

**EDIÇÃO
EXTRA**

GAMEMASTER

BRASIL R\$ 8,90 • EUROPA € 4,90 • WWW.GAMEBLOG.COM.BR

EDITORA
20 Anos
EUROPA

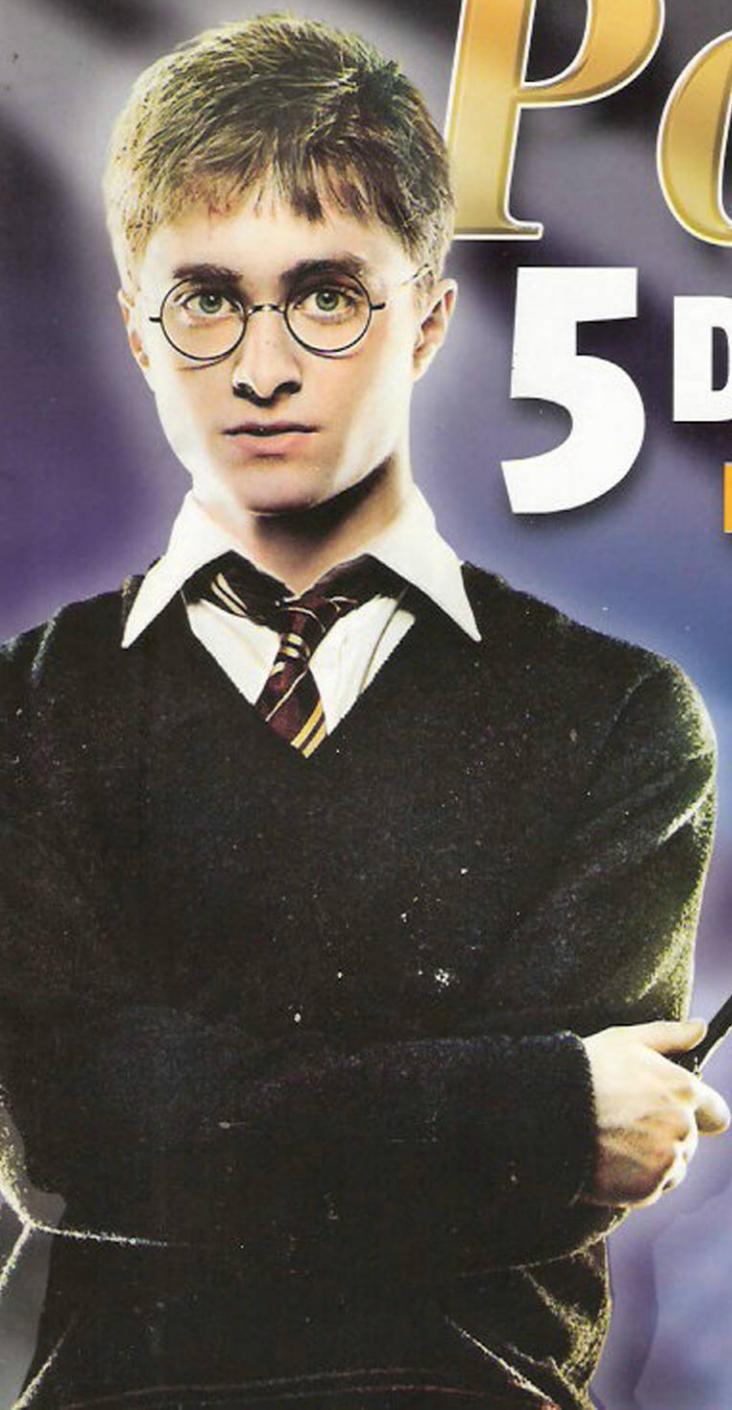


Harry Potter

5 DETONADOS

**Roteiros detalhados
para você finalizar
os jogos de
Harry Potter**

- ▶ *A Ordem da Fênix*
- ▶ *O Cálice de Fogo*
- ▶ *O Prisioneiro de Azkaban*
- ▶ *A Câmara Secreta*
- ▶ *A Pedra Filosofal*





Harry Potter

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTB: 10.756 - e-mail: arauj@europacet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Filadelfo

Editor: Nelson Alves Jr.
Redação: Leandro Rodrigues

Chefe de Arte: Wilby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior

Internet:
Webmaster: Cássio Nando
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes, Nanika Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europacet.com.br

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5087
Mauro Dias (0xx11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Cordeiro, Alessandro Donadio, Angeli Taddeo, Carla Lanzetta, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, Guilherme Rebelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Saccomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brazil: (0xx61) 3023-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GPP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3023-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3023-3908 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
(0xx1) (650) 306-0692, Fax: (0xx1) (650) 306-0690 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ezio S. Viorato, Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Maria Ribeiro Roriz, Elisângela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Cailla Cortes, Mari Ehrenreich, Lilian Lemos, Anne Iris, Paula Hanne e Tamar Bili
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5090
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europacet.com.br
E-mail: atendimento@europacet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Ek, Jamari Neto, Denis Pinheiro

A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos artigos de leitores.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chagnáth Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20063-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Pro! Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

ANER Somos Filiação à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas

Sucesso nas livrarias, sucesso nos cinemas e sucesso nos games. Harry Potter é um dos poucos personagens que consegue a proeza de migrar dos livros para o cinema e videogame com perfeição. As aventuras de Harry são tão envolventes que mesmo aqueles que não são fãs acabam seduzidos... é pura magia. Quem lê um dos livros não abre mão de ver os filmes e jogar os games. Quem vê um dos filmes ou joga os games primeiro, acaba lendo os livros depois. O interessante é que livros, filmes e games se completam sempre, cada um trazendo detalhes específicos.

Esta edição especial da GameMaster é dedicada aos cinco jogos de Harry Potter baseados nos livros e filmes homônimos. Cada jogo é uma aventura diferente, com objetivos e missões, na maioria das vezes, paralelas ou complementares aos filmes. A ideia aqui é facilitar sua vida nas cinco aventuras, contando passo a passo o que deve ser feito em cada um dos trechos dos jogos.

Para quem é fã de Harry e não conhece os jogos, esta edição também é uma oportunidade para conferir o que os jogos trazem de diferente dos filmes e livros. Acompanhar os detonados é como reviver parte das aventuras de Harry Potter e sua turma. Aliás, se você não conhecia os jogos, depois de ler os roteiros desta edição se sentirá quase que forçado a reviver as aventuras no videogame ou no PC.

Vale lembrar, que os detonados desta edição funcionam para as versões do jogos no PC, PlayStation 1, PlayStation 2, PlayStation 3, XBOX, X360 e Wii. Na ficha técnica que acompanha cada roteiro você descobre as plataformas suportadas por cada aventura.

Agora vire a página e leia a revista... senão você corre o risco de ser um eterno Trouxa!

Os Editores

gamemaster@europacet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA - Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 - São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538



Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europacet.com.br



Atendimento (0xx11) 3038-5090 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3038-5093
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europacet.com.br



Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europacet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5090

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

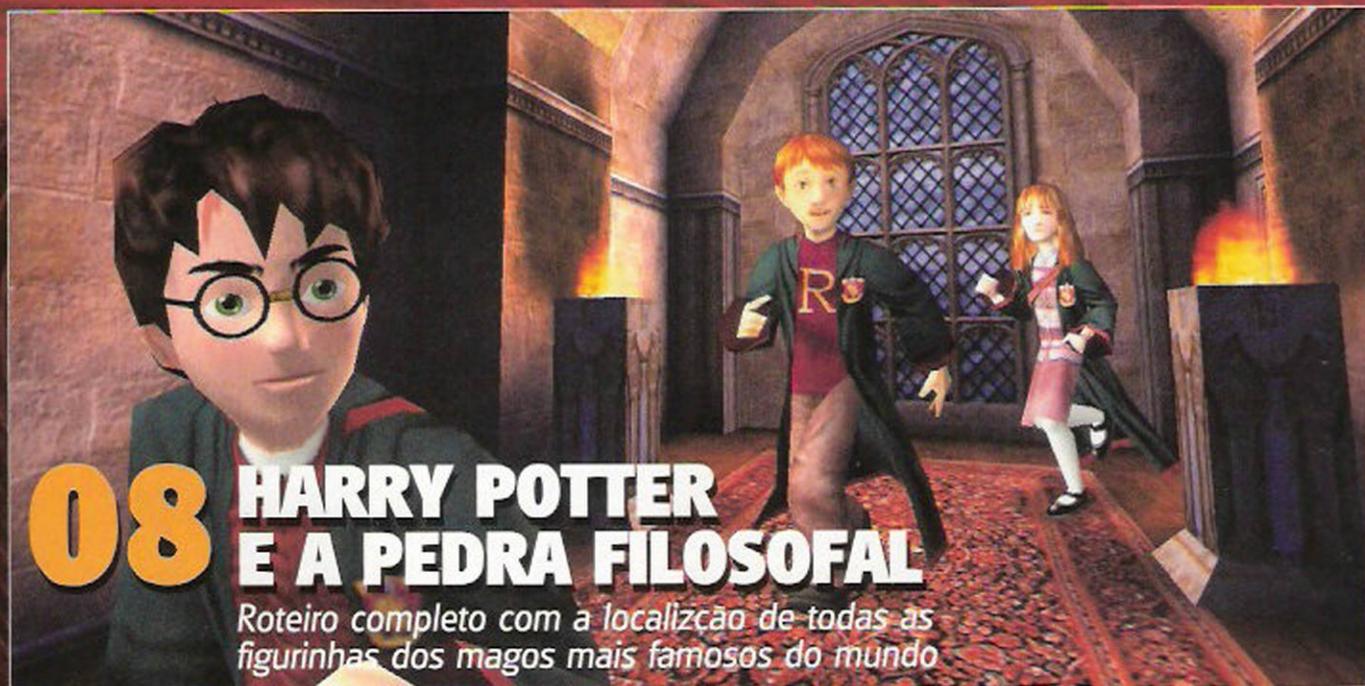
www.europacet.com.br



HARRY POTTER

ÍNDICE

SUMÁRIO



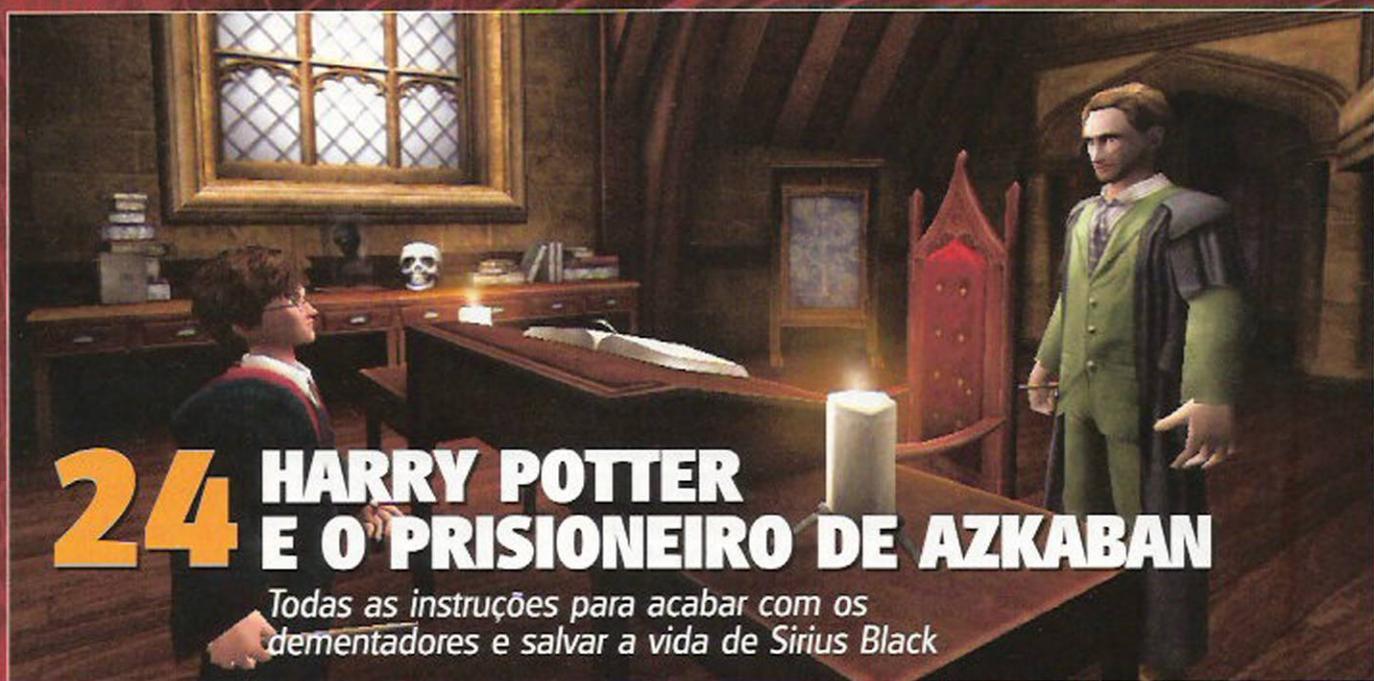
08 HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL

Roteiro completo com a localização de todas as figurinhas dos magos mais famosos do mundo



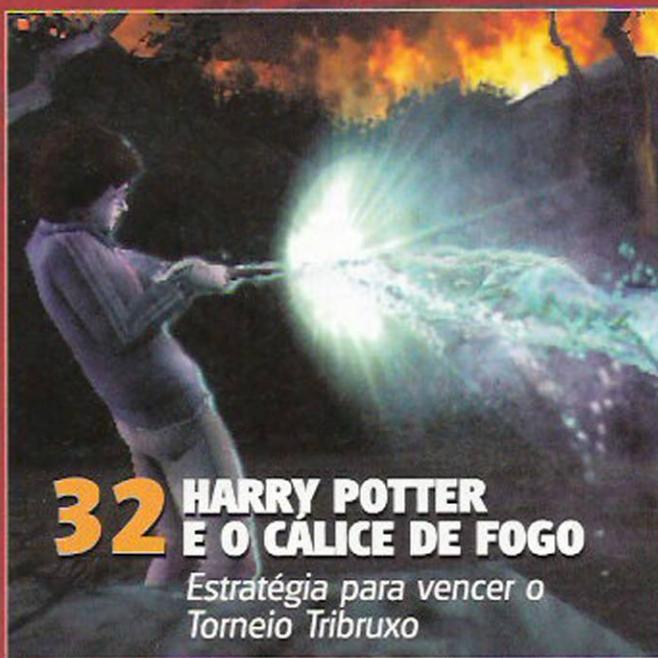
16 HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA

Guia com todos os segredos para não ficar perdido no segundo ano em Hogwarts



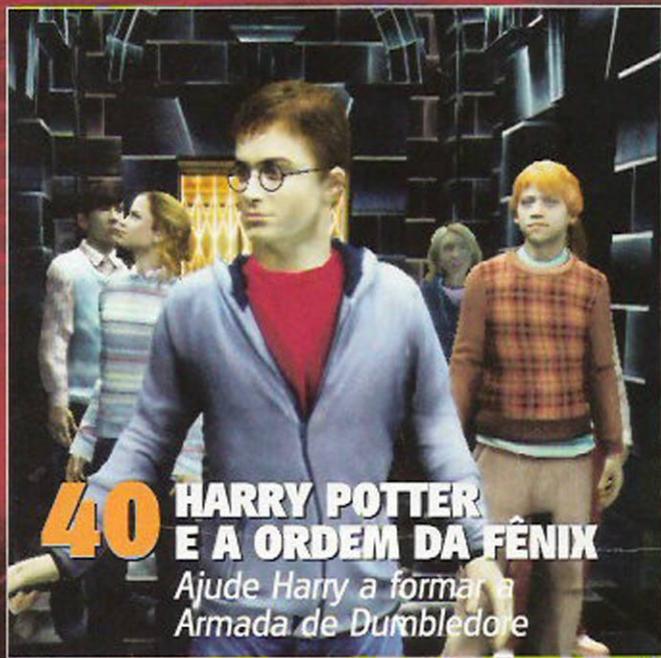
24 HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN

Todas as instruções para acabar com os dementadores e salvar a vida de Sirius Black



32 HARRY POTTER E O CALICE DE FOGO

Estratégia para vencer o Torneio Tribruxo



40 HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX

Ajude Harry a formar a Armada de Dumbledore



50 EVOLUÇÃO

Boletim escolar: saiba como evoluiu os jogos de série Harry Potter



HARRY POTTER

E A PEDRA FILOSOFAL

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL

O início dos estudos virtuais de Harry Potter começa de maneira morna, mas serve para divertir quem curte as histórias

==FICHA TÉCNICA== Plataformas :: PS / PS2 / PC / GC / XB Produção :: KnowWonder Digital Mediaworks Desenvolvimento :: Electronic Arts Jogadores :: 1



O DVD do filme está disponível no Brasil

Filho de bruxo...

A marca na testa do bruxo indica que algo de muito especial aconteceu na noite em que seus pais foram mortos.

Um universo de novidades surge diante dos olhos assustados do jovem Harry Potter. Depois de uma longa (e dura) infância ao lado dos tios Dursleys, o menino finalmente é salvo por Hagrid, um gigante que trabalha como professor numa escola de magia chamada

Hogwarts. É para lá que o grandalhão leva Potter, que passará a estudar as artes mágicas ao lado de meninos e meninas com as mesmas habilidades especiais.

Aprender feitiços e explorar a escola são estas, e praticamente só estas, as tarefas em que a aventura do primeiro jogo se

concentra. Harry e seus amigos passarão o tempo todo por salas de aula, até descobrirem a existência de um misterioso artefato guardado no terceiro andar da escola. Neste roteiro você aprenderá a superar os desafios e a encontrar as 25 figurinhas que abrem um final especial.

INSTRUÇÕES PARA OS ALUNOS DO PRIMEIRO ANO

Portas Trancadas

Algumas portas estão trancadas. Tenha paciência, pois Harry só pode abri-las depois de executar determinadas tarefas ou lançar o feitiço Alorromora.

Sua Energia

O indicador em forma de um raio, no canto esquerdo superior da tela, mostra sua energia. Caso se esgote, Harry desmaia e será preciso recomeçar do ponto em que você salvou o jogo pela última vez. Alguns inimigos também têm energia, que aparecem na parte inferior esquerda da tela.

Estrelas de Desafio

Ao longo da aventura, você deverá completar desafios para aprender a arte da bruxaria e prosseguir no seu primeiro ano em Hogwarts. Juntar estrelas de desafio é vital para seu sucesso – quanto mais estrelas encontrar, mais pontos ganhará para a Grifinória.



Sapos de Chocolate

Quando você encontra um Sapo de Chocolate saltador, apanhe-o. Se a sua energia estiver abaixo de 100%, ele será de grande ajuda. Isso porque o chocolate ajuda a recuperar energia!

Figurinhas de Bruxas e Bruxos Famosos

As figurinhas de Bruxas e Bruxos Famosos são colecionáveis e podem ser encontradas durante toda a sua aventura. As localizações de todas estão indicadas no roteiro. Encontre as 24 durante o jogo e acumule muitos feijões para ganhar a carta final.

Aprendendo um feitiço

Para aprender os feitiços, você precisa traçar a mesma figura que seu professor ensinar, dentro do limite de tempo. Você ganhará mais pontos para a casa se lançar o feitiço com sucesso e com uma precisão especial. Ou seja, faça a tarefa com calma. Ao todo



são quatro níveis de acertos. Se você conseguir passar por todos os níveis pode ganhar até 50 pontos por feitiço.

Feijões de Todos os Sabores

Eles estão espalhados por todos os cantos e objetos do castelo. Não tenha dó. Destrua vasos e localize passagem secretas para conseguir achar o maior número possível de feijões. Todas as vezes que você encontrar George e Fred pelo caminho, páre para conversar. E certifique-se de ter ao menos 25 feijões para ganhar dos irmãos uma figurinha de um bruxo famoso.

No final do jogo, se você tiver coletado as 24 figurinhas que estão indicadas no roteiro e tiver ao menos 250 feijões, você conseguirá a última carta para completar a sua coleção. Além disso se você colaborar doando os feijões todas as vezes que os gêmeos solicitarem vai ver um final especial, após os créditos.



ROTEIRO COMPLETO

Capítulo 1

Entrando Em Hogwarts

Depois da breve conversa com Dumbledore, suba as escadas e siga Rony. Ao encontrar Jorge e Fred, continue pelo novo corredor para aprender como saltar e escalar. No percurso, pegue os feijões e passe por



cima das estantes. No final da sequência eles pedem para você coletar 25 feijões. Assim que conseguir a quantidade correta, volte a falar com eles e ganhe a figurinha do professor Alvo Dumbledore.

Passa pelo caminho liberado em cima da estante, fale com Draco e em seguida com Hermione. Na aula de feitiços contra a arte das trevas, faça o desenho que o professor Quirrel recomenda para aprender o feitiço. Vá atrás do professor para completar o desafio Flipendo.

Desafio Flipendo

Acerte duas vezes o barril com o seu feitiço recém aprendido. Pegue o caminho da esquerda. Acerte também o símbolo na parede para liberar o novo caminho, continue

por ele e pegue a primeira estrela. Continue em frente e acerte o próximo símbolo. Siga pelo corredor e pegue a segunda estrela.

Use o livro para salvar o jogo e acerte os dois símbolos. Passe pela porta que foi aberta, no local em que há um tapete azul, e acerte os três símbolos. Agora pegue a terceira estrela atrás da grade. Uma nova conversa com Quirrel, acerte as colunas e siga até o corredor verde. Acerte a primeira coluna e vire à esquerda. Agora mire no bloco e pule na sala ao alto para pegar a quarta estrela.

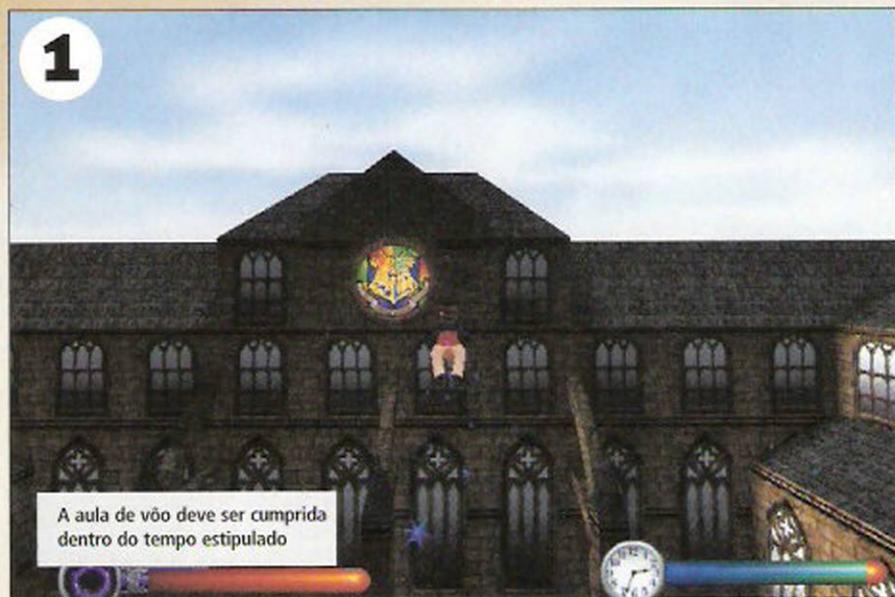
Desça e vire à esquerda. Acerte a coluna, suba e vire à esquerda para pegar a quinta estrela. Nas plataformas móveis, entre na sala da esquerda e pegue a sexta estrela. Acerte a coluna da direita, pule e pegue a sétima



HARRY POTTER

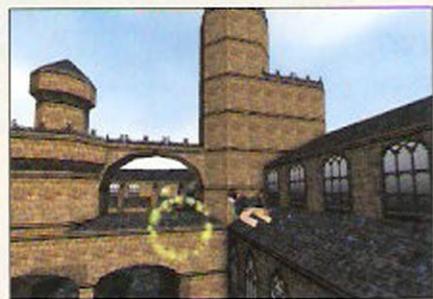
E A PEDRA FILOSOFAL

1



A aula de voo deve ser cumprida dentro do tempo estipulado

estrela. Faça o caminho de volta e continue pelas plataformas. Na sala em que você encontra os monstinhos, acerte feitiços neles e pegue a última estrela na lareira. Agora basta sair da sala e procurar o professor para concluir a tarefa.



Aula de Voo

Vá diretamente para o símbolo de Hogwarts, no fundo da área de voo (Foto 1). Quando se aproximar, uma sala será revelada. Entre e pegue a figurinha do Mago Merlin. Espere até o tempo acabar e recomece a aula. Passe pelo maior número de arcos antes do final do cronômetro.

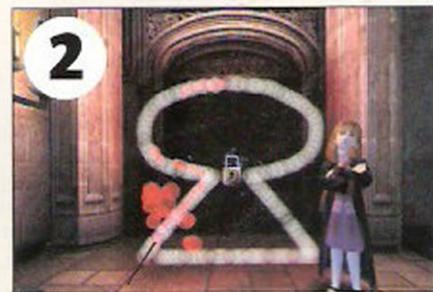


Alloromora

Faça o desenho que Hermione ensina para aprender o feitiço. Abra a porta e, na sala seguinte, acerte a parede dos dois lados para descobrir passagens secretas. Acerte a armadura para abrir uma sala escondida. Nela, pegue a figurinha do Tilly Toke. Saia, salve o jogo e entre na aula de feitiço. Faça o desenho que o professor ensina para aprender o feitiço Vingardium Leviosa. Saia da sala e complete o novo desafio.

Desafio Vingardium Leviosa

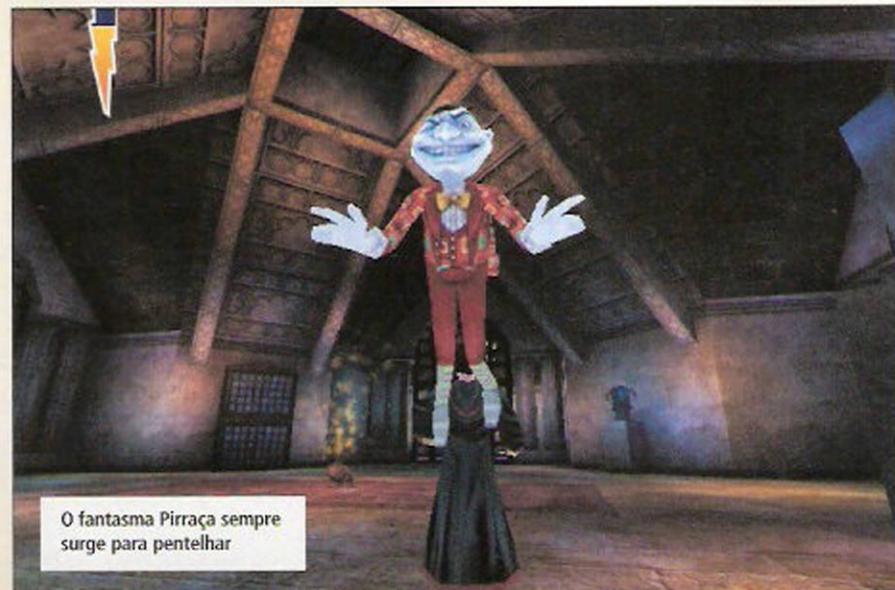
Mire na pedra e coloque-a no pedestal. Entre pela porta que foi aberta e, no final do



2

corredor, acerte o símbolo na parede. Pegue a primeira estrela e atravesse o portão. Acerte as colunas ao fundo (Foto 2). Depois acerte os símbolos na parede, pegue as pedras

OS FEITIÇOS SEMPRE SÃO APRENDIDOS APÓS UM PERÍODO DE TREINO



O fantasma Pirraça sempre surge para pentelhar

atrás do portão e coloque-as no pedestal.

Pegue a estrela e siga pelo corredor. Vire à esquerda e colete a terceira estrela. Volte, só que desta vez siga pela direita. Coloque a pedra no pedestal. Salve o jogo, passe pela plataforma móvel até chegar na quarta estrela. Vire à esquerda e deposite a pedra no pedestal. Vá até o lado direito e coloque a outra pedra no pedestal que sobrou.

Use o feitiço no espelho, suba, pegue a figurinha do Burdock Muldoon e também a quinta estrela. Passe pelas plataformas, pule na do lado esquerdo para agarrar a sexta estrela. Siga em frente e complete o desafio.

Segundo Andar de Hogwarts

Coloque a pedra no dispositivo, passe para a próxima sala e suba nas estantes do lado esquerdo. Acerte três feitiços no espelho, entre e pegue a figurinha do Adalberto Waffing. Desça, siga pela porta e elimine Pirraça com quatro feitiços. Desça a escada e fale com os irmãos Wesley. Dê mais 25 feijões e pegue a figurinha do Urico, o Esquisitão. Vire à direita na bifurcação e fale com os comparsas de Malfoy. Colete os feijões, retorne e vire para a esquerda, onde encontrará Neville. Desça e use o feitiço no espelho. Escale os beirais e, no alto, dentro do batú, pegue a figurinha do Derwent Shimpling. Vá para baixo pela escada principal, até o saguão.

Harry vai enfrentar Malfoy, que jogará bombinhas em você. Pegue-as e jogue de volta nele. Acerte três delas para conseguir eliminar o moleque chato.

Capítulo 2

Terreno de Hogwarts

Fale com Hagrid, pegue o caminho da esquerda e desça até encontrar Hermione. Passe pela passagem e siga pelo jardim. Na área com os muros – o visual do lugar lembra o de um labirinto – acerte os símbolos dos dois lados da fileira, isso vai abrir a portinhola. Repita o procedimento até passar por todas as fileiras.

Ao chegar no labirinto de flores, tome cuidado com as espécies carnívoras. Na terceira fileira, do lado esquerdo, coloque a pedra em cima da plataforma em relevo. Um portão do lado oposto se abrirá, siga até ele.

Continue em frente até chegar à frente da estufa. Vire para o lado esquerdo e encontre os gêmeos Wesley. Dê 25 feijóezinhos para eles e pegue a figurinha do Godrico Grifinória. Antes de entrar na estufa,

vá para o lado direito e use a imagem no lugar indicado na foto. **(Foto 3)** Continue pela passagem liberada, acerte os dragões e pegue a figurinha do Cornélio Agripa.



Aula de Herbologia

Faça o desenho que a professor indica e em seguida se prepare para a primeira parte do desafio do incêndio. Acerte todos os arbustos e, na sequência, o símbolo na parede. Na segunda sala, detone a planta carnívora para liberar a porta. Passe pelo novo caminho e pegue a primeira estrela.

Quando estiver na sala seguinte, acerte as quatro estantes. Notou os símbolos que apareceram? Mire neles. Uma passagem secreta será revelada. Desça pela escada e elimine os dois gnomos. Pegue a figurinha do Newton Scamander e também a segunda estrela que está ao fundo.

Volte para o nível superior e passe para a sala seguinte. Quando enxergar a árvore ao fundo, acerte as raízes dela. Assim que todas estiverem caídas, os galhos descerão. Agora escale-os e pegue a terceira estrela. Continue

em frente, suba pela árvore no centro até encontrar a porta do outro lado. Pule para chegar até ela e pegue a quarta estrela. Na última sala existem vários vasos. Elimine os quatro gnomos e entre na sala recém aberta. Coloque as três pedras nas plataformas no alto. Retorne à sala anterior e acerte o símbolo que foi revelado. Saia pela porta do lado esquerdo e pegue a quinta estrela.

Desafio Incêndio

Use o feitiço nos símbolos da parede e passe pelo portão aberto. Acerte a planta gigante e também o símbolo ao fundo. Volte, pegue a sexta estrela e salve o jogo. Na sala seguinte, acerte os arbustos e também os dois blocos. Existem símbolos atrás dos blocos que foram removidos. Acerte-os para abrir a porta e siga por ela.

Dentro da sala escura, suba na



plataforma entre as plantas, acerte o símbolo e continue para o alto até chegar na sétima estrela. Desça e siga pela porta aberta. No labirinto, prossiga para o lado direito, ao fundo. Suba na pedra e use as paredes de

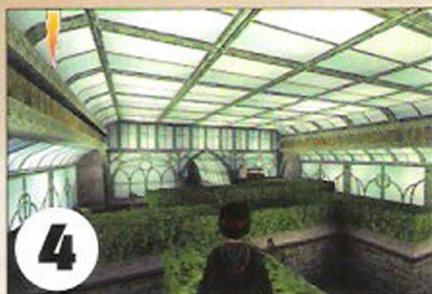


Hermione está pronta para ajudar Harry no estudo das magias



HARRY POTTER

E A PEDRA FILOSOFAL



arbusos para chegar ao baú na parte de trás (Foto 4). Use o feitiço para abrir a caixa e pegar a figurinha do Edgar Strongler.

Recuperando o Lembrol

Draco Malfoy pegou o Lembrol do Neville. O seu objetivo é recuperar o objeto. Pilotando a sua vassoura, aproxime-se ao máximo de Malfoy. Toda vez que for possível toque-o para tirar um pouco da energia do moleque. Tome cuidado para não ser atingido por um dos balaços que ele lança na sua direção. Repita as aproximações até que ele perca o controle da vassoura. Com o Lembrol nas mãos, devolva-o para Neville e a professora MacGonagall vai falar com você.

Entrada da floresta

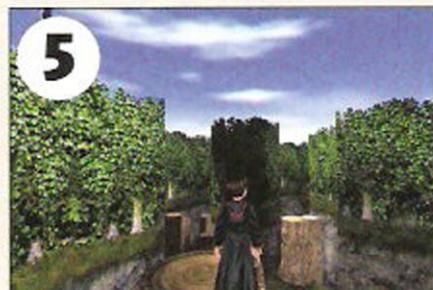
Vá para o lado direito do portão principal de Hogwarts. Passe pelo portão e por cima do tronco de árvore oco que forma uma ponte. Escale os outros troncos menores, passe pelas lesmas, acerte o tronco para derubá-lo e formar uma nova ponte. Elimine os diabretes e continue em frente. Passe e

derube mais um tronco e passe por todos os caules do lado direito. Acabe com os inimigos e, ao passar pelas três lesmas, elimine os arbustos do lado esquerdo. Entre na passagem e escale até a cachoeira onde você pega a figurinha de Bownan Wright.

Volte à área das lesmas e, desta vez, acerte as três para habilitar uma plataforma. Escale-a e, lá em cima, pegue a figurinha do Herpo, o Tolo, dentro do baú. Retorne e vá para a direita.

A caverna das sementes de fogo

Passe pelas lesmas e siga para a direita.



Suba pelos pontos indicados na imagem (Foto 5). Acerte o símbolo, vire à esquerda, suba pelo tronco oco e pegue a figurinha de Morgana Legay. Retorne e passe pelo tronco para chegar até a cachoeira. Salve o jogo.

Assim que visualizar a árvore vermelha, acerte-a e espere as sementes que caíram pararem de brilhar para pegá-las. Saia, vire à esquerda, pule nas plataformas e passe pela cachoeira do lado direito. Pegue mais três sementes. Volte e continue subindo, entre na

segunda cachoeira e pegue mais algumas sementes. Siga em frente e vire à esquerda. Colete outras três sementes, volte e derube a pedra.

Desça e vire à esquerda, passe pelas



plantas e siga pelos corredores. Pegue mais sementes e, na área com as estalactites, acerte-as. Isso fará com elas caiam e formem uma plataforma. Veja o caminho que você deve seguir para chegar na outra sala com sementes (Foto 6). Siga pelo lado esquerdo. Na próxima caverna, acerte o crustáceo para passar e continuar sua jornada. Vire à direita e colete as últimas três sementes. Volte e empurre a pedra. Siga pelo caminho que foi aberto. Entregue os frutos para Hagrid. Caso você tenha coletado todas as sementes, o gigante vai lhe entregar a figurinha de Salazar Sonserina. Depois disso, entre e fale com Hagrid que vai lhe dar a flauta.

Primeira partida de Quadribol Grifinória X Sonserina

As regras para você são simples. Escape dos balaços e siga atrás do pomo de ouro. Ele deixa um arco igual ao que você viu nas aulas de voo. Siga-o de perto até sua barra do canto esquerdo inferior ficar toda azul. O indicador vai mudar quando o pomo do indicador ficar sobre a mão. Aperte o botão de pulo.

Capítulo 3 O Terceiro Andar

Suba ao segundo andar e explore o local se quiser. Siga os gêmeos Wesley e dê 25 feijõezinhos em troca da figurinha de Berte Bott. Volte e vire para o corredor da esquerda. Salve o jogo e suba as escadas de madeira. Converse com os seus amigos, vire à esquerda e entre em outra aula do professor Quirell. Hora de aprender o feitiço Lumus.

Desafio Lumus

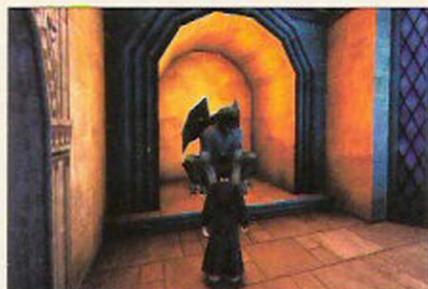
Acerte a gárgula para ativar a ponte invisível. Passe e pegue a primeira estrela. Na próxima



O caminho para a cabana de Hagrid está diferente do que se vê nos filmes

sala acerte o símbolo do lado esquerdo. Passe pela passagem liberada e ative outra gárgula. Vá ao símbolo do outro lado, ative mais uma estátua e suba pelas plataformas que surgiram. Atravesse a ponte e pegue a segunda estrela.

Ative a gárgula do local e passe pelas plataformas. Ao chegar na terceira plataforma, acerte o vidro indicado na imagem (Foto 7). Entre na sala revelada e pegue a figurinha de



Cassandra Vablasky. Retorne e pule para a sacada do lado esquerdo para pegar a terceira estrela.

Ative outra gárgula e coloque a pedra no pedestal. Suba pela plataforma, acione as duas gárgulas e prossiga para pegar a quarta estrela. A quinta estrela está à frente, no centro. Pirraça vai aparecer novamente. Ande em círculos e acerte magias sempre que ele ficar parado.

Quando ele fugir, siga para a sala que está fechada. Assim que Harry se aproxima, a passagem se abre. Ative a plataforma. Vire à esquerda e ative outra gárgula.

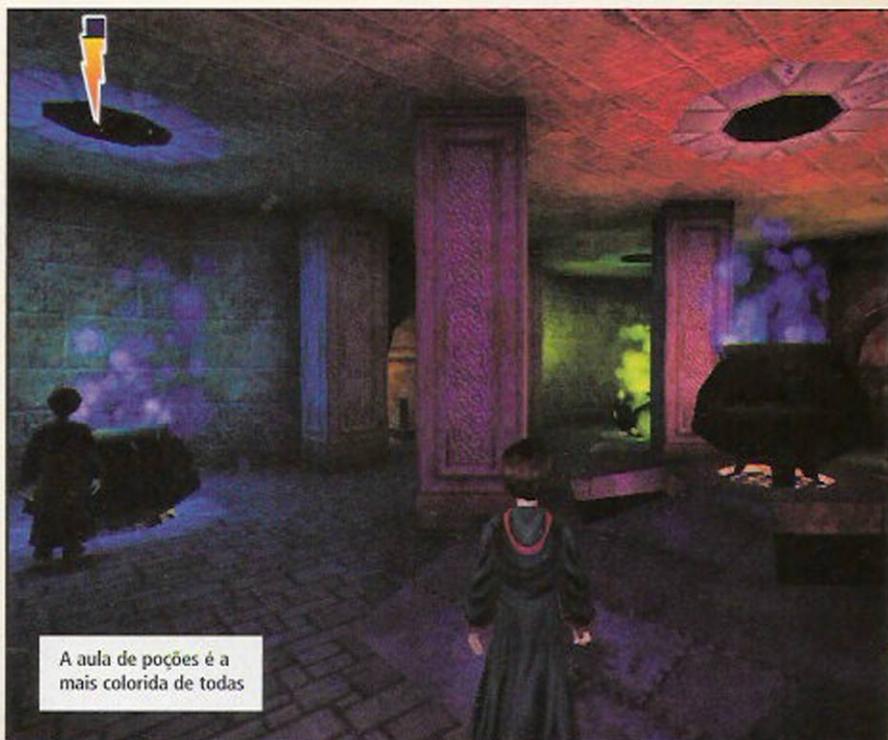
Pule para o outro lado, ignore a plataforma que sobe e siga em frente. Desça, passe pela coluna central e pegue a sexta, e última, estrela. Continue em frente até chegar à sala onde está o aluno perdido. Abra a porta e ative o símbolo na parede desta sala.

Retorne e suba na plataforma que foi ignorada. Passe pelo Nick-Quase-Sem-Cabeça. Siga em frente e acione a gárgula. Volte e passe pela entrada ao centro. Salve e use a plataforma giratória para chegar ao outro lado e encontrar novamente o professor Quirrel.

Aula de Poções

Vasculhe o lugar. O objetivo é encontrar o retrato de Quirrel. Quando conseguir, os gêmeos vão chamar por você. Já sabe: dê mais 25 feijóezinhos para ser premiado com a figurinha de Ignatia Vildsmith. Vá até a escada principal, vire à esquerda e pegue dentro do baú a figurinha do Gifford Ollerton. Siga Rony pela porta.

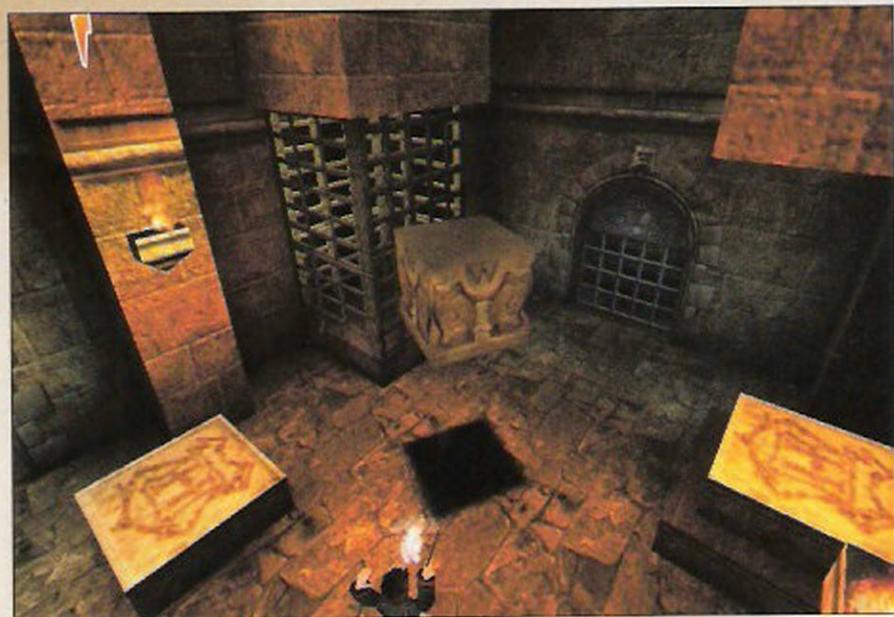
VOCÊ VAI CANSAR DE ATIVAR GÁRGULAS NO DECORRER DA AVENTURA





HARRY POTTER

E A PEDRA FILOSOFAL



Calabouço 1

Snape pega no pé de Harry e manda que ele consiga quatro itens para participar da aula. Não importa o que você fizer, ele vai descontar cinco pontos da sua casa. Siga pela porta a sua frente e, ao chegar na ponte, ela vai cair. Empurre as torres para formar uma passagem e mantenha-se no caminho. Empurre a caixa até o fim e suba para coletar o primeiro item.

Ative o símbolo, pule na primeira plataforma, depois no buraco da direita, agora no beiral e acione o símbolo. Pegue a figurinha da Elladora Ketteridge. Acione todos os símbolos até chegar na área mais alta.



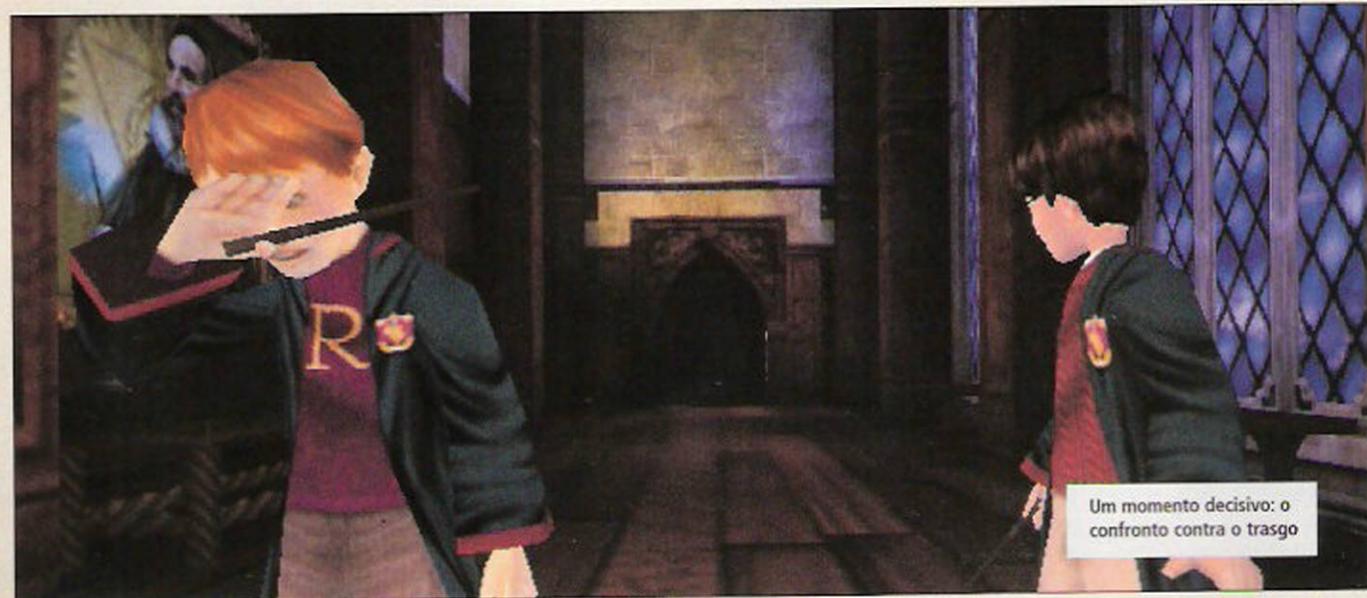
SE QUISER VER O FINAL SECRETO, VOCÊ TERÁ DE COLETAR AS FIGURINHAS



Salte para a esquerda e pegue a estrela. Abra o portão e siga em frente para salvar o jogo.

Passé pelas plataformas o mais rápido possível, pois elas caem depois de um tempo. Atravesse também por mais duas grades. Na sala com os gnomos, elimine-os para abrir o portão. Acerte duas vezes a estatua do dragão para pegar vários feijões. Colete o segundo item.

Coloque a pedra no pedestal do lado



Um momento decisivo: o confronto contra o trsgo

esquerdo. Pegue a segunda pedra e coloque no pedestal da direita. Volte e colote a primeira pedra e coloque no novo pedestal que foi liberado para concluir a parte inicial do desafio.

Calabouço 2

Suba pelas plataformas do lado direito. Tome cuidado porque elas mudam de lugar. Entre na primeira área da torre e acione a gárgula. Volte e continue subindo pelas plataformas. Salve o jogo e entre na segunda área da torre, local em que está o terceiro ingrediente. Siga em frente. Vá atrás do fantasma, passe pela grade e acione a gárgula. Pegue a figurinha do Hengisto de Woocroft. Continue para o alto. Pegue o item final e fale com Snape que vai tirar mais três pontos.

Trasgo

Siga Rony para encontrar Hermione. Quando cruzar com o Trasgo, fuja pelos corredores.



Aproveite para pegar o monte de feijões no caminho. Dentro do banheiro, dê cobertura para Rony. Enquanto ele estiver subindo o porrete, acerte todos os objetos que o inimigo joga em você. Quando terminar, o Trasgo estará derrotado.

Segunda Partida de Quadribol Grifinória X Covinal

Neste segundo jogo os procedimentos são os mesmos da primeira partida. Portanto fique de olho no pomo de ouro até ativar a barra no canto esquerdo inferior.

Capítulo 4

Subindo até a torre

Na primeira sala siga até o fundo e abra a porta quando Filch não estiver por perto. Na segunda, acione o símbolo na parede. Filch fica furioso. Então suba na escada e fique em cima da estante até ele se afastar. Repita o mesmo procedimento com o símbolo ao fundo. Na sala com o tapete azul, acerte a grade e depois o símbolo que está atrás



dela. Volte ao início e acerte o símbolo no alto da estante. Suba pela rampa que se formou e entre na passagem no alto.

Acerte outro símbolo e desça. Abra o portão e ative mais um símbolo que está na parede da sala. Suba até a grade, acione o símbolo e siga até a sala com tapete verde. Há outro símbolo no local. Volte à segunda grade. Ative a gárgula e escale as plataformas da sala com tapete verde.

Desça na sala vermelha e acione o símbolo. Suba as plataformas e, quando chegar no local indicado (Foto 8), desça e pegue a figurinha da Helga Lufa-Lufa.

Continue subindo e na ponte acione o símbolo. Pirraça vai aparecer. Acerte o vaso do lado esquerdo e aproveite a distração para subir.

Descendo da torre

Espere Filch descer a ponte e siga-o. Abra a porta. Repita o procedimento na sala seguinte. Na terceira, derrube a estante do lado esquerdo, suba e evite a Madame Norris. Na próxima sala você encontra o Nick-Quase-Sem-Cabeça. Fale com ele e siga-o para aproveitar os atalhos. No alto das vigas, desça e tome cuidado para não ser visto. Coloque as quatro pedras nos pedestais. Pirraça aparece mais uma vez e Filch vai sumir. Quebre o vaso para chamar a atenção da Madame Norris e corra para o outro lado. Passe pelo portão e no corredor siga os gêmeos. No andar de baixo dê mais 25 feijões e pegue a figurinha de Rowena Covinal. Suba pelo elevador, desça as escadas para completar a fase.

Capítulo 5

O Corredor Proibido e Fofó

Antes de salvar o jogo, pegue o baú do lado direito. Colete os sapos e a figurinha do Roderick Pumpton. Siga até o final do corredor e, ao passar pela porta, você precisa colocar o "Fofó" para dormir. Trata-se de cachorro de três cabeças. Use o botão de magia para ativar a flauta. Primeiro coloque a

cabeça do centro para dormir. Depois coloque as duas das pontas. Tome cuidado com os ataques dele.

Visgo do Diabo

Acerte todas as flores que começarem a crescer. Acerte também os ramos que estão segurando Rony e Hermione.

A Chave Alada

Você precisa pegar a chave dourada. Ela é igual ao pomo de ouro, que deixa um rastro com arcos. Siga de perto até encher a sua barra. Quando ele mudar, espere a chave ficar em cima da sua mão e aperte o botão de pulo para pegá-la.

O Jogo de Xadrez

Pule na primeira parte branca do tabuleiro. Vire sempre na diagonal do lado direito. Repita o procedimento até que todas as peças sejam eliminadas.

As poções

O vidro com a poção certa vai brilhar, observe enquanto os frascos são misturados e escolha o correto. Tome e consiga finalmente chegar ao Voldemort.

O Encontro Final

Empurre as peças até o fundo da sala. Mantenha-se alerta, pois o professor Quirel vai mandar raios vermelhos para empurrar as peças de volta. Ele também joga raios verdes que tiram sua vida. Use os relevos do chão para evitar que suas peças retornem. Quando chegar ao final suba e salve o jogo.

Na outra sala, Voldemort vai se libertar. Quando ele começar a atacar, esconda-se atrás das colunas maiores e solte o feitiço para empurrá-los na direção do vilão. Quando todas as colunas caírem, fique atrás do espelho e acerte uma magia para virar o lado que reflete para Voldemort. Isso vai fazer as magias dele refletirem e acertá-lo. Repita o procedimento até o final.





HARRY POTTER

E A CÂMARA SECRETA

HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA

Prepare-se para um ano cheio de novidades em Hogwarts: Harry aprenderá várias novas magias e, como já deve imaginar, enfrentará um perigo gigante, conhecido por Basilisco

FICHA TÉCNICA: Produtora :: KnowWonder Digital Mediaworks Distribuidora :: Electronic Arts Plataforma :: PS / PS2 / PC / GC / XB Jogadores :: 1



O feitiço Flipendo rola com bastante frequência na aventura

O segundo ano de Harry é um dos mais agitados. Pessoas são petrificadas, monstros andam pelos corredores, uma aranha gigante surge na floresta e um misterioso diário conversa com o leitor. Estas são apenas algumas maluquices

que acontecem durante a segunda aventura de Potter em Hogwarts.

O jogo melhorou bastante em relação ao primeiro. Agora é possível correr, subir e pular com muito mais naturalidade. Sem falar que tudo está mais fiel aos acontecimentos do filme e do livro. Novidades foram

acrescentadas, como um comércio de feijozinhos entre os alunos, campeonato de duelos e muito mais.

Aqui explicamos a função de cada item, os modos extras e, claro, o roteiro completo de como chegar ao fim e fazer as coisas voltarem ao normal na escola de magia.

ITENS COLECIONÁVEIS

Feijõesinhos de Todos os Sabores

Você pode encontrar estes doces de bruxo por todo o castelo e também ao redor dele. Eles estão escondidos nos lugares mais improváveis, mas uma magia Flipendo bem dada geralmente irá tirá-los do esconderijo. Pegue-os sempre, pois é uma moeda de troca importante entre seus colegas. Em Hogwarts, você vai negociar com outros alunos "comerciantes", portanto colete quantos feijõesinhos puder encontrar. Itens como Cartas de Bruxos, ingredientes de Poção e equipamentos de Quadribol estão disponíveis. Ideal para conseguir completar suas coleções.



Sapos de Chocolate

Recuperam parcialmente a energia de Harry. Pegá-los não é uma tarefa fácil, eles são rebeldes e pulam para todos os lados da tela. Seja rápido.

Estrelas de Desafio

Durante suas aulas de feitiços, você precisa completar vários desafios de feitiços para aprender as habilidades de bruxaria; necessárias para passar seu segundo ano em Hogwarts. Coletar Estrelas de Desafio durante estas tarefas é vital para seu sucesso. Quanto mais estrelas você encontrar, mais pontos ganhará para a Grifinória.



Cartas de Bruxos

Colecionar as cartas dos bruxos e bruxas mais famosos do mundo é uma tarefa que exige tempo. Elas estão escondidas por todos os cantos em Hogwarts. Existem três categorias: cartas bronze, prata e ouro. A cada 10 cartas de bronze, um marcador extra de energia é adicionado para Harry. A cada 10 de prata você consegue uma chave para o tabuleiro de duelo dos bruxos. As cartas de ouro não têm função no jogo e só é possível conquistá-las quando se está participando do tabuleiro de bruxos. As cartas que você não encontrar durante o jogo podem ser compradas com os alunos "comerciantes".



OS FEITIÇOS DO SEGUNDO ANO

Aprendendo Novos Feitiços

Harry vai aprender novos, e poderosos, feitiços no seu segundo ano em Hogwarts. Durante a aula, Harry precisa executar os movimentos demonstrados na tela. Ao todo são três rodadas de aprendizado e cada acerto vale mais pontos para a Grifinória. Abaixo fornecemos um guia com todos os feitiços e suas funções durante o jogo.

Flipendo (Azaração do Empurrão)

Esse feitiço é perfeito para derubar os inimigos e objetos. Também pode ser utilizado para ativar certas alavancas ou botões que estejam fora do alcance de Harry. A magia ainda funciona para quebrar certos objetos e revelar itens secretos.

Alorromora (Feitiço de Destranca)

Uma espécie de chave-mestre para abrir quase todas as coisas que estiverem

trancadas. Libera cadeados e portas. Algumas delas, porém, estão sob efeito de feitiços mais fortes e não podem ser abertas com o Alorromora.

Lumos (Feitiço da Iluminação)

Esse é um dos feitiços mais importantes do jogo. Ele, quando lançado contra uma gargula, ilumina a ponta da varinha temporariamente. Essa luz revela paredes falsas e áreas secretas. Excelente para quem quer vasculhar tudo.

Skurge (Feitiço da Limpeza)

Algumas áreas de Hogwarts estão cobertas com uma gosma verde chamada ectoplasmas, deixadas por fantasmas – grande parte por culpa do Pirraça. Use o feitiço Skurge para eliminar essa substância e deixar o caminho livre para Harry circular pelo local sem sofrer danos à sua saúde.

Diffendo (Feitiço do Corte)

Com ele você elimina cipós, cordas e afins. Algumas plantas só são colocadas fora de combate por um curto período.

Spongify (Feitiço do tapete mágico)

Lance o "Spongify" em tapetes especiais e transforme-os numa substância gelatinosa e elástica. Harry usa os tapetes para voar.

Duelos de Bruxos

O atrapalhado professor Lockhart abrirá um Clube de Duelos. Depois da primeira aula, você pode desafiar outros alunos. Os que são aptos a serem desafiados estão em um salão próximo à área de cerimônias. As lutas rendem uma boa quantidade de feijões de todos os sabores. Existem três feitiços nesses duelos: **Rictusempra** – Derruba o oponente. **Expelliarmus** – Rebate o feitiço do oponente. **Mimble Wimple** – Induz o oponente ao erro.



HARRY POTTER

E A CÂMARA SECRETA

ROTEIRO COMPLETO

O Salgueiro Lutador

Depois da longa animação, Harry precisa ajudar Rony a escapar do Salgueiro. Não precisa ter pressa. Aproveite para se habituar aos comandos. Vá para a esquerda e passe por baixo da raiz assim que ela se levantar. Entre na porta da esquerda e acione a gárgula para mostrar a parede falsa.

Salve o jogo no livro que está flutuando e continue em frente até a área externa. Use a magia no baú para formar um degrau. Siga em frente, passe por baixo de outra raiz e acerte o símbolo na árvore. Entre na nova passagem, acerte a gárgula e use o degrau que aparece.

Na área central, vire e pule nas plataformas do lado esquerdo. Desça, acerte o bloco no centro, escale-o e pule para a porta. Mire na gárgula, siga em frente e acerte o símbolo. Passe pelas fontes para chegar ao jardim de Hogwarts. Acompanhe Rony até a entrada do castelo. Várias áreas ainda estão inacessíveis.

Entrada Principal

Suba a escada central, vire à direita e continue seguindo Rony. A escadaria levará ao salão comunal da Grifinória. Converse com os seus amigos e suba a escada à direita. Ao chegar na área dos degraus que se movem, seus amigos já estarão lá em cima. Antes de começar a subir, salve o jogo. Agora sim vá lá para cima.

No próximo andar você vai encontrar Nick-Quase-Sem-Cabeça. Ele vai explicar como funcionam as chaves do Duelo de Cartas. **Veja o quadro Duelos de Bruxos.** Volte e continue subindo até o segundo andar, onde existem muitos feijões. Pegue-os se desejar e continue subindo.

No terceiro andar você reencontra Rony e Hermione, ambos ansiosos para entrar na aula de defesa contra a arte das trevas.

Aula de Defesa Contra a Arte das Trevas

Depois de ouvir um monte de lorota do professor Lockhart ele pede que você faça as sequências dentro do desenho. Se você acertar a primeira sequência, automaticamente vai para a segunda e

depois para a terceira rodada. Quanto mais longe você for, mais pontos sua casa vai acumular. Aperte o comando no momento que a varinha estiver passando sobre ele. Depois disso é só se preparar para o desafio.

Desafio Rictusempra

Na primeira sala acerte e empurre a tartaruga no buraco do centro da tela. Nele existe um dispositivo que sob pressão abre a porta para



a próxima sala. Deste ponto em diante esse tipo de dispositivo é muito comum, portanto observe o desenho e trate de jogar o inimigo correspondente. Pegue a **estrela #1** e siga em frente.

Na sala seguinte fique parado em cima da marca dos pés, acerte a tartaruga ao fundo até ela cair no dispositivo. Assim que ela subir, siga em frente, passe pela rampa e pela porta para a próxima sala. Desça na área mais baixa. Primeiro jogue as lesmas nos dispositivos no centro, isso vai fazer as duas plataformas descenderem. Posicione os dois blocos do lado direito e pule na plataforma para pegar a **estrela #2**. Vá ao outro lado da sala, posicione o bloco mais baixo e suba na segunda plataforma para pegar a **estrela #3**.

Siga pela porta liberada, passe pelas lesmas e suba a escada. No corredor de madeira, jogue as tartarugas nos buracos laterais. Continue pela porta que se abriu e pegue a **estrela #4**. Mais tartarugas nesta área. Jogue-as dentro das salas nas laterais. Assim que as portas se fecham, paredes descem. Suba nelas e acerte o quadro do professor Lockhart para revelar uma gárgula. Acerte-a e siga para o lado direito. Uma parede falsa é revelada. Entre e pegue a **estrela #5**.



Uma passagem secreta perto de onde o carro voador cai



A Câmara Secreta é revelado a Harry pelo diretor Dumbledore

ANTES DE SEGUIR HERMINIONE, VOCÊ PODE PARTICIPAR DE DUAS PARTIDAS DE QUADRIBOL

Vá até o outro lado e acerte o símbolo na placa de madeira para conseguir e continue. Desça pelo lado esquerdo. Fique de frente para o dispositivo com três símbolos. Aqui você deve alinhar as fotos no alto com a que está em cada porta. Acerte o dispositivo até conseguir isso em cada uma das portas. Após pisar no dispositivo dos dois lados, volte ao centro e pegue a **estrela #6** que desceu com a plataforma. Alinhe a fotos da porta do centro e suba pelo elevador. Salve o jogo e prossiga.

Siga até o final do corredor, vire à esquerda, escale as plataformas e, do outro lado, coloque a tartaruga no buraco. Dê a volta, suba as escadas e pegue a **estrela #8**. Continue subindo, passe pela porta e, mais a frente, tartarugas vão cair do teto. Jogue-as nos buracos no fundo, passe pela grade e pegue a **estrela #9**. Continue mais a frente e salve o jogo.

Na área da rampa circular, jogue quatro tartarugas no dispositivo no centro. Desça e pule no local onde elas caíram. Acerte o feitiço na tábua. Suba as escadas, salve o jogo e pegue a **estrela #10**. Escale a rampa até o final e pegue a **estrela final**.

Cerimônia de Pontos Semanal

Saia do local onde você terminou o desafio. Vire à direita e uma garota vai avisar Harry sobre a cerimônia de pontuação. Siga-a até o local. Dumbledore fará um discurso. Caso sua casa esteja na frente, isso dará o direito a Harry de entrar na sala especial de bônus. Colete o maior número possível de feijões de todos os sabores, antes que o tempo acabe.

Treino de Quadribol

Você está nos jardins de Hogwarts e encontra o capitão do time da Grifinória. Converse com ele e caminhe com ele até a área da partida. Siga o pomo dourado de perto e aperte o botão de agarrar quando a



sua barra estiver piscando em vermelho.

Na segunda parte do treino você deve jogar contra outro apanhador. Cuidado, pois um pode empurrar o outro e fazer a barra de perseguição diminuir. Quer saber como empurrar seu adversário? Basta apertar o botão de agarrar. Assim que sua barra começar a piscar, aperte o botão e termine o treino.

Aula de Poções

Já dentro do castelo, Hermione avisa Harry sobre a aula do professor Snape. Siga a garota de perto até chegar à sala de poções. Abra o baú indicado e pegue os ingredientes. Ponha tudo dentro do caldeirão. De agora em diante, sempre que avistar um caldeirão (há vários espalhados pela escola), você poderá fazer poções para recuperar energia.

Aula de Feitiços

Antes de seguir Hermione, você pode ir ao local das partidas de Quadribol – o mesmo lugar em que você fez o treino. Existem duas partidas disponíveis. Jogue quantas vezes você quiser, até conseguir ganhar. Retorne ao castelo, siga Hermione novamente e faça as seqüências que o professor ensina.

Desafio Skurge

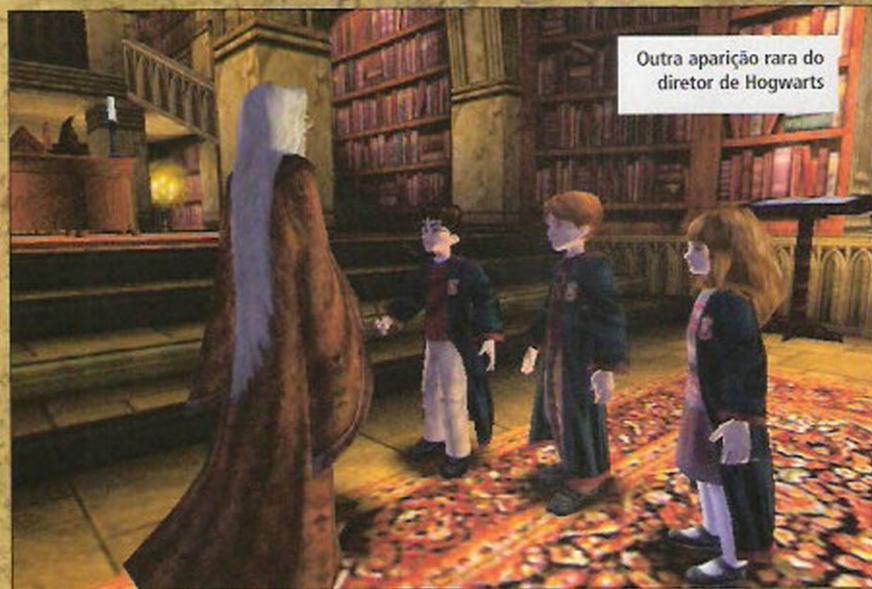
Acerte as gosmas verdes para liberar a porta. Desça as escadas e, antes de empurrar a antena, acerte as melecas que estão do lado oposto e não permitem arrastar a viga. Volte e acerte o símbolo. Pule para o outro lado e pegue a **estrela #1**. Desça e salve o jogo. No final do corredor há um salão com muitas gosmas. Livre o local e vire à direita. Elimine as tartarugas e pegue a **estrela #2**.

Pirraça continua apontando na escola e aparece para cercar você. Acerte de cinco a seis magias nele para afastá-lo. Mire na gárgula da sala seguinte, volte e entre na passagem que foi aberta na parede do lado esquerdo. Acerte as gosmas nas paredes, suba e pegue a **estrela #3**. Salve o jogo e acerte o símbolo e também a gárgula do lado esquerdo. Volte ao corredor anterior e passe pela parede falsa. Desça e acerte outro símbolo.



HARRY POTTER

E A CÂMARA SECRETA



Outra aparição rara do diretor de Hogwarts

Continue em frente até voltar à sala da gárgula. Acerte-a novamente e siga pela passagem que foi liberada. Caminhe em frente e pegue a **estrela #4**. Salve o jogo, vire à esquerda e acerte a gosma. Isso libera um símbolo, acerte-o. Vá para o lado direito, mire na lesma e empurre-a no dispositivo no chão. Vire na sala à esquerda, acerte as gosmas e pise nas plataformas. Desça e faça o caminho para liberar a porta. Pule para pegar a **estrela #5**. Siga em frente e acerte a gárgula. Na sala azul, jogue a magia no quadro da direita (Foto). Com a sua varinha ainda acesa, desça no buraco do chão e pegue a **estrela #6**. Acerte parcialmente as tartarugas, depois a gosma em cima do portão e pegue a **estrela #7**. Na sala do pêndulo, detone outra gosma no centro e pule nas plataformas para chegar ao outro lado.

Agora a sala tem uma espécie de

gangorra. Entre na porta ao fundo, do lado esquerdo, e suba as escadas. Elimine os gnomos e pegue a **estrela #8**. Empurre a caixa com o símbolo para que ela caia na gangorra. Agora desça até a sala e suba na estátua que acabou de derrubar. Do outro lado pegue a **estrela #9**. Saia pela porta em frente. Acerte a gárgula e um degrau vai aparecer (Foto). Suba e pegue a **estrela #10**.

Cerimônia de Pontos Semanal #2

Siga o garoto que fala sobre a cerimônia de

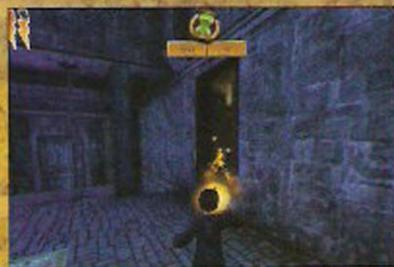
pontuação. O procedimento é o mesmo da primeira semana, ou seja, se a Grifinória estiver na frente do placar, Harry vai ter acesso a salas novas, já que agora possui o feitiço Skurge.

Poção Polisuco: Primeiro Ingrediente – Chife de Bicôrnio

Depois da conversa com Rony e Hermione, você automaticamente vai parar no calabouço, perto da sala do professor Snape. Siga até o final do corredor e entre na última porta do lado esquerdo. Abra o cadeado e passe pelo corredor verde. Acerte os símbolos no alto para ativar a plataforma no centro. Suba um nível e lance uma magia na gárgula. Desça e pegue o caminho com um monte de gosmas.

No final do corredor olhe para cima e acerte a meleca. A água vai subir. Use a ponte que se formou. Na próxima sala jogue as duas lesmas no centro. Duas tartarugas vão cair, coloque uma em cada uma das salas nas laterais. Siga pela próxima porta, acerte as gosmas para liberar as plataformas.

Passa a próxima sala, coloque as lesmas nas salinhas para liberar a passagem. Salve o jogo e vire para a esquerda e depois para a direita. Mire na gosma no alto para liberar a escada. Jogue o bicho lá embaixo e acerte o dispositivo verde e roxo. Desça e passe pelo pequeno labirinto até a porta ao fundo, do lado direito. Desça a escada, acerte



Um feitiço que revela objetos escondidos no cenário

o símbolo na estante e siga em frente.

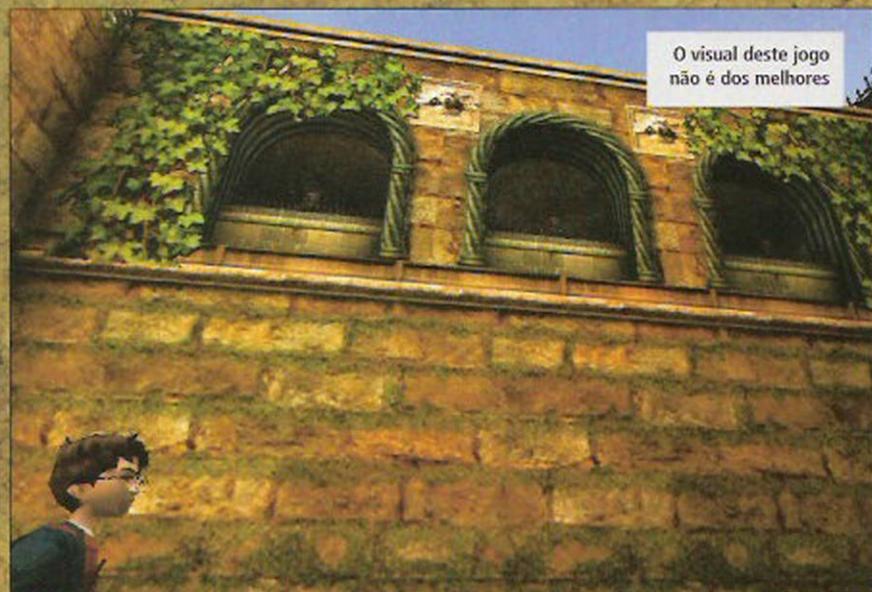
Suba a nova escada, acerte a gosma verde na parte de cima, à direita. Passe pelas plataformas giratórias. Salve o jogo e entre na próxima sala. Escale as paredes e destrua a gosma gigante, ao fundo. Atravesse a ponte e abra a porta. Na última estante Harry vai cair. Derrube as tartarugas das plataformas e pule até o outro lado. O chife de Bicômio está na última estante no fundo da sala.

Duelo de Bruxos

Hermione vai pesquisar a localização do segundo item para a poção. Enquanto isso, você tem tempo para diversão. Converse com Rony para descobrir que o professor Lockhart vai começar os duelos de bruxos. Siga o garoto até o salão de cerimônias. Depois das instruções – **Veja o Box Duelo de Bruxos** – você começa uma pequena luta com Draco Malfoy. Quando o desafio terminar, você pode desafiar os alunos próximos ao local quantas vezes. É ótimo para acumular feijões de todos os sabores e comprar tudo que você precisa com os comerciantes.

Aula de Herbologia

No salão principal você reencontra Rony. Siga-o até a aula de herbologia que fica, obviamente, nos jardins de Hogwarts. Ao chegar lá, a professora ensina o feitiço Diffindo. Faça as seqüências demonstradas e se prepare para o desafio.



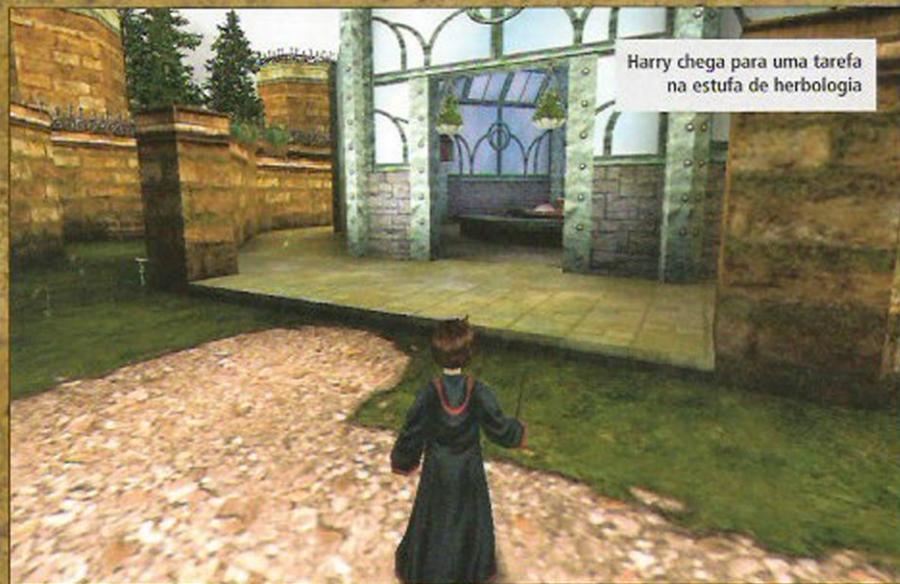
Desafio Diffindo

Acerte as raízes na porta, entre e prossiga. No jardim, coloque as lesmas que estão nos corredores em cima dos símbolos. Acerte as figuras no alto da tela (Foto) e abra a passagem. Siga pela porta que foi liberada e pegue a **estrela #1**. Salve o jogo e acerte a corda com o novo feitiço. No jardim, acerte os cogumelos, arrebente as cordas do outro lado e escale as torres. Use a sacada e entre na janela. Lance um feitiço na última corda e volte para pegar a **estrela #2**.

Suba a escada, destrua as raízes que seguram o bloco e empurre-o até o final. Siga pela nova passagem e colete a **estrela #3**. Empurre o bloco no jardim, suba e solte a corda. Escale o elevador, pule para o outro lado, destrua a corda e desça. Vire à esquerda e pegue a **estrela #4**. Use o novo feitiço para destruir a tela de aranha. Pise na plataforma de madeira, arrebente a corda do seu lado esquerdo e vá até o outro lado. Acerte a gárgula à esquerda e suba na sacada da esquerda.

Pule na madeira, corra até o fundo e pegue a **estrela #5**. Corte a corda e ganhe a **estrela #6**. Corra até o fundo e passe pela parede falsa. Suba a escada e empurre o bloco. Desça e volte à área da gárgula, empurre novamente o bloco, entre na nova passagem. Depois da ponte de madeira, vire à esquerda e pegue a **estrela #7**. Elimine as gosmas e empurre o bloco para a esquerda. Suba e acerte a corda. Volte e desça pela passagem aberta e pegue a **estrela #8**.

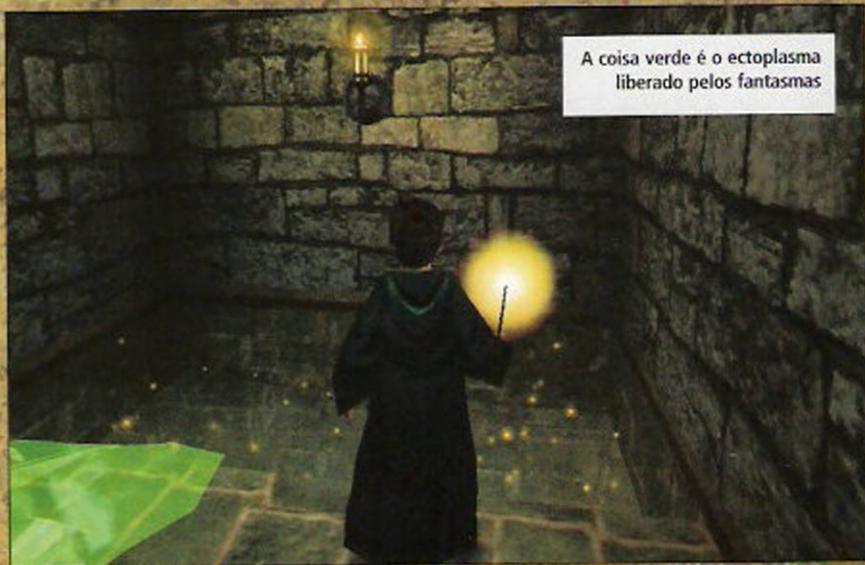
No jardim, salve o jogo. Destrua as cordas para usar as madeiras e seguir em frente. Coloque as lesmas nos dispositivos e entre no prédio para pegar a **estrela #9**. Siga pelos corredores e pelos túneis, acabe com as teias e pegue a **estrela #10**. Acerte as cordas do lado esquerdo, siga em frente. Passe pelo jardim com plantas carnívoras e destrua as teias.





HARRY POTTER

E A CÂMARA SECRETA



A coisa verde é o ectoplasma liberado pelos fantasmas

Acerte a parede da esquerda e pegue a estrela # 11.

Jogue um feitiço na gárgula do lado esquerdo e passe pela parede falsa e depois pela plataforma invisível. Pegue a estrela # 12. Empurre a lesma nos dispositivos. Passe pelo portão, vire à esquerda e acerte a parede da frente. Coloque duas lesmas no dispositivo. Siga em frente e pegue a estrela final.

Poção Polisuco: Segundo Ingrediente – Pele de Ararambola

Siga Rony até a estufa. Destrua os galhos e passe pelo portão. Continue pelo jardim, mas cuidado com as plantas carnívoras. Suba as escadas e fique atento com as tartarugas. Destrua os galhos e passe pela ponte de madeira.

Destrua as cordas que prendem o dispositivo, volte para o jardim, passe pelo novo caminho na ponte. Acerte as raízes e desça mais uma vez ao jardim, continue pela ponte e salve o jogo.

Saia ao lado da estufa, passe por fora e entre no corredor. Destrua as telas

e tome cuidado com as aranhas. Siga por cima até encontra o dispositivo no chão. Pise nele e entre pelo relhado que foi aberto. Pegue a pele em cima da mesa.

Cerimônia de Pontos Semanal #3

Siga a garota que fala sobre a cerimônia de pontuação e repita o processo anterior.

Escritório do Dumbledore

Suba até a área das escadas que se movem. O Nick-Quase-Sem-Cabeça estará petrificado. Acompanhe a professora McGonagall até o escritório do diretor. Primeiro você vai falar com o chapéu. Suba mais um pouco e converse com Dumbledore. Desça, fale e siga Rony até o banheiro. Agora converse com Hermione. Ela diz que você precisa conseguir um fio de cabelo do Goyle.

Poção Polisuco: Terceiro Ingrediente – Fio de Cabelo de Goyle

Siga Goyle, que está deixando uma trilha de ossos. Passe pelo jardim e siga subindo pelo castelo. Acerte a tartaruga gigante e use o feitiço na pedra com o símbolo. Empurre-a

até derrubá-la. Desça, jogue-se e vá pela esquerda. Abra o portão e veja Goyle. Depois volte ao banheiro para a transformação.

Invadindo a Sala da Sonserina

O salão comunal da Sonserina não é tão fácil de entrar como o da Grifinória e exige muita habilidade. Volte até o salão principal e vá para a área do calabouço – mesmo lugar da sala de aula do professor Snape. Um aluno vai entrar. Siga-o.

Pise no círculo verde e entre na sala. Acerte a estátua de bronze e depois o símbolo. Corte as raízes, passe pelos gnomos e acerte as três estátuas. O aluno aponta com Goyle e derruba a ponte. Suba nas plataformas do lado esquerdo. Acerte o símbolo ao lado da porta e entre na nova área, ao alto. Mire na gosma no centro e depois no símbolo. Acerte a gárgula e desça pelo chão falso (Foto). Pise no dispositivo e passe a ponte.

Acerte a gárgula e continue andando. Corra no salão, suba a escada da direita e fale com Draco Malfoy. Fuja do local. Não se preocupe se for visto, apenas corra.

Defesa contra a arte das Trevas

Siga novamente Hermione, que está toda empolgada com a nova aula de defesa contra a arte das trevas. Suba as escadas e continue seguindo a garota. Faça os movimentos exigidos pelo professor para aprender o feitiço Spongly.

Desafio do Spongly

Use o tapete para chegar mais alto. Lá em cima, pegue a estrela #1. Passe por três tapetes na sequência e colete a estrela #2. Continue pelo corredor e salve.

Acerte o símbolo na coluna duas vezes. Suba nela e use os dois tapetes para



O FEITIÇO SPONGLY É APRENDIDO NA AULA DO PROFESSOR SNAPE, NA DEFESA CONTRA AS ARTES DAS TREVAS

chegar à coluna de ferro e pegar a **estrela #3**. Siga pela porta que foi liberada. Use o tapete para chegar na primeira viga. Acerte o símbolo atrás de você e pule na viga seguinte. Acerte a última, pegue a **estrela #4** e siga em frente.

Derrube a libélula, vá para o lado esquerdo e use o tapete para chegar no alto. Empurre a pedra e desça. Leve o objeto até a base onde está a **estrela #5**.

Destrua a gosma na parede, suba e vire à esquerda. Acerte a meleca e use o tapete para chegar do outro lado. Pegue a **estrela #6**. Você vai cair em uma armadilha. Acerte as aranhas, depois os símbolos. Colete a **estrela #7**. Na próxima tela, use o tapete para chegar à sala da direita. Corte a corda, desça e escale a parede da esquerda. Passe pela porta e pegue a **estrela #8**. Depois da ponte está a última estrela.

O diário

Siga Rony até o banheiro da Murta que Geme. Ela vai mostrar o diário. Veja as lembranças. Continue atrás de Rony até a cabana de Hagrid. Use a gárgula, depois o tapete e entre na caverna. Ao passar a ponte, ela vai cair. Corra para o outro lado e suba para salvar o jogo.

Vire para a direita e use os tapetes para chegar à área mais baixa. Siga pelo corredor e cuidado na cachoeira. Pule nas

plataformas. Na caverna, as aranhas são maiores e precisam de dois golpes cada para serem vencidas. Siga em frente e corte a corda na parede do lado direito. Suba a escada que se formou no tronco.

Passe, acerte o tronco, suba até a parte mais alta. Solte o gnomo no caixote. Ele vai destruir as plantas. Passe pela ponte e, quando cair, destrua a teia.

Aragogue

Bata nas colunas brancas para derrubar Aragogue. A melhor estratégia é não parar para acertar nenhuma aranha. Corra em círculos e mantenha o ataque a todas as colunas no chão. Quando ela cair, continue andando em círculos, sempre soltando feitiços na direção dela. Tome cuidado, pois algumas das teias que ela joga podem cair na sua frente, o que fará com que Harry tropece.

Rumo à câmara secreta

De volta à escola, vá até o banheiro da Murta que Geme. Depois da animação, entre no bebedouro. Acerte a gosma da direita, pule e saia pelo outro lado. Use o tapete para chegar à grade, desça e salve o jogo.

Acerte as aranhas, destrua a gosma, use o tapete e siga pelos túneis. Suba mais um nível e a parede vai se fechar. Destrua as teias e corra. Vire para a esquerda, desça pelos túneis, acione a gárgula do lado direito,

vá para a esquerda e pule no degrau invisível. Siga em frente. Golpeie a gárgula, acerte o tapete e corra para o outro lado. Suba mais um nível.

Acerte as tartarugas e os símbolos nas laterais. Jogue as tartarugas. Entre na porta, passe pela ponte e acerte as cordas e desça. Acerte as lesmas e vá para o último corredor à direita. Use o tapete para subir. Solte as cordas. Do outro lado, repita o processo e vá ao centro. Pule nas barras para chegar do outro lado.

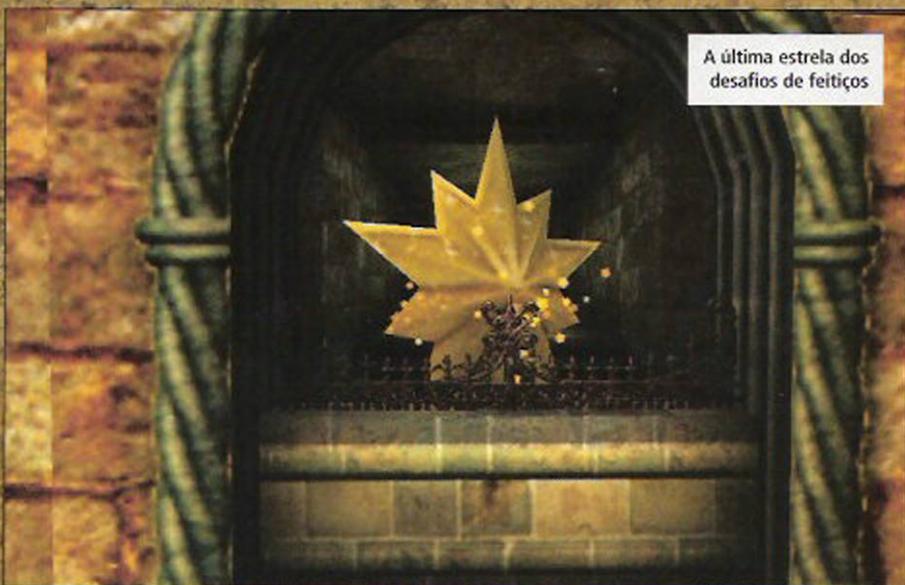
Desça correndo e tome cuidado com a bola. Destrua os arbustos. Desça e solte a corda, atravesse e fuja do fogo.

Basilisco

Na primeira parte da batalha, tome cuidados com os ataques do Basilisco, que está no alto da tela. Aperte e segure o botão de ataque para soltar bolas de fogo no seu alvo. Mantenha a atenção contra os ataques da cobra gigante. Na segunda parte, ela desce e sai dos buracos que estão no chão. Espere para ver em que buraco ela vai sair e repita os ataques com a espada.

Cerimônia de Encerramento

Com toda confusão resolvida, aproveite para explorar Hogwarts e fazer tudo que ficou pendente, como ganhar as partidas de Quadribol. Quando terminar, vá até o salão de cerimônias – o mesmo onde se realizam os duelos.



A última estrela dos desafios de feitiços



O DVD do segundo filme já está a venda



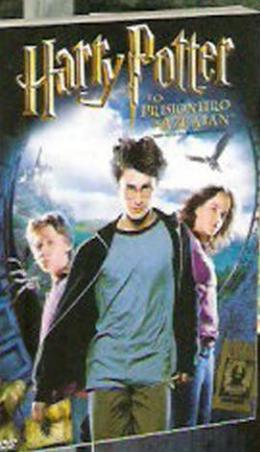
HARRY POTTER

E O PRISIONEIRO DE AZKABAN

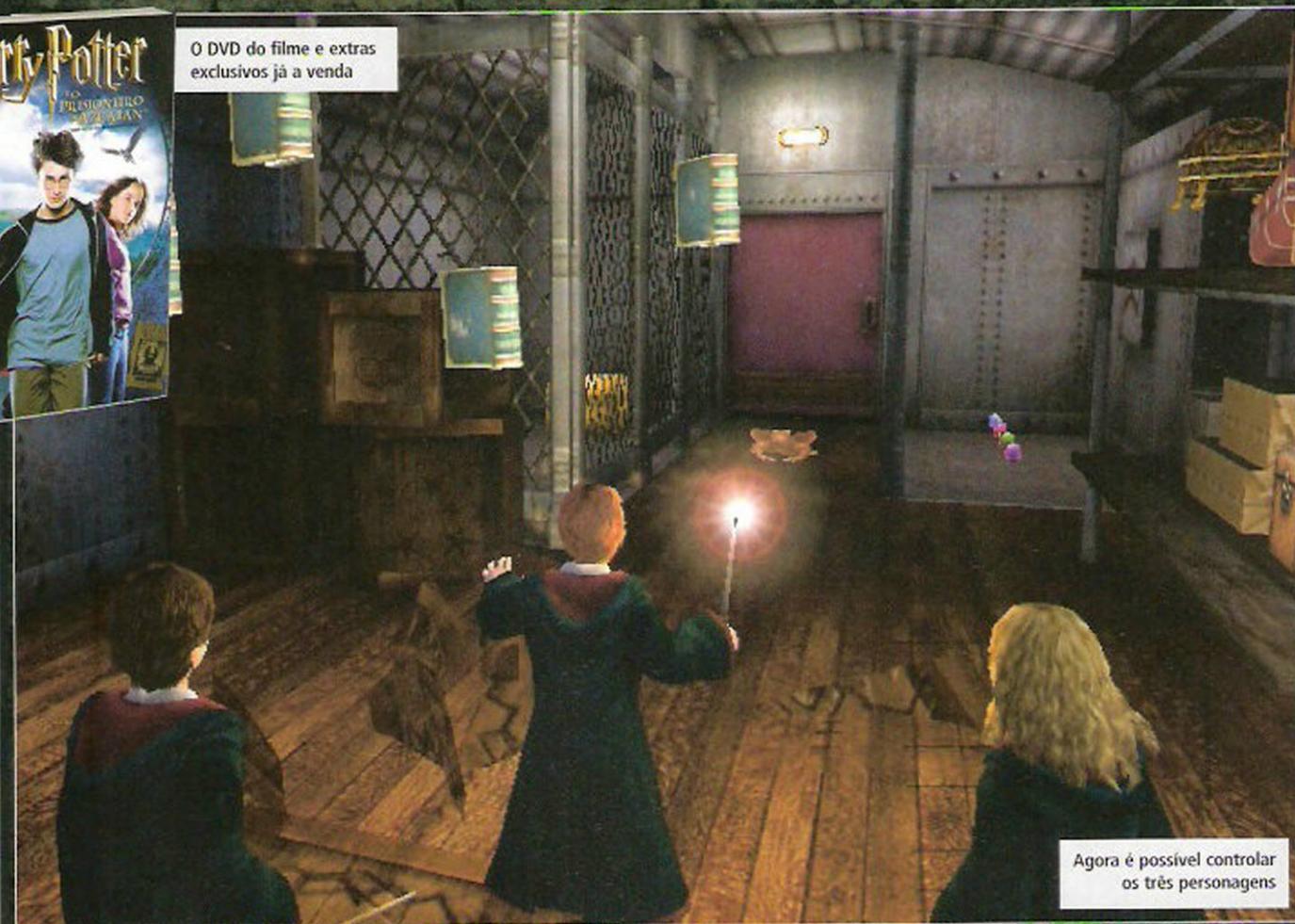
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN

O aprendizado dos bruxinhos começa a se tornar mais sombrio. Os guardas da prisão Azkaban, chamados de dementadores, surgem para complicar as coisas

FICHA TÉCNICA: :: Produtora :: KnowWonder Digital Mediaworks :: Distribuidora :: Electronic Arts :: Plataforma = GBA / PS2 / PC / GC / XB :: Jogadores = 1



O DVD do filme e extras exclusivos já a venda



Agora é possível controlar os três personagens

A terceira aventura de Harry Potter em Hogwarts traz uma novidade interessante: é o primeiro jogo da série que permite a você controlar outros personagens. Durante a partida, você precisa explorar a escola com Harry, Ron e Hermione. Além disso, ainda terá pela frente as

aulas, vai dar uma força ao tio do Potter e, de quebra, ainda deve estudar muito para concluir os exames finais.

Tudo agora é muito mais intuitivo, com comandos simplificados e precisos. A quantidade de tarefas aumentou e também a de itens colecionáveis. Desta vez, Jorge e Fred possuem uma loja no sétimo andar, ao

lado do salão comunal da Grifinória. É possível comprar senhas para atalhos, figurinhas para completar sua coleção e outros itens. Para fazer essa compra, você deve coletar feijoezinhos, tortinhas e bolos de caldeirões. Infelizmente, apesar das melhorias, o jogo peca por ser extremamente curto, mas é garantia de muita diversão.

ITENS COLECIONÁVEIS

Feijõesinhos de Todos os Sabores

Você pode encontrar estes doces de bruxo por todo o castelo e ao redor dele, nos terrenos. Eles estão escondidos nos lugares mais improváveis, mas um Flipendo bem mirado geralmente irá tirá-los do lugar. Pegue-os sempre que os vir, pois é uma moeda importante entre seus colegas.

Tortinha de Abóbora

As Tortinhas de Abóbora são uma guloseima popular e tradicional entre os bruxos e bruxas, que podem ser usadas como moeda de troca na loja de Fred e Jorge.

Bolos de Caldeirão

Os estudantes em Hogwarts comem pilhas dessas delícias! Elas também podem ser usadas como valiosas moedas de troca na lojinha de Fred e Jorge.

Loja de Fred e Jorge

Quando não estão aprontando alguma, Fred e Jorge Weasley gostam de fazer negócios em sua loja secreta. Eles aceitam Feijõesinhos de Todos os Sabores, Tortinhas

de Abóbora e Bolos de Caldeirão em troca de Sapos de Chocolate, cartas de colecionador e até mesmo de senhas de retratos.

Sapos de Chocolate

Quando você encontrar um Sapo de Chocolate pulando, pegue-o. Se a energia de Harry estiver menor que 100%, o sapo dará um bom aumento nela.

Escudos de Desafio

Durante a sua aventura, você deve completar esses Desafios para aprender novos feitiços e avançar durante o seu terceiro ano em Hogwarts. Durante esses objetivos, você pode pegar os Escudos de Desafio – isso se

conseguir encontrá-los! Junte todos os Escudos para visitar a Sala Extra de Feijõesinhos (não se preocupe se não conseguir pegar todos da primeira vez, você sempre pode voltar depois!).

Cartas de Bruxos

Colecionar as cartas dos bruxos e bruxas mais famosos é uma tarefa que toma um grande tempo, mas que vale o sacrifício. Elas estão escondidas por todos os lugares em Hogwarts. As cartas estão divididas em várias categorias. Caso você não encontre todas durante o jogo, pode comprar as que faltam com outros alunos ou simplesmente indo na loja do Fred e do Jorge.



OS FEITIÇOS DO TERCEIRO ANO

Aprendendo Novos Feitiços

Harry vai aprender novos e poderosos feitiços no seu terceiro ano em Hogwarts. Para se certificar que todas as instruções foram aprendidas, os professores de Hogwarts vão fazer os alunos passarem por um pequeno tutorial. Aprenda a função de cada um dos feitiços disponíveis neste terceiro jogo:

Alorromora

Na medida para quem deseja entrar ou abrir algum lugar que estiver trancado. Libera cadeados e portas. Também destrava baús e armários. O feitiço não funciona em determinadas portas.

Lumos

Essé é um dos feitiços mais importantes do jogo. Ele, quando lançado contra uma gargula, ilumina a ponta da varinha temporariamente. Essa luz revela paredes falsas e áreas secretas.

Spongify

Lance o Spongify em tapetes e transforme-os

numa substância extremamente gelatinosa e elástica. Usando o encantamento Spongify, Harry pode pular nesses tapetes para subir a grandes alturas.

Carpe Retractum

Lança uma magia, como um laço de luz, em certos objetos e os puxa em sua direção. Ou leva você na direção deles! Esse é o feitiço que Rony vai mais utilizar durante o jogo e também precisa fazer a sua prova final baseada nesta magia.

Draconifors

Transfigura estátuas com a forma de dragões em pequenos seres cuspiadores de fogo vivos e voadores, que podem ser controlados por um breve período de tempo.

Glacius

Este seria bacana até ter em casa! Congela a água (também é extremamente eficiente contra salamandras). Em alguns lugares, esse feitiço pode fazer um enorme e divertido tobogã de gelo aparecer.

Lapifors

Outra que transforma estátuas em seres vivos. O bicho da vez é o coelho. Os pequenos saltitantes podem ser controlados por um breve período de tempo.

Expectum Patronum

Harry pode usar esse feitiço para conjurar um Patrono (uma força positiva baseada nos pensamentos positivos do bruxo que a invoca). Ele é extremamente importante para afastar Dementadores.

Rictusempra

Tecnicamente um Feitiço de Fazer Cócegas, ele pode ser usado para "neutralizar" os oponentes fracos no jogo.

Depulso

Ideal para empurrar objetos. O feitiço pode ser usado para ativar determinadas alavancas e botões encontrados por magia que estão fora do seu alcance ou para quebrar alguns objetos mais leves que costumam conter recompensas úteis para a sua missão.



HARRY POTTER

E O PRISIONEIRO DE AZKABAN

OS MINI-GAMES

Vão de hipogrifo

Hagrid vai ensinar vocês a andarem de Hipogrifo e libera cinco circuitos a sua disposição. Cada um deles possui uma quantidade de desafios e uma pontuação para superar. Sempre que conseguir o placar necessário, você receberá uma nova carta. No total são cinco cartas diferentes.

Diabretes

No caminho do lado esquerdo da aula de trato com as criaturas mágicas existe uma infestação de diabretes. Siga até o local e, em conjunto com os seus dois amigos,

acerte o poço. Isso vai fazer uma quantidade gigantesca de diabretes surgir. Acabe com todos e ganhe uma carta. Repita o procedimento mais quatro vezes para eliminar o poço de uma vez por todas e de quebra ganhar cinco cartas.

O livro monstruoso dos monstros

Esse desafio aparece depois de conseguir encontrar o livro que ajuda Hagrid no caso do Hipogrifo. No final do corredor existe um caldeirão enorme. Dentro dele há um item estranho e bastante assustador: um livro-monstro que cospe páginas contra você.



Elimine todas e ganhe uma carta. Você pode repetir o procedimento até cinco vezes para ganhar todas as cartas e terminar com o livro de uma vez por todas.

ROTEIRO COMPLETO

Expresso Hogwarts

Peribas, o rato do Rony, escapa pelo trem. Agora cabe a vocês dois capturá-lo. Siga até o final do corredor e use o feitiço para abrir a porta. Pule as caixas e siga para o outro vagão. Com Hermione, acerte o obstáculo e salve o jogo. Controlando Rony, lance um feitiço no armário em conjunto com os seus companheiros. Acerte a gargula, passe pela parede falsa e destrua os livros.

No fundo do próximo vagão você encontra Draco, que joga o livro de monstros em você. Acerte as páginas dele. Dentro do próximo vagão o dementador vai invadir o trem e Harry vai desmaiar. Hermione sai em busca de ajuda. Acerte as marcas que aparecem na sala para evitar o dementador até a ajuda chegar.

Aula de defesa contra arte das trevas

Rony foi convocado para participar do desafio Carpe Retractum. Acerte um feitiço no objeto azul a sua frente. Vire para a esquerda, acerte o símbolo na parede e, posteriormente, o azul que aparece. Vire e jogue um feitiço no alto, do lado direito, para abrir a passagem. Use o tapete verde para pular até a área mais alta. Acerte os símbolos abaixo, puxe os blocos e pegue o **escudo #1**. Continue, vire para a esquerda e acerte a armadura. Uma passagem é revelada. Jogue um feitiço no símbolo que apareceu.

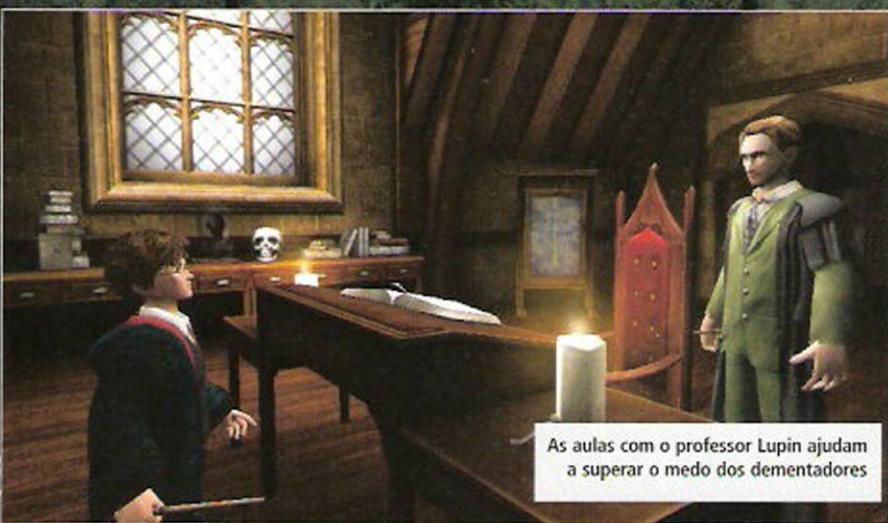
Use o feitiço no objeto azul a sua frente. Vá para a plataforma do centro e puxe as duas cordas no alto. Pule para as plataformas que apareceram e pegue o **escudo #2** ao fundo. Volte e suba a escada. Elimine os

diabinhos. Use o símbolo no centro para pular para a sala no alto. Agora acabe também com os diabretes. Entre na próxima sala e acerte as quatro armaduras para liberar o **escudo #3**.

Agora os símbolos azuis estão no alto. Use-os da mesma maneira, mas só solte deles quando a plataforma estiver embaixo de Rony. Um pouco antes da porta, puxe a alavanca no canto esquerdo superior. Suba até lá e pegue o **escudo #4**. Volte, passe pela porta e salve o jogo. Puxe o bloco e suba as escadas. Lance um feitiço no crustáceo e jogue-o no buraco ao fundo. Isso ativa um dispositivo que abre a porta. Repita o procedimento com os dois bichos da próxima sala.

Use o dispositivo azul e pule para a direita. Espere a plataforma se movimentar para a frente e pule mais uma vez para a direita. Puxe o bloco, pule em frente e use outro dispositivo para chegar na plataforma. Espere que ela se mova para a esquerda e pegue o **escudo #5**. Volte, use o dispositivo para chegar ao outro lado e abra a porta. Acerte os dois crustáceos em cima dos pilares do lado oposto, isso vai ativar dois dispositivos. Use o primeiro para chegar ao outro lado, vire para trás e puxe a alavanca na parede da direita, no alto. Pule para o próximo dispositivo, puxe os três blocos na parede e suba. Acerte o símbolo na parede e use o dispositivo que surgiu, pule e pegue o **escudo #6**. Volte e siga pelo portão.

Acerte o crustáceo e jogue-o no buraco a direita. Desça pela passagem que surgiu a esquerda, suba a escada e puxe a corda.



As aulas com o professor Lupin ajudam a superar o medo dos dementadores

Volte à sala anterior e use o dispositivo que surgiu para elevar a plataforma e pegar o **escudo #7**. Continue pela próxima porta, use o dispositivo para subir na elevação móvel, puxe a corda e pule até a porta. Antes de seguir, vire para a direita e caminhe de dispositivo em dispositivo. Empurre a armadura do lado esquerdo, suba a escada que surge do lado esquerdo e pegue o **escudo #8**. Agora retorne ao caminho.

Acabe com os monstros que aparecem. No próximo corredor, acerte o último quadro do lado direito, acerte a gárgula que apareceu, vire para trás e desça. Use o tapete na sala ao fundo e pegue o **escudo #9**. Faça o caminho novamente e na sala dos quadros use o dispositivo para passar o buraco secreto. Acerte os blocos do lado direito, suba e puxe as três cordas. Derrube os crustáceos que aparecem, pule nas plataformas e use o dispositivo para chegar próximo da porta e pegue o **escudo #10**.

Agora que você coletou os 10 escudos, o jogo vai levá-lo diretamente para uma sala de bônus. Lá você pode pegar quantos feijões conseguir antes do final do tempo. Caso contrário, pode entrar e tentar fazer tudo novamente.

Siga em frente e você está na sala dos retratos. Fred aparece, dá o mapa do Maroto para você e pede para segui-lo para encontrar a loja dele. Lá você pode comprar senhas e itens. Desça e enfrente Pirraça.

Pirraça

Todo ano o fantasma mais chato de Hogwarts aparece para infernizar a vida dos alunos. Neste terceiro ano não vai ser diferente. O problema é que desta vez ele está com a senha de um dos retratos. Para acertá-lo, você e Rony precisam atacá-lo ao mesmo tempo. Para conseguir isso, espere o símbolo dos dois aparecer sob o fantasma e solte o botão. Repita o procedimento três vezes e pegue a senha. Já no andar térreo você encontra Neville que fala sobre a aula do Hagrid.

Aula de trato de criaturas mágicas

Siga Neville até a aula do Hagrid. Se quiser fazer o minigame dos diabretes vire à esquerda. (Veja detalhes em "Minigames"). Continue seguindo Neville e Harry vai "pilotar" um hipogrifo. Siga pelas argolas no alto. Use o botão de pulo para aumentar a altura do voo. Se fizer a pontuação acima de 1500 pontos você ganha uma carta. Pode repetir o procedimento mais quatro vezes e ganhar até cinco cartas diferentes. De volta ao castelo siga para a aula de Transfiguração.

Aula de Transfiguração

Entre no retrato de número um para votar ao primeiro andar. Siga pela entrada principal, vire à esquerda e, na sala em frente, você encontra Pirraça novamente. Acerte golpes combinando a ação de todos os

personagens. Quando ele ficar parado, mude para o Rony e o feitiço para tirar o escudo. Repita o procedimento até terminar com o fantasma. Entre na aula de transfiguração e, com Hermione, aceite o desafio.

Entre na próxima sala e use o feitiço na estátua de coelho. Controle o bicho e use o botão de magia para comer a vegetação do lado esquerdo. Entre e siga até a terra. Use o botão de feitiço para cavar um buraco, isso vai abrir a porta. Siga em frente com Hermione e pegue o **escudo #1**. Na próxima sala vire à esquerda e acerte a bandeira com um coelho ao fundo. Use o feitiço na estátua de coelho, devore a vegetação da direita e siga em frente. Passe pelas plantas ao fundo e cave na terra. Passe com Hermione pelo novo corredor e pegue o **escudo #2**.

Na próxima sala use a estátua do lado esquerdo, coma a vegetação da direita e siga até o poço. Do lado esquerdo, coma as plantas, siga pelo caminho, suba e cave. Desça e entre no poço que se abriu. Suba pelo túnel e cave a terra. No controle de Hermione pegue o **escudo #3**. Acerte a estátua do dragão, controle-o como se fosse o hipogrifo, use o botão de pulo para ganhar altura. Pegue a bola de fogo no centro da tela e pise na plataforma com a balança. No controle de Hermione, passe pela ponte e pegue o **escudo #4**.

Na próxima sala acerte a estátua do dragão do lado esquerdo. Suba ao centro, pegue a bola de fogo e desça até a plataforma. Acerte a bola do jogo na estátua, pegue o **escudo #5**. Na sala seguinte acerte a estátua do coelho, passe pela vegetação do lado esquerdo, vire para o lado direito, passe pela estátua e cave na areia. A estátua vai mudar, acerte a do dragão.

Voe pela abertura no alto. Pegue as bolas de fogo e solte nas três estátuas a frente. Isso vai criar três plataformas de madeira. Suba com Hermione e pegue o **escudo #6**. Coloque os blocos da próxima sala todos com o símbolo de Hogwarts – veja foto – pegue o **escudo #7** atrás das grades. Abra a porta do lado esquerdo, destrua o monstro dando um golpe com o feitiço e pule em cima dele. Salve o jogo.

Acerte o símbolo no alto. Use o tapete para subir e, do lado esquerdo dos caldeiros, acerte o símbolo em cima da porta. Isso vai abrir mais um tapete. Suba e, no dispositivo da imagem (Foto), alinhe os símbolos de Hogwarts lá em cima e pegue o **escudo #8**. Na próxima sala use a estátua

COLETE TODOS OS 10 ESCUDOS PARA ENTRAR NUMA FASE BÔNUS

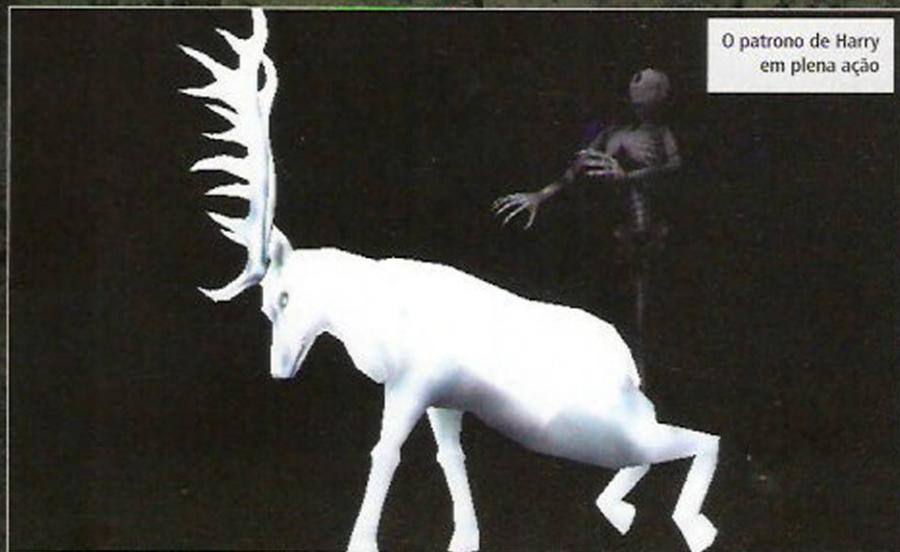


Sirius, de cabelo preto, conversa com o professor Lupin



HARRY POTTER

E O PRISIONEIRO DE AZKABAN



O patrono de Harry em plena ação

do coelho e passe por baixo da vegetação do lado oposto. Cave na terra e o **escudo #9** vai cair na sua cabeça. Passe pela próxima porta e siga até o final do corredor. Acerte o símbolo na parede e ative a estátua do dragão. Pegue a bola de fogo e coloque na estátua do outro lado. Pule no tapete que foi liberado para pegar o **escudo #10**.

Se você pegou todos os escudos, mais uma sala de bônus foi liberada, aproveite. Caso contrário, se desejar, volte e faça o desafio novamente.

Expectrum Patronum

O professor Lupin ensina como fazer um Expectrum Patronum. Vá até o objeto azul e acerte um encanto. Para conseguir um feitiço perfeito, espere o símbolo percorrer o braço do Harry e parar na varinha. Faça isso três vezes para passar para a próxima sala.

Siga até o final do corredor e desça as escadas. Acerte os dementadores que aparecem nos armários. Depois de eliminar todos, volte e pegue a carta. Você vai cair em um calabouço onde estão mais dementadores. Elimine todos para escapar do local e concluir a lição.



Defesa do Hipogrifo

Harry, Rony e Hermione estão atrás de um livro que pode ajudar Hagrid no caso do Hipogrifo. Com Rony, vá até o fundo da biblioteca, suba na mesa e acerte o dispositivo azul que está no teto. Pule para perto da porta e puxe a corda do lado direito. Uma escada vai surgir. Suba com Hermione até lá e, em conjunto, abra os cadeados na porta. Deste ponto em diante, só Hermione segue.

Acerte o quadro do lado direito e depois a gárgula que está atrás. Siga pelas passagens reveladas e acabe com todos os diabinhos. Uma grade vai se levantar. Acerte a estátua do dragão, voe e pegue a bola de fogo. Entre na sala do final do corredor e solte o fogo na lareira. Pegue o livro.

Ao sair, Hermione menciona que vocês possuem aula de feitiço, mas antes uma garota grifa fala sobre um livro a solta. Se desejar, siga até o final deste corredor e elimine o livro-monstro - veja em minigames.

Aula de Feitiços

Após começar o desafio, acerte a salamandra no andar de baixo. Logo em seguida ataque também o jogo para evitar que um novo inimigo apareça. Pegue o **escudo #1**, siga para a sala seguinte e acerte o feitiço na torre indicada. Isso vai congelar a água. Desça pelo tobogã que se formou. No final

do percurso, salve o jogo.

Desça e elimine mais duas salamandras. Isso vai abrir um tapete. Use-o para pular e pegar o **escudo #2**. Desça pelo novo tobogã e, no meio do circuito, pegue o **escudo #3**. Pule no tapete e lá embaixo destrua as duas salamandras. Suba a escada e acerte as duas armaduras, isso revela o **escudo #4**.

Elimine os diabinhos e desça para salvar o jogo. Siga pela ponte, acabe com os diabinhos, use o tapete para subir e virar a ponte. Passe por ela, acabe com mais diabinhos e reita o procedimento. Continue pela ponte mais uma vez e acabe com os inimigos. Use o tapete pra pegar o **escudo #5** e salvar o jogo. Congele a água novamente e desça pelo tobogã. Durante a descida, pegue o caminho da direita para pegar os **escudos #6 e #7**. No final do caminho pegue o **escudo #8**.

Se você pegou todos os escudos, mais uma sala de bônus foi liberada. Divirta-se. Caso contrário, se desejar, volte e faça o desafio novamente.

Salvando Rony

Desça pelo calabouço, acerte os esqueletos em conjunto com Hermione. Abra também a fechadura a sua frente. Continue descendo e elimine os inimigos até que a porta se abra. Desça e destrave outra porta em conjunto com sua companheira. Vá até a frente da passagem e caia na armadilha. Só com Hermione, acerte a estátua do lado direito, suba e coloque as bolas de fogo nas três estátuas no alto. Pule até o outro lado e a garota ficará presa.

Novamente no controle de Harry, desça e congele a água. Escorregue pelo tobogã e lá embaixo suba a escada e acerte o símbolo na parede. Reencontre Hermione e, juntos, abram a porta. Continue eliminando os inimigos. Na próxima sala você precisa montar uma escada. Acerte primeiro a da frente em conjunto com Hermione. Depois mude para a escada da direita e ajuste-a. Elimine todos os inimigos e depois a da esquerda. Suba e no final encontre Rony.

Os dementadores

Os dementadores vão cercar Harry e o seu tio. Gire em círculo e acerte todos os inimigos

O FEITIÇO EXPECTRUM PATRONUM É ENSINADO A HARRY POR LUPIN

que se aproximam. Depois acompanhe a longa animação.

Libertando Bicuço

Acerte o símbolo do lado esquerdo no alto. Use o tapete que aparece e suba para a plataforma. Com Hermione acerte a estátua do dragão. Saia voando por cima da porta, pegue a bola de fogo e acerte a estátua no fundo. Pegue outra bola de fogo e entre na

nova porta. Coloque o fogo na estátua e abra a porta para Harry entrar.

Acabe com os diabinhos e use a sequência de tapetes até chegar ao local onde Hermione está. Abra o portão junto com ela e, na próxima sala, elimine os diabretes. Acerte a estátua do coelho, controle-o e entre na vegetação ao lado do portão do lado esquerdo. Desça até a área mais baixa, cave na terra e pise no

dispositivo. Acerte os símbolos na parede e pule no tapete. Quando chegar lá no alto, use o feitiço no cadeado para libertar Bicuço.

Os dementadores – Parte 2

O procedimento é o mesmo que o da primeira vez. Gire em círculo e acerte todos os inimigos que se aproximam. No final, o seu feitiço vai funcionar perfeitamente, o que significa vitória!

AS PROVAS FINAIS

Exame final – Defesa Contra a Arte das Trevas – Rony

Suba até o terceiro andar e Rony precisa enfrentar a prova final sozinho. Acerte o dispositivo azul ao fundo. Espere a plataforma passar embaixo e solte. Mire para cima e suba mais um nível. Puxe a corda, espere girar mais uma vez e pegue o **escudo #1** no centro do pilar. Suba mais um nível e pule para o outro lado.

Espere o dispositivo da outra sala aparecer na sua frente e aperte o botão para pular para lá. Desça na plataforma. Vá para o outro lado, puxe a corda, volte ao centro e pegue o **escudo #2**. Elimine os esqueletos, saia pela porta e pule de plataforma em plataforma. Antes de seguir para a direita, entre na janela da esquerda, acabe com outros esqueletos, use o tapete e pegue o **escudo #3**.

Saia pela janela seguinte, pule na sacada e salve o jogo. Abra a porta e siga em frente. Jogue as quatro tartarugas no buraco no fundo da sala. Siga pelo caminho liberado e pegue o **escudo #4**. Continue em frente e acerte o dispositivo azul. Desça na primeira plataforma branca, mate os esqueletos e acerte o símbolo no centro da coluna. Abra o cadeado atrás de você, use o tapete para subir e, no alto, desça na plataforma seguinte. Mate os diabinhos, use o tapete para subir. Acione o dispositivo para chegar à porta, pegue o **escudo #5** e conclua a prova.

Exame Final – Aula de Transfiguração – Hermione

Acerte a estátua do coelho, siga com ele para o lado esquerdo, cave o buraco na terra e coma a vegetação. Siga em frente, passe pelo túnel e coma a outra vegetação. Mais a frente cave outro buraco e devore mais plantas. Pule o precipício, engula a vegetação e saia pelo outro buraco. Siga até o fundo e

cave mais um buraco. Novamente no controle de Hermione, pule nos tapetes mágicos até pegar o **escudo #1**.

Na sala seguinte existem quatro armaduras, acerte primeiro as da direita, depois as da esquerda. Pegue o **escudo #2** que apareceu. Na próxima aula você consegue ver os três escudos finais, mas pega-los é muito mais complicado. Primeiro pise nos dispositivos do lado esquerdo. Isso abrirá os símbolos nas paredes do lado oposto. Lance rapidamente feitiço lá do outro lado, uma estátua de dragão vai aparecer. Salve o jogo e use-a.

Controlando o dragão, pegue a bola de fogo e acenda a tocha do outro lado. Colete mais uma vez a bola de fogo e siga pelos próximos corredores. Passe as duas salas e quando você virar a primeira à esquerda, suba mais alto e coloque fogo na tocha. Isso vai liberar o caminho para o **escudo #3**. Continue em frente e, na segunda sala giratória, acenda a tocha na sala do canto esquerdo. Isso abre caminho para o **escudo #4**. Em seguida, desça e continue até o final do circuito. Coloque fogo na última tocha e,

com Hermione, pegue o **escudo #5**. Saia pela porta do lado direito para encontrar a professora e concluir a prova.

Exame Final – Aula de Feitiço – Harry Potter

Acerte o símbolo do lado esquerdo para congelar a água. Desça, escorregando, pelo longo caminho. Ao chegar na área mais baixa pegue o **escudo #1**. Siga em frente, salve o jogo e, na próxima, acabe com os diabinhos e pegue o **escudo #2**. No andar inferior jogue as tartarugas nos buracos ao fundo e termine pegando o **escudo #3**.

Na sala mais abaixo jogue as tartarugas nos buracos, mate os diabinhos e também as salamandras. Pegue o **escudo #4**, pule no tapete que surgiu até chegar ao alto. Colete os feijões e vá na outra sala pegar o **escudo #5**.

Pronto, o jogo foi concluído. Em uma conversa com o diretor Dumbledore, ele diz que você pode aproveitar o tempo para finalizar todas as tarefas que você deixou passar durante a aventura. Aproveite para fazer os minigames e comprar as cartas que faltam para a sua coleção.

Os encontros com os professores rolam em todas as partes do castelo





HARRY POTTER

E O CÁLICE DE FOGO

Ação em conjunto

Alguns feitiços só têm efeito quando os três amigos atuam ao mesmo tempo. Prepara-se para usar isso muitas vezes!



HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO

Algo inusitado acontece no quarto ano de Harry na escola de magia: sem saber como, o garoto é inscrito num torneio destinado apenas para alunos de maior idade

FICHA TÉCNICA: Plataformas :: PS2 / PC / GC / XB - Produção :: KnowWonder Digital Mediaworks - Desenvolvimento :: Electronic Arts - Jogadores :: 1

Harry Potter retorna à Hogwarts para o seu quarto ano legítimo. Para surpresa do aprendiz de bruxaria, toda a escola está envolvida no clima do torneio Tribruxo. Surpresa maior é quando ele percebe que seu nome está entre os inscritos na disputa. O problema?

Ele não possui a idade mínima permitida para tal feito. Um mistério que só será revelado por quem terminar a aventura. Pela primeira vez na série o jogador tem a possibilidade de escolher, em todas as fases, quem ele deseja controlar. Mesmo que isso na prática não mude nada, já que

as habilidades de Harry, Ron e Hermione são todas equivalentes. Além disso, desta vez também é necessário usar magias em conjunto com os seus amigos. Algo que aumenta as possibilidades e também o desafio do jogo. Confira tudo no roteiro.



ITENS COLECIONÁVEIS

Feijõesinhos de Todos os Sabores

Você pode encontrar estes doces de bruxo por todo o castelo e ao redor dele, nos terrenos. Eles estão escondidos nos lugares mais improváveis e também aparecem quando você elimina um inimigo.

Sapos de Chocolate

Quando você encontrar um Sapo de Chocolate pulando, pegue-o. Se o vigor de Harry estiver menor que 100%, o sapo dará um bom aumento nele.

Escudos Tribuxos

Estes escudos estão escondidos pelas fases. São eles que liberam o acesso aos demais níveis. Toda vez que você pega um deles, automaticamente a fase termina. Para pegar

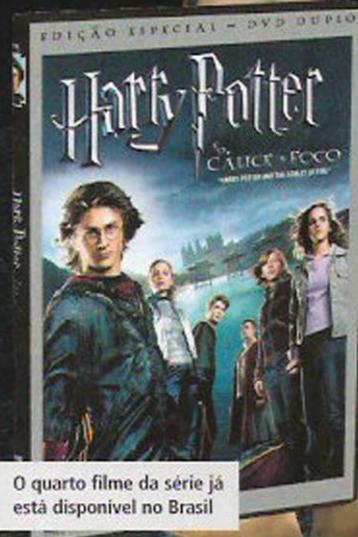
os restantes é necessário retornar e refazer todo o processo novamente.

Cartas de Colecionar e Folio Universitas

As cartas neste jogo têm um papel fundamental. Ao terminar novas fases você libera cartas para o seu Folio Universitas. Usando os feijões que você acumulou é possível comprar cartas para melhorar a habilidade dos personagens. Essas figurinhas possuem imagem do filme, algo que nenhum fã vai querer perder, certo?

A Penseira

Ela funciona como o menu do jogo. Por intermédio dela você escolhe a fase e visualiza o que você já pegou e o que ainda falta conquistar.



O quarto filme da série já está disponível no Brasil

ROTEIRO COMPLETO

Lembrete

Os escudos Tribuxos funcionam como uma espécie de chave para você entrar nas fases. Antes de começar determinado estágio, podem ser solicitados novos escudos. Volte à fase anterior e pegue os itens extras indicados no roteiro.

Copa do Mundo de quadribol

Os comensais da morte estão atacando o campo. Corra com seus amigos para o lado direito. Elimine os crustáceos com feitiços simples ou magias combinadas. Ao chegar na primeira pedra, use o feitiço em conjunto com seus amigos e o Sr. Arthur, pai do Rony.

Com a pedra fora do caminho, continue eliminando os crustáceos que cruzam o seu caminho. Repita o procedimento na segunda pedra e logo na frente você será cercado. logue-os morro abaixo.

Use sua magia para retirar os troncos quebrados do caminho. Mais adiante tire as

O MENU NESTE JOGO É NADA MENOS QUE A PENSEIRA DE DUMBLEDORE

pequenas pedras e depois do símbolo dos comensais da morte, corra em direção da bota em cima da ponte.

Defesa contra as artes das trevas - Lição 1

Hora de ter aula de defesa contra a arte das trevas. Acerte primeiro o balde na mesa



e siga pela porta no fundo. Na segunda sala use azarações para eliminar os crustáceos. Na seguinte, aprenda o feitiço novo e pegue os doces. Ao fundo pegue o livro de magia para completar a lição.

Defesa contra as artes das trevas - Lição 2

Na primeira sala use os feitiços para apagar o fogo. Na segunda, vocês precisam combinar a magia para apagar as chamas maiores. Na terceira sala use a nova magia para apagar as salamandras e depois mandar azarações para cima deles e eliminá-los de vez. Saia e suba as escadas. Detone outro punhado de salamandras. Pule a ponte e siga em frente. Elimine mais inimigos. Pegue o Escudo Tribuxo no final do caminho.



HARRY POTTER

E O CÁLICE DE FOGO

DESAFIOS DE MOODY

Os desafios do professor Moody são minigames liberados no decorrer do jogo. Eles não são obrigatórios para terminar o jogo, porém valem muitos feijezinhos.

• AVIFOR POR CAVA-CHARCO

Elimine 10 crustáceos enquanto eles estiverem sendo mantidos flutuando pelos seus amigos. Quanto mais rápido, mais feijezinhos.

As medalhas

Menos de 1:30 - Ouro / Menos de 2:00 - Prata / Menos de 3:00 - Bronze

• DESAFIO DE LEVITAÇÃO

Coloque as seis pedras em cima das plataformas antes do tempo limite.

As medalhas

Menos de 0:55 - Ouro / Menos de 1:30 - Prata / Menos de 2:30 - Bronze

• EXPLODINDO CALDEIRÕES

Destrua todas as paredes e estátuas antes que o cronômetro zere.

As medalhas

Menos de 1:00 - Ouro / Menos de 1:30 - Prata / Menos de 2:00 - Bronze

• ARREMESSO DE BOBOTUBERA

Arremesse o maior número de plantas nos alvos no fundo da tela.

As medalhas

500 pontos: Ouro / 250 pontos: Prata / 100 pontos: Bronze

• BLOCOS DE TORRE

Empilhe cinco blocos no menor tempo possível.

As medalhas

Menos de 1:25 - Ouro / Menos de 1:50 - Prata / Menos de 2:30 - Bronze



Destrua-o e use o caldeirão para destruir a coluna. Pegue o escudo que aparece depois da animação.

4) Vá até o fundo da área inicial. Desça na segunda escada do lado esquerdo. Use o bloco para subir e passe pela área do lado. Abra o portão e coloque o bloco da direita, na plataforma do lado esquerdo. Suba, baixe e ponte e coloque o bloco embaixo. Suba à direita e pegue o escudo.

5) Na mesma área do escudo anterior, no lago, use as flores para chegar até o



Exterior de Hogwarts

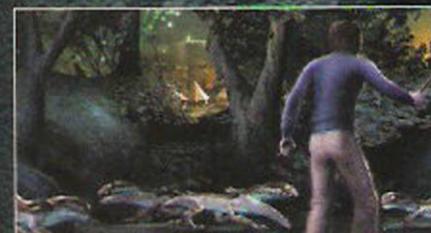
Siga até o final do corredor, vire à esquerda e continue, sempre ignorando as escadas



laterais. Tire as pedras do caminho e mais a frente abra os dois portões. Próximo a escada, no final do caminho, puxe a grade para formar uma ponte. Passe por duas elevações e suba nas escadas ao fundo. Vire a esquerda e passe pela estreita ponte de madeira. Suba a escada do lado direito e no alto elimine os inimigos. Apague o fogo central e pegue o Escudo Tribuxo.

Os Escudos Extras

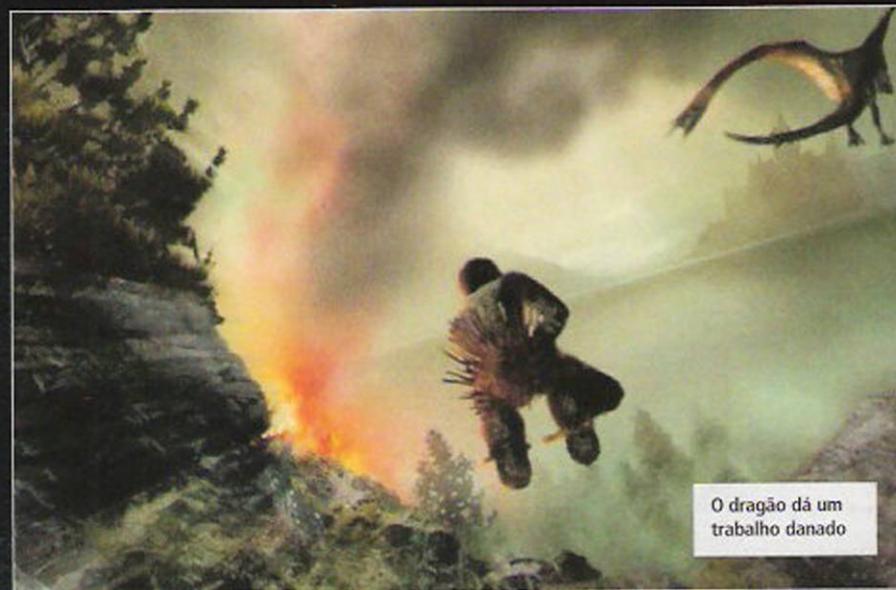
1) Desça o primeiro nível de escadas, vire à direita e empilhe os três blocos de modo



que formem uma escada. Suba e pegue o Escudo Tribuxo ao fundo, do lado direito.

2) Na área dos caldeirões, destrua as paredes da esquerda, suba na plataforma central e use a magia no bloco na plataforma mais a frente. Desça ela, vá até o local, abra caminho e posicione o bloco ao lado da plataforma ao fundo.

3) Desça as escadas na área mais baixa, use os caldeirões na última fileira. Pegue o caminho da esquerda, acabe com as salamandras e também com as fontes de fogo. O portão do lado direito será liberado.

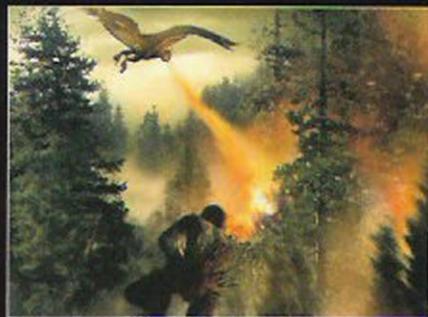


O dragão dá um trabalho danado

Escudo Tribuxo que está no centro da tela, ao lado do chafariz.

Floresta proibida

Siga em frente e pegue o caminho do lado direito. Quando se deparar com os cogumelos venenosos obstruindo o caminho, puxe uma das plantas gelatinosas



e solte-as para liberar a passagem. Continue correndo para o lado direito, suba o muro e mais a frente num segundo muro. Um dragão vai cercar você e seus amigos.

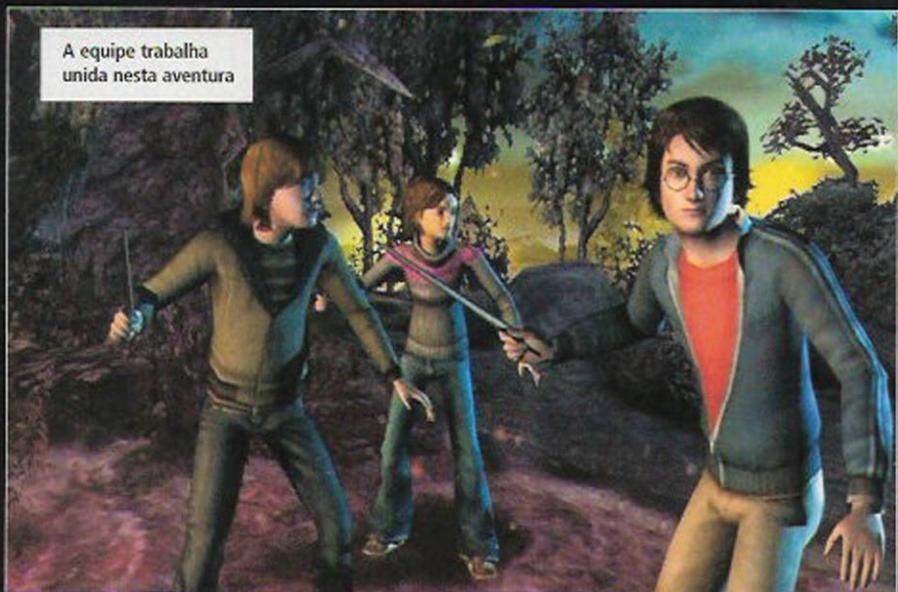
Continue em frente, apagando o fogo causado pelo bicho alado. Na próxima bifurcação, vire à direita até a entrada do



castelo. Acabe com as salamandras e os focos de fogo. Suba a escada e abra o portão. Vire à esquerda na área dos destroços até chegar a árvore que está funcionando de ponte. Apague o fogo, siga pelo lado esquerdo e acabe com o monstro gigante que aparece. Espere ele correr na sua direção e acerte-o por trás.



A equipe trabalha unida nesta aventura



DESTA VEZ, VÁRIAS TAREFAS ROLAM NA PARTE EXTERNA DA ESCOLA DE MAGIA

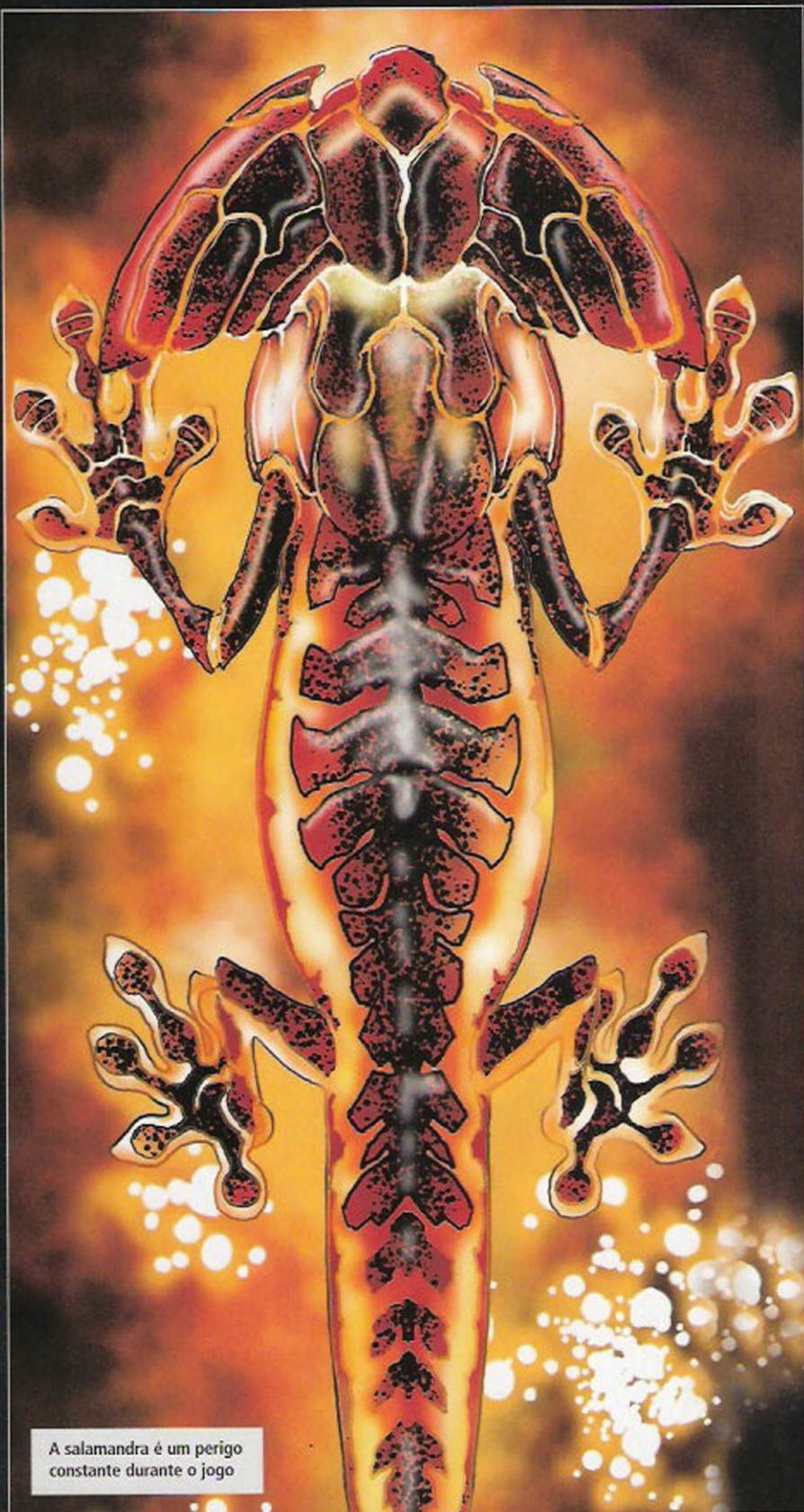


Controlar a vassoura exige treino e paciência



HARRY POTTER

E O CÁLICE DE FOGO



A salamandra é um perigo constante durante o jogo

Os Escudos Extras

1) Suba pela passagem ao alto do ponto onde você começa, até encontrar um bloco. Desça com ele até chegar novamente ao ponto de partida. Leve-o para a passagem do lado direito, embaixo do Escudo Tribuxo. Suba e pegue-o.



2) Pegue o caminho da esquerda, na parte baixa. Corra até o final da trilha, passe por cima do muro e acabe com o monstro gigante no final do caminho. Isso vai fazer o Escudo Tribuxo descer.

1.ª Tarefa do Tribuxo: O Dragão

O desafio aqui não é contra o tempo. O objetivo é pegar o maior número possível de feijóezinhos durante o circuito. Tome cuidado para não perder energia e cair da vassoura. Outro perigo é passar pelos anéis azuis, eles aumentam a sua velocidade e



podem fazer você perder os feijões. Se conseguir medalha de ouro ganha três Escudos Tribuxos. De prata ganha dois e bronze, um só.

Banheiro dos Monitores

O ovo do dragão vai cair e vocês precisam resgatá-lo. Use os caldeirões para forçar um buraco na parede do lado direito. Siga em frente e use o caldeirão para abrir uma passagem no encanamento do lado direito. Desça, vire para a esquerda, escale até o ponto mais alto e gire a torneira gigante.

Desça e siga pelo caminho a sua frente. Gire as duas torneiras e jogue o caldeirão nos canos na parte mais baixa.

Volte e pegue o caminho mais baixo, siga em frente até o final e continue pela subida. Continue pelo caminho de baixo e você ficará preso no meio de uma arena. Acabe com a salamandra e em seguida pegue o caminho da esquerda. Puxe a ponte, abaixe e mais a frente uma nova arena. Acabe com as salamandras e pegue em conjunto o ovo no encanamento ao fundo. Ele automaticamente vai subir e você deve fazer o caminho de volta até o banheiro para pegar o Escudo Tribuxo.

Os Escudos Extras

1) Siga até o final do caminho da direita, use o caldeirão para destruir o

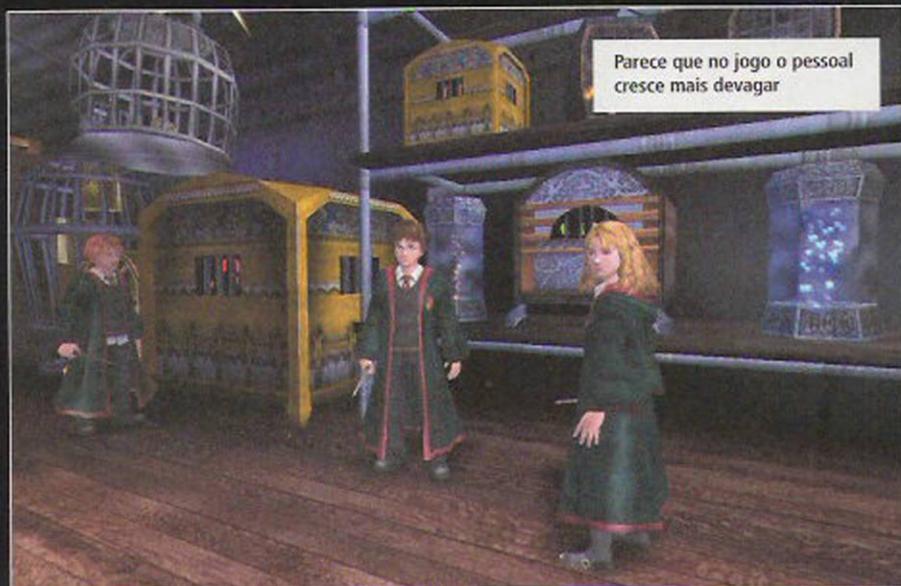


encanamento. Em conjunto com os seus amigos, suba a bloco até a área mais alta, do canto direito. Pegue o Escudo Tribuxo.

2) Novamente siga para a direita. Use o feitiço da herbologia para desabrochar as flores. Suba a escada e mexa nas duas torneiras. Volte e continue até o fundo, abaixe a ponte e siga pelo caminho, movimentando mais duas pontes. No final da plataforma pegue o Escudo Tribuxo.

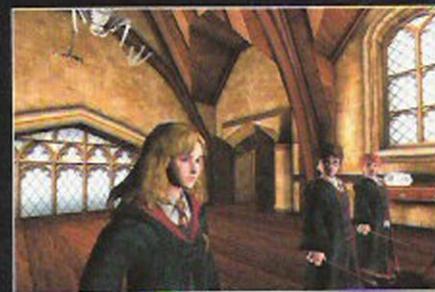


3) Outra vez siga para o lado direito, suba a escada ao fundo e gire a primeira torneira. Desça e use as plantas para chegar até o fundo, suba a nova escada e gire a torneira



do lado direito. Desça, use as plantas para chegar do outro lado e pegar o Escudo.

4) Pela última vez, vá novamente para o lado direito. Use as flores para chegar à escada do lado direito, suba e acione a torneira. Desça e vá até a escada do fundo, do lado direito, puxe outra torneira. Desça novamente e use as flores para chegar na escada do meio, siga até o final e mexa na



torneira. Retorne até a escada do fundo, passe pelas pontes, desça na primeira escada e pegue o Escudo Tribuxo.

Herbologia

Desça as escadas e vire para o lado esquerdo. Siga até o fundo, abra o portão e pegue o livro para aprender a magia de herbologia. Retorne e pegue o caminho da direita, retire as pedras do caminho e suba pela escada. Use seu novo feitiço para desabrochar as flores e formar um caminho mais seguro para você.

Na área do lago, use as flores para primeiro chegar ao canto esquerdo e puxar



a ponte, volte e siga mais em frente e use puxe a flor para jogá-la em cima dos cogumelos venenosos ao fundo. Volte e suba pela escada. Passe pelas pontes e siga até o final para entrar na estufa.

Desça e abra o portão do lado direito, acabe com os dois monstros gigantes e suba pela escada ao fundo, na parede direita. Você está no telhado da estufa, vá à parte mais baixa e puxe a ponte. Suba e entre na porta mais a frente, siga pela passarela e abra o portão. Desça as escadas e siga até a estufa do lado oposto. Suba as escadas sempre usando a magia

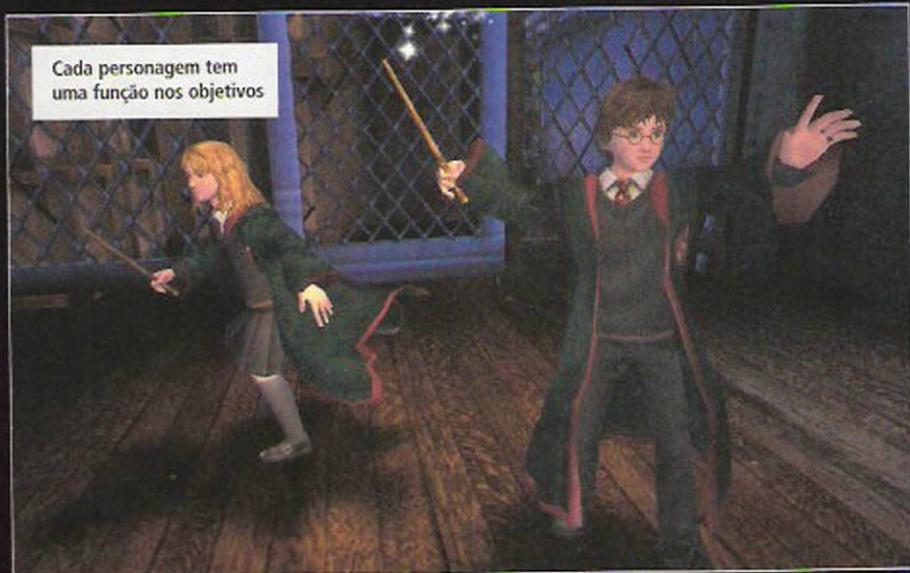




HARRY POTTER

E O CÁLICE DE FOGO

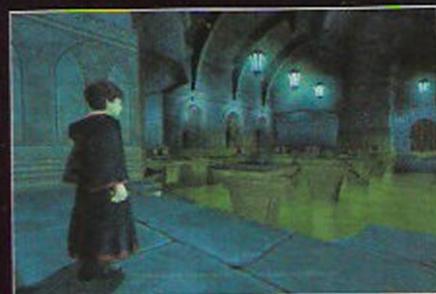
Cada personagem tem uma função nos objetivos



em cima da escada. Use as plantas e pegue o Escudo Tribuxo.

2) Do ponto exato de onde você pegou o último escudo, suba as escadas do lado direito. Agora entre na estufa, puxe a ponte do local na sua frente, puxe e vá para a direita para arrastar outro ponte. Revez puxando a ponte dos dois lados até chegar ao fundo da estufa e pegar mais um Escudo Tribuxo.

O CAMINHO DE HARRY POTTER SEMPRE CONTA COM A PRESENÇA DE VOLDEMORT



para criar passarelas com suas plantas. Lá no alto, use os caldeirões para acertar as quatro correntes. Desça e pegue o Escudo Tribuxo.

Os Escudos Extras

1) Abra o portão do lado direito do ponto em que você retorna. Coloque a pedra pequena em cima do buraco no centro da tela. Em seguida, pegue o bloco e coloque

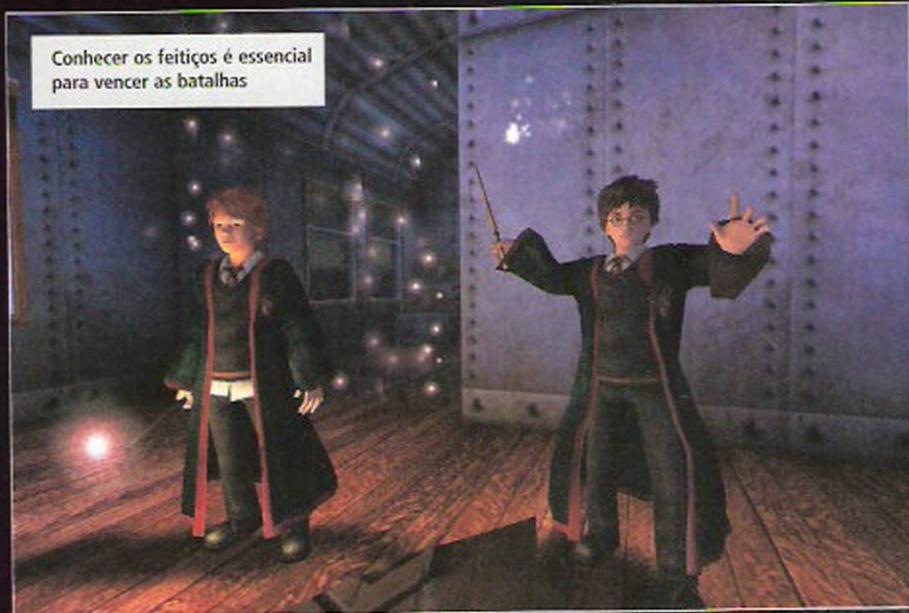
2.ª Tarefa do Tribuxo: O Lago

Muito parecido com a primeira tarefa. Seu principal objetivo é coletar todos os feijõezinhos espalhados pelo caminho. Em alguns momentos a câmera simplesmente pára e você precisa eliminar todos os inimigos para prosseguir. No final, acerte as algas para libertar o seu parceiro.

3.ª Tarefa do Tribuxo: O Labirinto

A tarefa é uma corrida para ver quem chega primeiro a taça de campeão do torneio Tribuxo. Siga reto até a bifurcação e vire à esquerda. Desça e pegue outra passagem para a esquerda. Desta vez você vai começar a subir até encontrar duas passagens, as duas levam ao mesmo destino. No final do caminho vire à direita e corra até encontrar Cedrico. Derrote os monstros e, junto com Cedrico, pegue a taça.

Conhecer os feitiços é essencial para vencer as batalhas



Voldemort

Finalmente a batalha final. Destrua todas as caveiras que aparecerem na sua frente. Depois de certo tempo, Voldemort vai tentar acertar um Avada Kevadra em você. Desvie e devolva com um feitiço para desarmá-lo.

Voldemort vai tentar jogar uma estátua em você. Aguarde no centro da tela até ela comece a girar. Neste momento, desvie e comece a contra-atacar com muitos feitiços. Repita o procedimento até que o inimigo seja derrotado.



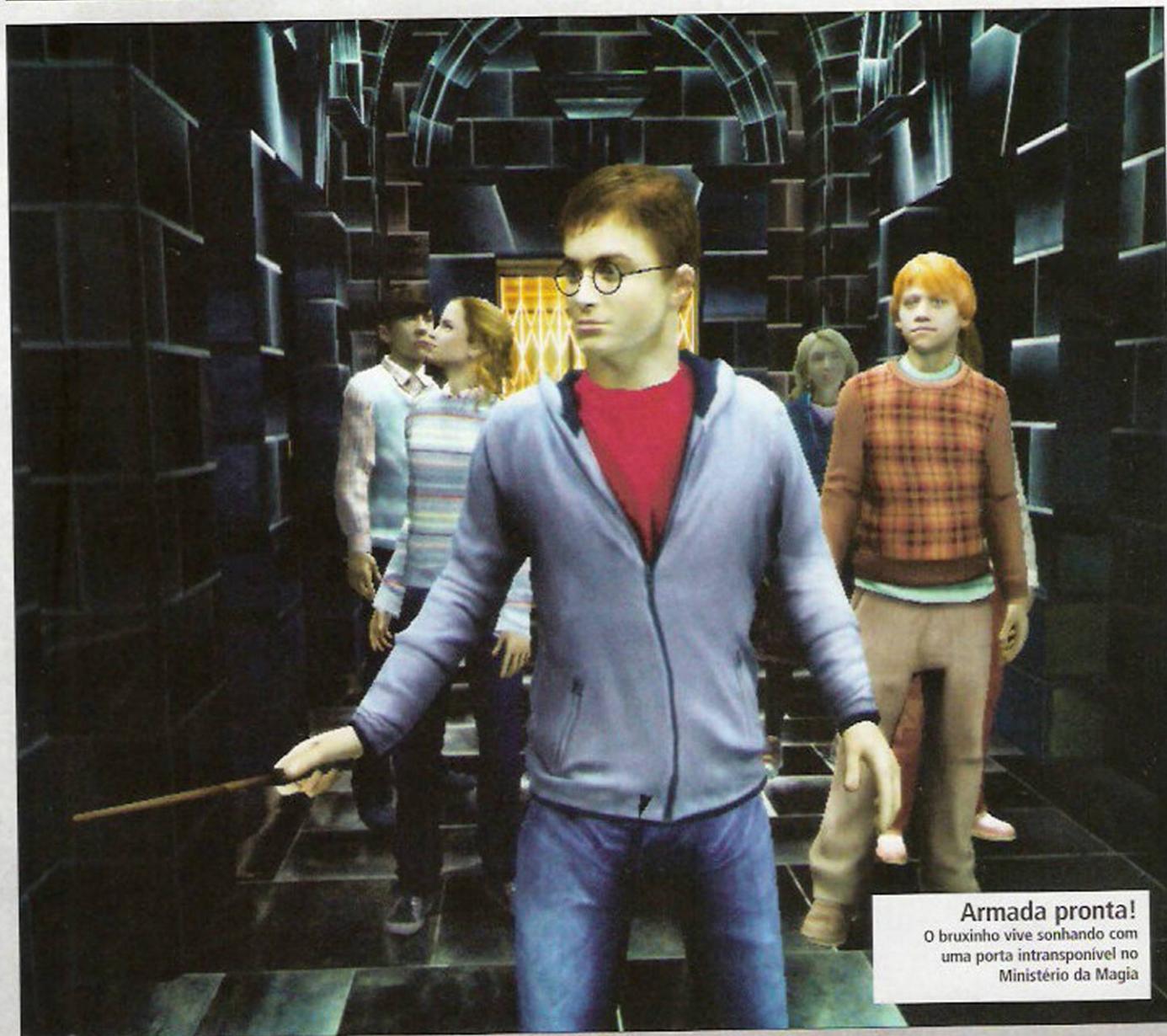
HARRY POTTER

E A ORDEM DA FÊNIX

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX

Uma nova professora chega para infernizar a vida dos alunos. Proibidos de estudar a arte das trevas, os amigos de Harry se reúnem para aprender por conta própria

==FICHA TÉCNICA== Plataformas :: PC / PS2 / PS3 / X360 / Wii / DS Produção :: KnowWonder Digital Medlaworks Desenvolvimento :: Electronic Arts Jogadores :: 1



Armada pronta!
O bruxinho vive sonhando com uma porta intransponível no Ministério da Magia

O quinto ano de Harry Potter em Hogwarts é o mais perigoso até então. Os professores estão envolvidos em uma sociedade secreta que pretende investigar e estudar os passos de Voldemort e seus comensais da morte.

Para piorar mais a situação, Umbridge é nomeada inquisidora de Hogwarts e pretende vigiar de perto todos os atos de Dumbledore. Harry, Rony e Hermione,

sentindo a gravidade dos acontecimentos que estão por vir, resolvem criar, também, a sua própria sociedade secreta, chamada de Armada de Dumbledore. É justamente neste grupo que o jogo se inspira.

Harry deve encontrar os alunos, formar esta armada e, juntos, acabar com os domínios da Umbridge e ajudar o diretor.

O quinto jogo do bruxinho apresenta momentos inéditos desde que a história

nasceu. Hogwarts está enorme, repleta de detalhes e pela primeira vez é possível ter uma idéia das verdadeiras dimensões que só um colégio de magia seria capaz de possuir. O visual também está de arrasar, com personagens bem modelados e efeitos especiais bastante caprichados. Enfim, a exemplo do livro, todo novo jogo do Harry Potter fica ainda melhor do que o seu anterior. Divirta-se!



AS NOVIDADES DO QUINTO ANO

A Sala Precisa e a Armada de Dumbledore

A diretora Umbridge proibiu que todos os seus alunos praticassem qualquer tipo de feitiço fora das salas de aulas. Acontece que o pessoal precisa estar pronto para os exames e também um possível confronto contra Voldemort e seus comensais da morte. Por isso, os alunos se reúnem na Sala Precisa. Trata-se de um local extremamente secreto, onde só os convocados é que conhecem a sua localização. Durante o jogo, Harry deve procurar os alunos que desejam participar desta sociedade secreta. Para convencê-los a ir nas reuniões, Harry deve ajudá-los em suas tarefas.

O Mapa do Maroto

Hogwarts é um lugar imenso e em *Harry Potter e a Ordem da Fênix* isso é muito bem explorado. Os cenários são gigantescos. Por isso, usar bastante o Mapa é importante. Sem ele, o sucesso é praticamente

impossível. Porém, o Mapa do Maroto não é um item qualquer. Com ele você consegue achar a localização de qualquer pessoa ou sala. Basta entrar no menu do mapa, selecionar o destino e, ao voltar ao jogo, um pequeno rastro surge na sua frente.

A Sala de Recompensas

Ao explorar os salões e corredores de Hogwarts existem inúmeras tarefas como: consertar vasos, amadurar, procurar insígnias secretas que valem pontos de experiência. Esses pontos podem ser trocados por extras na sala de recompensa, no sexto andar.

Os Minigames

• Xadrez de Bruxo

O xadrez de Hogwarts é parecido com o dos Trouxas (pessoas que não são bruxos, você sabe disso, não é?), porém mais emocionantes. As peças obedecem aos comandos dos jogadores e se destroem

conforme a evolução do jogo. Procure oponentes que estiverem jogando e aperte o botão para entrar em uma partida.

• Pedras de Fogo

Lembra uma partida de bolinhas de gude. Existem três modos diferentes: o Tradicional, em que o objetivo é tirar mais pedras do círculo do que seu adversário; no Ninho de Cobra vence quem deixar a pedra mais próxima do ninho; já na Pedra Mestre, ganha o jogador que se aproximar mais da pedra mestre. Fique próximo dos jogadores que estiverem em volta do círculo e aperte o botão para entrar na partida.

• Snap Explosivos

É um jogo da memória mais perigoso. O objetivo é encontrar duas figurinhas iguais. Quando você erra, as cartas voltam para o lugar de origem e começam a chacoalhar até explodir. Exige atenção.





HARRY POTTER

E A ORDEM DA FÊNIX

ROTEIRO COMPLETO

Uma Breve Introdução



Depois de seguir Duda até o túnel, os dementadores atacam vocês. Logo, use o feitiço Expectum Patrono três vezes até espantar os inimigos.

Grinald Place

Seu tio vai levar você para encontrar seus amigos. A primeira pessoa que você vê é Gina Wesley. Ela está na sala tentando organizar a bagunça. Neste momento vocês aprendem dois feitiços. O primeiro é o Accio. Repita os movimentos que seu tio ensina e faça a magia corretamente três vezes. Logo em seguida aprendem o feitiço Depulso. Mais uma vez repita os procedimentos que aparecem no alto da terra e execute três vezes a magia. O passo seguinte é ajudar Gina a colocar os móveis no fundo da sala.

Agora é a vez de reencontrar Hermione, que está limpando a bagunça na sala de jantar. O feitiço que vocês aprendem desta

vez é o Reparo. Primeiro use seu novo conhecimento nos pratos em cima da mesa, depois nas estantes ao redor da sala e na mesa ao fundo.

O último que você reencontra é Rony Wesley. Ele está arrumando o quarto e as malas para viajar para Hogwarts. Depois de aprender o feitiço Wingardium Leviosa, use-o nas roupas que estão no chão e coloque-as dentro da mala. Depois arrume as camas para concluir o pequeno tutorial.

Hogwarts

Siga até o portão e fale com Fred e Jorge. Os irmãos vão ensinar como usar o mapa do



Maroto. Já do lado de dentro, vire a direita, fale com Cho e suba as escadas até o andar mais alto. Fale com o quadro da gorda que vai pedir a senha. Procure algum aluno da Grifinória – qualquer um que estiver nesta região – aprenda a senha e novamente fala com o quadro.

Dentro do salão comunal fale com Hermione e use o Depulso no quadro de mensagens. Você precisa encontrar Neville. Selecione o mapa, aperte para o lado direito e localize o nome da pessoa que você deve encontrar – no caso, Neville. Um rastro de pegadas aparece na sua frente indicando o caminho que você deve fazer para encontrar a pessoa necessária.

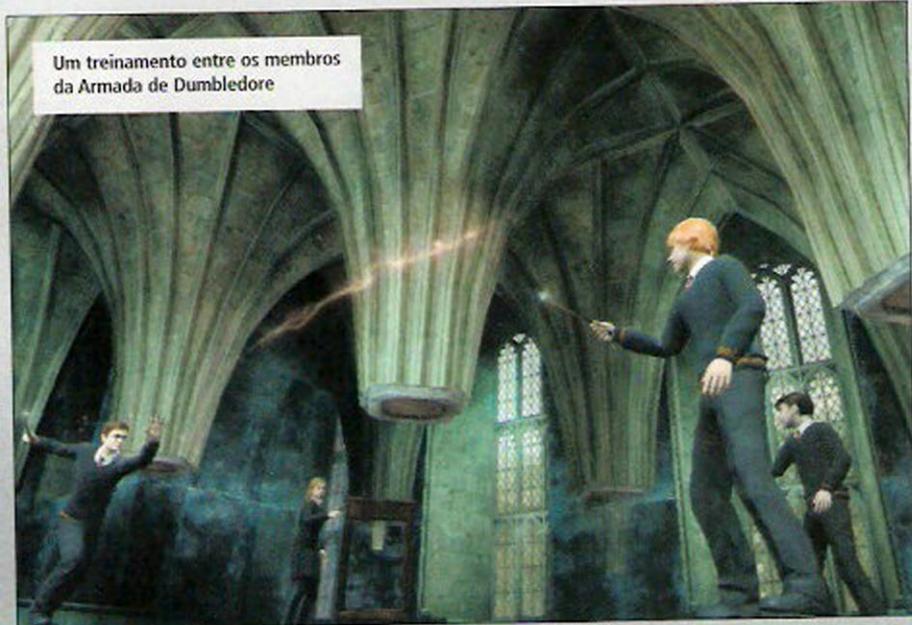
Vá até o local indicado e, ao chegar ao local, saque sua varinha para que os alunos parem de importunar o garoto. Fale com ele.

Siga até a torre do lado direito para ir até a aula de transfiguração. Suba até o alto e veja a animação que apresenta a antipática Umbrigde. Vá atrás do novo rastro para encontrar os irmãos Wesleys, que ensinam a você os feitiços de combate. O primeiro é o Expelliarmus e o segundo, Stupefy. Repita os movimentos até terminar a sua "aula".

Hora de um confronto contra um aluno da Sonserina. Primeiro desvie dos ataques, solte um Expelliarmus para desarmá-lo e por último um Stupefy para nocauteá-lo.

Biblioteca

Depois da conversa, seleciona a biblioteca no seu mapa ("Library" se você estiver jogando em inglês). Siga até o local e observe o livro que está no alto de uma das estantes. Usando o Wingardium Leviosa coloque a mesa em frente ao local. Agora suba e o livro vai fugir.



Um treinamento entre os membros da Armada de Dumbledore



Repita o procedimento algumas vezes até que ele pouse na mesa central. Pegue-o e vá até o banheiro da Murta.

Banheiro da Murta

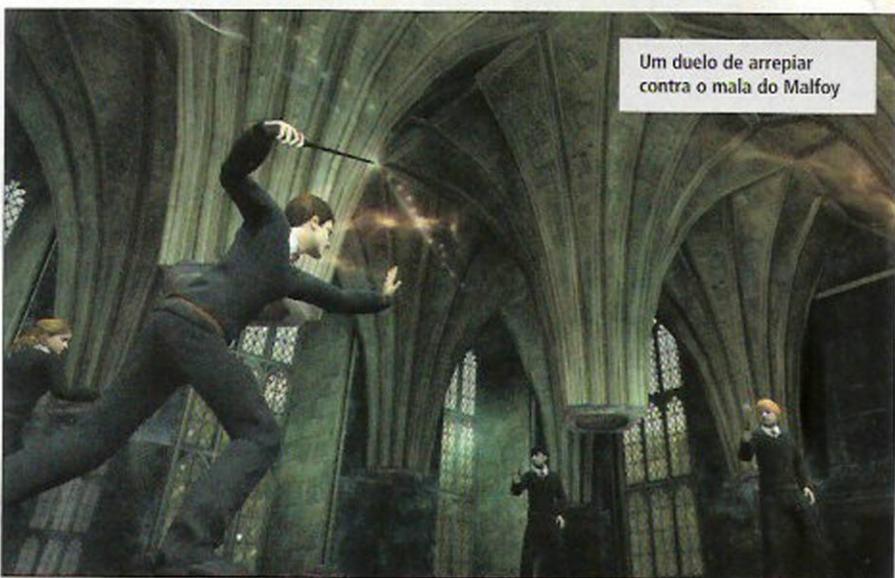
Ao chegar lá, Hermione vai ensinar o feitiço Incendio. Faça o movimento que foi ensinado e depois use-o para acender todas as lâmpadas do banheiro. Siga para a nova localização e reencontre Neville. Ele precisa de uma ajuda para tirar as plantas que estão no seu caminho. Use o feitiço que você acabou de aprender para tirar as plantas da



porta e também de dentro da estufa. Siga seu amigo.

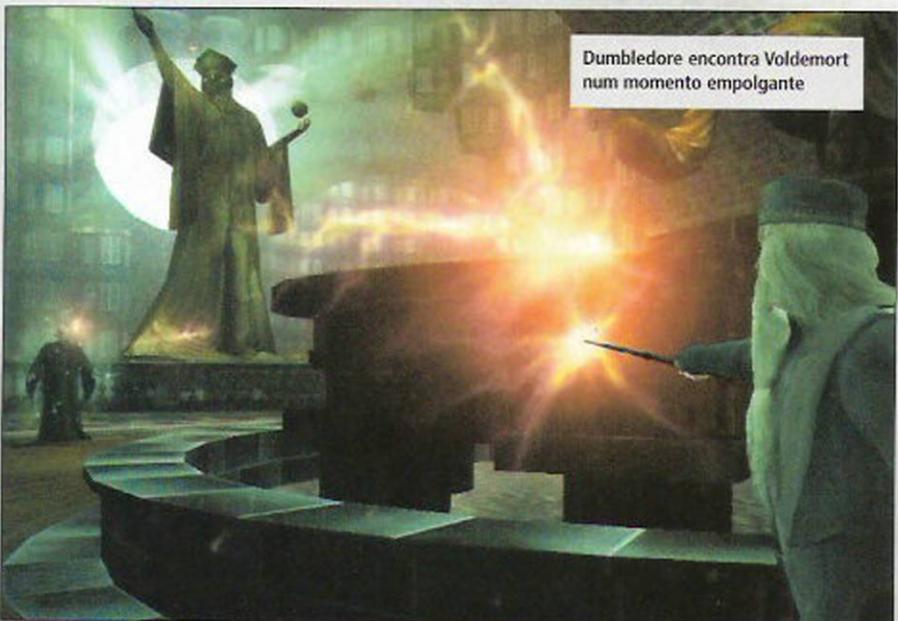
Sala Precisa e seus membros

Vocês estão dentro da sala secreta, onde Harry vai formar a Armada de Dumbledore. Você ensina o feitiço Protego para Neville. Aperte os botões indicados para rebater o feitiço que foi lançado. Do lado de fora, você precisa encontrar os novos sócios para a sua armada. Quem será chamado não importa,



Um duelo de arrepiar contra o mala do Malfoy

TODO ESTE ESFORÇO PARA ENFRENTAR SEU PIOR INIMIGO NO FINAL DO JOGO



Dumbledore encontra Voldemort num momento empolgante



HARRY POTTER

E A ORDEM DA FÊNIX



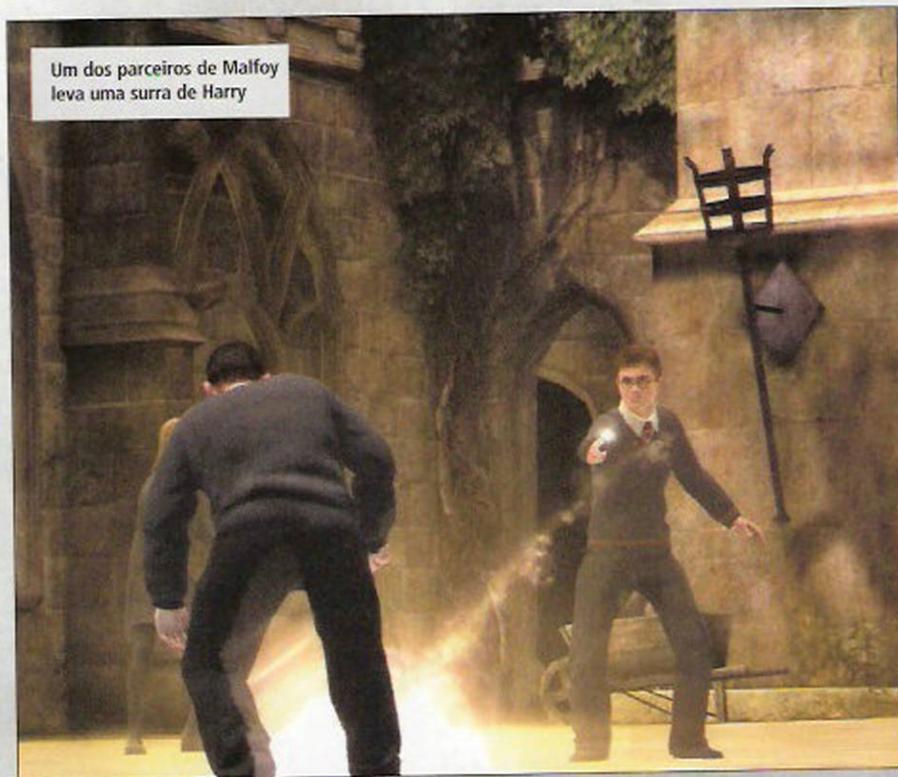
As escadas que se movem estão iguaizinhas as do filme

então vamos colocar em ordem alfabética. O esquema é procurar o nome na lista, chegar ao local e fazer a tarefa que a pessoa precisa para que ela entre no seu grupo.



Membro: Angelina Johnson
Local: Sala de Recompensas
Tarefa: Limpar a Sala

Ao chegar ao local, use o Wingardium Leviosa para colocar os troféus de ouro no pedestal dourado e os de prata nos prateados. Depois disso, use o Reparo para consertar os vidros. Assim que terminar, Angelina Johnson vai para a sala secreta.



Um dos parceiros de Malfoy leva uma surra de Harry



Membros: Anthony Goldstein, Terry Boot e Michael Corner
Local: Corredor do Quarto Andar, Pátio da Torre do Relógio e Ponte de Pedra
Tarefa: Encontrar os outros amigos

Anthony é fácil de colocar no grupo. Basta chegar até ele e conversar um pouquinho. Imediatamente ele vai sair e se juntar aos estudantes na sala secreta. Mas ele pede que você fale com outros garotos, ou seja, vai precisar sair um pouco da ordem pré-definida pela missão. Localize Terry Boot que está no pátio da torre do relógio, converse com ele, que vai pedir para você falar com Michael Corner. Chegando ao local onde Michael está, fale com o menino e para ter mais um na sua turma de aprendizes.

A ORDEM COM QUE VOCÊ COMPLETA OS OBJETIVOS NÃO TEM IMPORTÂNCIA

Membro: Cho Chang

Local: Coruja

Tarefa: Capturar a coruja dela

Converse com ela e tente pegar a coruja. Ela vai sempre subir. Continue atrás dela. Use o reparo para consertar o pedaço de pedra que está solto. Ela vai continuar subindo e você vai continuar atrás. Conserte também os pedestais lá no alto. Suba por eles até que ela pouse no ombro da Cho Chang.

Membro: Colin Creevey

Local: Pátio Central

Tarefa: Recupere a máquina fotográfica dele



Suba nos bancos embaixo da plantas, use o Incendio para limpar o caminho. Pegue um dos bancos e coloque em frente à coluna, suba e vá pelo beiral para o lado direito. Suba pelo cano e vire à esquerda. Depois suba pelo outro cano e conserte a parte alta da tubulação da direita. Continue em frente, arrume as placas e use o feitiço Depulso para empurrar a câmera para baixo.



Selecione novamente o personagem Colin Creevey e vá até o quarto das exigências. Chegou a hora de ensinar o feitiço Petrificus Totalus para Colin. Faça os movimentos e repita o feitiço algumas vezes. Depois disso continue a encontrar voluntários para a sua armada.

Membro: Dean Thomas

Local: Pátio da Transfiguração

Tarefa: Encontrar cinco gárgulas falantes

Abaixo a localização das cinco gárgulas. Use o Mapa para marcar e chegar até eles mais rapidamente.

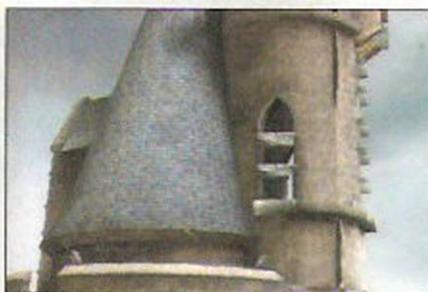
- 1) Do lado esquerdo do local onde você conversou com Dean Thomas.
- 2) Subindo as escadas da área "Defence Against The Dark Arts".
- 3) Na entrada do viaduto - "Viaduct Entrance".
- 4) Conserte as escadas da área de nome "Paved Courtyard".
- 5) No quarto andar, saia para a sacada e corra até o final da ponte.

Membro: Ermite Macmillian

Local: Próximo a cabana do Hagrid

Tarefa: Encontre cinco plantas e uma raiz

As flores estão no caminho da sumida. Elas são brancas e basta chegar do lado delas e apertar o botão que surge na tela. Com as cinco em mãos, selecione a estufa de herbologia como destino. Ao entrar no local, pegue o fone de ouvido rosa que está



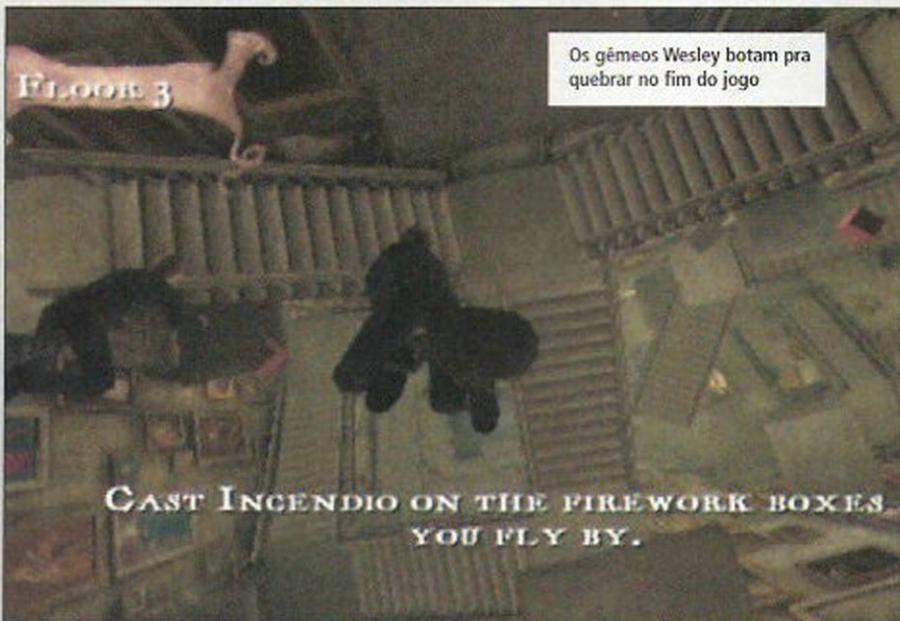
na parede e colete a mandragona no vaso. Volte e entregue os itens a Ermite Macmillian.

Membros: Fred, George e Lee Jordan

Local: Casa do Barco

Tarefa: Esconder os fogos de artifício

Entre na casa de barcos, suba a escada de mão e use a magia Wingardium Leviosa para tirar os panos dos barcos. Os gêmeos vão começar a jogar as caixas de fogos para você esconder. Use novamente a magia de levitação para colocar todas as caixas nos barcos - três em cada um. Coloque os panos



de volta e depois desça para falar com eles. Use a magia Incendio na caixa que sobrou e veja o show. Depois disso os três garotos vão para a sala precisa.

Membro: Gina Wesley

Local: Salão Comunal da Grifinória

Tarefa: Recuperar as coisas de Fred e George

Suba até o quarto dos garotos, pegue a capa da invisibilidade dentro da caixa e vá



HARRY POTTER

E A ORDEM DA FÊNIX



O Salão Comunal está entre os cômodos que você passa no jogo



VOCÊ DEVE FAZER AS TAREFAS PARA CONVOCAR OS ALUNOS PARA A ARMADA



A batalha no ministério da magia é a seqüência mais emocionante do jogo



- Oh, I will, but first - CRUCIO!



até a sala de defesa contra a arte das trevas. Ao chegar lá, dois alunos estão vigiando a porta da sala da Umbridge. Esbarre nos vasos do lado esquerdo. Suba a escada e pegue a garrafa dos gêmeos na sala do lado direito. Saia e, automaticamente, você volta para o quarto dos garotos na Grifinória. Desça e fale com a Gina.

Selecione novamente a garota e vá até a sala precisa. Ensine o feitiço *Reducto* para ela. Faça os movimentos e repita o feitiço algumas vezes. Depois disso continue a encontrar voluntários para a sua armada.

Membro: Hannah Asbutt

Local: Parte mais baixa das escadas que se movem

Tarefa: Ache o atalho para o sétimo andar

A tarefa mais fácil de todas. Fale com a garota e suba a escada do lado direito dela. Fale com o primeiro quadro que você avistar. Desça e ensine a senha para a garota.



Membro: Luna Lovegood

Local: Fundos da cabana do Hagrid

Tarefa: Alimentar o cavalo alado

Vá até a área da cabana de Hagrid. Luna está tentando levar a enorme bola para o alto do morro para alimentar o cavalo alado. Use o *Wingardium Leviosa* para colocar a bola atrás das pedras. Existem três grupos de pedras para escorar a bola. Quando chegar no alto, a comida é servida e Luna vai para a sala precisa.

Membros: Padma e Parvat Patil

Local: Segundo andar

Tarefa: Conversar duas vezes com elas

Encontre as garotas no segundo andar e fale com elas sobre a reunião. Elas pedem que você as espere depois da aula de adivinhação. Selecione-as novamente no mapa e siga até a nova localização que fica

no sétimo andar. Depois disso elas entrarão para a sua turma.

Membro: Zacharias Smith

Local: Biblioteca

Tarefa: Pegar o Livro de Monstros, a Poção Wigenweld e descobrir a data da morte do Nick-Quase-Sem-Cabeça

Vá até a sala dos fundos da biblioteca e pegue o livro do lado direito. Entregue-o para Zacharias, que vai imediatamente pedir a poção Wigenweld. Selecione o Hospital no



seu mapa e siga até o local. Pegue o artefato em cima de uma das cômodas, retorne e dê para Zacarias. Nick-Quase-Sem-Cabeça aparece do lado de vocês para falar a sua data de morte. Conte o segredo revelado para Zacharias.

Selecione novamente o garoto no mapa e vá até a sala precisa. Ensine o feitiço Rictusempra para ele. Faça os movimentos e repita o feitiço algumas vezes. Depois disso, continue a encontrar voluntários que faltam para a sua armada.

Membro: Susan Bones

Local: Pátio principal

Tarefa: Salvá-la dos alunos da Sonserina

Ao chegar ao local, Susan pede ajuda para você. Em seguida, vença o duelo contra os dois alunos da Sonserina.

Volte para a sala precisa e ensine o último feitiço, agora para a turma completa. Trata-se do Levicorpus. Repita o feitiço mais três vezes e acompanhe a animação mais romântica do jogo.

Aulas de Oclumência

Saia do salão comunal, fale com a professora e desça até o salão de entrada. Dumbledore comunica a Harry que ele precisa aprender oclumência com o professor Snape. Tudo é bem simples. Espere o professor chatão apontar a varinha para um lado e

rapidamente movimente sua varinha para o lado oposto. Repita o procedimento até que Snape se afaste completamente de você e de suas memórias.

O Natal no esconderijo

Suba no segundo andar da casa e ajude Gina a vasculhar o quarto e encontrar itens perdidos. Fale com Sirius em um dos cômodos deste mesmo andar. Desça, fale com o Arthur Wesley e volte para conversar mais uma vez com Sirius.

De Volta a Hogwarts

Vocês estão ao lado da cabana de Hagrid. Selecione Severo Snape no mapa e siga até o escritório dele para a segunda aula de oclumência. O procedimento é o mesmo da primeira aula. Vá até a sala precisa e depois



da animação enfrente os alunos da Sonserina. Não importa o que você faça, vai perder essa batalha, mas a história continua.

Sabotando Umbrigde

Agora você precisa encontrar os membros da



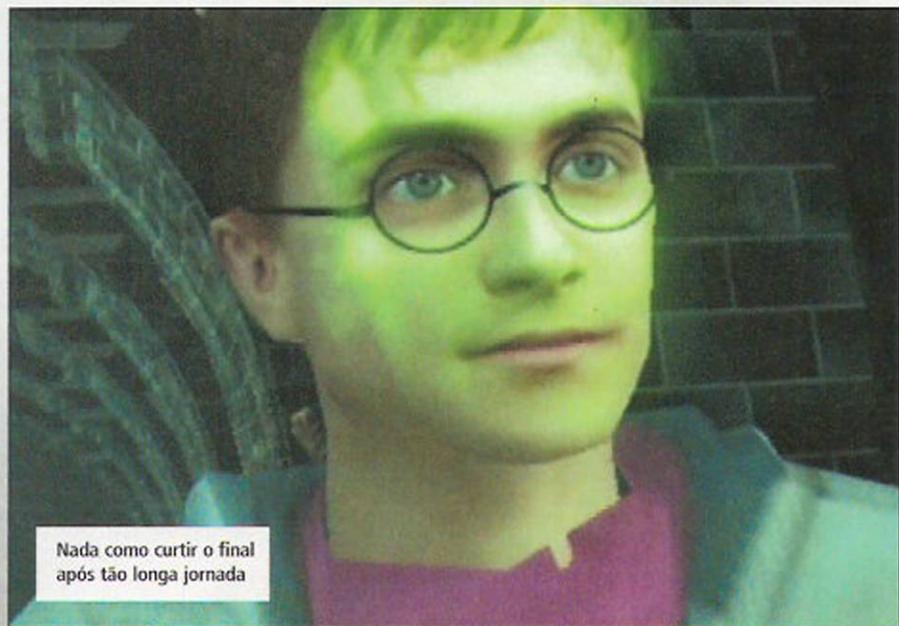
Armada de Dumbledore. Cada um deles possui um plano para atraparlar a mulher mais mala de Hogwarts. A ordem dos eventos é aleatória. Escolha por qual você deseja começar e siga em frente.

Membro: Luna Lovegood

Sabotagem: Destruir as três bombas de pântano

Selecione a Luna no mapa, siga até o local. Ela explica que existem três bombas de pântanos espalhadas pela escola. Você deve localizá-las, colocar sobre o X no chão e mandar uma magia Incendio em cima deles. A primeira está no telhado, no mesmo pátio que você está. Use a magia Wingardium Leviosa para colocar o banco em frente ao pilar do lado direito. Suba e siga para o lado esquerdo. Use a magia Reparo para consertar o telhado. Use o Wingardium Leviosa mais uma vez e jogue a bomba para o chão. Desça e a bomba estará sobre o X. Use o feitiço e veja o estrago.

A segunda bomba está no pátio de entrada, corra até lá e posicione o banco na



Nada como curtir o final após tão longa jornada



HARRY POTTER

E A ORDEM DA FÊNIX

parede ao sul – lado oposto da porta do castelo. Suba no pilar e jogue a bomba no chão. Volte e use o feitiço Incendio para causar a bagunça.

A última está no pátio em frente à sala de transfiguração. Vá até o local e use o Wingardium Leviosa para tirar a bomba de cima da árvore. Acabe com os dois alunos da Sonseína e destrua a bomba.



Membro: Dean Thomas

Sabotagem: Fazer o relógio funcionar de maneira errada

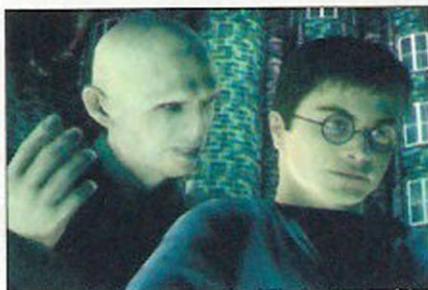
Fale com Dean. Ele vai pedir para você ajudá-lo a fazer o relógio funcionar mais rápido. Tire as três engrenagens do lado direito e coloque do lado esquerdo. Suba as escadas e, no topo da torre, jogue as três engrenagens para o Dean. Desça e coloque as novas peças do lado direito.

Membros: Padma e Parvat Patil

Sabotagem: Virar todos os auto-falantes da escola



A última batalha pega fogo quando Dumbledore surge em cena



Encontre as gêmeas. Elas pedem para que você sabote o auto-falante do local. Coloque o banco embaixo dele e, em seguida, outro. Suba e vire-o para baixo. Elas vão para outro ponto no mapa. Siga as garotas e repita o procedimento. Faça tudo mais cinco vezes para concluir a tarefa.

Membro: Colin Creevey

Sabotagem: Colocar as caixas de fogos no lugar

Localize Creevey. Ele está ao lado do corujal, que no momento está trancado. Use a magia Incendio para destruir a planta. Suba pelo cano e entre na primeira janela aberta. Uma vez que Harry esteja lá dentro, Colin joga caixas de fogos. Use o Wingardium Leviosa para encaixá-las nas prateleiras. Repita o procedimento até o terceiro andar. Suba até o topo da torre, conserte o beiral e desça pelos canos.

Oclumência e os Gêmeos

Vá até o calabouço do Snape e faça a sua

última aula com ele. Os procedimentos não mudaram. Depois disso, localize Fred e George. Você vai assumir o controle de Fred. Ative a última bomba de lama. Usando as vassouras, destrua todas as caixas de fogos de artifícios.

Armada de Dumbledore vs. Brigada Inquisitorial

Suba até o morro, acima da cabana do Hagrid. Uma batalha com as duas tropas completas. Use o Protego para escapar das investidas dos inimigos. Contra-ataque com feitiços rápidos até eliminar todos os membros da Brigada.

O Ministério da Magia

Depois da animação você passa a controlar Sirius. Uma batalha difícil, mas não adianta se esforçar, ele acaba morrendo. Harry vai tentar a vingança, mas Dumbledore entra e toma as dores.

A batalha contra Voldemort

A batalha é dividida em três partes. Na primeira, use ataques diretos e desvie das investidas do vilão. Depois de alguns golpes ele vai subir na fonte, ao centro. Agora todos os feitiços que você soltar ele vai absorver. Quando tudo parar de brilhar significa que ele vai soltar todo o poder em você. Neste momento, invoque o Protego para que o ataque volte a Voldemort. Repita o procedimento até que ele pare.

A última parte consiste em cadeiras que começam a voar enquanto o vilão ataca constantemente. Continue usando a magia Protego, principalmente nos momentos que ele soltar magia. Contra-ataque rapidamente até terminar a luta e Harry concluir mais uma aventura.





HARRY POTTER

EVOLUÇÃO

HARRY POTTER

DS, GC, PC, PSP, PS2, XB

Harry Potter and the Goblet of Fire - 2005

Considerado como o mais frenético de todos os games da saga, *The Goblet of Fire* não apenas apresentou visuais caprichados, cenários detalhados e desafios inteligentes, mas tentou tomar para si um pouco do charme antes envolto somente em trechos literários da série. Com isso em mente, os produtores criaram um sistema de jogo cooperativo onde Harry, Rony e Hermione podiam executar magias ainda mais intensas quando estivessem juntos, o que fortaleceu a jogatina entre amigos, mas acabou pecando no que diz respeito à liberdade conferida ao jogador. Assim como na estreia do bruxinho, em 2001, *Goblet* mostrou-se como um jogo linear e potencialmente maçante. Do início ao fim.

GC, PC, PS2, XB

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban - 2004

Inspirado em uma trama obscura e instigante, *Prisoner of Azkaban* finalmente introduziu os fãs de Harry Potter a um game onde, de maneira inédita, era possível controlar outros personagens além do protagonista adolescente. Porém, essa novidade não foi o suficiente para impedir que a obra fosse julgada como a pior da franquia até então - além de não inovar em absolutamente nada, ela ainda deixou de lado o estilo divertido e não-linear adotado por *Chamber of Secrets*. O resultado? Um jogo pra lá de monótono onde apenas a trilha sonora orquestrada valia a pena.

PC, PS

Harry Potter and the Sorcerer's Stone - 2001

Com direito à uma versão especial voltada ao falecido PlayStation, o primeiro game baseado na saga do bruxinho de J.K. Rowling refletiu a maneira como a Electronic Arts devia estar se sentindo quando tocou o projeto à frente: completamente perdida. Sem intimidade com a série, a

produtora lançou um game extremamente monótono e linear que, dois anos depois, seria feito inutilmente para consoles como GC e XB. Além de tentar entreter o jogador com pouquíssimos desafios, o jogo não permitia que Harry passeasse à vontade pelo castelo de Hogwarts e, muito menos, executasse feitiços quando bem entendesse.

DS, PC, PS2, PS3, PSP, X360, Wii

Harry Potter and the Order of the Phoenix - 2007

O mais novo game de Harry Potter pode ser definido como o par perfeito para a nova geração da Nintendo. Isso porque o game, que narra os acontecimentos de um dos livros da saga definido como mais sombrio de todos, promete mudar completamente tudo que não vem agradando nos episódios anteriores. Inspirado na liberdade presente em games como *Bully* e *GTA*, o jogo promete atender a um pedido que nasceu no exato instante em que, em meio à edição de 2005 da Tokyo Game Show, o Wii Remote fora finalmente revelado: o de transformar o joystick em uma varinha mágica que, dependendo dos movimentos do jogador, pode executar feitiços de diferentes tipos e intensidades. Neste jogo é possível jogar com Rony e Hermione, é claro, e com figuras como Alvo Dumbledore e Sirius Blacks.

GC, PC, PS2, XB

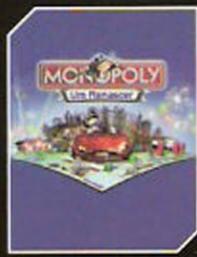
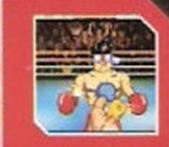
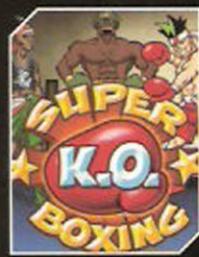
Harry Potter and the Chamber of Secrets - 2002s

De olho nos principais erros cometidos pelo episódio anterior, *Chamber of Secrets* revelou-se como uma ótima surpresa para milhares de fãs que estavam decepcionados com o primeiro game. Baseado em um modelo de jogabilidade mais solto e divertido, o game permitia que o jogador escolhesse entre dar continuidade à trama, realizar missões secundárias, ou, o que fez mais sucesso na época, disputar partidas de Quadribol, o esporte mágico que envolve vassouras, pomos e balaços.

TRANSFORMERS

Envie mensagem de texto com a palavra **GLU** para o número **880**

Acesse o **Portal WAP** direto do seu Oi e escolha a opção **JOGOS**



Jogue com Optimus Prime e lute contra os Decepticons. Você pode se transformar em robô ou veículo e usar armas especiais nos combates. Ajude os Autobots a achar o Allspark, a verdadeira fonte do poder!



Preço do jogo: R\$ 10,00 por download, acrescidos do custo de navegação do Portal Wap: R\$0,008 por Kbyte via GPRS ou R\$ 0,30 por minuto via CSD. Consulte a compatibilidade do seu aparelho com este serviço em www.oi.com.br. Os valores apresentados já estão com tributos inclusos.

© 2006 Glu mobile, Inc. All rights reserved; HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. © 2007 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved.

