



Harry Potter

i Insignia Śmierci - część 1

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Harry Potter i Insignia Śmierci - część 1

autor: Crash

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-047-6

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
Opis przejścia	4
Misja 1: Siedmiu Potterów	4
Misja 2: Wesele	6
Misja 3: Kryjówka	9
Misja 4: Opowieść Stworka	12
Konfrontacje (5): Porzucona podstacja	15
Konfrontacja (6): Ruiny	19
Konfrontacja (7): Ciemne jaskinie	21
Misja 8: Magia to potęga	25
Misja 9: Zemsta goblina	36
Konfrontacja (10): Areszt w Ministerstwie	48
Konfrontacja (11): Akromantula	50
Konfrontacja (12): Kamieniołom	53
Misja 13: Dolina Godryka	54
Konfrontacja (14): Obóz szmalcowaników	59
Konfrontacja (15): Mglista dolina	62
Konfrontacja (16): Ulice doliny Godryka	64
Misja 17: Mroźna noc	67
Misja 18: Ksenofilius Lovegood	74
Misja 19: Szmalcownicy	80
Misja 20: Dwór Malfoya	81
Przedmioty	83
Potterwarta	83
Żongler	87
Prorok Codzienny	92
Symbole Insygniów Śmierci	97

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 Insygnia Śmierci – część 1* zawiera szczegółowy opis wszystkich etapów, wzbogacony licznymi obrazkami. Ponadto, korzystając z niniejszego materiału odnajdziesz położenie wszystkich ukrytych przedmiotów odblokowujących osiągnięcia/trofea (tj. Żonglera, Proroka Codziennego i Potterwarty). Nie zabrakło również miejsca dla opisu poszczególnych zaklęć oraz odmiennych strategii walk.

Łukasz „Crash” Kendryna (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

M i s j a 1 : S i e d m i u P o t t e r ó w



Grę rozpoczynamy od lotu w przestworzach wraz z Hagridem. Niestety, towarzyszyć nam będą również Śmierciożercy. Pojawiać się będą na miotłach zarówno z tyłu pojazdu, jak i z przodu. Załatwiamy ich przy pomocy pierwszego zaklęcia – Drętwota.

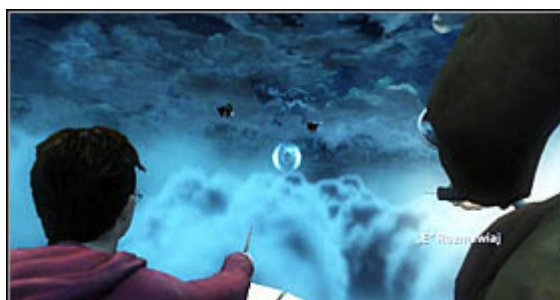
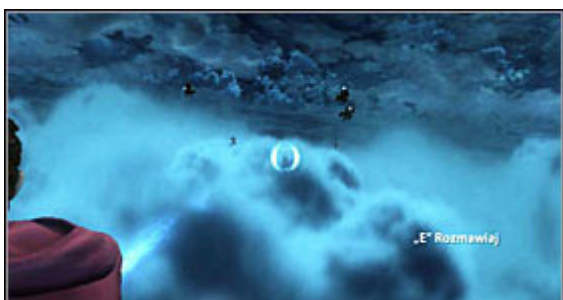
DREŦWOTA: zaklęcie dostępne od samego początku rozgrywki, najskuteczniejsze spośród wszystkich udostępnionych. Szybkie i wygodne w obsłudze, a zarazem dość silne. Łatwe w celowaniu i trafianiu, nawet na dalszą odległość. Stosując go, będzie zadawać przeciwnikom średnią ilość obrażeń.



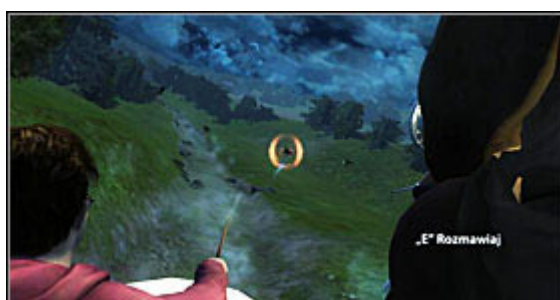
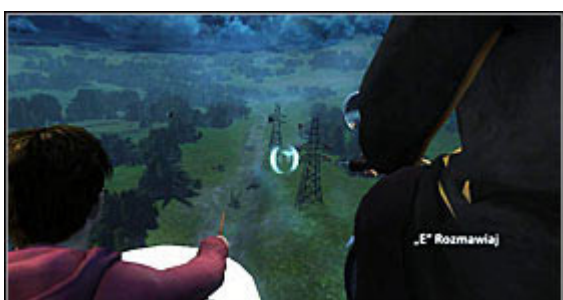
Po pokonaniu kilku pierwszych napastników, załączy się krótka scenka, podczas której zlecimy nad autostradę.



Do kolejnego ataku dojdzie jednak dopiero w chwili, gdy wlecimy do tunelu. Przeciwnicy raz jeszcze pojawiać się będą z tyłu i przodu motocykla.



Chwilę później po raz drugi wzbijemy się w powietrze, by odeprzeć największą falę oponentów. Załatwiał zarówno tych z przodu, jak i tych pojawiających się za plecami.



Po kolejnej scenie przerywnikowej, podczas której zaatakują nas sam Voldemort, znajdziemy się nad polną drogą. Podczas tej fazy lotu broń się przed Śmierciożercami, ale głównie atakuj Voldemorta. Trafiając go kilkakrotnie, etap dobiegnie końca.

M i s j a 2 : W e s e l e

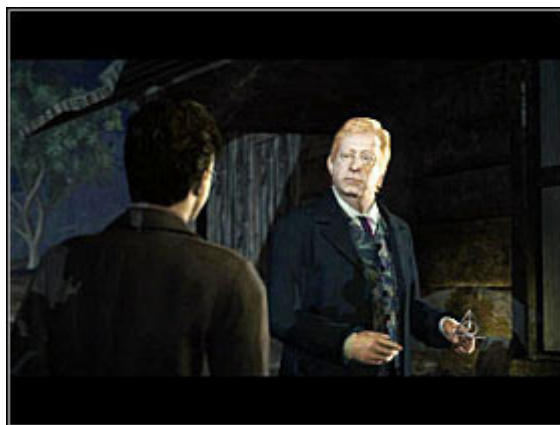


Na początku etapu drugiego nie musisz obawiać się ataków ze strony sił zła. Przeciwnicy pojawiają się dopiero nieco później.

W pierwszej kolejności skieruj się do postaci ubranej na białą, stojącej obok stolika w ogrodzie (zaprowadzi Cię do niego zaklęcie Czterech Stron Świata, aktywowane klawiszem F).



Po rozmowie ze starcem, skieruj się w górę wzniesienia, przechadzając się polną drogą (i mijając po drodze przyjaźnie nastawionych magów).



Na szczycie ścieżki znajdować się będzie drewniana szopa. Podejdź do niej, a załączy się kolejna scenka (tym razem z ojcem Rona). Tuż po niej dojdzie do ataku Śmierciożerców.



W pierwszej kolejności ukryj się za pobliskimi kostkami siana („przyklejanie” do osłon odbywa się przy pomocy prawego przycisku myszy). Następnie przejdź do ostrzału kolejnych napastników. Tych będzie kilku (pojawiać się będą po sobie).