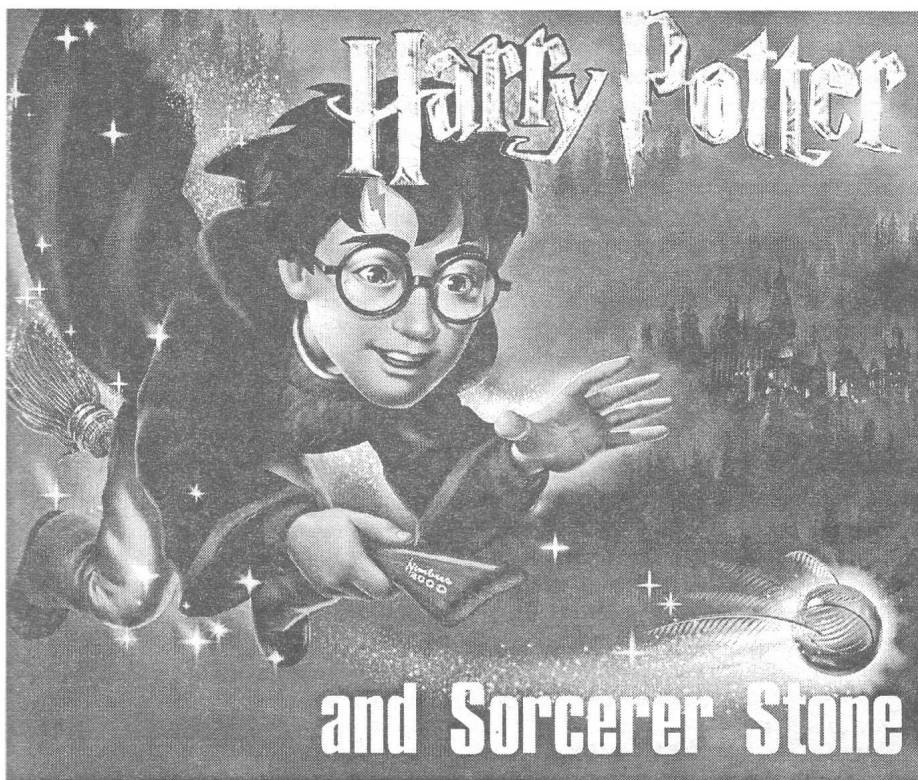




История маленького волшебника по имени Гарри Поттер, изложенная в серии книг британской писательницы Роулинг, покорила сердца миллионов читателей всех возрастов во всех уголках земного шара. А фильм, снятый компанией Warner Brothers по мотивам первой книги серии, побил все мыслимые рекорды кассовых сборов — «Титаник», «Матрица», «Звездные войны» и прочие блокбастеры остались далеко позади.

Как легко догадаться, суперблокбастер, снятый по мотивам супербестселлера, никак не может обойтись без игрового воплощения. Как правила игры, созданные по мотивам фильмов, редко бывают удачными. Скопированный один в один сюжет, непрерывный мордобой в сочетании со столь же непрерывной стрельбой и обилием акробатических трюков — вот характерные черты подобных игр. Но «Гарри Поттер», к счастью, является исключением из правила — уж больно хорош исходный материал.

ГАРРИ ПОТТЕР И ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

Итак, вам предстоит вжиться в роль одиннадцатилетнего волшебника, только что поступившего в школу магии Хогсварт. Жанр игры — action с элементами приключения или, наоборот, приключенческая игра, в которой слишком много элементов action.

Сюжет игры, как легко догадаться, целиком и полностью повторяет сюжет книги и фильма, шаг влево, шаг вправо в сторону от основной сюжетной линии попросту не предусмотрен. Но такую излишнюю линейность в данном случае сложно назвать недостатком, ведь фильм смотрится на одном дыхании даже в жуткой экранной копии, а от книги не оторваться, невзирая на некоторую корявость поспешно сделанного перевода. То же самое ждет вас и в игре — стоит только начать, и вы не успокоитесь до тех пор, пока не увидите финальный ролик.

Вам придется посещать уроки, на которых вас будут обучать сложным и не очень магическим заклинаниям, играть в квиддич — безумную разновидность футбола, в которой игроки летают на метлах, а мячей не один, а целых семь. Разумеется, вам придется бегать, прыгать и совершать акробатические трюки, характерные для детских аркадных игр. Выученные заклинания придется применять в обстановке, максимально приближенной к боевой, — школа Хогсварт не самое спокойное место в мире. А в конце концов, вас, разумеется, ждет финальная схватка с черным магом, убившим в свое время родителей главного героя.

Попутно вам придется собирать и карточки с изображением волшебников, а они запрятаны в самые труднодоступные уголки бесконечных коридоров и залов школы магии. Практической пользы эти карточки не приносят, но процесс их собирания увлекает всерьез и

надолго. Главным недостатком этой игры является система сохранения — записываться там, где вам хочется, увы, нельзя, увы, чтобы сохранить игру, придется искать специально выделенные места. Впрочем, этот недостаток свойственен почти всем играм, ориентированным на детскую аудиторию, и, как следствие, в первую очередь выходящие на телевизионных приставках, а уж во вторую — на персональных компьютерах.

Графическое и звуковое оформление игры, конечно, не заставляют замереть от восторга, но, вместе с тем, вполне соответствуют требованиям сегодняшнего дня, а самое главное — прекрасно передают атмосферу настоящей сказки.

«Гарри Поттер и Философский Камень» просто обречен на успех, ведь если вам нравится фильм и нравятся книги Роулинг, то вы вряд ли упустите возможность лично стать маленьким волшебником.

Управление

- ⬢ — Движение/выбор команд(в меню)
- Аналоговый джойстик — Движение/выборкоманд (в меню)
- X — Воспользоваться Flipendo Jynx (когда он доступен)
- △ — Вид из глаз/прицел Flipendo Jynx
- — Говорить с людьми/ проверять объекты
- — Не используется
- Start — Пауза/меню
- L2/R2 — Вращение камеры
- L1 — Концентрация на цели (иногда происходит автоматически)

Полезные предметы

Бобы

В других переводах они также называются Всекуснейшими Орешками. На самом деле это лакомство, которое любят все ученики колледжа. Они бывают четырех видов. Каждый вид имеет свое название и свой цвет. Наш герой собирает их в течение всей игры: набрав определенное количество бобов определенного цвета, он получает взамен разные очень нужные ему предметы.

Заклинания

Каждое из этих заклинаний Гарри узнает в колледже на уроках. Wingardium Leviosa дает возможность перемещать предметы

— Δ, □, X, O
— Δ, □, O, X

Incendio дает возможность летать на метле

— Δ, O, X, □, X, O
— □, O, □, O, Δ

Verdimillious заклинание превращения

— Δ, O, □, Δ
— O, Δ, X, O, □
— □, X, O, X, O, Δ

Avifors

— Δ, □, Δ, X, O, X
— Δ, X, O, Δ, O, X, □
— Δ, O, □, X, □, Δ, □, X, O, X

Карты

1. Ближайшая к толстой леди книжная полка в Гриффиндорской башне
2. Главное фойе (книжная полка рядом с дверью, ведущей в Гриффиндорскую башню)

3. Главное фойе (другая книжная полка)
 4. Первый этаж (тайный проход — бесцветная стена рядом с Пушком)
 5. Первый этаж (тайный проход — бесцветная стена рядом с портретом)
 6. Первый этаж (тайный проход — бесцветная стена, следующая за входом в ворота Горгулий)
 7. Первый этаж (тайный проход — бесцветная стена рядом с местом игры)
 8. Портрет на первом этаже
 9. Подземелье (Спасение кота Реймонда)
 - 10–12. Книжная полка у боковой двери в ловушке Квиррела (после обучения заклинанию «Verdimillious»)
 13. Книжная полка (часть Портретной Галереи в Аттике)
 - 14–16. Гринготц (Knuts, Sickles, and Galleons Vault)
 17. Запрещенный лес (сразу направо от холма, прежде чем найти Единорога)
 18. Hospital Wing (после того, как остальные карты будут собраны)
- Обратите внимание: за всеми книжными шкафами есть секретные комнаты. Чтобы проникнуть в них, нужно нажать □.

Персонажи

Рон Уизли

Представьте себе, как тяжело приходится шестому ребенку в небогатой семье потомственных магов... У рыжего Рона Уизли вечно нет денег, но зато он обладает тем, чего нельзя купить ни за какие сокровища мира, — добрым сердцем и неистощимым оптимизмом.

Рон познакомился с Гарри по дороге в Хогвартс, и они быстро стали друзьями.



Таблица 1. Полезные предметы

Бобы	Цвет	Требуется	Предмет	Действие	Расположение
Earwax	Желтые	50	метла Нимбус 2000	метла летает быстрее	Главный замок: главное фойе, главный зал
Blueberry	Синие	70	Карты знаменитых ведьм и волшебников	позволяет собирать новые карты	На земле: под Хорклумпами, от Пушки, в секретной комнате за стеной
Troll Bogeys	Зеленые	80	Броня для Квиддича	дает дополнительную защиту во время игры в Квиддич	Подземелья: ящики рядом с котом Рэймонда, комнаты перед Предметом Защиты от Сил Зла, комната с четырьмя проклятиями
Chili Powder	Красные		Flipendo	Делает ваши заклинания более мощными	Верхний замок и лес: Аттика, Ванный Коридор (поездка с Троллем), за деревьями в лесу, лес (поверните направо после поля боя на холмах)

Что бы ни произошло, Гарри всегда может рассчитывать на его помощь и поддержку.



Гермиона Грэнджер

Гермиона — лучшая ученица колледжа «Гриффиндор». Она прилежно учит уроки, выполняет все домашние задания и проводит свое свободное время за книгами. Но она не зазнайка — она просто очень ответственный человек, и к тому же — талантливая колдунья. Она всегда готова прийти на помощь Гарри, и ее знания не раз спасали их обоих.

колледжа «Гриффиндор» и занимает позицию Ищейки. В ходе матча он должен поймать Золотого Проныру — крошечный мячик, летающий по всему полю. Если он сделает это первым, опередив Ищейку соперника, то его команда сразу же выиграет матч.

Погоня за Пронырой

Летите вслед за Пронырой сквозь разноцветные кольца. Уклоняйтесь от Напада — синих мячей, стремящихся сбить вашего героя с метлы. Старайтесь не сталкиваться с другими игроками: каждое столкновение отнимает силы у вашего героя.

Соревнования

Красный мяч называется Кваффл. Им забивают голы. Если ваш герой потеряет сознание во время матча на Кубок школы, его команда будет объявлена проигравшей. Если же это случится во время любых других соревнований, вы сможете переиграть их заново.

Прохождение

После вступления вы окажетесь в главном холле Хогварца. Пока что есть только одно место, где вы можете что-то сделать, — это башня Гриффиндор, которая находится наверху лестницы слева. Войдите в дверь Гриффиндорской башни. Спуститесь по ступенькам слева от вас и подойдите к книжному шкафу. Нажмите Sq, и вы войдете в него. Поднимите карточку популярных ведьм и колдунов, она лежит посреди комнаты. Теперь пройдите через книжный шкаф и подойдите к двум мальчикам: Фреду и Джорджу Уэсли. Они расскажут вам о Всевкусных Бобах. Теперь обернитесь и пройдите под аркой, которая находится за столом. Это приведет вас в Коридор Чар.

Спасение Хедвиги

Заверните за угол, чтобы встретиться с Роном Уэсли. Он расскажет вам о Хедвиге и о Драко Малфое. Пройдите вслед за ним в дверь, там вы встретите Драко Малфой. Он назовет вам свое имя, и вам стоит его выслушать. Забегите за угол, Рон объяснит вам, куда надо забраться. Сделайте все, как он скажет, а затем пробегите в дверь. Теперь он научит вас прыгать. Подберите совиное перо и прыгайте обратно, к Рону. Он скажет, что расстанется с вами ненадолго, и вы снова встре-

Рубеус Огрид

Этот бородатый великан работает дворником в Хогвартсе. На первый взгляд он может показаться страшным, но на самом деле он добр и наивен, как ребенок.

Больше всего на свете он любит животных, особенно самых жутких чудовищ.

Огрид знает практически все об истории Хогвартса, волшебстве и магических зверях и всегда готов прийти на помощь Гарри.

Альбус Думбльдор

Директор Хогвартской Школы. Чародейства и Волшебства является одним из величайших магов своего времени.

Он умен и проницателен, добр и терпелив. Думбльдор хорошо относится к Гарри, но не следует думать, что юному Поттеру удалось выбиться в любимчики.

Нет! Просто профессор — добрейшей души человек и чуткий педагог.

Профессор Белка (Квиррелл)

Учитель Защиты от злых сил. Маленький, сухонький, вечно пахнущий чесноком и никогда не расстающийся со своим смешным тюрбаном, он выглядит безобидным чудаком. Но на самом деле за профессором стоят могучие силы. Огрид подозревает, что Белка так долго имел дело со злом, что сам превратился в злодея...

Профессор Злодеус Злей

Профессор преподает алхимию и работает завучем колледжа «Слизерин», вечно враждующего с «Гриффиндором». Он вечно придирается к Гарри и его друзьям.

Драко Малфой

Вот уж кто ненавидит Гарри Поттера, так это заносчивый хулиган Драко Малфой.

Он, как и многие поколения его высокородных предков, учится в «Слизерине» и искренне презирает все остальные колледжи.

Два его приятеля — Грабби и Гойл — готовы устроить любую пакость по первому его слову.

Подсказки

Правила игры в Квиддич

Квиддич — любимый вид спорта всех магов.

Игроки показывают чудеса ловкости, меткости и пилотажа на метлах, а один матч может продолжаться неделями (разумеется, с перерывами на обед). Ваш герой входит в команду





СМОТРИТЕ, ЗДЕСЬ ДРУГАЯ СИСТЕМА. Я ПОВЕРНУСЬ И ПОИЩУ ВЫХОД. ОСВОБОДИТЕ ХЕДВИГУ.

титесь позже. Перепрыгните остальную часть книжного шкафа, подобрав по дороге еще два пера. Подберите последнее перо перед дверью и войдите в дверь.

Здесь вы встретите Почти Безголового Ника. Он покажет вам, как можно оглядеться вокруг. Теперь ваш путь лежит вверх, куда снова придется забираться и прыгать. Там вы непременно найдете пятое перо, а также увидите шоколад.

Здесь вы можете поднять жизни, если, конечно, вы нуждаетесь в этом. Войдите в дверь к Проклятым комнатам. Здесь Почти Безголовый Ник покажет вам, как пользоваться Flipendo Knockback: оно позволит вам убивать врагов и многое другое. Ударьте улитку первым, это ее ошеломит, и продолжайте бить ее, пока она будет оставаться в этом состоянии. Таким образом, вы заработаете 5 очков. С другими двумя следует так же поступить, а заодно подобрать по пути еще два совиных пера. Теперь у вас будет уже 15 очков.

Пройдите в дверь и спуститесь по ступенькам вниз, чтобы научиться, как Flipendo Knockback может двигать препятствия с голубым свечением над ними. С помощью Flipendo Knockback двигайте их назад до тех пор, пока это будет возможно, таким образом, вы сможете заработать еще 5 очков. Нажмите треугольник, чтобы оглядеться вокруг, прицельтесь в паутину рядом с блоком и выстрелите в нее с помощью Flipendo Knockback, — это увеличит ваш счет еще на 5 очков. Заберитесь на блок, схватите перо и спуститесь на платформу. Вы увидите крысу, бегающую по земле. Убив ее с помощью все того же Flipendo, вы поднимете свой счет еще на 10 очков, что увеличит ваш счет до 35 очков. Теперь хватайте оставшиеся перья и выходите через дверь, которую найдете здесь.

Поднимитесь вверх к Почти Безголовому Нику, и он научит вас другим возможностям использования Flipendo Knockback. Используйте то, чему научились, чтобы пройти обратно к Нику, получив, таким образом, еще пять очков. Пройдите через следующую комнату на платформу, по пути, как всегда, подбирая перья. Теперь перепрыгните через очередное препятствие: вам нужно просто подойти и прыгнуть на следующую платформу. Здесь тоже найдутся перья — подберите их. Теперь следует забраться к двери, собрать лежащие перед ней перья и пройти в нее.

За дверью вы встретите Невилла Длиннопопа, и он расскажет вам о своих проблемах. Загляните в каждую книгу и сбросьте их вниз. Пройдите дорогой, которую для вас откроет Невилл, и увидите Хедвигу. Выстрелите в клетку с помощью Flipendo, и она упадет. Таким образом, вы открыли себе проход, которым стоит воспользоваться. Здесь Хедвига вручит вам помело. Осталось только научиться летать.

Уроки полета

Вернитесь в комнату, где находятся Джордж и Фред Уэсли. Поговорите с портретом, который здесь висит, и запишите

свою игру, используя для этого красную книгу. Теперь бегите через коридор, пока снова не найдете Рона. Он расскажет вам о своей старой сове, и вы получите уроки полета. В общей сложности вы сможете подняться до 85 очков, если вы не добрали очков до 85, перезагрузите игру и попробуйте еще раз до тех пор, пока не наберете все 85 очков. Если вам это не удастся, значит, вы еще не готовы открывать чулан с метлами. Попробуйте взять желтый боб на столбе в центре комнаты. После этого вы встретите Гермиону, которая расскажет вам о Коридоре Чар. Пробежите по коридору, собирая по дороге желтые бобы, также собирайте желтые бобы за дверью Класа Чар (снаружи), в котором находится книжный шкаф.

Класс Чар

Когда вы откроете проход во вторую часть, не идите сразу же куда попало, так как эта часть ограничена. Вам следует прыгать от одного летающего стола до другого, собирая по пути желтые бобы. Первая часть будет простой, вам надо будет просто двигаться вперед. Зато потом станет немножко труднее, вам придется прыгать из стороны в сторону, от стола к столу, собирая желтые бобы. В результате вы должны собрать 23 боба. Теперь, пройдя через таймер, вы встретите профессора Флитвика, он ваш учитель магии.

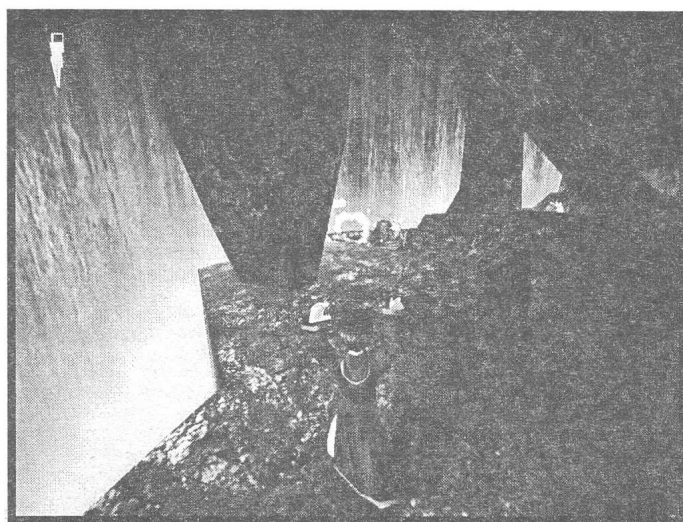
Здесь вы научитесь заклинанию левитации: Wingardium Leviosa. Все, что вам нужно, это нажимать кнопки, которые он вам укажет, и повторить это три раза. Первая комбинация будет такой: Δ , $\square$, $\times$, $\circ$. Следующие две такими: Δ , $\square$, $\circ$, $\times$. Теперь вы можете попрактиковаться в следующей комнате. Все, что вам нужно, это поднять песочные часы на платформу и перевернуть их так, чтобы над ними появилось золотое свечение, и нажать $\times$. Теперь вы можете заставлять предмет подниматься, нажимая $\times$, или опускаться, нажимая Δ . Также вы можете этот делать с помощью крестовины джойстика или аналогового джойстика. Используйте свое умение, чтобы отпереть дверь. Теперь вы стали мастером Wingardium Leviosa и набрали еще 5 очков!

Нимбус 2000

Когда вы вернетесь в коридор, соберите все желтые бобы, которые найдете там. Когда вы их соберете, у вас должно оказаться 23 желтых боба и максимальные 100 очков. Возвращайтесь в комнату уроков полета, чтобы набрать еще немного очков. Если вы сделали все необходимое, то должны получить еще 10 очков, теперь возвращайтесь обратно в Гриффиндорскую башню. Вы увидите свечу на полу, почти сразу у входа. Повернитесь к ней и, используя заклинание левитации, переместите. Поднимитесь на второй этаж и пройдите в открытую дверь главного фойе. Идите к книжному шкафу слева от вас и загляните в него. Возьмите три желтых боба и карточку знаменитых ведьм и колдунов. Выходите оттуда и отправляйтесь к лестнице; поднимитесь вверх по ступенькам и пройдите в книжный шкаф таким же образом. Здесь вам придется биться, чтобы узнать, кого бить; посмотрите показатели внизу. Когда вы сделаете это, поднимете очередную карточку популярных ведьм и колдунов. Теперь выходите из книжного шкафа и идите в дверь слева от вас. Пробежите через всю комнату и заберитесь на стол. Запрыгните на платформу, постаравшись не драться с рыцарями, и возьмите там два боба. Затем так же запрыгните на другие два стола и тоже подберите там бобы. Теперь прыгайте в сторону рыцаря. Соберите там бобы, прыгайте на следующий стол, а затем на платформу около двери и выходите оттуда. Теперь у вас есть 34 желтых боба. Возвращайтесь вниз к ступенькам и поднимайтесь по лестнице перед вами. Заберитесь на книжный шкаф и соберите

там три боба, затем схватите еще 3 боба прямо за дверь, ее сторожат рыцари. Выйдите из главного зала через дверь внизу лестницы, по пути вы встретите Малфоя, он будет дразнить вас. Спуститесь вниз и пройдите через дверь, ближайшую к песочным часам. Соберите здесь все желтые бобы, и их у вас получится 48 штук.

Теперь выходите из этой комнаты и идите в сторону запертой двери. Зайдите в соседнюю с ней дверь. Здесь вы соберете недостающее количество желтых бобов: возьмите еще два, и у вас получится 50 желтых бобов. Теперь можно возвращаться в башню Гриффиндора. Спускайтесь к входу в башню и идите туда, где находится портрет. Поговорите с ним, и Гарри скажет волшебное слово, чтобы войти. Теперь пройдите весь путь назад, и увидите Фреда и Джорджа. В разговоре с вами, они дадут вам пароль к портрету старого барона. Теперь идите в главный холл, где был Малфой, и спускайтесь вниз по ступенькам. Повернитесь налево и посмотрите назад — вы увидите дверь. Зайдите туда, там будет портрет, с которым надо поговорить. Он откроет вам путь. Залезайте туда: там вы получите Нимбус 2000!



позади него, чтобы научиться играть в Квиддич. Мадам Самагони объяснит вам, что нужно делать. Делайте, как она в данный момент говорит, и вы заработаете очки и получите мячей. Попытайтесь получить золотые мячи во всех трех испытаниях. Старайтесь не упускать ни малейшей возможности, и тогда вы заработаете по 25 очков за каждый мяч. Итак, теперь у вас 75 очков для Гриффиндора. Всего же у вас должно быть 100 очков.

Семена Огня

Теперь пройдите коридором, что пересекает внутренний двор. Вы снова встретите Фреда с Джорджем в Равенкло, которые расскажут вам о том, что потеряли котенка. Продолжайте идти к концу коридора, и вы снова найдете Рона. Он расскажет вам о Пушке. Ударьте Пушка с помощью Flipendo, и он последует за вами. Ведите его от одного куста к другому, и он будет объедать их, оставляя по одному синему бобу. Теперь у вас есть 17 синих бобов. Теперь идите туда, где находятся Шоколадушки, которые находятся справа от двери, в которую вы вошли. Вы можете взять их, если нуждаетесь в этом. Теперь выйдите из того места, где были Шоколадушки, и посмотрите, в зависимости от того, на каком вы расстоянии от этого места: стена справа должна изменять цвет. Когда вы увидите это место, подойдите туда и нажмите □. Пройдите туда, и вы встретите Почти Безголового Ника. Он посоветует вам собрать все виды бобов, не получая повреждений при полете. Если вы сделаете это, то потеряете некоторые из тех, что были собраны, но когда соберете все 20, получите картушку известных ведьм и колдунов. Теперь возвращайтесь туда, где находится Пушок, идите оттуда вниз, где вы еще не были. Здесь вы встретите Огрида, который разъяснит вам относительно Семян Огня.

Спуститесь вслед за Огридом к дверям его хижины. Идите дальше по этой дорожке, пока не встретите врага. Убейте его с помощью Flipendo, и вы получите необходимый вам боб. На развилке идите налево и убейте врага, которого встретите там, продолжайте идти этой дорожкой, чтобы получить больше бобов и увидеть еще одну стену, изменяющую цвет, нажмите □. Теперь вы сможете собрать больше Вкуснейших бобов. Как только вы соберете их все, вы выиграете еще одну картушку знаменитых ведьм и колдунов, таким образом, их количество составит уже пять карточек. Возвращайтесь к развилке и пройдите другую часть пути. Здесь найдутся две стены, меняющие цвет. Откройте ту, которая справа (вторая пока что закрыта для вас). Следуйте до каменной структуры с летающими вокруг феями. Нажмите Δ и посмотрите наверх. Выстрелите в карту с помощью Flipendo, чтобы она упа-

Класс Гербологии

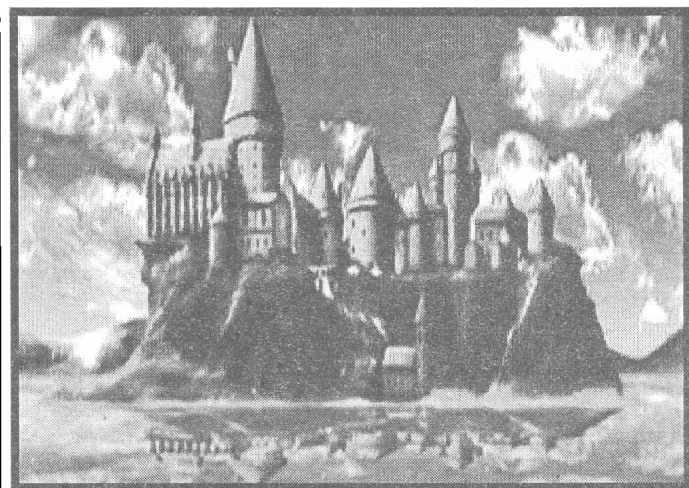
После получения Нимбуса 2000 вы окажетесь в главном холле. Переместите песочные часы на вершину блоков, и получите 5 очков. Малфой вызовет вас на дуэль. Когда он кинет в вас крекер волшебника, постарайтесь увернуться, а затем бегите подбирать его. Подождите, пока он кинет следующий, а затем нажмите X. Используйте эти крекеры, чтобы поразить ими Малфоя. После трех ударов он позовет Краббе, и тот тоже начнет кидать в вас суперкрекеры. Держитесь подальше от мест, куда они будут падать, так как, падая на землю, они будут взрываться. Используйте его крекеры, чтобы поразить Малфоя. Теперь Малфой позовет Гойла. Краббе и Гойл будут использовать против вас обычные крекеры волшебника, в то время как Малфой будет использовать суперкрекеры. Просто избегайте всех брошенных в вас крекеров волшебника и подбирайте те, которые не будут взрываться, чтобы использовать их против Малфоя. Подбирайте крекеры волшебника, не теряя времени, так как в ваших руках они не будут взрываться. Зато поразив Малфоя больше трех раз, вы победите. Малфой и его друзья сбегут, открыв вам путь.

Теперь вы увидите Огрида. Он представится, и расскажет вам о классе гербологии. Теперь, когда вы войдете, не двигайтесь. Это часть несколько усложнена, поэтому внимательно прочитайте то, что здесь написано. Вам нужно переместить все столбы на середину, чтобы сделать дорожку, ведущую к классу Гербологии. Здесь тоже есть некоторое количество бобов. Если вы сделаете все правильно, то успеете собрать их все. Используя R2 или L2, измените вид так, чтобы видеть столбы. Пробежите таймер, а затем бегите в левую часть внутреннего двора. Используйте Flipendo Knockback, чтобы двигать колонны быстрее. Переместите первую колонну на середину (вы узнаете об этом, так как получите некоторое количество очков). Таким образом, оббежав стену, переместите все колонки в линию по центру. Оббежав все углы, соберите все бобы. Теперь забегитесь на вторую колонну, и, двигаясь по колоннам, вы окажетесь в классе Гербологии.

Здесь вы встретите профессора Спаржеллу. Здесь вы изучите заклинание Incendio. Вам нужно делать все так же, как когда вы учили Wingardium Leviosa, нажимая те кнопки, на которые будет указывать палочка. Первая последовательность будет такой: Δ, O, X, □, X, O. Вторая последовательность такая: □, O, □, O, Δ. Теперь вы выучили, как использовать Incendio. Все, что вам нужно делать, это идти и нажимать X. Теперь нажмите O. Вы заработаете 5 очков и станете мастером Incendio. Теперь идите в Равенкло, чтобы выучиться Квиддичу. Пройдите в дверь

ла вниз, и вы смогли бы ее подобрать. Пройдите до конца дорожки, подобрав по пути три синих боба. Это даст вам доступ во вторую стену, меняющую цвет. Войдя туда, вы снова увидите фигуру с ожившей гаргулей. Посмотрите с помощью R1, подожгите, пока она не пролетит прямо над вами, и используйте Flipendo. Продолжайте это до тех пор, пока она не упадет на землю, а затем используйте левитацию, чтобы поднять ее на колонну, где она раньше и была. Открыв, таким образом, ворота соберите бобы, которые найдете здесь, и проходите в открывшиеся ворота.

Идите по дороге, собирая бобы, перепрыгните через лаву. Заберитесь на вершину небольшого утеса и найдите спящего Пушка. Ударьте его с помощью Flipendo, чтобы разбудить, и он проснется и последует за вами. Приведите его к небольшому воздушному вентилю и дайте ему упасть туда. Заберитесь на следующий воздушный вентиль, а оттуда вы сможете попасть на платформу. Перелетите на дерево и прыгните оттуда за одним из синих бобов. Повторите это, чтобы собрать остальные бобы, их должно получиться 33 штуки. Добегите по дорожке до платформы и заберитесь на нее. Спрыгните вниз сразу за двумя бобами. Или за одним из бобов, затем заберитесь наверх и снова прыгните за другим. Побегите в проход, пока не увидите другого Пушка. Заставьте его следовать за вами туда, где вы дали ему упасть в воздушный вентиль. Если он станет есть с любого кустарника, это будет неправильно, и вам придется использовать Flipendo, чтобы он немного потерял в весе. Пробежите назад и повторите все снова, пока он не начнет объедать кустарники там, где большой вентиль между кустами. Пробежите назад и повторите все до тех пор, пока он не начнет объедать кустарники, между которыми находится большой вентиль. Подлетите к вентилю, ближайшему к тому месту, где вы вошли, соберите там бобы и нажмите рычаг. Спрыгните вниз и подлетите к следующему вентилю, разбейте маленькую капсулу с помощью Flipendo, соберите находящиеся там бобы и пройдите в дверь. Теперь вам нужно очень быстро прыгать с платформы на платформу, потому что как только вы их касаетесь, у вас есть приблизительно две секунды, прежде чем они упадут в лаву. Перепрыгните через дорожку, и вы увидите три платформы с бобами на них. Вам нужно просто запрыгивать на них, чтобы собирать бобы. Вам нужно прыгнуть на одну сторону и пройти по всем трем платформам, а затем на другую сторону. Двигайтесь дальше по дорожке, запрыгивая на платформы (которые не падают), и вскоре увидите микстуру. Не пейте ее пока. Подберете ее, когда будете возвращаться через несколько секунд. Продолжайте прыгать и подбирать синие бобы. Вы дойдете до Семян Огня и увидите зеленоватое свечение над ними. Нажмите X, и сможете использовать Incendio. Возьмите семена и двигайтесь назад, по пути подберете микстуру и выпейте ее. Возвращайтесь назад к Огриду.



Теперь вы видите, что вам это было нужно, чтобы разобраться с Норбертом! Теперь можете следовать новой дорогой, которая теперь открыта. После того как вы найдете первый боб, вы увидите стену, меняющую цвет, проходите в нее. Соберите все бобы и возвращайтесь обратно. Итак, у вас уже 61 синий боб. Вы увидите Рона, и он поведет вас играть в Квиддич. Прибежит Невилл и расскажет про Малфоя и Вспомнивсель. Вам надо побежать в лес, чтобы поймать Малфоя. Когда вы догоните его, нажмите □, чтобы его побить. Бейте его до тех пор, пока у него не останется сил, и он отдаст вам Вспомнивсель. Теперь начинается первая игра в Квиддич. Вам просто надо летать и отправлять в кольцо золотой мяч.

Класс лекарств

После этого вы войдете в забытую секретную область. Идите единственно возможным путем, и увидите Ядовитый тенетакуляр. Сперва используйте на каждый небольшой стручок Flipendo. Когда вы выстрелите во все стручки, используйте на растения Incendio. Если вы не сделаете этого, растение выпустит еще больше стручков, если же вы сделаете это, то получите 5 очков для Гриффиндора и несколько синих бобов. Идите по дороге, и увидите рычаг, нажмите его. Возвращайтесь к началу дороги и идите вдоль каменной стены, пока не увидите Рона, пройдите в дверь у него за спиной. Используйте заклинание левитации, чтобы поднять каждый лист, переместить в другое место, под каждым из них окажется 5 бобов. Соберите их все, ведь за каждый вы получите очки. Теперь можете двигаться вперед, там будет Слот Брайан. Теперь идите назад, чтобы получить письмо и встретиться с Роном. Он отведет вас в главный холл, после того как вы наберете все очки. Теперь возвращайтесь туда, где вы играли в Квиддич. Снова поговорите с Фредом и Джорджем, чтобы узнать пароль. Когда вы придете туда, где была игра в Квиддич, вы увидите еще одну стену, меняющую цвет. Пройдите через эту стену и снова собирайте бобы. Вы соберете 7 карточек знаменитых ведьм и колдунов. Теперь вернитесь к Огриду и пойдите в лес по первой дорожке, которая ведет к развилке. Выберите левую дорожку и дойдите по ней до конца, там будет картина, поговорите с ней, чтобы войти. Здесь вы получите восьмую карточку ведьм и колдунов. Возвращайтесь в школу.

Идите в дверь налево, туда, где вы собрали последние желтые бобы. Идите по коридору, и вы столкнетесь со Снэйпом. Он поведет вас в класс лекарств. Войдите в эту дверь, пробежите в следующую дверь, где вы снова увидите Фреда и Джорджа, затем идите дальше в проход. Идите к лестнице и поднимитесь по ступенькам слева, чтобы добраться до микстур. Вы научитесь, как смешивать лекарства, нажимая необходимые три кнопки. Снэйп скажет вам добыть флягу светлячков, это окажется западной. Дальше вы окажетесь в секретной части темницы.

В первой комнате вы окажетесь заперты троллем, нажмите R1 и подберите заклинание ватных ног. Бросьте его в тролля, когда тот встанет около воды. Повторите это со вторым троллем и, собрав зеленые бобы, которые они оставляют, выходите из комнаты. Теперь вы встретите Раймонда, который попросит вас найти его котенка. Идите налево в коридор и используйте Flipendo, чтобы убивать всех врагов, которых будете встречать на своем пути. А также с помощью Flipendo открывайте все коробки, которые будут вам попадаться. В одном из них вы найдете кота, скорее всего, в последнем. Медленно вернитесь к началу коридора, используйте заклинание левитации, чтобы перенести котенка к Раймонду. Он даст вам девятую карточку известных ведьм и колдунов. Выходите из комнаты.

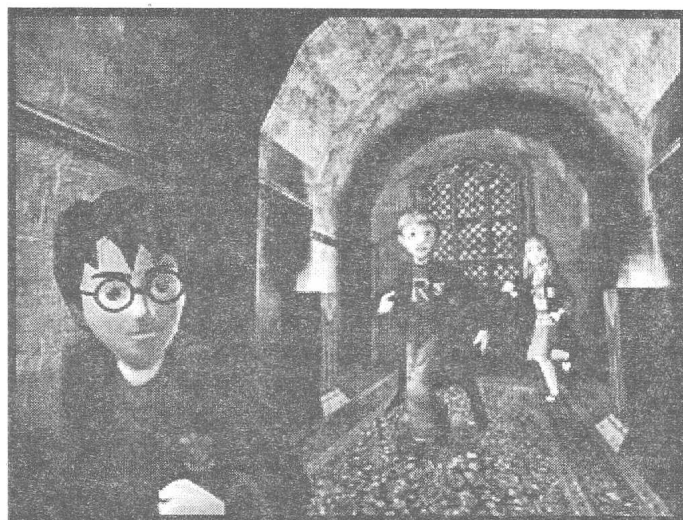
Теперь потяните рычаг и выходите через открывшуюся дверь. В этой комнате вам следует с помощью Flipendo бить котлы, прыгая от одного к другому, пока не дойдете до самого конца. Нажмите рычаг и возьмите шоколадных лягушек, если они вам нужны. Теперь вы можете подняться по лестнице на платформу напротив стены, чтобы вернуться назад. Если вы это сделаете, то получите еще 7 зеленых бобов, таким образом, их общее число составит 15. Теперь пройдите в другую дверь. Не выходите из комнаты, потому что вам нужен ключ, который находится в этой комнате. Запрыгните на стол, чтобы добыть зеленых бобов, затем используйте заклинание левитации на ключи в клетке. Теперь вы должны спрятаться в сене в углу, где видно свечение, иначе тролль проснется. Теперь заберитесь на платформу и прыгайте с платформы на платформу, пока не доберетесь до двери. Пройдите в нее. В этой комнате вы увидите еще нескольких троллей. Перебегите комнату, чтобы использовать заклинание ватных ног, сделайте это так же, как с предыдущими троллями. Пройдите через открывшуюся дверь в следующую комнату. В комнате вы найдете флягу светлячков. Теперь вы можете возвращаться в класс, к Снэйпу. Он расскажет вам о защите против сил зла.

Класс защиты против сил зла

Спуститесь по лестнице и поднимитесь по лестнице перед вами, чтобы попасть в класс. В этот класс труднее всего попасть вовремя. Все, что вам нужно, это прыгать от книги к книге, однако это может оказаться довольно трудно. Соберите бобы по углам комнаты и выбирайтесь оттуда. Перепрыгните книгу, когда окажетесь у ниши со стручком бобов, разбейте его и соберите бобы. Затем снова запрыгните на книги, когда они окажутся во второй половине комнаты, и сделайте там то же самое. Но сначала вам нужно собрать бобы на платформе, а потом ждать, когда книги снова остановятся. Вы должны оказаться на платформе, иначе вам придется ждать, когда остановится вторая книга. Теперь вы выучите новое заклинание: Verdimillious, заклинание невидимости. Первая комбинация клавиш будет такой: Δ , O, $\square$, Δ . Вторая такой O, Δ , X, O, $\square$. А третья такой: $\square$, X, O, X, O, Δ . Теперь вы будете учиться использовать это заклинание. Прыгните и нажмите X, когда увидите свечение, перепрыгивайте..

Класс превращений

Теперь спуститесь по лестнице и остановитесь внизу. Повернитесь направо и идите туда, где вы еще не были. Прыгните прямо вниз и повернитесь налево. Запрыгните на платформу, которая окажется круглой, и повернитесь к середине комнаты. Используйте Verdimillious и прыгайте от камня к камню, чтобы быстрее добраться до верха. Если вы не успеете вовремя, то упадете вниз. Теперь сделайте опять то же самое, но, добравшись до четвертой платформы, запрыгните на платформу с дверью и стручком бобов. Возьмите эти бобы и выходите в дверь. Идите в книжный шкаф рядом с вами и сделайте то, что сказал Почти Безголовый Ник, чтобы получить карточки известных ведьм и колдунов. Теперь заберитесь на платформу в стене и пройдите в книжный шкаф, чтобы получить другие карточки ведьм и колдунов. Теперь спрыгните вниз и пройдите в дверь. Запрыгните на вентиль и полетите к находящейся там платформе. Заберитесь наверх и проделайте все то же, затем идите к книжному шкафу, чтобы собрать 12 карточек знаменитых ведьм и колдунов. Вернитесь в комнату, из которой вы пришли (там где панели невидимости). Теперь идите в другой дверной проем. Идите к Почти Безголовому Нику и поговорите с ним, он расскажет



вам про темные проклятья. Теперь идите в другой дверной проем и будьте очень внимательны, здесь легко можно запутаться!

Если вы нуждаетесь в здоровье, смешайте микстуру Wigenweld и выпейте ее, возьмите два боба и идите дальше. Вы встретите Обиженного Полтергейста, и он споет вам маленькую песенку. Соберите бобы с книжного шкафа и бегите к лестнице. Пройдите в дверь. Перепрыгните через котел, на платформу рядом с ним, заберитесь наверх, пройдите в дверь. Пробежите через прихожую, выбегите наружу и нанесите проклятье, используя для этого Flipendo. Бегите назад и спуститесь вниз собирать бобы, переместите блок проклятья в сторону скалы. Заберитесь наверх и прыгайте на скалу, бегите мимо двери к коридору. Будьте осторожны, пол здесь очень скользкий. Не упускайте из виду растения, каждый раз, когда они выпрямляются, они стреляют огнем. Идите по коридору, затем сверните налево и двигайтесь в направлении растений. Миновав их, пройдите в дверь. Бегите по коридору, нанося желтые проклятья. Возвращайтесь к двери, через которую вы пришли. Запрыгните на следующий шкаф и возьмите бобы и шоколадную лягушку, затем перепрыгните на летающий шкаф, а оттуда на другую сторону. Поднимитесь по лестнице и войдите в дверь.

Перепрыгните через котел к маленькому проему, пересекаете небольшой коридор, перепрыгните через котел на платформу, где лежат бобы. Соберите бобы и идите обратно. Теперь перепрыгните стол и идите к нише на другой стороне. Прыгните в сторону рыцаря и убейте его двумя ударами, используя для этого, как всегда, Flipendo. Идите прямо, перепрыгните через стол, запрыгните на платформу, которая идет вдоль стены. Убейте врага, который там будет, и заберитесь на уступ, который окажется у него за спиной. Пройдите туда и разрушите синее заклинание. Прыгните вниз, убейте рыцаря, которого встретите там, и соберите бобы, вынув их из стручка. Обегите вокруг платформы и заберитесь на нее. Запрыгните на стол, который закрывает доступ к платформе, а с него уже на платформу. Отсюда можно идти дальше. Заберитесь на шкаф и соберите там бобы. Соберите бобы, находящиеся в углу. Затем заберитесь на уступ стены, а оттуда на следующий уступ, находящийся выше. Соберите бобы и пройдите в дверь. Здесь вы найдете последнее заклинание. Разружьте его, соберите бобы и проходите в дверь, проклятую Почти Безголовым Ником.

Спрыгните вниз и пройдите в дверь. Поговорите с Фредом и Джорджем, чтобы получить пароль. Поговорите с портретом рядом с ними, и вы получите броню для Квиддича. Возвратитесь в предыдущую комнату, пройдите в другую дверь и идите в башню Гриффидор. Поднимитесь по лестнице и пройдите

те в дверь, которая раньше была закрыта, а следом за ней в дверь, ведущую к классу превращений. Здесь вам нужно очень быстро прыгать с платформы на платформу, так как вскоре после того как вы коснетесь платформы, она упадет. Теперь вы выучите заклинание Avifors. Первая комбинация будет такой: Δ , $\square$, Δ , $\times$, $\circ$, $\times$. Вторая такой: Δ , $\times$, $\circ$, Δ , $\circ$, $\times$, $\square$. А последняя такой: Δ , $\circ$, $\square$, $\times$, $\square$, Δ , $\square$, $\times$, $\circ$, $\times$. Теперь вы будете учиться пользоваться этим заклинанием. Нажмите $\times$, когда на столе появится Avifors. Теперь вы знаете еще одно заклинание и можете идти дальше.

Запрещенный коридор

Используйте новое заклинание на стол, находящийся на верхней площадке замка, и используйте стол, чтобы подняться вверх. Прыгните в ту сторону, где будет незапертая дверь. Здесь вы встретите Хедвигу, поговорите с ней, она расскажет вам о том, что Пивес украл у нее сверток. Используйте Avifors на стол, который будет здесь находиться, и пройдите в книжный шкаф. Здесь вы получите очередную карточку знаменитых ведьм и колдунов. Используйте стол, чтобы догнать Пивеса. Просто бегите по потолочным перекрытиям и не беспокойтесь, все они идут в правильном направлении. Вы наконец вы догоните Пивеса, если вы победите, он отдаст вам то, что украл, если же вы проиграете, не переживайте, вам представится еще одна возможность. В свертке окажется плащ невидимости. Здесь будет дверь, воспользуйтесь ей. Возьмите шоколадную лягушку, если есть в этом необходимости, и идите в дверь прямо под платформой, на которой вы только что были. Вы окажетесь в комнате с Вором и миссис Норрис. Пройдите в дверь и остановитесь. Пройдите в угол и оглядитесь, вы увидите, что вор сбежит. Заберитесь на шкаф и возьмите жетон невидимости. Прыгните на шкаф с ключами и возьмите их. Спрыгните вниз и пройдите в дверь. За дверью окажется коридор, пройдите через него. Вы услышите разговор между Снэйпом и Вором. Идите к книжному шкафу и бегите в сторону книжного стеллажа, заберитесь на него, а с него на книжный шкаф. Посмотрите на балку, там должен быть жетон невидимости. Ждите, когда миссис Норрис повернется к вам спиной и выйдет. Перепрыгните через уступ стены и бегите в сторону балки. Старайтесь держаться на расстоянии от миссис Норрис, вскоре она отойдет от жетона, и вы сможете его подобрать. Спрыгните на шкаф, там будут лежать ключи, возьмите их и выходите из комнаты. Пройдите в дверь и заберитесь на выступ, с него прыгните на выступ, на котором будет лежать жетон невидимости, возьмите его. Спуститесь на пол, возьмите ключи и залезай-



те обратно на книжный шкаф до того, как вы станете видимы. Заберитесь обратно на уступ, на котором вы подобрали жетон, и ждите, пока там появится новый. Возьмите его, пробегите мимо Вора и пройдите в дверь. Теперь пройдите в дверь в конце пути, бегите на стену с колонной. Теперь остановитесь. Внимательно осмотрите все углы, затем заберитесь на книжный шкаф, возьмите с него жетон невидимости. С другого шкафа возьмите ключи и идите в дверь. Пройдите в следующие две двери, и вы найдете Зеркало сокровения.

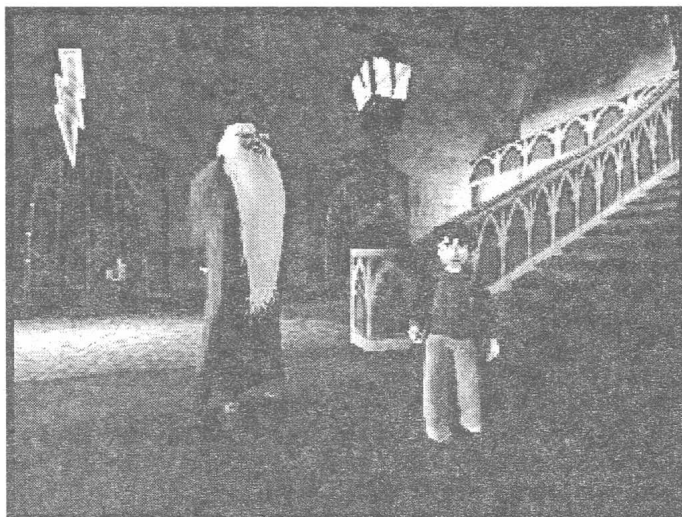
Горный Тролль

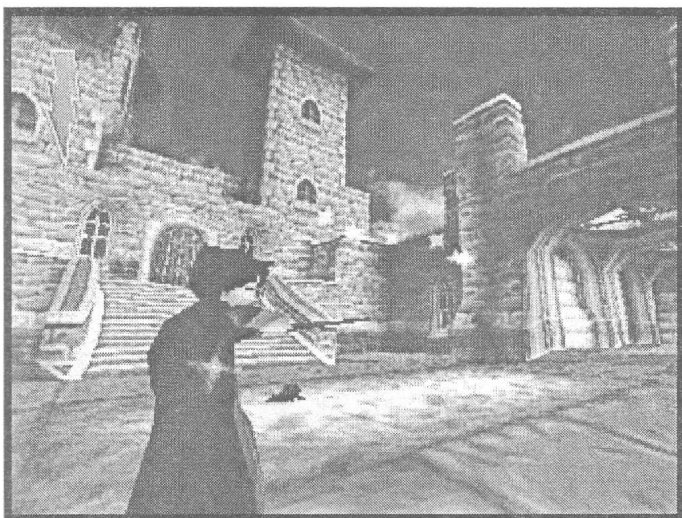
Вы встретитесь с Роном, который расскажет о каменном Тролле. Бегите вниз, в проход, и обязательно сохраните игру. Это очень важно, поскольку вам может потребоваться намного больше одной попытки, чтобы справиться с заданием. Сложность в том, что вам придется не только убежать от врага, но и собирать бобы. Причем собрать обязательно все. Наберитесь терпения, будьте внимательны и осторожны.

Когда вам удастся добраться до ванной, ударьте по трубам Flipendo Jinx. Это спасет Гарри, а Рон, в свою очередь, поразит Тrolля. Враг упадет, а вы сможете вернуться в Верхний Замок. Там Гарри ждет письмо с предложением поиграть в Квиддич с Ravenclaw.

Драконий тоник

Теперь вы в диагональной аллее, и вам предстоит совершить некоторые покупки, необходимые для Драконьего Тоника. Хагрид скажет, что для этого нужно отправиться в Гринготт. Чтобы попасть туда, развернитесь и идите вперед. Оказавшись за двойными дверями, поверните налево на развилке. Приблизьтесь к гоблину. Он скажет бегать вокруг и хватать бумажки. Последуйте его совету. С этого момента постарайтесь не говорить «нет». Вам нужны все драгоценные камни и монеты, а главное, без карты Кнута вы просто не сможете выбраться наружу. В шахтах придется побегать. Будьте предельно осторожны и, как только получите искомую карту знаменитого волшебника, выходите из Гринготта и сохраняйте игру. То же самое придется проделать после обретения карты Сикля. Стрелки подсказок указывают на монетки. Как только вы подберете последнюю, прозрачные до сих пор камни будут становиться цветными, и вы сможете собирать их. Всего в шахте Кнута 65 камней, в шахте Сикля 55 и в шахте Галлеона 65. Прежде чем выйти из Гринготта в последний раз, убедитесь, что все три карты знаменитых ведьм и волшебников у вас. Вернитесь в Диагональную аллею, спуститесь по ней и войдите в первую дверь слева. Вы в волшебном зверинце, и вам





нужно получить три бородавки бордовой жабы. Как только одна из коробочек запрыгает, наносите удар Flipendo. Потом еще один — прямо по жабе. Каждое попадание даст Гарри по бородавке.

Вернитесь в Диагональную аллею. Встаньте спиной к Гринготту, спуститесь по аллее и войдите в первую дверь справа. Вам придется потренироваться, чтобы получить перья. В одном из ящиков лежит невидимый знак. В первый раз он поможет, но еще два раза нужно будет действовать самостоятельно.

Совиное перо вы найдете за второй дверью слева, у совы Ийлопа. Трижды поднимите закуску на стол. Когда сова отправится спать, переместите ее перо на свою сторону и поднимите.

Хагрид ждет вас в Диагональной аллее. Теперь вы можете дать Норберту Драконию Тоник. Теперь путь лежит на поиски Единорога.

Запретный Лес

Идите прямо по дороге. Когда ваш путь преградит растение, воспользуйтесь заклинанием Incendio. Потом двигайтесь вперед, пока не доберетесь до дерева. Здесь пригодится заклинание Charged Flipendo. Перешагните через ствол и идите дальше. Впереди вас ждут тролли. Здесь Гарри поможет Puffapods. Когда с врагами будет покончено, идите дальше. Расчистите дорогу магией Incendio. В области за упавшим деревом вас подстерегает ядовитый Тентакуляр, поэтому выберите заднюю тропинку. Если вам это понадобится, соберите бобы и приготовьте микстуру. Вернитесь назад и идите по другой дороге. Теперь вам удастся справиться с черепахой. Когда она отвернется от вас, ударьте Charged Flipend и спрячьтесь от огня. Трех попаданий будет достаточно для того, чтобы убить черепаху. Дорога открыта. После встречи с Malfoy выберите следующую тропинку после той, на которой он стоит. Сохраните игру. Снова дорогу преграждает растение. Воспользуйтесь Incendio и двигайтесь дальше. Убейте черепаху, пройдите дерево, следуйте по открывшемуся пути, пока не увидите утес. Повернитесь к стене, чтобы обнаружить проход. Идите по нему, убейте черепаху, пройдите дерево и двигайтесь до конца. Посмотрите вверх. Перед вами последняя Карта Знаменитых Волшебников и Ведьм! Сбейте ее Flipendo и возвращайтесь к месту, с которого увидели утес. Обойдите утес и примените магию Incendio. Теперь вскарабкайтесь на платформу и войдите в проход. Вы видите Единорога и Вальдеморта, пьющего кровь.

Только Firenze успеет спасти Гарри.

Последние приготовления

От Хагрида вы получите флейту. Потренируйтесь немного, а потом вернитесь к месту, где вас ждет Уэсли. Если вы успели собрать все бобы, получите пароль. Он позволит вам пользоваться самой мощной модификацией заклинания: «Flipendo Knockback Jinx».

Идите в запретный коридор. Имейте в виду, вернуться вам уже не удастся. Начинается последняя часть игры.

На пути к философскому камню Гарри встретятся семь преград.

Первая преграда. Пушок Хагрида

Вы встретите Пушка в отверстии в Запрещенном Коридоре. Как только Хагрид заговорит с вами, воспользуйтесь флейтой, чтобы Пушок погрузился в сон. Последовательность кнопок все та же: Δ, О, □, X. Повторяйте ее, пока первая голова не заснет. Потом отойдите и сделайте то же с двумя другими. Теперь дверь в секретный проход открыта.

Вторая преграда. Дьявольская ловушка профессора Спроута

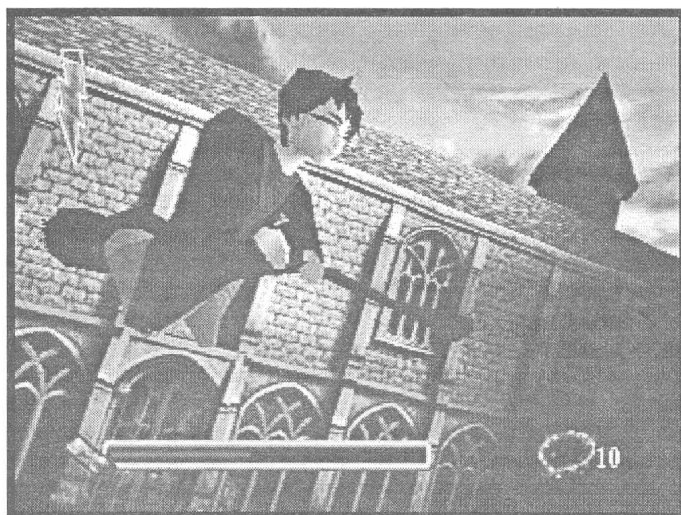
Сразу поразите светящиеся щупальца за правым поворотом ударом Flipendo Knockback Jinx. Когда со щупальцами будет покончено, можете заняться серединой. Поражайте врага зарядом Flipendo Knockback Jinx и не забывайте уворачиваться от его атак. Имейте в виду, если вы будете медлить, щупальца успеют отрасти снова. Но не отчаивайтесь, если это произойдет. В конце примените заклинание Incendio.

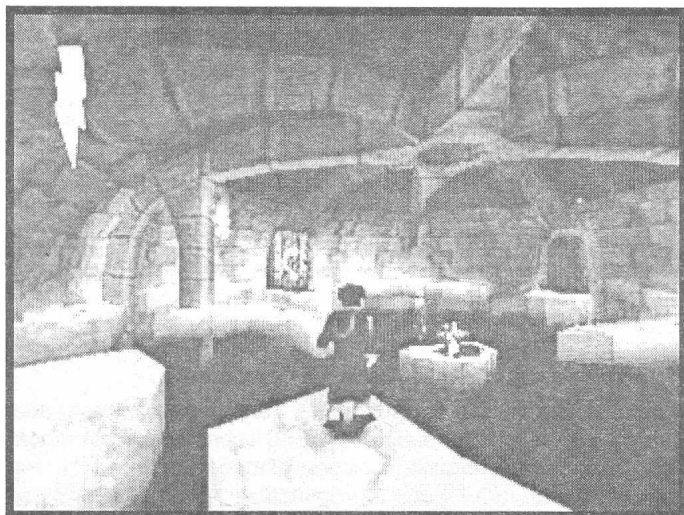
Третья преграда. Летающие ключи профессора Флитвика

Это препятствие заметно легче предыдущих и очень напоминает игру в Квиддич. Просто преследуйте кольца, пока не возникнет возможность поймать ключ. Пользуйтесь кнопкой X, чтобы хватать. Держитесь подальше от других ключей. Справившись с заданием, войдите в следующую дверь.

Четвертая преграда. Гигантские шахматы профессора Макгонагалла

На пути к этой преграде вы можете найти секретную комнату. Одна из стен отличается от других. Подойдите и нажмите □, чтобы проникнуть за нее. Внутри вы сможете записаться и найдете Шоколадных Лягушек.





Препятствие состоит из трех шахматных досок. Не пытайтесь пользоваться знакомой стратегией: у вас нет противника, вернее, все фигуры пытаются съесть вас. Ходят здесь тоже совсем не по правилам. Иными словами, никакие это не шахматы. Если хотите уцелеть, следуйте приведенной стратегии.

Для первой доски:

1-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите направо, наверх и налево.

2-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите направо, налево, вверх и вниз.

3-е решение: Начинайте с черной клетки, ходите наверх, налево, налево и вниз.

Для второй доски:

1-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите наверх, направо вниз и наверх.

2-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите наверх, направо вниз и налево.

3-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите наверх, направо вниз и налево вверх.

Для третьей доски:

1-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите налево вверх, налево наверх, налево, направо и вниз.

2-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите налево вверх, налево вверх, и налево вверх, направо вниз и вниз.

3-е решение: Начинайте с белой клетки, ходите налево вверх, налево вверх, и налево вверх, направо вниз и направо вниз. В конце пути запишитесь и, если это необходимо, подкрепитесь Шоколадной Лягушкой.

Пятая преграда. Троль профессора Квиррелла

Дальше дорогу преграждает Троль. Поскольку он все еще нетвердо стоит на ногах, смело перемещайте предметы на пути заклинанием Wingardium Leviosa. Главное, не поднимай-

те их слишком высоко, чтобы не привлечь к себе внимание. В конце пути есть несколько Шоколадных Лягушек. Возьмите их и дождитесь заклинания Alohomora, открывающего дверь.

Шестая преграда. Ледяная микстура профессора Снейпа

Вам нужно найти рыцаря, отличающегося от других. Справившись с первой задачей, нанесите по нему удар Flipendo Knockback Jinx и сразу отпрыгивайте. Старайтесь уворачиваться от атак рыцаря и наносить ответные удары, когда тот будет отводить щит. После боя возьмите ледяную микстуру и двигайтесь дальше.

Квиррелл

Прежде чем вы успеете что-либо сделать, таинственный незнакомец оживит всех рыцарей. Вам придется снова воспользоваться Flipendo Knockback Jinx. Когда появится огромный рыцарь, будьте особенно внимательны. Вместо того, чтобы каждый раз уворачиваться от ударов его молота, начните бегать вокруг врага по часовой стрелке. Применяйте заклинание, когда рыцарь не будет нападать. Два последних удара окажутся двойным и тройным. После победы вы обнаружите, что сражались не с кем иным, как с профессором Квирреллом. Если вы ранены, съешьте лягушку: в следующем помещении вас ждет последнее испытание.

Седьмая преграда. Зеркало профессора Дамблдора

Здесь вас ждут Квиррелл и Вольдемор. Берегитесь зеленых шаров, которые полетят в вас. В ответ нанесите удар Flipendo Knockback Jinx по колонне, стоящей за спиной Вольдеморта. Пока враг будет заниматься колонной, разберитесь с веревкой, нажимая □. Потом подождите, когда противник поднимется, и дважды ударьте Flipendo Knockback Jinx по зеркалу. Постарайтесь, чтобы Гарри при этом держался подальше. Как только Вольдемор продолжит наколдовывать свои зеленые шары, начинайте бегать по и против часовой стрелки. Другая тактика займет намного больше времени. Когда вас схватят, жмите □, а потом X. Повторяйте эту несложную операцию, пока не выиграете.

Конец игры

Победа над Вольдемором — лишь один из способов выиграть в этой игре. Собрав все Карты Знаменитых Вещей и Волшебников, вы получите от Рона специальную карту. После чего сможете получить кубок по Квиддичу. Это другой путь к победе.