

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC

Sterowanie:

Do przodu - strzałka do góry;

Do tyłu - strzałka w dół;

W prawo - strzałka w prawo;

W lewo - strzałka w lewo;

Rozglądanie się - mysz;

Skok - prawy przycisk myszy;

Rzucenie czaru - lewy przycisk myszy.

No, to startujemy! Twój przyjaciel został uwięziony przez konar i musisz go uratować! Biegnij w lewo, w stronę leżącego korzenia. Gdy podniesie się do góry, przebiegnij pod nim. Teraz skręć w lewo i zbiegnij po schodach w dół. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i biegnij w prawo. Wejź po schodach na górę i rzuć zaklęcie na rzeźbę gargulca. Otrzymasz światło, dzięki któremu będziesz widział ukryte schody i tajemne przejścia. Przejdź przez jedno z takich przejść i skręć w lewo. Teraz podejdź do księgi zapisów i zapisz grę. Rzuć zaklęcie na posąg, stojący na fontannie i pozbieraj fasolki. Kolejnym przejściem po prawej stronie przedostaniesz się ponownie do drzewa, w którego konarach tkwi Twój przyjaciel. Rzuć czar Flipendo na kamienny klocek, aby przesunąć go bliżej wyższego bloku. Teraz przeskakuj po blokach na górę, skocz w dół i biegnij w stronę kolejnego korzenia. Podobnie jak wcześniej, przebiegnij pod nim, gdy znajdzie się w górze. Otwórz stojącą skrzynię (wyskoczy z niej czekoladowa żaba), po czym podejdź do szczeliny w ścianie i rzuć zaklęcie. Gdy ściana się rozsunie, wejź do środka, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wyjź z pomieszczenia i biegnij w lewo. Przebiegnij pod kolejnym korzeniem i rzuć czar na konar, który więzi Twojego koleżę.

Przejdź korytarzem w stronę gargulca i rzuć zaklęcie. Otrzymane światło pozwoli Ci ujrzeć skalny blok, po którym będziesz mógł wspiąć się na górę. Gdy już to uczynisz, podejdź do księgi i zapisz grę. Biegnij na wprost i przeskakuj po

skalnych blokach, aby pozbierać fasolki. Teraz zeskocz w dół i podejdź do kamiennego bloku. Rzuć zaklęcie, aby przesunąć kamień i wykorzystując go, wskocz na przeciwległy balkon. Biegnij za przyjacielem, a gdy skręcisz w lewo, rzuć zaklęcie na rzeźbę gargulca. Przejdź przez ukryte wrota i biegnij przed siebie. Rzuć zaklęcie na skalny „przycisk”, a uruchomisz schody. Biegnij na górę i prosto. Tuż przed kratami, po prawej stronie, znajduje się wnęk. Rzuć zaklęcie na mur i wejdź do ukrytego pomieszczenia. Rzuć kolejne zaklęcie na skrzynię i pozbieraj fasolki. Wyjdź z komnaty i skręć w prawo. Zabierz brązową kartę czarodziejów, a następnie rzucaj zaklęcia na żelaznych rycerzy i zbieraj fasolki. Teraz biegnij dalej za kolegą.

Przebiegnij przez korytarz, aż znajdziesz się na placu Hogwartu. Na jego środku znajduje się posąg. Rzucaj nań czary i zbieraj fasolki. Gdy już to uczynisz, biegnij w lewo i otwórz stojącą przy murze skrzynię. Pozbieraj fasolki i biegnij dalej, w stronę bramy. Na basztach widnieją niebieskie flagi. Rzuć zaklęcie na każdą z nich, a otworzy się tajemne pomieszczenie. Wejdź do środka, pozbieraj fasolki, otwórz skrzynię i zabierz kartę czarodziejów. Udaj się teraz w stronę wrót Hogwartu. Tuż przed drzwiami ścieżka skręca w lewo. Biegnij ścieżką i zbiegnij schodami w lewo. Skręć w prawo i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i rzuć zaklęcie na szczelinę w murze. Jak widać, aby móc spenetrować komnatę, musisz nieco poczekać, aż nauczysz się odpowiedniego czaru. Wróć schodami na górę i biegnij w lewo. W rogu, w ścianie za drzewem, znajduje się przycisk. Rzuć na niego czar i wejdź na polanę. Pozbieraj fasolki, otwórz skrzynię i wracaj w stronę wrót. Na gzymsie budynku znajduje się karta czarodziejów. Gdy nauczysz się stosownego zaklęcia, wróć tu i zabierz kartę. Teraz biegnij w prawo od drzwi zamku. Wejdź na murek, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Skocz w dół i podejdź do kamiennej płyty. Zapamiętaj wszystkie miejsca, w których znajduje się symbol widoczny na płycie. Teraz wejdź do pałacu.

Biegnij schodami na górę i rzucaj czary na zbroje rycerzy. Pozbieraj fasolki. Na górnej półce znajduje się skrzynia. Dostaniesz się do niej dzięki dywanowi, na którym widnieje symbol spirali. Ale na to będziesz musiał jeszcze nieco poczekać. Biegnij w lewo i skreć do komnaty na prawo. Znajdziesz się w komnacie, w której odbywa się ceremonia przyznania punktów i w której będziesz mógł sprawdzić, ile punktów zdobyła każda ze szkół. Poza tym, we wnęce przed wejściem do komnaty, rzuć czar na wygrawerowany obraz na ścianie po lewej stronie. Pozbieraj fasolki, ale nie próbuj dotykać zielonej mazi. Wróć tu, gdy Twoje umiejętności pozwolą na pokonanie niedogodności. Wróć do zbroi rycerskich i biegnij w stronę swojego przyjaciela. W pierwszej wnęce, po lewej stronie wisi lustro, na którym znajduje się pajęczyna. Gdy nauczysz się odpowiedniego zaklęcia, wróć tu i otwórz tajemne przejście. Biegnij za swoim przyjacielem, a potem wejdź schodami na górę. Rzuć czar na posąg i wejdź na kamienną płytę, która znajdowała się pod figurą. Przejdź do tajemnej komnaty, pozbieraj fasolki, otwórz skrzynię i zabierz kartę czarodziejów. Biegnij za swoimi przyjaciółmi na lekcję przeciwko czarnej magii. W nowej komnacie zejź najpierw schodami w dół. Tam otwórz stojącą po ścianą skrzynię, zabierz kartę i zapisz grę, poprzez podejście do książki. Możesz też dokonać wymiany fasolek na towar. Wystarczy podejść do jednego z uczniów. Zapamiętaj, że na podłodze znajdują się cztery dywany z tajemniczymi symbolami. Wróć na górę i wejdź na pierwsze ruchome schody. Znalezienie czterdziestu srebrnych kart umożliwi Ci otwarcie tajemnego przejścia, do którego zaprowadził Cię Nick. Teraz przewróć dwa stojące kociołki i pozbieraj fasolki. Wróć do komnaty z ruchomymi schodami i wejdź na kolejne, prowadzące w górę. Wejdź do pomieszczenia na lewo i rzucaj czary na stojące na stołach walizeczki. Pozbieraj fasolki i biegnij do przodu. Na ścianie po lewej stronie znajduje się przycisk. Rzuć na niego czar i wejdź do sekretnego pomieszczenia. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i biegnij dalej. Za dwoma wnękami, naprzeciw stojącego po lewej stronie

stołu, znajduje się magiczne przejście. Rzuć na nie czar i wejdź do pomieszczenia. Jak sam widzisz, dokładna penetracja komnaty będzie możliwa dopiero po poznaniu odpowiedniego czaru. Wyjdź z pomieszczenia i biegnij w prawo. Podejdź do kociołka, przewrót go i pozbieraj fasolki. Wróć do komnaty z ruchomymi schodami i wejdź na kolejne, a potem na następne. Gdy znajdziesz się na najwyższym piętrze, idź do przodu. Tuż przy schodach, po prawej stronie znajduje się wygrawerowany portret. Rzuć na niego czar. Na podłodze widnieje zielona przeszkoda. Nie podchodź do niej i nie dotykaj jej. Wróć tu, gdy opanujesz zaklęcie niszczące przeszkodę. Wyjdź z pomieszczenia i biegnij w prawo. Za wejściem w korytarz, po lewej stronie, znajduje się obraz. Rzuć na niego czar i wejdź do środka komnaty. Otwórz skrzynię i pozbieraj przedmioty. Wyjdź z komnaty i biegnij w stronę zbroi rycerza. Rzuć na nią kilka razy czar i pozbieraj fasolki. Teraz możesz przejść do pomieszczenia z łózkami. W czterech kątach sali, na wysokości balkonów, znajdują się portrety. Rzuć czar na każdy z nich, a otworzy się tajemne przejście w podłodze. Zbiegnij schodami w dół, otwórz skrzynię i zabierz kartę. Wróć na górę i idź do kolejnego przejścia. Tam rzuć czar na gargulca i biegnij schodami na dół. Wskocz na magiczną półkę i wejdź na balkonik. Otwórz skrzynię i zabierz kartę. Kontynuuj podróż schodami w dół. Przewrót dwa kociołki i pozbieraj fasolki. Idź w prawo lub w lewo, otwórz stojącą na dole skrzynię i zabierz kartę. Wróć do ruchomych schodów i udaj się nimi piętro niżej. Teraz biegnij za swoim przyjacielem, a po kolejnej animacji przewrót stojący we wnęce kociołek i zabierz fasolkę. Kontynuuj podróż za swoim przyjacielem. Po lewej stronie znajduje się magiczna ściana. Rzuć czar na maleńką wnękę i wejdź do komnaty. Zeskakuj w dół i otwórz skrzynię. Rzuć też czar na Gnoma i pozbieraj fasolki. Wrzuć stworka do widocznego otworu w ścianie, a dostaniesz za to fasolkę. Jak to zrobić? Podejdź do stworka, gdy siedzi oszołomiony rzuconym na niego czarem, a Harry chwyci go w rękę. Teraz wystarczy podejść do otworu w ścianie i

wrzucić osobnika do środka, używając lewego przycisku myszy. Wróć na górę i biegnij za Ronem. Tuż przed schodami, na szczycie których stoi Twój kolega, w ścianie po prawej stronie znajduje się szczelina. Rzuć na nią czar i wejdź do środka. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i wyjdź z pomieszczenia. Udaj się teraz na lekcję czarów. Gdy różdżka będzie się przesuwac po kształcie czaru, naciskaj odpowiednie strzałki. Za prawidłowe wykonanie zadania, Twoja szkoła otrzyma cenne punkty, a Ty posiadasz kolejną umiejętność. Po nauce czarów, czas na sprawdzenie umiejętności w praktyce. Twój nauczyciel przygotował dla Ciebie małą niespodziankę...

Idź prosto i rzuć czar na chodzącego stwora. Teraz wrzuć go do wnęki w podłodze, a otworzysz kolejne przejście. W kolejnej komnacie zabierz gwiazdkę i rzucaj czary na stworka, aż wpadnie do dziury w podłodze. Pamiętaj, aby stać we wskazanym w podłodze miejscu. Gdy skalny blok powiezie Cię w górę, przeskocz w stronę skrzyni, otwórz ją i zabierz fasolkę i kartę. Skocz w dół i wejdź na górę. Zabierz czekoladową żabę i przejdź do następnego pomieszczenia. Rzucaj czary na każdego zamkniętego za kratami stworka, aż zamknie się za nimi drewniana kurtyna. Podchodź do skalnych bloków z symbolem czaru i przesuwaj je, zgodnie ze wskazanym torem. Rzucaj też czary na złowrogie ślimaki i skieruj je do otworów w podłodze. Spowodujesz tym samym obniżenie się rusztowań z gwiazdami i bonusami. Wykorzystując skalne bloki wskocz na nie i pozbieraj elementy. Przejdź do kolejnej komnaty i rzucaj czary na ślimaki, skierowując je do wnęk w ścianach. Pozbieraj fasolki i biegnij dalej.

Wejdź schodami na górę, zapisz grę i rzuć czar na obraz profesora. Gdy ściana się otworzy, wejdź do środka, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Biegnij schodami na górę, rzuć czar na stworka, pozbieraj fasolki, chwyć stworka i wrzuć je do „Gnomiej dziury” na dole schodów. Pozbieraj fasolki i wróć na górę. Zabierz czekoladową żabę i otwórz stojącą po prawej stronie skrzynię. Zbierz fasolki, kartę

i idź dalej. Aby przywrócić pomost rzucaj czary na stworki we wnękach i spowoduj, aby wpadły do otworów podłódze, na końcu pomieszczeń. Teraz możesz kontynuować podróż. Rzucaj czary na ślimaki, aż wpadną do wnęk i pozbieraj fasolki. Biegnij dalej i umieść we wnękach kraby ogniste. Gdy mury nieco opadną, wejdź na górę i dokładnie przeszukaj tarasy po lewej i prawej stronie. Otwórz przejście, które znajduje się za ścianą z portretem profesora i rzuć czar na gargulca oraz na symbol Flipendo, który widnieje na ścianie, przy czekoladowej żabie. W pomieszczeniu otwórz skrzynię, zabierz kartę i fasolki. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się do tajnej wnęki, gdzie znajdziesz gwiazdkę. Z drugiego tarasu skocz w miejsce gwiazdki i rzuć czar na kamienny bloczek. Skocz w dół i otwórz stojącą po prawej stronie skrzynię. Zabierz kartę i pozbieraj fasolki, po czym zbiegnij schodami w dół. Rzuć czar na ślimaka, pozbieraj fasolki i biegnij korytarzem do przodu. W kolejnej komnacie znajdziesz trzy przyciski. Rzucenie czaru na jakikolwiek z nich spowoduje obrót pierścienia pod sufitem, na którym widnieją podobizny profesora. Każdy przycisk odpowiada odpowiedniemu pierścieniowi. Podobizny musisz ułożyć w pionie, tak aby zgadzały się z obrazem na murze. Wówczas otworzysz kolejne przejścia. Najpierw otwórz przejścia po lewej i prawej stronie. W komnatach pootwieraj skrzynie i pozbieraj fasolki. Stań też na skalnych blokach z widniejącymi śladami obuwia. Spowoduje to obniżenie się rusztowania, na którym znajduje się gwiazdka. Zabierz ją z rusztowania i otwórz ostatnie przejście. Przewróć kociołek i wejdź do pomieszczenia po prawej stronie. Stań na skalnym bloku, a kiedy powiezie cię w górę, biegnij w kierunku przeciwnym do Księgi zapisu. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i wróć do Księgi. Zapisz grę i biegnij do przodu. Rzuć czar na posąg Gargulca, pozbądź się ślimaków, pozbieraj fasolki i przejdź do kolejnej komnaty. Wejdź do sekretnego pomieszczenia po prawej stronie i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i idź dalej. Zbieraj fasolki i rzuć czar na portret profesora, wiszący na ścianie po prawej stronie. Wejdź schodami na

górze, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wróć na dół i biegnij prosto. Przeskakuj po skalnych półkach i zbieraj fasolki. Po drugiej stronie zaczaruj stworka i wrzuć go otworu w podłodze. Biegnij dalej i rzucaj czary na ślimaki. Przewróć też kociołek i pozbieraj fasolki. Idź dalej i wejdź po schodach na górę. Zabierz gwiazdkę i idź prosto. Przewróć kociołek, otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i zabierz kartę. Wejdź do kolejnej komnaty, umieść we wnękach stworki i idź dalej. Zabierz gwiazdkę i skreć w prawo. Otwórz skrzynię i zabierz kartę. Idź w stronę książki, przewróć kociołek, pozbieraj fasolki i zapisz grę. Spójrz w prawo i w górę. Ujrzysz na ścianie symbol czaru Flipendo. Rzuć czar, a ściana się otworzy. Wejdź do pomieszczenia i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i fasolki i idź dalej. W kolejnej komnacie wrzuć do wnęki w podłodze wszystkie kraby ogniste, a rusztowanie się obniży. Wówczas w miejscu, gdzie przebywają stworki utworzy się studnia. Wzdłuż niej widoczne będzie drewniane przejście z podobizną profesora, na które trzeba rzucić czar. Gdy to uczynisz skocz na dół, wejdź do ukrytej komnaty i idź do przodu. Otwórz tajemną komnatę, ukrytą za portretem profesora i stań na dwa kamienne bloki. Gdy rozsuną się drewniane bale, wejdź do pomieszczenia, rzuć czar na gнома i skrzynię, pozbieraj fasolki, zabierz kartę czarodziejów, wrzuć gнома do wnęki i wyjdź z pomieszczenia. Zmierzaj schodami ku górze i wejdź do wnęki z gwiazdką. Teraz biegnij na górę i zabierz z rusztowania ostatnią gwiazdkę. Brawo! Ukończyłeś zadanie powierzone Ci przez profesora!

Idź prosto i skreć w prawo. Biegnij za koleżanką na cotygodniowe spotkanie. Po spotkaniu czeka Cię mały bonus. Biegaj po polanie i nazbieraj jak najwięcej fasolek.

Biegnij za kolegą na trening Quidditcha. Zanim jednak popędzisz za przyjacielem, udaj się w miejsca, gdzie zagościłeś przed wejściem do szkoły. Będziesz miał okazję ponownie pozbierać fasolki i otwierać skrzynie. Rzucaj czary na flagi z literką H, które wiszą na basztach przy bramie. Ponownie wejdź do

ukrytego pomieszczenia i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i zabierz kolejną srebrną kartę. Nie zapomnij też o małym zaklęciu na posąg. Omiń otwartą bramkę, przy której stoją znajomi bracia. Owa bramka wiedzie do Hagrida. Na razie wizyta u niego nie jest potrzebna. Biegnij za kolegą. Czas na trening Quidditcha! Leć za zniczem, a gdy będziesz wystarczająco blisko, wciskaj spację.

Biegnij za koleżanką na lekcję profesora Snape'a. Przed wejściem drzwiami po prawej stronie, skieruj najpierw swe kroki w lewo. Tuż za przejściem, na ścianie po lewej stronie wisi obraz. Rzuć na niego czar, a gdy ukaże się przejście, spenetruj pomieszczenie. Idź dalej, a gdy dotrzesz do Wielkiej sali, otwórz dwie skrzynie, stojące po bokach na podeście. Teraz wróć szybko do czekającej na Ciebie przyjaciółki. Gdy znajdziecie się w piwnicy, rzuć czar na szczelinę w ścianie. Gdy ta się rozsunie, wejdź do pomieszczenia i pozbieraj fasolki. Jak się zapewne domyślasz, będziesz mógł w pełni wykonać zadanie dopiero wtedy, gdy poznasz odpowiednie zaklęcie. Wyjdź z komnaty i biegnij za Hermioną. Po drodze omijaj pająki. Nie skręcaj w korytarz na lewo, tylko biegnij prosto. Rzucaj czary na zbroje rycerzy i pozbieraj fasolki. Idź dalej i otwórz stojącą po lewej stronie skrzynię. Naprzeciw niej znajduje się ściana ze szczeliną. Rzuć na nią czar, a potem na gargulca. Idź prosto i wskocz do wnęki w podłodze. Pozbieraj fasolki. Nie jesteś jeszcze w stanie pokonać zielonej przeszkody, a podróż w dwa widoczne korytarze na razie nie ma sensu. Wróć zatem do oczekującej na Ciebie koleżanki. Teraz postępuj zgodnie z instrukcjami podawanymi przez profesora Snape'a. Biegnij też do końca sali wykładowej. Stoi tam skrzynia, którą należy otworzyć.

Biegnij za Hermioną i wejdź do komnaty. Po lekcji czaru, czas sprawdzenie nowej umiejętności. Nim ruszysz do przodu, rzucaj czary na zbroje i zbieraj fasolki. Teraz biegnij do przodu i rzuć zaklęcie na ektooplazmę. Zbiegnij schodami w dół i skręć w prawo. Biegnij w dół i rzuć zaklęcie na przeszkodę. Skręć też w lewo i przewróć kociołek. Wejdź do kolejnej komnaty i przeskocz nad drewnianym

klocem. Rzucaj zaklęcia na zielone przeszkody i wróć przed bal. Teraz przesuń bal do przodu, aż wpadnie w dół. Skocz do wnęki i otwórz pomieszczenie po prawej stronie. Znajdziesz tam ukrytą kartę. Wróć na górę i ponownie rzucaj czary na drewnianego klocka. Gdy się przesunie do przodu, wskocz na niego i dalej na drugą stronę. Zabierz gwiazdkę i biegnij na dół. Przewróć kociołek i biegnij dalej w dół. Rzucaj zaklęcia na ekto plazmozy i ognistego kraba. Otwórz skrzynię i przewróć wazonik. Wejdź do kolejnej komnaty. Rzucaj czary na ogniste kraby i przewróć kolejny kociołek. Teraz biegnij prosto, w stronę gwiazdki. Zabierz ją i zbiegnij po schodach w dół. Czeka Cię niemiłe spotkanie z Irytkiem. Rzucaj na niego czary, a postać przestanie Cię dręczyć. Przejdź do kolejnej komnaty i rzuć czar na Gargulca. Teraz możesz spenetrować nowo otwarty obszar. Biegnij w stronę księgi i zapisz grę. Biegnij korytarzem i rzuć czar na blokujący przejście symbol Flipendo. Podejdź do posągu wiedźmy i dwukrotnie rzuć czar. Pozbieraj fasolki i rzuć zaklęcie na Gargulca. Wejdź we wskazane miejsce i biegnij schodami w dół. Rozbij wazonik, zabierz przedmiot i rzuć zaklęcie na symbol Flipendo. Wejdź do komnaty, pozbieraj fasolki i przejdź dalej. Zlikwiduj ekto plazmę i biegnij korytarzem do przodu. Otwórz skrzynię i zabierz kartę. Biegnij schodami na górę i dalej prosto, po drodze unieszkodliwiając kraby. Przejdź przez okrągłą komnatę do kolejnego przejścia. Rzuć zaklęcie na posąg Gargulca, wejdź w korytarz po lewej stronie i zabierz gwiazdkę. Skręć w lewo i otwórz skrzynię. Spenetruj też sekretne pomieszczenie za ścianą. Wróć do głównego korytarza i biegnij w dół, w stronę księgi. Zapisz grę i skręć w lewo. Rzuć czar na ekto plazmozę i biegnij korytarzem na prawo. Uwaga na ślimaki! Przewróć kociołek i skręć w lewo. Zniszcz zielone przeszkody i przebiegnij przez widoczne pod nimi miejsca. Otworzy się kolejne przejście. Wskocz do jednego z otworów i przebiegnij korytarzykiem do kolejnego pomieszczenia. Pozbieraj fasolki i wróć do na górę. Idź do kolejnej komnaty, zabierz gwiazdkę i otwórz skrzynię. Zbiegnij schodami w dół i przewróć kociołek.

Rzucaj zaklęcia na walizeczkę, która stoi na stole. Oto i kolejna przeszkoda. Chochliki! Rzucaj na nie czary, a nie stanie się nic złego. Otwórz też tajemną komnatę, kryjącą się za obrazem. Ważne jest, abyś do pomieszczenia wszedł ze światłem lumos. Wówczas ujrzysz sekretne miejsce, w którym kryje się kolejna gwiazdka. Wskocz do małego otworu w podłodze, rzucaj zaklęcia na kraby i otwórz walizeczkę. Zniszcz ekto plazmozę, aby podnieść kraty i przejdź do kolejnej komnaty, zabierz gwiazdkę i stań nad przepaścią. Rzuć czar na kolejną zieloną plamę i wskocz na wahadło, a z niego na następne. Bujając się, rzuć czar na symbolu Flipendo, który widnieje na ścianie. Wróć na pierwszy balkonik i wejdź do nowo otwartego pomieszczenia. Wróć na ruchome skały i przedostań się na drugą stronę. Przewróć kociołek i idź dalej. Otwórz skrzynię i zniszcz chochlika. W kolejnej komnacie przewróć kociołek i przejdź korytarzem na górę. Tam pozbieraj bonusy i rzuć zaklęcie na ekto plazmozę. Przesuń klocka, tak aby wpadł w otwór w podłodze. W komnacie z gnomami otwórz skrzynię i zabierz kartę. Teraz wróć na dół i wejdź na taras. Pozbieraj fasolki, zabierz gwiazdkę i idź dalej. Powstrzymaj ślimaka i otwórz skrzynię. Biegnij prosto i skreć w prawo. Rzuć zaklęcie na Gargulca i wskocz na magiczny balkonik. Teraz rzuć czar na ścianę przed Tobą i wejdź do góry. Zabierz gwiazdkę i fasolki i skocz na dół. Brawo! Ukończyłeś wyzwanie Skurge!

Biegnij za kolegą na ceremonię przyznawania punktów, a potem, podczas planszy bonusowej nzbieraj tyle fasolek ile to tylko możliwe!

Idź do przodu i skreć w korytarz na lewo. Pohandluj, jeśli chcesz z kolegami i idź dalej. Oto i komnata profesora Snape'a. Podejdź do skrzyni w prawym rogu sali i otwórz ją. Zabierz kartę i otwórz ścianę z widoczną szczeliną. Pozbieraj fasolki i zniszcz ekto plazmozę. Wejdź na kamienny blok i skieruj się na powstałe schody. Wejdź na górę i spenetruj pomieszczenie. Wróć na dół i wróć do głównego korytarza. Biegnij drugim tunelem. Rzuć zaklęcie na ekto plazmozę, a następnie na

Gargulca. Magicznie ukrytą rzeczą jest słup, który stoi w drugim rogu pomieszczenia. Wyjdź z komnaty i biegnij dalej. Rzucaj czary na rycerskie zbroje i Gargulca, otwieraj skrzynie i spenetruj podziemne pomieszczenie. Zniszcz ekto plazmozę i przejdź do komnaty wyżej. Otwórz skrzynię, zabierz kartę i biegnij korytarzem na prawo (ten przed skrzynią). Zniszcz ekto plazmozę i wejdź przez drzwi...

Idź do przodu. Pozbieraj fasolki i rzuć zaklęcie na zamknięte na kłódkę drzwi. Idź prosto i zatrzymaj się nad krawędzią przepaści. Rzuć czary na widoczne symbole Flipendo i wskocz na ruchomy podest. Poczekaj, aż powiezie Cię na samą górę, a wtedy zniszcz widoczną na ścianie ekto plazmozę i wskocz na balkon. Otwórz skrzynie i wróć na podest, zjedź piętro niżej i wskocz na balkon. Rzuć zaklęcie na Gargulca i przewróć kociołek. Wróć na podest i przedostań się niżej. Biegnij schodami w dół, niszcząc po drodze zielone przeszkody i chochliki. Pozbieraj fasolki i zatrzymaj się przy następnej krawędzi. Rzuć czar na kolejną ekto plazmozę i poczekaj, aż chodniczek podniesie się do Twojego poziomu. Teraz przebiegnij w stronę kolejnego korytarza. Biegnij do przodu i otwórz skrzynię (po prawej stronie) oraz tajemną wnękę (po lewej). W kolejnej komnacie rzucaj czary na ślimaki, tak aby znalazły się w polu oznaczonym ich podobiznami. Teraz rzucaj czary na kraby i pozamykaj je w przeciwległych, zielonych pomieszczeniach. Wcześniej spenetruj owe pomieszczenia i pozabieraj mieszczące się w nich przedmioty. Gdy już to uczynisz, przewróć kociołek i rzuć czar na gargulca. Przejdź do następnej komnaty.

Przeskocz po magicznej skałce na balkon z kociołkiem i przewróć go. Wróć na początkową półkę i rzuć czar na ekto plazmozę. Gdy ukażą się schody, przebiegnij po nich w dół. Teraz rzucaj czar na zielone przeszkody, aby uruchomić kolejne schody. Po drodze zbieraj fasolki i uważaj na chochliki. Teraz wejdź do następnej komnaty. Rzucaj czary w ślimaki, aż znajdą się w niebieskich wnękach.

Podobnie jak wcześniej, również tym razem przeszukaj pomieszczenia. Otwórz też stojącą w kącie skrzynię i zabierz kartę. Gdy otworzy się przejście, biegnij w stronę księgi zapisu. Tuż przed nią czeka na Ciebie gnom. Wrzuć go do wnęki w ścianie i otwórz skrzynię. Na przeciwko Gnomiej dziury znajduje się tajemna komnata. Rzuć czar na ścianę, a wejdiesz do środka. Otwórz skrzynię, zabierz kartę i idź w stronę księgi. Zapisz grę i idź prosto. Rzuć czar na widoczną zieloną maź i zbiegnij schodami w dół. Idź prosto, rozpraw się ze ślimakiem i zrzuć go w dół. Otwórz skrzynię i rzucaj czary na symbole Flipendo, aby odblokować przejście na dole. Staraj się, aby trafić do każdej z trzech komnat, oznaczonych jednolitymi kolorami. Znajdziesz w nich ciekawe bonusy. Wracaj w razie potrzeby na górę, aby zmienić ustawienie drzwi. Na końcu odblokuj wejście do komnaty, do której wiedzie chodnik. Gdy zjedziesz windą w dół, zmuszony będziesz najpierw umieścić gnoma w Gnomiej norze. Aby dostać się na drugą stronę - po prostu przeskocz nad przepaścią. W kolejnej komnacie zbiegnij schodami w dół i spenetruj każdą półkę i skrzynię. W niektórych z nich znajdziesz bardzo ciekawe bonusy. Przesuń też kamienny blok i rzuć czar na symbol Flipendo. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i zniszcz kraba. Wejdź schodami na górę i zapisz grę. W czerwonym pomieszczeniu rzuć czar na ekto plazmozę po prawej stronie i wskocz na ruchomy podest. Zeskocz z niego na sąsiedni balkon i rzuć zaklęcie na kolejną zieloną przeszkodę. Wskocz na podest i przedostań się na balkon po prawej stronie. Czyń podobnie w kolejnych pomieszczeniach, aż dotrzesz do księgi. Przed zapisem gry przewróć kociołek i pozbieraj fasolki. Zapisz grę i idź prosto. Otwórz drzwi i rzuć czar na gnoma. Otwórz skrzynię i zabierz kartę. Chwyć gnoma i idź dalej korytarzem. Wrzuć stwora do Gnomiej dziury, rzuć czar na kraba i przewróć kociołek. Wskocz na górę i przeskakuj po skalnych półkach coraz wyżej. Po drodze zbieraj fasolki i niszczone ekto plazmozę. Na górze przesuń skalny głaz i rzuć zaklęcie na Gargulca. Przeskocz na drugą stronę, zlikwiduj gnoma i zniszcz ekto plazmozę. Teraz wejdź do

pomieszczenia z sekretną wnęką. Ważne jest, abyś dotarł tam ze światłem lumos. Otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Przejdź w stronę zamkniętych drzwi i otwórz je. Wejdź do pomieszczenia i spenetruj je. Wpadłeś? Nic nie szkodzi. Najpierw rzucaj czary na kraby, aby spadły z kamiennych klocków. Teraz oczyść miejsce z ekto plazmozy i przeskakuj po klockach w stronę widocznego przejścia. Wspinaj się na górę i przejrzyj zawartość półek, które znajdują się po lewej stronie. Brawo! Odnalazłeś sproszkowany róg dwurożca! Wróć teraz do podziemnego korytarza. Tam czeka na Ciebie Hermiona. Czas na naukę Wielkiego Pojedynkowania... Biegnij za przyjacielem do Wielkiej Sali.

Oto pierwszy pojedynek z Draco Malfoyem. Wybierz czar (PPM) i rzuć go (LPM). Czym dłużej przyciskasz LPM, tym silniejsze obrażenia zadasz przeciwnikowi.

Po pokonaniu Malfoya, wybieramy się na lekcje zielarstwa. Biegnij za Ronem. Po wyjściu z budynku możesz ponownie udać się w miejsca, gdzie wcześniej znajdowałeś bonusy, jak i rzucić czar na posąg. Pamiętaj jednak, że Ron czeka na Ciebie. W ogrodzie otwieraj skrzynię i porozmawiaj z innym uczniem. Teraz skieruj się w stronę oczekującego Rona.

Po lekcji zielarstwa i nowego czaru, czas na Wyzwanie. Idź do przodu i rzuć czar na blokujące przejście rośliny. Wejdź po schodkach i otwórz stojącą po prawej stronie skrzynię. Idź w lewo i przewróć stojący na stole wazonik. Otwórz skrzynię i idź dalej. Przewróć kociołek i rzuć zaklęcie na ścianę po lewej stronie. Wewnątrz pomieszczenia otwórz skrzynię. Wyjdź z zakamarka i idź w stronę ślimaków. Skręć w lewo i zniszcz rośliny. Następnie skieruj czarami ślimaka w miejsce, w którym widoczny był jego symbol. Podobnie uczyni ze ślimakiem, który przechadza się przy przejściu do kolejnej komnaty. Po drodze rzucaj czary na przedmioty, znajdujące się na polanie. Wejdź do nowej komnaty i zapisz grę. Rzuć czar na sznur i wejdź na polanę. Skocz na dół i pozbieraj fasolki. Otwórz skrzynię i

kilkakroć rzuć czar na Irytka. Wdrap się na górę i rzucaj czary na grzyby. Rzuć czar na ścianę roślin i pozbądź się gnoma. Teraz przetnij liny po drugiej stronie przepaści i wskocz po kamiennych blokach na górną półkę. Wejdź do pomieszczenia na górze i przetnij linę. Wróć na dół i przejdź pomostem do następnej komnaty. Zabierz gwiazdkę i otwórz skrzynię po lewej stronie. Zlikwiduj chochliki i wejdź schodami na górę. Otwieraj walizeczkę i rozbij wazonik. Rzucaj czary na ślimaka i wejdź jeszcze wyżej. Tam przetnij linę i przesun kamiennoy bloczek w stronę przeciwną do krat. Wejdź do otwartego pomieszczenia i zabierz gwiazdkę. Idź prosto i rozbij wazonik na stole. Rzuć dwa razy czar na zbroję rycerza i wejdź do następnego pomieszczenia. Rzucaj czary na kolczaste rośliny i przesun kamiennoy blok. Wykorzystaj go, aby wejść na górną półkę i rzuć czar na linę. Wskocz na windę, a z niej na wyższą półkę. Rzuć czar na ścianę roślin, a następnie na poprzeczną linę. Przejdź po pomoście na drugą stronę i spenetruj pomieszczenie za następną ścianą roślin. Skocz w dół i wejdź nowym przejściem do następnej komnaty. Zabierz gwiazdkę, przewróć wazonik i rzuć czary na zbroję rycerza. Podejdź do książki. Zapisz grę, przewróć kociołek i wykorzystaj magiczną moc na pajęczynie. Teraz wskocz na podest i przetnij linę. Gdy wprawisz podest w ruch, rzuć zaklęcie na pajęczynę i wskocz na drugą stronę. Gdy się tam znajdziesz, zabierz gwiazdkę, biegnij w lewo i rzuć czar na posąg Gargulca. Biegnij schodami na górę i podejdź do ściany na końcu drewnianego podestu. Ważne jest, abyś podszedł tam ze światłem lumos. Przejdź przez magiczną ścianę i zabierz gwiazdkę. Teraz rzuć zaklęcie na linę, aby ją przeciąć. Gdy podest powiezie Cię w dół, idź do przodu i zabierz gwiazdkę. Skręć w prawo i spenetruj pomieszczenie. Przejdź przez magiczną ścianę i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i idź schodami na górę. Tam rzuć czar na kamienny klocek, aby zrzucić go w dół. Wróć do miejsca, w którym znajduje się posąg Gargulca i ponownie rzuć czar na kamienny klocek. Gdy otworzy się sekretne pomieszczenie, wejdź do środka, otwórz skrzynię i zabierz

kartę. Wróć do miejsca, w którym znajdowała się ostatnia gwiazda i skreśl w lewo. Rzuć czar na ślimaka, przewróć kociołek i stojący na stole wazonik. Idź do przodu i rzuć czar na kraba. Wejdź na podest po lewej stronie i zniszcz wszystkie widoczne ekto plazmozy. Przesuń kamienny głaz i wskocz na górną półkę. Biegnij do przodu i przetnij linę. Wróć do pomieszczenia z krabem i wskocz do nowo otwartego pomieszczenia. Zabierz gwiazdkę i przeskakuj po płytach na drugą stronę. Czyń to szybko, kamienne płyty za moment wsuną się w ścianę. Gdy znajdziesz się na drugiej stronie, przewróć kociołek i podejdź do książki. Zapisz grę i wejdź do ogrodu. Tam odblokuj Gnomie dziury i rozpraw się z gnomami. Zniszcz rozpylające szkodliwy gaz rośliny i wskocz na murek, naprzeciw wejścia do ogrodu. Zniszcz tentakulę i przejdź do ogrodu. Rzucaj czary na kolejne rośliny, aby przedostać się dalej. Podejdź do skrzyni i otwórz ją. Zabierz fasolki i biegnij w stronę schodów. Zniszcz roślinę i biegnij na górę. Zabierz gwiazdkę i rzuć czar na pierwszy sznur, podtrzymujący drewnianą deskę. Wejdź po niej na górny gzyms i biegnij wzdłuż niego. Pozbieraj fasolki i wróć do deski. Wejdź na deskę i rzuć czar na drugą linę. Biegnij do przodu i rzuć czar w gнома. Pozbieraj powstałe bonusy i przewróć dwa wazoniki, stojące na ziemi. Rzucaj czary na liny wiszącej deski, a gdy ta spadnie, przejdź na drugą stronę. Wejdź na balkonik po prawej stronie i idź do przodu. Uwaga! Z góry dwa stworki rzucają w Ciebie korzenie! Zlikwiduj je, rzucając w nie czary i pozbieraj bonusy. Przewróć stojącą w kącie butelkę i pozbieraj fasolki. Podejdź do książki i zapisz grę. Zejdź schodami w dół i zniszcz rośliny w ziemi. Rzuć czar na ślimaka i spowoduj, aby znalazł się na kamiennym bloku z jego podobizną. Podobnie uczyni po drugiej stronie budynku. Zniszcz rosnące na trawniku rośliny i poszukaj na terenie ogrodu butelki ze śluzem gumochłona. Teraz wejdź do budynku. Zbiegnij schodami w dół i skreśl w prawo. Rzuć czar na posąg Gargulca i biegnij na drugą stronę. Zniszcz ekto plazmozę, zlikwiduj roślinną ścianę i wejdź do tunelu. Niszcz korzenie, złośliwe stworki,

pozbieraj bonusy i biegnij dalej. Zniszcz pajęczyny i biegnij na górę. Przewróć kociołek i podejź do krawędzi chodnika. Rzuć czary na widoczne liny i przebiegnij powstałym mostem na druga stronę. Idź dalej i rzuć czar na przeciwległą ścianę. Wejź do środka i niszczone ektoplazmy. Podejź do skrzyni i otwórz ją. Zabierz kartę i wróć na górę. Skręć w lewo i wejź do ogrodu. Rzuć czary na złowrogie rośliny i pozbieraj fasolki. Przejdź do kolejnego budynku, zabierz gwiazdkę i przewróć kociołek. Idź do przodu i rzuć czar w stronę przeciwległej ściany. Zniszcz pajęczynę i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i wróć do kolejnego przejścia, zablokowanego przez pajęczynę. Rzuć na nią czar i biegnij w dół. Likwiduj kolejne przeszkody i przewracaj stojące na stole wazon. Zbieraj bonusy i idź dalej. Podejź do książki i zapisz grę. Przewróć kociołek i przejdź do kolejnej komnaty. Rzuć czar na ślimaka i na Gargulca. Przez ścianę przejdź dalej i idź magiczną podłogą do następnego wejścia. Zabierz gwiazdkę i skieruj ślimaka do wnęki, nad którą widnieje jego podobizna. Teraz możesz przejść dalej. Otwórz pomieszczenie po lewej stronie i wejź do środka. Aby uruchomić mechanizm, potrzebny jest ślimak. Wyjź z komnaty i idź korytarzem do przodu. Umieść dwa ślimaki we wnękę w ścianie, trzeciego skieruj do wcześniej spenetrowanej sekretnej komnaty. Ustaw ślimaka na kamiennym podeście i wejź do nowej komnaty. Otwórz skrzynię i zabierz kartę. Wróć na górę i biegnij korytarzem do przodu. Przewróć wazonik i skręć w lewo. Oto i ostatnia gwiazdka! Zanim jednak do niej podejdziesz, omiń ją, otwórz skrzynię i przewróć wazonik. Pozbieraj bonusy i rozbij wazon ze słuzem gumochłona. Teraz podejź do gwiazdy. Brawo! Ukończyłeś wyzwanie Diffendo.

Rzuć czar na skrzynię i na szczelinę w ścianie. Zniszcz rośliny i wejź do pomieszczenia. Otwórz skrzynię, zabierz kartę i pozbieraj fasolki. Rzuć czar na Gargulca i wyjdź z komnaty. Idź schodami na górę.

Zanim pójdziesz za swoim kolegą, odwiedź miejsca, w których byłeś już wcześniej. Tym razem jednak masz możliwość przejścia przez roślinną zapórę. Podejdź do jednej z uczennic. Ma ona na sprzedaż dwie srebrne karty! Jeśli wystarczy ci środków, możesz je zakupić. Biegnij za przyjacielem i spenetruj okolice Ciepłarni. Wejdź w trawiasty korytarz i skręć w prawo. Otwórz skrzynię i rzuć czar na roślinną ścianę. Wejdź do pomieszczenia, otwórz skrzynię i pozbieraj bonusy. Biegnij za przyjacielem i skręć w lewo. Zniszcz grzyby i rzuć główką jednego z nich w Gnomią dziurę. Podejdź teraz do niej i pozbieraj bonusy.

Rzuć czar na zablokowane przejście i wejdź do Ciepłarni. Idź prosto i udroźnij przejście. Rzucaj czary na złowrogie rośliny i wejdź na taras. Zlikwiduj gнома i przedostań się do kolejnego tarasu. Zabierz czekoladową żabę i wejdź do pomieszczenia za roślinną ścianą. Przewróć wazonik i rzuć czar na kraba. Wchodź schodami na górę i przejdź drewnianym pomostem do kolejnej komnaty. Po drodze zabierz fasolki z podestu poniżej. W nowym pomieszczeniu idź korytarzem do przodu i rzuć czary na liny. Wróć do wejścia i skocz w dół. Ponownie przedostań się do komnaty z krabami i wejdź na górę. Przejdź pomostem do nowego pomieszczenia. Rzuć czary na liny i wróć do wejścia. Biegnij pomostem do nowej komnaty i podejdź do książki. Zapisz grę i idź korytarzem do przodu. Zniszcz roślinną ścianę i rzucaj czary na kolcowe rośliny. Podejdź do czekoladowej żaby i przewróć wazonik. Idź prosto, rzucaj czary na rośliny i grzyby. Idź dalej i przewróć oba wazony. Zniszcz rośliny i podejdź do zablokowanego roślinami przejścia. Rzuć zaklęcie i wejdź do środka. Zlikwiduj pajęczynę i idź do przodu. Rzucaj zaklęcia na pająki i pajęcze sieci. Gdy dotrzesz na górę, rzucaj czary na drewniane stworki i idź dalej. Stań na kamiennym podeście i idź dalej, w stronę kolejnego drzewa. Ponownie zlikwiduj stworki i idź do przodu. Przewróć wazon, pozbieraj fasolki i rzuć czar na ścianę. Wejdź do komnaty i otwórz skrzynię. Pozbieraj fasolki i wróć do pomostu prowadzącego na dach Ciepłarni. Wskocz do środka i spenetruj

pomieszczenie, podchodząc na końcu do stołu, który stoi na środku sali. Na stole znajdują się skóry boomslangów. Brawo!

Czas na kolejną uroczystość przyznawania punktów. Biegnij zatem do komnaty, a potem, podczas planszy bonusowej, nazbieraj jak najwięcej fasolek. Zanim jednak wejdiesz do sali, rzuć czar na obraz po lewej stronie. Zlikwiduj ektoplazmozę i pajęczynę. Wskocz do środka i otwórz skrzynię. Zabierz fasolki i kartę, po czym wyjdź z komnaty. Teraz biegnij na górę, na uroczystość.

Biegnij na górę i skreć w prawo. Podejdź do stojącego po prawej stronie kolegi i zakup od niego srebrną kartę. Wróć do rycerzy i skreć w prawo. Rzuć zaklęcie na pajęczynę, która znajduje się na lustrze. Wejdź do pomieszczenia i pozbieraj fasolki. Otwórz też skrzynię i zabierz srebrną kartę. Wyjdź z pomieszczenia i biegnij w lewo. Przy świeczniku skreć w lewo i biegnij schodami na górę. Przy posągu ponownie skreć w lewo i biegnij schodami w górę. Przy kolejnych schodach skreć w prawo i wejdź do pomieszczenia.

Zbiegnij schodami w dół i podejdź najpierw do kociołka, który zamieni dwa magazynowane składniki w uzdrawiający eliksir, a potem do księgi, aby zapisać grę. Wejdź teraz na pierwsze ruchome schody.

Chyba masz mały problem... Idź na górę i otwórz skrzynię. Wejdź do komnaty i podejdź do pomarańczowego ptaka. Podejdź też do stołu i porozmawiaj z profesorem Dumbledorem.

Biegnij do łazienki Jęczącej Marty. Czeka tam na Ciebie Hermiona. Biegnij prosto i w prawo. Następnie podążaj za kolegą. Wejdź do pomieszczenia i przewróć stojący po prawej stronie kociołek. Przejdź do kolejnej komnaty. W lochach podążaj za kawałkami pożywienia, a potem za Goylem. Biegnij schodami na górę i wejdź do pomieszczenia. Ponownie biegnij na górę i przesun kamienią błądź. Wejdź na niego i zabierz fasolkę. Wejdź na łąkę i zniszcz stworki. Otwórz skrzynię i zabierz kartę. Zaczaruj też rośliny i rzuć zaklęcie na roślinną ścianę. Teraz rzuć

czar na symbol Flipendo, który się za nią krył. Po kamiennych bloczkach wejdź na górną półkę, skocz na schody i idź na górę. Po drodze wskakuj na kolejne półki i pozbieraj fasolki. Wejdź teraz do kolejnej komnaty. Biegnij do przodu i zniszcz wszystkie roślinne ściany. Wyjdź na gzyms i pozbieraj na nim fasolki. Przejdź lewą stroną na przeciwny taras, pozbieraj fasolki i biegnij w stronę pajęczyny. Rzuć na nią czar i wskocz na balkonik. Otwórz stojącą po prawej stronie skrzynię i skocz na umocowaną między ścianami drewnianą belkę. Pozbieraj fasolki i rzuć zaklęcie na widoczną poniżej pajęczynę. Teraz skocz w dół i dalej na balkon naprzeciw. Zabierz fasolkę i rzuć czar na widoczny symbol Flipendo. Teraz zejź w dół i przesun kamiennoy bloczek w stronę szafek z książkami. Wejdź na meble i zabierz fasolkę. Spenetruj pomieszczenie i rzuć czar na Gargulca. Teraz biegnij schodami na górę. Podejź do księgi i zapisz grę. Biegnij do przodu i skręć w lewo. Rzucaj czary na wielkiego kraba ognistego i skieruj go do pomieszczenia na lewo. Wejdź też do komnaty naprzeciwko, a następnie wejdź na kamienny podest i stań na symbolu stóp. Wejdź do nowo otwartej komnaty i rzuć czar na pajęczynę. Wskocz do odblokowanego pomieszczenia, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wejdź na polanę, rzuć czar na gnoma i wrzuć go do Gnomiej dziury. Na polanie biegnij w stronę pajęczyny, rzuć na nią czar i wejdź do komnaty. Pozbieraj fasolki i wejdź na górny taras. Rzucaj czary na kamienny blok, aż znajdzie się na dole. Skocz w dół przesun blok pod ścianę po prawej stronie. Teraz wskocz na górę, zniszcz wszystkie złowrogie rośliny, odblokuj Gnomią dziurę i rozpraw się ze stworkiem. Wejdź po schodach na górę i rzuć zaklęcie na posąg Gargulca. Po jego przeciwnej stronie, jeden z murów okaże się być magicznym. Wejdź na taras i pozbieraj bonusy, uważając na kolczaste rośliny. Wejdź teraz przez otwarte okiennice do pomieszczenia i dokładnie je spenetruj. Idź dalej i rzuć zaklęcie na posąg Gargulca. Idź do końca i wejdź do sekretnego pomieszczenia po prawej stronie. Otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wyjdź na polankę i rzucaj czary na wrogie rośliny.

Następnie przeskakuj na kolejne tarasy i staraj się pozbiierać bonusy z kociołka i ze skrzyni. Wróć na górę i wejdź na drewniany podest przy oknie. Wskocz do pomieszczenia i idź prosto. Rzuć czar na okiennice z pajęczyną i wyjdź na drewniany gzyms. Kamiennym blokiem, który właśnie się nieco obniżył, zejź na dół. Teraz walcz ze ślimakami i roślinami i wejdź do pomieszczenia na końcu dróżki. Umieść najpierw kraby a potem ślimaki we wnęce i otwórz skrzynię. Zabierz kartę, rzuć czar na okiennice z pajęczyną i wyjdź na taras na zewnątrz. Wejdź do pomieszczenia po lewej stronie i podejdź do książki. Zapisz grę i idź prosto. Rzucaj czary na chochliki i wejdź do pomieszczenia po lewej stronie. Rzuć zaklęcie na pajęczynę a następnie na posąg Gargulca. Teraz wyjdź z pokoju i wejdź do sekretnej komnaty. Uwaga na chochlika! Otwórz kłódkę i skrzynię, pozbiერaj fasolki i wyjdź z pomieszczenia. Skręć w prawo i rzuć zaklęcie na pajęczynę, która widnieje nad fotelem. Idź do przodu. Gdy podłoga się obniży, szybko odwróć się do tyłu i rzucaj czary na kraba, aż ten znajdzie się we wnęce. Teraz, gdy wróciłeś na górę, idź do przodu i tuż przed zakrętem, po prawej stronie rzuć czar na znajdującą się na górze kłódkę. Wejdź schodami na górę i idź w stronę posągu Gargulca. Tuż za nim stoi skrzynia. Otwórz ją, zabierz kartę i pozbiერaj fasolki. Rzuć teraz czar na posąg, a ujrzysz magiczne przejście pod podłogą w dolnym tunelu. Wróć na dół i skręć w prawo. Omiń magiczne przejście i przejdź bokiem w stronę drewnianego skrzyżowania. Tam rzuć czar na chochlika, idź prosto, w stronę otwartego tunelu i rzuć czar na Gargulca. Wróć do poprzedniego korytarza i zejź ukrytymi schodami w dół. Teraz rzucaj czary na widoczne po lewej stronie symbole Flipendo, tak aby wszystkie trzy kwadraciki były tego samego koloru. Gdy wszystkie będą czerwone, otworzy się przejście po lewej stronie. Gdy będą niebieskie - po prawej. Spenetruj oba pomieszczenia i przejdź do tunelu. Idź prosto, rzuć czar na chochlika i niszczyj ektoplazmy. Nie musisz otwierać skrzyni - znajduje się w niej Irytek. Przejdź do kolejnego pomieszczenia i rzuć czar na

Gargulca. Niszcz ekto plazmozę i wejdź do komnaty za magiczną ścianą. Otwórz skrzynię i pozbieraj bonusy. Idź dalej ostrożnie, tak abyś nie wpadł w przepaść. Pokonuj kolejne zielone przeszkody i zbieraj fasolki. Wychodząc z kolejnego pomieszczenia podejdź do księgi i zapisz grę. Idź do przodu i schodami w dół. Niszcz pajęczyny i idź prosto. Wejdź po skałkach na górę i rzuć czar na chochlika. Idź na lewo i niszczone pajęczyny. Przewróć kociołek i otwórz skrzynię. Pozbieraj bonusy i przejdź na drugą stronę. Tam ponownie zniszcz pajęczynę i otwórz znajdujące się w podłodze przejście. Wskocz do środka i rzuć czar na linę. Gdy kamienny blok spadnie, skocz w dół. Pokonaj gнома i złośliwego stworka i pozbieraj bonusy z dolnej polanki. Teraz po betonowym klocku wejdź na murek i rozpraw się z kolczastymi roślinami. Otwórz stojącą za drzewem skrzynię i idź w drugą stronę. Gdy dojdiesz do dziury w podłożu, rzuć czar na znajdującą się wewnątrz linę. Teraz skocz w dół i wejdź na polanę, do której przejście umożliwia Ci pomost. Zniszcz wrogie rośliny i złośliwe stworki. Pozbieraj bonusy i rzuć czar na linę, która znajduje się na górze, nad tarasem. Gdy ją przetniesz, będziesz mógł otworzyć skrzynię. Wyjdź z polanki i idź prawą stroną wzdłuż fosy. Rzucaj czary na rośliny i unieruchom kraba. Podejdź do Gargulca i rzuć na niego czar. Teraz udaj się w drogę powrotną, a zobaczysz gdzie znajduje się sekretne miejsce. Wróć na ścieżkę, którą spaceruje ślimak. Rozpraw się z nim i otwórz drzwi za rogiem. Oto i śpiący Goyl. Wejdź do pomieszczenia i otwórz zamknięte na kłódkę po prawej i po lewej stronie drzwi. Przewróć kociołki i pozbieraj fasolki. Teraz podejdź do Goyla. Brawo! Udało Ci się zdobyć jego kawałek!

Czym prędzej pobiegnij do łazienki Jęczącej Marty, gdzie czeka już na Ciebie Hermiona. Idź prosto i skręć w prawo. Biegij do przodu, a na końcu korytarza skręć w lewo i wejdź do łazienki.

Zanim ją opuścisz, otwórz stojącą pod oknem skrzynię i zabierz kartę. Wejdź też do ubikacji i rzuć czar na jeden z sedesów. Pozbieraj fasolki i wyjdź z łaźni.

Biegnij prosto, skreć w prawo, idź dalej prosto i skreć w lewo. Zejdź po schodach na sam dół i podejdź do księgi. Zapisz grę i idź w stronę drzwi. Wyjdź z pomieszczenia i biegnij lewo, dwa razy w prawo, a gdy dojdiesz do rycerzy, zejdź schodami w dół. Skreć w prawo i wejdź do lochów. Biegnij schodami w dół, a potem za postacią, którą przez chwilę widziałeś. Zanim jednak podejdziesz do szczeliny w ścianie, rzuć najpierw czar na ekto plazmozę, a potem na posąg Gargulca. Teraz poszukaj ukrytej w rogu liny i przetnij ją. Spenetruj sekretne miejsce i wejdź na górę. Teraz podejdź do szczeliny w ścianie. Brawo! Udało ci się dostać do salonu Slizgonów.

Idź do przodu i stań w centralnym punkcie okręgu. Teraz wejdź do nowego pomieszczenia i rzucaj czary na postacie rycerzy. Pozbieraj fasolki i rzuć zaklęcie na kamienny posąg, a potem na symbol Flipendo. Gdy znajdziesz się na dole, odwróć się w drugą stronę i wejdź do komnaty. Przetnij znajdujące się po lewej stronie liny i rozpraw się z gnomami. Wejdź do następnego pomieszczenia i rzucaj czary na każdą z figur, tak aby stały tyłem do Ciebie. Wówczas, podest na którym stoisz powiezie Cię w górę. Idź do głównej komnaty i ponownie stań w centralnym punkcie okręgu. Wejdź do nowego pomieszczenia, podejdź do księgi i zapisz grę. Idź do przodu i wskocz na skałkę po lewej stronie. Rzuć czar na symbol Flipendo i przeskocz na skałkę poruszającą się w pionie. Gdy ta powiezie Cię do góry, wskocz na gzyms i wejdź do pomieszczenia. Niszcz ekto plazmozy i rzuć czar na Gargulca. Nie skacz na razie w dół. Rzuć czar na symbol Flipendo i wróć na dół. Teraz wejdź na skalny blok, na którym widnieje symbol stóp. Gdy pomost zostanie unieruchomiony, przejdź na drugą stronę. Idź dalej do przodu i przewracaj kociołki. Pozbieraj fasolki i wejdź do tunelu. Rzuć czar na posąg Gargulca i biegnij w prawo. Wskocz na poręcz, a z niej na skalne bloki. Przeskakuj dalej i wskocz do pomieszczenia za magiczną ścianą. Otwórz skrzynię i rzuć czary na rycerzy. Pozbieraj fasolki i wróć na górę. Biegnij do przodu, rzucaj czary na chochliki, a za

pierwszym drewnianym słupem wskocz na skalną półkę po lewej stronie. Przeskakuj po kolejnych blokach (uwważaj, bo niektóre są ruchome!), aż dostaniesz się do pomieszczenia na dole. Otwórz dwie skrzynie i rzuć czar na rycerza. Pozbieraj fasolki, zabierz kartę i wróć na górę. Idź dalej w tarasem w dół i wejdź do tunelu przez magiczną ścianę. Idź do przodu i rzuć czar na obraz, znajdujący się w drugiej wnęce po lewej stronie. Idź do przodu, zbieraj fasolki, rzucaj czary na pajęczyny i pająki. Na końcu tunelu rzuć czar na drzwi i wejdź do biblioteki. Rzuć czar na symbol na ścianie po prawej stronie. Wyjdź drzwiami i idź w prawo. Nie rzucaj czarów na posąg wiedźmy, bo obsypie Cię pajakami. Biegając do przodu dojdiesz do pomieszczenia po prawej stronie, w którym jest fontanna. Rzucaj czary na rycerzy i na fontannę. Pozbieraj fasolki i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i wyjdź z pomieszczenia. Idź dalej w prawo. Przejdź między półkolistymi kolumnami i wejdź do komnaty. Zabierz ze stołów bonusy i idź do kolejnego pomieszczenia. Skręć w prawo i idź do przodu. Oto i Draco Malfoy...

Biegnij w lewo i skręć do komnaty po lewej stronie. Teraz szybko biegnij w stronę tunelu.

Biegnij za Hermioną na kolejną lekcję obrony przeciw czarnej magii. Zejdź schodami w dół i podchodź do uczniów. Dwoje z nich ma do sprzedania karty czarodziejów. Po zakupach podejdź do księgi i zapisz grę. Teraz, ruchomymi schodami przedostań się na górę, gdzie czeka na Ciebie Hermiona. Biegnij za koleżanką do sali.

Po nauce czaru, czas na Wyzwanie Spongify. Biegnij do przodu skocz w dół, na lewo lub na prawo. Przewróć kociołki i rozpraw się z gnomami. Wróć na górę i rzuć zaklęcie na magiczny dywan. Wskocz na górny balkonik i zabierz gwiazdkę. Idź prosto i rozpraw się ze stworami. Rzuć zaklęcie na dywanik i wskocz na górę. Przejdź ostrożnie na gzyms po lewej stronie i pozbieraj fasolki. Z gzymsu wdrap się na balkonik i ponownie zaczaruj dywan. Przeskocz na balkonik po przeciwnej

stronie i pozbieraj fasolki. Rzuć czar na ścianę po lewej stronie witrażowej szyby i przejdź do kolejnego pomieszczenia. Pozbieraj fasolki i zabierz gwiazdkę. Wskocz na ruchomą półkę i przeskocz z niej na balkonik po przeciwnej stronie. Tam otwórz skrzynię i wróć na ruchomą półkę. Wskocz z niej na taras po lewej stronie i zabierz gwiazdkę. Idź do przodu i podejdź do książki. Zapisz grę i wejdź do komnaty. Rozpraw się z wrogimi chochlikami i wejdź na niższy klocek. Wskocz z niego na gzyms i rzuć czar na Gargulca. Zabierz fasolkę i przejdź do wnęki za większym betonowym klockiem. Tam wejdź do sekretnej komnaty, otwórz skrzynię i zabierz kartę. Rzucaj czary na słup, tak aby zablokował on gnomią dziurę. Wejdź na mniejszego klocka i rzuć czar na dywanik. Wskocz na przesunięty blok, a z niego wyżej na balkonik. Ponownie rzuć czar na dywanik i wskocz z niego na zawieszony w górze rusztowanie, z którego zabierz gwiazdkę. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i przewróć wazoniki. Pozbieraj fasolki i skocz w lewo lub w prawo. Rzucaj czary w ogniste kraby, a gdy odblokujesz przejście, ostrożnie skocz w dół i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i rzuć czar na dywanik. Nad metalową bramą znajduje się symbol Flipendo. Rzuć na niego czar i wróć do miejsca z wazonikami. Tam ponownie rzuć czar na dywanik i wskocz na pierwszą drewnianą belkę. Odwróć się i rzuć czar na kolejny symbol Flipendo. Przeskakuj po kolejnych belkach i wskocz na rusztowanie. Zabierz gwiazdkę, a gdy rusztowanie się obniży, idź tunelem do przodu i zniszcz ekto plazmozę. Skocz w dół, pozbieraj fasolki i idź prosto. Rzuć czar na jeden z obrazów po prawej stronie. Wejdź do sekretnego pomieszczenia i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i idź dalej. Idź w lewo i prosto. Rzucaj czary w chochliki i wejdź do pomieszczenia po drugiej stronie budynku. Pozbieraj fasolki i podejdź do magicznego dywanu. Wskocz na budynek i rzucaj zaklęcia na betonowy blok. Gdy ten spadnie, skocz w dół i przesun go pod balkon. Pozbieraj fasolki i rzuć czar na symbol na ścianie. Rzuć też czar na posąg Gargulca, otwórz walizeczkę i pozbieraj fasolki. Wskocz na górę, zabierz gwiazdkę i podejdź

do księgi. Zapisz grę i idź do przodu. Rzuć zaklęcie na dywanik i wskocz na wyższy balkonik. Wejdź do pomieszczenia i rzuć czar na wielkiego kraba. Niszcz ektoplazmozy i wspinaj się na górę. Rzuć zaklęcie na dywanik i przeskocz na przeciwległy balkonik. Skocz w dół, zabierz gwiazdkę i otwórz szkatułkę. Idź dalej i przeskakuj po skalnych blokach. Wskocz na rusztowanie z gwiazdką i wróć na dół. Przewróć kociołki i rzuć czar na Gargulca. Przeskakuj po magicznych schodach i rzuć czar na symbol na środkowym słupie. Wejdź do komnaty i z pomocą dywaniku przedostań się do przeciwległego pomieszczenia. Tam otwórz skrzynię, zabierz kartę i wróć na górę. Podejdź do księgi i zapisz grę. Wejdź do kolejnej komnaty i otwórz skrzynię. Pokonaj pająki i rzuć czary na symbole Flipendo. Teraz rzuć czar na Gargulca i idź tunelem do przodu. Skręć w prawo, rozpraw się z chochlikami i wejdź do magicznego pomieszczenia. Otwórz skrzynię, pozbieraj fasolki i idź dalej. Wskocz na blok i wejdź na symbol stóp. Na dole rzuć czar na symbol w ścianie i wchodź po skałkach, aby pozbierać fasolki. Wróć na dół i wejdź na dywanik. Nie musisz otwierać skrzyni - siedzi w niej Irytek. Zabierz za to śluz gumochłona i przetnij linę. Idź schodami na górę i rzucaj czary w kraba. Zniszcz pajęczynę i dywanikiem wskocz na górę. Zniszcz pająki i idź do przodu, zbierając fasolki. Skocz w dół i idź dalej. Przejdź pomostem w stronę gwiazdki, zabierz ją i podejdź do księgi. Zapisz grę i z pomocą dywanika wskocz na kolejny blok. Wejdź do komnaty i zniszcz pajęczynę, a następnie pająka. Rzuć czar na umiejscowiony wysoko na ścianie symbol, po czym wskocz z pomocą dywanika na górę. Zabierz kartę i wróć na dół. Przejdź do kolejnej komnaty i wskocz na górę po gwiazdę ukończenia. Zanim ją jednak dotkniesz, rzuć czar na symbol, który widnieje tuż za nią, na ścianie. Z pomocą dywanika wskocz na górę i zabierz bonusy. Przeskocz też do następnej komnaty, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Wróć po gwiazdę ukończenia. Brawo! Ukończyłeś wyzwanie Spongify!

Biegnij za koleżanką. Podejdź do stojącej przy ścianie dziewczyny i zakup od niej srebrną kartę czarodzieja. Gdy znajdziesz się przy głównych schodach, wykorzystaj dywanik, aby dostać się na górną półkę. Otwórz skrzynię, zabierz kartę i fasolki. Biegnij teraz na ceremonię przyznawania punktów. Niestety, tym razem to Draco Malfoy będzie miał zaszczyt przebywania w pokoju nagród.

Idź prosto, po czym biegnij za przyjacielem do łaźni. Jęcząca Marta ma jakiś problem...

W pomieszczeniu ze schodami zejdziesz w dół i rzucaj czary na dywaniki. Wejdziesz na jeden z nich, a skoczysz po srebrną gwiazdę. Zjedź teraz schodami w dół i kontynuuj bieg za przyjacielem.

Podejdź do kominka i zapisz grę. Otwórz skrzynię i idź dalej, za kolegą. Gdy wyjdiesz z budynku, skieruj się najpierw w prawo i stań na symbolu Spongify. Rzuć czar i już jesteś na górze. Zabierz kartę i wejdź na polanę za murem. Tam zniszcz roślinną ścianę, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Opuść polankę i biegnij schodami w dół. Otwórz mur i zniszcz rośliny. Pozbieraj bonusy i rzuć czar na Gargulca. Biegnij dalej za kolegą.

Przeszukaj gospodarstwo Hagrida i zapisz grę. Wejdziesz do zakazanego lasu i rzuć zaklęcie na Gargulca. Podejdź do studni i rzuć czar na dywanik. Wskocz na lewą stronę i walcz z pajakiem. Teraz rzuć czar na pajęczynę, która znajduje się pod kłodą. Gdy ta osunie się w dół, przeskocz na przeciwną stronę i walcz z chochlikami. Pozbieraj pozostałe bonusy i zniszcz pajęczynę pod kłodą. Teraz rzuć czar na pajęczynę prowadzącą do skrzyni. Otwórz ją i pozbieraj elementy. Wejdziesz na pierwszą kłodę i rzuć czar na symbolu Flipendo, który znajduje się na jednej ze ścian. Wejdziesz do pomieszczenia, pozbieraj fasolki i otwórz skrzynię. Zabierz kartę i wróć na kłody. Idź w lewo i rzuć czar na roślinę. Idź prosto i zniszcz roślinną ścianę. Idź prosto tunelem i nie wchodź na most. Skocz na dół, uważając, aby nie wpaść na rośliny. Rzucaj na nie czary i rozpraw się z gnomami, które siedzą w

gnomiej dziurze. Teraz wejdź po magicznych schodkach na górę, podejdź do księgi i zapisz grę. Rzuć czar na pajęczynę i idź prosto. Walcz a pajakiem i niszczone kolejne pajęczyny. Idź tunelem do przodu i zaczaruj pajaka. Skręć w lewo i idź do przodu. Rzuć czar na symbol Spongify i wskocz na następną półkę. Przeskakuj po półkach i zbieraj po drodze fasolki. Gdy znajdziesz się na dole, skocz po czekoladową żabę i wróć na górę. Rzuć czar na dywanik i wskocz na samą górę. Zabierz kartę i skocz na skalną półkę. Ponownie przeskakuj po skałkach, a gdy znajdziesz się na dole, wykorzystaj magiczną półkę aby przejść na drugą stronę. Idź do przodu, niszczone pajęczyny i rzucaj czary na pajaki. Wejdź na górę i zniszczone pajaka. Wróć do nowo otwartego pomieszczenia, pozbieraj fasolki i otwórz skrzynię. Zabierz kartę, wróć do na górę i skręć w prawo. Otwórz skrzynię i zabierz bonus. Idź dalej i przeskakuj po wyspach na drugą stronę. Rzucaj czary w chochliki i podejdź do księgi. Zapisz grę, zniszczone roślinną ścianę i idź tunelem do przodu, rzucając czary na pajaki. Walcz a chochlikami, pozbieraj bonusy i przetnij linę. Wejdź schodkami na górę, rzuć czar na pajęczynę i wejdź do tunelu. Stań na krawędzi i rzuć czar na słup. Wskocz na niego i zaczaruj dywanik. Gdy wskoczysz na górę, zniszczone pajęczynę, schodź w dół po szczeblach i otwórz skrzynię, która stoi na półce po prawej stronie. Na dole otwórz kolejną skrzynię. Uwaga! Siedzi w niej gnom. Rozpraw się z nim, rzuć czar na pajęczynę i zniszczone rośliny. Idź do przodu i rzuć zaklęcie na słup. Wejdź na pomost, a gdy ten się obniży, zniszczone roślinne ściany i spenetruj pomieszczenia. Teraz rzuć czar na pajęczynę i walcz z pajakiem. Idź do przodu.

Czas na prawdziwą walkę. Biegnij dokoła groty i walcz z pajakami. Rzucaj też czary na podtrzymujące wielką pajęczynę odnogi. Gdy pajak spadnie, biegnij dokoła niego i rzucaj zaklęcia. Brawo! Udało Ci się pokonać wielkiego pajaka i nie stałeś się pożywieniem dla jego dzieci.

Biegnij za przyjacielem do Hermiony.

Idź ruchomymi schodami na górę i wejdź na kolejne schody. Biegnij do przodu i skreć w prawo. Biegnij w stronę ściany z zapisanym tekstem i skreć w lewo. Wejdź do łazienki.

Wskocz do otwartego tunelu.

Stojąc przodem do zamkniętych wrót idź w prawo i rzuć czar na ekto plazmozę. Wejdź do pomieszczenia i rzuć czar na kraba. Rzuć czar na Gargulca i przeskocz na kolejną półkę. Ponownie zniszcz ekto plazmozę i wejdź do komnaty. Zaczaruj kraba i idź w lewo. Wejdź przez magiczną ścianę i otwórz skrzynię. Wróć na skalną półkę i wykorzystaj Spongify, aby dostać się na rusztowanie. Zjedź w dół i wejdź do otwartego tunelu. Tuż na jego początku, na ścianie po prawej stronie znajduje się symbol Flipendo. Rzuć na niego czar i spenetruj pootwierane pomieszczenia. Kontynuuj podróż tunelem i podejdź do książki. Zapisz grę i rzuć czar na pajęczynę. Wskocz na dół i walcz z pajakami. Pod ścianą stoją słoje z bonusami. Zabierz je i idź dalej. Rzuć czar na ekto plazmozę i wejdź na górę. Wykorzystaj dywanik aby dostać się na górę, po czym skocz w dół. Idź tunelem, uważając, aby nie zostać przyciętym przez ruchome elementy. Podejdź do książki i zapisz grę. Skreć w lewo i zabierz czekoladową żabę. Idź dalej i rzuć czar na wiszącą skalę. Gdy opadnie, wejdź na górę i skreć w prawo. Pozbieraj fasolki i wykorzystaj dywanik, aby przedostać się na górę. Idź do przodu i rzuć zaklęcie na pajęczynę. Gdy ściany się zsuną, nie skacz w dół! Przejdź na drugą stronę lewego bloku, a znajdziesz sekretną komnatę. Wejdź do środka, otwórz skrzynię i pozbieraj fasolki. Idź dalej i skocz w dół. Skreć w lewo i zniszcz ekto plazmozę. Wejdź do tunelu i niszczy pajęczyny. Skreć najpierw w lewo i otwórz stojącą na końcu korytarza skrzynię. Pozbieraj fasolki i wróć do drugiego przejścia. Podejdź do książki i zapisz grę. Idź prosto i nie skacz w dół. Spenetruj zakamarki po lewej i prawej stronie. Teraz udaj się na dół. Idź do tyłu i przewróć kociołek. Zabierz też czekoladową żabę i idź dalej.

Idź w prawo i broń się przed chochlikami. Rzuć czar na Gargulca, a potem na dywanik. Przeskocz na przeciwległą półkę i idź tunelem do przodu. Ponownie rzuć czar na Gargulca, a potem na dywanik. Przeskocz na kolejną półkę i idź dalej. Z pomocą dywanika przedostań się na górę i rozpraw się z chochlikami. Idź dalej i pozbieraj fasolki. Rzuć czar na symbol na ścianie, a także przetnij linę. Skocz w nowo otwarte miejsce i pokonaj kraba. Wejdź do pomieszczenia ze skrzynią i zabierz bonusy. Za pomocą dywanika wskocz do tunelu i idź do przodu. Przy zakratowanych pomieszczeniach, na suficie widnieje znak Flipendo. Rzuć czar i spenetruj komnaty. Idź do przodu.

Rzucaj czary na kraby i przesun dwa skalne bloki. W powstałe miejsca umieść po jednym krabie. Teraz wejdź do kolejnego pomieszczenia i rzuć czar na symbol Flipendo. Skocz w dół i wykorzystaj magiczny dywanik, aby przedostać się na górę. Umieść chochliki w dziurach, zbierz bonusy i rzuć czar na Gargulca. Przewróć kociołki, pozbieraj fasolki i idź dalej. Otwórz kratę i rzuć czar na dywanik. Gdy znajdziesz się na górze, przeskocz na przeciwległe rusztowanie. Idź do przodu i rzuć czar na symbol Flipendo. Wskocz z pomocą dywanika na górę i idź prosto. Skocz w dół i przetnij liny. Podejdź do książki i zapisz grę. Idź do przodu i rzuć czary na symbole Flipendo, które znajdują się na podłodze, przed każdą kratą. Zabierz żabę i idź dalej. Rzucaj zaklęcia na ślimaki i zrzuć je w przepaść. Idź prosto i wskocz z pomocą dywanika na ruchomą belkę. Pokonaj chochliki i przetnij linę. Przeskocz na kolejną belkę, przetnij linę i wskocz na balkonik. Pozbieraj fasolki i idź dalej. Wejdź na dywanik, rzuć czar i walcz z chochlikami. Ponownie przeskakuj po betonowych belkach i przecinaj liny. Przeskocz na balkonik, pozbieraj fasolki i idź do przodu. Zabierz kartę i idź dalej. Skocz na dół, skręć w lewo i przewróć kociołek. Pozbieraj fasolki, podejdź do książki i zapisz grę. Skocz w dół i biegnij do przodu, przeskakując po skałkach i odblokowując przejścia. Na końcu korytarza skocz w dół, rzuć czar na podłogę i ponownie skocz w dół. Idź do

tyłu i rozbij słoje. Pozbieraj bonusy, podejdź do księgi i zapisz grę. Skręć w prawo...

Przetnij linę i poczekaj, aż taran zniszczy przeciwległą ścianę. Teraz wskocz na wahadło i przedostań się na drugą stronę.

Idź na dół i przechodź pomiędzy płomieniami. Spenetruj komnaty po bokach i kontynuuj wyprawę między ogniami. Podejdź do księgi i zapisz grę. Teraz idź w stronę leżącej dziewczyny.

Rzucaj czary w węża i unikaj lawy. Gdy wąż zejdzie niżej, przeskakuj w prawo lub w lewo i uważaj na lawę. Najlepiej zadawać cios, gdy wąż jest tuż przed wyrzuceniem z siebie lawy. Brawo!

Pozostało jednak coś jeszcze. Została do otwarcia tajemna komnata. Jeśli nie nazbierałeś wystarczającej ilości srebrnych kart, możesz je zakupić od niektórych uczniów. Jeden z nich stoi na balkonie, po prawej stronie schodów (patrząc z dołu) Skąd brać na to fasolki? Zejdź po schodach na dół i skręć w lewo. W pomieszczeniu po lewej stronie stoi postać. Gdy do niej podejdziesz, zaproponuje Ci pojedynek. Przyjmij propozycję. Przesuwaj się strzałkami i rzucaj jeden z trzech możliwych czarów na przeciwnika. Gdy wygrasz, otrzymasz postawione przez niego fasolki. Zabieg możesz powtarzać tyle razy, aż nazbierasz wystarczająco dużo fasolek. Gdy już zakupisz karty i odblokujesz wejście, udaj się w stronę dodatkowej komnaty. Idź w lewo od stojących rycerzy. Biegnij do przodu i skręcaj w prawo. Na jednym z korytarzy, po lewej stronie znajdują się schody. Wejdź na górę i otwórz drzwi.

Przedostań się ruchomymi schodami na pierwsze piętro i biegnij w stronę zablokowanych drzwi. Gdy do nich podejdziesz - odblokują się.

Biegnij prosto i skręć w prawo. Podejdź do księgi i zapisz grę. Idź prosto, skocz w dół i użyj dywanika, aby przedostać się na górą półkę. Zabierz kartę i otwórz drzwi. Wskocz na blok i przeskakuj po kolejnych na górę. Zabierz kartę i

przetnij liny. Biegnij prosto i wejdź w nawę na lewo lub prawo. Wskakuj po schodach na szczyt i wskocz na betonowy blok, na którym znajduje się kolejna karta. Skocz w dół i skreć w kolejne przejście. Przetnij linę i skreć w lewo. Zbiegnij schodami na dół, niszczone ektoplazmy i wspinaj się na górę, po następnej karcie. Zabierz ją i idź dalej. Wykorzystaj dywanik, aby ominąć kraby i zabierz kartę. Rzuć zaklęcie na kłódkę w podłodze i ponownie wykorzystaj dywanik. Zabierz kartę, otwórz kolejne drzwi i wspinaj się na górę. Wejdź do kolejnej komnaty i biegnij w prawo skreć w prawo i rzuć czar na Gargulca. Przeskakuj po magicznych półkach i zabierz kartę. Przetnij linę i wejdź do komnaty. Przesuń kamienne bloki z symbolem Flipendo i przesuwaj je w bok. Ważne jest zachowanie kolejności: pierwszy z bloków przesuń w lewo, a potem kolejno na przemian, w prawo i w lewo. Dzięki temu ominiesz korytarz z krabami i zaoszczędzisz czas! Na górze zabierz kartę i idź dalej. Biegnij korytarzem w dół, a potem do kolejnych drzwi. Wejdź do komnaty i idź prosto. Przesuwaj kamienne bloki: stojące po prawej i po lewej stronie trzy razy, a środkowy dwa razy. Wejdź po karcie i biegnij do komnaty po lewej stronie. Przetnij linę i wykorzystaj Spongify, aby dostać się na górę. Zabierz kartę i wejdź przez drzwi.

Teraz możesz pooglądać postacie z zebranych kart. Ostatnią kartą jest oznaczona numerem 100 Twoja karta czarodzieja...

Wróć schodami i wjedź na samą górę. Wejdź do ukrytego pomieszczenia po prawej stronie, przed wejściem w korytarz. Zniszcz ektoplazmę i przetnij linę. Teraz, wykorzystując dywanik przedostań się do otwartego pomieszczenia naprzeciwko. Otwórz skrzynie, pozbieraj fasolki, wróć schodami na dół i wyjdź z komnaty. Biegnij na dół i idź do Wielkiej sali. Twoja szkoła zdobyła Puchar Domów! Brawo! Ukończyłeś grę.