



Harry Potter

i Insignia Śmierci - część 2

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Harry Potter

i Insignia Śmierci - część 2

autor: Thorwalian

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-195-4

Producent Electronic Arts Inc., Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Bank Gringotta	5
Opis przejścia	5
Dodatki	9
Ulice Hogsmeade	11
Opis przejścia	11
Dodatki	15
Problem z zabezpieczeniami	17
Opis przejścia	17
Dodatki	19
Kieł bazyliuszka	21
Opis przejścia	21
Dodatki	24
Robota do zrobienia	26
Opis przejścia	26
Dodatki	31
Olbrzymi problem	33
Opis przejścia	33
Zaginiony diadem	36
Opis przejścia	36
Dodatki	39
Bitwa o Hogwart	41
Opis przejścia	41
Dodatki	47
Poddanie	49
Opis przejścia	49
Zwrot wydarzeń	51
Opis przejścia	51
Dodatki	54
Nie moja córka	56
Opis przejścia	56
Dodatki	59
Ostatnia walka Voldemorta	61
Opis przejścia	61
Dodatki	63

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Harry Potter i Insignia Śmierci – część 2* zawiera:

- Dokładny opis przejścia gry
- Rady dotyczące działania czarów oraz walki
- Wykaz wszystkich sekretów

W opisach rozdziałów znajdują się **zaznaczone na pomarańczowo** fragmenty tekstu. Odwołują się one do sytuacji zaprezentowanej na położonym wyżej obrazku.

W dziale dotyczącym dodatków zdradzamy **lokalizacje ukrytych przedmiotów z postaciami i utworami muzycznymi**. Można się z nimi zapoznać z poziomu menu głównego gry. W niektórych bonusowych kulach ukryte są także **wyzwania**. Uaktywniają one **dodatkowy tryb zabawy**, polegający na przejściu poszczególnych rozdziałów w jak najkrótszym czasie. Za to dostajemy różnego koloru **medale**. Na osiągnięty wynik można wpłynąć zróżnicowaniem rzucanych zaklęć lub ich celnością. Karne sekundy naliczane są za porażki na polu bitwy.

Przeżyj ostatnią przygodę *Harry'ego Pottera* mając pod ręką opis wszystkich zadań. Poradnik zawiera ponad 100 obrazków przedstawiających najważniejsze wydarzenia w grze.



Daniel „Thorwalian” Kazek (www.gry-online.pl)

Bank Gringotta

O p i s p r z e j ś c i a

Przygodę rozpoczynamy w podziemiach banku Gringotta. Droga do skarbca Lestranga i składowanego tam horkruksa jest jednak długa i niebezpieczna. Na szczęście możesz liczyć na pomoc Rona i Hermiony. Na starcie nie idź jednak za nimi, tylko wejdź na skarpę z prawej strony. Za znajdującym się tam wodospadem odkryjesz pierwszą, niebieską kulę. Skrywany jest w niej podkład muzyczny – jeden z bonusów dostępnych w grze.



Biegając już główną ścieżką dotrzesz do drzwi, a znajdujący się za nimi korytarz zaprowadzi Cię do jaskini. Po lewej gra zasugeruje ukrycie się za skałą, ale zanim to zrobisz, skręć w prawo, po kolejną kulę. Kiedy już będziesz za zasłoną, poczekaj aż goście odwiedzą skarbiec i **zaatakuj strażników**. Umożliwi to odblokowane właśnie zaklęcie Drętwota. Jest ono bardzo uniwersalne i znakomicie sprawdza się w eliminowaniu wrogów, szczególnie z bliska. Nie zapomnij, że prawym klawiszem myszki ułatwiasz sobie celowanie. Po wszystkim pognaj za Hermioną do kolejnych drzwi.



Trafisz do groty z jeżdżącymi kolejką wartownikami. Kiedy ich kolejny transport pojawi się na horyzoncie (zobaczysz z oddali światła), **schowaj się i przeczekaj**. Potem biegnij ile sił w nogach (sprint domyślnie aktywowany jest spacją) do wyjścia. Jeśli pracownicy banku Cię zauważą, zostaniesz ostrzelany.

Ostatecznie zameldujesz się nad przepaścią, skąd zauważysz dziwny dym wydobywający się z dołu. Na razie idź jednak w prawo, a kiedy dostaniesz informację o zbliżających się strażnikach, przykleknij za osłoną. Konfrontacji jednak nie unikniesz.



W następnej lokacji usłyszysz przerażający ryk, co jednocześnie uaktywni czar Protego. Dzięki niemu włączysz magiczną barierę pochłaniającą obrażenia. Magiczna tarcza doskonale nadaje się do obrony przed zaklęciami przeciwnika. Posiada też właściwości odbijające o potrafi powalić wroga w momencie kontaktu. Niestety, ma ograniczoną wytrzymałość i po przyjęciu zbyt wielu pocisków znika.

Protego przyda się już teraz, bowiem na spotkanie wybiegnie Ci **stróż z istic maszynową rózdką** (czar Crucio). Wesprą go koledzy po fachu, więc przygotuj się na dość ostrą bitwę. W końcu dotrzesz do kamiennego mostu, który niestety załamał się pod ciężarem Rona i Hermiony.



Nasza paczka zostanie rozłączona, ale nie minie dużo czasu jak znów będzie razem. Wejdź na wskazany drewniany most i **odpierz ataki wrogów**. Możesz na moment ich zignorować i odwiedzić tutejszą pieczarę zdobywając trzeci bonus. Ostatecznie jeden z wartowników zniszczy kładkę, co sprowadzi Harry'ego na dół. Teraz trójkę przyjaciół czeka ciężka przeprawa z ochroniarzami banku.



Po licznych pojedynkach znajdziesz się przy zaklętych drzwiach, ale Hermiona będzie miała problem z ich sforsowaniem. Musisz **chronić ją przed atakami** i monitorować stan jej zdrowia w lewym, górnym rogu ekranu. Potem zejdziesz do rozległej sali ze skarbami (w jednym z nich znajduje się „znajdzka”), strzeżonej przez wartowników.