

HARRY POTTER

„I kamień Filozoficzny”

Sterowanie:

- *do przodu, przy lataniu w górę*

↓ - *do tyłu, przy lataniu w dół*

← - *w lewo*

→ - *w prawo*

MYSZ

Lewy przycisk: Użycie czaru

Prawy przycisk: Skok

Biegnij po schodach na górę, a potem podążaj za Ronem Weasleyem. Jego bracia Fred i George przygotowali dla Ciebie kilka przydatnych lekcji. Oto i pierwsza z nich.: uczymy się wspinaczki. Wystarczy podbiec do szafki i już jesteś na górze. Biegnij korytarzem i zbieraj fasolki Bertiego Botta. Hop na następną szafkę, a następnie skreć w korytarz na lewo. Przed Tobą lekcja skakania. Podbiegnij do krawędzi i naciśnij przycisk skoku. Brawo! Przeskakuj po kolejnych szafkach i zbieraj fasolki. Uwaga na Irytka Poltergeista! Potrafi niezłe przestraszyć. Wskocz na balkonik i biegnij korytarzem do przodu. Teraz hop na kolejną szafkę a z niej na balkon. Idź dalej do przodu.

Pozbieraj z okien wszystkie fasolki i wspinaj się w kierunku żaby. Przeskakuj po szafkach i zbieraj fasolki. Gdy zbierzesz wszystkie, wróć do czekających kolegów. Mają oni dla Ciebie nagrodę. Oto karta Czarodziejów. Teraz udaj się na swoje pierwsze zajęcia. Wspinaj się w stronę otwartego przejścia. Skreć w lewo i biegnij po schodach na górę. Nie przejmuj się groźbami Draco Malfoy’a. Jest przywódcą grupy Ślizgonów. Udaj się za poznaną w podróży koleżanką Herminą na lekcję obrony przeciwko czarnej magii, prowadzonej przez jękającego się profesora Quirrella. Oto i pierwsza lekcja: zaklęcie Flipendo – ma ono chronić Cię

przed czarną magią. Przytrzymaj lewy przycisk myszy i powtórz kształt na ekranie. Gdy już nauczysz się czaru, czas na sprawdzenie Twoich umiejętności.

Naciśnij lewy przycisk myszy i skieruj paleczkę w kierunku beczki. Brawo! Umiesz rzucać czary. Powtórz manewr raz jeszcze, aby zrzucić beczkę w dół korytarza. Biegnij na dół i skreć w lewo. Teraz po schodach na dół i dalej w prawo. Profesor nauczy Cię, jak przewracać kociołki i otwierać drzwi. W kotłach znajdziesz niespodziankę. Teraz użyj mocy czaru, aby otworzyć kraty. Przytrzymaj lewy przycisk myszy i skieruj czar na ścianę, na której widnieje symbol czaru. Teraz biegnij w stronę otwartego przejścia. Zbierz gwiazdkę i biegnij prosto korytarzem. Gdy przebiegniesz przez mostek, przewróć kolejny kociołek. Na ścianie po lewej stronie znajduje się symbol czaru. Użyj mocy, aby zmienić ustawienie mostu. Teraz biegnij w dół, skreć w lewo i przebiegnij przez most. Zbieraj gwiazdki. Oto i nowa postać: Prawie Bezgłowy Nick, duch - rezydent zamku Gryffindor. Nauczy Cię on, w jaki sposób możesz zapisać grę. Wystarczy przejść przez księgę. Naprzeciwko księgi zapisu stoi waza. Rozbij ją czarem, a znajdziesz fasolkę. Teraz idź w stronę krat. Na ścianach po obu stronach znajdują się symbole czaru. Użyj mocy, aby otworzyć kratę i znajdujące się za nią drzwi. Biegnij prosto, skreć najpierw w lewo, a potem w prawo. Przewróć dwa stojące kociołki, a potem wykorzystaj czar na symbolach czaru. Znajdują się one na ścianach. Gdy otworzy się krata, wejdź do komnaty i pozbieraj przedmioty. Teraz idź w stronę profesora. Za jego radą, rzuć zaklęcie na betonowy blok, aby go przesunąć w głąb korytarza. Teraz wskocz na niego i dalej hop na górę. Powtórz manewr z kolejnym blokiem. I ponownie wskocz na górę. Gdy znajdziesz się za drzwiami, skreć w lewo i rozbij stojącą na stole wazę. Teraz podążaj w stronę księgi zapisu. Brawo. Pokonałeś kolejny etap przygody.

Teraz biegnij korytarzem i przesuwaj skalne bloki. Wskocz na górę i przewróć kociołek. Na ścianie po lewej stronie znajduje się symbol czaru. Użyj zatem swoich

umiejętności. Z balkonu wskocz na betonowy klocek, a z niego na górną półkę. Pozbieraj przedmioty i wróć na betonowy kloc. Teraz hop ukosem na kolejny balkonik i przesuwaj kolejny blok. Wskocz na niego, a z niego hop na górę. Rzuć czar na symbol, i wskocz na blok. Przeskakuj po ruchomych blokach i otwieraj kolejne tajne skrytki. Aby je znaleźć, rzucaj czar na każdy symbol Flipendo. Spowoduje to nie tylko otwarcie tajemnych komnat, ale także pozwoli blokom poruszać się. Gdy skończy się podróż ruchomymi skałami, znajdziesz się przy drzwiach. Za nimi skręć w lewo i idź w stronę kolejnej komnaty. Oto najtrudniejszy sprawdzian: Używając zaklęcia Flipendo, przewracaj na plecy gnomy. Te małe stworzonka poruszają się dość szybko, a każde ich dotknięcie spowoduje utratę energii. Musisz więc bardzo uważać. Dam Ci małą radę. Sprowokuj je, aby biegły za Tobą, a potem wskocz stół. Tu Cię nie dosięgną. Teraz użyj pałeczki, aby wykonać zadanie. Gdy to już uczynisz, biegnij w stronę otwartych drzwi. Brawo! Zakończył się pierwszy sprawdzian. Zdobywasz nagrodę – 20 punktów dla Gryffidoru. Teraz czas na lekcję latania. Przelatuj przez obręcze, sterując strzałkami. Pamiętaj – masz niewiele czasu, a więc staraj się jak najlepiej.

Po zakończonej lekcji pora na następne zajęcia. Niestety drzwi są jeszcze zamknięte. Twoja przyjaciółka nauczy Cię kolejnego zaklęcia – Alohomora. Służy ono do otwierania drzwi, zamków i różnych zamkniętych przedmiotów.

Gdy już posiadasz wiedzę o tym zaklęciu, otwórz drzwi. Gdy znajdziesz się w komnacie, rzuć czar na rycerską zbroję. Zbierz fasolkę, przejdź do otwartej komnaty i zabierz z niej kartę czarodziejów. Teraz wróć do pierwszego pomieszczenia, rzuć czar na regał z książkami. Przejdź do kolejnej komnaty i otwórz skrzynię. Zbierz fasolki i ponownie użyj czaru na wiszącym na ścianie lustrze. Teraz przejdź przez nie. Brawo! Znalazłeś Czekoladową żabę. Doda Ci ona energii. Wróć zza lustra i przejdź do następnego pomieszczenia. Tam rzuć czar na obraz i wskocz na górę. Otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Otwórz kolejne drzwi.

Gdy znajdziesz się w głównym holu, rzuć czary na zbroje rycerskie (cztery razy na każdą zbroję). Teraz powtórz manewr na obrazie, a w pomieszczeniu ukrytego za nim otwórz dwie stojące skrzynie i pozbieraj fasolki. Przewróć stojący we wnęce kociołek i ponownie pozbieraj fasolki. Teraz użyj mocy na środkowym regale z książkami. Wspinaj się na górne półki i zabierz fasolki ze skrzyni. Wróć do głównego holu, zapisz grę i udaj się na kolejną lekcję czarów.

Po skończonej nauce czaru lewitacji, pora na praktyczne ćwiczenie. Steruj myszką (bliżej – dalej) i strzałkami (w lewo- w prawo i wyżej – niżej), aby ustawić kamień stojący po prawej stronie na kamiennej płycie. Teraz przejdź przez drzwi i przewróć kociołek. Pozbieraj fasolki i przewróć na plecy gnomy. Idź prosto i rzuć czar na symbol Flipendo. Przejdź przez otwarte przejście i zapisz grę. Biegnij po schodach na dół, leżące na regałach pozbieraj fasolki i przewróć kociołki. Przejdź do komnaty za kolumnami. Przewróć kolejne kociołki i rzuć kilka razy czar na zbroję rycerza. Pozbieraj fasolki i użyj magii na kamienne bloki, stojące przy ścianach. Oops! Znowu te okropne gnomy... Przewróć je na plecy i rzuć czar na symbol Flipendo, który znajdował się za kamiennymi blokami. Brawo! Otworzyłeś kraty. Teraz przenieś kamienne bloki (stoją koło zbroi rycerza) na betonowe płyty, które znajdują się za kratami. Brawo! Otworzyłeś kolejne przejście!

Biegnij do przodu i skreć w lewo. Zabierz gwiazdkę i podejź do księgi zapisu. Teraz przenieś kolejny blok na płytę. Udało Ci się uruchomić most. Wskocz na ruchomy blok i hopla na drugą stronę! Teraz biegnij prosto i skreć w prawo. Ułóż kolejny blok na kamiennej podstawie. Otworzyłeś tajne przejście! Wejź do pomieszczenia i użyj mocy na lustrze. Przejdź przez nie i wdrapuj się po półkach skalnych na górę. Otwórz wszystkie skrzynie, pozbieraj przedmioty i skocz w dół. Teraz udaj się ponownie do tajnej komnaty i rzuć czar na symbol Flipendo. Wyjź na taras i przenieś kolejny blok na kamienną podstawę. Wskocz na ruchomy blok, a

z niego hop po gwiazdkę! Wróć na blok i wskocz na drugą stronę. Oto i koniec sprawdzianu.

Przenieś blok na podstawę i wejdź do tajemnej komnaty. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i udaj się w stronę drzwi. Kolejną lekcją będzie lekcja zielarstwa. Tuż za drzwiami przewróć kociołek i pozbieraj przedmioty. Idź do przodu. Otwórz skrzynię stojącą po prawej stronie i rzuć czar na lustro. Wdrap się na górę i przejdź przez przejście. Otwórz skrzynię. Brawo! Odnalazłeś kolejną kartę czarodziejów. Wróć na dół i idź do przodu. Walcz z Irytkiem! Rzucaj na niego czary i unikaj „niespodzianek” rzucanych przez przeciwnika. Gdy już wygrasz, udaj się po schodach w dół. Oto i kolejne spotkanie z Fredem i Georgem. Proszą Cię o 25 fasolek. Daj im je, a obdarują Cię kolejną kartą czarodziejów. Udaj się prosto i skreć w prawo. Użyj czaru na obrazie i z tajemnego miejsca zabierz fasolki. Teraz idź dalej. Kompani Malfoya ostrzegają o „niespodziance”? Nie przejmuj się nimi. Użyj mocy na posągu czarownicy i zbieraj fasolki. Idź schodami w dół i rozbij wazonik. Użyj mocy na rycerskich zbrojach, pozbieraj fasolki i na razie omiń KsięgęZapisu. Idź prosto i rzuć czar na lustro po lewej stronie. Przejdź przez nie i wskakuj na kolejne skalne półki. Teraz otwórz drzwi i wejdź do komnaty. Otwórz stojącą tam skrzynię. Brawo! Oprócz fasolek odnalazłeś kartę czarodziejów. Wróć na dół i udaj się schodami na górę. Porozmawiaj chwilę z Nevillem. Powie Ci o swojej przypominajce i ostrzeże przed Draco Malfoyem. Dowiesz się też, że lekcja zielarstwa odbędzie się na zewnątrz zamku. Po rozmowie rzuć czar na posąg i pozbieraj fasolki. Idź do przodu i teraz zapisz grę. Następnie zejdziesz schodami w dół.

Oto i Draco Malfoy. Nie chce Cię wypuścić z zamku i na dodatek rzuca w Ciebie petardami! Omijaj petardy, a gdy spadnie ona na podłogę, podnieś ją (wystarczy na nią wejść) i rzuć w Draco (przycisk spacji). Po prawej stronie, między zbrojami znajduje się Czekoladowa żaba. Wejdź na nią, a uzupełnisz zapas energii. Brawo! Pokonałeś Malfoya! Czas więc na lekcję zielarstwa.

Po krótkiej rozmowie z gajowym, biegnij dróżką w prawo. Czeka tam na Ciebie Twoja koleżanka. Biegnij prosto, do miejsca, w którym znajduje się posąg smoka. Użyj mocy i pozbieraj fasolki. Przejdź teraz przez czerwone drzwi i idź w lewo. Otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Przed Tobą trudne zadanie. Na ścianach po lewej i prawej stronie widnieją symbole Flipendo (po trzy na każdej ścianie). Aby kontynuować podróż, musisz użyć zaklęcia na tablicach z symbolem Flipendo. Pozwoli to na otwarcie bramek prowadzących do kolejnych tablic. Kłopot w tym, że dostępu do nich bronią złote ślimaki. Dotknięcie ich spowoduje utratę części energii. Rzucaj czary na ślimaki i przechodź obok nich w stronę tablic. Musisz się spieszyć, gdyż ślimaki po pewnym czasie „dochodzą do siebie”. Gdy już uda Ci się zrealizować plan, biegnij przez kolejne pomieszczenia wpisując się po drodze do księgi zapisu. Na zielonej polance, po lewej stronie stoi skrzynia. Otwórz ją i pozbieraj przedmioty. Udaj się w stronę bramy, a gdy znajdziesz się za nią - skreć w lewo. Unikaj paszcz roślin – zabierają one energię. Otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Idź prosto i użyj czaru na posągu smoka. Przejdź przez otwarte przejście i skreć w prawo. Dwukrotnie rzuć czar na posąg smoka, pozbieraj fasolki i wróć do pierwszego smoka. Przejdź przez bramkę po lewej stronie i skreć w prawo. Unikaj ataków roślin, otwórz skrzynię i zbierz fasolki. Gdy dojdiesz do końca tunelu, rzuć czar na stojący po prawej stronie posąg smoka. Przejdź przez nowe przejście i skreć w lewo, lub w prawo (wyjdiesz w tym samym miejscu). Otwórz skrzynię i rzuć czar na roślinną ścianę, oznaczonej małym kamiennym chodniczkiem u dołu. Od tej pory, gdy trafisz na taki ślad, śmiało używaj mocy na trawiastą ścianę. Za nią na pewno kryje się sekret. Przejdź przez mostek i otwórz kolejną ścianę. Uwaga! W nowym miejscu czekają na Ciebie trzy Gnomy! Bądź zatem ostrożny. Gdy już je pokonasz, otwórz skrzynię, pozbieraj przedmioty i wróć do wejścia do tajemnego miejsca. Następnie przejdź przez bramkę i skreć w lewo. Uważaj na rośliny. W nowym miejscu przenieś blok na kamienną podstawę. Otworzysz tym

samym jedną z bram. Skieruj też swoją moc na roślinną ścianę. Trzymaj się prawej strony gdy będziesz wchodził na nowy teren. Po lewej bowiem czają się Ciebie drapieżne rośliny. Skręć w prawo i otwórz skrzynię. Opuść zakamarek i idź dalej. Przed kolejną bramą, po lewej stronie „urzęduje” kolejna roślina. Za nią jednak znajduje się następne tajne przejście. Najpierw jednak rzuć czar na posąg smoka, a otworzy się przed Tobą nowy teren. Przejdź między kolumnami i rzuć na duży pomnik smoka czar. Pozbieraj fasolki i wróć do bramki. Teraz użyj mocy na roślinnej ścianie i omijając ataki rośliny wejdź do środka. Ostrożnie przechodź obok roślin, zbierając fasolki. Idź prosto i przejdź przez otwartą bramę. Gdy skreścisz w lewo, ujrzysz kolejną roślinę. Zaraz za nią, po lewej stronie jest zakamarek, w którym podskakuje Czekoladowa żaba. Dalsza podróż nie ma sensu, gdyż dojdiesz do miejsca, w którym już wcześniej byłeś. Wróć zatem do otwartej bramy i udaj się w stronę kolumn. Gdy znajdziesz się za nimi, po prawej stronie budynku ujrzysz skrzynię. Otwórz ją i pozbieraj fasolki.

W międzyczasie Fred i George po raz kolejny odbiorą Ci 25 fasolek. W zamian jednak otrzymasz nową kartę czarodziejów. Po lewej stronie budynku odnajdziesz kolejne tajemne przejście, oznaczone kamiennym chodniczkiem. Rzuć więc czar, a przejście stanie otworem. Idź prosto i w lewo, aż ujrzysz dwa posągi smoków. Rzuć na nie czar, a otrzymasz Kartę Czarodziejów. Wróć teraz przed budynek i wejdź do niego.

Kolejną lekcją, będzie długo oczekiwana już nauka zielarstwa. Lekcję poprowadzi profesor Sprout. Zaklęcie INCENDIO ma Cię chronić przed niebezpiecznymi roślinami. Po skończonej nauce przyszedł czas na sprawdzenie umiejętności. Rzucaj czary na kolcokrzewy, aby je zniszczyć. Za radą profesor Sprout cofnij się parę kroków, aby uniknąć ataku kolcami. Teraz użyj mocy na tablicy z symbolem Flipendo. Brawo! Otworzyłeś kolejne drzwi. Musisz jednak uważać, gdyż uwolniłeś tym samym dwa Gnomy. Gdy je pokonasz, zniszcz resztę

kolcokrzewów i otwórz stojącą za nimi skrzynię. Teraz udaj się w dalszą drogę. Ale uwaga! Za zakrętem czeka na Ciebie jeszcze jeden Gnom. Pokonaj go, przewróć kociołek i biegnij w stronę Księgi Zapisu.

Rzuć czar na roślinę i zniszcz wszystkie kolcokrzewy. Za nimi znajdują się skrzynie, w których czekają fasolki. Gdy pozbierasz wszystkie, biegnij po schodach na górę, zbierz gwiazdkę. W komnacie na górze, użyj mocy na półkach z książkami, a następnie na znajdującymi się za nimi symbolami Flipendo. Gdy uczynisz tak ze wszystkimi czterema regałami, stojące na środku komnaty drzewko zapadnie się pod ziemię, a Ty będziesz mógł wejść do tajemnej skrytki. Tam czekają na Ciebie dwa Gnomy, Karta Czarodziejów i gwiazdka. Gdy pokonasz Gnomy i pozbierasz wszystkie elementy, wróć na górę, zapisz grę i otwórz kolejne drzwi. W nowej komnacie najpierw rzuć czar na latające stworzenie, potem zaś użyj magii przeciwko oblegającym drzewo pnączom. Odwdzięczy Ci się ono, zniżając gałęzie, tak abyś mógł na nie wskoczyć i pozbierać znajdujące się na nich przedmioty. Rzuć też zaklęcia na cztery stojące przy ścianach drzewka, a obdarują Cię one fasolkami. Pozbieraj je i otwórz kolejne drzwi. Uwaga na nadlatujące motyle! Użyj przeciw nim magii i idź dalej. Przewróć kociołek i zapisz grę.

Wskocz na drewniany podest i idź schodami na górę. Używaj zaklęcia, aby usypiać rośliny. Poruszaj się ku górze, zgodnie ze strzałkami. Na górze, użyj mocy na symbolu Flipendo. Na pniu po lewej stronie, uruchomiłeś windę. Rzuć czar na roślinę, wskocz na windę, a z niej skocz w bramę. Zabierz gwiazdkę i zapisz grę. Idź schodami na górę. Czekają tam na Ciebie kilka nieprzyjemnych niespodzianek. Zaraz po wejściu na górę, będziesz musiał bronić się przed atakami czterech Gnomów, później zaś będziesz musiał zająć się kolcokrzewami. Za nimi bowiem znajduje się skrzynia z fasolkami. Gdy już to uczynisz przejdź do kolejnej komnaty (tej bez drzwi) i przewróć dwa kociołki. Następnie przenieś kamienne bloki na ich

podstawy. Dzięki temu uruchomisz system zraszania młodych roślin i będziesz mógł otworzyć kolejne drzwi. Użyj zatem czaru na symbolu Flipendo.

Otworzyło się kolejne przejście. Biegnij po gwiazdkę, a przejdziesz do następnej komnaty.

Użyj czaru Flipendo na odpowiednich symbolach, aby otworzyć wrota i kraty. Uważaj jednak, bo po każdym otwarciu pojawi się jeden Gnom. Gdy je ogłuszysz idź dalej i rzuć czar na wielką roślinę po lewej stronie. Przejdź szybko koło niej, aż dostaniesz się na drugą stronę. Tam użyj mocy na symbolu Flipendo, aby podnieść kratę. Ponownie uspij roślinę i biegnij w kierunku otwartego przejścia. Zbierz gwiazdkę i zapisz grę. Teraz rzuć kilka razy czar na krzaczastą rzeźbę smoka, po czym zajdź ją od tyłu i zabierz Czekoladową żabę. Nie zapomnij też pozbiierać fasolek. Przejdź do kolejnego pomieszczenia i rzucaj czary na kolcokrzewy. Gdy znikną, otwórz skrzynie i zabierz żabę. Teraz przesun kamienne bloki i użyj mocy Flipendo, aby otworzyć kraty i wrota. Idź prosto i skręć w prawo. Rzucaj czary na rośliny i wejdź na skalną półkę, na której siedzi żaba. Idź dalej w górę i przeskakuj po skalnych mostkach, aby dostać się na sam szczyt. Teraz użyj zaklęcia na symbolu Flipendo i wskocz nieco wyżej po gwiazdki i fasolki. Ostrożnie zeskakuj po półkach w dół, i biegnij do otwartego przejścia na lewo. Uważaj jednak na rośliny. Przejdź przez drzwi, zabierz żabę i zapisz grę. Teraz używając magii przeciwko kolejnym roślinom idź korytarzem do przodu, omiń bramę i wejdź w zakamarek. Wskocz (pomagając sobie kamienną półką) na żywopłot i staraj się dostać do widocznej po drugiej stronie skrzyni. Znajduje się w niej Karta Czarodziejów. Teraz wróć do zamkniętej bramy i rzuć czar na symbol Flipendo.

Przejdź przez kolejne wrota, zabierz gwiazdkę i idź prosto. Skręć w lewo i rzucaj zaklęcia na widocznych na ścianach czterech symbolach Flipendo. Gdy to uczynisz otworzą się następne drzwi, a fontanna wypełni się wodą. Biegnij teraz do

przodu. Brawo! Ukończyłeś sprawdzian i zdobyłeś dwadzieścia punktów dla swojej szkoły. Czas na drugą lekcję latania...

Lecz cóż to? Neville ma problem! Zły Draco Malfoy zabrał mu jego przypominajkę i wyzywa Cię na pojedynek na miotły! Goń Draco i uderzaj w niego. Omijaj stawiane przez niego pułapki w postaci latających niebieskich kul. Staraj się też omijać drzewa! Każde uderzenie zabiera Ci część energii! Na niektórych momentach trasy, miotła steruje sama. Wówczas możesz próbować ataku na odległość, naciskając prawy przycisk myszy.

Gdy już pokonasz Draco i odzyskasz przypominajkę Neville, dowiesz się od pani profesor McGonagal o odbywającym się meczu quidditch. Co więcej zaproponowano Ci udział w grze. Jest to dla Ciebie zaszczyt, gdyż nigdy wcześniej uczniowie pierwszej klasy nie mogli uczestniczyć w zabawie.

Idź prosto, w stronę otwartej bramki i przejdź przez nią. W następnej planszy idź prosto i przejdź przez tunel w drzewie. Rzuć czar na drewniany bal, który blokuje drogę. Teraz idź dalej trzymając się cały czas prawej ściany, a znajdziesz tajne wejście. Otwórz skrzynię, pozbieraj przedmioty i wskocz na górną półkę. Biegnij do przodu, aż dojdiesz do miejsca chronionego przez ślimaki i motyle. Rzucaj czary na motyle i przebiegnij drogę między ślimakami. Pamiętaj, abyś nie wbiegł na snujący się za ślimakami żółty dymek, gdyż odbierze Ci on nieco energii. Na końcu drogi wspinaj się na kolejne wzniesienia, a gdy dojdiesz do skrzyni, otwórz ją i pozbieraj elementy. Teraz wróć do miejsca z drewnianymi balami i udaj się w stronę żółwia. Rzuć na niego czar i przejdź koło niego. Wspinaj się na kolejne pnie, rozpoczynając od ostatniego, stojącego przed przejściem dalej po prawej stronie. Przebiegnij ostrożnie po leżącym pniu i wspinaj się dalej, aż dojdiesz do płaskiego terenu, na którym rosną kolcokrzewy. Zniszcz je wszystkie, otwórz skrzynię i zbierz fasolki. Przeskakuj wyżej po palach. Po drodze użyj czaru na skrzyni, która stoi na jednym z pni. Zejdź na dół, pozbieraj fasolki i wróć na

górze. Wskocz na zielony teren i idź prosto, ostrożnie omijając ślimaki. Rzuć czar na stojące wysokie drzewo, a przewróci się ono i utworzy most, który pozwoli Ci przejść na drugą stronę. Rzucaj czary na motyle i podejdź do Księgi Zapisu. Przejdź na drugą stronę i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i udaj się w kierunku wysokiego drzewa. Rzuć na nie czar, aby utworzyć kolejny mostek. Przejdź na drugą stronę i otwórz stojącą po prawej stronie skrzynię. Pozbieraj elementy i idź w stronę drzewa, omijając ślady pozostawiane przez ślimaka. Użyj zaklęcia, aby utworzyć kolejny most. Teraz wskocz na niego i przeskakuj po kolejnych palach w prawo lub w lewo (obydwie ścieżki prowadzą do tego samego miejsca). Wskocz na trawiasty teren i idź prosto. Zapisz grę i zniszcz kolcokrzewy. Teraz użyj czaru na symbolu Flipendo. Spowoduje to przestawienie mostu. Wskocz na most i biegnij prosto. Zanim zeskoczysz na drugi brzeg, zniszcz kolcokrzewy i rzuć czar na roślinne paszcze. Idź prosto niszcząc je i omiń trzy spacerujące po polanie trzy ślimaki. Gdy zauważysz rosnące po prawej stronie kolcokrzewy - użyj czaru. Teraz otwórz skrzynię i wejdź do jaskini wskazywanej przez strzałkę. Idź korytarzem, wspinając się po skalnych półkach. Otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wspinaj się dalej i przejdź przez mostek do kolejnej skrzyni. Otwórz ją. Bravo! Odnalazłeś kolejną Kartę Czarodziejów. Wróć do wejścia do jaskini i udaj się w kierunku widocznej ścieżki. Biegnij do przodu, aż dojdiesz do chaty gajowego.

No to otrzymałeś kolejne zadanie. Musisz nazbierać ognistych nasion, aby gajowy mógł podgrzać smocze jajo. Wyjdź przez furtkę i idź prosto. Tuż za zakrętem czai się na Ciebie motyl. Rzuć na niego czar i przejdź ostrożnie między ślimakami, pamiętając, aby nie wejść przypadkiem na pozostawiany przez nie ślad. Na rozstaju dróg nie skręcaj w prawo, ale idź w lewo. Tuż za krzakami znajduje się bowiem skrzynia, a w niej kilka fasolek. Gdy już je pozbierasz możesz udać się w dalszą drogę. Idź zatem prosto i przejdź przez skalny tunel. Tuż za nim zostaniesz zaatakowany przez motyla. Uważaj więc na niego. Wskocz na najmniejszy skalny

blok, wejdź na większy i przeskocz na ten znajdujący się po środku sali. Teraz skocz w stronę zamkniętego przez głaz wejścia i rzuć zaklęcie. Wejdź do pomieszczenia i otwórz skrzynię. Teraz udaj się w stronę otwartego wejścia po drugiej stronie sali. Idź skalnym korytarzem do przodu i omiń ślimaki. Idź dalej prosto i przeskocz po skalnych palach na drugą stronę. Teraz możesz zapisać grę.

Wejdź do pomieszczenia i rzuć czar na zębatkowy mechanizm. Brawo! Otworzyłeś kolejne przejście. Przejdź dalej i rzuć czar na stojący naprzeciwko beczek głaz. Wejdź do środka i skręć w prawo. Rzuć zaklęcie na ślimaka i przeskocz po skalnych palach na drugą stronę. Biegnij do następnej komnaty i otwórz stojąca w niej skrzynię. Następnie rzuć czar na dwukołowy mechanizm, aby otworzyć przejście. Biegnij w stronę strzałki i przeskakuj po skalnych półkach. Przejdź przez kolejne pomieszczenie i przewróć stojące drzewo, aby stworzyć most. Teraz zeskakuj na dół (na lewo) i wejdź do pomieszczenia. Zabierz Kartę Czarodziejów i rzuć czar na kołowy mechanizm. Wejdź na windę, a gdy powiezie Cię na górę, udaj się na most. Przejdź przez niego i skocz na skalną półkę, na której znajduje się Księga Zapisu. Przejdź przez wodospad i biegnij prosto. Za pomocą zaklęcia przesunąć głaz (uczynić to dwa razy). Wskocz w miejsce, w którym stoi skrzynia i otwórz ją. Teraz wróć do pozostałych głazów. Ustaw się plecami do wejścia i przesunąć głaz po lewej stronie. Wejdź do schowka i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i zabierz Czekoladową Żabę. Usuń kolejny głaz i skręć w lewo. Teraz jeszcze tylko jeden głaz i... Dotarłeś do ognistych nasion!

Rzuć z daleka czar na roślinę, a gdy nasiona przestaną się mienić (ostygną), pozbieraj je. Wówczas otworzy się kolejne przejście. Wejdź do środka i rzuć czar na motyla. Idź prosto i otwórz skrzynię, po czym udaj się na prawo. Wskocz na skalną półkę po lewej stronie i biegnij w kierunku Księgi Zapisu. Teraz przeskakuj po skalnych palach i przejdź pod wodospadem po prawej stronie. Ugaś czarem roślinę i pozbieraj nasiona. Wróć na do pierwotnej drogi i wskakuj wyżej. Za

zakretem po prawej stronie znajduje się kolejny wodospad, a za nim kolejna roślina. Gdy pozbierasz nasiona, rzuć czar na skalny głaz tarasujący przejście do kolejnej komnaty. Wejdź do niej, otwórz skrzynię i wróć na skalne pale. Teraz hopla na ostatnią półkę i skręć w lewo. Ugaś roślinę i pozbieraj nasiona. Następnie udaj się w dalszą drogę, zgodnie z informacją na drogowskazie. Przesuń głaz i biegnij w dół. Uwaga na Żółwia! Strzela ogniem i może nieźle przypiec skórę! Najlepiej od razu skręć w prawo i wspinaj się po skalnych półkach na górę. Teraz możesz zapisać grę i śmiało biec do przodu. Na nowej polance, skręć w lewo i rzucaj czary na gryzące rośliny. Tuż za jedną z nich znajduje się tajne przejście. Rzuć czar na głaz i wejdź do środka. Otwórz skrzynię i uruchom dwukołowy mechanizm. Ponownie wspinaj się po skałach, aby dotrzeć do miejsca z gryzącymi roślinami. Przejdź przez teren rzucając czary i wejdź do jaskini. Skręć w prawo i rzucaj zaklęcia na kolejne rośliny. Oto i kolejna ognista roślina. Pozbieraj nasiona i idź dalej. Niszcz kolejne rośliny i otwórz skrzynię. Gdy staniesz na skalnej półce, a przed Tobą nie będzie żadnego mostu, użyj czaru na wiszące skały. Gdy opadną – będziesz miał możliwość przejścia na drugą stronę. Wejdź najpierw do pomieszczenia z ognistą rośliną. Gdy pozbierasz nasiona udaj się na skalną półkę po lewej stronie. Otwórz skrzynię i wróć na skałkę ze strzałką. Używaj czarów na wiszących skałach i wskocz na drugi brzeg. Omijaj spacerujące ślimaki i idź prosto. Przy następnych skalnych palach, rzuć z brzegu czar na żółwia, a gdy ten przewróci się na pancerz, powtórz czar. Wtedy to żółw spadnie do wody. Śmiało zatem przeskakuj po kolejnych palach, tak aby dostać się do pomieszczenia po lewej stronie, na dole. Idź prosto i przeskakuj po skałach, rzucając czary na ślimaki. Wejdź na górę, otwórz skrzynię i uruchom dwukołowy mechanizm. Idź prosto i skręć w stronę przeciwną do wskazywanej przez strzałkę. Znajdziesz tam kolejną roślinę. Teraz możesz udać się w dalszą drogę. Rzuć czar na głaz, aby go przesunąć, biegnij w dół i skręć w prawo. Brawo! Jesteś znów w gospodarstwie

gajowego. W nagrodę za zebrane nasiona, obdaruje Cię On kolejną Kartą Czarodziejów. Teraz wejdź do chaty przyjaciela. Ma On dla ciebie kolejny prezent – flet, który potrafi usypiać niektóre zwierzaki. Czas na mecz w Quidditcha!

To nie jest wcale łatwa gra! Musisz bowiem sterować miotłą, gonić żółty świecący znicz, a jednocześnie unikać tłuczków (to takie niebieskie latające kule) i uważać na to, aby nie zderzyć się z kolegą z drużyny lub przeciwnikiem. Każde takie spotkanie oznacza bowiem utratę części energii. Gdy jednak uda Ci się złapać znicz, wciśnij szybko klawisz skoku (prawy przycisk myszy), a mecz będzie wygrany.

Brawo! Poszło gładko? A zatem czas na kolejną lekcję czarów. Biegnij schodami w górę i skręć w prawo. Biegnij do przodu, aż dojdiesz do miejsca, w którym dwie drogi prowadzą schodami na górę. Tam rozbij wszystkie wazon-y i skręć w lewo. Biegnij do przodu, otwórz skrzynię i przewróć kociołek. Wróć do sali. Wróć do głównego holu i idź prosto. Przy niebieskim witrażu skręć w lewo, a następnie wejdź do komnaty po prawej stronie i rzuć czar na biblioteczkę, stojącą po prawej stronie. Wejdź do otwartego pomieszczenia i otwórz skrzynię. Idź dalej, wejdź do kolejnej komnaty, skręć w lewo i idź do niebieskiej szafki. Stań przed nią na dywanie i otwórz ją. Teraz rzuć zaklęcie na symbolu Flipendo, a gdy zjedziesz w dół, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Rzuć czar na symbolu Flipendo, a znajdziesz się z powrotem na górze. Wróć teraz do korytarza z niebieskimi witrażami i skręć w prawo. Przy kolejnym witrażu stoi skrzynia. Otwórz ją i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Idź prosto i rozbij wazon. Teraz zejdź schodami w dół. Rzuć czar na zbroję rycerską. Wejdź do tajnego pomieszczenia, otwórz skrzynię, biegnij najpierw w prawo, a potem w lewo. Gdy zejdziesz schodami w dół, skręć w prawo. Uwaga! Zaraz po wejściu do komnaty, zostaniesz zaatakowany przez Gnomy. Rzucaj więc czary, a gdy pokonasz wszystkie, otwórz stojącą po drugiej stronie sali skrzynię. Teraz wróć na górę. Z głównego holu udaj się do

przejścia naprzeciwko. Biegnij najpierw prosto i otwórz skrzynię. Teraz stań plecami do niej i wejdź do pomieszczenia na prawo. W komnacie z najdziesz stojące na kamiennych podestach wazonny. Rozbij je i pozbieraj fasolki. Teraz wejdź przez drzwi, które znajdują się naprzeciw wejścia do tego pomieszczenia. Zejdź schodami w lewo. Znow Fred i George proszą Cię o 25 fasolek? Daj im je, a w zamian otrzymasz Kartę Czarodziejów. Wejdź ponownie na balkonik i biegnij w stronę trzech niebieskich regałów. Otwórz środkowy a potem rzuć czar na symbolu Flipendo. Teraz biegnij w stronę ukrytego za obrazem przejścia, wskocz na górę i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i wróć do głównego holu, w którym znajduje się też rycerska zbroja. Teraz udaj się do w stronę pomieszczenia z drewnianymi, krętymi schodami. Wejdź na górę.

Jesteś świadkiem, jak profesor Snape wychodzi z zakazanego korytarza. Idź do pomieszczenia na lewo. Czas bowiem na kolejną lekcję czarów.

Po skończonych zajęciach nadeszła pora na praktyczne sprawdzenie umiejętności. Rzuć czar na gargulca i przeskocz na drugą stronę korytarza. Umożliwi Ci to magiczny, świetlny most. Teraz idź w stronę drzwi. W nowym pomieszczeniu, skręć w prawo i rozbij wazoniki. Pozbieraj fasolki, idź prosto i skręć w prawo. Otwórz skrzynię i odwróć się do niej plecami. Rzuć czar na symbolu Flipendo po lewej stronie. Wejdź do komnaty (nie ma znaczenia którym wejściem) i rzuć zaklęcie na gargulcu. Użyj zaklęcia na drugim symbolu, wejdź do środka, rozbij wazonny i rzuć czar na posągu. Teraz i wskakuj po świetlnych schodach na górę, a gdy się tam znajdziesz, przejdź mostem na drugą stronę. Zabierz gwiazdkę i idź prosto. Otwórz skrzynię i idź dalej. Rzuć czar na gargulcu, zapisz grę i przejdź mostem w stronę gwiazdki. Wskocz na balkon i biegnij do przodu. Rozbij wazonny, przebiegnij do kolejnego pomieszczenia i ustaw kamienny blok na podstawie. Gdy otworzą się kraty, użyj magii na gargulcu i wejdź na aktywowaną w sąsiednim pomieszczeniu świetlną windę. Na górze biegnij prosto,

skręć w prawo i wejdź do komnaty po lewej stronie. Tam rzuć czar na postaci gargulca i przeskocz na drugą stronę. Tam ponownie użyj magii na posagu gargulca i rzuć czar na symbolu Flipendo. Biegnij w stronę nowego mostu i przeskocz na balkon z gwiazdką. Biegnij w stronę Księgi zapisu, a potem idź w lewo, trzymając się lewej ściany. Tym sposobem dojdiesz do pomieszczenia, w którym znajdziesz Czekoladowa żabę. Rzuć czar na kamienną płytę i wejdź do sekretnej komnaty. Otwórz skrzynię, wyjdź z komnat, wejdź na arenę pomiędzy kolumnami i zabierz gwiazdkę. No tak! Znów ten Irytek! Czeka Cię kolejna walka. Trzymaj go na dystans i rzucaj w niego czary. Unikaj też rzucanych w Ciebie przedmiotów. Gdy już pokonasz przeciwnika, udaj się w stronę zamkniętych drzwi. Wejdź do pomieszczenia i użyj magii na posagu gargulca. Teraz zapisz grę i przeskocz świetlanym mostem na balkonik po lewej stronie. Uwaga na motylka! Teraz przejdź do kolejnej komnaty i rzuć czar na posag gargulca. Przeskocz na kolejny balkonik i przejdź do komnaty po prawej stronie. Zabierz Czekoladową żabę i rozbij wazoniki. Idź prosto, omijając świetlną windę. Otwórz stojące skrzynie, pozbieraj fasolki i udaj się schodami w dół. Walcz z motylkiem, a gdy go pokonasz, udaj się do kolejnego przejścia. Przed Tobą dwa duże skoki. Najpierw z balkoniku na mostek z kolumną, a potem z mostku na kolejny balkonik, po drugiej stronie. W pomieszczeniu otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i rzuć czar na drzwi z kłódką. Wejdź do komnaty i użyj magii na symbolu Flipendo. Brawo! Udało Ci się utworzyć most! Wróć szybciotko na górę i wskocz na świetlną windę. Teraz hopla z windy na balkonik! No, no... Odnalazłeś tajną kryjówkę Nicka! Wejdź na mostek i idź prosto, w stronę posagu gargulca. Rzuć czar i idź zapisać grę. Teraz skręć w lewo i idź do końca korytarza. Zabierz czekoladową żabę i wróć do rozwidlenia dróg. Idź prosto, do końca korytarza i otwórz skrzynię. Teraz udaj się do miejsca, w którym wcześniej uruchomiłeś windę, krążącą wokół kolumny. Wskocz na nią, a gdy znajdziesz się po drugiej stronie, skocz na balkonik. Tam czeka już na Ciebie

profesor Quirrell. Znak to, iż sprawdzian się zakończył. Czas na kolejną lekcję.

Podejdź do posągu i kilkakrotnie rzuć czar. Pozbieraj fasolki i idź schodami na górę. Przed kolejnym skrzyżowaniem, na ścianie po prawej stronie wisi obraz. Użyj na niego magii, aby otworzyć wejście. Wejdź do środka i otwórz skrzynię. Teraz udaj się dalej. No tak. To znowu bracia Fred i George. Wskocz na stolik, aby dać im 25 fasolek, a w zamian oddadzą Ci Kartę Czarodziejów. Idź schodami w dół i rzuć czary na posąg wiedźmy. Następnie biegnij w dół i rozbij wazonik. Rzuć czary na zbroje rycerzy i biegnij dalej. Rozbij kolejny wazonik, a nieco dalej po prawej stronie otwórz lustrzane przejście. Wejdź do środka i skacz na dół. Teraz otwórz drzwi i walcz z Gnomami. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i wróć na górę. Teraz wróć do miejsca z dwoma zbrojami rycerzy, zejź schodami w dół i skreć w lewo. Przy schodach znajduje się skrzynia, a w niej czeka Karta. Teraz wejdź w drzwi po drugiej stronie.

Zejź schodami w dół, aż dotrzesz do profesora Snape'a. Czas na lekcję eliksirów. Okazało się, że za spóźnienie odjęte zostają Ci punkty, a na domiar złego, zostajesz wysłany do lochów po niezbędne składniki. Idź do przejścia pomiędzy niebieskim a zielonym kociołkiem, i wejdź na mostek. Oopsss! Bolesny upadek... Okazuje się, że misja wcale nie będzie taka łatwa. Podejdź do Księgi Zapisu, a następnie idź w lewo lub w prawo i przeskocz przez przepaść. Używając zaklęć, poprzesuważ kamienne bloki, tak aby wpadły w przepaść i utworzyły most. Wówczas to otworzą się kraty. Przejdź na drugą stronę i używaj mocy na mniejszym kamiennym bloku. Przesuń go jak najdalej się da, po czym wskocz na niego, a dalej na balkonik. Podejdź do rośliny i zabierz ją. Stań na kamiennym podeście i rzuć czar na symbolu Flipendo. Gdy winda powiezie Cię w górę, biegnij schodami do przodu i zapisz Grę.

Rzuć czar na symbolu Flipendo, który znajduje się na lewej ścianie. Teraz ostrożnie wskocz na ruchomy, kamienny blok, a z niego na kolejny, poruszający się

w górę i w dół. Wskocz najpierw na środkową, skalną półkę i pozbieraj fasolki. Wróć na kamienną windę, a z niej wskocz na tą najniższą. Tam również pozbieraj fasolki i użyj czaru, na symbolu Flipendo. Wówczas otworzy się przejście po lewej stronie. Wskocz na balkonik i idź prosto. Zabierz kartę Czarodziejów i otwórz kraty z kłódką. Teraz rzuć czar na symbolu Flipendo i wejdź do nowo otwartej komnaty. Tam stań na kamiennym podeście i ponownie użyj magii, a winda powiezie Cię w górę. Teraz hop na skałkę i otwieramy kolejne drzwi. Ostrożnie wskocz na ruchomą windę, a z niej na najwyższą półkę. Zabierz gwiazdkę i rzuć czar na symbolu Flipendo po prawej stronie. Teraz wskocz na kamienny blok i jak najszybciej otwórz kraty. Z kamiennego bloku skocz na półkę z Księga Zapisu. Uff... Niestety to nie koniec skoków. Ostrożnie przeskakuj z bloku na blok, aż znajdziesz się po drugiej stronie. Musisz to robić jednak szybko, gdyż w chwilę po lądowaniu bloki znikają. Gdy już dostaniesz się na balkonik, rzuć czar na symbolu Flipendo i otwórz kraty. Wskocz teraz na ruchomy blok, a z niego na półkę. Raz jeszcze powtórz cały manewr i zapisz grę. Teraz kolejny rajd po znikających skałkach i hopla po gwiazdkę. Wejdź w korytarz i skreć w prawo. Uciekaj przed złym duchem i biegnij w prawo po schodach. Uwaga! W pomieszczeniu biegają Gnomy! Gdy już je pokonasz, (a jest ich tam aż sześć!), otworzą się trzy kraty. Zabierz Czekoladową Żabę, otwórz skrzynię i dwukrotnie rzuć zaklęcie na posąg, który stoi po środku sali. Pozbieraj fasolki, przejdź do kolejnego pomieszczenia i zabierz korę jarzębiny. Idź dalej i stań przed kamiennym blokiem, który stoi po prawej stronie. Przenieś go teraz na kamienną podstawę, zupełnie po lewej stronie. Przejdź parę kroków do przodu i przenieś uwolniony głaz na drugą, wolną podstawę. Teraz przenieś pierwszy głaz na ostatnią podstawę, do której dostępu broniły kraty. Przejdź do kolejnego pomieszczenia.

Ostrożnie przeskakuj po znikających balkonach, a gdy dostaniesz się na ten z posągiem, rzuć czar. Teraz śmiało wskakuj po świetlnych obłokach na górę, zabierz

gwiazdkę i skreć w prawo. Otwórz skrzynię i udaj się w stronę symbolu Flipendo, na który rzuć czar. Ostrożnie wróć na dół i kontynuuj przeskakiwanie po znikających balkonach. Na ostatnim z nich rzuć czar na posąg gargulca i z pomocą świetlnych schodków dostań się na górę. Tam zabierz kolejny składnik i biegnij w stronę otwartych krat. Skreć w prawo i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Tam stań na windzie i rzuć czar na symbolu Flipendo. Gdy winda powiezie Cię w górę, zejdź z niej, odwróć się i ponownie użyj magii, aby wprowadzić w ruch kamienny blok. Wskocz na niego i ostrożnie zeskocz na balkonik. Teraz biegnij po schodach na górę, aby zapisać grę.

Udaj się na górę i skreć w lewo. Otwórz skrzynię i poczekaj na ducha. Gdy będzie przepływał koło Ciebie, otworzą się przed nim kraty. Korzystając z okazji przejdź przez nie i otwórz przejście po lewej stronie. W pomieszczeniu otwórz skrzynię i wróć do poprzedniego miejsca. Ponownie poczekaj na ducha, aby móc udać się w dalszą drogę. Biegnij prosto i skreć w przejście na lewo. Tam rzuć czar na posąg gargulca i wskocz na uruchomiony obłok. Teraz hopla na drugą stronę i biegnij w stronę kolejnego posągu. Ostrożnie przeskakuj na kolejne dwa obłoczki, a z nich na balkonik. Śmiało biegnij zapisać grę.

Wejdź do komnaty i idź w stronę opuszczonych krat. Ponownie będziesz mógł przez nie przejść tylko z pomocą ducha. Gdy już znajdziesz się za kratami, biegnij do przodu i rzuć zaklęcie na posągu. Wejdź do otwartego za nim pomieszczenia i zabierz Kartę Czarodziejów. Wyjdź z komnaty i skreć w prawo. Otwórz stojącą na końcu korytarza skrzynię i wróć do krat. Odczekaj na pojawienie się ducha i przejdź przez nie, skreć w lewo i skocz w dół. Przesuń kamienny blok w stronę balkonu po drugiej stronie i wspinaj się na górę. Teraz biegnij do przodu po kolejny składnik – dyptam. Biegnij przez wejście na mostek. No... to masz już wszystko! Brawo!

Okazuje się, że nie ma się z czego cieszyć. Lekcja odbyła się bez Twojego udziału, a za spóźnienie odjęto Twojej szkole kolejne punkty! Czeka Cię jednak kolejne zadanie. Twoja koleżanka Hermiona została uwięziona przez nieznanego osobnika! Razem z Ronem biegniecie na ratunek przyjaciółce...

Uciekaj przed Trollem! Problem w tej części gry polega na tym, że sterowanie odbywa się w przeciwnych kierunkach, a do tego trzeba przeskakiwać nad dziurami w podłodze! Jak najlepiej biec? Kieruj się trasą wyznaczaną przez fasolki. Popróbuj parę razy, a na pewno Ci się uda!

Gdy już przechytrzysz Trolla, czas na ratunek Hermionie. Twój kolega – Ron, zaczaruje maczugę Trolla, tak aby trafiła go ona w głowę. Ty musisz odpierać ataki Trolla. Skieruj pałeczkę ku górze i niszcz lecące w Waszą stronę przedmioty. Stań obok Rona i naciskaj lewy przycisk myszy, rzucając tym samym czar za czarem. Gdy już pokonacie Trolla, czas na kolejny mecz quidditch. Tym razem przeciwko szkole Ravenclaw.

Po wygranym meczu, znajdujesz prezent. To „pelerynka – niewidka” – prezent od ojca. Powoduje ona, że stajesz się niewidoczny. Jednak gdy będziesz rzucał czary, pelerynka chwilowo straci swoją moc. Biegnij do drzwi, a gdy się otworzą i zauważy Cię strażnik, odczekaj chwilę aż odejdzie. Teraz, trzymając się za nim idź prosto i skręć w prawo. Strażnik pójdzie w lewo, a Ty dotrzesz do drzwi. Nie podchodź jednak do nich, tylko stań przy lewym regale i rzuć czar. Odczekaj moment, aż strażnik odejdzie i wtedy przebiegnij przez otwarte drzwi. Skręć w lewo i zapisz grę. Teraz biegnij schodami na górę i otwórz drzwi, na których wisi kłódka. Wejść do pomieszczenia i „przyklej się” do prawego regału. Gdy Flich odejdzie, idź do przodu i stań przed symbolem Flipendo. Rzuć czar, odwróć się w przeciwnym kierunku i po schodkach wspinaj się na regał. Teraz, z góry widzisz całą bibliotekę. A jeśli tak, to ujrzysz także kolejny symbol Flipendo! Rzuć czar, nie schodząc z regału. Gdy drzwi się otworzą, poczekaj aż Flich odejdzie,

wybiegnij z pomieszczenia i idź w lewo. Podejdz do Księgi Zapisu. Teraz idź dalej i otwórz czarem kolejne drzwi. Stań po prawej stronie i odczekaj aż Flich sobie pójdzie. Obserwuj dokąd idzie, a gdy zniknie za zakrętem, udaj się w stronę zamkniętych na kłódkę drzwi i rzuć na nie czar. Schowaj się za regałem, bo strażnik wróci, aby sprawdzić czy nic się nie dzieje. Teraz podejdz do drzwi i rzuć czar na symbolu Flipendo. No tak! Ale jak dostać się na górę? Jest i na to rada! Udaj się w stronę zamkniętych krat, a na stojącym obok regale ujrzysz kolejny symbol Flipendo. Rzuć na niego czar i schowaj się z dala od przewróconego regału. Flich przyjdzie zbadać, dlaczego regał się przewrócił i po chwili odejdzie. Wskocz na ten regał, a z niego na górę. Teraz przeskakuj po regałach, aby dostać się do wcześniej otwartego przejścia na górze. Po drodze zbieraj fasolki. Gdy znajdziesz się na górze, skreć w prawo i rzuć czar aby otworzyć kolejne przejście. Poczekaj, aż Flich sprawdzi drzwi i odejdzie daleko, a wtedy skocz na sąsiedni regał. Stojąc na nim otwórz drzwi i ponownie odczekaj, aż Flich oddali się po sprawdzeniu stanu rzeczy. Teraz hop w dół i wejdz do pomieszczenia. Rzuć czar i uciekaj w stronę przewróconego regału. Wejdz na górę i przejdź do nowo otwartego pomieszczenia. Tam użyj czaru, aby otworzyć kolejne przejście. Teraz skacz po regałach w stronę wyjścia i wybiegnij z pomieszczenia. Skreć w prawo i rzuć czar na symbolu Flipendo i wróć po regałach na górę. Tam skreć w lewo i biegnij w stronę posągu. Użyj magii na gargulcu i biegnij do pomieszczenia, w którym pojawiły się świetliste obłoki. Wspinaj się po nich na górę i wskocz na drewniany balkonik. Teraz hopla na dół i czas na kolejne czary. Najpierw rzuć czar Flipendo, a potem użyj magii na posągu Gargulca. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i ponownie wskakuj na kolejne obłoki. Tym razem z drewnianego balkoniku nie zeskakuj w dół, a wspinaj się wyżej, aż dostaniesz się na balkonik, na którym stoi posąg gargulca. Teraz rzuć na niego czar i wróć na poprzedni balkonik. Ostrożnie dostań się na balkon, do którego dostęp jest możliwy przez świetlisty obłoczek. Przeskocz

na kolejny balkonik, ponownie korzystając z obłoków i skreć w prawo. Tam otwórz drzwi i podbiegnij do Księgi Zapisu. Otwórz też wiszący na ścianie obraz i zabierz ze skrzynki fasolki. Teraz biegnij w lewo.

No, no, no... Przed Tobą prawdziwa wspinaczka! Przeskakuj zatem ostrożnie po obłokach, aby dostać się na górę. Uwaga na Flicha! Gdy odejdzie w lewo, Ty idź w prawo. Odejdź parę kroków i odwróć się w stronę przejścia. Z tego punktu powinieneś widzieć widniejący na ścianie symbol Flipendo. Rzuć czar, a schody zmienią swe położenie i będziesz mógł przejść do wieży. Poobserwuj przez chwilę jak Flich patroluje teren, wejdź na mostek i przejdź na jego środek. Okazuje się, że Irytek może być bardzo przydatny. Ale jak to zrobić?

Stojąc na mostku, rozbij jeden z wazonów po prawej stronie. Gdy Filch do nich podbiegnie, prędyutko udaj się w stronę schodów, prowadzących na wieżę. Brawo! Smok jest wolny!

Pozostało Ci wymknąć się z wieży. Gdy zejdziesz schodami w dół. Stań po lewej stronie, przed wejściem na mostek. Teraz rozbij wazon po prawej stronie i ukryj się po lewej stronie. Powtórz manewr, a gdy Filch opuści komnatę, przejdź przez mostek i idź w stronę drzwi. Tym razem musisz być znacznie ostrożniejszy. Strażnik ma pomocnika – panią Norris. Kłopot w tym, że pani Norris jest... kotem. Otwórz drzwi i biegnij schodami w dół. Otwórz kolejne i ostrożnie podejdź do przodu. No tak... Flich i pani Norris przygotowali na Ciebie pułapkę. Jakoś trzeba będzie to obejść. Najpierw stań po prawej stronie wejścia do biblioteki i rzuć czar na symbolu Flipendo. Znajduje się on na widocznym po lewej stronie regale. Przejdź po nim na górę, gdy się przewróci i wskocz na taras. Idź w prawo i wskocz na regał, przed którym stoi Flich. Teraz jeszcze tylko dwa skoki i już jesteś na tarasie po przeciwnej stronie. Idź w lewo i biegnij schodami w dół. Szybciutko otwórz drzwi i przejdź przez nie. No to jesteś coraz bliżej celu.

W kolejnej bibliotece idź w prawo, trzymając się prawej ściany. Gdy dojdiesz do stolika odwróć się, a na półce ujrzysz symbol Flipendo. Rzuć czar, a następnie wejdź po przewróconym regale na górę. O! Bezgłowy Nick służy Ci pomocą! Idź według wskazówek przyjaciela. Gdy dojdiesz na balkonik, wskocz na regał po lewej stronie, a z niego na drugi balkon. Idź tarasem do przodu, a znów ujrzysz postać Nicka, wskazującą Ci drogę. Przeskocz na taras i idź do przodu. Teraz stań na balkoniku i wskocz na regał po lewej stronie. Wskocz na kolejny balkonik i podążaj do przodu. Teraz ostrożnie przeskocz po regałach na taras po przeciwnej stronie i idź w lewo. Pozbieraj fasolki i idź tarasem do przodu. Odwróć się w stronę tarasu po drugiej stronie, (stoi na nim Nick) i po regałach wskocz na niego. Teraz idź w lewo i biegnij na dół po schodach. Otwórz cichutko drzwi i wejdź do komnaty.

Odnalazłeś lustro, które odzwierciedla pragnienia! Niestety Twoja ucieczka przed Flichem jeszcze się nie skończyła. Idź do końca korytarza i otwórz drzwi. Wejdź po schodach na półpiętro i rzuć czar na regał po lewej stronie. Przejdź do pomieszczenia i idź w stronę Księgi Zapisu. Otwórz też tajne przejście przez lustro, a w komnacie otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wyjdź z pomieszczenia, idź do skrzyżowania i skreć w prawo. Otwórz drzwi i wejdź po regałach na taras. Otwórz kolejne drzwi i stań na balkonie. Wskocz na środkowy regał i poobserwuj, w jaki sposób teren patrolowany jest przez Flicha i panią Norris. W czterech kątach tej sali, znajdują się wejścia do sal. Musisz dostać się do każdej z nich i poprznieść kamienne bloki na skalne podstawy. Dzięki temu dostęp do drzwi będzie otwarty! Idź w stronę drzwi, a gdy Flich zacznie gonić Irytka, stań za skalną ścianą i rozbij stojący po jednej ze stron wazon. Teraz szybko biegnij na drugą stronę i przejdź przez drzwi. Brawo! Wykiwałeś Strażników!

Bracia Fred i George coś kombinują? Przejdź obok nich i udaj się w dalszą drogę. Czas na powstrzymanie Profesora Snape'a przed kradzieżą Kamienia Filozoficznego. Idź prosto i otwórz skrzynię. Biegnij dalej aż dojdiesz do drzwi.

Ciężkie zadanie przed Tobą... Musisz uśpić trójgłowe zwierzę grając na flecie. Stań w bezpiecznej odległości i graj po parę sekund na każdą głowę. Uważaj, bo gdy przestajesz grać, głowa zaczyna się budzić...

Teraz wszyscy wskakujecie do otwartego przejścia. Niestety, nie było to najszczęśliwsze rozwiązanie. Musisz uwolnić przyjaciół z diabelskich sidła. Rzucaj czary na kokony, w których znajdują się towarzysze podróży, uważając też, aby nie dosięgły Cię macki pozostałych roślin.

Brawo! Niezły z Ciebie czarodziej... Tym razem zadanie nie będzie takie trudne. Musisz po prostu złapać latający klucz. Wsiądź zatem na miotłę i do dzieła!

Kolejnym zadaniem jest pomoc Ronowi. Musisz pokonać wielkie figury, aby Ron wygrał mecz. Jak to zrobić? Wejź na białe pole i poruszaj się po skosie w prawą stronę (tylko po białych polach).

Kolejną przeprawą jest wybór jednej z kilku stojących na stole butelek. Znajduje się w niej eliksir, który pozwoli Ci na bezpieczne przejście przez czarny dym. Nie spuszczaaj wskazanej na początku butelki z oczu, i lewym przyciskiem myszy wskazuj właściwą, gdy zmienią one swoje położenie na stole. Brawo. Teraz przejdź przez dym i skreć w prawo. Rozbij skrzynię, pozbieraj fasolki i udaj się w stronę pomostów. Tam zapisz grę i skacz po skalnych półkach w dół. Teraz przejdź przez drzwi i idź do przodu.

Ot i co! Głównym sprawcą całego zamieszania związanego z kradzieżą Kamienia nie jest wcale tajemniczy i groźny profesor Snape, a jękający się profesor Quirell! I kto by pomyślał? Sprawa jest jednak ciężka. Przeciwnik bije w Ciebie czarami, a tu nie ma gdzie się schować. Co gorsza nie walczysz z jakimś tam

pierwszym lepszym czarownikiem, ale z profesorem magii! Cóż, pozostało spróbować sprostać wyzwaniu.

Przy początku komnaty stoją cztery kamienne bloki – dwa duże i dwa małe. Abyś mógł dotrzeć do profesora Quirrella, musisz przystawić do ściany jeden duży blok, a za nim jeden mały. Uważaj jednak na ataki ze strony nauczyciela. Każdy Twój błąd niemiłosiernie wykorzysta, a zatem staraj się być zawsze schowanym za kamiennymi blokami. Gdyby kończył Ci się zapas energii, po bokach sali czekają dwie Czekoladowe Żaby. Wejdź na górę, a zdenerwowany Quirrell zaprzestanie ataków. Pozbieraj Czekoladowe Żaby i podejdź do Księgi zapisu.

Wejdź do pomieszczenia. Okazuje się, że profesor Quirrell miał dwa oblicza. Pora przystąpić do ostatecznej rozgrywki. Ukrywaj się za kamiennymi kolumnami. Gdy przeciwnik będzie uderzał w nie magią, zaczną się chwiać. Aby Twój atak mógł odnieść pożądany skutek, profesor musi znaleźć się w linii prostej do upadku kolumny. Wówczas odbierzesz mu dużo energii. Nie jest to jednak takie proste. Musisz odczekać (chowając się za kolumną), aż Quirrell ustawi się za kolumną, tak aby po Twoim ataku spadła ona prosto na niego. Zajmie Ci to sporo czasu, ale pośpiech nie jest dobrym doradcą. Gdy możliwość uderzania przeciwnika kolumnami skończy się, rzucaj czary na lustro, aby je obracać. Wówczas ciosy profesora będą się odbijać od nie popękanej strony lustra i trafią w niego. Uważaj bardzo na to, aby żaden z rzucanych czarów nie trafił w Ciebie. Kilka takich ciosów i walka będzie przegrana.

Brawo! Pokonałeś wroga i przyczyniłeś się do zdobycia Pucharu Szkół! Na koniec jeszcze jedno... Do czego Fred i George zbierali te wszystkie fasolki?

No tak... Szykowali małą pułapkę na profesora Snape'a. No i udało im się!