

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Komplettlösung © 2004 by Nikki - Version 3.0



Wir danken der Autorin, diese Lösung auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!



Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstößen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Saves

Deine Saves findest Du unter den Eigenen Dateien im Ordner „Harry Potter und der Gefangene von Askaban“. Dort im Unterordner „Save“ liegen die Dateien bereit. Der erste Speicherplatz im Spiel wird mit Save0.usa benannt, der zweite mit Save100.usa, der dritte mit Save200.usa usw. Die Dateien Save1.usa, Save101.usa, Save 2.usa, Save102.usa, etc., bieten Dir im Spielmenü beim Laden der Saves eine Auswahlmöglichkeit. Klickst Du auf den Pfeil unter dem Savebild, steht dort ein Menüpunkt „Abschnitte“. Wähle ihn aus und klicke auf das Speicherbild. Eine Liste der einzelnen Kapitel des Spiels erscheint, wo Du jedes Kapitel noch einmal von vorne spielen kannst. Dabei sind die Saves mit der 1 am Ende für den Anfang des Kapitels Hogwarts-Express verantwortlich, die Saves mit der 2 am Ende für den Anfang des Kapitels Carpe Retractum usw. Der alte Spielstand wird dann allerdings überschrieben!!!

Auf der Seite <http://www.adventurechat.de> kannst Du Dir die Saves zu dem Spiel herunterladen. Sie sind in 6 Dateien aufgeteilt, die jeweils mehrere Saves zu mehreren Kapiteln enthalten. Um sie in Deinem Spiel laden zu können, brauchst du lediglich die Dateien aus den Unterordern, wie z.B. Hogwarts Express in Dein Verzeichnis Saves zu kopieren. Dann das Spiel starten und das entsprechende Bild auswählen. Save0.usa ist auf dem linken Bild in der oberen Reihe zu sehen. Save100.usa im mittleren Bild in der oberen Reihe, Save200.usa auf dem rechten Bild in der oberen Reihe, usw. Die anderen Dateien wie Save1.usa oder save202.usa, usw., die in Deinem Saveordner liegen, sind für die Abschnittsauswahl zuständig. Lass dies in Deinem Ordner stehen, sie werden nicht überschrieben, wenn Du die downloadeten Saves einfügst. Hast Du z.B. für das zweite Bild keine Saves mit 101, 102, 103 usw. im Saveordner stehen, bekommst Du auch keine Abschnittsauswahl. Das Save100.usa lässt sich aber trotzdem öffnen. Möchtest Du trotzdem eine Abschnittsauswahl für dieses Savebild haben, benenne Dein Save1.usa in Save101.usa im Windowsexplorer einfach um. Ebenso das Save2.usa in Save102.usa, usw. Das kannst Du beliebig fortsetzen. Falls Du alle Kapitel freigeschaltet haben möchtest, liegen auch die Abschnittsaves auf der Seite bereit. Sie liegen im Format für das erste Savebild im Spiel vor. Brauchst Du sie für das zweite, dritte, oder vierte, usw. Savebild, musst Du sie wieder entsprechend umbenennen.

Bildkarten, Bohnen, etc.

Wieder einmal musst Du Aufgaben zu neuen Zaubersprüchen bestehen und die Geheimnisse des Schlosses und der Ländereien erforschen. Es gibt auch wieder Bildkarten. 80 Stück an der Zahl. Allerdings handelt es

sich nicht - wie im zweiten Teil - um Bronze-, Silber- und Goldkarten, sondern um einzelne Bereiche der Zauberwelt. So sammelst Du Karten von berühmten Zauberer, Hexen, Waldhexen Vampiren, Kobolden, Riesen, Drachen und Tierwesen. Hast Du alle 80 Karten zusammen, bekommst Du noch 5 Bonuskarten geschenkt. Nicht alle Karten findest Du bei den Aufgaben oder in den Geheimnissen. Eine ganze Anzahl musst Du kaufen. Dazu stehen wieder Schüler bereit. Außerdem haben Fred und George einen Laden eröffnet. Hier kannst Du Bildkarten und Naschereien kaufen, die Du wiederum einlösen kannst gegen Bildkarten. Außerdem gibt es jetzt einige Bereiche im Schloss, die nur mit einem Passwort geöffnet werden können. Diese Passwörter für Portraits musst Du im Laden von Fred und George kaufen. Dieses Mal gibt es nicht nur Bohnen und Schokofrösche, die übrigens wieder leichter einzusammeln sind als im vorherigen Spiel, sondern auch Kesselkuchen und Kürbispasteten. Mit den Kesselkuchen kaufst Du Portraitpasswörter und mit Bohnen und Kürbispasteten Bildkarten. Hast Du nicht mehr genügend Energie, kannst Du im Laden weitere Schokofrösche kaufen, die Dir wieder Kraft für die nächste Aufgabe geben. Das im Spielmenü angegebene 20. Kapitel besteht lediglich aus einer Abschlusssequenz, es sei denn, Du hast die 3 Zauberaufgaben und die 3 Mini-Games noch nicht absolviert. Wenn Du alle Karten sammeln möchtest, solltest Du dies spätestens im 16. Kapitel tun, bevor Du zu den Abschlussprüfungen gehst.

Einführung:

Harry Potter, der junge Zauberer, ist wieder auf den Weg nach Hogwarts in die Schule für Hexerei und Zauber, um dort sein 3. Schuljahr zu absolvieren. Zuvor jedoch ist er nach einem schrecklichen Streit mit den Dursleys, die Verwandten bei denen er wohnt, weil seine Eltern gestorben sind, aus dem Lingusterweg geflohen. Er wurde von dem fahrenden Ritter, einem verzauberten Bus, aufgelesen und nach London in das Viertel der Zauberer gebracht. Dort las in der Zaubereiminister Cornelius Fugde auf, um in den Weaslys zu übergeben. Ron Weasly ist Harrys bester Freund in Hogwarts. Die Familie besteht seit Generationen aus Zauberern. Nun sitzt er also mit Hermine und Ron im Hogwartsexpress und unterhält sich mit ihnen über Sirius Black. Dieser Zauberer wurde vor 13 Jahren gefangen genommen, als Lord Voldemort auf dem Höhepunkt seiner Macht zahlreiche Hexen und Zauberer ermordete. Unter anderen auch Harrys Eltern. Sirius wurde nach Askaban ins Zauberergefängnis gesteckt. Von dort konnte bisher kein Gefangener entfliehen konnte, weil sie von Dementoren bewacht werden. Diese Gestalten sollen den Gefangenen alle Lebensfreude mit ihrem Atem aussaugen. Als Krätze, Rons Ratte, auf den Zugkorridor stürmt, weil Krummbein, Hermines Katze ihn mal wieder jagt, gehen die drei ebenfalls auf den Gang, um das verschreckte Tier zu suchen.

1. Kapitel – Hogwarts-Express

(1 Bildkarte berühmter Zauberer)

Lauf den Zugkorridor entlang und halte nach Krätze Ausschau. Du kannst auch in die einzelnen Abteile hinein gehen, wenn Du nahe an die Abteiltür heran gehst. Manche Schüler geben Dir einen guten Rat bezüglich Sirius. Im zweiten Abteil sitzen Crabbe und Goyle. Sie teilen Dir höhnisch mit, dass Draco Malfoy bereits nach Dir sucht und eine Überraschung für Dich hat. Am Ende des Ganges siehst Du Krätze um die Ecke flitzen. Folge ihr. Sie schlüpft unter einer verschlossenen Tür ins Gepäckabteil. Mit einem Alohomorazauber kannst Du die Tür öffnen. Halte die linke Maustaste gedrückt, um den Zauber aufzuladen und ziele dann auf das Schloss. Lässt Du sie los, gibt der Zauberstab den Zauber ab und die Tür öffnet sich.

Krätze klettert im Gepäckwagen nach rechts oben auf die Regale und lässt dabei einige Kisten hinter sich hinunter fallen. Um auf die Kisten zu steigen gehst Du einfach auf sie zu. Harry klettert dann von selber hinauf. Bist Du über die kleinen Kisten hinweg, stehen dahinter ein paar größere. Auf diese läufst Du zu und springst an ihnen mit der rechten Maustaste hoch. Auf der anderen Seite wieder hinunter und die bunten Bertie Botts Bohnen einsammeln. Krätze ist zwar dort, läuft aber weiter, sobald Du von den Kisten herunter bist. Die nächste Abteiltür öffnet sich von selber.

Dort angekommen wechselst Du in die Rolle von Hermine. Sie soll das nächste Hindernis mit dem Depulsozauber aus dem Weg räumen. Dazu wieder die linke Maustaste drücken, aufladen, zielen und loslassen. Ist das Hindernis aus dem Weg geräumt findest Du rechts und links gelbe Truhen, die nach dem Öffnen weitere Bertie Botts Bohnen abgeben. Geh um das Hindernis herum und öffne die beiden Gittertüren rechts und links und die dahinter befindlichen gelben Truhen mit Bohnen. In der Mitte des Ganges erwartet Dich das erste **Speicherbuch. (Hogwartsexpress Save100.usa)**

Weiter geht's. Links steht ein magischer Schrank, den alle drei Freunde gleichzeitig anzaubern müssen, um ihn zu öffnen. Dieses Mal übernimmst Du die Rolle von Ron. Ist der Schrank auf, wird ein Wasserspeier sichtbar. Ihn zauberst Du mit Lumos an und wendest Dich nach rechts. Ein geheimer Bereich wird sichtbar. Geh hinein. Die oberste Kiste links macht sich selbstständig und einige magische Bücher tanzen plötzlich in

der Luft. Mach sie so schnell wie möglich mit einem Depulsozauber unschädlich. Hermine und Harry helfen Dir dabei. Rechts hinter dem Gitter befinden sich einige Bohnen und ein Depulsoschalter an der Wand. Zauberst Du diesen an, öffnet sich die Gittertür links und Du kommst an die gelbe Truhe. Öffne sie. Sammel im Mittelgang noch den Schokofrosch ein, der Dir Energie zurück gibt und lauf ins nächste Abteil.

Im nächsten Wagon übernimmt Harry wieder die Hauptrolle. Doch das ganze Ding scheint den dreien Unheimlich zu sein. In den Käfigen an der Decke sind Spinnen eingeschlossen. Aber auch andere magische Geschöpfe sind hier verwart. Gehst Du um die nächste Kiste herum kommt Malfoy auf Dich zu. Er lässt das Monsterbuch der Monster aus seinem Käfig, das es nun gilt zu mit vereinten Kräften zu besiegen. Der Energiebalken des Buches oben rechts zeigt Dir an, wann das Buch besiegt ist. Ron und Hermine zaubern immer abwechselnd eine Seite des Buches an. Diese kommt dann auf Euch zu. Harrys, also Deine Aufgabe ist es dann, diese Seite noch einmal zu verzaubern, damit sie verschwindet. Dies machst Du solange, bis das Buch auf dem Boden liegt. Sorge dafür, dass weder Harry, noch Ron oder Hermine zu oft von den Seiten des Buches gebissen werden, denn auch Deine Freunde können Energie verlieren. Hast Du es geschafft, verwandelt sich das Buch in die **1. Bildkarte berühmter Zauberer (Fulbert the Fearful Nr. 1)**. Insgesamt kannst Du davon 80 Stück in Hogwarts finden.

Im nächsten Abteil kann Ron seine Ratte endlich einfangen. Als die drei zu ihrem Abteil zurück wollen, bremst der Zug plötzlich und die Tür des letzten Abteils, in dem die drei sich befinden, geht auf. Eine schwarze, große Gestalt betritt den Zug. Harry bricht sofort bewusstlos auf dem Boden zusammen und Hermine verschließt die Tür vor der Nase des Wesens. Sie läuft schnell wieder nach vorne in den Zug, um Hilfe zu holen. Das Spiel wird **automatisch gespeichert. (Hogwartsexpress Save200.usa)**

Als Ron musst Du nun die Tür mit allen möglichen Mitteln blockieren. Dazu achtest Du auf die Depulsozeichen, die nacheinander auf den umherliegenden Gegenständen auftauchen. Als erstes ist es die Wand links neben der Tür. Sobald das Zeichen erscheint, zauberst Du sie an und 2 stabile Riegel werden vor die Tür geschoben. Doch sie können das Wesen nicht aufhalten. Rechts neben Dir wird der Kistenstapel mit dem nächsten Zeichen versehen. Also anzaubern. Dann den Kistenstapel links neben Dir und zum Schluss ist der Vogelkäfig über der Tür an der Reihe. Allerdings dreht sich der Käfig, so dass Du mehrere Versuche benötigst, um ihn herunter vor die Tür fallen zu lassen. Hast Du es geschafft, kommt Hermine mit Professor Lupin ins Abteil. Der neue Lehrer in Verteidigung gegen die dunklen Künste teilt dem Wesen mit, dass keiner von ihnen Sirius Black unter dem Umhang versteckt und verscheucht es mit einem Zauber. Von Professor Lupin erfahrt ihr, dass es sich um einen Dementor aus Askaban handelt, der Sirius sucht.

2. Kapitel – Carpe Retractum-Zauberaufgabe

(10 Aufgabenschilder, 5 Geheimnisse und alle 5 Bildkarten der berühmten Vampiren)

In der ersten Stunde bei Professor Lupin lernst Du den Carpe-Retractum-Zauber. Ron übernimmt die Aufgabe durch den Parcour zu laufen. Mit diesem Zauber kannst Du Gegenstände zu Dir hinziehen oder Dich zu dem Gegenstand ziehen lassen. Auf geht's.

Zaubere die blaue Kugel auf dem Podest vor Dir an. Du wirst auf das Podest gezogen. Hinten links ist ein Depulsozeichen. Zauberst Du es an, taucht die nächste blaue Kugel über diesem Zeichen auf. Zieh Dich hinüber und wende Dich nach rechts. Dort ist ein Hebel mit einer blauen Kugel an einer Falltür. Zaubere die Kugel an und zieh die Klappe herunter. Unten taucht ein Elastofeld auf. Anzaubern, draufspringen und auf die Klappe hinauf.

Springe in den nächsten Raum hinunter und zieh den Steinblock vor Dir mit Carpe-Retractum aus der Wand. Klettere darauf. Weiter geht es nach oben und an den Bildern an der Wand vorbei. Der nächste Block wird herausgezogen. Oben findest Du den **1. Aufgaben-Schild**. Nach rechts geht es weiter. Die Rüstung zauberst Du an und bekommst Bohnen. Über den Abgrund springst Du mit einem kleinen Anlauf und zauberst die Bohnen aus der nächsten Rüstung. Weiter geht es durch die offene Tür.

Links steht wieder eine Rüstung, die verzaubert werden muss. Allerdings schiebt sie sich dieses Mal nur zurück und gibt ein Depulsozeichen frei. Geh in die Nische und zaubere es an. Wieder aus der Nische heraus ist jetzt auf der anderen Seite der Schlucht eine blaue Kugel. Zieh Dich hinüber und öffne dort die Truhe. Stell dich dazu aber nahe an sie heran, damit die Bohnen und vor allem die **1. Bildkarte berühmter Vampire (Sir Herbert Varney Nr. 1)** nicht den Abgrund hinunter purzelt. Das **1. Geheimnis** ist freigelegt.

Lass Dich von der nächsten Kugel auf dem Podest mitten im Abgrund weiter ziehen. Vor Dir hängen zwei Kugeln an jeweils einem Seil. Zaubere sie beide mit dem Carpe Retractum Zauber an. Sie werden nach oben gezogen und unten fahren zwei Stege aus. Springe über die beiden Stegplatten zu dem Podest mit dem **2.**

Aufgaben-Schild. Dann wieder zurück auf die nächste Stegplatte und von ihr aus in den Treppenaufgang hinein. Ein **Speicherbuch (Carpe Retractum Save100.usa)** wartet auf Dich.

Weiter geht es die Treppe hinauf. Dort wartet ein Imp auf Dich. Deine Zauber wirken gegen ihn nicht. Er wirft mit Knappbonbons nach Dir. Warte, bis eines der Bonbons auf dem Boden liegt und sammle es schnell ein, bevor es sich aufbläst und explodiert. Wurf es mit der linken Maustaste zurück auf den Imp. Hast Du ihn getroffen verschwindet er. Doch es tauchen dafür gleich 2 von dieser Sorte auf. Sie sind ebenfalls mit einem Knappbonbon aus dem Weg zu räumen. Danach gibt es 3 Kürbispasteten als Belohnung. Aus den beiden Schränken rechts und links fällt eine Flut von Bohnen und jeweils ein Schokofrosch, wenn Du sie öffnest. Zauberst den Elastoteppich an und springe mit seiner Hilfe durch das Loch in der Decke.

Oben angekommen wirst Du direkt von Wichteln attackiert. 3 an der Zahl stürmen auf Dich ein, die Du mit Rictusempra aus dem Weg räumst. Sind die ersten 3 weggeschafft, tauchen nochmals 3 Stück auf. Hast Du auch sie beseitigt, gibt's zur Belohnung einen Kesselkuchen. Aus der Truhe holst Du Dir 3 Schokofrösche. Dazu musst Du sie 3-mal hintereinander anzaubern. Wenn sie genug ausgespuckt hat, bleibt sie offen.

Weiter geht es in den Gang mit den Rüstungen. Hast Du sie alle vier angezaubert, bekommst Du nicht nur Bohnen, sondern auch den **3. Aufgaben-Schild**. Er taucht in der Mitte des Raumes auf, wo das Rost gewesen ist. Weiter in den nächsten Gang und die Truhe öffnen. Es gibt wieder Bohnen.

Die Platten, auf die Du Dich jetzt ziehen kannst, bewegen sich noch zusätzlich. Aber so schwer wird es nicht, denn wenn Du Dich an der ersten blauen Kugeln auf das Plateau nach links gezogen hast, bleibst Du solange an dem Strang hängen, bis Du Dich selber mit der Maustaste davon löst. Schau also nach unten und lasse in dem Moment los, wo das Plateau genau unter Dir ist. Dreh Dich um und schau in die Richtung aus der Du gekommen bist. Aus der linken Nische bist Du gekommen und in der rechten Nische ist eine weitere Kugel, zu der Du dich ziehen kannst. Dort steht eine Truhe mit einem Kürbis und der **2. Bildkarte berühmter Vampire (Amarillo Lestoat Nr. 2)**. Das **2. Geheimnis** ist entdeckt. Wieder zurück auf das erste Plateau. Es geht nach rechts vorne auf das nächste Plateau, dann wieder nach links und noch einmal nach rechts. Von hier aus drehst Du Dich nach links und öffnest die Klappe dort an der Wand.

Über der Klappe ist jetzt eine weitere Kugel, mit Hilfe derer Du Dich zur Klappe ziehen kannst. In der Nische ist der **4. Aufgaben-Schild**. Zieh Dich anschließend hinunter zur Tür, die von selber auf geht. Dahinter wartet das nächste **Speicherbuch** auf Dich. (**Capre Retractum Save200.usa**)

Die beiden Rüstungen werden im Vorbeigehen verzaubert und die Bohnen eingesammelt. Aus der gegenüberliegenden Wand wird der Steinblock herausgezogen. Springe darauf und dann weiter auf die andere Seite. Dort den Rüstungen wieder die Bohnen entlocken. Wenn Du die Rüstung geradeaus angezaubert hast, geht über ihr die Wand auf. Zieh Dich über dieser Rüstung oben in die Nische. Das **3. Geheimnis** ist entdeckt. Aus der Truhe kommen reichlich Bohnen, ein paar Kesselkuchen und die **3. Bildkarte berühmter Vampire (Graf Vlad Drakul Nr. 5)**. Springe wieder hinunter.

Du ziehst über dem nächsten Abgrund den nächsten Block aus der Wand und springst über ihn hinüber auf die andere Seite. Weiter geht es die Treppe hinunter. Du nächste Tür ist verschlossen und muss aufgezaubert werden. Ob dies einen besondern Grund hat? Wie nicht anders zu erwarten, sind hier wieder magische Geschöpfe eingesperrt. Dieses Mal handelt es sich um eine Feuerkrabbe. Verzaubere sie einmal mit Rictusempra, um sie auf den Rücken zu werfen und schubse sie dann in die Grube mit dem Gitter, das sich anschließend schließt. Wenn Du nicht schnell genug bist, schafft es dich Krabbe sich wieder auf die Beine zu stellen und Du musst sie erneut lähmen. Wenn sie auf ihren Beinen steht, spukt sie aus ihrem Hinterteil Feuer, das Dir Energie nimmt. Ist die Krabbe in der Grube, schließt sich das Gitter und eine weitere Tür links von Dir geht auf.

Im nächsten Raum sind es direkt 2 Krabben, die gelähmt und in das Loch geschubst werden müssen. Am besten lähmst Du erst alle beide nach einander und schubst sie dann ins Loch, wobei Du sie immer wieder lähmen musst. Weiter geht es in die nächste Halle.

Du stehst wieder vor schwebenden Plateaus, die Du nur mit Hilfe der blauen Kugeln erreichen kannst. Auf einem Plateau links gilt es das nächste Aufgaben-Schild zu erreichen. Zieh Dich erst nach rechts hinüber auf das Plateau. Wenn es vor fährt, sollst Du Deinen Zauberstab schon mal zücken und auf die rechte Seite wenden, denn dort schwirren zwei Wichtel herum. Am Besten fährst Du mit dem Plateau so lange hin und her bis zu erledigt sind. Erst dann springst Du nach rechts auf den Vorsprung. Zieh vor Dir den nächsten Block aus der Wand und springe hinüber zu der Kiste, die Dir Bohnen und einen Schokofrosch gibt.

Weiter ziehst Du Dich mit Hilfe der nächsten blauen Kugel zum nächsten beweglichen Plateau. Bist Du darauf, stellt Du Dich etwas näher an den linken Rand des Plateaus und wartest, bis es nach links hinüber fährt. Der **5. Aufgaben-Schild** hängt etwas höher, so dass Du kurz hinauf hüpfen musst, um ihn zu

erreichen. Fährt das Plateau wieder nach rechts, wendest Du schnell wieder den Carpe Retractum Zauber an der nächsten blauen Kugel an. Jetzt links nur noch den Block aus der Wand ziehen, hinüber springen und durch das nächste **Speicherbuch (Carpe Retractum Save300.usa)** gehen.

Die Tür wird aufgezaubert. Du solltest aber nicht zu stürmisch in die nächste Halle gehen, denn dort warten schon 2 Feuerkrabben darauf, die mit Feuer zu beschießen. Die erste sitzt Dir genau gegenüber und ist schnell vom Podest geschubst, doch bei der zweiten solltest Du aufpassen. Sie sitzt rechts auf einem Podest und kann Dich durchaus an der Tür mit ihrem Feuer erreichen und sie schießt reichlich davon nach Dir. Hast Du beide erledigt, schaust Du nach links oben. Dort kann wieder eine Klappe geöffnet werden. Dorthin kommst Du allerdings von hier unten nicht. Du ziehst Dich vor Dir auf das Plateau, drehst Dich nach rechts und ziehst von hier aus die drei Steinblöcke aus den Wänden. Dann auf das nächste Plateau und von dort aus über die Steinblöcke nach rechts oben. Klettere in die Nische und verwende den Depulsozauber an dem Zeichen in der Wand. Das Gitter vor dem Ausgang oben in der Mitte der Halle fährt hoch und eine weitere blaue Kugel wird herausgefahren. Knöpfe den Rüstungen noch die Bohnen ab und zieh Dich dann dort hinüber. Von hier aus springst Du mit Anlauf nach links in die Nische mit der geöffneten Klappe und holst Dir den **6. Aufgaben-Schild**. Dann wieder zurück zum Ausgang springen.

Im nächsten Raum wartet wieder eine Feuerkrabbe darauf, in ein Loch rechts geschubst zu werden. Oben in einer Nische ist ein weiteres Aufgaben-Schild. Doch wie kommst Du daran? Du kannst Dich zwar auf der linken Seite nach oben ziehen, kommst aber nicht rechts zum Schild hinüber. Von der Eingangstür aus führt links eine Treppe hinunter.

Am Ende des Ganges ist wieder ein Seil zu sehen, an dem Du ziehst. Daraufhin wird ein Steg in dem Raum mit dem Schild ausgefahren. Also zurück die Treppe hinauf. Zieh Dich an der Kugel unter der Decke hinauf und lass Dich auf den Steg fallen. Von hier aus gehst Du Dir den **7. Aufgaben-Schild** holen. Öffne auch vom Steg aus die beiden Truhen, die reichlich Bohnen ausspucken. Springe wieder hinunter und sammle alle Bohnen ein, bevor Du rechts den Weg weiter gehst.

Wieder hast Du es mit beweglichen Plateaus zu tun. Zieh Dich zunächst über das erste Plateau auf die andere Seite in Richtung Speicherbuch, geh aber noch nicht hindurch. Dreh Dich nach rechts und zieh Dich auf das nächste Plateau. Hier ziehst Du zuerst an dem Seil rechts vor Dir. Dann hinüber auf das nächste Plateau. Stell Dich ziemlich an den vorderen Rand, um die Kugel auf der anderen Seite erreichen zu können.

Bist Du dort angekommen, verzauberst Du den linken der beiden Ritter dreimal und gehst dann in seine Nische. Links in der Nische führt eine Treppe nach oben. Das **4. Geheimnis** ist gelüftet. Darin findest Du eine Truhe, die sowohl Bohnen, Kürbisse und die **4. Bildkarte berühmter Vampire (Lady Carmilla Sanguina Nr. 3)** ausspuckt. Geh die Treppe wieder hinunter und folge dem Gang weiter. Am Ende findest Du den **8. Aufgaben-Schild** und kehrst über die Plateaus zurück zu der Stelle, wo das **Speicherbuch (Carpe Retractum Save400.usa)** auf Dich wartet. Geh den Gang weiter und hol Dir noch den Schokofrosch aus der Truhe.

Jetzt wird es anstrengend. Im nächsten Raum triffst Du gleich auf 4 Imps. Erledige sie alle. Zauber dann erst die Truhe an, die einen Frosch für Dich bereithält. Der rechten Rüstung entlockst Du nicht nur Bohnen, sondern auch 4 Wichtel, die alle besiegt werden müssen. Hast Du auch das geschafft, kannst Du Dir einen weiteren Frosch aus der Truhe holen. Aus der linken Rüstung kommen reichlich Bohnen. Sie dreht sich 4-mal, so dass Du sie 5-mal anzaubern kannst. Beim letzten Mal kommt die **5. Bildkarte berühmter Vampire (Blodwyn Bludd Nr. 4)** herausgehüpft.

Weiter geht es in den nächsten Gang. Hier läufst Du bis ans Ende und zauberst das Bild des Wasserspeiers auf der rechten Wand an. Es schiebt sich nach oben und gibt sein steinernes Ebenbild frei, dass Du ebenfalls anzauberst. Schau nach rechts auf den Boden. Hier hat sich das **5. Geheimnis** geöffnet. Springe hinab. Aus der Truhe hinter Dir holst Du Dir 4 Kürbisse und gehst dann den Gang weiter.

Am Ende befindet sich ein Elastoteppich, mit dessen Hilfe Du an den **9. Aufgaben-Schild** gelangen kannst. Du landest wieder in dem Raum, in dem Du die Imps und Wichtel bekämpft hast und gehst den Gang wieder in Richtung Wasserspeier. Zieh Dich mit Hilfe der Kugel über das Loch des freigelegten Geheimnisses.

Weiter geht's. Zieh die beiden Blöcke rechts aus der Wand. Springe darauf und dann nach oben auf die andere Seite. Den Rüstungen knöpfst Du noch ein paar Bohnen ab, dann ziehst Du an den 3 Seilen rechts von Dir.

Das linke und mittlere Seil geben je ein Plateau frei, beim rechten werden rechts und links jeweils ein Steg ausgefahren, die mit je einer Feuerkrabbe bestückt sind. Schubse sie von den Stegen. Springe dann auf das erste Plateau und zieh Dich auf das zweite. Von dort aus ziehst Du dich auf die gegenüberliegende Seite und

sammelst das **10. Aufgaben-Schild** ein. Damit ist die Aufgabe gelöst und Du kannst in den Bohnenbonusraum, wo Du so viele Bohnen wie möglich einsammeln solltest.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

3. Kapitel – Freds und Georgs Laden

(Die Geheimnisse des Schlosses werden im 16. Kapitel aufgedeckt, **4 Bildkarten kaufen**)

Hast Du die Sammelaktion hinter Dir, stehst Du draußen auf dem Gang, wo Harry und Hermine bereits auf Dich warten. Wenn Du möchtest, kannst Du die Aufgabe noch einmal wiederholen, wenn nicht, geht es mit Deinen beiden Freunden weiter. Die beiden Rüstungen zwischen den Aufgabenräumen zauberst Du so oft an, bis sie keine Bohnen mehr abgeben. Geh dann den Flur entlang. Harry übernimmt wieder die Hauptrolle. Fred kommt aus dem Portrait Nr. 4 und gibt Dir die Karte des Rumtreibers. Du sollst ihm nach oben zu seinem Laden folgen. Zuerst drehst Du dich noch einmal um und verzauberst die Rüstung hinter Dir mehrmals, um noch ein paar Bohnen einzusammeln. Dann zurück in die Halle und durch das **Speicherbuch (Freds und Georgs Laden Save100.usa)**

Lauf geradeaus hinter Fred her. Ron und Hermine werden Dir folgen. Es geht die Treppe hinunter und in der großen Halle wieder hinauf. Lauf durch einen der Torbögen hindurch. Dahinter befindet sich ein weiteres Speicherbuch, das Du aber sicherlich nicht benötigst. Entlocke der Rüstung rechts noch die Bohnen und lauf weiter nach oben, Fred hinterher. Öffne die Truhe rechts, sammle die Bohnen ein und geh nach links in die Halle mit den beweglichen Treppen.

Hier geht es links weiter. Fred winkt schon wieder. Die Treppen geht es weiter nach oben, bis Professor Dumbledore und Professor McGonagal auftauchen. Sie erkundigen sich nach Harrys Wohlergehen und teilen den Kindern mit, dass auf dem Hogwartsgelände einige Dementoren wegen Sirius herumlaufen. Anschließend geht es weiter nach oben. Oben angekommen steht rechts in der Ecke ein großer Kessel, den ihr mit vereinten Kräften umwerft. Sammle die Bohnen ein.

Die Tür rechts öffnest Du mit einem Zauber. In diesem Raum holst Du Dir aus der Rüstung die Bohnen und zauberst dann den Globus und die Bücher rechts auf dem Tisch an. In der Mitte des Bodens erscheint ein Elastoteppich mit dem Du noch oben rechts in die Nische springen kannst. Oben aus der Truhe holst Du Dir die Bohnen und gehst zurück in den vorherigen Raum. Geh geradeaus auf das Portrait zu, das sich von selber öffnet. Geh hindurch.

Die Rüstung vor Euch verzaubert ihr wieder mit vereinten Kräften und sammelt die Bohnen ein. Nach rechts geht es weiter. Sobald ihr an einem Gang nach links angekommen seid, verabschiedet sich Hermine und teilt Euch mit, dass sie noch zu Professor McGonagal wollte. Ob sie wohl ein Geheimnis hat? Ihr lauft weiter in den Laden von Fred und George. Hier gibt es viele schöne Sachen zu kaufen. Gehst Du auf einen Gegenstand zu, teilt Dir einer der beiden den Preis mit.

- Portrait-Passwörter kosten jeweils 10 Kesselkuchen
- Bildkarten berühmter Zauberer kosten jeweils 25 Kürbispasteten
- Tierwesen-Bildkarten kannst Du gegen Bohnen eintauschen.
- Bildkarten berühmter Hexen gibt es ebenfalls für ein paar Bohnen.
- Einen Schokofrosch bekommst Du für 10 Bohnen.

Kaufe Dir die **1. Bildkarte der Tierwesens (Bergtroll Nr. 9)**. Außerdem kaufst Du noch die **1. Bildkarte berühmter Hexen (Gunhilda Gorsemoor Nr. 15)**. Außerdem erstehst Du noch die **2. Bildkarten berühmter Hexen (Hesper Starkey Nr. 11)**. Die **2. Bildkarte der Tierwesen (Streeeler Nr. 10)** wandert gegen 200

Bohnen in Dein Inventar. In einer der Nischen ist eine ganz besondere Bildkarte aufbewahrt, die Du geschenkt bekommst, wenn Du alle anderen zusammen hast. Falls Du noch Energie auffüllen musst, kaufe Dir Schokofrösche. Danach musst Du dich auf den Weg zu Pflege magischer Geschöpfe machen. Du kannst immer wieder zu einem kleinen Einkauf zurückkommen.

Sobald Du den Laden verlässt, taucht Peeves, der schuleigene Poltergeist auf. Er hat einen Passwortzettel in der Hand, den es gilt ihm abzujagen. Das Spiel wird vorher **automatisch gespeichert (Freds und Georgs Laden Save200.usa)**.

Gemeinsam kämpfen Harry und Ron gegen ihn. Ihr müsst den Zauber gleichzeitig abgeben, damit Peeves einen Treffer abbekommt. Habt ihr ihn 3 oder 4 mal getroffen, lässt er den **Passwortzettel für die Portraits mit den Nummern** fallen. Ron sammelt ihn auf und gemeinsam geht ihr durch das Portrait und trefft Hermine wieder. Neville gesellt sich zu Euch und will Euch zur Unterrichtsstunde Pflege magischer Geschöpfe führen. Zu den Geheimnissen in diesem Teil des Schlosses kommen wir später noch, da dieser Bereich jeder Zeit besucht werden kann.

4. Kapitel – Hogwarts Ländereien

(6 Geheimnisse, 2 Bildkarten berühmter Hexen kaufen, 1 Bildkarte der Tierwesen und alle 5 Bildkarten der berühmten Riesen im Mini-Game Wichtel)

Folge Neville hinunter in die Eingangshalle und dann durch das Hauptportal hinaus auf die Ländereien. Lauf auf das Tor geradeaus zu. Dort ruft Dich ein Mädchen. Geh zu ihm und kaufe ihm die **3. Bildkarte berühmter Hexen (Beatrix Bloxam Nr. 1)** für 25 Bohnen ab. Weiter geht es durch das Tor.

Links und rechts auf den Brüstungen sammelst Du die Bohnen ein. Die linke der beiden Rüstungen geradeaus am nächsten Durchgang zerstört ihr gemeinsam und der rechten entlockst du alleine ein paar Bohnen. Weiter geht es durch die nächste Tür. Dahinter erwartet dich rechts das nächste **Speicherbuch (Hogwarts Ländereien Save100.usa)**

Rechts auf dem Hügel neben dem Eingang steht ein Kesselkuchen, den Du Dir holen solltest. Gehst Du hier nach links über den Hügel, wartet dort wieder ein Schüler, um dir eine Bildkarte für 100 Bohnen zu verkaufen. Es ist Deine **4. Bildkarte berühmter Hexen (Carlotta Pinkstone Nr. 6)**.

Oben links auf dem Hügel holst Du Dir noch den Kesselkuchen und entdeckst dann unten rechts bei der Hütte die **3. Bildkarte der Tierwesen (Gytrash Nr. 13)**. Außerdem hast Du hier das **1. Geheimnis** dieses Kapitels gefunden. Nun um das Haus herum und die Kürbisse solange verzaubern, bis keine neuen mehr erscheinen. Du bekommst reichlich Bohnen und ein paar Kürbispasteten. Die Vogelscheuche verzaubert ihr wieder gemeinsam und erhältet ein paar Kesselkuchen.

Gehst Du jetzt weiter, teilt Neville mit, dass es zum Unterricht durch das Tor geht. Gleichzeitig allerdings laufen ein paar jüngere Schüler vor Wichteln weg, die aus dem Weg links von Dir kommen. Das Speicherbuch hebst Du Dir für später auf. Du entscheidest Dich für die Beseitigung der Wichtel und gehst den Weg nach links hinein.

Dort erklärt Euch eine Schülerin, dass ihr nacheinander 5 Schwärme von Wichteln aus dem Brunnen locken und jeden der Schwärme besiegen müsst. Pro vertriebenen Schwarm gibt es eine Bildkarte berühmter Riesen. Also erst einmal gemeinsam den Brunnen anzaubern und dann die einzelnen Wichtel - jeder für sich beseitigen. Ist der erste Schwarm weg, bekommst Du die **1. Bildkarte berühmter Riesen (Bran der Blutrüstige Nr. 1)**. Nach jedem besiegt Schwarm wird das Spiel automatisch gespeichert. Außerdem gibt es jedes Mal 2 oder 3 Schokofrösche. Also lauf erst einmal um den Brunnen herum, bevor Du den nächsten Schwarm anlockst. Wieder wird der Brunnen angezaubert und der 2. Schwarm vertrieben. Das bringt Dir die **2. Bildkarte berühmter Riesen (Zyklop Nr. 2)** ein. Nach dem dritten Schwarm bekommst Du die **3. Bildkarte berühmter Riesen (Goliath Nr. 3)**. Für den vierten besiegt Schwarm gibt es die **4. Bildkarte berühmter Riesen (Morholt Nr. 4)**. Noch ein letzter Schwarm muss besiegt werden. Als Belohnung bekommst Du die **5. Bildkarte berühmter Riesen (Hengis of Upper Barton Nr. 5)** und hast diesen Satz komplett. Außerdem ist der Brunnen zerstört und ein paar mehr Schokofrösche liegen für Dich bereit. Das Spiel wird wieder automatisch gespeichert (**Hogwarts Ländereien Save200.usa**) Es geht zurück zum Torbogen, der zum Unterricht führt.

5. Kapitel – Pflege magischer Geschöpfe

(alle 5 Bildkarten der Quidditsch-Karten im Mini-Game Flug auf Seidenschnabel)

Jetzt geht es darum auf Seidenschnabel zu fliegen. Auf dem Besen habt ihr es ja schon geschafft - nun ist ein magisches Geschöpf als Flugobjekt an der Reihe. Du musst Seidenschnabel durch die Ringe steuern. Mit der rechten Maustaste lässt Du seine Flügel schlagen, wodurch Du höher steigst. Hast du die erwünschte Punktzahl von 1500 Punkten erreicht, bekommst Du die **1. Bildkarte der Quidditsch-Karten (Joscelind Wadcock Nr. 1)**. Pro durchflogenen Ring gibt es 100 Punkte. Insgesamt gibt es 5 Flugstrecken, wobei Du jedes Mal eine andere Karte dieser Serie bekommst. Die Ringe, die es zu durchfliegen gilt, bekommen jedes Mal eine andere Farbe und werden immer kleiner. Nach dem 1. Flug landest Du wieder im Schulgebäude und solltest zum Unterricht in Verwandlung gehen. Aber mir hat das Fliegen auf dem Geschöpf Spaß gemacht, also bin ich zurück zum Flugfeld.

Bei der zweiten Runde musst Du 2800 Punkte erreichen und bekommst dafür die **2. Bildkarte der Quidditsch-Karten (Gwenog Jones Nr. 2)**. Die dritte Runde verlangt 40 durchflogene Ringe von Dir, wobei Du 4000 Punkte und die **3. Bildkarte der Quidditsch-Karten (Cyprian Youdle Nr. 3)** erhältst. In der vierten Runde werden 4900 Punkte von Dir verlangt, um die **4. Bildkarte der Quidditsch-Karten (Roderick Plumpton Nr. 4)** zu bekommen. In 5. und letzte Runde sollst Du 56 Ringe durchfliegen. Dann sind Dir 5600 Punkte und die **5. Bildkarte der Quidditsch-Karten (Bowman Wright Nr. 5)** sicher. Der Bildkartensatz der Quidditsch-Karten ist dann komplett. Anschließend gehst Du zurück zum Schulgebäude und speicherst unterwegs am **Speicherbuch (Pflege magischer Geschöpfe Save100.usa)**.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

6. Kapitel - Verwandlung

(Die Geheimnisse des Schlosses werden im 16. Kapitel aufgedeckt)

Lauf immer geradeaus ins Gebäude zurück. In der Eingangshalle holst Du Dir noch schnell die Bohnen aus der Truhe rechts am Treppenaufgang und dann mit vereinten Kräften die Bohnen aus dem großen schwarzen Kessel links am Treppenaufgang. Dann geht es rechts durch die offene Tür, wo Du schon den roten Teppich siehst. Auf der linken Seite musst Du dann durch das Portrait mit der 1.

Oben angekommen brauchst du wieder Deine Freunde, um der Rüstung rechts die Bohnen zu entlocken. Aus der Rüstung links kannst Du sie alleine herausholen. Links geht es dann auch weiter den Gang entlang. Direkt hinter der Ecke rechts ist wieder ein großer schwarzer Kessel mit Bohnen. Die Tür links bekommt ihr nur gemeinsam auf. Dahinter befindet sich eine Truhe mit Bohnen. Weiter geht es nach rechts. Dort wartet mal wieder Peeves auf Euch. Wieder wird das Spiel **automatisch gespeichert (Verwandlung Save100.usa)**

Zu dritt müsst ihr Peeves schwächen, dann soll Ron den neu gelernten Carpe Retractum-Zauber auf ihn abgeben. Also alle drei gleichzeitig Peeves anzaubern. Hat der Zauber gesessen, zaubert Ron ihn einmal alleine an, um ihm ein Teil seiner Rüstung abzunehmen. Dann wieder alle drei zusammen, usw. Habt ihr ihn besiegt, bekommt ihr ein paar Kürbispasteten. Jetzt aber schnell nach links ins Klassenzimmer für Verwandlung. Professor McGonagal erklärt Euch was ein Animagus ist. Es handelt sich hierbei um Zauberer, die sich in Tiere und wieder zurück verwandeln können. Die geschieht durch ihren eigenen Willen. Somit gehören Werwölfe nicht zu diesen Zauberern, da sie sich nicht willentlich in Wölfe verwandeln. Animagi müssen dem Zauberministerium grundsätzlich gemeldet werden.

7. Kapitel – Draconifors-Lapifors-Zauberaufgabe

(10 Aufgaben-Schilde, 8 Geheimnisse und alle 5 Bildkarten der Drachen-Bildkarten)

Hermine übernimmt die Aufgabe diesen Zauber vorzuführen. Mit dem Lapifors-Zauber kann man kleine Gegenstände in Kaninchen verwandeln. Verzaubere das steinerne Kaninchen vor Dir auf dem Podest. Es wird lebendig. Lass es mit der rechten Maustaste durch die Gegend hüpfen. Mit den Pfeiltasten hoppelt es vor sich

hin. Du musst es zu dem Kaninchenloch rechts unten in der Wand führen. Mit gedrückter linker Maustaste kannst Du es das Gras vor dem Kaninchenloch wegfressen lassen.

Schick es dann durch das Loch hindurch und lass es auf der anderen Seite die Bohnen einsammeln. Hast Du alles eingesammelt, positionierst Du das Kaninchen mitten auf dem Erdhügel und lässt es mit der linken Maustaste graben. Es legt eine Platte frei, welche die linke Tür im Raum wo Hermine steht öffnet. Anschließend wird es wieder zu Stein und sitzt auf seinem Podest. Hast Du noch eine Bohne vergessen, kannst Du es noch einmal verwandeln. Beende den Zauber mit der Enter-Taste. Anschließend gehst Du durch die offene Tür.

Die linke Rüstung gibt die **1. Bildkarte der Drachen-Bildkarten frei (Gemeiner Walisischer Grünling Nr. 1)** frei. Aus der rechten holst Du Dir die Bohnen. Der **1. Aufgaben-Schild** liegt vor der nächsten Tür für Dich bereit.

Im nächsten Raum ist vor Dir ein Kaninchenbild, das Du anzauberst. Es bewegt sich zur Seite und gibt eine Kaninchenstatue frei. Hinter der Statue holst Du Dir noch den Kesselkuchen. Lass sie dann lebendig werden. Das lebendige Kaninchen lässt Du das Gras vor dem Kaninchenloch links wegfressen und führst es hinein. Hier wird der Erdhügel links weggebuddelt. Lass es alle Bohnen einsammeln und führe es über die kleine Mauer den Weg weiter. Am Ende ist ein weiteres Kaninchenloch mit Gras. Der Mümmelmann frisst es auf Befehl weg und hoppelt mit Deiner Hilfe hinein. Hier abermals den Erdhügel aufbuddeln lassen. Das Gitter rechts von Hermine fährt hoch. Geh hinein und nimm den **2. Aufgaben-Schild** an Dich. Anschließend läufst Du durch das **Speicherbuch (Draconifors-Lapifors Save100.usa)**.

Im nächsten Raum steht die Statue an der rechten Wand. Das dazugehörige Kaninchenloch ist gegen über. Lass das kleine Tier wieder das Gras abfressen und führe es hinein. Hier solltest Du es auch hinter die beiden großen Blumenkästen links und rechts vorne führen, um die Bohnen einzusammeln. Dann hinten links durch das nächste Kaninchenloch. Es sollte innen an der Hecke entlang hoppeln und zu einem Erdhügel gelangen. Leg ihn frei und der Brunnen öffnet sich. Oben auf der Hecke werden noch die Bohnen eingesammelt, dann geht es hinter den Brunnen Bohnen einsammeln und dann in den Brunnen hinein. Dort durch den Kaninchenbau der Bohnenspur nachhoppeln. Auf der Hecke kommt das Tier wieder heraus und buddelt auch dort den Erdhügel weg. Das Gitter vor Hermine geht auf und gibt den **3. Aufgaben-Schild** frei.

Im nächsten Raum kommt der Draconifors-Zauber hinzu. Du musst die Drachenstatue verzaubern, damit sie sich in ein Lebewesen verwandelt. Mit der Leertaste lässt Du den Drachen steigen. Bei jedem Drücken der Leertaste macht er einen Flügelschlag. Also drücke die Leertaste mehrmals, um den Drachen hoch zu den Bohnen steigen zu lassen. Lass ihn seine Runden ziehen und die Bohnen in der Luft alle einsammeln.

Dann führst du ihn in der Mitte zu der schwarzen Feuerkugel. Fliegt er hindurch, nimmt er Feuer auf. So gewaffnet muss er nun zu der Fackel hinten unter der Decke geführt werden. Dabei noch schnell die Kürbispastete einsammeln und mit der linken Maustaste die Fackel anzünden. Hast Du es geschafft, springst Du nach unten und lässt die beiden Kürbisse rechts und links in den Beeten platzen. Sie bringen Dir jeweils eine Kürbispastete ein. Dann werden die Drachenköpfe am Brunnen angezaubert, damit sie Wasser ausspucken. Dadurch hat sich aber auch eine kleine Nische unten geöffnet, aus der ein paar Imps kommen. Bekämpfe sie wieder auf die alt bekannte Weise mit den Knallbonbons. In der Nische aus der sie gekommen sind ist eine Truhe mit Bohnen und einem Kesselkuchen. Die ist auch das **1. Geheimnis**. Klettere an den Blumenkästen wieder nach oben und springe zu dem **4. Aufgaben-Schild**.

Weiter geht es über den Steg zur nächsten Drachenstatue. Wieder lässt Du sie durch die Luft fliegen und die Bohnen oben einsammeln. Dann die Feuerkugel durchfliegen und auf der gegenüberliegenden Seite die Fackel anzünden. Der Steg dreht sich, so dass du zum nächsten Aufgaben-Schild kommst, doch vorher springst Du noch in den unteren Bereich des Raumes. Das **2. Geheimnis** ist gelüftet. Lass die Kürbisse am Rand platzen, die Dir Kürbispasteten liefern. Der große Kürbis in der Mitte, gibt Dir die **2. Bildkarte der Drachen-Bildkarten (Schwarzer Hebride Nr. 2)**. Über den Elastoteppich hier unten kommst Du wieder nach oben auf den Steg und holst Dir den **5. Aufgaben-Schild**. Gleichzeitig gehst Du durch das nächste **Speicherbuch (Draconifors-Lapifors Save200.usa)**.

Im nächsten Raum zauberst Du den Rüstungen die Bohnen ab und lässt mit Hilfe des Zeichens an der Wand gegenüber von Dir einen Elastoteppich auf dem Boden erscheinen, der Dich nach oben transportieren wird, wo Du durch die nächste Tür gehst. Hier hast Du wieder ein Kaninchen zur Verfügung. Links ist das erste Kaninchenloch. Zunächst werden alle sichtbaren Bohnen und Kürbisse eingesammelt, auch hinter den Blumentöpfen. Dann lässt Du es hinten über die niedrige Hecke hüpfen und dort links einen Erdhügel frei graben, in dem Bohnen und Kürbisse versteckt sind. Weiter links in der Ecke gibt es ein zweites Kaninchenloch. Das **3. Geheimnis** ist gelüftet. Hier scheint es aber zunächst nichts zu geben, doch lass das Kaninchen das ganze Gras rechts und links am Rand abfressen, dann tauchen Bohnen und Kürbisse auf. Wieder zurück aus dem Kaninchenloch geht es hinter der Hecke auf die andere Seite, wo die nächsten

Bohnen aus dem Erdhügel befreit werden. Dann zurück über die Hecke und geradeaus das nächste Kaninchenloch freilegen. Dahinter ist wieder ein Erdhügel. Wird er freigelegt, kehrt die Kaninchenstatue an ihren Platz zurück. Das Podest dreht sich und eine Drachenstatue kommt zum Vorschein.

Der Drachen wird in die Lüfte erhoben und sammelt dort wieder alle schwelbenden Bohnen ein. Dann lässt Du ihn hinten links durch den schmalen Spalt in den Nebenraum fliegen. Sammle auch hier alle Bohnen ein. Der Drache kann auch über die Brüstung am Randlaufen, wenn Du ihn mit den Pfeiltasten vorwärts führst. Wenn alle Bohnen eingesammelt sind, lässt Du ihn Feuer aufnehmen und fliegst zur ersten Fackel, die Du anzündest. Dann wieder Feuer aufnehmen und die nächste Fackel anzünden. Das ganze also dreimal. Dadurch werden in Hermines Raum Blöcke aus der Wand gefahren. Sind alle Fackeln an, kehrt der Drache auf seinen Platz zurück und das Podest dreht sich erneut. Eine Rüstung erscheint.

Verzaubere erst die Kürbisse auf dem Beet links von Dir und anschließend die Rüstung. Sie gibt Bohnen ab und bewegt sich zur Seite. Ein Loch im Boden tut sich auf, in dass Du hineinspringst. Das **4. Geheimnis** ist gelüftet. Du bist in dem Raum, in dem eben noch der Drache herumgeflogen ist. 3 Imps verstecken sich hier im Gras. Beseitige sie. Sammle die Kesselkuchen ein und öffne die Truhe vorne im Gras. Geh durch die Tür gegenüber der Truhe. Die Plattform bringt Dich wieder nach oben. Klettere jetzt über die Blöcke nach oben zum **6. Aufgaben-Schild**. Weiter geht es durch die Tür.

Im nächsten Raum musst Du die drei Blöcke auf der Säule mit einem Zauber drehen. Stelle bei allen dreien das gleiche Symbol vorne ein. Jedes der 3 verschiedenen Symbole öffnet eine Gittertür, hinter der eine Truhe versteckt ist. In der linken Truhe sind Bohnen, in der mittleren die **3. Bildkarte der Drachen-Bildkarten (Ungarischer Hornschwanz Nr. 3)** und hinter dem rechten Gitter verbirgt sich der **7. Aufgaben-Schild**. Das Schloss an der Tür links zauberst Du auf.

Dahinter befindet sich ein Bundimun auf dem Rasen. Er versprüht einen stinkenden Schleim. Du musst ihn verzaubern und kannst dann, wenn Du schnell genug auf ihn darauf springen. Hast Du es geschafft darauf zu springen, ohne auf der Schleimspur auszurutschen, bekommst Du 2 Kürbispasteten. Bevor Du durch die Tür gehst, solltest Du links hinter den Blumenkasten vor der Tür schauen. Dort ist noch ein Kesselkuchen für Dich. Im Durchgang ist das nächste **Speicherbuch (Draconifors-Lapifors Save300.usa)**.

Im nächsten Raum gehst Du zuerst nach rechts, wo auch schon wieder ein Bundimun aus dem Boden sprießt. Wieder bekommst Du Kürbispasteten. Geh hier weiter, denn dort ist wieder eine Kaninchenstatue. Lass es wieder mal alle Bohnen, etc. hinter den Blumentöpfen einsammeln. Anschließend geht es auf der linken Seite durch das Kaninchenloch. Bohnen wie üblich einsammeln und auf dem schwarzen Schrägdach den Kesselkuchen einsammeln. Dann den Erdhügel frei buddeln. Aus dem Springbrunnen in Hermines Raum kommen Bohnen und der **8. Aufgaben-Schild**. Hermine sollte noch die Heckenfiguren und um den Brunnen anzaubern, die ebenfalls noch Bohnen abgeben. Außerdem erscheinen noch zwei weitere Bundimuns. Durch die nächste Tür geht es weiter.

Im nächsten Raum scheint es zunächst nichts zu geben, doch hinter den Springbrunnen wartet eine Horde Imps auf Dich. Hast Du sie alle beseitigt, bekommst Du Bohnen und einen Schokofrosch. Hier ist auch das **5. Geheimnis**. Weiter geht es durch die nächste Tür.

Hier holst Du Dir die Bohnen aus den Kesseln und zauberst über dem Speicherbuch das Symbol an. Ein Elastoteppich bringt Dich dann in die obere Etage. Das **6. Geheimnis** ist gelüftet. Hier oben musst Du die 3 Wasserspeier anzaubern. Dadurch dreht sich die große Scheibe oben. Der linke bewegt das äußere Feld, der mittlere Wasserspeier den mittleren Kreis und der rechte den inneren Kreis. Stelle die Kürbissymbole erst auf den Kürbis links. Dann die Bildkartensymbole auf die Bildkarte rechts und dann noch das Symbol oben richtig einstellen. Die Wasserspeier fangen an zu fließen und geben Dir nacheinander Kürbispasteten, den **9. Aufgaben-Schild** und die **4. Bildkarte der Drachen-Bildkarten (Rumänisches Langhorn Nr. 4)** frei. Wende Dich zum Gehen und zaubere noch den Wasserspeier über dem Eingang an, der Dir 2 Kesselkuchen gibt. Dann wieder hinunter und durch das nächste **Speicherbuch (Draconifors-Lapifors Save400.usa)**

Weiter geht's. Folge dem Weg durch die Hecken, nimm die Bohnen aus dem Kessel mit, Räume die drei Bundimuns auf Seite und öffne die Truhe. Du kommst zu einem weiteren Speicherbuch. Hast Du den Bundimun erledigt, wendest Du Dich nach links und entdeckst ein Schlosssymbol in der Hecke. Zaubere es an und eine Kaninchenstatue wird sichtbar.

Lass das Kaninchen zunächst das Loch links neben Dir frei fressen. Dann lässt Du es in dem vergitterten Bereich den Erdhügel frei buddeln. Es kehrt auf sein Podest zurück, doch Du zauberst es noch einmal an. Wieder geht es zu dem vergitterten Bereich und dort rechts davon durch das nächste Kaninchenloch. Das **7. Geheimnis** ist freigelegt. Hier wieder alle Grasbüschel abfressen lassen. Ist es wieder auf seinem Podest, gehst Du noch einmal zurück in den jetzt nicht mehr vergitterten Bereich und hast das **8. Geheimnis** betreten. Aus der Truhe holst Du Bohnen und die **5. Bildkarte der Drachen-Bildkarten (Norwegischer**

Stachelbuckel Nr. 5. Dann geht es den Weg weiter am Kaninchenpodest vorbei nach rechts. Dort ist noch einmal 1 Bundimun und ein Symbol an der Wand. Dieses hebt das Gitter weiter rechts, hinter dem ein Drache versteckt ist. Nur mit ihm kommst Du an den Kesselkuchen hinter dem Podest. Lass ihn in der Luft und auf den Hecken alles einsammeln und dann die Fackel anzünden. Steht er wieder auf seinem Podest, benutzt Du den Elastoteppich, um an den **10. Aufgaben-Schild** zu kommen. Du kommst wieder einmal in den Bohnenbonusraum, wo Du jetzt zusätzlich auch noch Kesselkuchen und Kürbispasteten finden kannst. Anschließend bist Du wieder vor den Aufgabenzimmern und triffst auf Ron und Harry.

8. Kapitel – Unterricht gegen die Dementoren

(1 Bildkarte berühmter Hexen)

Geh den Flur entlang und eine Zwischensequenz folgt.

Harry hat ein Quidditschspiel zu absolvieren, worauf er sich schon gefreut hat, doch bevor er den Schnatz fangen kann, taucht eine große Anzahl von Dementoren auf dem Spielfeld auf und Harry fällt wieder in Ohnmacht. Daraufhin beschließt er, Antworten auf seine Fragen zu bekommen. Von Professor Lupin erfährt er, das Sirius Black der Beste Freund seines Vaters gewesen ist und seine Eltern an Lord Voldemort verraten haben musste. Denn Sirius war laut dem Wissen aller der Geheimnisträger von Harrys Eltern. Niemand sonst wusste wo sie sich aufhalten. Doch Professor Lupin ist nicht bereit, Harrys Fragen zu beantworten, sondern empfiehlt ihm einen Zauber, Expecto Patronum, zu lernen, mit dem er sich gegen die Dementoren schützen kann. Harry soll nicht an den Dementor denken, wenn er ihn sieht, sondern an etwas Schönes.

Dazu muss im Unterricht ein Irrwicht her halten, der sich immer in das verwandelt, vor dem man am meisten Angst hat. In Harrys Fall wird er sich also in einen Dementor verwandeln. **Speicherstand (Dementorenunterricht Save100.usa)**

Du musst nun erst einmal den Zauber üben. Richte den Zauberstab auf die untere Kugel und drücke die linke Maustaste. Ein heller Ring läuft nun über Deinen Arm. Lass die Maustaste los, sobald der helle Ring mitten auf Deinem Zauberstab ist. Die kleine Kugel wird dann angezaubert und fährt nach oben zur Großen. Trifft sie die große Kugel hast Du den Zauberspruch richtig ausgeführt. Das ganze musst Du 3-mal machen. Dann geht es links durch die Bücherwand weiter.

Lauf den Gang ein Stückchen weiter und geh durch den rechten Torbogen. Die Truhe gibt Dir 2-mal Bohnen ab und der Totenschädel hält ein paar Kesselkuchen für Dich bereit. Jetzt auf den Gang zurück und durch den linken Torbogen.

Hier geben Schrank und Rüstung jeweils 2-mal Bohnen her und der Totenschädel hat ein paar Kürbispasteten auf Lager. Wieder in den Gang zurück und geradeaus weiter. Links liegt ein Totenschädel auf dem Tisch, der Kürbispasteten ausspuckt. Geh dann eine der beiden Treppen rechts oder links hinunter zum **Speicherbuch (Dementorenunterricht Save200.usa)**.

Gehst Du geradeaus weiter siehst Du 3 Schränke aus dem mittleren kommt ein Dementor, bzw. Irrwicht heraus. Verzaubere ihn mit dem Expecto Patronum-Zauber, damit er verschwindet. Doch dann kommen gleich 2 Dementoren, bzw. Irrwichte aus den beiden Schränken rechts und links heraus. Wenn mehrere Dementoren auf Dich zukommen, kannst Du Dich nicht mehr bewegen, also nur noch auf der Stelle drehen. Verzaubere erst den einen Irrwicht, dann den anderen. Beeil Dich, denn der zweite kommt immer näher. Hast Du es geschafft, wartet an der Treppe die **5. Bildkarte berühmter Hexen (Honoria Notcombe Nr. 3)** auf Dich.

Aber das ist nicht alles, sobald Du sie nimmst, fällst Du durch ein Loch nach unten und siehst Dich weiteren Dementoren gegenüberstehen. Sie bilden einen Kreis um Dich. Zaubere sie der Reihe nach an, damit alle verschwinden. Dreh Dich dazu immer im Kreis, bis Professor Lupin Dir sagt, dass Du Dich prima geschlagen hast und sich für die Falltür entschuldigt. **(Dementorenunterricht Save300.usa)**

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

9. Kapitel – Die Bibliothek

(Die Geheimnisse des Schlosses werden im 16. Kapitel aufgedeckt, **1 Bildkarte berühmter Zauberer**)

Harry kehrt zurück in den Gemeinschaftsraum der Gryffindors, wo Ron gerade die Treppe heruntergestürmt kommt. Seine Ratte ist verschwunden. Außerdem hat er Krumbeins Katzenhaare in seinem Zimmer gefunden. Das ist aber nicht die einzige Hiobsbotschaft. Seidenschnabel soll wegen des Angriffs auf Draco hingerichtet werden. Lucius Malfoy, Dracos Vater sitzt im Ausschuss der Schule und hat seine Verbindungen spielen lassen, damit das Tier verurteilt wird. Das wollen die drei natürlich verhindern. Sie möchten eine Berufungsverhandlung vorbereiten und müssen dazu in die Rechtsabteilung der Bibliothek, die allerdings abgeschlossen ist.

Harry kommt gar nicht erst dazu seine Überlegungen, wie er in die Rechtsabteilung kommt, weiter zu führen, also auch schon ein paar fliegende Bücher in der Luft erscheinen. Drei Ladungen Bücher kommen nacheinander auf Dich zu. Beseitige sie alle und sammle dann hinten die Schokofrösche ein.

Ron übernimmt die Hauptrolle. Geh nach links zwischen die Bücherregale, wo eine Rüstung mehrmals angezaubert werden kann, damit sie genügend Bohnen ausspuckt. Die Truhe kannst Du auch 2-mal öffnen. Auf der rechten Seite zwischen den Regalen ist eine weitere Truhe. Anschließend wieder in die Mitte des Raumes und nach hinten oben sehen, wo Ron einen Carpe Retractum-Zauber anwenden kann. Er zieht sich nach oben und lässt sich auf den Tisch, der angeschwebt kommt fallen. Weiter vor ist die nächste blaue Kugel, die Dich auf den Bücherschrank vor der verschlossenen Tür bringt. Alleine kannst Du sie allerdings nicht öffnen, da zwei Schlosser daran sind. Also gehst Du nach links weiter und öffnest dort die Truhe. Darin befindet sich die **2. Bildkarte berühmter Zauberer (Falco Aesalon Nr. 13)**. Wieder zurück zur Tür und dort nach rechts. Ron zieht an dem Seil mit der Kugeln woraufhin die Bücherregale unten zu einer Leiter herausgefahren werden.

Du wechselst zu Hermine, die Du über die Bücherregale nach oben zu Ron klettern lässt. Gemeinsam öffnet ihr die Tür. Harry braucht ihr dazu nicht, da es nur zwei und keine drei Schlosser sind. Hermine geht alleine in die Bibliotheksabteilung hinein, während Harry und Ron Schmiere stehen und auf Madame Pins achten.

Vor Dir ist links an der Wand ein Wasserspeierbild. Zaubere es an, damit es nach oben fährt und der Wasserspeier sichtbar wird. Verzaubere den Wasserspeier und eine Tür im Bücherregal wird sichtbar. Lauf besser an dem Speicherbuch vorbei denn in dem Gang hinter dem Regal warten einige Imps auf dich. Sind sie besiegt, wird links eine Drachenstatue sichtbar.

Lass den kleinen Drachen den Gang weiter in den nächsten Raum fliegen. Dort zündet er links den Kamin an und ein rotes Buch wird im Hintergrund sichtbar. Nimm auf dem Weg dorthin noch die Kesselkuchen aus der Truhe mit. Dann in den Kaminraum und das rote Buch nehmen. Hermine kehrt zurück zu Ron und Harry. Sie wollen es sofort zu Hagrid bringen. Auf dem Weg zu Zauberkunst, kommen einige aufgeregte Schüler aus dem Korridor, die vor einem Buch fliehen. Du gehst zuerst einmal einen Schritt zurück und läufst durch das **Speicherbuch (Bibliothek 100.usa)**

10. Kapitel - Zauberkunst

(Die Geheimnisse des Schlosses werden im 16. Kapitel aufgedeckt, **alle 5 Bildkarten der berühmten Waldhexen** im Mini-Game Monsterbuch der Monster)

Neben dem Speicherbuch ist ein Wasserspeier, den Du anzauberst. Links von ihm wird ein Geheimgang sichtbar. Jetzt in den Gang zurück und dort der Rüstung die Bohnen entlocken. Rechts ist noch eine große braune Truhe, deren drei Schlosser ihr gemeinsam knackt, um die Bohnen und Kürbispasteten einzusammeln. Dann geht es weiter durch den Torbogen zum nächsten **Speicherbuch (Zauberkunst Save100.usa)**

Wieder steht ihr vor einem Monsterbuch der Monster. Ihr müsst alle Seiten des Buches besiegen, um alle 5 Bildkarten zu bekommen. Wie auch schon bei den Wichteln zaubert ihr den großen Kessel gemeinsam an,

um den ersten Schwall Seiten hervorzulocken, die ihr dann erledigt. Wie auch schon im Zug, locken Ron und Hermine die Seite zu Euch und Du gibst ihnen den Rest. Ist der erste Schwarm besiegt, bekommst Du die **1. Bildkarte berühmter Waldhexen (Baba Yaga Nr. 1)**. Wieder gibt es 2 Schokofrösche nach jeder Runde und wieder wird das Spiel nach jedem Durchgang automatisch gespeichert. Weiter geht's mit dem erneuten anzaubern des Kessels. Dieses Mal bekommst Du die **2. Bildkarte berühmter Waldhexen (Malodora Grymm Nr. 2)**. Nach der dritten Runde gibt es die **3. Bildkarte berühmter Waldhexen (Leticia Somnolens Nr. 3)**. Die Belohnung für den vierten Satz Monsterseiten ist die **4. Bildkarte berühmter Waldhexen (Old Mother Hubbard Nr. 4)**. Noch einmal entlockst du dem Buch ein paar Seiten bevor es ganz besiegt ist. Die **5. Bildkarte berühmter Waldhexen (Cordelia Misericordia Nr. 5)** gehört Dir und der Satz ist somit komplett. Der Kessel kippt um und das Buch ist zerstört. Das Spiel wird wieder **automatisch gespeichert** (**Zauberkunst Save200.usa**)

Geh zurück in den Hauptgang und dort nach links ins Klassenzimmer für Zauberkunst und zur Glacius-Zauberaufgabe.

11. Kapitel – Glacius-Zauberaufgabe

(**10 Aufgabenschilde**, **5 Geheimnisse** und **alle 5 Bildkarten der berühmten Kobolde**)

Hierbei handelt es sich um einen Gefrierzauber. Vor Dir steht ein Amazonas-Salamander, der mit Feuer umgeben ist. Du musst sowohl das Tier, als auch sein Feuer auslöschen. Wird das Feuer nicht ganz gelöscht, taucht ein neuer Salamander auf. Also zuerst mit Glacius das Feuer auslöschen, dann mit Rictusempra den Salamander. Jetzt noch das Feuer aus dem kleinen Brunnen löschen und der **1. Aufgabenschild** kann in Dein Inventar wandern.

Weiter geht es nach links, wo Du den Wandteppich links anzauberst und somit das **1. Geheimnis** freilegst. Aus der Truhe kommen Bohnen und die **1. Bildkarte berühmter Kobolde (Eargit der Hässliche Nr. 1)**. Es geht zurück in den Hauptgang. Weiter nach links und dort das Wasser des Wasserspeiers mit dem Glaciuszauber gefrieren lassen.

Anschließend ist es Zeit für eine Rutschpartie. Erinnerst Du Dich noch an die Reise durch die Kamine aus dem 2. Teil des Spiels? Auch hier müssen wieder Bohnen eingesammelt werden. Mit Pfeil nach unten wirst Du langsamer mit Pfeil nach oben schneller. Die Richtung änderst Du mit den Pfeilen nach rechts und links.

Auf geht's. Versuch so viele Bohnen wie möglich einzusammeln. Am Ende der ersten Strecke siehst Du einen Elastoteppich mit einem Speicherbuch. Hier solltest Du mit voller Fahrt über den Abgrund rutschen, damit Du auch die Bohnen in der Luft bekommst. Ein kleiner Sprung wäre auch nicht schlecht. Dort angekommen gehst Du erst durch das **Speicherbuch (Glacius Save100.usa)** und aktivierst dann den Elastoteppich.

Über den Elastoteppich kommst du nach unten zu dem Amazonas-Salamander. Es ist jedoch nicht nur einer, sondern ein zweiter befindet sich rechts. Lösche sie so schnell wie möglich mit jeweils 2 Zaubern aus und lass auch die beiden Feuerstellen gefrieren. Dreh Dich dann um, denn hinter Dir kommen zwei Imps aus einem Geheimversteck. Bekämpfe sie mit den Knappbonbons. Kippe den Kessel rechts um und sammle die Bohnen ein. Geh in die Nische aus der die Imps gekommen sind und lüfte das **2. Geheimnis**. Aus der Truhe holst Du Dir die Bohnen und die **2. Bildkarte berühmter Kobolde (Alguff der Abstoßende Nr. 2)**. Wieder zurück aktivierst du den Elastoteppich.

Springe auf ihn, sammle im Sprung die Bohnen und den **2. Aufgabenschild** ein. Sobald Du ihn hast, musst Du von der Eisbahn abspringen, um über den Abgrund zu kommen. Wieder gibt es reichlich Bohnen aber, auch Kesselkuchen und Kürbispasteten. Hin und wieder musst Du mal springen, um über einen Abgrund zu kommen. Der **3. Aufgabenschild** liegt auch auf dem Weg. Schließlich landest Du in einem kleinen Pavillon, der mit Wichtel versehen ist.

Also keine Verschnaufpause sondern diese lästigen Plagegeister beseitigen bevor Du die Bohnen am Rand einsammelst. Den Elastoteppich hier oben lässt Du außer Acht. Folge dann die Stufen auf dem Rand nach unten zu einer Tür, die Du mit Alohomora öffnest. Das **3. Geheimnis** ist gelüftet. Dahinter befinden sich am Rand reichlich Bohnen und in der Mitte eine Truhe. Aus ihr bekommst Du Bohnen, einen Kesselkuchen und die **3. Bildkarte berühmter Kobolde (Ug der Unzuverlässige Nr. 3)**. Wieder hinaus. Unter dem **4. Aufgabenschild** ist jetzt ein Elastoteppich zu sehen, der Dich zur nächsten Rutschbahn führt. Sie ist allerdings ziemlich kurz und endet zwischen zwei Amazonassalamandern und ihren Feuerstellen. Mit 6 Zaubern hast Du alles beseitigt. Geh eine der Treppen links oder rechts hinauf und zaubere beide Rüstungen an. Sie sprühen reichlich Bohnen und Kürbispasteten. Außerdem wird dadurch der **5. Aufgabenschild** aus seinem Loch befreit, so dass Du ihn hinter Dir nehmen kannst. Das nächste **Speicherbuch** ist vor Dir (**Glacius Save200.usa**).

Dann wieder den Elastoteppich aktivieren und auf zur nächsten Rutschpartie. Die Bahn verzweigt sich. Links gibt es Kürbispasteten und rechts Kesselkuchen. Willst Du beides haben, musst Du die erst die eine Seite entlang rutschen und Dich dann von der Bahn werfen lassen. Dann das ganze noch einmal mit der anderen Seite. Willst Du den **6. Aufgabenschild** haben musst Du die Abzweigung nach rechts nehmen.

Wieder gelandet gehst Du ein paar Schritte vor und erledigst die 3 Wichtel, die jetzt auftauchen. Anschließend sammelst Du den Schokofrosch ein und läufst zum nächsten **Speicherbuch (Glacius300.usa)**.

Weiter über den Steg nach links. Hinter dem Wandschirm verbirgt sich das **4. Geheimnis** mit einer Truhe voll Bohnen, Kürbispasteten und Kesselkuchen. Sobald Du den Amazonas-Salamander und seine Feuerstelle aus dem Weg geräumt hast, erscheint ein Elastoteppich, der Dich zum Schokofrosch bringt. Der Boden unter Dir fährt herunter und gibt in einer Nische eine Truhe frei, die wieder einiges für Dich bereithält. Außerdem hast sich die Brücke wieder mal gedreht. Geh zurück und dann geradeaus in den nächsten Raum, der dem vorherigen ähnelt.

Auch hier ist wieder ein Salamander zu beseitigen, wodurch ein Elastoteppich frei gegeben wird. Der Schokofrosch wird eingesammelt und dann gehst über den Teppich nach oben auf die Plattform, die wieder hinunter fährt. Aus der Truhe kommt dieses Mal zusätzlich die **4. Bildkarte berühmter Kobolde (Urg der Unsaubere Nr. 4)**. Die Brücke hat sich erneut gedreht also zurück dorthin. Auf dem Steg gehst Du nach rechts. Aber Vorsicht. Du kommst nur mit einem Sprung auf den festen Untergrund.

Dort angekommen gilt es nacheinander zwei Rudel Imps auszurotten. Erst dann geht die große Tür auf und ein Elastoteppich am anderen Ende wird freigegeben. Über diesen kannst Du das **7. Aufgabenschild** erreichen. Drüben holst Du Dir erst die Bohnen aus der Truhe und öffnest die Nische hinter dem Wandteppich. Das **5. Geheimnis** ist auch gefunden. Die Truhe darin öffnest Du noch und gehst dann durch das **Speicherbuch (Glacius Save400.usa)**.

Eine erneute Rutschpartie steht Dir bevor. Bei der ersten Abzweigung gibt es auf dem rechten Weg den **8. Aufgabenschild**. Sind die Bohnen wieder zusammengefügt, taucht am rechten Bohnenrand die **5. Bildkarte berühmter Kobolde (Gringott Nr.5)** auf. Kurz vor dem Ziel schwebt der **9. Aufgabenschild** über einem Abgrund, den Du mit einem Sprung überwindest. Allerdings bleibt das Schild nicht ruhig in der Luft hängen, sondern schwebt immer von rechts nach links und wieder zurück. Sicher gelandet, nimmst Du den **10. Aufgabenschild** an Dich und hast die Glacius-Zauberaufgabe geschafft. Als Belohnung gibt es Bohnen aus dem Bonusraum.

12. Kapitel – Tunnel zur Heulenden Hütte

(5 Geheimnisse und 1 Bildkarte berühmter Hexen)

Geh wieder einmal den Gang weiter und schau Dir die Zwischensequenz an.

Harry, Ron und Hermine eilen zu Hagrid, um zu erfahren, ob ihm das Buch geholfen hat, als sie die Geräusche von Seidenschnabels Hinrichtung hören. Sie kehren niedergeschlagen zur peitschenden Weide vor dem Schulgebäude zurück, als Ron plötzlich seine Ratte entdeckt und einfängt. Der riesige Hund, den Harry bereits im Lingusterweg bei den Dursleys gesehen hat und der immer wieder auf dem Schulgelände aufgetaucht ist, packt Ron knurrend am Bein und schleppt ihn in einen unterirdischen Gang am Stamm der peitschenden Weide. Harry und Hermine folgen dem Hund und finden sich in einem Tunnel wieder. Speicherstand (Heulende Hütte Save100.usa)

Geh die Treppen hinunter und zaubere den Totenschädel links an der Wand an. Gehst Du weiter, taucht plötzlich vor Dir ein verzaubertes Skelett auf. Dies bekommt ihr nur mit einem gemeinsamen Zauber beseitigt. Anschließend öffnet sich das Gitter am Durchgang geradeaus. Der Kessel vorher wird mit vereinter Kraft von den Bohnen befreit. Gegen über in der Nische schaust Du nach links oben und entdeckst einen Totenschädel auf der Mauer, dem Du mit einem Depulso-Zauber einen Kesselkuchen entlockst. Das **1. Geheimnis** ist gelüftet.

Die Treppe hinunter und dort den Totenschädel rechts anzaubern. Weiter vor tauchen gleich zwei Skelette auf. Rechts ist ein großer schwarzer Kessel und links ein weiterer Totenkopf, der die Wand aufgehen lässt und das **2. Geheimnis** preisgibt. Am Ende dieses Geheimganges ist ein Abgrund, der mit einem Sprung überwunden wird, um die Truhe mit Bohnen und Kesselkuchen zu öffnen. Wieder zurück in den Hauptgang zu Hermine. Das nächste Gitter lässt sich wieder mit vereinten Kräften öffnen. Dahinter liegen 2 Schokofrosche und ein **Speicherbuch (Heulende Hütte Save200.usa)**

Die Treppe hinunter und links die Truhe gemeinsam öffnen. Dann rechts den Steinblock gemeinsam verschieben, was die beiden Skelette rechts und links davon wach werden lässt. Sind sie besiegt geht es weiter auf Steinblock. Oben steht rechts eine Truhe mit Kürbispasteten und einem Schokofrosch. Die nächste Tür muss wieder gemeinsam aufgeschlossen werden.

Jetzt wird es richtig lustig. Vor Dir ist ein Salamander. Hast Du ihn eingefroren und beseitigt und auch seine Feuerstelle zerstört, fährt das Gitter links herunter und gibt zwei weitere Salamander frei. Die Feuerstellen musst Du auch zerstören, sonst tauchen noch 2 von den Viechern auf. Sind sie alle weg, tauchen 4 Skelette auf, die auch noch beseitigt werden müssen. Dann erst hast Du geschafft und links geht eine Wand auf. In diesem **3. Geheimnis** sind zwei gefüllte Truhen. Anschließend läufst Du weiter zum nächsten **Speicherbuch (Heulende Hütte Save300.usa)**

Die Gittertür wieder zusammen öffnen und den Schokofrosch einsammeln. Na das war wohl nichts. Harry fällt durch eine Falltür nach unten und kann nicht mehr hinauf kommen. Es liegt jetzt an Hermine einen Weg nach unten zu finden. Mit ihr als Hauptrolle gehst Du weiter in den nächsten Raum. Hier steht rechts eine Drachstatue mit der Du alle drei Fackeln anzünden kannst. Links hinter dem Pfeiler ist die erste. Hast Du sie angezündet, hebt sich die Absperrung darunter ein wenig und gibt das **4. Geheimnis** frei, in dem der kleine Drache Bohnen und einen Kesselkuchen einsammeln kann. Vorne die beiden Fackeln noch anzünden. Dann heben sich zwei Platten von unten, über die Hermine auf die andere Seite kommt. Außerdem öffnet sich die Gittertür. Hermine springt über die Platten auf die andere Seite. Doch leider lässt sich die nächste Tür nur zu zweit öffnen und hinter Hermine fährt ein Gitter hoch. Sie ruft nach Harry.

Mit ihm geht es in dem unterirdischen Gang weiter. Geradeaus findest Du einen Schokofrosch und ein Stück weiter links eine Truhe. Dann vor Dir durch das **Speicherbuch (Heulende Hütte Save400.usa)**.

Bevor Du allerdings erneut zu einer Rutschpartie startest, verzauberst Du den Schädel rechts an der Wand. Die Rutschbahn ist allerdings nicht lang und gibt auch nur Bohnen her. Unten angekommen wird die Truhe mit den Kürbispasteten geöffnet und der Elastoteppich aktiviert. Er bringt Dich eine Etage höher auf einen Steg mit einem weiteren Teppich. Sammle noch am Rand die Bohnen ein und aktiviere ihn dann.

Wieder landest Du etwas höher auf einem Teppich. Vor Dir sind in der Wand zwei Nischen mit Totenschädel. Verzaubere sie beide und sie öffnen Dir das **5. Geheimnis**. Welches eine Truhe mit Kesselkuchen verbirgt. Zurück zum Teppich noch eine Etage höher. Hier die Bohnen am Rand einsammeln und das **Speicherbuch (Heulende Hütte Save500.usa)** benutzen.

Entlocke dem Totenschädel die Bohnen und geh weiter zur Truhe. Links ist ein Depulsosymbol an der Wand, welches Dich zu Hermine zurück bringt. Ihr hört Ron schreien und öffnet gemeinsam die nächste Tür. Ein paar Schritte in den nächsten Gang und wieder erwachen zwei knochenwerfende Skelette.

Weiter geht's zu einem schwarzen Kessel. Hinter dem Kessel zwei weitere Skelette und rechts einen Totenschädel mit Bohnen. In der nachfolgenden großen Kiste sind Schokofrosche und Kürbispasteten. Das nächste **Speicherbuch (Heulende Hütte Save600.usa)** liegt schon bereit.

In der großen Halle, die Du jetzt betrittst musst Du eine Treppe zusammensetzen. Doch vorher öffnest Du große Kiste links und dann rechts. Sobald die rechte auf ist, erscheinen zwei Skelette. Jetzt gibst Du Dich an den Treppenbauch. Erst den Block vor Dir, dann den rechten in die Mitte schieben und schließlich nach hinten an den großen heran. Jetzt noch den Block links in die Mitte. Die Treppe ist gebaut, doch bevor ihr sie hinaufsteigen könnt, sind noch eine Reihe von Skeletten zu besiegen. Ist das geschafft, warten auf den Stufen ein paar Bohnen und die **6. Bildkarte berühmter Hexen(Sacharissa Tugwood Nr. 9)**.

Hermine und Harry kommen in der Heulenden Hütte heraus. Dort treffen sie auf Ron. Hinter ihnen taucht der große schwarze Hund auf und verwandelt sich in einen Menschen, in Sirius Black. Er entwaffnet Harry und Hermine und zwingt sie so zum Zuhören. Auch Professor Lupin erscheint und die ganze Geschichte wird aufgeklärt. (Im Buch ist auch noch Professor Snape zugegen, der die ganze Angelegenheit zwar noch kompliziert, aber der Sinn bleibt der gleiche). Lilly und James Potter wollten damals Sirius zu ihrem Geheimnisträger machen, doch er bat sie, jemand anderen zu nehmen. Da sie mit Peter Pettigrew, Sirius Black und Lupin befreundet waren, nahmen sie Pettigrew an Stelle von Sirius. Peter hatte also James verraten und das ganze Sirius angehangen. Weiterhin kommt heraus, dass die 4 Freunde ein Geheimnis hatten. Lupin ist ein Werwolf und war somit ziemlich gefährlich bei Vollmond. Die anderen drei wollten ihn und die Mitschüler beschützen und lernten so den schwierigen Animagus-Zauber. James konnte sich in einen Hirschen verwandeln, Sirius in einen großen Hund und Peter in eine Ratte. Da ein Hirsch und ein Hund ziemlich große Tiere waren, konnten sie Lupin als Werwolf in Schach halten. Jetzt wird auch klar, was Rons Ratte Krätze in Wirklichkeit ist. Es handelte sich um Peter Pettigrew, der sich jahrelang in dieser Gestalt versteckt hielt, weil man ihn tot glaubte. Deshalb hatte Sirius als Hund Ron verschleppt, weil dieser die Ratte Peter in der Tasche hatte. Der einzige, der von den Animagusfähigkeiten der Freunde wusste, war Dumbledore. Sie wurden nie

offiziell registriert. Als alles geklärt ist und Harry endlich weiß, dass Sirius sein Patenonkel ist, wollen sie zum Schloss gehen, um dort Dumbledore um Hilfe zu bitten, doch auf dem Weg dorthin, verwandelt sich Lupin in einen Werwolf, da Vollmond ist. Sirius versucht die Kinder zu schützen, in dem er sich in den Hund verwandelt und Lupin verjagt, doch Peter greift Ron an, verwandelt sich wieder in eine Ratte und flüchtet. Sirius läuft ihm als Hund hinterher und wird von Dementoren umkreist. **Speicherstand (Heulende Hütte Save700.usa)**

13. Kapitel – Schütze Sirius vor den Dementoren

Jetzt bist du als Harry an der Reihe. Wehre die Schar von 100en von Dementoren ab, um Sirius zu schützen. Dreh Dich im Kreis und zaubere immer den Dementor an, der Dir am nächsten kommt. Irgendwann zaubert Harry einen mächtigen Patronus, Schutz gegen die Dementoren, herauf. Er glaubt, dass sein Vater James ihn beschützen wollte.

*Die Dementoren verschwinden, doch Sirius wird in einem Turm des Schlosses eingesperrt. Professor Dumbledore redet mit Hermine und Harry und gibt der jungen Hexe den Tipp mit der Zeit. Jetzt kommt auch Hermines Geheimnis heraus. Sie hatte zu viele Fächer in diesem Schuljahr belegt, so dass sich mancher Unterricht überschnitt. Professor McGonagall gab ihr aus diesem Grund einen Zeitumkehrer, mit dessen Hilfe sie die Zeit zurück drehen konnte, um alle Unterrichtsstunden wahr nehmen zu können. Diesen Umkehrer setzen die beiden jetzt ein, um Sirius und auch Seidenschnabel zu retten. Zuerst muss jedoch Seidenschnabel befreit werden, damit Sirius auf ihm davon fliegen kann. Ein Problem gibt es allerdings. Ihr dürft von Eurem anderen „ICH“, das natürlich auch durch die Gegend läuft, nicht gesehen werden. **Speicherstand (Sirius Save100.usa)***

14. Kapitel – Rette Seidenschnabel

(1 Bildkarte berühmter Zauberer)

Während Ron auf der Krankenstation versorgt wird, sind Harry und Hermine wieder auf den Hogwarts-Ländereien, doch dieses Mal als Double ihrer selbst mit dem Zeitumkehrer. Oben im Turm sitzt Seidenschnabel hinter Gittern. Links ist eine Plattform, die irgendwie nach oben gebracht werden muss. Links an der Wand neben dem großen Tor ist ein Depulsosymbol. Hast Du es angezaubert taucht darunter ein Elastoteppich auf, mit Hilfe dessen Harry auf das hintere Plateau oben gelangt. Durch sein Gewicht wird es herunter gedrückt und Hermine fährt mit ihrem vorne links nach oben.

Sie geht in den offenen Raum. Die Tür dahinter ist allerdings verschlossen. Zauber den schwarzen Kessel an, sammle die Bohnen ein und lass dann den Drachen hinaus durch die kleine Öffnung fliegen. Mit ihm sammelst Du die Bohnen auf den beiden Holzbrettern links und auf dem Holzbrett rechts direkt an der Hauswand ein. Dann noch ein kleiner Rundflug durch die Mitte. Sammle Bohnen, Kürbispasteten und die Feuerkugel ein. Unter Seidenschnabels Gitter ist eine Fackel, die Du anzünden musst. Dadurch öffnet sich auf der rechten Hauswand vorne oben eine weitere halbe Tür. Lass den Drachen dorthinein fliegen, nimm aber vorher eine Feuerladung mit. Sammle mit ihm die Kesselkuchen auf dem Dachbalken ein und zünde die Fackel hinten rechts an. Dadurch öffnet sich unten im Hof eine weitere Tür. Geh als Harry durch das **Speicherbuch (Seidenschnabel Save100.usa)** und dann durch die offene Tür.

Hier gehst Du ein paar Schritte in den Raum hinein und siehst Dich einer Horde Imps gegenüber, die beseitigt werden müssen. Du kannst auch erst einmal nicht mehr hinaus, denn die Tür schließt sich. Hast Du sie alle erledigt, holst du dir aus dem Kessel hinten die Bohnen und springst über den Teppich nach oben. Oben angekommen öffnest Du die Truhe und gehst durch das **Speicherbuch (Seidenschnabel Save200.usa)**

Anschließend wird das Depulsosymbol an der Wand angezaubert. Die Tür hier oben öffnet sich ganz und eine Platte mit Elastoteppich wird ausgefahren. Der Teppich bringt Dich auf den ersten Turm am Eingangstor. Dort befindet sich der nächste Teppich, der Dich zum zweiten Turm bringt. Noch ein Teppich muss angezaubert werden und Du landest bei Hermine in der Dachkammer.

Mit vereinten Kräften öffnet ihr die Tür mit den zwei Schlössern. Gleich links ist ein schwarzer Kessel, den Harry anzaubert. Heraus kommt die **3. Bildkarte berühmter Zauberer (Armando Dippet Nr. 10)**. Aber auch einen Schwarm Wichtel hast Du dadurch hervorgelockt, die ihr gemeinsam besiegen müsst. Hast Du es geschafft ist Hermine wieder an der Reihe.

Lass das Kaninchen mit Hilfe der Statue lebendig werden und führe es durch das Kaninchenloch rechts von der Statue. Hier den schmalen Gang entlang zu einem weiteren Kaninchenloch. Bist Du dort hindurch

sammelst Du noch schnell alles ein und legst dann den Erdhügel frei. Dadurch öffnet sich die Tür rechts von Harry und Hermine.

Hier gibt es einen Schokofrosch und eine Truhe mit Kürbispasteten. Die beiden Symbole an der Wand werden gemeinsam verzaubert, woraufhin ein Elastoteppich erscheint. Verzaubere ihn und ihr gelangt beide darüber aufs Dach des Gebäudes. Hier noch schnell die beiden Kessel leeren, bevor ihr gemeinsam das Schloss an Seidenschnabels Gitter öffnet. Harry und Hermine springen zu Seidenschnabel hinunter und reiten mit ihm durch die Lüfte zu den Ländereien. **Spielstand (Seidenschnabel Save300.usa)**

15. Kapitel – Letzte Begegnung mit den Dementoren

Harry möchte noch gerne herausfinden, wer ihm bei den Dementoren beigestanden hat. Als er sich selbst im Kreis der Dementoren beobachtet, fällt es ihm wie Schuppen von den Augen. Er selbst hat sich geholfen, also zaubert er von seiner Position am anderen Ufer des See auf die Dementoren, um sich selber zu helfen.

Die Dementoren versammeln sich jetzt um Harry in der zurückgedrehten Zeit. Wieder musst Du im Kreis herumgehen und immer weiter die Dementoren anzaubern.

Irgendwann schaffst Du es einen mächtigen Patronus herbeizauubern, der 100e von Dementoren verschwinden lässt. Es ist ein Hirsch, das Tier, in das sich James Potter, Harrys Vater verwandeln konnte. Hermine kommt zu Dir und gratuliert Dir zu solch einem Patronus, der zur Zauberei der Fortgeschrittenen Klasse gehört.

Die beiden müssen sich beeilen, denn Sirius muss noch befreit werden. Also fliegen sie auf Seidenschnabel zu dem Turm, in dem Sirius gefangen gehalten wird. Sie öffnen das Schloss an der Tür und drängen Sirius dazu auf Seidenschnabel davon zu fliegen, damit er nicht doch noch gefasst wird und von den Dementoren den Kuss des Todes bekommt. Außerdem müssen Harry und Hermine ja auch noch wieder im Krankenflügel sein, bevor jemand ihr verschwinden bemerkt, denn Professor Dumbledore hat die beiden echten Schüler dort eingeschlossen und Anweisung gegeben, dass niemand sie stören darf. (Spielstand Harry Save100.usa)

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

16. Kapitel – Tag der Abschlussprüfungen

(4 Geheimnisse im Schloss, 1 Geheimnis hinter einem Portrait und 6 Geheimnisse auf den Ländereien, 13 Bildkarten, 5 Bonuskarten und 20 Bildkarten kaufen, 8 Portraitpasswörter kaufen)

Eigentlich sollten die drei jetzt zum Klassenzimmer für Verteidigung gegen die dunklen Künste im dritten Stock, da Ron jetzt seine Abschlussprüfung hat. Aber damit lassen wir und noch etwas Zeit. Zunächst erkunden wir das Schloss. Außerdem kannst Du nach den Abschlussprüfungen nichts mehr erledigen.

Freds und Georgs Laden

Geh nach rechts in den Gang mit den roten Teppichen. Hier direkt rechts durch das Portrait Nr. 7. Es bringt Dich ins oberste Stockwerk. Dort angekommen durch den Mittelgang und dann links durch das Portrait der fetten Dame. Den Gang entlang und links in den schmalen Seitengang zum Laden von Fred und George. Kaufe die folgenden Bildkarten für ein paar Kürbisse:

- 7. Bildkarte berühmter Hexen (Mirabella Plunkett Nr. 13)
- 4. Bildkarte berühmter Zauberer (Grogan Stump Nr. 7)

Anschließend gehst Du zu den Schriftrollen rechts auf der Truhe und kaufst fünf Passwörter:

- **1. Portraitpasswort (Dervent Shimplub Portrait im 5. Stock)**
- **2. Portraitpasswort (Bertie Bott Portrait im 4. Stock)**
- **3. Portraitpasswort (Mopsus Portrait im Kerker)**
- **4. Portraitpasswort (Tilly Toke Portrait im 1. Stock)**
- **5. Portraitpasswort (Glover Hipworte Portrait im Kerker)**

7. Stock

Dann hinaus aus Freds und Georgs Laden und gegenüber dem Gang das Bild an der Wand oben zu dritt anzaubern. Unten auf dem Boden bringt Dich ein Elastoteppich in die Nische oben. Das **1. Geheimnis des Schlosses** im Schloss ist entdeckt. Aus der Truhe erhältst Du weitere Bohnen. Auf zum ersten Passwortportrait. Wieder hinaus und nach rechts in den Gemeinschaftsraum der Gryffindors. Dem Schrank rechts entlockst Du noch ein paar Bohnen. Dann zurück und links die Treppe hinunter, durch das Portrait der fetten Damen von der Rückseite aus wieder in den Hauptgang. Hier nach rechts und hinaus ins Treppenhaus. Entweder Du kehrst über das Nummernportrait hinunter ins Erdgeschoss und gehst durch das Portrait mit der Nr. 5 in den 5. Stock, oder Du läufst die Treppen bis dorthin hinunter. Dann nimm die Treppe, die plötzlich aufhört. Stehst Du auf ihr, fährt sie Dich direkt zum 5. Stock hinunter.

5. Stock

Hier den Gang mit den blauen Teppichen entlang. Rechts vorn in der Ecke steht eine Kiste, die ihr gemeinsam öffnet und hinten rechts eine Rüstung. Aus beidem kommen Bohnen. Zaubere noch das Bild genau über der Rüstung an. In der Nische die zum Vorschein kommt ist ein Totenkopf, der nochmals Bohnen abgibt. Nun umdrehen und die beiden kleinen Bilder über dem Passwortportrait rechts und links anzaubern. Sie öffnen das **2. Geheimnis des Schlosses**, gegenüber dem Eingang zu diesem Stockwerk. Geh in die Nische hinein und hol Dir die Bohnen aus der Truhe. Auch der Wandteppich darüber hält einige Bohnen bereit. Anschließend geht es durch das Passwortportrait.

Eine Horde Imps gilt es zu bekämpfen, dann den Kessel von den Bohnen befreien. Die rechte Rüstung verzauberst Du 3 Mal, um alle Bohnen zu bekommen und dem linken entlockst Du 2-mal Kürbispasteten. Dann wird der Wandteppich links angezaubert und öffnet das **einzelne Geheimnis hinter dem Portrait**. Ein Truhe spuckt allerlei Brauchbares aus. Unter anderem auch die **4. Bildkarte der Tierwesen (Mantikor Nr. 7)**. Das war's schon für dieses Stockwerk, also zurück zu Hermine und Ron und die Treppe eine Etage tiefer.

4. Stock

Hier den Gang entlang, unterwegs die Truhe öffnen und in der Halle bei dem Mädchen die **8. Bildkarte berühmter Hexen (Clioda Nr. 11) kaufen**. Rechts die Kiste mit den drei Schlossern öffnen. Der große Kessel hinten links wird noch geleert, dann geht es durch das Passwortportrait.

Die Truhen öffnen und neben den Kürbispasteten die **5. Bildkarte der Tierwesen (Riesenkraken Nr. 6)** mitnehmen. Die beiden Stühle verzauberst Du und bekommst Bohnen. Dann noch das Bild links an der Wand anzaubern, damit der Totenschädel in der Nische dahinter dir auch noch ein paar Bohnen abgibt. Wieder aus dem Raum hinaus und geradeaus in den nächsten hinein. Hier ist nur ein **Speicherbuch (Abschlusstag Save100.usa)**, das aber vielleicht ganz ratsam ist, bei der ganzen Sammelaktion. Über das Nummernportrait geht es zurück ins Erdgeschoss und dort nach links in die große Halle. Weiter gegen über durch die offene Tür hinunter in die Kerker.

Kerker

Rechts ist ein Wasserspeier, der eine Nische links neben ihm öffnet. In der Truhe findest Du Bohnen. Anschließend durch die nächste Tür. Links in der Nische steht ein Junge bei dem Du die **5. Bildkarte berühmter Zauberer (Crispin Cronk Nr. 3) kaufst**. Den Gang Stückchen weiter und rechts durch das nächste Passwortportrait. Ein Speicherbuch wartet auf dich, falls Du es benutzen möchtest. Weiter geht's nach links über den Elastoteppich eine Etage tiefer und dort die 2-mal Truhe öffnen. Über den nächsten Teppich auf der anderen Seite wieder nach oben, wo Du die nächste Truhe 2-mal anzauberst. Weiter geht es mit einem Elastoteppich zur nächsten Truhe wieder nach unten. Hier führt Dich der Teppich noch ganz oben zur **6. Bildkarte der Tierwesen (Doxo Nr. 2)**. Die Truhen rechts und links öffnest Du mal wieder, was Dir nicht nur einen Schokofrosch und Bohnen einbringt, sondern auch 6 Wichtel, die verzaubert werden wollen. Das Gitter öffnet sich und der Weg nach draußen wäre frei, doch du drehst über die Teppiche eine erneute Runde, um die Bohnen, Kesselkuchen und Kürbispasteten einzusammeln, die jetzt erschienen sind. Die Truhen lassen sich auch noch einmal öffnen. Erst dann kehrst Du zurück zu Ron und Hermine.

Den Hauptgang gehst Du weiter und dann nach rechts zum letzten Passwortportrait. Ein **Speicherbuch (Abschlusstag Save200.usa)** wieder bereit.

Der Wasserspeier wird angezaubert, damit Du links durch die Wand kommst. Von weitem zauberst Du schon die Feuerkrabbe an und schubst sie in ihr Loch. Dann öffnest Du die Truhe rechts 2-mal und die Linke 1-mal. Weiter geht's der Bohnenspur nach. Doch Vorsicht, denn rechts und links sind wieder Nischen mit jeweils einer Feuerkrabbe. Verzaubere sie und geh weiter. Bist Du durch die nächste Tür, erscheinen die nächsten Feuerkrabben rechts und links. Sind auch sie besiegt, hat der Steg ein Ende, die Truhen rechts werden geöffnet. Die zweite gibt die **7. Bildkarte der Tierwesen (Bowtruckle Nr. 3)** frei. Anschließend geht es weiter durch das aufgegangene Gitter links. Du kommst auf der gegenüberliegenden Seite des Passwortportraits wieder hinaus. Geh zu dem Mädchen und **kaufe die 9. Bildkarte berühmter Hexen (Dorcias Wellbeloved Nr. 7)**. Kehre zurück in die Eingangshalle.

Erdgeschoss

Es geht zurück in die Schule. In der Eingangshalle verzauberst Du die beiden Säulen rechts und links neben der Eingangstür. Vor der Tür erscheint ein Elastoteppich, der Dich oben über der Treppe in das **3. Geheimnis des Schlosses** bringt. Sammle die Bohnen ein und öffne die Truhe.

Ländereien

Jetzt geht es hinaus in die Ländereien. Zaubere die vier Vogelstatuen um den Brunnen an. Sie geben dann einen Elastoteppich frei. Er bringt Dich vor Dir oben durch das große „H“ für Hogwarts in das **2. Geheimnis der Ländereien**. Recht und links die Schränke werden geöffnet und anschließend der Wandteppich hoch gerollt. Dahinter verbergen sich zwei Imps. Sind sie besiegt ist der Weg zur **8. Bildkarte der Tierwesen (Kelpie Nr. 14)** frei. Über den Teppich wieder hinunter links unter dem 2. Geheimnis steht wieder ein Junge, bei dem Du die **10. Bildkarte berühmter Hexen (Dumphna Furmage, Nr. 2) kaufst**. Weiter geht es vom Ausgang des Schulgebäudes aus nach rechts.

Dort die beiden Ritterrüstungen gemeinsam anzaubern und anschließend beide Hexenköpfe vor dem Durchgang zum nächsten Bereich. Sie geben eine Bohnenspur von Teppich zu Teppich an den vier Ecken dieses Geländes frei. Dies ist das **3. Geheimnis der Ländereien**. Springe sie alle ab und kehre hierhin zurück, um durch den Torbogen zu gehen.

Hier schaust Du dich erst einmal genauer um. Die Rüstung rechts wird angezaubert. An dieser Wand entdeckst Du einen Steinknopf mit einem Bärenkopf, den Du hinein schieben kannst. Doch er kommt immer wieder heraus. Also erst einmal nach links weiter. Die Heckenfiguren anzaubern und auf die Druckplatte stellen. Eine Zeituhr beginnt zu ticken und die Platte an der Wand zeigt einen Adlerkopf, den es zu finden gilt. Geh ein Stück weiter und Du findest in der Nische rechts einen Löwenkopf. Nun in den linken Bereich der Gartenanlage und dort wieder die Heckenfiguren anzaubern. Hinten links auf dem Boden ist ein Druckknopf mit Schlangenkopf. Rechts neben der letzten Heckenfigur kurz vor der Treppe ist der Adlerkopf. Also zu der Druckplatte, dann schnell zum **Adlerkopf** und ihn betätigen. Wieder zurück zur Druckplatte, drauf stellen und das nächste Symbol ansehen. Auf nach links zum **Schlangenkopf**, sie anzaubern und wieder zur Druckplatte. Das nächste Symbol ist der Löwe. Schnell links um die Hausecke und den **Löwenkopf** anzaubern. Zurück zur Druckplatte, die jetzt das letzte Symbol auswirft. Also nach rechts zum **Bärenkopf**. Hast Du es geschafft alle vier Knöpfe rechtzeitig zu verzaubern, erscheint die **9. Bildkarte der Tierwesen (Phönix Nr. 15)** vor der Druckplatte. Bei dem Jungen, der vom Eingang aus gesehen links auf der Wiese steht **kaufst Du die 6. Bildkarte berühmter Zauberer (Edgar Stroulger Nr. 4)**.

Bleibt nur noch der Wasserspeier übrig. Zaubere ihn an und lauf hinaus auf den Haupthof. Hier links entlang am Eingang zum Schulgebäude entlang und weiter daran vorbei. In der kleinen Nische glitzert auf dem Boden ein Elastoteppich, den Du anzauberst und darauf springst. Er bringt Dich in das **4. Geheimnis der Ländereien** oben links, wo Du die **10. Bildkarte der Tierwesen (Violette Riesenkröte Nr. 11)** bekommst.

Von hier aus gehst Du den Gang auf dieser Seite vor, bis zu dem Metallschild an der Wand, das ihr alle drei verzaubert. Es gibt am anderen Ende des Ganges einen Elastoteppich frei, über den Du oben in der Decke ins **5. Geheimnis der Ländereien** kommst. Du solltest Dich beeilen die Bohnen einzusammeln, denn schon bald geht die Klappe wieder auf und Du landest unten. Dann zauberst Du den Teppich noch einmal an, um den Rest einzusammeln und auch die **11. Bildkarte der Tierwesen (Doppelschwänziger Wassermolch Nr. 12)** zu bekommen.

Noch einmal gehst Du zum Wasserspeier im Garten mit den Heckenfiguren, anzaubern und läufst dann zum Tor hinaus. Das **6. Geheimnis der Ländereien** ist gelüftet. Lauf an den Glasscheiben vorbei. Kurz hinter den Rittern sind jetzt die Wände rechts und links unsichtbar und Du kannst jeweils eine Truhe mit Bohnen öffnen. Weiter geht es nach draußen. (Dieses Geheimnis ist in den weiteren Saves nicht enthalten.)

Hast Du im vierten Kapitel das Geheimnis noch nicht entdeckt, gehst Du den Hügel nach links entlang und dort unten zu der Holzhütte, wo auch die 3. Bildkarte der Tierwesen (Gytrash Nr. 13) liegt. Gleichzeitig lüftest Du das 1. Geheimnis der Ländereien dieses Kapitels gefunden. Wieder zurück und vor dem Eingang zum Hof durch das **Speicherbuch (Abschlusstag Save300.usa)**.

Wieder geht es zurück in die Eingangshalle und nach rechts in den Raum mit den roten Teppichen. Über das Nummernportrait hinauf in den 1. Stock.

1. Stock

Nach rechts geht es zum nächsten Passwortportrait. Das Gitter vor dem Wasserspeier entriegelt ihr und zaubert ihn dann an. In der Nische, die links sichtbar wird, stehen 6 Rüstungen. Alle 6 müssen gemeinsam zerstört werden, damit die linke Wand nach hinten fährt. Doch dort gehst Du noch nicht hinein. Dreh Dich um und lauf die Treppe nach unten. Sammle auf dem Weg zu der Truhe, welche die **12. Bildkarte der Tierwesen (Billig Nr. 4)** bereithält, die Kesselkuchen ein. Jetzt zurück und in die von den Rittern freigegebene Nische. Hier die Treppe ganz nach oben und zurück in den Hauptgang des Stockwerks.

Geradeaus folgst Du den Teppichen und öffnest in der Nische links die Truhe, wenn Du es bisher nicht getan hast. Dann geht es nach rechts zu dem Kessel, falls er noch steht. Ansonsten weiter die Treppe ganz nach unten und dort noch die Truhe öffnen. Jetzt wieder in den 1. Stock zurück und links den Gang weiter. Vor dem Speicherbuch rechts zu dem Mädchen und die **11. Bildkarte berühmter Hexen (Elfrida Clagg Nr. 8) kaufen**. Dann hinunter zu den Nummernportraits. Über sie noch einmal zum 7. Stock in den Laden von Fred und George.

Freds und Georgs Laden

Es wird Zeit für den nächsten Einkauf. Hol dir die nächsten beiden Portraitpasswörter.

- **6. Portraitpasswort (Hester Starkey Portrait im 2. Stock)**
- **7. Portraipasswort (Leopoldina Smethwyck Portrait im 7. Stock)**

7. Stock

Jetzt den Gang zurück durch das Portrait der fetten Damen und geradeaus durch das Passwortportrait. Hier sammelst Du die Bohnen ein, beseitigst den Schwarm Wichtel und springst dann über den Elastoteppich nach vorne oben in die Nische. Dort das Depulsozeichen anzaubern und unten in den Raum links mit den Schokofröschen. Sind sie alle eingesammelt, öffnest Du die Truhe mit den drei Schlossern. Sie gibt eine wahre Flut an Bohnen, Kürbispasteten und Kesselkuchen frei. Zurück in den Vorraum. Jetzt erscheinen fliegende Bücher, die beseitigt werden müssen. Ist das geschafft öffnest Du hinten noch die Truhe, die jetzt vom Gitter befreit ist und sammelst wieder alles ein. Unter anderen findest Du die **13. Bildkarte der Tierwesen (Imp Nr. 1)**. Wieder hinaus aus dem Geheimraum und durch das **Speicherbuch (Abschlusstag Save400.usa)** Es geht über das Nummernportrait wieder hinunter und dort durch das Portrait mit der Nummer 2 hinauf in den 2. Stock.

2. Stock

Wenn du den Wasserspeier noch nicht angezaubert hast und in der Nische links die Bohnen aus der Truhe oben geholt hast, solltest Du die jetzt tun. Außerdem bekommst Du noch ein paar Bohnen, wenn Du die beiden Wandteppiche links und rechts neben dem Wasserspeicher mehrmals anzauberst. Die Bilder rechts und links auf der gegenüberliegenden Wand geben jeweils eine Nische mit einem Totenkopf frei, der Dir Bohnen gibt, wenn Du sie anzauberst.

Jetzt zu dem Bücherregal rechts an der Wand. Zauberst Du es an, gibt es eine Truhe frei. Diese solltest Du mit Vorsicht öffnen, denn ein paar verzauberte Bücher kommen heraus. Außerdem öffnet sich das nächste Bücherregal vor Dir. Dieses steigst Du hinab und hast das **4. Geheimnis des Schlosses** entdeckt. Aus der Truhe holst Du die Kleinigkeiten und kehrst zurück in den Hauptgang. Geradeaus geht es weiter in Richtung Mini-Game Monsterbuch der Monster. Doch nicht in diesen Raum hinein. Der Rüstung entlockst Du noch Bohnen, falls noch nicht geschehen und gehst dann den Gang weiter nach rechts. Die große Kiste öffnest Du gemeinsam mit Ron und Hermine, wenn ihr dies noch nicht getan habt. Dann geht es durch das Passwortportrait links an der Wand kurz vor dem Klassenzimmer zu Zauberkunst.

Hier werden die beiden Rüstungen verzaubert, was Dir wieder einen Elastoteppich einbringt, der Dich eine Etage höher bringt. Zauberst Du hier das Depulsozeichen an, kommen rechts und links aus den Nischen jeweils 2 Imps. Sind sie erledigt, wird ein neuer Teppich freigegeben. Doch bevor Du ihn benutzt öffnest Du noch die beiden Truhen in den gesäuberten Nischen.

Den nächsten Teppich solltest Du mit Vorsicht genießen, denn oben warten 2 Feuerkrabben. Du solltest versuchen noch im Flug eine davon auf den Rücken zu legen. Schubse sie beide in das Loch, wodurch du den nächsten Teppich bekommst. Im Sprung sammelst Du die Kesselkuchen ein und landest oben auf der **14.**

Bildkarte der Tierwesen (Gnom Nr. 5). Springe Stufe für Stufe wieder hinunter und kehre zurück zu Ron und Hermine. Auf dem Gang benutzt Du noch schnell das **Speicherbuch (Abschlusstag Save500.usa).**

Freds und Georgs Laden

Noch einmal geht es in den Laden hinauf. Kaufe dort das letzte Portraitpasswort und mach Dich anschließend auf den Weg in den 6. Stock.

- **8. Portraitpasswort (Bridget Wenlock Portrait im 6. Stock)**

6. Stock

Hol Dir die Bohnen aus dem Totenschädel und geh dann durch das nächste Passwortportrait. In diesem Raum schiebst Du die rechte Bücherwand mit einem Zauber zurück. In der Nische findest Du ein Depulsosymbol, das einen Elastoteppich frei gibt. Über diesen gelangst Du nach links in die obere Nische. Der Rüstung entlockst Du Kürbispasteten und schiebst den Wandteppich links mit einem Zauber auf Seite.

Den freigelegten Gang geht es entlang. Dort wieder die Rüstung anzaubern und den nächsten Teppich. Er bringt Dich in die gegenüberliegende Nische oben. Diese Rüstung hält Kesselkuchen bereit. Weiter geht es mit dem Elastoteppich nach links oben. Diese Nische scheint bis auf einen Teppich leer zu sein, also weiter über den Teppich nach oben.

Dreh Dich hier noch einmal um und Du entdeckst rechts hinter Dir eine Rüstungen. Zauberst Du sie an, fällt die ganze Ware nach unten. Also noch einmal hinunter, alles einsammeln und wieder über den Teppich nach oben. Stell Dich mit dem Rücken zum nächsten Ausgang und schau nach oben. Dort stehen drei Rüstungen, die Dich geradezu zuschütten. Den rechten kannst Du sogar zweimal anzaubern. Weiter geht es über den nächsten Teppich.

Über ihn kommst Du durch das Fenster oben gegenüber in einen weiteren unteren Raum. Den Schrank vor Dir solltest Du aus einiger Entfernung anzaubern, denn er spuckt einige verzauberte Bücher aus, die Du dieses Mal alleine wegzaubern musst. Hast Du es geschafft, bekommst Du doch noch reichlich Bohnen, etc. Außerdem ist die **15. Bildkarte der Tierwesen (Einhorn Nr.8)** dabei. Geh geradeaus zurück zu Ron und Hermine.

Die Bildkarten der Tierwesen hast Du nun komplett. Es fehlen nur noch ein paar berühmte Zauberer und Hexen. Da Du aber inzwischen so viele Kesselkuchen, Kürbispasteten und Bohnen gesammelt hast, kannst Du Dir es leisten die restlichen zu kaufen.

7. Stock

Da Du sowieso die Bonuskarten von Fred und George haben möchtest, gehst Du hinauf in den 7. Stock und kaufst Dir die letzten Bildkarten von dem Jungen vor dem Portrait der fetten Dame. Fehlen Dir Kürbispasteten, gehst Du in den Laden und kaufst gegen Bohnen einige ein.

- **7. Bildkarte berühmter Zauberer (Ingebert der Immerbereite Nr. 2)**
- **8. Bildkarte berühmter Zauberer (Glenmore Peaks Nr. 8)**
- **12. Bildkarte berühmter Hexen (Ignatia Wildschmith Nr. 10)**
- **13. Bildkarte berühmter Hexen (Jocunda Sykes Nr. 5)**
- **14. Bildkarte berühmter Hexen (Morgan le Fay Nr. 14)**
- **9. Bildkarte berühmter Zauberer (Mungo Bonham Nr. 11)**
- **10. Bildkarte berühmter Zauberer (Norvel Twonk Nr. 6)**
- **11. Bildkarte berühmter Zauberer (Oswald Beamish Nr. 5)**
- **12. Bildkarte berühmter Zauberer (Thaddeus Thurkell Nr. 14)**
- **15. Bildkarte berühmter Hexen (Wendeline die Ulkige Nr. 4)**
- **13. Bildkarte berühmter Zauberer (Wilfried Elphick Nr. 9)**
- **14. Bildkarte berühmter Zauberer (Dozou Yen Nr. 12)**

Anschließend verschwindet der Junge und auch alle anderen Schüler, die Bildkarten verkaufen. **Die Bildkarten berühmter Hexen hast Du komplett.**

Freds und Georgs Laden

Auf geht es in den Laden von Fred und George. Hier läufst Du direkt auf die **15. Bildkarte berühmter Zauberer (Harry Potter Nr. 15)** zu. Sie ist jetzt, wo Du alle anderen gesammelt hast, freigeschaltet. Somit hast Du auch die Bildkarten berühmter Zauberer komplett.

Sobald Du sie genommen hast, kommst Du noch einmal in den Bohnenbonusraum. Zum einen hast Du genügend Zeit alle Bohnen, Kesselkuchen und Kürbispasteten zu sammeln, die es hier gibt und zum anderen findest Du hier alle 5 Bonuskarten:

- **1. Bonuskarte (Godric Gryffindor)**
- **2. Bonuskarte (Rowena Ravenclaw)**
- **3. Bonuskarte (Helga Hufflepuff)**
- **4. Bonuskarte (Salazar Slytherin)**
- **5. Bonuskarte (Dumbledore)**

Sobald Du alle Karten gesammelt hast, fallen noch mehr Bohnen in der Mitte des Raumes nach unten. Auch diese kannst Du noch in Ruhe einsammeln. Außerdem befindet sich in der Mitte des Bodens ein Depulsozeichen, dass alle Truhen rechts und links an der Seite unten öffnet. Hast Du die letzte Bohne eingesammelt, gehst Du zur Tür hinaus und befindest Dich wieder bei den Nummernportraits. Benutze hier das **Speicherbuche (Abschlussstag Save600.usa)**.

3. Stock

Du hast alle Aufgaben erfüllt, alle Mini-Games vollendet und alle Karten einschließlich der Bonuskarten gesammelt. Daher wird es Zeit zu Rons Abschlussprüfung zu gehen. Über das Portrait mit der Nr. 3 kommst Du in den 3. Stock hinauf. Geh den Gang links vom Nummernportrait entlang. Dort verabschieden sich Hermine und Harry. Ron wird von Professor Lupin in Empfang genommen.

17. Kapitel – Carpe Retractum-Abschlussprüfung (5 Aufgabenschilde)

Wie es die Abschlussprüfungen so an sich haben, sind sie nicht ganz einfach und auch Ron wird vorgewarnt. Zieh Dich an der blauen Kugel auf einen der Arme der Säule. Sie drehen sich immer um die Säule also Vorsicht beim fallen lassen. Von diesem Arm geht es durch den schmalen Spalt in der Wand über die nächste Kugel auf den nächsten Arm der zweiten Säule. Rechts entdeckst Du bei der Rundfahrt eine Nische, mit einer Truhe. Springe von dem Arm aus hinein und hol Dir die Bohnen. Dann wieder zurück auf den Arm und eine weitere Runde fahren. Dort wo die blaue Kugel ist, mit Hilfe derer Du auf diesen Arm gekommen ist, ist oberhalb ein Seil mit blauer Kugel, dass Du herunterziehst.

Eine weitere halbe Runde musst Du drehen, um oben unter dem oberen Flügel eine weitere Kugel zu sehen, an der Du Dich eine Etage höher ziehen kannst. Auf diesem Flügel drehst Du Dich wieder eine halbe Runde und springst in das Innere der Säule, um den **1. Aufgabenschild** zu bekommen. Von ihm aus wieder auf einen der beiden Arme zurück. Wieder an dieser Säule eine Etage höher ziehen.

Warte bis Du vor dem nächsten Durchgang stehst und zieh Dich auf einen der Arme der nächsten Säule. Von hier aus musst Du weiter zur vierten Säule, doch das ist nicht ganz einfach. Stell Dich an den äußeren Rand des Rotorblattes und halte den Zauberstab gezückt. Du musst Die Kugel erwischen, wenn Sie auf der linken Seite des Durchgangs schon fast vorbei ist.

Du landest auf einem kleinen feststehenden Podest vor einem Ritter. Lass Dich rechtzeitig los, denn diesmal drehst Du Dich und nicht der Boden auf den Du möchtest. Hast Du der Rüstung 2-mal Bohnen entlockt, musst Du Dich erneut an das Rotorblatt hängen und auf das nächste Podest auf der gleichen Höhe bringen lassen.

Rechts von Dir ist dann ein Aufgabenschild hinter Gittern und links kannst Du eine Nische mit einer Truhe betreten. Hol die Bohnen aus der Truhe und zieh an dem Seil, das das Gitter beim nächsten Podest freigibt. Der Aufgabenschild ist noch nicht frei, also noch mal an die Kugel hängen. Lass Dich zum **Speicherbuch (Abschluss Carpe Save100.usa)** bringen und geh in die Säule hinein.

Links taucht auch direkt ein Skelett auf. Naja, Ron hatte es ja noch mit keinem davon zu tun, also ist dies die ausgleichende Gerechtigkeit ☺. Ist es mit 2 Zaubern besiegt, öffnest Du rechts die Truhe und gehst langsam nach links weiter. Langsam deshalb, weil noch 2 oder 3 Skelette auf Dich zukommen. Am Ende des Rundgangs bekommst Du den **2. Aufgabenschild** und aus der Truhe ein paar Kürbisse. Mit dem neu erschienenen Teppich geht es weiter nach oben in der Säule.

Der ersten Rüstung gleich vor Dir entlockst Du nacheinander 3 Schokofrösche. Die Truhe öffnest Du 2-mal und aus der zweiten Rüstung kommen wieder mehrmals Schokofrösche. Tja, irgendwie scheint dieser Raum eine Sackgasse zu sein. Also stellst Du Dich draußen auf das schmale Fensterbrett, sammelst dabei die Bohnen ein und wendest Dich nach links. Dort ist das nächste Fensterbrett. Mach dich bereit zum Sprung. Von Fenstersims zu Fenstersims geht es rund um den Turm. Hast Du es geschafft, beim letzten anzukommen, ist dort ein zweiter großer Eingang in die Säule und somit zur anderen Hälfte des Raumes. Doch hier warten bereits zwei Skelette auf Dich, die Du schnell beseitigen solltest. Öffne die Truhen, zaubere den Wandteppich mehrmals an und hol Dir mit Hilfe des Teppichs den **3. Aufgabenschild**. Dann geht es durch das linke Fenster wieder hinaus zu einer neuen Sprungpartie. Nach drei Sprüngen kannst Du in die nächste Säule hinein gehen und durch das nächste **Speicherbuch (Abschluss Carpe Save200.usa)** gehen.

Die Tür zauberst Du auf. Dahinter befindet sich eine Doppeltür. Ob dies eine Bedeutung hat? Öffne die nächste. 5 Feuerkrabben sind hier zu bewältigen und hinten in das Loch zu schubsen. Dann geht das Gitter herunter und Du kannst ihn Ruhe die 3 Rüstungen anzaubern. Zaubere jede dreimal an und auch den Wandteppich hinten 2-mal. Dann gehst es links hinten den Gang weiter.

Auf dem Steg ist der **4. Aufgabenschild**. Wenn Du möchtest kannst Du vorne rechts und hinten links auf den Fensterbänken noch jeweils 3 Bohnen durch einen Sprung ergattern. Weiter geht's. Die erste Rüstung wird einmal angezaubert, die 2. zweimal. Gegenüber des nächsten Durchgangs ist ein großes „H“ für Hogwarts. Zaubere es an und das hinter den Türen erscheinende Depulsosymbol ebenfalls. Dadurch bekommst Du ein paar mehr bewegliche Platten und die Gittertür rechts geht auf. Also erst einmal nach rechts. Aus der Truhe holst Du Kürbispasteten und Kesselkuchen. Gut gestärkt geht es jetzt erst richtig mit der Springerei los. Von einem beweglichen Rotorblatt aufs andere. Bist Du nicht schnell genug, verschwindet das Rotorblatt in der Wand und Du fällst ziemlich tief. Auf geht's. Bist Du auf dem dritten Rotorblatt sicher angekommen, wartest Du bis Du um die Ecke bist und zauberst dann schnell das Depulsozeichen unter der Nische in der Wand an. Eine blaue Kugel erscheint, an der Du Dich so schnell wie möglich auf die andere Seite ziehen solltest.

Im nächsten Bereich musst Du mit Hilfe der sich drehenden Kugeln auf das Podest in der Mitte gelangen. Also zunächst auf die schwelende Platte davor oder dahinter. Sie senkt sich kurz ab, kommt aber direkt wieder hoch. Springe zu dem mittleren Podest und sammle die Kesselkuchen ein. Jetzt wieder zurück zu der vorderen Platte. Sobald sie ihren tiefsten Stand erreicht hat, springst Du ab nach unten. Hier kommen vier Skelette auf Dich zu, bevor Du die Truhen mit Bohnen öffnen kannst, den Elastoteppich von seinem Gitter befreist und in der Säule das Depulsosymbol anzauberst. Über den Teppich geht es wieder nach oben. Dort auf die hintere schwelende Platte und ebenfalls absenken. Die Imps müssen aus dem Weg geräumt werden, bevor Du die Truhen öffnest. Wieder den Teppich benutzen, um nach oben zu gelangen. Vom Podest aus über die Kugel ganz nach hinten zum **5. Aufgabenschild**, womit Du die Prüfung bestanden hast. Hast Du alle Schilder eingesammelt und 100 % erreicht? Dann kannst du die Abschlussprüfung ja verlassen. Wenn Du es nicht geschafft hast und deine Note aufbessern möchtest, kannst du die Prüfung wiederholen.

18. Kapitel – Draconifors-Lapifors-Abschlussprüfung (5 Aufgabenschilder)

Hermine ist an der Reihe ihre Abschlussprüfung abzulegen. Verwandle das Kaninchen und führe es nach links. Der Erdhügel wird aufgebuddelt und gibt ein Elastofeld frei. Weiter geht es durch das Kaninchenloch, durch den Tunnel und auf der anderen Seite wieder hinaus. Dabei die Bohnen einsammeln. Hinten erst den nächsten Teppich freibuddeln und dann links in das nächste Kaninchenloch. Du solltest darauf achten, dass das kleine Wollknäuel beim Bohnensammeln nicht in den Abgrund fällt. Auf der anderen Seite erneut einen Teppich freibuddeln.

Dann ist Hermine an der Reihe. Über den ersten Teppich geht es in den nächsten Bereich des Raumes. Hier den Bundimun ausschalten und den Kessel leeren. Weiter gehen und dort das gleiche noch einmal. Auf den zweiten Teppich springen und in den dritten Bereich des Raumes gelangen. Hier noch einen Bundimun ausschalten, die Kürbispasteten einsammeln und über den Teppich hinauf zum **1. Aufgabenschild** und **Speicherbuch (Abschluss Draconifors Save100.usa)**.

Die vier Ritter versenkst Du nacheinander zügig, denn sie kommen nach einer gewissen Zeit wieder hoch. Sind alle vier gleichzeitig unten, tauchen im Raum Kürbispasteten und der **2. Aufgabenschild** auf. Die nächste Tür schließt Du mit einem Zauber auf.

Hinten sind gleich zwei Speicherbücher. Ob die Aufgabe hier so schwierig ist? Die Druckplatten vorne geben jedes Mal ein Depulsosymbol hinten auf der Wand frei, wenn Du drauf trittst. Da sie immer wieder hoch kommen, hast Du also nicht viel Zeit, um zum Symbol zu kommen und es anzuzaubern. Zaubere alle vier Symbole an, woraufhin das Hogwarts-Zeichen bei allen erscheint. Aus der Nische dahinter kommt eine Drachenstatue zum Vorschein. Lass den kleinen Drachen lebendig werden und fliege mit ihm erst einmal durch die Feuerkugel und zünde die Fackel über der Statue an. Nimm einen neuen Feuerball auf und flieg geradeaus durch die neue Öffnung oben in der Wand. Die Zeit fängt an zu laufen.

Fliege immer den Kürbissen nach und nach der ersten Biegung nach oben. Sammle hier schnell alles ein und zünde die 1. Fackel an.

Jetzt wieder hinunter auf den Boden und unten um die Blumenspaliere nach links herum. Durch das runde Loch, zwischen feststehenden Platten hindurch und dann wieder nach links durch ein Loch. Links geht es zu Fuß durch Torbögen auf dem Boden weiter. Dahinter folgen Wände, die sich in der Höhe verschieben. Hast Du sie hinter Dir geht es wieder durch ein Loch. Unten sammelst Du die Bohnen ein und fliegst nach oben durch eines der beiden Löcher in der rotierenden Scheibe. Wieder alles einsammeln. Dieses Mal sind es drei Kreise mit Bohnen und Kürbispasteten in der Luft und eine neue Feuerball. Rechts geht es dann weiter durch ein Loch oben. Sammle erst oben alles ein und fliege oben durch das Loch zur 2. Fackel.

Zurück in den vorherigen Raum. Arbeitet Dich nach unten durch zwei rotierende Scheiben vor. Unten durch das Loch und weiter zwischen den versetzen Wänden hindurch. Es geht nach rechts weiter und die Lücke zwischen den Wänden wird immer enger. Nach der nächsten Biegung bewegen sich die Wände zusätzlich noch auf einander zu. Bist Du auch dort hindurch, zündest Du die 3. Fackel an.

*Die drei Fackeln öffnen Hermine jeweils ein Gitter zu einem der drei Schilde. Bist Du nicht schnell genug mit dem Einsammeln durch den Drachen, kannst Du ihn jeder Zeit wieder neu fliegen lassen. Wenn die Räume erst einmal von Dir abgegrast sind, kommst Du mit Sicherheit schneller durch die Hindernisse. Hast Du es geschafft, bist Du sicher froh ein **Speicherbuch (Abschluss Draconifors Save200.usa)** benutzen zu können.*

Sammle dann erste den **3. Aufgabenschild** links mit den Bohnen ein, dann den **4. Aufgabenschild** rechts mit Bohnen und zum Schluss in der Mitte den **5. Aufgabenschild**. Auch Hermine hat 100% erreicht und auch hier kannst Du die Abschlussprüfung wiederholen, wenn Du möchtest.

19. Kapitel – Glacius-Abschlussprüfung

(5 Aufgabenschilder)

Nun muss nur noch Harry seine Abschlussprüfung bestehen. Wieder einmal stehst Du vor einer Eisbahn. Naja: Du musst erst noch eine daraus machen ☺. Sammle so viele Bohnen, Kesselkuchen und Kürbispasteten ein. Am Ende landest Du vor dem **1. Aufgabenschild**. Hinten sind zwei Amazonas-Salamander. Sind sie besiegt, werden erst einmal die Schokofrösche aus den Nischen gesammelt und die beiden Totenköpfe rechts und links oben auf der Treppe von der Last der Bohnen befreit. Dann gehst Du durch das Speicherbuch (**Abschluss Glacius Save100.usa**).

Der nächste Raum ist so verdächtig leer. Sobald Du in ihn hinein gehst, kommt aus einem der Rohre oben 1 Imp. Ist er besiegt, tauchen 2 neue auf, anschließend noch einmal 3 Imps. Sind alle weg, kannst Du den **2. Aufgabenschild** nehmen. Sobald Du ihn hast, geht die Platten nach unten.

*Dort warten bereits zwei Feuerkrabben rechts und links auf Dich. Schubse sie in ihre Löcher. Zwei weitere erscheinen vorne und hinten. Auch sie müssen in ihre Behausung verfrachtet werden. Anschließend sind es vier Stück auf einmal. Sind alle weg, taucht der **3. Aufgabenschild** auf. Wieder fährt die Platte nach unten.*

Zunächst sind es vier Feuerkrabben, die verzaubert werden müssen. Sind sie weg, folgen vier Wichtel. Wenn Du auch sie erledigt hast, kommen die Truhen hinunter und öffnen sich. Sammle alles ein und nimm dann den **4. Aufgabenschild** an Dich. Noch einmal geht es eine Etage tiefer und jetzt wird's richtig anstrengend.

Eine Horde Imps kommt auf Dich zu. Sind sie besiegt, erscheinen neue. Diese solltest Du so schnell wie möglich erledigen, denn sonst hast Du es mit Imps und Salamandern auf einmal zu tun, die als nächstes

erscheinen. Bei ihnen solltest Du sie erst vereisen, dann die Feuerstellen auslöschen und dann die vereisten Salamander erledigen. Ist dies alles geschafft, bringen Dich nacheinander 3 Elastoteppiche wieder nach oben.

Eine Flut von Bohnen, Kesselkuchen und Kürbispasteten müssen eingesammelt werden, bevor Du den **5. Aufgabenschild** nehmen kannst. Auch Harry hat in der Prüfung mit der Bestnote abgeschnitten.

Nach den Prüfungen treffen die drei auf Professor McGonagal und Professor Dumbledore. Lehn Dich zurück und genieße die Heimreise im Hogwarts-Express.

- ENDE -

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!