

SOLUZIONE DEI FANS del forum [HarryPotterArt.ForumCommunity.net](http://HarryPotterArt.ForumCommunity.net) (Vr. 1.0)

## HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE PC-PSP-PS2-PS3-XBOX360-Nintendo Wii-DS

### Capitolo 1: Punti Esplorazione

Prima di iniziare con questa lunghissima soluzione al gioco, ti consigliamo di prenderti con te la Mappa del Malandrino cartacea. E' l'ideale per trovare i posti che citiamo. Detto questo possiamo iniziare. Lo scopo del gioco è arrivare al 100%. Per farlo avremmo bisogno dei Punti Esplorazione. Questi si troveranno nascosti un po' ovunque. Cerca di parlare coi ritratti, coi fantasmi, pulisci il cortile. Dovete interagire con tutto!

1. Lanciate incendio su ogni lampada/torcia, sempre che non siano già accesi
2. Per il castello, ci sono degli oggetti che ti daranno i loro Punti Esplorazione appena li vedi, premendo Invio. Queste sono le catene (Rimessa per le Barche), tegole sul tetto (Cortile in Pietra, si passa attraverso la grondaia), libri (Ingresso del Passaggio), statua (Difesa contro le Arti Oscure), usando le lavagne (Difesa contro le Arti Oscure), pianta (Erbologia), Mandragole (Erbologia), pietre (Cerchio di Pietra).
3. Rimessa delle Barche: vicino all'edificio troverai sei uccelli, tre per ogni lato. C'è anche un cesto di pesce, usa un Wingardium Leviosa per cibare i rimanenti 3 uccelli.
4. Cortile d'Ingresso: troverai sotto le foglie degli stemmi di Hogwarts. Getta Wingardium Leviosa sulla scopa e spazza tutto il cortile dalle foglie. Poi fai lievitare le panche sulle insegne... i simboli vanno accoppiati.
5. Cortile di Trasfigurazione: Getta un Wingardium leviosa sul globo al centro del cortile. Poi applica il gioco precedente. Le panche sulle insegne.
6. Cortile in Pietra: anche qui risolvetevi l'enigma come precedentemente. Salite le scale, usate Riparo se son rotte, e riparate le quattro sculture per far comparire le insegne. Accoppiate i simboli con le panche.
7. Passaggio: attraversate il Passaggio. Alla sinistra della porta dell'Ingresso del Passaggio, scalate il muro e trovate i punti.
8. Erbologia: vicino ai quattro vasi, ci sono un secchio e un innaffiatore. Fate lievitare il secchio e lasciatelo sospeso alcuni minuti sopra i vasi. Si riempiranno di nuova terra. Fate la stessa cosa con l'innaffiatore.
9. Cortile della Torre dell'Orologio: nell'albero di pere, mettete nel cesto i frutti con Wingardium Leviosa.
10. Sala Comune di Grifondoro: fate lievitare un tavolo e mettetelo sotto il ritratto affianco al fuoco. Parlate poi col vecchio addormentato vicino all'entrata dei dormitori. Fate lievitare i libri nel tavolo della scacchiera. Andate al centro della stanza e acchiappate il Boccino. Usate Invio al momento giusto.
11. Difesa contro le Arti Oscure: in cima alla torre nello stanzino c'è uno spazzolone. Buttatela di sotto che ci saranno delle pozze d'acqua che aspettano di esser pulite.





12. Difesa contro le Arti Oscure: in aula, aprite i banchi con Wingardium Leviosa. Dopo andate sul primo davanti e lanciate un Depulso. Si avrà un effetto domino.
13. Bagno di Mirtilla: apri le porte dei cubicoli con Depulso. Poi chiudi la porta vicino Mirtilla.
14. Ponte di Pietra: riparate la grondaia e salite su. Finito.
15. Sala dei Trofei: usa lo straccio per pulire due coppe. Poi avvicinati e leggi i premi.
16. Infermeria: accendi la stufa, fai i letti (Depulso) e tira le tende (Accio)
17. Gufaia/Guferia: vicino all'ingresso trovi dei topi. Usa i topi per cibare gli uccelli.
18. Sala Grande: Puoi usare Wingardium Leviosa su qualche tavolo nella Sala.
19. Capanna di Hagrid: fai lievitare le zucche e infilale nel comignolo e nella finestra di Hagrid.
20. Cerchio di Pietra: due pietre si possono sollevare. Una è una sfera, l'altra un cubo. Mettete il cubo alla pietra più vicina e sali.
21. Bagno dei Prefetti: dentro una porta troverai l'Uovo d'Oro. Mettilo nella vasca e usa Accio sulla vasca.



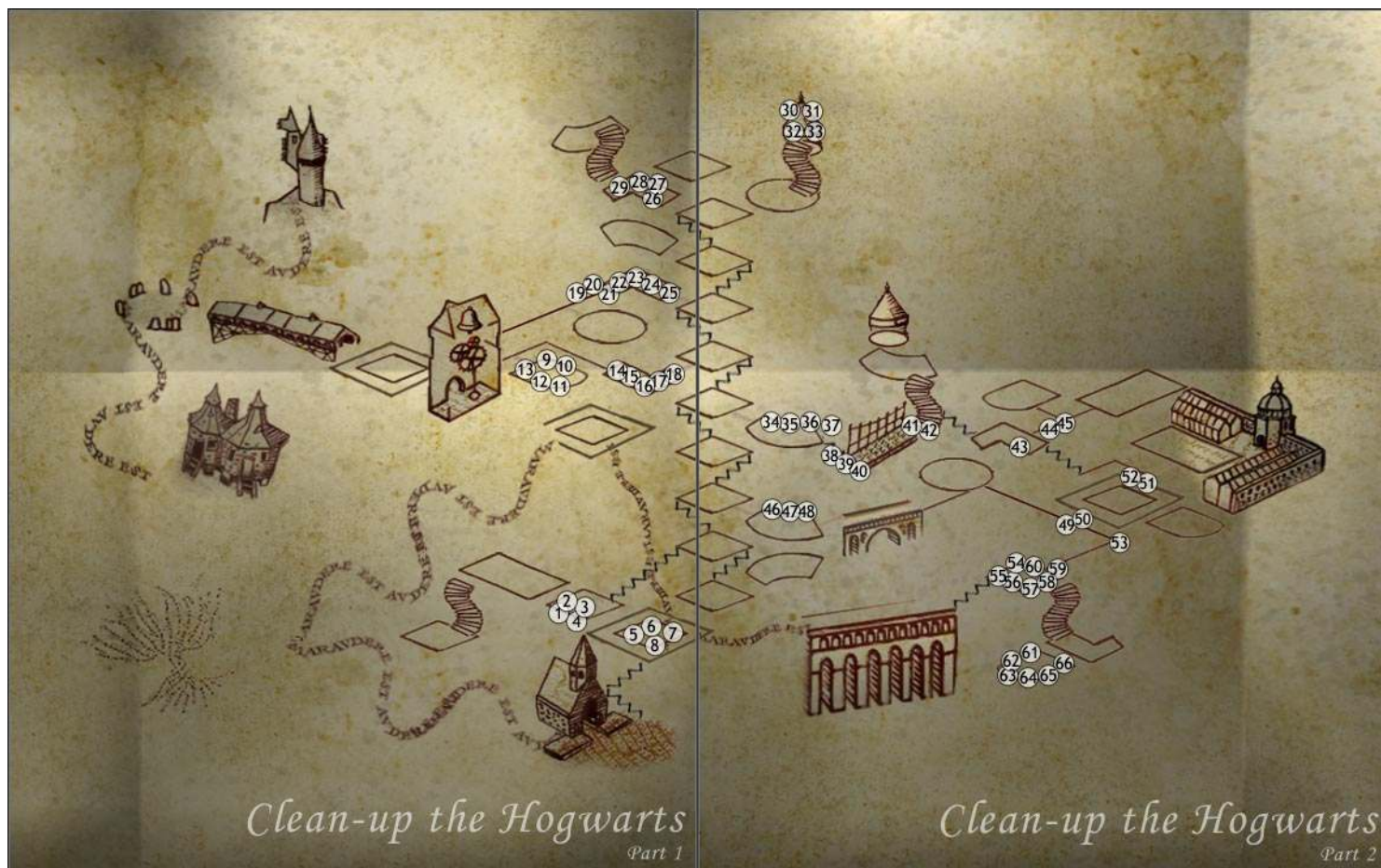




## Capitolo 2: Puliamo a Hogwarts!

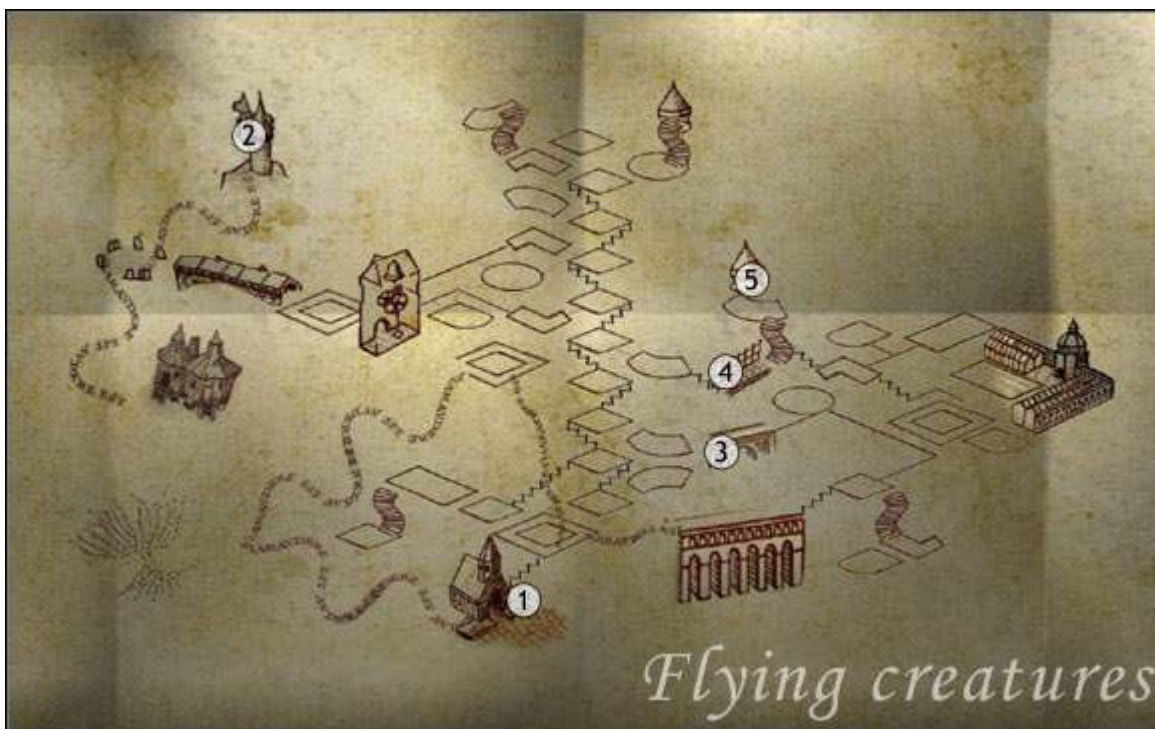
Filmati, ritratti e molta altra roba ci permetteranno di raccogliere altri punti. Nella Stanza di Premi troverai molte informazioni. I prossimi filmati sono disponibili dopo aver raccolto 70, 230, 400, 590, 800, 1040, 1320, 1630, 2000, 2420, 2930, 3540 e 4360 punti.

Ci sono anche molti altri modi di guadagnare dei punti... Innanzitutto pulite il castello. Ci sono 66 cose da fare... ma è molto facile eseguirle. Se c'è una pozza o un mucchio di foglie, cercate vicino una scopa, riparate le armature o vasi rotti, Depulso sui tappeti, appendete i quadri...



## Capitolo 3: Creature Volanti

Ci sono 5 Creature Volanti a Hogwarts. Esplora i seguenti luoghi e trovali tutti!



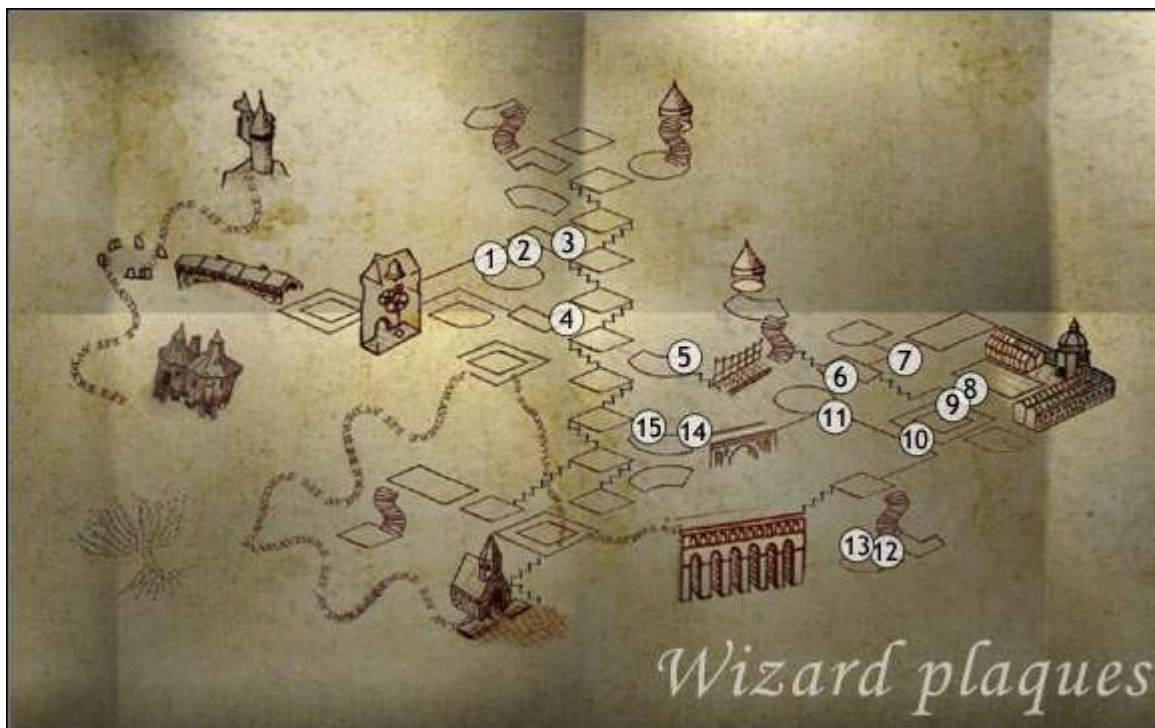
Nota bene per il numero 3: i pipistrelli da trovare sono giù, sotto il ponte. Usa le grondaie per scendere... e dirigi verso sud-ovest.

## Capitolo 4: Targhe

Cercando per Hogwarts le targhe, dovrai sempre fare la stessa cosa ma lanciare due diversi incantesimi. Troverai strane sporgenze nelle pareti. Usa **Accio** per rompere il muro e raggiungere la targa. Altre targhe sono sopra una torcia, usa **Incendio** per accenderle (se no Harry non può vederle... XD). Ma in ogni caso premi sempre Invio per collezionarle.







## Capitolo 5: Giochiamo tutti a Gobbiglie!

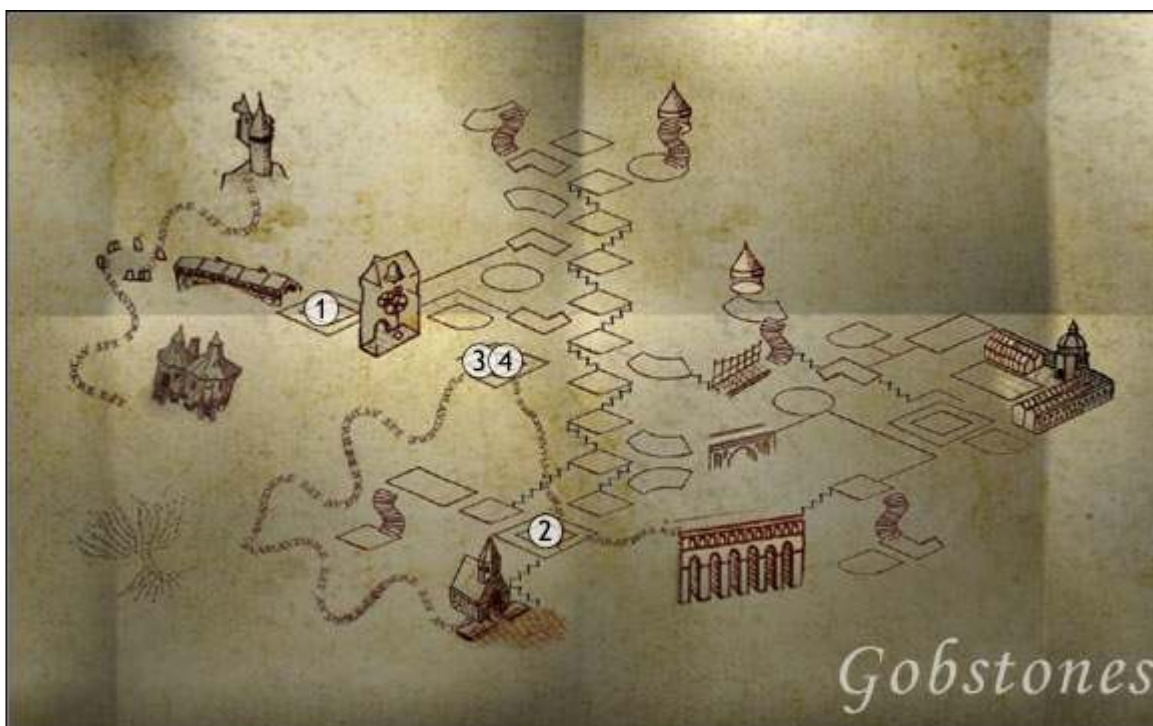
Onestamente è un gioco difficoltoso... Mhhh, vi posso dare solo indicazioni sulle Gobbiglie. Ci sono 3 varianti del gioco.

**Regole Tradizionali** che da molti problemi. Nella mappa indicato con il 2. Dovrai buttare fuori dal cerchio più Gobbiglie del tuo avversario. Ti consigliamo di non rompere mai il cerchio per primo, all'inizio, ma tira a vuoto. Così, il campione di Tassorosso romperà il cerchio, ma non riuscirà per primo a buttare giù una Gobbiglia! ^^

**Jack Gobbiglia** indicato con l'1. Si trova davanti alla Torre dell'Orologio e consiste di avvicinarsi il più possibile a Jack, alla Gobbiglia al centro. Consigliamo di spingere Jack lontano dal cerchio, verso il bordo. Posizionate le vostre Gobbiglie al centro... che sarà vuoto. Poi, all'ultimo tentativo, colpite Jack, mandatelo fuori così ritornerà al centro dalla vostre Gobbiglie! ^^

**Fossa del serpente** indicato con il 3. Battete la campionessa di Serpeverde avvicinandovi nella fossa, ma non cadete! Consigliamo di buttare le Gobbiglie avversarie dentro la fossa! ^^

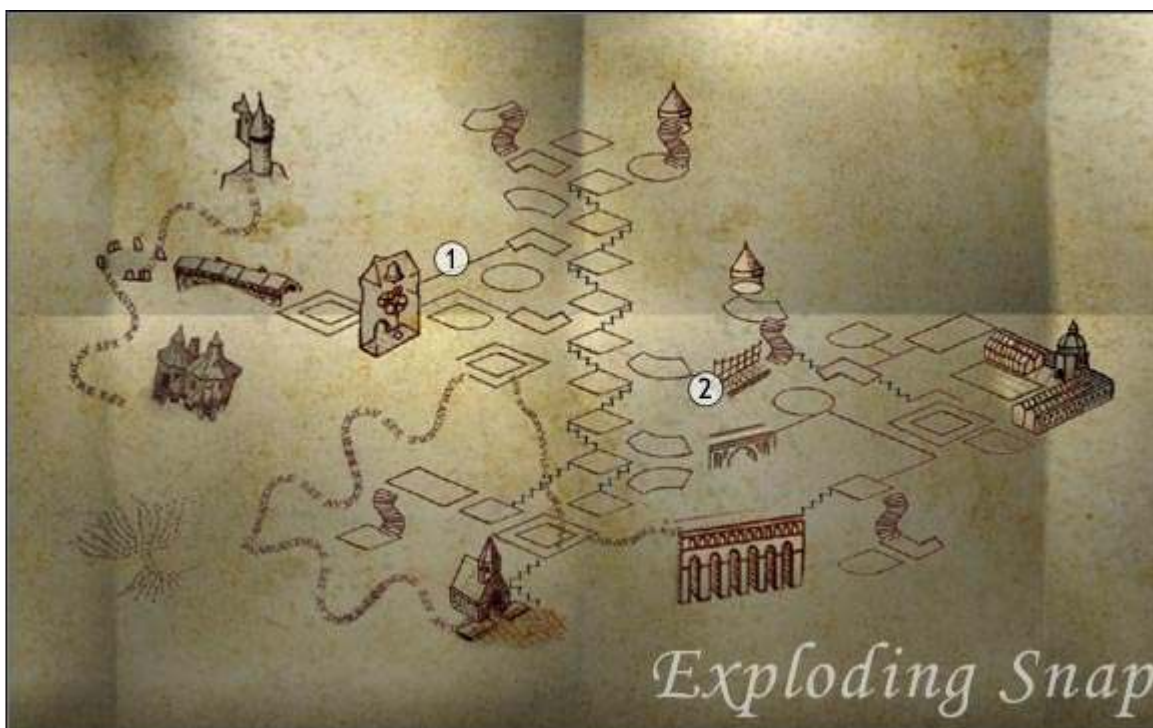
**Campione di Grifondoro.** Alla fine, dopo aver vinto per 3 volte il campione, di tutti i 3 i giochi, potrete parlare con la Grifondoro vicino al campo della Fossa del serpente. Dovrete batterla in tutte le 3 Sfide.



## Capitolo 5: Spara Schiocco

Ci sono due versioni di Spara Schiocco. Il classico e Spara Schiocco Bumb. Il primo è semplice, e richiede riflessi, indicato con il 2. Dovrete solo accoppiare le figurine giuste premendo Invio.

Spara Schiocco Bumb è un gioco di memoria... e se non fai a tempo... Bumb! Cerca di battere i record... sono molto facili.

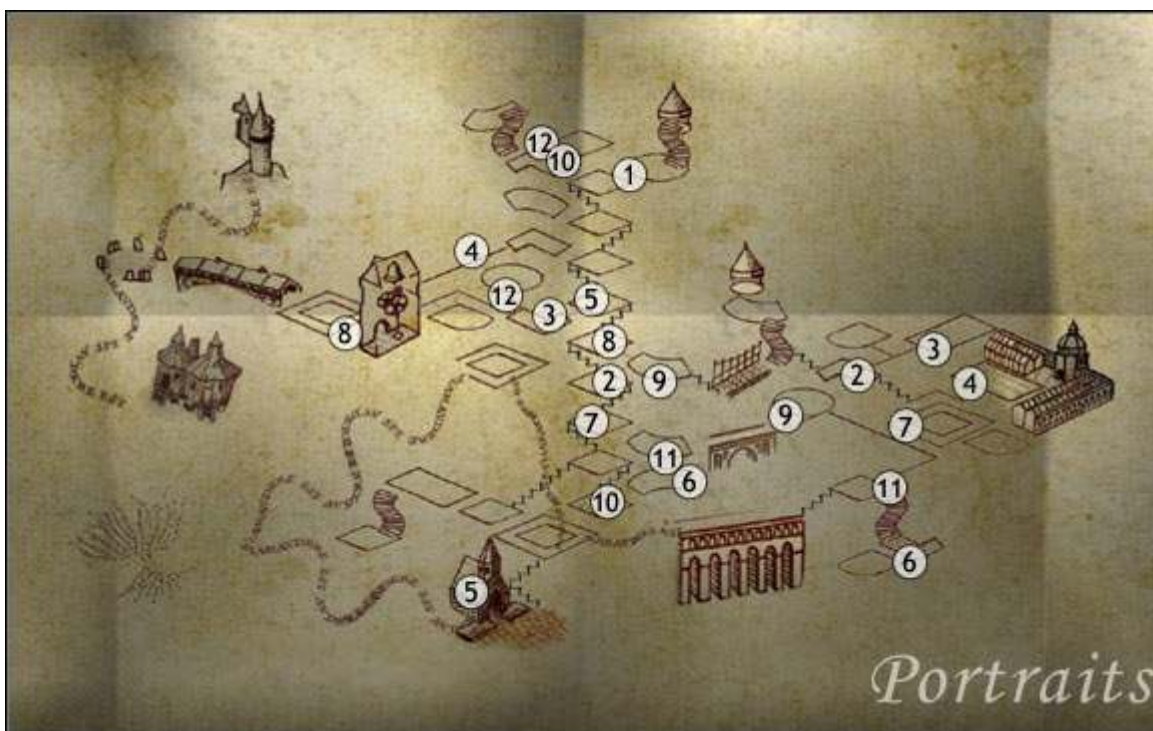


## Capitolo 6: Ritratti

Certi ritratti nascondono dei passaggi segreti. Per accedervi, e passare velocemente da un capo all'altro di Hogwarts, dovete scoprire la loro parola d'ordine. Certi li sboccherete durante il gioco. Altri dovete sblocarli autonomamente. Certi ritratti non vi parleranno, ma faranno finta di dormire. Dovete parlare con il loro ritratto originale.

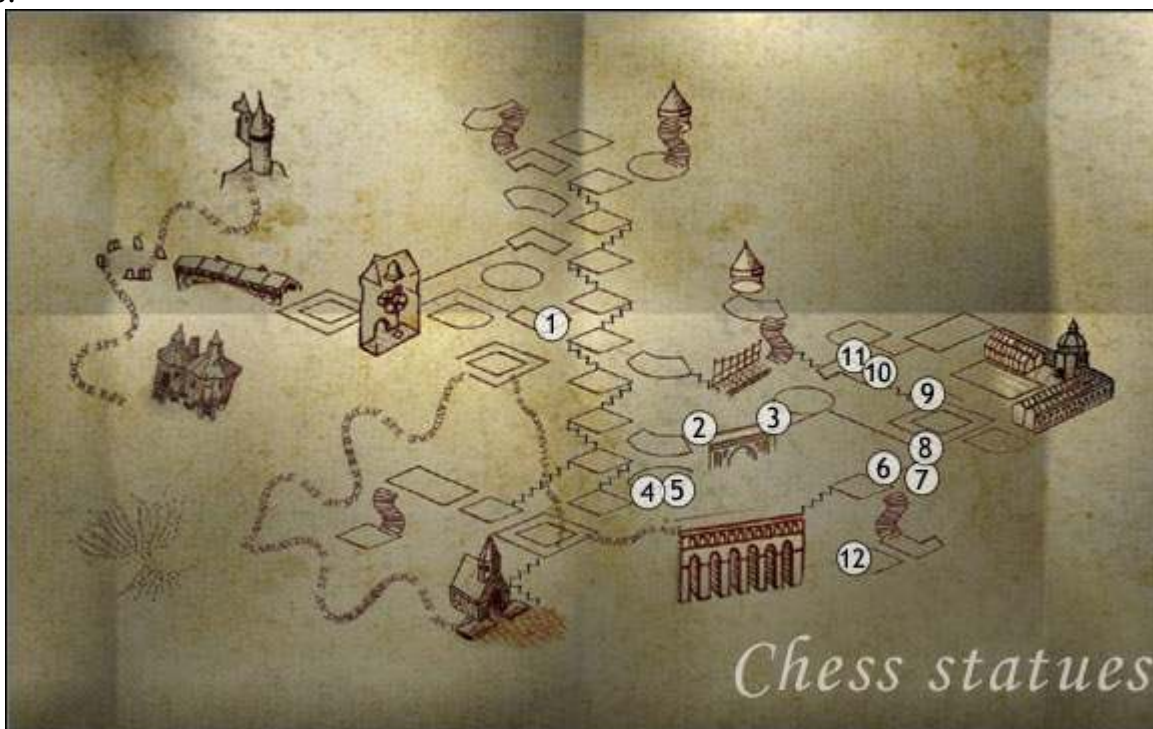
1. Ritratto 1: Signora Grassa; per entrare nella Sala Comune, dovrai parlare a un Grifondoro (Mimulus Mimbletonia);
2. Ritratto 2: richiederà informazioni su Priscilla Corvonero, chiedi a uno studenti di Corvonero (Intelletto nello studio);
3. Ritratto 3: vorrà sapere il titolo di testa della Gazzetta del Profeta. Vai in Sala Grande e al gufo di Silente (XD) lanciate degli Accio e Depulso. Un gufo appoggerà, poi, il giornale su un tavolo (Niente nuove, buone nuove);
4. Ritratto 4: Dovrai coprire con uno stendardo il ritratto dell'occhio davanti a lui. Dovrai solo lanciare Depulso alle due armature lì vicino. Poi potrai passare (Paraorecchie infuocati);
5. Ritratto 5: per trovare la sua parola d'ordine, dovrai girare il castello. Vai al ritratto 12 al quarto piano. Poi parlate al ritratto 2, secondo piano. Parlate con il dipinto della pastorella al secondo piano (trovate un'altra via), e poi al numero 11, e per finire al ritratto 7, di Giffard Abbott che vi dirà la parola d'ordine (Questa parola d'ordine è assurda);
6. Ritratto 6: chiedete prima la parola d'ordine. Dopo, andate verso il dormitorio maschile di Grifondoro. Prendete il Mantello dell'Invisibilità e andate di nuovo al sotterraneo. Lì ci saranno due Serpeverde che non si accorgeranno di voi. Dopo scoperta la parola d'ordine, toglietevi il mantello al settimo piano. Dopo riscendete e parlate col ritratto (potete usare il mantello solo dopo aver compiuto la missione di Ginny) (I Serpeverde sono i migliori);
7. Ritratto 7: richiedi la parola d'ordine, poi parla a uno studente di Tassorosso (Uovo di Drago);
8. Ritratto 8: parla con il ritratto 7, e poi ritorna da lei (Costolette e sugo);
9. Ritratto 9: chiedi la parola d'ordine. Poi vai al Bagno di Mirtilla Malcontenta e parlate (Non-ti-scordare-mai-di-me);
10. Ritratto 10: l'unica cosa che devi fare è parlare con lui, ma potrai farlo solo durante la missione di Hannah Abbott (Scoiattolo Scurrile);
11. Ritratto 11: per avere la parola d'ordine, dovete puntare solo la bacchetta verso i due Serpeverde vicini (Volo futurus unus);
12. Ritratto 12: ti chiederà di parlare con la sua copia. Si trova imprigionata da delle ragnatele. Dovrai conoscere prima Incendio (Tre teste sono meglio di una).





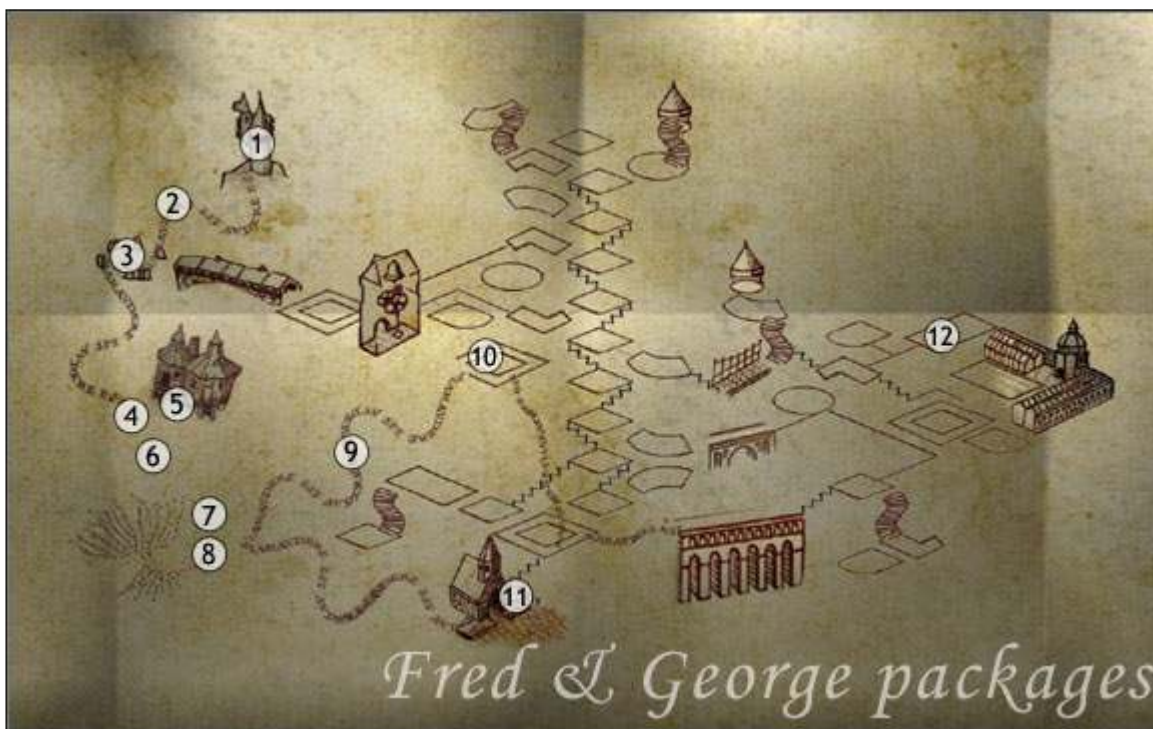
## Capitolo 7: Statue degli Scacchi Magici

Le statue si troveranno dietro a degli arazzi o, a volte, sotto delle ragnatele. Per i primi, usa Wingardium Leviosa, gli altri, Incendio.



## Capitolo 8: Pacchi nascosti dei Weasley

I gemelli, hanno nascosto per Hogwarts, i loro pacchi dei Tiri Vispi. Trovali tutti!



Nota per il numero 1: cercalo sul tetto... un gufo lo butterà a terra.

Nota sulla Capanna di Hagrid: la maggior parte dei pacchi in questa zona è nascosta in mezzo a certe piante. Usa Accio.

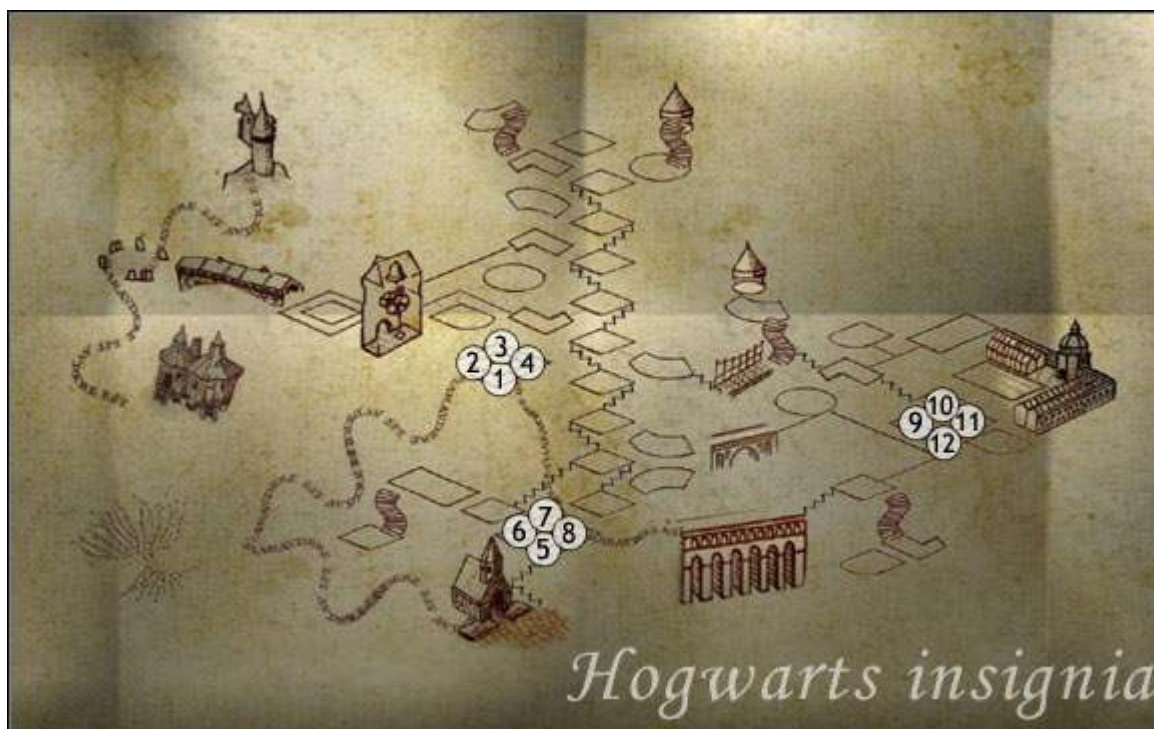




Nota per il numero 10: troverai questo pacco durante la sfida della macchina fotografica di Colin Canon.  
 Nota per il numero 12: il pacco è nascosta dalla libreria davanti al tavolo. Usa Depulso per spostarlo.

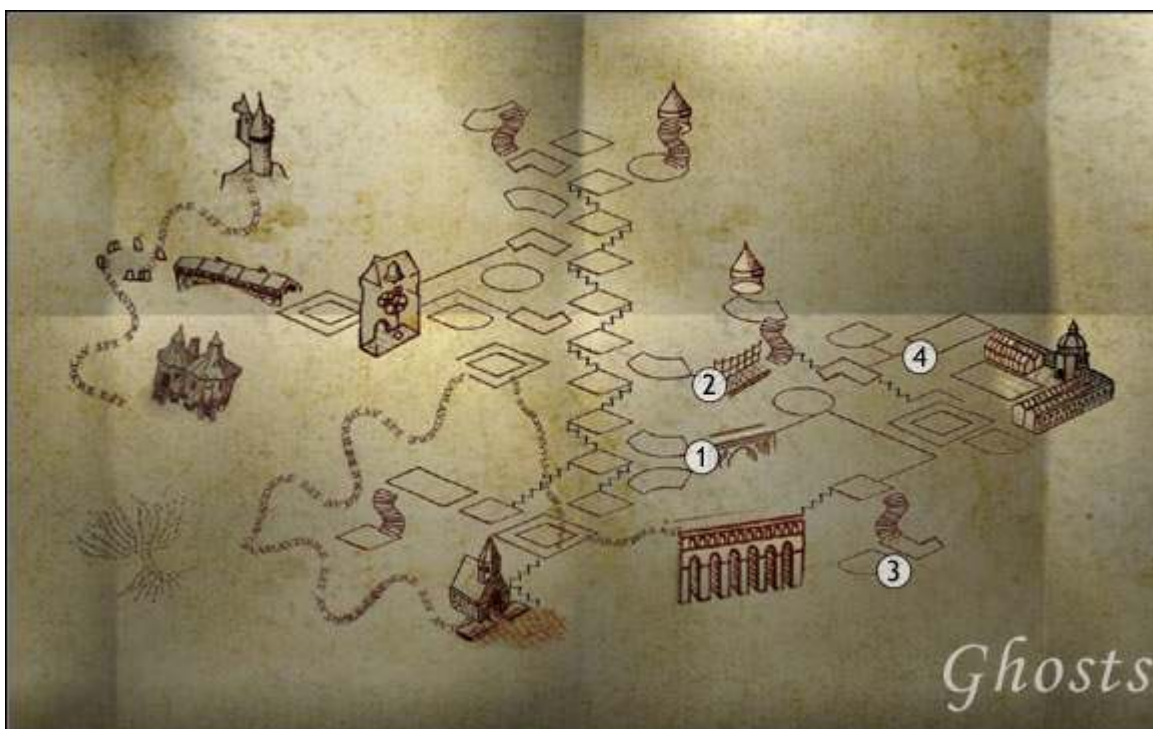
## Capitolo 9: Simboli Nascosti

I Simboli a Hogwarts si trovano nei 3 cortili principali... vi consigliamo di risolvere gli indovinelli, poiché potete vincere molti Punti Esplorazione.



## Capitolo 10: Fantasmi delle Case

Ci sono Quattro Fantasmi nel gioco. Nick-Quasi-Senza-Testa, la Dama Grigia, il Frate Grasso e il Barone Sanguinario. Tre di questi li potrete vedere solo quando appenderete il loro ritratto, uno, Nick, vi apparirà durante il gioco, ad esempio nella missione di Zacharias Smith. Potete comunque appendere i suoi quadri, numero 2.



## Capitolo 11: Scacchi Magici

Ahia... con gli scacchi dovrete avere parecchi problemi. Ci sono due modi per vincere i 3 Campioni. O usate l'intelligenza, o barate. Per barare dovrete seguire le istruzioni alla lettera.

Precisiamo prima che se non battete il Campione di Grifondoro, non potete battere quello di Serpeverde, e se non batterete anche lui, non potrete sfidare la Corvonero. Il primo è semplice... serve astuzia... per il secondo furbizia... e per la Corvonero dovrete essere cervelloni...

Per barare: Scaricate questo programma di scacchi: <http://www.megaupload.com/it/?d=KBLEMD1S> in un **altro computer**, se l'avete. Inserite il codice e aspettate il download (146 MB). Ora accedete al programma togliendolo dall'archivio RAR (se non l'avete scaricatelo qui:

<http://www.rarlab.com/rar/wrar380b2it.exe>). Avviate da questo computer, Harry Potter e l'Ordine della Fenice, e andate alla partita di scacchi. Tornando sul vostro computer dove avete scaricato Chessmaster9000, aprite la cartella e cliccate su Chessmaster.exe

Ora cliccate su New Player, digitate un nome, Create, e poi OK. Andate su Game Room, poi andate al menù Game, e New Game. In basso scegliete Chessmaster, se non vi compare, cliccate sul computer, poi Select, e sceglietelo. Dovrà avere i bianchi. Mentre in alto, cliccare sul ragazzo. Ora fate ok. Muoverà prima Chessmaster. Ora, passate all'altro computer e muovete prima voi, copiando le mosse di Chessmaster. Quando l'avversario di Grifondoro, Serpeverde o Tassorosso muoverà, voi copiate la sua mossa in Chessmaster9000. Vincerete subito!

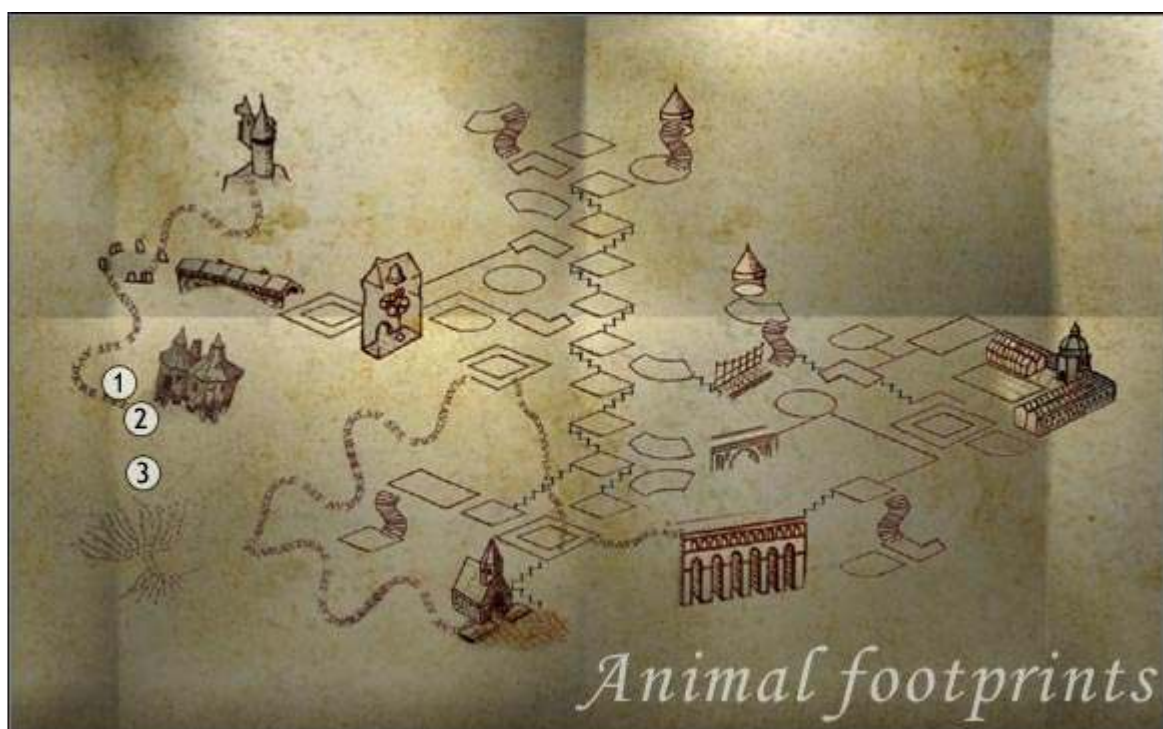
Questo trucco vale anche per chi ha la Play, o l'xBox. Ma se avete solo un computer, dovrete passare da Harry Potter agli scacchi tramite ctrl-alt-canc. Dovrete riuscire a raggiungere il desktop se il gioco ve lo permetterà. Buona fortuna!





## Capitolo 12: Tracce delle Creature Nascoste


Ci sono solo 3 impronte di creature magiche, e sono tutte nel giardino di Hagrid. Buona ricerca!



## Capitolo 13: Soluzione al Gioco

Prima di cominciare, ricordati:

- La Mappa del Malandrino è la tua migliore amica. Al posto di farti un giro in questa Hogwarts gigantesca, dai sempre un'occhiata alla mappa.
- Corri! (Shift) In questo modo arriverai sempre in fretta e non ti stanchi.
- Puoi lanciare 12 Incantesimi diversi. Ma usa negli attacchi solo Expelliarmus e Protego. Più pratici e veloci. (All'inizio potrai usare solo pochi incantesimi)

Più avanti vedrai che abbiamo messo delle figure di questo tipo: . Ti saranno molto utili, perché cliccandoci potrai scaricare il salvataggio fino a quel punto (Solo per i giochi per PC). Una volta scaricato, copia e incolla il file HPOOTP nella cartella:

Windows Vista: C:\Users\NOME\AppData\Local\Electronic Arts\Harry Potter and the Order of the Phoenix\HPOOTP

Windows XP: C:\Documents and Settings\NOME\AppData\Local\Electronic Arts\Harry Potter and the Order of the Phoenix\HPOOTP

La maggior parte degli utenti Windows, ha nascosta la cartella AppData. Se non la trovate, basta copiare l'indirizzo sull'Esplora Risorse di Windows (Aprite una cartella qualsiasi e copiate l'indirizzo su in alto, modificate NOME però prima, col vostro o dove si trova la vostra cartella documenti)

### L'Inizio



Guarda con attenzione il filmato, e appena arrivano i Dissennatori sfodera la bacchetta. *Expecto Patronum!*

### Grimmauld Place numero 12



Prima che intraprendi questa avventura, dovrai fare pratica. Come si può imparare meglio un Depulso quando in giro per casa ci sono Doxy pronti a morderti? Impara a lanciare Accio e Depulso insieme a Ginny... uno per attirare le cose, l'altro per respingerle.



Nella prossima stanza incontrerai la tua migliore amica, Hermione Granger. Imparerai il Reparo, per riparare oggetti rotti.



E' ora di incontrare Ron, fratello di Ginny Weasley, e imparare a far levitare gli oggetti. Fai levitare la roba di Ron e mettila nel baule.



## Primo Trimestre a Hogwarts



Dopo brevi filmati sarai a Hogwarts. Vai da Fred e George, in fondo al cortile. Ti diranno di andare da Hermione, e per farlo, usa la Mappa del Malandrino (l'oggetto più utile del gioco). Noterai che sta aspettando nella Sala Comune di Grifondoro. Incontrerai più avanti Cho Chang, di Corvonero.



Una volta giunti al settimo piano, avrai bisogno della parola d'ordine. Chiedi al ragazzo di Grifondoro lì vicino. Una volta dentro incontrerai Hermione.



Usa Accio o Depulso sulla Bacheca degli Annunci. Guagnerai i Punti Esplorazione (**Capitolo 1**). Usa la Mappa del Malandrino per trovare l'aula di Difesa contro le Arti Oscure. Scendendo al sesto piano incontrerai Mirtilla Malcontenta che ti mostrerà la Stanza dei Premi di cui ti ha parlato.



Troverai Neville sul ponte al Terzo Piano. E' circondato da un gruppo di Serpeverde. Ma nessuno scontro... dovrai solo sfoderare la bacchetta. Non ti disturberanno più e potrai proseguire verso la classe.



Dopo la lezione, dovrai andare da Fred e George, nel cortile di Trasfigurazione. Imparerai così l'incantesimo **Expelliarmus** e **Stupeficio**.



Subito dopo l'addestramento, ti troverai faccia faccia a un ragazzo di Serpeverde. Comincia a lanciare **Stupeficio**, e quando sarà a terra usa l'**Expelliarmus**





Ora devi andare in Biblioteca a prendere il libro. Usa la Mappa per trovare il tragitto più corto. Hermione ti consiglia di usare il passaggio segreto al secondo piano. Perché no? Il problema è che serve la parola d'ordine, e precisamente, informazioni su Priscilla Corvonero. Puoi trovare un altro tragitto per entrare in Biblioteca, ma è più semplice trovare un Corvonero (hanno la divisa blu) e chiedere informazioni sulla fondatrice della loro Casa.



Presto o tardi, sarai in biblioteca. Quando individuerai il libro, usa il tavolo (Wingardium Leviosa) per salirci e prenderlo.



Sfortunatamente, il libro vola via, e si poserà tutt'altra parte per altre due volte. Insistete a prenderlo...!!



Dovrai ora andare al Bagno di Mirtilla Malcontenta. Usa la Mappa! Il tragitto più semplice è attraversare il cortile di Trasfigurazione. Dovrai parlare con il ritratto di Giffard Abbott. Trova un Tassorosso (con divisa gialla) e chiedi la parola del ritratto. Una volta detta, Uovo di Drago, entra e vai da Mirtilla. Usa **Incendio** poi per accendere le torce. Hermione consiglia di andare a fare una gita a Hogsmeade, e intentato si è dimenticata del dolore alla mano di Harry...!



Dopo sarai nella tua Sala Comune, e dovrai cercare Neville. Sta nell'aula di Erbologia, usa la Mappa però! Una volta là, lancia Incendio insieme ai tuoi amici. Presto brucerete l'intera pianta.



Dopo aver seguito Neville nella Stanza delle Necessità, potrai insegnare (diciamo imparare che è meglio) a lancia il **Protego**. Il Sortilegio Scudo ti permetterà di deviare le fatture ai nemici...!!



Ora sei libero. Devi solo trovare i tuoi compagni dell'ES. Usa la Mappa e vai da ognuno di essi. Ti affideranno prima di tutto una missione, però.

## Angelina Johnson: Trappola nella Sala Trofei

Angelina è stata imprigionata nella Sala Trofei da Draco Malfoy. Sposta la sedia di Silente (XD) ed entra.



Troverai tutto distrutto. Fai levitare i trofei d'oro e d'argento, nei corrispettivi posti. Abbina i colori!

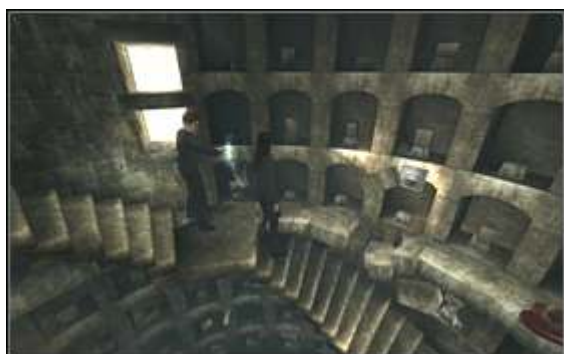


Una volta nel piedistallo, usa Riparo e aggiusta tutto.



## Cho Chang: Guai alla Gufaia

In questa missione facile ma lunga, dovrai inseguire il gufo della scuola per Cho. Dovrai usare il Riparo su vari oggetti...



## Colin Canon: Prendiamo la macchina fotografica



Dovrai salire sul tetto poiché dei Serpeverde hanno lanciato, con una forza strepitosa tra l'altro, la macchina a Colin Canon. Usa Wingardium Leviosa su una panca e incomincia a salire sul blocco.



Brucia la pianta insieme ai tuoi amici, con Incendio. Una volta liberato il passaggio, troverai più su un pacchetto di Fred e George, prendilo.



Continua a salire, e usa Riparo su vari oggetti che ti impediscono di passare. Una volta arrivato, usa Wingardium Leviosa alla macchina, e cerca di buttarla giù se sotto... spera che si rompa ^^

## Dean Thomas: Alla ricerca dei Gargoyles

Dean ti chiederà di trovare 5 Gargoyles parlanti per il professor Rūf. Sono dei cinghiali alati che parlano... Uno si trova nello stesso cortile di Dean, davanti all'aula di Trasfigurazione. Consiglio, dopo averci parlato, di lanciare Incendio su tutti... (punti!)





Altri due Gargoyle li puoi trovare, uno nella torre di Difesa contro le Arti Oscure, vicino alla scala che porta al secondo piano. L'altro prima del Passaggio, fuori.



Gli ultimi due si trovano, una al quarto piano, fuori sul balcone. L'altro nel cortile in pietra, dopo aver salito le scale.



## Ernie Macmillan: Compiti di Pozioni

Il titolo dice tutto. Dovrai cercare 5 piante di mola, vicino al cerchio di pietre e la Capanna di Hagrid, e una Mandragola reperibile nell'aula di Erbologia.

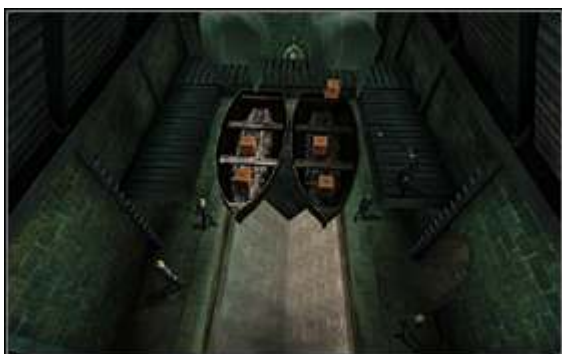


Prima di prendere la Mandragola, mettili le cuffie! Il loro pianto è letale ^^



### Fred, George Weasley e Lee Jordan: Nascondiamo i pacchetti!

Vai alla rimessa delle barche. Usa Wingardium Leviosa sui teli delle barche. Poi usa lo stesso incantesimo per prendere i pacchi di Fred e George. Nascondili nelle barchette. Ora copri coi teli con lo stesso incanto.

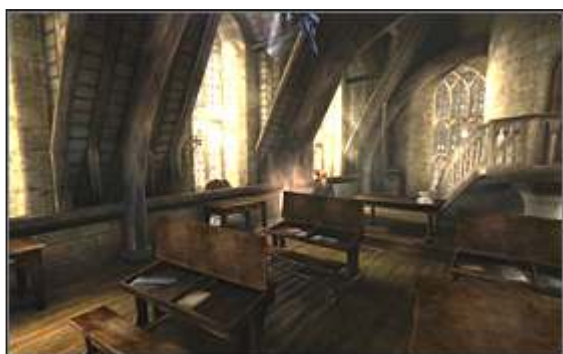


### Ginny Weasley: Guai per i gemelli

Ora devi salvare i gemelli dai guai. Vai al dormitorio maschile, prendi il tuo Mantello dell'Invisibilità e scendi giù al terzo piano. Ora puoi controllare tre persone, e 6 impronte!



Una volta entrati nell'aula di Difesa contro le Arti Oscure, distrai i ragazzi rompendo i vasi. Basta avvicinarsi. Ora sali su, nell'ufficio della Umbridge e entra nello sgabuzzino. Prendi la bottiglia di veleno. Togliti il mantello su, nella torre di Grifondoro e parla con Ginny.





## Hannah Abbott

Hannah vuole usare un passaggio segreto per entrare nella Stanza delle Necessità. Vai al ritratto dell'astronomo (il numero 10, nel capitolo 6) che ti darà la parola d'ordine. Poi parla con Hannah di nuovo.



## Luna Lovegood: Sfamiamo i Thestral

Per sfamarli, devi far salire la carne cruda, su verso la radura. Per farlo, usa Wingardium Leviosa, e appoggia la carne su ogni piattaforma che vedi. Sta attento a quando rotola giù.



## Spiega dove si trova la stanza

Parla con Calì e Padma Patil. Poi seguile a Divinazione, e parlale di nuovo. Tutto qua.

Avrai bisogno di trovare Anthony Goldstein, Michael Corner e Terry Steeval. Si trovano ovunque, quindi usa la Mappa.

### Susan Bones: Salvataggio!

Questa sarà il tuo vero primo combattimento. Punta la bacchetta contro Tiger e Goyle e lancia Protego, Expelliarmus e Stupeficium. Cerca di non svenire.



### Zacharias Smith: Aiuta coi compiti

Zacharias vorrà aiuto per i compiti. Vorrà il Libro Mostro dei Mostri, che si trova più avanti, sempre in Biblioteca. Parlagli e vorrà la pozione Rigeneratrice che si trova in Infermeria.



Un'altra cosa, Zacharias vorrà sapere la data di morte di Sir Nicholas. Questo comparirà subito per dirtelo.



### E ora?

Dopo aver compiuto le missioni, potete continuare con le missioni dei professori, ma noi le descriveremo più avanti. Ora continuiamo con la storia. Tornate al settimo piano, nella Stanza delle Necessità e parlate con Ginny, Zacharias, Colin e dopo questi, affronta la sfida di Cho. ^^







Breve filmatino notturno. Ora dovrà andare a parlare con Silente. Il suo ufficio si sposta, nella Sala d'Ingresso. Incontrerai anche la professoressa McGranitt.



Dopo altri brevi filmati, ti troverai da Piton. Cercherà di entrare nella tua mente, ma basta solo trascinare la sua bacchetta al centro... dopo un po', sarai riuscito a sconfiggerlo.

## Natale a Londra

Dopo altri filmati, sarai a Grimmauld Place. Potrai visitare tutta la casa. Quando vuoi andartene, parla con Ginny, su per le scale. Dovrai trovare degli oggetti che l'elfo Kreacher ha nascosto. Dietro il quadro c'è un medaglione. Nobiltà della Natura sopra un armadietto. Dietro un altro armadietto c'è un carillon e un Ordine di Merlino in una piccola libreria. Poi vai da Sirius nella stanza degli arazzi. Vai dal signor Weasley in cucina, torna da Sirius.



## Il Secondo Trimestre



Ron ti ricorda che devi andare alla lezione di Occlumanzia di Piton. Vai nell'aula di Pozioni. Le regole non sono cambiate.



Hermione ti consiglia di andare su alla Stanza delle Necessità. Qui insegnerai l'Incanto Patronus, ma solo per pochi secondi...



Malfoy e i suoi scagnozzi entreranno nella Stanza. Sarai uno contro 5 e non riuscirai a vincere... però provaci!!

Dopo dovrai dirigerti verso la Capanna di Hadrid. Malfoy sarà là. Qui potrai riprenderti la tua rivincita.

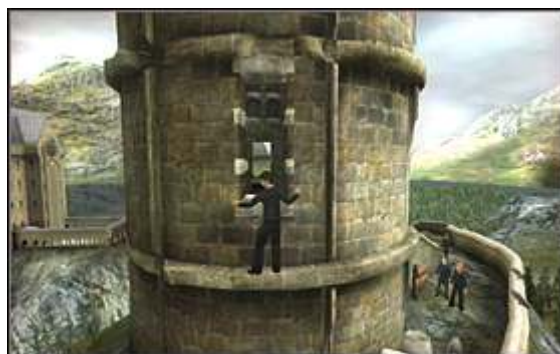


Qui potrai vincere, ma anche se perdi non conterà molto nel gioco, solo che devi batterlo, perché è odioso!! Poi appariranno nuove missioni nella tua Mappa.

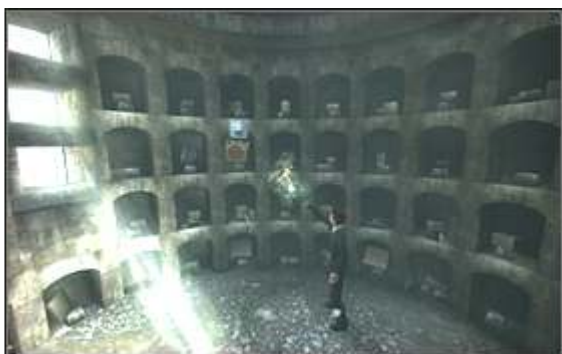


### Colin Canon

Ora dirigiti verso la Guferia. Qui ci sarà Colin. Dovrai bruciare prima la pianta, e poi salire su. Quando sei davanti alla finestra aperta, entra.



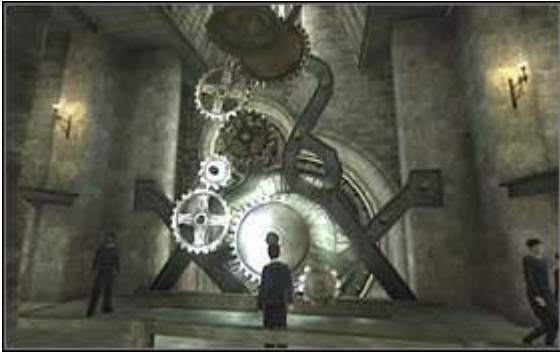
Quando sarai dentro Colin ti passerà le scatole. Usa Wingardium Leviosa per metterle negli incavi giusti. Dopo aver messo apposto le scatole, arriverà Gazza, mhhh secondo Colin. Allora sali su, e ripara il davanzale oltre la porta. Sali e esci fuori. Ora ti devi calare, e cerca di scoprire alcuni punti esplorazione e un pacco dei Weasley.



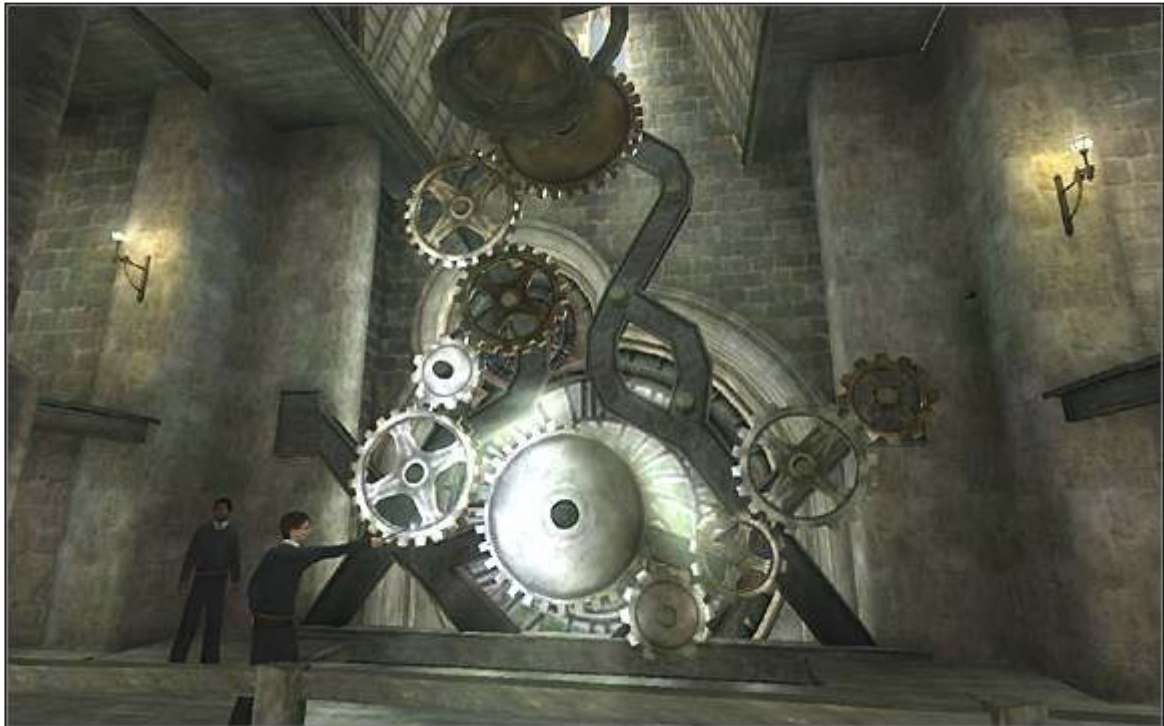
### Dean Thomas: Sabota la Torre dell'Orologio

La ribellione sta diventando seria. Dean ti chiederà di smontare gli ingranaggi a destra, con Wingardium Leviosa, e metterli nell'ordine corretto a sinistra, per far andare indietro l'orologio. Poi controlla nel piano sopra. Ci sono altri ingranaggi... passali a Dean.





Dopo di che, mettili nel conegno che va verso destra.



### Luna Lovegood: Aziona le Paludi

Dopo aver parlato a Luna, usa la panca per salire sul tetto. Dopodiché, riparalo, e usa Reducto contro il tetto a cono verso sinistra. Troverai la palude portatile. Dopo buttala giù e scendi. Aziona la palude con Incendio... e...



La stessa cosa negli altri cortile, be', non lo stesso. Nel cortile di pietra dovrai salire il tetto, tramite la grondaia rotta a sinistra. Usando mensole e grondaie arriverai su in cima. Butta di sotto la palude, scendi e azionala con Incendio o Reducto.



Dopo, manca solo il cortile di Trasfigurazione. Troverai Ginny. La palude si trova sopra l'albero del cortile. Prendila, ma arrivano Tiger e Goyle con una Serpeverde. Sconfiggili e dopo, prendi la palude. Mettila sulla x e azionala.



## Gemelle Patil: Zittisci la Umbridge!

Avrai notato che la Umbridge ha affissato alle pareti degli altoparlanti. Il tuo compito, è di sabotarli, insieme alle sorelle Patil. Per farlo devi far levitare due panche sotto l'altoparlante. Salirci e versarsi la pozione Tartagliante, Invio.



Dopo aver finito le varie missioni, Malfoy ti ricorderà che devi andare a Occlumanzia da Piton. Quando uscirai, dovrai andare al quinto piano da Fred e George.





## Fred e George: L'azione finale!

Sorpresa! Potrai impersonare i gemelli, per un certo tempo. All'inizio dovrai solo azionare la palude, con Incendio o Reducto. Dopodiché devi usare Incendio per azionare alcune scatole di fuochi d'artificio. Non c'è un limite di tempo, ma le scatole sono un bel po'. L'ultima scatola, sta nella Sala Grande



Quando riprenderai il controllo di Harry, dirigi verso il castello. Malfoy e i Serpeverde stanno duellando nel Cerchio di Pietra, contro Ginny, Neville e Luna. Aiutali a sconfiggerli.



## Londra, Ministero della Magia... Ufficio Misteri



Dopo le varie scene elettrizzanti, controllerai Sirius, e dovrai sconfiggere Lucius Malfoy e Bellatrix Black. Saprai certamente l'esito dello scontro..  
Ç-Ç



Dopo le varie scene, controllerai Silente che duella contro Voldemort. Alza il volume al massimo. Il combattimento si dividerà in tre parti. All'inizio il classico duello... usa i tuoi poteri contro Voldemort... state tranquilli che Levicorpus non funziona come dovrebbe. Usate Proteggo e Expelliarmus.



Nella seconda parte dell'incontro, Voldemort si materializzerà fuori portata, sulla fontana. Tutti gli Incantesimi che lancerai saranno accumulati e rilasciati contro Silente. Usa Proteggo per defletterli contro Voldemort.



La terza parte consiste che Voldemort, farà levitare degli oggetti... poi te li scaglierà... usa costantemente Proteggo.



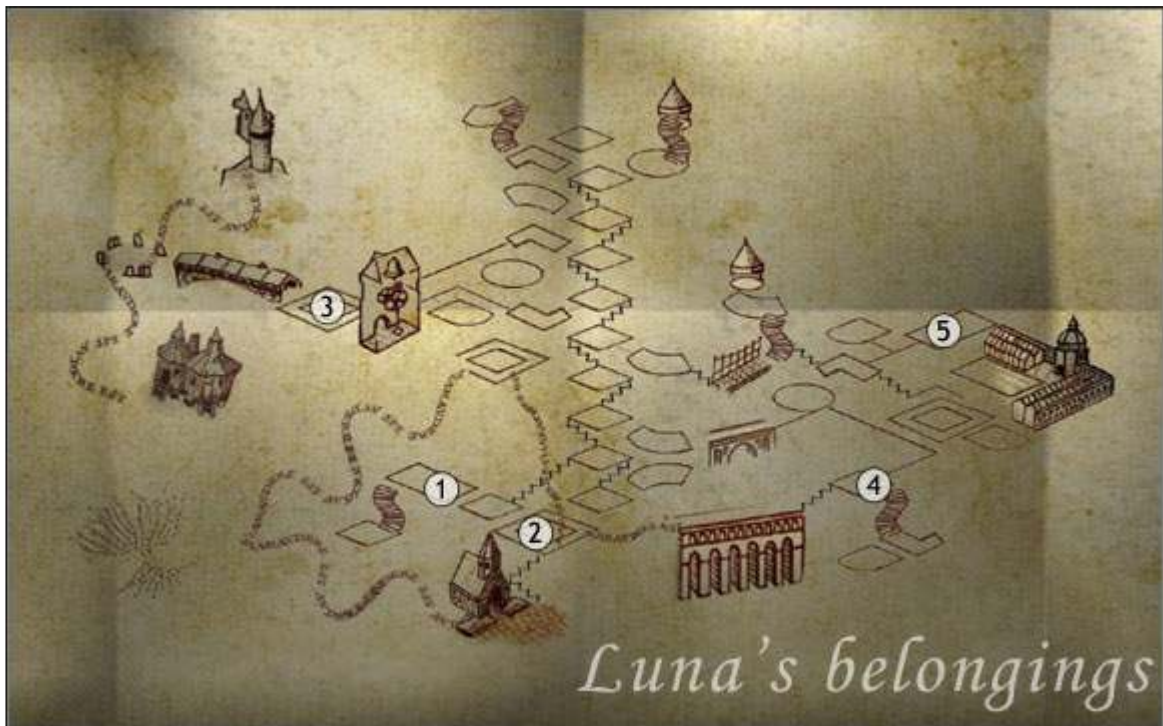
Voldemort entrerà nella mente di Harry. Dovrai vincere come nelle lezioni di Occlumanzia, porta la sua bacchetta al centro. Se vinci, la modalità storia si conclude.

E ora? O potrai finire le missioni di Luna o degli insegnanti, o cercare gli ultimi segreti per Hogwarts.



## Arriva un'altra estate

Avvia la missione di Luna parlandole. Si trova nel Salone d'Ingresso. Gli oggetti sono indicati nella Mappa. Per il numero 2, si trova sotto a un mucchio di foglie. Usa la scopa per spazzarle.



## Sfide degli Insegnanti

Tre insegnanti su 4, ti affideranno due missioni. La prima è la scrittura di un saggio. La seconda è l'esame delle tue capacità. La McGranitt ti affiderà solo una missione.

## Filius Vitious: Incantesimi

**Saggio:** Avrai bisogno del libro che ti suggerirà Hermione. Parla con Vitious, vai nella Sala Grande. Parla con la ragazza vicino al camino (te la indicherà la telecamera) e parlane. Dopo torna da Vitious.



**Esame:** Consiste di usare gli incantesimi corretti nel minor tempo possibile. Il traguardo è l'Eccezionale. Non farti ripetere gli incantesimi da Vitious più di una volta, o ti perdi il massimo voto. Stai attento quando cerchi di prendere il bersaglio corretto, Harry gira a casino, e non lo becca mai.. (soprattutto quando bisogna riparare i piatti). Usa Incendio sulle targhe, Accio sulla catena vicino al focolare.



### **Minerva McGranitt: Trasfigurazione**

La missione più semplice. Parlate con la McGranitt, poi andate alla Torre di Divinazione e parlate coi ragazzi, dopo tornate dalla professoressa e parlatele. Fatto.

### **Pomona Sprite: Erbologia**

Saggio: Composizione per la professoressa Sprite. Per farlo prendi il libro di Neville dal dormitorio dei ragazzi.



*Forse non troverai il libro, ma è sotto la lampada affianco al letto con Oscar, la rana di Neville*



**Esame:** Fai lievitare le Mandragole e poi travasale nei vasi nuovi...



### Severus Piton: Pozioni

**Saggio:** Una composizione sulla Pietra di Luna, 30 centimetri! ^^ Avrai bisogno di due cose: un libro della Biblioteca e Hermione. Il libro si trova nel Reparto Proibito, controlla in fondo verso sinistra.. premi ripetutamente Invio.

**Esame:** Le regole sono semplici. In base al colore della pozione, devi versarci, usando il Wingardium Leviosa, l'ingrediente con il colore giusto... devi accoppiarli



Ecco l'ultimo salvataggio. E' al 100%, contiene la vincita agli Scacchi con tutti e 3 i campioni, vincita delle Gobbiglie con tutti e 4 i campioni, esami con Eccezionale, tutti i punti esplorazione, e il premio finale, nella Stanza dei Premi!



## Credits e Info:

La guida presente, è stata creata dal forum [Harry Potter Art di ForumCommuty](#).

Ogni materiale presente è quindi di proprietà del forum. Non puoi ridistribuire, vendere, copiare, modificare, o violare in nostri diritti con questa guida. Ogni violazione sarà perseguitata penalmente.

Per cercare aggiornamenti della suddetta guida, visitare questo indirizzo:

<http://harrypotterart.forumcommunity.net/?t=12698515>

Ti ringraziamo per aver scaricato questa Guida... e buon divertimento col gioco  
***Harry Potter e l'Ordine della Fenice***