

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Komplettlösung für PSone

geschrieben von Nicole (nico_134@freenet.de)

exklusiv für www.gamepad.de

© Softwareservice Kratz/nico_134

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

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

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

Wer den ersten Teil gespielt hat, kennt schon den Umgang mit dem Zauberstab. Dieses Spiel ist ein wenig schwieriger als der ersten Teil. Es gilt 20 Silberkarten und 4 Goldkarten zu sammeln. Findet man sie während der jeweiligen Aufgabe nicht, kann man sie über das Buch im Gemeinschaftsraum während des Spiels oder auch nach dem Abspann nachträglich holen. In dieser Lösung sind alle Stellen aufgeführt, an denen Karten zu bekommen sind.

Aber nicht nur Bildkarten kann man sammeln, sondern auch zusätzlich Zeugnisse bekommen. Schließt man in den Unterrichtsstunden mit der besten Note „A“ ab, oder ist man schneller im Unterricht, als alle anderen, bekommt man jeweils einen Pokal. Im Quidditschtraining kann man sich bronzene, silberne oder goldene Flügel erwerben. Das alles ist aber keine „Muss“, um durch das Spiel zu gelangen. Jede Aufgabe kann wiederholt werden. Entweder während oder am Ende des Spiels.

Allerdings kann man nach dem Abspann nicht mehr durch die Schule wandern, sondern nur über ein Buch in die einzelnen Level gelangen.

Zum anderen kannst Du noch Quidditsch spielen. Dazu gehst Du nachdem Du Dein Spiel geladen hast nicht auf Spiel starten, sondern auf den Menüpunkt Quidditsch spielen. Hier sind 6 Spiele zu absolvieren. Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin und wieder von vorne. Hast Du alle Spiele gewonnen, bekommst Du den Quidditschpokal. Die Quidditschspiele haben aber keinerlei Auswirkung auf das restliche Spiel.

Es gibt drei Räume in die ich nicht hineingelangt bin. Das ist zum einen Prof. Snapes Büro in den Kerkern, dann Prof. Dumbledores Büro im Oberschloss und der Raum neben der großen Halle in der Eingangshalle. Diese Räume waren immer verschlossen. Vielleicht ist das so beabsichtigt, denn die Bildkarten habe ich alle bekommen. Du kannst es ja selber einmal ausprobieren.

Für alle, deren Harry an Energiemangel leidet gibt es einen Cheat, der auch wunderbar funktioniert. Wer ihn nicht braucht, überliest die nächsten Zeilen einfach.

Cheat

Halte im Hauptmenü (also da wo Du ein Spiel laden kannst) L1 gedrückt und drücke dann Viereck, Kreis, Viereck, Kreis, oben, unten, links, rechts. Wenn Du nun im Spiel Energie verlierst, egal an welcher Stelle, pausiere das Spiel und haltet L1 gedrückt. Der Energiebalken füllt sich dann wieder auf. Danach setzt Du das Spiel wie gehabt fort.

Der Guhl

Nach der Einführungssequenz befindest Du dich im Fuchsbau der Weaslys. Mrs. Weasley ist nicht gerade begeistert von der Rettungsaktion ihrer Söhne. Also wollen Harry und Ron ihr aus dem Weg gehen und müssen einen anderen Weg ins Haus finden. Geh auf die Kisten im Garten zu und schiebe sie mit dem Flippendozauber ein Stück weiter. Dazu drückst Du die X-Taste. Hast Du das getan, kletterst Du auf die linke Kiste und springst von ihr aus auf die nächste und dann auf das Dach. Die beiden klettern dann durch das Dachfenster ins Haus. Hier ist der Guhl, der einen Höllenlärm macht, weil er mit Rohren wirft. Deine Aufgabe ist es jetzt die Rohre mit der Truhe vor Dir unter Zeitdruck einzufangen. Und zwar genau 60 Stück. Dazu musst Du mit den Pfeilen rechts und links die Truhe bewegen. Du musst die Pfeile aber festhalten, damit die Truhe auf der linken oder rechten Seite bleibt. Lässt Du die Tasten los, rutscht diese automatisch wieder in die Mitte. Der blaue Balken unten zeigt Dir an, wie viel Zeit Du noch hast und rechts unten werden die gefangenen Rohre gezählt. Danach wird automatisch gespeichert, wenn Du diese Option eingestellt hast.

Harry und Ginny Weasley

Die beiden laufen in den Garten, um Mr. Weasley zu suchen, denn sie sollen den Garten entgnomen. Geh nach rechts zu den Kisten. Dahinter findest Du einen Gartentor, dass jetzt auf ist. Geh hindurch. Dort wartet Ron schon auf Dich. Um durch das nächste Tor zu kommen, musst Du die Fässer zerstören. Darin findest Du jeweils eine Bohne. Ist das geschafft, springt das Schloss am nächsten Tor auch ab und Du gehst hindurch.

Hier wartet Ginny Weasley. Das niedliche Tierchen bei ihr ist ein Knuddelmuff. Diesen kannst Du verkleinern, in dem Du in verzauberst. Größer wird er, wenn er die bunten Büsche frisst. Geh also nacheinander zu den Büschen und bleib daran stehen, bis der Knuddelmuff da ist und ihn auffrisst. Unter den Büschen befindet sich wieder jeweils eine Bohne, mit denen Du in Hogwarts bei Fred und George Bildkarten kaufen kannst. Unter einem dieser Sträucher befindet sich eine Silberkarte. Lass den Knuddelmuff alle Büsche fressen, auch wenn Du die Bildkarte schon hast, denn die Bohnen verhelfen Dir ja zu weiteren Karten. Hast Du alles erledigt und Deine **1. Silberkarte (Felix Summerbee)** eingesammelt, geht es weiter durch das nächste Tor.

Harry beim Entgnomen des Fuchsbaus

Dort sind Ron und sein Vater Arthur Weasley. Zunächst musst Du die Kisten aus dem Weg zaubern und auf den Steinen zerschmettern. Dazu drückst Du die X-Taste, um die Kisten anzuheben, bewegst sie mit den Pfeiltasten über die Steine und lässt sie mit der Dreieck-Taste von ganz oben auf die Felsen fallen. Sie zerschmettern dann. Hast Du die Kisten und auch den Fernseher zerstört, bekommst Du von Mr. Weasley die **Handschuhe** zum Entgnomen. Weiter geht es durch das nächste Tor.

Hier musst Du die Gnome über den Zaun werfen. Dazu drückst Du schnell immer wieder die Viereck-Taste. Harry dreht sich dann wie beim Diskuswerfen. Irgendwann kommt ein roter Kreis und ein Pfeil erscheint, der Dir die Richtung anzeigt, in die Du wirfst. Du bekommst dafür Punkte. Triffst Du die Gegenstände, wie Telefonhäuschen, Auto, Teich, etc. bekommst Du Zusatzpunkte. Um das Telefonhäuschen zu treffen, muss der grüne Balken komplett voll sein. Dafür bekommst Du 100 Zusatzpunkte. Um das Auto zu treffen muss der grüne Balken bis zum 3. Strich gefüllt sein. Hierfür gibt es 200 Zusatzpunkte. Um die Seerose zu treffen, muss das Balkenende zwischen dem dritten und 4. Strich liegen. Dann bekommst Du 150 Zusatzpunkte. Um den Bienenstock im Baum zu treffen, lädst Du den Balken wieder vollständig auf. Du erhältst dann 250 Zusatzpunkte. Wenn Du alle Ziele in einem Durchgang getroffen hast, bekommst Du von Ron die **2. Silberkarte (Yargley Platt)** Du kannst das Spiel natürlich so oft wieder holen wie Du Lust und Nerven hast. Du bekommst außerdem 100 Extrapunkte, wenn Du alle Ziele getroffen hast.

Duellarena

Hier trittst Du gegen Fred Weasley an. Mit den Pfeiltasten bewegst Du Dich nach rechts, links, vor oder zurück. Mit der X-Taste zauberst Du. Achte darauf, dass Du den Zaubern Deines Gegners ausweichst. Der blaue Balken oben links, ist Deine Energieanzeige und er gelbe rechts die von Fred. Es werden zwei Kämpfe ausgetragen. Jeder Kampf besteht aus 2 Runden. Wer zuerst 2 Runden gewonnen hat, hat auch den Kampf gewonnen. Im zweiten Kampf kannst Du zusätzlich noch Bonusflüche einsetzen. Stelle Dich dazu hinter die blinkenden Gegenstände, wie z.B. den Fernseher rechts. Wenn Fred nun seinen Zauber abgibt, trifft er den Fernseher und nicht Dich. Aus diesem kommt dann eine blaue Kugel, die Du einsammelst. Mit der Kreis-Taste kannst du jetzt den Bonusfluch an Fred abschießen, der ihm natürlich mehr Energie nimmt als ein normaler Fluch. Aber auch Dein Gegner hat Gegenstände auf seiner Seite, die Bonusflüche freisetzen können, wie z.B. den Baum links. Auch im zweiten Kampf musst Du 2 Runden gewinnen, um Deinen Gegner zu entwaffnen.

Harry im Fuchsbau

Als nächstes musst Du Ginny finden, da die Familie nach London in die Winkelgasse reisen möchte. Geh geradeaus und dann rechts. Sammle die Bohnen und den Schokofrosch ein. Bei der nächsten Weggabelung hältst Du Dich links. Den Rasenmäher verzauberst Du und bekommst eine weitere Bohne. Dies funktioniert aber nur, wenn er gerade still steht. Weiter die Bohnen einsammeln. Hinten stehen 2 Holzfässer. Verzaubere sie und sie bringen Dir eine Bohne und ein Schokofrosch. Danach musst Du an den wild gewordenen Bienen vorbei und holst Dir aus dem Fass noch die Schokofrosch. Weiter geht es durch das nächste Tor. Hier steht eine verzauberte Waschmaschine. Um sie wieder zum Schnurren zubringen wie ein Kätzchen, musst Du sie ebenfalls verzaubern. Achte aber auf die Teile, die die Waschmaschine nach Dir wirft. Der Balken unten zeigt Dir wieder wann Du es geschafft hast. Schnurrt sie einmal,

bewegst Du sie mit einem Zauber zu der Heckenwand hinter Dir. Oben werden erst einmal die beiden Rasenmäher aus dem Weg geräumt und die Bohnen eingesammelt. Dann zauberst Du die Waschmaschine eine Etage höher und kletterst über sie noch höher, um auch dort die Bohnen einzusammeln. Wieder eine Etage runter in der Ecke rechts ist noch ein Fass mit einem Schokofrosch. Weiter geht es nach unten. Dort zauberst Du den Stein auf die Platte in der Mitte und das Schloss am nächsten Tor geht auf. Zerstöre die Fässer und sammle Bohnen und Schokofrösche ein.

Die beiden Rasenmäher werden wieder in Bohnen verwandelt und der Stein auf die Platte gesetzt. Eine wahre Bohnenflut fällt herab und das nächste Tor ist auf. Weiter geht es durch das nächste Tor.

Links im Fass ist ein Schokofrosch. Den Weg weiter kommen wieder Bienen. Bist Du an diesen vorbei, wartet abermals eine Waschmaschine auf Dich. Bringe sie wieder zum Schweigen und setze sie dann in die Mitte auf die Platte, um durch das nächste Tor zu kommen.

Die Fässer enthalten wieder Bohnen und Schokofrösche. Sind sie alle beseitigt und alles eingesammelt, ist das nächste Tor offen.

Hier treibt wieder ein Rasenmäher sein Unwesen. Hinten links sind fünf Fässer und rechts ist ein weiterer Rasenmäher, der die Brücke versperrt. Beseitig auch ihn, um über die Brücke weiter zu kommen. Bist Du gut über die Brücke taucht schon wieder ein Rasenmäher auf und hinter der nächsten Wegbiegung ein weiterer. An den Bienen musst Du leider vorbei, um den Stein oben auf der Hecke herunter auf die Platte zu bewegen. Noch einmal an den Bienen vorbei und durch das nächste Tor.

Den Rasenmäher wieder beseitigen und dann geradeaus an den Bienen vorbei. Hinten steht oben eine Waschmaschine. Verzaubere sie wieder und hol sie dann herunter auf die Platte. Oben werden wieder jede Menge Bohnen freigesetzt. Also die Waschmaschine an den Rand schieben und hochklettern, um die Bohnen zu holen. Dann wieder zurück an den Bienen vorbei und nach links zum Fluss. Der Baum wird verzaubert, fällt um und Du kannst ihn als Brücke benutzen. Hier den Kübel mit der Pflanze auf die Platte bewegen. Doch bevor Du durch das nächste Tor gehst, lauf den Weg links hinein an den Bienen vorbei. Dort schiebst Du die beiden Kisten etwas näher an die Hecke und kletterst über diese nach oben. Sammle die Bohnen ein und auch die **3. Silberkarte (Hengis von Woodcroft)**. Wieder über die Kisten hinunter an den Bienen vorbei und durch das nächste Tor. Dort steht Ginny. Ihr Knuddelmuff hat ihr Erinnermich gefressen. Verzaubere ihn und er spuckt es aus. Das **Erinnermich** darfst Du behalten. Ron taucht auf und ihr fahrt in die Winkelgasse.

Reise in die Winkelgasse

Auf dieser Fahrt musst Du durch die Kamine rutschen. Dabei musst Du Harry mit den Pfeiltasten steuern. Sammle die Bohnen ein und achte darauf nicht von der Bahn zu fliegen. Am Ende folgt wieder eine Sequenz.

Harry und das fliegende Auto

Ron und Harry fahren mit dem fliegenden Auto. Du musst sie jetzt durch den Tunnel vor dem Zug herlotsen. Dabei musst Du die Sterne einsammeln, die Geschwindigkeitsschübe abgeben. Damit Du nicht vom Zug gerammt wirst.

In der zweiten Runde durch den Tunnel musst Du zusätzlich noch Schraubenschlüssel sammeln, die die Schäden am Wagen reparieren. Außerdem bekommst Du bei dieser Gelegenheit noch die **4. Silberkarten (Dorcas Wellbeloved)**.

Danach landet ihr in der peitschenden Weide und Du musst Ron befreien. Dazu musst Du nah genug an den Baum herangehen und in seinen dann offenen Mund zaubern. Die Weide gibt Druckwellen ab, die Dir die Energie nehmen und schlägt mit den Zweigen nach Dir. Hast Du sie besiegt geht es in der Schule weiter.

Hintere Halle

Bevor Du die Treppe nach oben gehst, lauf unten einmal um die Treppe herum und sammle die Bohnen ein. Dann eine Treppe nach oben und auf das Geländer klettern und von dort aus springender Weise die in der Luft schwebenden Bohnen einsammeln. Wieder die Treppe nach oben und eine Runde um die zweite Treppe drehen, dann ganz nach oben und auch hier wieder die in der Luft schwebenden Bohnen einsammeln. Wieder ganz nach oben und durch den Torbogen. Hier auf dem Gang sammelst Du die Bohnen ein, aber Vorsicht, denn die Rüstungen schlagen zu. Also schnell an ihnen vorbei und in einem jeweils die Bohne einsammeln. Dann durch den nächsten Torbogen. Hier zunächst auf den Schrank klettern und von dort aus auf das Geländer springen und dabei die Bohnen einsammeln. Treppe nach oben und Du triffst auf Collin. Auf den Schränken die Bohnen einsammeln und auch die vor dem Ritter. Auch dieser schlägt zu. Durch den nächsten Torbogen. Die erste Tür rechts führt in die Große Halle. Dort sammelst Du die Bohnen ein. An die in der Luft schwebenden Bohnen kommst Du, wenn Du von dem Tisch herunter springst. Wieder hinaus und die Treppe nach oben. Dann nach links zur Hintere Halle. Auf dem Schrank links sammelst Du die Bohne ein.

Der Hof

Laufe dann auf den schmalen Schrank geradeaus zu. Drücke die Viereck-Taste, um in den Geheimraum zu kommen. Links befinden sich zwei Tüten. Verzaubere sie und ein paar Bohnen kommen zum Vorschein. Dann drücke die Dreieck-Taste und schau an die Decke. Wenn Du jetzt die fliegenden Bücher verzauberst, bekommt Gryffindor

zusätzliche Hauspunkte. Danach geht es weiter hinunter. Bohnen einsammeln und auch wieder eine Tüte mit Bohnen. Weiter den Weg entlang und die Bohnen, sowie Tüten einsammeln. Dann erst links alles hinter den Säulen einsammeln und dann nach rechts zum Rasen. Auch dort alles einsammeln und durch den nächsten Gang. Über die Brüstung rechts Springen und dort Bohnen und auch die **5. Silberkarte (Bertie Bott)** einsammeln. Dann den ganze Weg wieder zurück und dabei die neu erschienen Bohnen einsammeln. Links wieder durch das Bücherregal in den Gang.

Passwort unbekannt

Sammele die Bohnen auf dem Schrank ein und springe von dem nächsten Schrank um auch die restlichen Bohnen zu sammeln. Weiter geht durch den nächsten Bogen. Ron wartet schon auf Dich vor dem Büro von Prof. Lockhardt. Weiter geht es durch den nächsten Torbogen. Geh jetzt die Treppe hinauf. Dort wartet rechts Ron vor dem Porträt der fetten Dame, also dem Zugang zum Gemeinschaftsraum. Leider kennen beide nicht das richtige Passwort, also macht sich Harry auf die Suche nach Hermine.

Bibliothek

Geh die Treppe hinauf und geradeaus durch die Tür in die Bibliothek. Der fast kopflose Nick wartet auf Dich. Erst einmal gehst Du um das rechte Bücherregal herum und sammelst die Tüte mit Bohnen ein. Dann links um das Regal herum und das schmale Regal öffnen. Hier musst Du zwei schwebende Bücher verzaubern und die Bohnen auf den Schränken einsammeln. Über die niedrigen Schränke kommst Du auf die Hohen. Hast Du das geschafft verlässt Du diesen Geheimraum und kehrst in die Bibliothek zurück.

Geradeaus noch die Tüte auf dem Boden holen und dann über den niedrigen Schrank am Eingang zur Bibliothek über die hohen Schränke um auch die Bohnen einzusammeln. Dann weiter und einen Rundgang um den Mittelkreis starten. Dabei die 3 Bücher beseitigen und die Bohnen einsammeln. Danach siehst du zwar Hermine in einem Gang stehen, doch geh erst, nachdem Du das 4. Buch hier beseitigt hast links davon in den Gang und dort rechts durch den schmalen Schrank in den Geheimraum.

Auch hier sind wieder zwei Bücher zu verzaubern und alle Bohnen einzusammeln. Danach zurück Richtung Hermine. Rechts und links von ihr in den Nischen sind noch Tüten mit Bohnen. Dann zu Hermine. Nach dem Gespräch gehst Du zum Ausgang zurück aber von dort aus noch einmal nach rechts in den Raum mit den vielen Schränken. Rechts hinter einem hohen Schrank ist ein schmaler. Wenn Du dort hindurch gehst, findest Du noch 2 Tüten mit Bohnen. Drücke die Dreieck-Taste und schalte so in die Zielfunktion um. Wenn Du jetzt nach oben schaust, kannst Du die Karte in der Luft anvisieren und mit einem Zauber herunterholen. Du bekommst die **6. Silberkarte (Harry Potter)**. Jetzt hinaus aus dem Geheimraum und aus der Bibliothek und die Treppe hinunter in den Gemeinschaftsraum der Gryffindors.

Gemeinschaftsraum der Gryffindors

Geh zunächst noch zu Fred und George. Sie erzählen Dir etwas von Gründerturnierclub. Um dort hinein zu kommen, musst Du aber eine bestimmte Anzahl von Bildkarten besitzen. Harry gibt ihnen 50 Bohnen und bekommt die **7. Silberkarten (Ignatia Wildshmith)**. Insgesamt kannst Du 5 Bildkarten bei den beiden kaufen, also benötigst Du 250 Bohnen. Dazu musst Du sie aber jedes Mal extra ansprechen. Beim zweiten Mal bekommst Du die **8. Silberkarte (Greta Catchlove)**. Beim dritte Ansprechen bekommst Du die **9. Silberkarte (Chauncey Oldridge)**. Das vierte Mal ist es die **10. Silberkarte (Herpo der Üble)** und beim nächsten Mal die **11. Silberkarte (Paracelsus)**. Gegenüber von Fred und Georg liegt ein Buch, dass Du lesen kannst. Hier kannst Du den Level wiederholen, bei denen Du vielleicht die Bildkarte nicht bekommen hast.

Gründer-Turnier gegen Hufflepuff

Hinter Fred und George gehst Du jetzt durch die Rüstung zum Duellier-Turnier. Geh nach links und durch das Porträt der Dame links. Hier findet das Hufflepuff-Turnier statt. Wie auch im Training im Fuchsbau besteht der Kampf aus 2 Runden, aber schon hier gibt es die Bonusfläche. Gewinnst Du 2 Runden, hast Du auch den Kampf gewonnen und bekommst die **1. Goldkarte (Helga Hufflepuff)**.

Gründer-Turnier gegen Ravenclaw

Jetzt durch das Portrait der älteren Dame rechts. Hier findet das Duell-Turnier der Ravenclaws statt. Auch hier wieder zwei der drei Runden gewinnen und du hast in diesem Kampf gesiegt. Du bekommst die **2. Goldkarte (Rowena Ravenclaw)**.

Das Duell gegen Slytherin kannst Du noch nicht bestreiten, weil Du dazu 20 Silberkarten benötigst. Kehre in den Gemeinschaftsraum zurück denn auch in den Gründerturm kommst Du ja erst nachdem Du alle drei Häuser besiegt hast. Auch den Gemeinschaftsraum verlässt Du und gehst die Treppe nach oben.

Unterricht in Kräuterkunde

Geh hinter Ron, also nach rechts und durch den nächsten Torbogen. Dann noch weiter und Du landest wieder in der Eingangshalle. Dort geht es nach draußen. Folge Ron nach rechts zu den Gewächshäusern. Folge dem Gartenweg durch 3 Torbögen. Du landest im Klassenzimmer für Kräuterkunde. Hier musst Du zunächst zwischen den Sanduhren

hindurch laufen. Damit startet ein Zeitlimit. Versuche über die schwebenden Blätter zu springen und dabei alle Bohnen einzusammeln. Bist zu spät kannst Du das ganze wiederholen. Die eingesammelten Bohnen brauchst Du dann nicht mehr aufzunehmen. Bist du früher im Klassenzimmer, als der rote Pfeil unten am Balken anzeigt, hast Du einen neuen Rekord aufgestellt und erhältst den **Kräuterkunde-Rennen-Pokal**. Wenn Du den Pokal nicht bekommen hast, kannst Du es später noch einmal versuchen. **(Siehe Ende dieses Abschnitts)**

Du musst jetzt wieder einen Zauberspruch lernen und dabei die Symbole drücken die aufleuchten. Prof. Sprout verteilt Noten von C bis A für die Leistung, die Du beim Lernen Zauberspruch vollbracht hast. Die Note „A“ bekommst Du übrigens nur, wenn Du in allen drei Lernstufen über 90% hast. Das erreichst Du in dem Du genau dann die Taste drückst, wenn der Ton erklingt. Prof. Sprout sagt dann auch jedes Mal „Perfekt“. Hast Du die Note „A“ erreicht, brauchst Du nicht mehr zum Unterricht zu kommen und erhältst den **Kräuterkunde-Klassen -Pokal**. Hast Du den Pokal nicht auf Anhieb geholt kannst Du es später noch einmal versuchen. **(Siehe Ende dieses Abschnitts)**

Danach geht es weiter. Sammle hier alle Bohnen ein und geh dann durch die zugewachsene Glastür hinten links. Geh nach links zu Prof. Sprout. Du musst jetzt mindestens 3 Alraunen finden. Wenn du mehr findest gibt es zusätzliche Punkte. Sammle noch die Bohnen ein und geh dann geradeaus. Hermine kommt auf Dich zu. Weiter geht es zu dem Wiesenfleck in der Mitte. Dort musst Du die beiden Schnecken zweimal verzaubern und kannst dann mit einem Zauber die **1. Alraune** ausrupfen und anschließend einsammeln. Wenn Du nicht schnell genug bist, zerstören die Schnecken die Alraunen.

Weiter geht nach rechts, wo Du entweder die Pilze aufnehmen kannst und nach den hüpfenden lilafarbenen Kreaturen werfen kannst oder Du verzauberst sie. Du bekommst dann Bohnen. Zurück und den linken Gang entlang. Eine kleine braune Schnecke kommt auf Dich zu, die Du wieder mit zweimal zaubern ausschaltest und eine orange Schnecke, für die Du allerdings 4 Zauber brauchst. Weiter einmal nach oben klettern. Hier sind wieder 3 braune Schnecken. Hast Du sie beseitigt, rupfe die **2. Alraune** in der Mitte des runden Beetes aus.

Weiter geht es durch die Glastür und einmal nach oben klettern. Dort müssen eine braune und 2 orange Schnecken beseitigt werden. Hier musst Du noch schneller reagieren, sonst geht Dir die **3. Alraune** leider nicht ins Netz.

Weiter geht es auf der rechten Seite durch den Torbogen. Eine orange Schnecke wartet hier aber auch ein Schokofrosch und ein paar Bohnen. Dann wieder ein paar von den lilafarbenen Hüpfern. Rechts entlang klettern und Bohnen einsammeln. Danach kommen wieder 2 orange und eine 2 braune Schnecke, die in der Mitte an einer Alraune herum fressen. Die **4. Alraune** kann ausgerupft werden.

Weiter geht es durch die nächste Glastür links. Links steht ein Zaubertrank. Eine orange Schnecke kriecht hier rum. Dann einmal nach oben klettern und wieder. Hier belagern 3 orange Schnecken und eine braune die **5. Alraune**.

Rechts geht es weiter den Gang und dann durch die Glastür links. Hier kannst du Dir rechts und links wieder Bohnen und jeweils einen Pilz holen. Dann weiter und einmal klettern. Noch einmal über die Hecke und nach rechts. Du hast den Rundgang beendet und übergibst Prof. Sprout, die jetzt am Schrank steht die Alraunen. Hast Du alle 5 Alraunen gesammelt bekommst Du 50 Hauspunkte für Gryffindor.

Rechts und links steht jeweils ein Junge. Rechts kannst Du noch einmal um den Kräuterkunde-Rennen-Pokal kämpfen und links zeigt Dir der Junge einen Geheimgang ins Klassenzimmer für Kräuterkunde. Dort kannst Du Deine Noten verbessern, um den Kräuterkunde-Klassen-Pokal zu bekommen.

Bist du wieder draußen kommt Hedwig mit einem Brief von Oliver Wood angefliegen. Du sollst zum Übungsplatz für Quidditsch kommen.

1. Quidditsch-Training

Jetzt durch den Torbogen und den Waldweg zurück. Dort steht Neville und erzählt Dir von einem neuen Geheimgang hinter ihm. Geh hindurch. Ein etwas größeres lilafarbenes Wesen hüpfelt aufgeregt hier herum. Du musst versuchen an ihm vorbei zu kommen, denn erledigen kannst Du es nicht. Wenn Du es anzauberst wird es rot und noch aufgeregter. Hinten links und rechts sind jede Menge kleine von diesen Viechern. Die musst Du erledigen. Dafür bekommst Du wieder reichlich Bohnen. Ist das geschafft wieder hinaus aus dem Geheimgang und von Hedwig den nächsten Brief von Oliver entgegen nehmen. Meine Güte ist der ungeduldig.

Jetzt also schnell durch den nächsten Torbogen links und zum Quidditschübungsgelände. Über die Brücke nach rechts. Dort wartet ein Junge, der gerne ins Team aufgenommen werden möchte. Durch die Tür geht es zum Übungsplatz. Du musst jetzt zwischen den Pfosten hindurch fliegen. Sie tauchen nach einander auf. Hast Du alle Pfosten durchfliegen bekommst Du die **Goldflügel**. Danach bekommst Du zwei Besen zur Auswahl. Der erste hat die umgekehrte Steuerung und der zweite die normale. Wenn Du beide getestet hast, kannst Du einen auswählen. Danach ist das Grundtraining beendet.

Duelliertraining mit Ron

Draußen wartet Ron um mit Dir das Duellieren zu trainieren. Die Pflanzen rechts und links geben wieder Bonusfläche ab. Alles andere wie gehabt.

Anschließend taucht Malfoy auf, beleidigt Hermine und Ron versucht mit seinem defekten Zauberstab Draco zu verzaubern, doch leider geht der Schuss nach hinten los. Nun musst Du auf schnellstem Wege mit Ron zu Hagrids Hütte gelangen. Du läufst also hinter Ron her. Aber Vorsicht Ron hinterlässt des Öfteren eine Schleimspur, weil er ja Schnecken verschluckt hat. Außerdem gilt es noch Bohnen einzusammeln. Der Balken unten darf nicht voll werden, denn sonst bist Du zu weit von Ron entfernt und hast ihn verlogen. Sollte das geschehen fängst Du beim letzten Abschnitt wieder an. Die ganze Strecke hat 3 Teilabschnitte. Beim dritten wird es noch etwas komplizierten, denn da gehen die ersten beiden Schleimspuren nicht in Laufrichtung sondern in die andere, also musst Du ihnen dort ausweichen. Danach kannst Du wie bei den ersten beiden Teilstrecken auf ihnen beschleunigen.

Bist Du an Hagrids Hütte angekommen, musst Du zum einen die Schnecken, die Ron ausspuckt auffangen und zum anderen den Fressnapf von Fang leeren. Zum Auffangen, bewegst Du den Napf mit den Pfeiltasten nach rechts und links. Zum Leeren, musst Du den Napf nach links bewegen und dann den Fressnapf mit der Viereck-Taste in das Holzfass ausleeren. Wie auch schon bei den Rohren, die der Guhl am Anfang geworfen hat, musst Du die Pfeiltasten festhalten, damit der Napf in einer Ecke bleibt. Die Zahl der Schnecken wird im Fass auf Null herunter gezählt. Hast Du das in der unten angegebenen Zeit geschafft, geht ihr drei wieder in das Schulgebäude zurück.

Softwareservice Kratz/nico_134

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

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

Unterricht in Verteidigung gegen die dunklen Künste

Folge Hermine die Stufen links hinunter und durch die Tür rechts ins Oberschloss. Nun die Treppe hinauf. Dort sind Ron und Hermine. Links geht es ins Klassenzimmer. Wieder beginnt ein Wettkampf mit der Zeit. Laufe also durch die Eieruhren und klettere dann auf den Tisch rechts. Dein Ziel ist der Durchgang rechts, denn links geht es nicht weiter. Danach musst Du an den zuschlagenden Rüstungen vorbei durch die nächste Tür. Hier über die Rampe links nach oben über die Plattformen springen, bis Du auf einer beweglichen angekommen bist. Diese bringt Dich nach oben, wo Du zum nächsten Durchgang springen kannst. Auch hier sind wieder zuschlagende Rüstungen. Vorbei an ihnen und über die Tisch durch den nächsten Durchgang. Dann noch über einen Abgrund und über einen beweglichen Stein und Du bist angekommen. Hier kannst Du den **V.g.d.d.K.-Rennen-Pokal** gewinnen, wenn Du schnell genug bist.

Danach folgst Du wieder das Erlernen eines neuen Zauberspruchs. Wie gehabt musst Du die Note „A“ erreichen und den **V.g.d.d.K.-Klassen-Pokal** zu bekommen.

Danach geht es an die Wichtel. Leuchtet das blaue Vieh rot auf, verzauberst Du es einmal damit es betäubt ist. Leuchtet es dann gelb verzauberst Du es noch einmal, um es schweben zu lassen und beförderst es in die Käfig rechts. Setzt Du es allerdings wieder vor dem Käfig ab, muss der Wichtel neu betäubt werden. Kommt er an Dich nimmt er Dir die Energie. Danach geht es nach hinten zu Prof. Lockhardt und die Stufen hinauf.

Hier erst einmal die Bohnen und den Zaubertrank einsammeln. Dann durch die Tür. Hier laufen zwei Wichtel herum, die Du in den Käfig befördern musst. Danach ist das Schloss an der nächsten Tür auf. Folge der Bohnen- und Schokofroschspur, was gar nicht so einfach ist auf dem rutschigen Parkettboden. Durch die nächste Tür geht es weiter.

Hier warten 3 Wichtel darauf eingesperrt zu werden. Wenn Du allerdings nicht schnell genug bist, hüpfen sie wieder aus dem Käfig. Danach geht es durch die nächste Tür. Wieder ein rutschiger Parkettboden mit Bohnen und Schokofröschen. Durch die nächste Tür.

Du stehst wieder vor Lockhardt und bekommst 20 Punkte für Gryffindor. Danach trifft ihr Nick, der von seiner Todestagsfeier berichtet. Anschließend folgt die Hauspunkteauswertung.

Die Todestagsfeier hat zwar schon begonnen, doch wenn Du die Pokale noch nicht geholt hast, kannst Du noch einmal die Treppe hinunter gehen und durch die Tür rechts. Wieder eine Treppe nach oben und dann durch die Tür links. Wieder beginnt das Rennen. Um den Klassenpokal zu holen gehst Du durch den schmalen Schrank rechts von der Tür.

Harry wirkt einen Zauber

Im Oberschloss vom Klassenzimmer Verteidigung gegen die dunklen Künste aus gehst Du den Gang weiter und erforschst Du hier noch ein Geheimnis. Du kommst an den nächsten schmalen Bücherschrank rechts. Bist Du hindurch schiebst Du die kleinere Säule vor Dir nach hinten. Dann läufst Du hinter die große Säule und schiebst diese zweimal nach vorne, also in die Mitte des Raumes. Über die kleiner Säule zur größeren, umdrehen und über die beiden Tisch zur Brüstung. Dort sammelst Du alle Bohnen und Schokofrösche ein. Weiter geht es durch die nächste Tür. Weiter geht es den Weg entlang. Dabei rechts und links immer die Bohnen einsammeln. Am Ende stehst Du vor der **12. Silberkarte (Jocunda Sykes)**. Den Weg wieder zurück in den Hauptgang.

Gruselige Rüstungen - Galerie

Hier die Treppe hoch und durch die Tür links in die Galerie. Den Gang entlang und rechts durch die Tür. Weiter steht links wieder ein schmaler Bücherschrank, durch den Du gehst. Hinten stehen zwei Rüstungen, die auf Dich zukommen. Verzaubere sie schon von weitem. Dann geht die Tür rechts auf. Hier ist wieder eine einzelne Rüstung, die Du erst mal aus dem Weg schaffst. Dann auf den Schrank die Bohnen einsammeln und über die sich bewegenden Plattform auf die andere Seite. Sammle auch hier alle Bohnen ein und geh rechts durch die Tür. Über den Holzsteg auf die Brüstung und dann zur **13. Silberkarte (Adalbert Schwahfel)** rechts. Das ganze wieder zurück und durch den Bücherschrank auf den Hauptgang.

Ein Zimmer voller Bertie Botts Bohnen - Ritterzimmer

Die nachfolgenden beiden Türen sind verschlossen, also wieder zurück durch die beiden Türen und dann gegenüber ins Ritterzimmer. Bevor Du durch die nächste Tür gehst, sammle noch rund herum die Bohnen ein. Hier rechts an den Rittern vorbei die Bohnen sammeln, aber Vorsicht, denn auch die schlagen wieder zu. Dann durch das nächste Bücherregal rechts. Folge der Bohnenspur und klettere erst links auf die Kisten, um auch dort oben die Bohnen zu holen. Dann unten durch die Tür. Weiter den Weg entlang, der Rüstung ausweichen und rechts auf die Kisten klettern. Dann rechts die Bohne vor der Rüstung holen und über die Kisten nach links springen. Auf den Schrank klettern und von ihm aus auf die andere Seite. Dort stellst Du Dich auf die Bodenplatte. Ein Luftwirbel wird frei gegeben. Also wieder nach unten und dort durch die Tür. Jetzt rechts noch einmal über die Kisten nach oben. Unten ist jetzt der Luftwirbel zu sehen, der Dich auf die andere Seite befördert. Dort die Pflanze auf die Bodenplatte zu setzen. Hast Du es geschafft fallen wieder Bohnen herunter und auch die **14. Silberkarte (Cassandra Wablatschky)**. Spring hinunter und hol Dir alles. Zurück durch den Schrank.

Büro von Prof. Dumbledore

Weiter den Weg nach rechts zu Prof. Dumbledores Büro. Seine Tür ist zwar noch verschlossen, aber rechts ist ein Bücherregal, durch das Du gehst. Hier über die Holzbalken nach oben klettern und die Bohnen einsammeln. Außerdem schwebt noch ein Buch in der Luft, dass Du verzauberst. Noch einmal springen und den schmalen Steg nach oben. Dort rutschst Du jetzt links die lange Bahn hinunter und springst auf die Brüstung gegenüber. Dann auf den Schrank und von dort aus weiter nach oben. Sammle die Bohnen ein und springe dann Richtung Bücherregal wieder runter. Zurück in den Gang und hinaus aus dem Ritterzimmer. Dann die beiden Treppen hinunter und hinaus aus dem Oberschloss. Jetzt wird es Zeit in die Kerker hinunter zu gehen.

Todestagsfeier

Also rechts durch den Torbogen. Nick wartet schon auf Dich. Folge ihm. In der großen Halle gehst Du die Treppe hinunter und nach rechts hinten durch den Torbogen in die Kerker. Weiter geht es die Treppe hinunter und durch den nächsten Torbogen. Weiter den Gang entlang und auf die Rüstungen aufpassen. Die Treppen hinunter und unten durch die Tür.

Vor Dir ist Peeves mit einem blöden Spruch. Von rechts kommt dann auch schon eine Rüstung. Beseitige sie und geh nach rechts. Dort links durch die Tür zur Schneckengrube. Achtung hier wird es glitschig. 2 orange und 2 braune Schnecken wollen verzaubert werden. Dann auf der anderen Seite der Grube die Treppe nach oben.

Rechts jetzt in den Lagerraum von Prof. Lockhardt. Hier warten nach einander 5 Schnecken auf Dich aber diesmal mit Haus. Weiter geht es die Treppe nach oben und rechts durch die Tür ins Hebelzimmer. Betätige hier den Hebel und Du siehst, wie Plattformen freigegeben werden. Sammle die Bohnen ein und geh wieder zurück durch die beiden Türen.

Jetzt in das gegenüberliegende Hebelzimmer. Auch hier den Hebel betätigen. Wieder werden Plattformen frei gegeben und Bohnen fallen herab zum einsammeln. Dann hinaus und zurück durch die Schneckengrube nach rechts zu dem Schild. Springe auf die erste Plattform und dann nach links. Hol Dir den Zaubertrank und die Bohnen. Dann auf die zweite Plattform und von dort aus zur Tür.

Du bist jetzt auf der Feier, doch Peeves klaut das Geschenk, das Ron für Nick hat. Deine Aufgabe ist es das Geschenk zurück zu holen. Peeves ist hinter dem Buffet und wirft mit Essensresten nach Dir. Du musst zum einen die Essensreste mit einem kurzen Zauber unschädlich machen und zum anderen Peeves mit einem aufgeladenen Zauber schwächen. Hast Du es geschafft, bekommt Ron sein Geschenk wieder. Es folgt eine Sequenz.

Unterricht in Zaubertrank

Du musst einen Mega-Power-Trank mischen. Dazu immer die drei Symbole der Reihenfolge nach von links nach rechts drücken, bis der Kessel voll ist.

Harry entgnotm Hagrids Kürbisbeet

Um Baumschlangenhaut zu bekommen, musst Du bei Hagrid das Kürbisbeet entgnotmen. Also das gleiche Spiel wie im Fuchsbau. Für den Waschbottich links gibt es 150 Zusatzpunkte. Der Balken muss komplett ausgefüllt sein. Für den lilafarbenen Berliner in der Mitte 100 Zusatzpunkte. Der Balken muss dafür bis zum zweitletzten Strich ausgefüllt sein. Für die Vogelscheuche gibt es 200 Zusatzpunkte und der Balken muss bis zum vorletzten Strich ausgefüllt sein. Für das Vogelhaus rechts gibt es 250 Zusatzpunkte. Dafür muss der Wurf so flach wie möglich gehalten werden, aber Vorsicht, bleibst Du unter dem zweiten Strich, verlierst Du den Gnom schon vor dem Abwurf. Egal wie viele Punkte Du bekommst, Hagrid gibt Dir **die Baumschlangenhaut**. Wenn Du jedoch alle Ziele in einem Durchgang getroffen hast, bekommst Du von Hagrid Deine **15. Silberkarte (Edgar Stroulger)**. Es gibt außerdem 100 Extrapunkte in diesem Spiel, wenn alle Ziele getroffen wurden. Auch hier kannst Du solange Spielen, bis Du entweder die Karte hast, oder keine Nerven mehr. © Vielleicht versuchst Du es dann später noch einmal über das Buch im Gemeinschaftsraum.

Quidditschspiel gegen Slytherin

Das ist nicht ganz einfach zu bewältigen. Denn als erstes musst Du hinter Draco herfliegen (X-Taste) und wenn Du ihm nah genug bist ihn mit der Viereck-Taste vom Besen schubsen. Ist der Balken unten leer, hast Du Draco ausgeschaltet. Nun beginnt die Jagd nach dem Schnatz. Dazu musst Du durch die Ringe hinter dem Schnatz herfliegen. Ist hier der Balken voll bist Du nah genug, um ihn zu greifen. Dazu musst Du jetzt im richtigen Moment die X-Taste drücken. Schaffst Du es nicht in der unten ablaufenden Zeit, beginnt die Jagd auf den Schnatz aufs Neue.

Winkelgasse

Die ersten beiden Geschäfte rechts und links sind geschlossen. Gehst du weiter kommt Hedwig angefliegen. Einen Zettel von Hermine kannst Du jetzt lesen. Die nächsten Geschäfte sind auch alle zu. Ein Stück weiter triffst Du auf Draco Malfoy. Geh danach in die Apotheke links. Hier treiben Wichtel ihr Unwesen, die Draco freigelassen hat. Deine Aufgabe besteht darin die Wichtel hinter der Theke zum Fenster hinaus zu zaubern. Natürlich wieder unter Zeitdruck. Hast Du alle Wichtel beseitigt, gibt der Apotheker Dir die **Blutegel**.

Danach geht es gegenüber in die magische Menagerie. Hier musst Du die Florfliegen, die Du brauchst selber fangen. Dazu hast Du natürlich wieder nur eine begrenzte Zeit. Also erst einmal nach oben und dort das Paket suche, dass sich etwas bewegt. Dann das Paket anzaubern und die Fliegen die herauskommen auch verzaubern. Dadurch erhältst Du eine von Ihnen. Wahrscheinlich fliegen die restlichen 4 jetzt hinunter. Also nach unten und das gleiche Spiel von vorne, bis Du alle **5 Florfliegen** gefangen hast. Danach verlässt Du den Laden. Geh die Gasse zurück zu Hagrid.

Vielsafttrank

Ron, Harry und Hermine füllen in der Mädchentoilette die Zutaten in den Kessel. Danach verlässt Du die Mädchentoilette wieder. Folge den Teppichen hinaus durch die 2 Türen und den Torbogen und Du stehst wieder im Unterschloße. Ron erzählt Dir etwas von einem Duellierclub in der großen Halle. Doch bevor Du dahin gehst, erkunde erst noch weiter das Schloss im oberen Teil.

Ein gefährlicher Sprung

Geh die Treppen hinauf und den Gang vorbei am Gemeinschaftsraum der Gryffindors. Dort am Ende des Ganges durch den Torbogen. Geradeaus läufst Du auf eine etwas andersfarbige Wand zu. Davor ist ein leichtes Glitzern zu sehen. Du stehst vor einem Treppenblock, der aber erst noch ausgefahren werden muss. Sammle erst die Bohnen hier unten ein und stelle Dich dann auf die rechte Seite des Treppenblocks. und zaubere ihn an. Du kommst so über die Treppe zu der Tür links oben. Da hinter sind Ratten, die Du verkleinern musst. Zurück durch die Tür und über den Schrank rechts wieder hinunter, da der Sprung sonst zu groß für Harry wäre. Dann von dieser Seite den Treppenblock anzaubern, damit Du durch die Tür rechts oben kommst. Hier sind wieder zwei Rüstungen, die aber schnell auf Dich zukommen. Die Rüstung links kannst Du einfach mit zwei Zaubern erledigen, doch bei der rechten ist es etwas schwieriger. Du musst Deinen Zauber dann abgeben, wenn sie die Arme gehoben hat, sonst blockiert ihr Schild Deinen Zauber und hat keinerlei Wirkung. Hast Du die Rüstungen erledigt, gehst Du wieder hinaus und über den Schrank rechts nach unten. Jetzt unten in der Mitte durch die Tür, deren Schloss gerade abgefallen ist. Dort betätigst Du den Hebel. Vorsicht beim Verlassen des Raumes, denn jetzt steht hier unten in der Halle auch ein Ritter, der die bewegliche Plattform bewacht. Klettere rechts auf den Schrank und springe von da aus auf die schwebende Plattform. Dann dreh Dich um und springe zu der **16. Silberkarte (Gaspard Shingleton)**. Vorsicht beim Hinunterklettern, denn der Ritter ist immer noch da und läuft Dir auch nach. Erledigst Du ihn noch, bekommst Du weitere Hauspunkte. Verlasse das Geheimnis und geh nach links weiter durch den Torbogen. Du bist jetzt wieder in der Eingangshalle.

Duellierclub

Geh die Treppe hinunter und dann links durch die erste Tür in die Große Halle. Wie gehabt musst Du Draco im Duell mit 2 Runden besiegen. Diesmal sind es Kerzen, die die Bonusflüche abgeben. Doch nachdem Du Malfoy besiegt hast, zaubert er eine Schlange aufs Parket. Diese gilt es jetzt auch noch zu besiegen. Vorsicht, denn sie spuckt nach Dir. Hast Du es geschafft folgt wieder eine Sequenz.

Harry und Ron als Crabbe und Goyle

Folge jetzt dem Slytherinjungen, wie Du eben Ron gefolgt bist. Beeil Dich, lass ihn nicht aus dem Augen, sammle die Bohnen ein und weiche den schlagenden Rittern aus. Der Unterschied besteht darin, dass Du Dich jetzt nur noch sehr behäbig bewegen kannst. Springen ist überhaupt nicht mehr drin. Auch diese Verfolgungsjagd besteht wieder aus 2 Teilstücken. Beim zweiten Teilstück musst Du über schmale Steinbrücken laufen und kannst rechts und links hinunter fallen. Hast Du es geschafft folgt eine Unterhaltung mit Draco Malfoy.

Danach bist Du wieder in der Mädchentoilette und musst Dich gegen die maulende Myrte wehren, denn sie wirft aus der Toilette mit Gegenständen nach Dir. Hast Du die Zeit überstanden, bekommst Du von Myrte ein **Buch**. Draußen auf dem Flur erwartet Dich ein Brief von Prof. Lockhardt.

Privatstunde bei Prof. Lockhardt

Folge den Teppichen wieder hinaus auf die Gänge. Bist Du aus dem Oberschloss heraus, wendest Du Dich nach rechts. Geh den Gang entlang, bis Du auf Ron triffst. Nach dem Gespräch gehst Du in das Büro des Profs. Hier nimmst Du die rechts Tür und dann nochmals rechts. Du lernst einen neuen Zauber und bekommst bei der Note „A“ die **17. Silberkarte (Crispin Cronk)**.

Danach wird der Zauber wieder einmal angewandt. Zaubere den bunten Stern in der Mitte an und einige Plattformen erscheinen über die Du nach oben springst. Bist Du zu langsam gehen die Plattformen wieder weg. Also durch den Durchgang oben. Dort links die Bohne aufsammeln und den neu erlernten Zauber über dem Abgrund anwenden, um die einzelne Bohne zu bekommen. Sammle noch die Bohnen bei den Rüstungen ein und dann durch die gegenüberliegende Tür. Prof. Lockhardt wartet wieder auf Dich. Anschließend folgt wieder die Hauspunktauswertung.

Liebesboten

Danach steht Lockhardt mit seinen Liebesboten bereit. Du musst nun vor ihnen fliehen. Also wieder eine Verfolgungsjagd, doch diesmal bist Du der gejagte. Lauf immer weiter der Bohnenspur folgend, denn es kommen auch schmalere Stege und Sprünge auf Deinem Weg vor. Es gibt wieder 3 Teilstrecken. Wenn sie Dich fangen singen sie Dir etwas vor. Also nichts wie weg. Anschließend folgt wieder eine Sequenz.

Gehe zu Hagrid

Ihr seid in den Ländereien und Du musst jetzt immer wieder die Tarnumhänge einsammeln, damit Du unsichtbar wirst und Deinem Weg zu Hagrid finden. Lass als erstes die Pflanze auf die Plattform schweben damit die Türen aufgehen. Ron trennt sich von Dir und nimmt die linke Tür, während Du die rechte nimmst.

Hier die Bohnen einsammeln und durch die nächste Tür. Folge dem Weg ein Stück und Du siehst schon Mr. Filch. Klettere also direkt auf die erste Hecke links und springe dann auf die zweite zu dem Tarnumhang, wenn Filch außer Reichweite ist. Von dort aus mit Tarnumhang auf die nächste Hecke hinten und dann in den hinteren Bereich, um die Pflanze auf die Plattform zu zaubern. Schnell direkt auf die Hecke hier und weiter auf die nächste vor Dir. Warte aber immer bis Filch weg ist. Dann durch die Tür.

Dort ist auch schon der nächste Tarnumhang. Schnell anziehen, denn hier ist es Snape der Wache hält. Hast Du ihn an lauf so schnell Du kannst nach rechts und dann nach hinten zu der Hecke, wo Du dran hochkletterst. Von hier aus von einer Brüstung zur anderen springen, aber immer auf Snape achten. Bis ganz ans Ende der Brüstungen und dann in die Nische gegenüber. Dort musst Du die Pflanze wieder auf die Platte stellen. Ist das erledigt, wieder hinunter springen, denn dort ist schon ein neuer Tarnumhang. Zieh ihn wieder an und lauf noch einmal nach hinten zu der Hecke und klettere hinauf. Diesmal nur bis zur Hälfte der Brüstungen und von dort aus auf den Baumstamm und auf die gegenüberliegende Seite. Bist Du dort angekommen, gehst Du die Brüstung nach rechts und springst zur nächsten Tür.

Folge dem Waldweg bis zum Pavillon. Dort ist links der nächste Tarnumhang. Schnell hindurch laufen und hinter der Hecke auf den Baumstumpf und von dort aus auf die Hecke. Hier ist es Prof. McGonagal, die Wache schiebt. Also aufpassen und dann nach links weiter an der verschlossenen Tür vorbei. Hinten wieder die Pflanze auf das Podest zaubern und dann vorsichtig zurück zur Hecke laufen. Wieder hinaufklettern und warten bis Prof. McGonagal hinter der Hecke ist. Dann vorne herunter springen und rechts durch die nächste Tür.

Hier laufen direkt zwei von den Wachhunden herum, nämlich Snape und Filch. Pass also den richtigen Moment ab, bis beide vorne verschwunden sind und lauf dann zu der Hecke vor Dir. Klettere hinauf und warte wieder bis Snape am Eingang und Filch rechts verschwunden ist. Dann links in die Nische und die Pflanze auf die Platte stellen. Hast

Du das geschafft wieder aufpassen und geradeaus zum Tarnumhang. Mit diesem schnell nach links an Filch vorbei zur nächsten Tür.

Jetzt hast Du es wieder mit Prof. McGonagal zu tun. Lauf geradeaus auf die Hecke zu und klettere hinauf. Dann im richtigen Moment nach rechts zum Tarnumhang springen und die Beine in die Hand nehmen. Dein Weg führt nach rechts an McGonagal vorbei und auch an Snape bis zur nächsten Hecke rechts. Klettere wieder hinauf und warte bis Snape weit genug weg ist, also hinter Dir, damit Du rechts weiter kannst. Dort ist zwar keine Pflanze, aber du kannst Dich dafür selber auf die Platte stellen. Drücke den Schalter dann, wenn Snape wieder auf dem Weg zurück ist und Du den Lichtschein vom Schalter aus sehen kannst. Dann schnell hinaus und nach rechts zum Gartentor. Schaffst Du es nicht, bevor es wieder schließt, musst Du Dich wieder an Snape vorbei zum Schalter schleichen. Danach folgt die Sequenz in Hagrids Hütte.

Im verbotener Wald

Folge dem schmalen Weg, den Spinnen nach. Auf der Brücke warten zwei Schnecken auf Dich. Nach einem längeren Stück Weg ohne Gefahren, musst Du wieder die unsichtbaren Platten sichtbar machen und über sie zur nächsten Seite springen. Danach folgt eine etwas aggressivere Spinne, die Du mit mehreren Zaubersprüchen klein bekommst. Entferne das Spinnennetz mit einem Zauber vom nächsten Durchgang. Anschließend folgen zwei von diesen freundlichen Spinnen. Hast Du sie beseitigt entferne rechts am Baum das Spinnennetz und links am Durchgang. Geh zunächst links durch den Durchgang. Dort findest Du einen Kessel mit Zaubertrank. Mische ihn und nimm ihn dann auf. Zurück und durch den Baum. Dort kommen nach einem Stück Weg zwei Schnecken auf Dich zu. Danach folgen zwei Spinnen. Dann kommst Du an einen Wasserfall, wo Du die Platten wieder sichtbar machen musst. Nach dem Zauber geht es links über die Steinblöcke hinauf und dann nach rechts über die Platten zum Durchgang. Als nächstes folgt eine Holzbrücke, die Du aber auch erst sichtbar machen musst. Danach ist immer noch Vorsicht und Schnelligkeit geboten, denn die Bretter brechen beim Betreten weg. Bist Du durch den nächsten Durchgang, Wendest Du Dich nach rechts und zauberst den Felsen an. Dann mit der Viereck-Taste hindurch. Drinnen sind wieder eine Spinne zu beseitigen und ein Spinnennetz. Geh hindurch und Du findest einen Zaubertrankessel. Mische den Trank und trinke ihn dann. Rechts ist die **18. Silberkarte (Albus Dumbledore)**. Jetzt wieder zurück und aus dem Stein hinaus. Geh jetzt links weiter. Dort kommst Du an zwei nebeneinander liegende Brücken. Verzaubere erst die rechte Brücke, dann schnell die linke und lauf über die linke bis zur Hälfte. Jetzt musst Du schnell zur rechten rüber springen und den Rest über sie bis zur anderen Seite laufen. Geh weiter und es folgt wieder eine Spinne. Beseitig das Spinnennetz, um vorwärts zu kommen. Hier über die Äste des Baumes bis ganz nach oben und dann auf die andere Seite springen.

Als nächstes folgen Trolle, die hin und her gehen. Du darfst ihren Weg nicht kreuzen und musst immer dann an ihnen vorbei, wenn sie Dir den Rücken zuwenden. Nach den ersten vier einzelnen folgen zwei auf einmal. Geh nach links die Hälfte des Weges, wenn der linke vorwärts geht, dann schnell in die Nische links und wenn er den Weg zurück geht an ihm vorbei. Beim nächsten Bild musst Du rechts den Weg bis zur Nische links. Dort hinein und warten bis der Troll vor Dir sich wieder umdreht. Laufe ein Stück hinter ihm her und dann wieder links in die nächste Nische. Jetzt warten bis er auf dem Weg zurück an Dir vorbei ist und dann hinaus und nach links weiter bis in die nächsten Nische links. Warten und dann geradeaus weiter. Danach wartest Du bis der linke Troll links durch den schmalen Weg geht und der rechte ganz in der Ecke wegschaut. Folge dem linken Troll durch den schmalen Weg und warte am Ende bis der rechte Troll vorne wegsieht. Dann weiter zu den Steinen, die Du mit einem Zauber aus dem Weg räumen musst.

Nach dem freundlichen Gespräch mit dem Aragog musst Du nun zum einen den kleinen Spinnen ausweichen oder sie verzaubern, aber was viel wichtiger ist, verzaubere die Baumstümpfe, an denen die Netze befestigt sind. Sind alle vier abgehackt, verzieht sich Aragog erst einmal. Springe in das Loch und sammle die Bohnen ein. Geh durch den dunklen Gang und Du wirst vom fliegenden Auto gerettet.

Gründer-Turnier gegen Slytherin

Eigentlich solltest Du jetzt Prof. Lockhardt suchen doch Du hast inzwischen 20 Bildkarten zusammen und kannst so im Gemeinschaftsraum der Gryffindors das letzte Grüner-Turnier gegen Slytherin antreten. Also hinter Fred und George durch die Statue und rechts den Weg entlang. Dann durch das Porträt des Ritters. Auch hier wie gehabt 2 von 3 Runden gewinnen. Die Kerzen geben die Bonusflüche ab. Hast Du es geschafft, erhältst Du die **3. Goldkarte (Salazar Slytherin)**.

In den Gründerraum kommst Du aber erst wenn Du alle Bildkarten hast. Also wieder hinaus und im Gemeinschaftsraum vor dem Pokaltisch die **4. Goldkarte Godric Gryffindor** nehmen.

Viele Porträts

Jetzt ist es an der Zeit die restlichen Geheimnisse und Zeugnisse zu erforschen und zu erlangen. Verlasse den Gemeinschaftsraum und geh links die Treppe hinunter. Dort gehst Du durch den schmalen Bücherschrank rechts. Geh den Gang entlang. Wenn Du an der Kante angekommen bist, kletterst Du erst rechts auf die Brüstung und sammelst die Bohnen ein. Dann wieder zurück nach oben und mit dem Sprung nach ganz unten die Bohnen einsammeln. Du landest auf dem Block. Springe auch von dort hinunter und geh zu dem Porträt der Dame, das ziemlich kurz über dem Boden hängt. Mit Viereck sprichst Du es an und kannst hineinklettern. Geh zu dem Hebel und leg ihn um. Du siehst zum einen, dass die Tür am Anfang des Geheimraumes jetzt offen ist und zum anderen, dass sich einige Kessel bewegen. Also wieder hinaus aus dem Porträt. Dann gehst Du weiter die Treppe nach oben und

sprichst dort das Porträt des Ritters an. Er lässt Dich hindurch, um ins nächste Stockwerk zu gelangen. Sammle die vier Schokofrösche ein und reite dann über den Luftwirbel nach oben. Sammle dabei die Bohnen ein. Hier muss Du jetzt auf den einigermaßen still schweben Kessel springen und von dort aus auf den sich bewegenden. Du kommst so zu der gegenüberliegenden Tür. Hinter dieser Tür warten einige Ratten darauf verzaubert zu werden. Sie hinterlassen Dir dann Bohnen und das Haus Gryffindor bekommt zusätzliche Hauspunkte. Am Ende des rechten Ganges ist noch ein Zaubertrank zu finden. Mit etwas Anlauf schaffst Du dann den Sprung auf die Holzplattform in der Mitte und von dort aus durch die nächste Tür. Geh den Gang nach links zurück zu dem Bücherregal. Wenn Du rechts durch die Tür gehst, stehst Du wieder vor fast unsichtbaren Platten. Hier musst Du Dich ziemlich nah an den Abgrund stellen, um den funkelnden Stern zu sehen, den Du anzaubern musst, um die Platten sichtbar zu machen. Hast Du ihn gefunden und angezaubert schnell über zwei der drei Platten auf die andere Seite, denn sie verschwinden direkt wieder. Sammle die Bohnen ein und geh durch den schmalen Bücherschrank links. Dort ist die **19. Silberkarte (Montague Knightley)**. Um wieder nach draußen zu gelangen, springst Du nach links und läufst geradeaus auf das Bücherregal zu, durch das Du wieder auf den Hauptgang kommst.

Seltsame Plattformen

Weiter geht es Richtung Büro von Prof. Lockhardt. Dort rechts neben der Bürotür durch das schmale Regal. Links siehst Du oben eine Bildkarte, aber leider ist die Mauer zu hoch. Geh den Gang entlang, sammle die Bohnen ein und mach um die Rüstung einen Bogen. Klettere zwei Etagen höher und weiche auch hier wieder der Rüstung aus. Geh die Treppe nach oben und springe dann hinunter, um die Bohnen unten einzusammeln. Du siehst zwei blau schimmernde Platten und hörst auch einen Raben krähen. Mit einem Zauber kannst Du die Plattformen sichtbar machen und über den Abgrund springen. Dann noch die Tisch verzaubern und mit seiner Hilfe links hoch. Wieder vorbei an den Rüstungen. Dann hinunter auf dem Block springen, die Schräge nach unten und am Ende die **20. Silberkarte (Daisy Dodderidge)** mitnehmen. Nach unten springen und durch das Bücherregal zurück in die Hauptgang.

Gründerzimmer

Jetzt hast Du alle Bildkarten zusammen und gehst noch einem in den Gemeinschaftsraum der Gryffindors. Also links entlang und dort die Treppe hoch und rechts durch das Porträt. Hinten durch die Statue und dann den Gang nach links. Dort den Treppenblock anzaubern, damit er ausfährt und hinaufgehen. Am Ende den Stern anzaubern, damit die Platten sichtbar werden. Du kannst nun rechts über die drei Platten oder aber den kürzeren Weg links über nur eine Platte. Auch diesen Sprung schafft Harry. Das Schloss an der Tür ist jetzt auf. Mitten auf dem Tisch liegt ein Buch. Wenn Du es aufklappst erscheinen alle Figuren, Kreaturen und Bauten, die in diesem Spiel zu finden waren, bzw. noch sind. (Ich fand es enttäuschend, weil ich etwas anderes erwartet hatte, nachdem ich teilweise wirklich Schwierigkeiten hatte die Bildkarten zu bekommen). Mehr ist hier nicht zu finden. Zurück kommst Du wieder, in dem Du Dir die Platten herbeizauberst und dann nach rechts durch die Tür in den Gemeinschaftsraum gehst.

2. Quidditsch-Training

Verlasse den Gemeinschaftsraum und geh den kürzeren Weg nach rechts bis in die Eingangshalle. Geh hinunter. Dort durch die 1. Tür links und holst Dir die blaue Kugel, die einen Zauber birgt. Danach aus dem Gebäude hinaus und geradeaus über die Brücke zum Quidditsch-Übungsplatz. Hier kannst Du jetzt viermal Goldflügel erwerben. Dazu erst einmal durch die 10 Pfosten in der angegebenen Zeit. Danach folgt die 2. Übung. Du musst durch 10 Ringe fliegen, die der Schnatz hinterlässt. Die 3. Übung besteht zusätzlich zu den 10 Ringen noch im Fangen des Schnatzes. Also erst durch die 10 Ringe und dann mit der X-Taste den Schnatz fangen. Bei der 4. Übung tritt noch ein zweiter Sucher gegen Dich an, der Dich ein wenig nervös machen soll. Lass Dich nicht aus der Ruhe bringen und mache das Gleich wie bei der 3. Übung. Hast Du jede Übung in der Zeit geschafft, bzw. weniger Zeit gebraucht, bekommst Du **4 Goldflügel** verliehen.

Fußballspiel

Jetzt gehst Du noch einmal Richtung Gewächshaus, also vom Übungsplatz aus nach links. Dort immer geradeaus am Gewächshaus vorbei. Du kommst zu Hagrids Hütte. Dort angekommen nimmst Du den Weg rechts. Hier sind einige Schnecken zu beseitigen. Ist dies geschafft, gehst du durch die Wand rechts. Sammle die Bohnen ein und geh hinter dem Pavillon links durch die Wand. Du kommst zu einer Fußball-Herausforderung. Hier musst Du den Ball durch 10 Tore schießen. Natürlich das ganze auf Zeit. Also auf den Ball zulaufen und durch die beiden Pfosten. Das ganze 10 Mal. Es erwartet Dich eine Bohnenflut, also nicht verzweifeln, wenn Du es nicht schaffst, ich habe auch lange dafür gebraucht.

Quidditsch-Übungsgelände.

Danach durch den Durchgang, die Schnecken beseitigen und dann durch die Tür zum Quidditsch-Übungsgelände. Hier die Bohnen einsammeln und rechts an der Seite durch die Wand. Hier sind wieder 2 von den lilafarbenen Hüpfbällen. Sammle die Bohnen ein und beseitige auch die beiden Schnecken. Ansonsten ist hier nicht zu finden. Wieder hinaus und noch einmal die Schnecken beseitigen. Aber dafür hast Du ja wieder ein paar Hauspunkte bekommen. Danach wieder zurück vorbei an Hagrids Hütte und dem Gewächshaus zurück in die Eingangshalle.

Finde Prof. Lockhardt

Dort die Treppe hinauf und nach links den Gang weiter bis zum Büro von Prof. Lockhardt. Dieses Mal durch die linke Tür. Hier musst Du darauf achten, wann die Wirbel auf den Feldern weg sind. Erst dann darfst Du auf ein Feld treten, die Bohnen einsammeln und auf die andere Seite gelangen. Kommst Du in einen dieser Wirbel hinein, verlierst Du Energie und wirst an den Anfang zurückversetzt. Danach also durch die nächste Tür. Hier das ganze Spiel von vorne mit mehr und schnelleren Wirbeln. Bist Du auf der anderen Seite geht es durch die nächste Tür. Bist Du hier zwischen den zwei schlagenden Rittern hindurch, kommt der dritte auf Dich zugelaufen. Rechst die Bohnen einsammeln und links geht es weiter durch die nächste Tür. Zaubere wieder die Platten rechts herbei und gelange über sie zur nächsten Tür. Hier kommt wieder eine Rüstung auf Dich zu. Hast Du sie beseitigt, kannst Du den Hebel betätigen. Zurück über die Platten und dann nach unten zu der Tür. Komische Geräusche oder? Keine Angst, das ist nur eine Katze, aber ob die solche Geräusche macht wage ich zu bezweifeln. Auf jeden Fall sammelst Du die Bohnen ein und kehrst dann wieder zurück durch die Tür und kletterst nach oben. Durch die Tür und dann zurück und links hinunter springen. Unten nicht durch die Tür rechts, sondern geradeaus durch die Tür. Hier triffst Du auf Lockhardt. Zusammen gelangt ihr in die Mädchentoilette.

Kammer des Schreckens

Es folgt eine Rutschpartie, die es in sich hat. Auf dem Rücken liegend rutsch Harry nun durch die Röhre und Schächte nach unten. Aber Vorsicht, er kann wieder einmal rechts und links herunterfallen. Mit X kannst Du ihn noch schneller rutschen lassen. Das habe ich aber nur in den Rohren und auf gerader Strecke getan, da ich in den Kurven genügend mit der Steuerung zu tun hatte.

Lockhardt versucht jetzt Dein Gedächtnis auszulöschen. Also weiche den grünen Zaubersprüchen auf jeden Fall aus. Ansonsten stehen links wieder Fässer, von denen Du Bonusflüche bekommst. Dein Ziel ist es den Zauber an Lockhardt zurück zu geben. Danach bist Du von Ron getrennt und musst alleine weiter durch die nächste Tür.

Hier wartet direkt recht wieder ein Kessel Zaubertrank auf Dich. Danach folgst Du dem Weg bis zur nächsten Tür. Die zwei Schnecken bekommst Du sicher inzwischen mit links bewältigt und kannst so ohne Schaden durch die nächste Tür gelange. Die zwei nun folgenden Ratten sind schon ein etwas größeres Kaliber und brauchen daher auch mehrere Zaubersprüche, bis zu ganz klein sind und keinen Schaden mehr anrichten. Weiter durch die nächste Tür.

Zunächst durch die erste Tür links. Dort die Schnecke beseitigen, das Spinnennetz entfernen und die nächste Schnecke aus dem Weg räumen. Springe durch das Loch in der Mitte und klettere auf der anderen Seite wieder hinauf. Beseitige die Ratten von oben aus und geh über den Steg auf die andere Seite. Hier sind es zwei Schnecken. Danach die Wand anzaubern und einen Gang freilegen. Feuer spuckende Lava hatten wir noch nicht. Es bleibt Dir aber nichts anderes übrig – Augen zu und durch. Auf der anderen Seite über die Bodenplatte laufen, denn diese aktiviert die 1. Plattform im Hauptraum. Dann durch den Gang weiter zurück in den Hauptraum.

Durch die zweite Tür links. Jetzt wird es schon interessanter, denn hier wartet ein Ritter, der wirklich schlagkräftig ist. Nach einer Weile verliert er den Kopf und dann fehlt nur noch ein Zauber und er ist geschlagen. Herunter fällt ein Felsbrocken. Du stellst Dich jetzt vom Eingang aus gesehen vor ihn und zauberst ihn gegen die Wand. Herunter fällt in der Mitte der nächste Brocken und zerstört das Gitter auf dem Loch in der Mitte. Dort musst Du jetzt auch hineinspringen. Unten einmal vor Dir auf die Wand zaubern und der nächste Durchgang ist frei. Im nächsten Raum wartet unten rechts versteckt ein weiterer Ritter, der aber mit zwei Schlägen außer Gefecht gesetzt ist. Danach läufst Du über die Platte in der Mitte direkt auf die schwebende Platte zu, die dann hochfährt, aber auch direkt wieder runter. Also direkt auf die Brüstung und links die nächste Rüstung mit zwei Zaubern ausschalten. Rechts geht es dann weiter. Links hinauf und die Rüstung ausschalten, dann den Stern in der Mitte unter der Decke anzaubern und über die Platten auf die andere Seite. Dort wieder die Wand verzaubern und durch den freigelegten Gang. Rechts die Rüstung direkt ausschalten und dann dort über die Platten nach oben arbeiten. Denn es sind einige Rüstungen. Bist Du oben heil angekommen, trittst Du auf die Sternplatte, bevor Du durch die Tür gehst. Im Hauptraum wird nun die 2. Plattform aktiviert.

Geh als erstes durch die Tür rechts. Dort beseitigst Du die Ratte und auch die beiden Schnecken. Dann zauberst Du einen Stein von links über das Loch und zerschmetterst dadurch das Gitter. Springe selber hinein. Unten wandern mal wieder ein paar Trolle durch die Gegend, denen Du nicht in die Fittiche gelangen darfst. Warte ab, bis der Troll der links im Gang verschwindet zuerst dort hinein geht und dann erst der andere geradeaus Dir den Rücken zuwendet. Ist es umgekehrt, ist der Troll geradeaus zu schnell an der nächsten Ecke. Wenden Dir beide den Rücken zu, lauf schnell hinter dem Troll nach links her und drück Dich an der Wand links entlang. Aber aufpassen, dass Du nicht an ihn kommst. Ist er um die nächste Ecke kannst Du schnell an der Wand entlang nach links laufen. Nun warte kurz, bis der nächste Troll an Dir vorbei nach rechts gelaufen ist und lauf schnell nach links bis zu der Plattform auf dem Boden. Hier wieder hinter die Plattform stellen, drüber laufen und an der schwebenden Platte festhalten, um auf die andere Seite zu kommen. Über den Stern laufen und die 3. Plattform im Hauptraum aktivieren und dann durch die Tür zurück in den Hauptraum.

Das war jetzt ein ganzes Stück Arbeit. Dafür hast Du Dir einen Zaubertrank verdient, der in der Haupthalle rechts hinten in der Ecke im Kessel gemischt werden kann. Dann über die Platten nach oben zur nächsten Tür.

Du bist im Innern der Kammer, wo Tom Riddle, alias Lord Voldemort auf Dich mit dem Basilisken wartet. Ginny liegt vor Dir auf dem Boden. Du musst jetzt gegen die Riesenschlange kämpfen. Dazu musst Du sie zunächst verzaubern,

bis ihr Balken leer ist, dabei ihrer grünen Spucke ausweichen. Danach bekommst Du das Schwert vorn Groderic Gryffindor und mit es mit der X-Taste gegen den giftigen Strahl der Schlange halten. Dabei dann immer mit rechts und links den Strahl auf das Maul der Schlange lenken. Wenn der Strahl aufhört sofort zur Seite, denn die Schlange schläft dann noch mal aus. Das machst Du solange, bis ihr Balken ein zweites Mal leer ist und sie tot auf dem Boden zusammenbricht. Danach folgen die **Endsequenz und der Abspann**.

Wenn Du jedoch die fehlenden Bildkarten und Zeugnisse noch bekommen möchtest, solltest Du den langen Abspann komplett über Dich ergehen lassen, denn anschließend bist du wieder im Gemeinschaftsraum der Gryffindors und kannst das Buch noch einmal öffnen. Jeder Level, das ein Zeugnis oder eine Bildkarte enthält ist hier aufgeführt und kann wiederholt werden. Hast Du das geschafft kannst Du natürlich auch noch einmal die Gründer-Turniere wiederholen und den Gründerturm betreten.

Softwareservice Kratz/nico_134

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

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

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

Wem diese Lösung geholfen hat und wer diese kostenlos aus dem Internet heruntergeladen hat, der darf gerne mal darüber nachdenken, ob er uns - auf freiwilliger Basis - einen kleinen Obulus in Form von Briefmarken zusendet. Wir leiten diese auch gerne an die Autorin weiter und das fördert natürlich auch die Erstellung weiterer Lösungen. Schon jetzt mal ganz herzlichen Dank!