

Sie und Harry gegen Voldemort

Harry Potter 2

Harry Potter feiert im Kino Erfolge. Dank unserer Komplettlösung und Ihrem Fingerspitzengefühl ist er auch auf dem PC der alleinige Sieger.

Selbst in der wundervollen Welt des Harry Potter gibt es ab und zu Probleme. Damit Sie das Abenteuer von Electronic Arts bestehen und am Ende den Haus-Cup für Gryffindor gewinnen, haben wir für Sie die Geheimnisse von Hogwarts aufgedeckt. So gelangen Sie sicher in die Kammer des Schreckens – und wieder heraus!

Allgemeine Tipps

Wie zaubere ich?

TIPP 1: Harry kennt bereits einige Zaubersprüche aus seinem ersten Abenteuer und lernt nun noch ein paar weitere dazu. Die Anwendung ist denkbar einfach: Halten Sie einfach die Magietaste gedrückt, und zielen Sie auf das zu verzaubernde Objekt. Harry wählt dabei automatisch den richtigen Spruch aus. Sobald Sie die Taste loslassen, zeigt sich die Wirkung.

Was soll ich verzaubern?

TIPP 2: Wichtige Objekte, die Harry verzaubern muss, sind mit dem Symbol des jeweiligen Spruchs gekennzeichnet. Aber auch harmlose Wasserspeier, Rüstungen oder gar Risse in Wänden lassen sich verhexen. Probieren Sie die Magie an jedem verdächtigen Objekt aus – es lohnt sich.

Soll ich auch Lebewesen anzaubern?

TIPP 3: Bei seinen Streifzügen und Prüfungen in Hogwarts steht Harry immer wieder diesen Monstern gegenüber. Oft muss er

die Viecher zunächst mit einem Zauberspruch betäuben, um sie dann in Nischen oder auf Steinplatten zu bugsieren, damit sich eine Tür öffnet. Nicht selten sind die Nischen auch noch durch Gestrüpp oder Spinnenweben verborgen. Achtung: Später im Spiel treffen Sie auf Monster, die zwei Zaubersprüche brauchen, um umzufallen.

Wie kann ich kaufen?

TIPP 4: Bei vielen Ihrer Mitschüler können Sie nützliche Dinge erstehen wie neue Besen, Zutaten für Zaubersprüche oder Rüstungen für das nächste Quidditch-Match. Als Währung gelten dabei die Geleeböhen. Um etwas zu kaufen, müssen Sie einfach nur nah an den Händler Ihrer Wahl herantreten. Danach öffnet sich ein kleines Fenster, in dem Sie das Angebot und den Preis unter die Lupe nehmen können.

Zurück in Hogwarts

Wie rette ich Ron?

TIPP 5: Harry muss einmal um die Weide herum, um Ron retten zu können. Dazu bewegt er sich nach links, unter den schlagenden Wurzeln vorbei und durch die Kammern, bis er vor Ron steht. Dann reicht ein einfacher Zauber, und der Freund ist frei.

Wie komme ich in die Schlafräume?

TIPP 6: Um sicher in die Zimmer von Gryffindor zu gelangen, folgen Sie Ron über den Hof ins Gebäude und dann die Trep-

pe rechts hinauf. Lassen Sie sich jedoch immer Zeit, um die Gegend ausgiebig zu erkunden. Ron wartet derweil auf Sie.

Wie geht's zum Unterricht?

TIPP 7: Nachdem Sie ganz unten im Treppenhaus Ihren Spielstand am fliegenden Buch gespeichert haben, folgen Sie Ron und Hermine bis in den Klassenraum von Professor Lockhart. Halten Sie nach Geheimgängen und Verstecken Ausschau.

Der erste Spruch

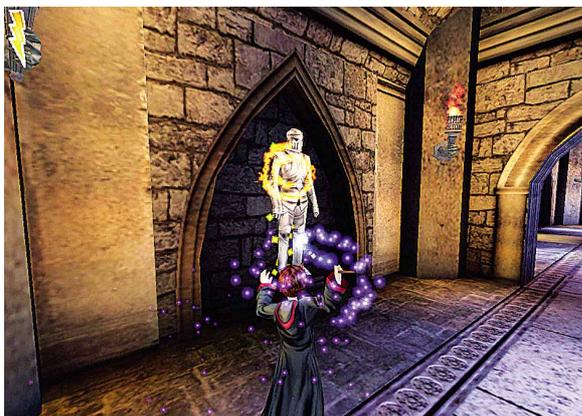
TIPP 8: Bei Professor Lockhart erlernen Sie den ersten neuen Zauberspruch, indem Sie im passenden Moment auf die entsprechenden Richtungstasten drücken. Haben Sie das geschafft, geht es sogleich zur praktischen Anwendung in einem Monster-Rundkurs, wo Sie Punkte für das Haus Gryffindor gewinnen können.

Wie komme ich an Sterne?

TIPP 9: Sie sollen vor Ablauf der Frist so viele Sonnen wie möglich einsammeln. Die hat Lockhart auf seinem Trainingsparcours versteckt. Dazu müssen Sie böartige Kröten, Schnecken und Gnome via neu erlerntem Zauber erst betäuben und dann auf Schalter manövrieren. So öffnen Sie die Wege zu den begehrten Symbolen.

Bohnen einsammeln

TIPP 10: Nach der ersten Stunde erklärt Schulleiter Dumbledore, wie der Haus-Cup



Tipp 2: In Truhen, Flaschen oder Rüstungen finden Sie nützliche Sachen.



Tipp 3: Schnecken müssen oft in eine Nische befördert werden.

funktioniert. Wenn Gryffindor führt, darf Harry gleich darauf in den Bohnen-Hof, um unter Zeitdruck möglichst viele der kostbaren Geleebonbons aufzusammeln.

Die erste Quidditch-Übung

TIPP 11: Im Schlepptau von Oliver Woods geht es zur ersten Quidditch-Übung. Auf dem Weg zum Spielfeld werden Sie von George und Fred Weasley angesprochen, ob Sie etwas kaufen möchten. Im Angebot: ein neuer Besen und Rüstung. Falls Harry genug Bohnen hat, schlagen Sie zu.

TIPP 12: Auf dem Feld erklärt Woods Ihnen die Grundzüge von Quidditch und welche Rolle Sie dabei spielen. Danach dürfen Sie sich darin versuchen, den wieselflinken goldenen Schnatz zu fangen.

Wie braue ich den Zauberkranke?

TIPP 13: Die nächste Station ist der Zauberkranke-Unterricht von Professor Snape. Der grantige Lehrer pickt Sie heraus und verlangt, dass Sie eine Mixtur brauen. Dazu öffnen Sie zuerst die Kiste vor Ihnen, nehmen die Zutaten auf und gehen damit zum Kessel rechts. Der Rest passiert automatisch. Ab diesem Zeitpunkt können Sie Heiltränke an den dampfenden Kesseln brauen, wenn Sie die zwei Zutaten dafür haben. Die finden Sie in Hogwarts überall in den auffälligen Glasbehältern.

Der neue Zauberspruch

TIPP 14: Professor Flitwick erzählt Ihnen im Zauberkunst-Unterricht zunächst die Sage um die Kammer des Schreckens. Dann bringt er Ihnen einen neuen Spruch bei. Wieder müssen Sie, um ihn zu erlernen, im richtigen Moment auf die passende Richtungstaste drücken. Mit der frisch erlernten Zauberei lassen Sie den widerlichen und giftigen grünen Schleim verschwinden, der überall wichtige Wege versperrt. Auf einem anschließenden Trainingsparcours dürfen Sie ausgiebig üben und Punkte für Gryffindor gewinnen.

Gryffindor oder Slytherin?

TIPP 15: Wenn Gryffindor weiterhin im Haus-Cup führt, gelangen Sie nun abermals in den Bohnen-Hof. Liegt mit Slytherin der einzige wirkliche Konkurrent vorne, bekommt Draco Malfoy die Chance, so viele Bohnen wie möglich einzusammeln.

Der falsche Slytherin

Wie komme ich an die Zutat?

TIPP 16: Die benötigte Zutat ruht in Professor Snapes Allerheiligstem. Um dahin zu gelangen, geht es für Sie zunächst im Keller in den hinteren linken Gang. Im anschließenden Raum versperrt grüner Schleim den Weg. Mit dem neu erlernten Zauberspruch ist das allerdings kein Problem mehr. Danach warten zahlreiche Gegner und Hüpfleinlagen auf Sie. Eine knifflige Stelle ist das Türenlabyrinth. Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht nur den Hauptgang öffnen, sondern vorher auch die beiden Nischen freimachen. Darin verbergen sich nützliche Kostbarkeiten. In Snapes Büro finden Sie in einem Regal schließlich das begehrte Horn.

Wie gewinne ich das Duell?

TIPP 17: Das Duell gegen Malfoy gewinnen Sie in jedem Fall, da nur so die Geschichte weiter erzählt werden kann. Machen Sie sich also keine Sorgen, sondern knallen Sie dem Widerling die Sprüche Ihrer Wahl vor den Latz. Trotzdem sollten Sie versuchen, den Attacken von Draco auszuweichen.

Der dritte Spruch

TIPP 18: Zum Pflanzenkunde-Unterricht laufen Sie einfach wieder Ron hinterher. Dann lernt Harry seinen dritten neuen Spruch. Damit kann er lästige Schlinggewächse, Gift spritzende Pilze und sogar Spinnweben entfernen. Besonders praktisch: Der Spruch zerreißt auch die stärksten Seile. Im anschließenden Training üben Sie den neuen Zauber ausgiebig und

gewinnen dabei noch ein paar wichtige Punkte für den begehrten Haus-Cup.

Wie bekomme ich die zweite Zutat?

TIPP 19: Ron weiß, dass die zweite wichtige Zutat im Gewächshaus von Professor Sprout lagert. Auf dem Weg dahin müssen Sie sich Fleisch fressende Pflanzen vom Hals halten und eine Drehbrücke bedienen, indem Sie Seile zertrennen. Einen weiteren Steg aktivieren Sie auf gleiche Weise. So gelangen Sie durch das Dach ins Gewächshaus, und die Zutat gehört Ihnen.

Auf Umwegen zu Hermine

TIPP 20: Nachdem Professor Dumbledore abermals zum Bohneneinsammeln gebeten hat, entscheidet sich Harry, Hermine in der Mädchentoilette zu besuchen. Auf dem Weg dahin finden Sie den fast kopfloßen Nick – versteinert. Professor McGonagall erwischt Sie neben dem armen Tropf und bringt Sie sogleich zum Schulleiter. Nach einem kleinen Plausch sind Sie entlassen und treffen auf dem Flur Ron. Der bringt Sie auf direktem Weg zu Hermine.

Wie bekomme ich etwas von Goyle?

TIPP 21: In Hermines Auftrag sollen Sie die letzte Zutat für den Verwandlungstrank besorgen: einen Gegenstand von Goyle, einem von Malfoys Schergen. Dazu müssen Sie Goyle verfolgen. Die Hatz beginnt im Keller: Die Spur der Hähnchenschenkel weist Ihnen den Weg. Bald schon werden Sie Goyle aus den Augen verlieren – und zunächst auch aus dem Sinn, denn gefährliche Schildkröten, fiese Schnecken und Hüpfleinlagen warten auf Sie.

TIPP 22: Die einzig knifflige Stelle bei der Verfolgungsjagd ist die mit den drehbaren Balken. Gehen Sie zunächst die Treppe rechts nach oben. Nachdem Sie die Truhe auf der gegenüberliegenden Seite geplündert haben, verzaubern Sie den Stein-Gargoyle. Der zeigt Ihnen eine weitere Treppe, die zum Balkenmechanismus führt.



Tipp 18: Mit dem dritten Zauberspruch zertrennt Harry auch die stärksten Seile.



Tipp 22: Wenn Sie den Gargoyle verzaubert haben, sehen Sie die Treppe links.

Nun müssen Sie nur per Magie die Balken zweimal in der richtigen Farbe anordnen und die sich eine Etage höher öffnenden Räume besuchen. Danach können Sie ab durch die Mitte zur nächsten Hüpfeinlage.

Harry ist Goyle

TIPP 23: Mit der letzten Zutat geht es zurück zu Hermine in die Mädchentoilette. Dort verwandelt sich Harry dank Zaubertrank in Goyle. Um Malfoy auszuspionieren, müssen Sie nun in den Gemeinschaftsraum der Slytherins. Dazu laufen Sie in den Keller und folgen dem Schüler, der dort unten wartet. Einige Hüpf- und Zaubereinlagen später finden Sie sich im Gemeinschaftsraum der verhassten Schülersippe.

TIPP 24: Gehen Sie jetzt nicht sofort in Richtung Schlafräume, sondern suchen Sie die anderen Zimmer nach versteckten Extras ab. Sobald Sie nämlich in die Nähe von Malfoys Unterkunft kommen, startet eine Cutscene. Und danach haben Sie keine Gelegenheit mehr, die Umgebung zu erkunden, da Harry sich wieder zurückverwandelt und ihm die Slytherins auf den Fersen sind.

Der Erbe Slytherins

Der vierte Spruch

TIPP 25: Eine neue Unterrichtsstunde bei Gilderoy Lockhart steht an. Dort lernen Sie einen neuen Spruch. Damit können Sie die überall in Hogwarts verteilten Sprungfelder zaubern, um an hoch gelegene Goodies oder Wege zu kommen. Im Anschluss geht es auf den üblichen Hindernissparcours.

TIPP 26: Nach der Unterrichtsstunde steht eine weitere Runde im Haus-Cup an. Professor Dumbledore schickt den Führenden auf Bohnenjagd. Gleich darauf sollten Sie ins Treppenhaus gehen, speichern und die mittlere der Sprungfedern austesten.

Wie komme ich zu den Spinnen?

TIPP 27: Nachdem Harry, Hermine und Ron das Tagebuch gefunden und gleich

darauf wieder verloren haben, geht es zu Hagrids Hütte am Waldrand. Dazu muss Harry nur seinem Freund folgen.

TIPP 28: Bei der Hütte belauschen die beiden zunächst ein wenig erquickliches Gespräch zwischen Lucius Malfoy, Dumbledore und Hagrid. Bevor Letzterer nach Azkaban verschwindet, gibt er Harry und Ron noch den Tipp, dass sie den Spinnen folgen sollen. Wir raten Ihnen, vorher noch den Bereich um die Hütte abzugrasen und auf jeden Fall zu speichern!

TIPP 29: Auf dem Weg durch den verbotenen Wald müssen Sie zwei Bäume verzaubern. Der zweite scheint den sicheren Weg über eine Grube zu ermöglichen. Wenn Sie ihn betreten und fast auf der anderen Seite des Abgrunds sind, fällt der Stamm jedoch nach unten. Versuchen Sie keinesfalls, die andere Seite durch einen Sprung zu erreichen, sondern bleiben Sie ruhig stehen.

Wie besiege ich Aragog?

TIPP 30: Der Spinnenherrscher will Sie nach dem Gespräch seinen Kindern zum Fraß vorwerfen. Sie besiegen ihn, indem Sie zunächst die dicken Verbindungsstränge seines Netzes zerstören. Statt die Angreifer abzuwehren, sollten Sie einfach über sie hinwegspringen und sich auf die Fäden konzentrieren. Das spart Zeit und Nerven.

TIPP 31: Sobald alle Fäden durchtrennt sind, landet Aragog auf Ihrer Ebene. Jetzt müssen Sie ihm so lange Zaubersprüche vor den Bauch knallen, bis sein grüner Lebensbalken komplett verschwunden ist. Weichen Sie dabei seinen Gift- und Sprungattacken aus. Heiltränke können bei diesem Kampf nicht schaden. Sobald Sie die Riesenspinne in die Grube befördert haben, taucht Ron mit dem Ford Anglia auf und holt Sie ab.

In der Kammer des Schreckens

TIPP 32: Während Ron nach Gilderoy Lockhart sucht, gehen Sie erneut in die Mädchentoilette, um von Myrte zu erfahren, dass der Zugang zur Kammer des Schre-

ckens bei den Waschbecken ist. Sobald Sie den Zugang geöffnet haben (Cutscene), erscheinen Ron und Lockhart. Nun geht es ab in die Tiefen von Hogwarts.

TIPP 33: Weil Lockhart Sie durch einen dummen Zauberspruch von Ron getrennt hat, müssen Sie alleine weiter. Bis Sie vor Tom Riddle alias Lord Voldemort stehen, dauert es noch eine kleine Weile. Zunächst wollen zig Abgründe und Monster überwunden werden. Auf Ihrem Weg finden Sie einige Zutaten für Heiltränke. Nicht ignorieren, aufsammeln! Zwischen der ersten Gruppe der Feuer speidenden Schlangen und der zweiten finden Sie einen Kessel, um die Tränke zu brauen.

Wie besiege ich die Schlange?

TIPP 34: Laden Sie durch Drücken der linken Maustaste das Schwert auf, und zielen Sie mit dem kleinen roten, kaum zu sehenden Cursor auf das Monster. Dabei sollten Sie sich immer bewegen. Nach ein paar Treffern ist der grüne Statusbalken des Viehs bereits ganz unten, und es verschwindet. Einige Sekunden später taucht es aber wieder auf – aus den vier Falltüren vor Ihnen. Jetzt kann es nicht mehr zubeißen, weil seine Reichweite zu gering ist. Verfahren Sie wie zuvor: aufladen, zielen, schießen. Sobald Sie die Schlange getroffen haben, spuckt sie Gift: erst Kleckse, die eine Weile auf dem Boden liegen bleiben, und dann einen gezielten Strahl. Weichen Sie sowohl den Flecken als auch dem Schwall aus. Nach ein paar Treffern ist die Schlange besiegt.

Zu guter Letzt

TIPP 35: Nachdem Sie bei Professor Dumbledore die ersten Lorbeeren eingestrichen haben, sollten Sie sich noch ausreichend Zeit lassen, um Hogwarts und Umgebung zu erkunden. Denn sobald Sie den großen Versammlungsraum betreten haben, sehen Sie die Jahresabschlussfeier, und das Spiel ist vorbei. Raten Sie mal, wie der Gewinner des Haus-Cups heißt? **PET**



Tipp 33: Zwischen den Schlangenköpfen finden Sie den magischen Kessel.



Tipp 34: Ausweichen, aufladen, zielen und feuern – so gewinnen Sie!