



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

HARRY POTTER Y ORDEN DEL FENIX

Podéis seguirla tal como está escrita, ó utilizarla para resolver algunas zonas que no habéis completado.

Nota: esta guía está basada en la versión para PC, pero es aplicable a todas las consolas.

INICIO

Derrota a los espectros usando el hechizo *Patronus* con la tecla izquierda del ratón pulsada y girándolo en sentido de las agujas del reloj. En la casa aprenderemos los hechizos: *accio*, *depulso* y *leviosa*.

Los hechizos también funcionan con las teclas de dirección del teclado. Pulsando **Esc** abriremos el Menú de pausa y veremos la lista de hechizos, el menú principal, las opciones, el progreso del juego y alguna cosa más.

CONSEJOS UTILES

No te olvides de usar la tecla **C** para poner la vista de descubrimiento, que hará que parpadeen los objetos que te faltan por descubrir en esa zona.

Repasa bien las zonas para descubrirlas al 100%.

En algunos objetos hay que hacer varios hechizos para descubrirlos en su totalidad, ya que por ejemplo, algunos de los grandes jarrones tienen sapos en su interior.

Puedes abrir el **Mapa del Merodeador** con las flechas de sangría (al lado de letra Q) para verlo, y abrirás las tareas pendientes y los lugares pulsando las teclas de dirección izquierda y derecha.

Hay grandes retratos que esconden pasadizos secretos que puedes abrir si consigues las contraseñas. Estos te servirán para atajar y desplazarte rápidamente por todo Hogwarts. Puedes ir resolviendo las tareas en el orden que quieras, pero si lo haces algunas cosas no sucederán como en esta guía, ya que si abres un pasadizo antes de lo previsto, para ir a la siguiente misión seguramente no pasarás por los sitios que ido indicando.

Todo será cuestión de dar mas vueltas, pero al final conseguirás realizar el 100% del juego.

Acuérdate de conseguir la calificación máxima (**E**) en las tres practicas que te lo piden.

ENTRADA EN HOGWARTS



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Aparecemos en el Patio de Entrada y nos dirigimos a la gran puerta donde hablamos con los gemelos rubios Fred y George. Pasamos al vestíbulo y seguimos las huellas por la Gran Escalera hasta el 7º piso.

Frente al retrato de la señora pulsamos *Intro* para preguntar si nos deja pasar. Preguntaremos a cualquier alumno la contraseña y nos dirá: *nimbus mimbletonia*. La usamos frente al retrato y entramos para hablar con Hermione. Utilizamos *accio* con la pizarra y la examinamos con *Intro*. Aparece Myrtel para explicarnos la sala secreta (Sala de Recompensas)

En camino hacia **La Defensa de las Artes Oscuras**, cruzaremos el tercer piso y el Puente Colgante, en donde encontraremos a Neville Longbottom rodeado de otros estudiantes. Los pondremos rápido a la fuga apuntándoles con la varita usando el botón derecho del ratón. Pasado el video de la clase de Defensa, buscaremos a Fred y George en el Patio de Transformaciones para hacer prácticas de duelo: *expellarmus* y *desmaio*. Te dejarán solo para que vayas a cumplir del castigo que te ha impuesto la profesora Umbridge y al salir del patio probarás los hechizos contra un alumno.

Después del video aparecemos en la Sala Común e iremos a la **Biblioteca** usando el pasadizo del retrato del doctor Basil Fongson en el 2º piso. Para contestar a la pregunta que nos hace ¿de donde venía Rawena Ravenclaw? bajaremos al vestíbulo y le preguntaremos a un estudiante. Le responderemos al retrato de Fongson que venia de la Cabaña, y nos dará la contraseña: *Éxito académico*. Entramos a través del retrato y aparecemos cerca de la Biblioteca. Al entrar, veremos el libro a la izquierda en lo alto de una librería. El libro se posará en tres librerías distintas y tendremos que subir a una mesa pequeña para intentar cogerlo. Usaremos *leviosa* para colocar la mesa cerca de la librería en la que se posa el libro. Al final se posará en la mesa central y lo examinamos.

Aprovechamos la salida de la Biblioteca para ir descubriendo cosas. Puedes usar la **Vista de Descubrimiento** pulsando en el teclado la **C**. Se acercará la imagen y al mantenerla pulsada, parpadearán todos los elementos a descubrir. En la pared izquierda, dentro de la biblioteca y pegada a la salida encontraremos un retrato de una señora de blanco con gorro verde con la que usaremos *Intro* para hablar con ella. Nos dirá que para obtener la contraseña del pasadizo tendremos que decirle la portada del periódico.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Saldremos de este piso por el retrato del doctor Basil y bajaremos la Gran escalera hasta el Vestíbulo donde entraremos en el **Gran Comedor** por la puerta grande de la derecha. De momento solamente nos dirigiremos al fondo y aplicaremos *accio* sobre el atril-lechuzas central. Saldrán volando unas lechuzas, de las cuales una de ellas, dejará caer un periódico sobre la mesa central. Acércate a él y léelo usando *Intro*.

Vuelve al retrato de la señora de la biblioteca y comunícale la noticia para que te dé la contraseña: *Ninguna noticia, buena señal*.

No entraremos todavía en el pasadizo y saldremos de la biblioteca, fijándonos en el desperfecto de la pared izquierda y usando *accio* para que aparezca una Placa de Mago. Levantamos los cuadros con *leviosa* y los acercamos a las cuatro manchas blancas que vemos en la pared, soltándolos y quedando colgados en la misma y apareciendo el **primer fantasma** de cuatro que tienen que presentarse. Usaremos *depulso* con las alfombras y *leviosa* con el tapiz que está al doblar la esquina a la izquierda, mostrando la primera Pieza de Ajedrez. A su izquierda hay una placa con una antorcha de pié que no podrás encender, ya que todavía no conoces el hechizo de *Incendio*.

Seguimos a través del retrato de Fonsac hacia el Baño de Myrtel y bajamos la Gran Escalera entrado por la puerta del primer piso. Actuamos con *reparo* sobre los tres jarrones de la izquierda y avanzamos por los pasillos hasta encontrar unos cuadros tirados, los cuales puedes colgar en la pared usando *leviosa*. Al terminar habrás descubierto el 2º fantasma. Salir por la sala redonda que tiene dos tapices que no esconden nada y cruzar el Puente de Piedra. Entrar y descubrir otra Pieza de Ajedrez en el tapiz a la izquierda y dos mesetas antorcha que no podrás encender todavía.

Neville Longbotton. Búsqueda de la sala de Menesteres.

Después del video, aparecemos en la Sala Común y al hablar con Hermoine nos comenta que debemos ir a la Sala de Herbología. Bajaremos la Gran escalera y tomaremos el pasadizo de Fonsac en el 2º piso. Bajamos otras escaleras, seguimos por el pasillo y encontraremos a Neville en la puerta de la Herbología. Le ayudaremos a quemar la planta usando *Incendio* sobre ella y sobre otras tres que hay en la sala. Neville nos comentará que ha encontrado un sitio para las reuniones de los miembros de la ED y le seguiremos hasta el 7º piso. Descubriremos la sala y en su interior enseñaremos a Neville el hechizo *Protego*. Ahora ya tendremos todos los



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

nombres de los miembros en la lista de tareas del Mapa del Merodeador y comenzaremos a buscarlos.

Angelina Jonson. Trampa en la sala de Trofeos.

Seguiremos las huellas que nos llevarán al vestíbulo. Cruzamos el Gran Comedor y al fondo entramos en la Sala de Trofeos. Tenemos que quitar el sillón que está delante de la puerta usando *leviosa* y ayudaremos a poner los trofeos en las cuatro vitrinas con *leviosa* y después usamos *reparo* sobre ellas. Aprovechamos para descubrir esta sala al 100% y para ello usaremos *leviosa* con el plumero, acercándolo a los dos trofeos que se encuentran a su izquierda para que les quite el polvo. Hacerlo una vez sobre cada uno y luego hacer que se muestren usando *Intro*.

Con eso tendremos del 100% de la sala, y lo podremos ver abriendo el mapa del Merodeador y buscando a la izquierda en la lista de lugares la Sala de Trofeos. Ya estamos listos para buscar el siguiente miembro de la lista, y no os preocupéis si faltan muchos, ya que entre ellos se van avisando y algunos nombres desaparecerán de la lista.

Dean Thomas. Búsqueda de gárgolas parlantes.

Le ayudaremos a encontrar 5 gárgolas que se encuentran repartidas por todo Howards. Son unos jabalíes que se encuentran sentados en un pedestal cuadrado. En este Patio de Transformaciones, al lado de una de las salidas encontraremos una, a la que aplicaremos, como a todas las que encontremos, *Intro* e *Incendio*.

Anthony Goldstein. Revelación de la sala de Menesteres.

Siguiendo las huellas, salimos hacia el comedor y subimos la Gran escalera hasta el 4º piso y entramos recorriendo pasillos y subiendo las escaleras de caracol. Luego veremos a Anthony en medio de un pasillo luminoso antes del Reloj, y le revelamos la localización de la Sala de Menesteres. Le preguntamos a Hermoine y nos dirá que busquemos a Michael. Abrimos el Mapa del Merodeador y lo encontraremos en Tareas punteándolo con el ratón para que nos aparezcan las huellas a seguir.

Michael Corner. Revelación de la sala de Menesteres.

Salimos del 4º piso y nos dirigimos al 1º atravesándolo y encontrando a Michael en el Puente de Piedra. Hablamos con él y cuando se vaya, hablaremos con nuestro amigo Ron y nos dirá que busquemos a Terry. Lo buscaremos en la lista de Tareas y veremos que ya está marcado en rojo. Lo señalamos para ver las huellas.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Terry Boot. Revelación de la sala de Menesteres.

Volvemos al cuarto piso y subimos las escaleras del fondo, giramos a la derecha y a la altura de la primera alfombra salimos a una terraza girando a la izquierda. Al fondo encontraremos otra Gárgola parlante. Hablar con ella y después no olvidarse de usar *Incendio*.

Seguimos nuestro camino hacia la Torre del Reloj, lo pasamos y bajamos por las escaleras de la derecha llegando al Patio de la Torre del Reloj, donde hablaremos con Terry que se encuentra en el centro del patio. Al no tener ningún miembro de la lista predeterminado para proseguir, tomaremos uno cualquiera.

Yo he elegido el siguiente por seguir el orden alfabético y porque no nos queda muy lejos de donde nos encontramos ahora.

Cho Chang. Travesura en la lechuceria.

Cruzamos el largo Puente cubierto y al pasar el Círculo de Piedra, subimos a la derecha hacia la lechuceria. Entramos por la puerta al final de las escaleras y encontraremos a Cho, la cual nos pedirá que le ayudemos con la lechuza que no quiere bajar. Nos arrimamos a la lechuza y está saldrá volando hacia arriba. En el primer descanso de las escaleras nos moveremos por la cornisa hacia la derecha espantándola dos veces. Volvemos hacia el descanso de la izquierda y subimos acercándonos dos veces a ella.

Al seguir subiendo vemos la cornisa superior rota a la que aplicaremos *reparo* para poder perseguir al bicho. Al llegar a la última planta usaremos *reparo* en cada uno de los tres tubos rotos y subiremos por ellos. Al final conseguirás que la lechuza se pose sobre el pedestal central y habrás terminado esta misión.

Colin Creevey. Recuperación de la cámara.

Abandonamos la lechuceria camino del Patio Empedrado. Bajamos y cruzamos el Puente cubierto, el 5º piso, y bajamos la Gran escalera para llegar al vestíbulo y salir al centro del Patio de Entrada, donde veremos a **Gina** acosada por dos estudiantes. Te pedirá ayuda, y emplearás la varita para alejarlos de ella con tus hechizos. Al vencerlos ya podemos continuar hasta el Patio Empedrado donde hallaremos a Colin a la izquierda. Habla con él y te pedirá que le ayudes a recuperar la cámara que le lanzaron al tejado otros alumnos.

Sítuate de frente a la planta verde que trepa por la pared de tu izquierda y quémala con *Incendio*. Levanta el banco de tu izquierda con *leviosa* y sítualo pegado a la cabecera del muro al que estaba arrimado. Si te subes al banco aparecerá



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

un letrero que te indica que puedes trepar por aquí. Te encaramas al muro y cruzas la cornisa de la derecha hasta llegar al canalón de la esquina subiendo por este hasta la cornisa siguiente donde podrás encontrar el primer paquete que los gemelos Fred y George han dejado por todo Howards.

Sigue hacia la izquierda y sube por otro canalón hasta la cornisa. Párate en medio y usa *reparo* con el trozo de canalón roto de la derecha para poder subir hasta la siguiente cornisa. Para de nuevo en su zona más ancha y usa *reparo* en la siguiente zona que está rota. Cruza a esta zona y desde aquí utiliza *leviosa* para tomar la cámara y soltarla hacia el centro del patio para que la recoja Colin. Vuelves al canalón anterior, bajas a la última cornisa (*para bajar rápido puedes usar la flecha que utilizas para correr*) y descienes por el muro.

Ya que estamos en esta zona buscaremos otra gárgola que nos queda cerca. Veremos que al fondo del Patio Empedrado hay unas escaleras rotas, en las cuales usaremos *reparo* para poder subir. Mas arriba, hacia la derecha nos encontramos un desperfecto en el suelo en que aplicaremos de nuevo *reparo* para continuar hasta el fondo de la terraza. Aplicaremos sobre la gárgola *Intro e Incendio*.

Mira la lista de tareas y verás que tienes una nueva con Colin.

Colin Creevey quiere aprender Petríficus Totalus.

Seguiremos las huellas que nos llevaran al 7º piso donde encontraremos a Colin a la izquierda. Le hablaremos y practicaremos este hechizo. Habréis observado un fantasma pesado que nos aparece para decirnos que visitemos la Sala Común. Iremos ahora ya que nos queda cerca.

Ginny Weasley. Los gemelos en apuros.

Debemos recuperar un frasco de poción para ayudar a los gemelos. Usaremos la Capa de Invisibilidad que se encuentra en el dormitorio. Sube las escaleras de caracol del fondo y entra por la puerta de la derecha. La de la izquierda no sirve para nada. La capa está en un baúl entre la primera y segunda cama a la derecha según entras en el dormitorio. Ahora sois invisibles y seguirás las huellas hasta el despacho de **Dolores Umbridge**.

Bajamos al tercer piso, cruzamos el Puente Colgante y subimos la larga escalera de caracol. Al subir, y en su mitad, mas ó menos, encontraremos otra gárgola parlante sobre la que actuaremos. Seguimos subiendo y vemos una fregona, la cual levantaremos con *leviosa* y la dejaremos caer sobre las escaleras para que baje rodando hasta el fondo. Si se para en medio de las escaleras, repetiremos la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

operación hasta conseguir bajarla al fondo de las escaleras y allí utilizarla con *leviosa* para secar unas manchas que están en el suelo.

Subimos de nuevo hasta llegar a la **Sala de Defensa de las Artes Oscuras**, donde encontraremos dos alumnos custodiando la entrada del despacho que está al fondo. Lo que haremos es ir por la izquierda de la sala y al pasar junto a los jarrones, estos caerán y ellos vendrán a recogerlos. Al caer el primer jarrón vendrá la chica a recogerlo, y si nos tocamos con ella, volverá hacia las escaleras. De manera que, en cuanto derribemos el primer jarrón, nos meteremos entre los pupitres de la derecha para que ella pase y se quede limpiando detrás de nosotros. Con el siguiente haremos lo mismo para no tropezarnos con el chico.

Subimos las escaleras y entramos hasta el fondo del cuarto donde, de modo automático cogemos el frasco. Salimos del despacho, cruzamos la Sala de Defensa por el centro y regresamos automáticamente al dormitorio, donde nos quitamos la capa y luego bajamos a la **Sala Común**. Al intentar salir nos hablará el cuadro cercano a la salida pero no podremos hablar todavía con él. Para resolverlo quitaremos el sofá que se encuentra delante y pondremos en su lugar la mesa usando para las dos cosas *leviosa*. Nos subimos a la mesa, conversamos, y nos pedirá que le encontremos su snitch (bola dorada con alas) para devolvernos la nuestra.

Hablamos con el cuadro que está al lado izquierdo de las escaleras ya que es el que tiene la snitch, y al final recuperarás tu bola dorada. Se pondrá a volar por toda la sala y tendrás que cazarla cuando pase a tu lado. Un buen sitio es situarse al lado del sofá grande mirando hacia la pizarra, y cuando se acerque volando lento, pulsas *Intro* y se irá a posar a la esquina del mueble cerca de las escaleras, logrando así otro descubrimiento.

Si quieres que vuele de nuevo, pulsa *Intro*. Si quieres intentar conseguir el 100% de descubrimiento en esta sala tienes también que hablar con todos los cuadros, hacer *accio e Incendio* con los cuatro libros de la estantería, usar *Intro, Accio, Depulso y Leviosa* en la pizarra, usar *leviosa* con los troncos de la chimenea.

Aprovecha y gana una partida de ajedrez, que te hará falta para conseguir terminar el juego al 100%. Acuérdate de usar la C en el teclado para que puedas ver los descubrimientos que te falten, y si no llegas al 100%, sigue buscando y a veces en un mismo objeto hay que usar varios hechizos distintos y reaccionan de maneras distintas dándote mas puntos.

Ginny quiere aprender reducto.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Iremos a la sala de Menesteres y le enseñaremos un nuevo hechizo: *reducto*. Acabada la demostración, buscaremos un nuevo miembro en la lista de tareas.

Padma y Parvati Patil. Aviso sobre la sala de Menesteres.

Salimos de la sala y bajamos la Gran escalera hasta el primer piso, cruzándolo hacia el Puente de Piedra. Las encontraremos en la sala siguiente al Puente y les daremos el mensaje. Ellas se marcharán y nosotros abriremos la lista de tareas y veremos sus nombres subrayados en color rojo. Los seleccionamos y vamos en su busca siguiendo las huellas que nos llevaran a la entrada de la Sala de Adivinación en el 7º piso. Al hablar con ellas veremos un video que muestra el despido de la profesora y la suspensión de las clases de adivinación. Ahora las hermanas podrán ir a la reunión de la ED. Buscamos otro miembro en la lista de tareas.

Zacharias Smith. Ayuda con los deberes.

Vamos al rellano del 2º piso y entramos por el retrato del doctor Basil Fontac y aparecemos en el pasillo de la biblioteca. En la biblioteca encontramos a Zacharias al lado de la gran mesa central.

Nos comenta que está liado con los deberes y que le ayudemos a encontrar el Monstruoso Libro de los Monstruos, y no hay mejor sitio para buscar un libro, que la biblioteca. Seguimos hacia la segunda sala de la biblioteca y encontramos el libro hacia el lado derecho. Lo cogemos, se lo damos a Zacharias y nos pide que le busquemos la poción herbovitalizante en la enfermería.

Abrimos el mapa del Merodeador y señalamos la enfermería en la lista izquierda de Lugares. Bajamos al cuarto piso y subimos hasta la enfermería para tomar el frasco rosa de la poción. Volvemos a la biblioteca, y al entregarle la poción, nos pedirá la fecha de la muerte de Nick Casi Decapitado. Allí mismo y sin movernos, aparecerá el fantasma de Sir Nickolas que nos resolverá la duda. Hablamos con Zacharias para darle la respuesta y conseguimos que se acerque a la reunión del ED. Abrimos el mapa y seleccionamos a Zacharias.

Zacharias quiere aprender *Rictusempra*.

Iremos de nuevo a la Sala de Menesteres y practicaremos este hechizo con Zacharias, que se encuentra al fondo de la Sala hacia la esquina izquierda. Elegimos otro miembro de la lista para avisarlo de la reunión.

Hannah Abbott Búsqueda del pasadizo secreto hasta el 7º piso.

Encontraremos a Hannah en el fondo de la Gran Escalera, en las Mazmorras, y tendremos que buscar un pasadizo secreto hasta el 7º piso para que pueda acudir



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

a la reunión de la ED. Simplemente subiremos por las escaleras que están mas alejadas de Hannah y hablaremos con el retrato para que nos dé la contraseña. Se lo comunicamos a Hannah y así vendrá a la reunión. Ahora buscaremos a los siguientes miembros.

Fred, George y Lee Jordan. Oculta los fuegos artificiales.

Salimos al Vestíbulo, al Patio de Entrada y seguimos al fondo a la derecha donde hay una larga escalera exterior que nos llevará al **Cobertizo**. Ya que es una zona bastante alejada, trataremos también de resolver todos los descubrimientos. Para ello empezaremos encendiendo todas las antorchas de la escalera, que si no me equivoco son 22 en total. Llegando a la última antorcha veremos a los gemelos y seguramente aparecerá la pesada de Myrtel par comentarnos que llevamos tiempo sin hacerle una visita en la Sala de Recompensas. A esta sala no es obligatorio ir y antes de nada, en el final de la escalera, y sin ir a junto de los gemelos, giraremos a la izquierda para encontrar otro paquete al lado de las rocas. Con esto tenemos un 52% del cobertizo.

Ahora sí que nos dirigiremos a hablar con los gemelos, los cuales nos pedirán que les ayudemos a esconder unos paquetes en el cobertizo. Al entrar pasa al lado de las dos primeras gaviotas para que se levanten y tendrás un 61%. Entra en el cobertizo y verás un retrato y unas escaleras para subir a la siguiente planta. Habla con uno de los gemelos y te indicará que subas a la primera planta por las escaleras y que estés preparado para que te envíen las cajas. Sube y utiliza *leviosa* con las lonas que cubren las barcas y se levantarán. Los gemelos te enviarán seis paquetes que los tendrás que meter en las barcas, tres en cada una. Cuando termines, tapa de nuevo las barcas con las lonas, baja y te harán una demostración con fuegos artificiales.

Vas al fondo del cobertizo y verás que al intentar hablar con el retrato, este no nos hace ni caso. Examina con *Intro* una especie de cadenas que hay en la esquina a la derecha del cuadro. Continúa hacia el lado izquierdo y sal al exterior donde tienes que dar de comer a las tres gaviotas. Usa *leviosa* en el barreño de pescado que esta a su lado y dale uno a cada una de ellas. Al acercar el pescado, ellas se lo comerán rápidamente. Enciende las dos antorchas que están al lado de las gaviotas, y continúa hacia arriba por el largo camino que tienes cerca, y en su mitad, encontrarás otro paquete de Fred y George. Para completar el cobertizo al 100% seguramente nos faltará cruzar el pasadizo del retrato.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Sigue hasta la cima y llegarás hasta el Patio Empedrado. Ahora seleccionamos otro miembro de la lista.

Ernie Macmillan. Búsqueda de los ingredientes para las pociones.

Seguimos las huellas que nos llevarán a la Gran Escalera, subimos y cruzamos el 4º piso, la Sala del Reloj, el Patio del Reloj, el Puente Cubierto, el Círculo de Piedra y bajamos de frente por la montaña hacia la **Cabaña de Hagrid**. Encontramos a Ernie cerca de las calabazas, hablamos con él y le ayudaremos a encontrar cinco plantas y una raíz de mandrágora. Son unas plantas blancas con el tallo negro. La primera esta entre el grupo de calabazas, la cogemos y después nos dirigimos a la parte de atrás de la Cabaña.

Tendremos una misión con **Luna** bajando entre la arboleda, y será mejor buscarla y señalarla en la lista para no tener que volver a este sitio tan alejado. También buscaremos todos los descubrimientos de toda la zona para completarla al 100%

Luna Lovegood. Los thestrals

Poner mucha atención justo al inicio del camino entre los árboles, ya que aquí encontraremos en el suelo unas huellas de Hipogrifo (si no las veis bien, usad la tecla C) y unos metros mas adelante otras que se ven mejor. Pulsar *Intro* para descubrirlas. Al dar unos pasos nos aparecerán del lado derecho dos sapos que, al acercarnos a ellos nos dejarán ver la jaula del Dragón del Cáliz.

Seguimos avanzando y una imagen nos muestra a Luna en el fondo con una gran bola a su lado. Esta es la comida para los Thestrals y tendremos que ayudarle a subirla al claro más alto. Usaremos *leviosa* para lograr subir la bola, haciéndolo en varias veces, ya que el hechizo no funciona con largas distancias. Aprovechar las hondonadas que hay en el terreno para ir dejando la bola, subir más arriba y volverla a trasladar. Cuando dejes la bola en el claro más alto, verás como el bicho baja volando a comer, y así Luna podrá ir a la reunión.

Bajaremos de nuevo al fondo de todo para empezar a descubrir cosas y completar esta zona. Mirando hacia arriba, vemos dos plantas tipo helecho, y usaremos *accio* sobre la de la derecha para encontrar un nuevo paquete. Subimos hasta el camino y encontraremos otro paquete escondido en un helecho cercano a donde vimos a los sapos. Otros dos paquetes los encontramos en dos helechos que hay en la explanada de detrás de la cabaña. Tomamos la regadera con *leviosa* y la movemos alrededor de las dos calabazas para descubrir cuatro plantas. Cuando das



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

con el sitio, la regadera comienza a echar agua y brotarán automáticamente. Tres plantas están justo al lado de las calabazas y la cuarta un poco hacia la carretilla. Me imagino que tenemos completado un 50% de la Cabaña de Hagrid.

Usaremos *depulso* en la puerta de la Cabaña para escuchar ladrar al perro y utilizaremos *leviosa* con un hueso que hay en el huerto de las calabazas, para meterlo por la ventana. Si no lo damos metido en el primer intento, lo dejaremos caer al suelo y nos moveremos para estar más cerca de la ventana e intentarlo de nuevo. Ahora nos pondremos cerca de las calabazas y cogiéndolas con *leviosa*, las acercaremos a lo alto de la chimenea para que exploten, descubriendo en una de ellas otro paquete. Suele ser la calabaza más cercana a la Cabaña y si al explotar, nos queda colgado cerca de la ventana, usaremos *leviosa* para bajarlo.

Vamos hacia la escalera de la puerta derecha de la cabaña y nos pegamos al muro, caminando para alejarnos de la cabaña descubriremos tres cuervos en el muro al pasar junto a ellos. Ya tenemos el 96%. Para descubrir el 100% buscaremos otras huellas de Hipogrifo que están a pocos metros del final del muro.

Ahora debemos terminar de encontrar las plantas para la misión de **Ernie**, y la segunda planta la tenemos al comenzar la cuesta hacia el Círculo de Piedra. Seguimos el camino y nos acercamos a un cuervo que está encima de una piedra para descubrirlo, y mas arriba tenemos la tercera planta. Seguimos y a la izquierda espantamos a otro cuervo, y a otros dos que están subidos a dos piedras altas del Círculo, consiguiendo de esta manera un 65% de esta zona.

Nos desplazamos a la izquierda hacia el comienzo del camino de la Lechuceria y allí recogemos otra la cuarta planta y muy cerca, en un helecho otro paquete. La quinta planta esta al lado de la entrada al Puente Cubierto. La examinamos como las otras, usando *Intro*, y aplicamos *Incendio* sobre la antorcha de la entrada del puente. Aplicamos *leviosa* sobre la roca pequeña y rectangular que hay cerca de la entrada y la colocamos pegada a la piedra grande más cercana a ella, por su parte interior del círculo. Súbete a ella y podrás ver la Cabaña de Hagrid. Si no lo consigues a la primera, muévete encima de la piedra, ó baja e intenta colocarla en otra postura y prueba de nuevo.

Levanta con *leviosa* la roca redonda que está apoyada en una grande, y si no quieres que ruede colina abajo, sitúala justo en el hueco que dejaste al mover la piedra rectangular. Acércate a la roca grande y podrás examinarla con *Intro*. Busca en los helechos del interior del Círculo otros paquetes. Si todo ha salido bien,



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

habrás obtenido el 100% del Círculo de Piedra. Ahora buscamos en el Mapa de Merodeadores la **Sala de Herbología** y nos dirigimos allí para buscar otra planta para Ernie: **la raíz de Mandrágora**.

Nos queda un buen trayecto hasta la sala. Al entrar y justo de frente veréis un cordón-tirador colgando, al que aplicareis *accio* para airear la sala. Entráis hacia el lado derecho y podéis descubrir un tarro de cristal con branquialgas. Coger un cubo con tierra que hay al lado de la regadera y pasarlo por encima de las cuatro macetas que están encima de la mesa, consiguiendo así que se llenen las macetas de tierra. Coger la regadera y repetir la operación para que broten las plantas.

Llevaremos un 61% de descubrimiento de la zona, y nos dirigimos al fondo a la sala continua donde veremos una maceta con la mandrágora. Si intentamos cogerla comenzará a chillar, así que nos pondremos unas orejeras que hay en la pared derecha. Ahora la quitaremos de la maceta usando *Intro*. Continuamos y usamos *depulso* con la puerta cerrada siguiente. Para no escuchar los chillidos, os podéis colocar las orejeras.

Damos media vuelta y pasamos al lado contrario de la sala, es decir, a la izquierda de la entrada, donde encontraremos a la profesora **Pomona Sprout** preparada para darnos la tarea que estaba en la lista del Merodeador. A la derecha examinaremos una planta que se llama Lazo del Diablo, alcanzando así un 72% de descubrimiento.

Mini tarea Pomona Sprout. Tendremos que realizar un trabajo sobre arbustos y para ello necesitaremos un libro y buscar a Neville. Aparecemos en el pasillo y preguntamos al retrato, el cual no nos dirá nada si el cuadro que tiene enfrente le sigue mirando. Usamos *reparo* con las dos armaduras cercanas al cuadro y conseguiremos taparlo con un tapiz, y ya nos dará la contraseña el retrato: *Tijeretas flamígeras*.

Mientras buscamos a Neville, aprovechamos y volvemos a la Cabaña de Hagrid para entregarle las plantas que nos había pedido, y charlamos con él, hasta que desaparezca de la zona. Iremos al Viaducto para descubrir la quinta gárgola que se encuentra en el medio del mismo. Volveremos al Patio de Transformaciones para hablar con **Dean** y terminar la tarea. Vamos a la Sala de Menesteres del 7º piso y veremos a **Neville** al fondo en el centro y nos dirá que el tiene un libro en el dormitorio que habla sobre el tema.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Seguramente nos aparece en la lista de tareas que nuestra amiga **Cho** quiere aprender el hechizo *Levicorpus*. Cho está a la derecha de la sala con otras amigas, hablamos con ella, practicamos el hechizo y después de un corto video aparecemos automáticamente en la Sala Común. Hemos tenido un sueño en el que vemos al padre de Ron en peligro. Al intentar salir encontraremos a la profesora en la escalera que nos mandará al despacho de Albus Dumbledore. Si miramos la lista de tareas veremos que es la única que tenemos.

Bajamos la escalera hasta el Vestíbulo y al entrar vemos una animación en la que aparecerá **Snape** para llevarnos a la Sala de Pociones y aprender Oclumancia. Usaremos las teclas de dirección del teclado para conseguir que la varita del profesor Snape se mueva al centro de su cuerpo, pulsando repetidamente la tecla correspondiente. Es decir, si tiene la varita hacia arriba, nosotros teclearemos seguido la tecla con la flecha hacia abajo. Esto lo haremos unas cuatro veces hasta derrotarlo.

Después automáticamente aparecemos en casa y antes de salir debemos avisar a **Arthur Wesley** de que nos marchamos. Salimos de la cocina por la puerta del centro, subimos las escaleras y entramos en la habitación de la izquierda, donde ayudaremos a Ginny a encontrar objetos escondidos. Moveremos el mueble que esta entre las ventanas y aparecerá el primer objeto. Movemos el cuadro y hallamos el segundo. A su lado examinamos el libro que esta encima del mueble central usando *Intro*. Vamos a la librería frente a la puerta y la examinamos con *Intro*, obteniendo el cuarto objeto y terminando la búsqueda.

Salimos al hall y entramos en la puerta de al lado de la pezuña gigante para hablar con Sirius. Subimos las escaleras, y en el segundo piso a la derecha, podemos hablar con Ron y Hermoine. En el tercero no se entra. Bajamos de nuevo a la cocina y al entrar veremos a Arthur de frente. Charlamos y nos envía a la habitación de la pezuña para hablar con **Sirius**, en donde veremos una animación al llegar al hall y otra en la habitación.

Aparecemos en la Cabaña de Hagrid y lo vemos en la puerta, pero no sirve de nada hablarle. Nuestros amigos nos recordarán que tenemos que ir de nuevo a una clase de oclumancia con Snape, a la cual nos dirigimos y lo derrotamos de nuevo. Al salir nos dice Hermoine que tenemos que ir a la Sala de Menesteres, y eso es lo que haremos.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Cuando lleguemos a la Sala veremos una animación de cómo derriban una de las paredes y nos descubren en la reunión. Al final aparecemos en el Patio diciéndonos Hermoine que vayamos a la **Cabaña de Hagrid**, a lo cual le hacemos caso.

Después del video y una pelea nos dirigimos al dormitorio para buscar el libro de Neville, y en el Patio nos encontraremos a Luna que nos dará un mensaje de los gemelos para convertir los Patios en pantanos. Empezamos tomando el banco que hay al fondo y arrimarlo al muro que tiene la hiedra y que tiene una X en rojo. Subimos al banco, al muro y arreglamos el tejado con *reparo*. Usamos *reducto* para romper la cúpula izquierda y bajamos el pantano (caja triangular) con *leviosa* al Patio colocándolo sobre la gran X roja. Luego lo abriremos con *reducto* ó *Incendio* y veremos la transformación del patio.

No nos complicamos y vamos resolviendo lo atrasado, así que nos dirigimos directamente al dormitorio de la Sala Común y tomamos el libro que hay de plantas en la mesilla más cercana a la entrada. Con esto completaremos la redacción e iremos a ver a la **profesora Sprout** en la Sala de Herbología para terminar la mini-tarea que nos había encargado. Ahora iremos al Patio de Transformaciones y hablaremos con nuestra querida **Ginny Weasley** para que nos muestre un nuevo pantano que está escondido en lo alto de un árbol.

Lo intentaremos bajar y nos veremos inmersos en una pelea, y tras la cual bajaremos y colocaremos el pantano en la X roja del centro del patio. Aplicaremos sobre él *Incendio* y se hará el milagro. Ahora decidimos terminar la tarea de los pantanos y vamos en busca del último que se encuentra en el **Patio Empedrado**, donde recuperamos la cámara de Colin. Subimos por las escaleras del fondo y buscamos un largo canalón roto en una esquina del lado derecho. Le aplicamos *reparo* y subimos hasta casi el final, a la altura de los dos grandes ventanales y nos movemos a la izquierda por su cornisa.

Al final de los ventanales podemos subir, pero no lo haremos y continuamos por la cornisa rodeando el torreón hacia la izquierda y subiendo al final de este. En lo más alto saltamos al corredor del tejado y cogemos con *leviosa* el pantano portátil y lo soltamos en el interior del Patio. Le aplicamos *Incendio* y tendremos concluida la misión. Abrimos el Mapa y seleccionamos la misión de Dean en la Torre del Reloj.

Dean Thomas. Sabotaje en la Torre del Reloj.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Encontraremos a Dean en la primera planta de la Torre y nos pedirá ayuda para sabotear el Reloj. Cogemos con leviosa los engranajes de la derecha y los soltamos a la izquierda en los pivotes vacíos, mirando de colocarlos a su misma altura. Subimos al piso superior y le mandamos los tres engranajes a Dean por el interior de la Torre y bajamos. Colocaremos los engranajes comenzando por abajo y hacia la derecha. En el más bajo irá uno pequeño, en el segundo pivote irá el más grande, y en siguiente hacia la derecha, colocamos otro pequeño, saboteando así el Reloj. Ahora seleccionamos a Colin en la lista de Tareas.

Colin Creevey. Vociferadores en la lechuceria.

Vamos a la Lechuceria y hablamos con Colin que nos pide que le ayudemos a entrar. Usamos *Incendio* en la planta verde de la ventana y trepamos por su lado derecho hasta la segunda cornisa, avanzando a la izquierda y descubriendo una criatura voladora. Seguimos y bajamos a la primera cornisa caminando hasta la ventana de la izquierda, por donde entraremos.

Colin nos irá pasando los paquetes y los vamos colocando en los huecos marcados con X, usando el hechizo *leviosa* y soltándolas cuando estén cerca del hueco señalado. Pondremos dos en la planta baja y subiremos otra planta para colocar otros dos. Seguramente Colin te seguirá mandando paquetes que se perderán, a no ser que subas un poco las escaleras y los detengas. Sitúate casi a la altura del hueco marcado y desde ahí coge el paquete que has parado en la escalera terminando la misión. Ahora subimos a la planta superior y salimos por la puerta, arreglamos la meseta rota y salimos al exterior por la ventana.

Nos descolgamos una planta por la cornisa vertical de la izquierda, y vamos a la izquierda de la cornisa y bajamos en la siguiente. Continuamos a la derecha y otra criatura voladora hará caer un paquete de Fred, nos giramos y seguimos a la izquierda. Bajamos y encontramos otra criatura a la izquierda, bajamos y vamos a la derecha y bajamos y nos movemos hacia la ventana de la derecha donde vemos dos paquetes (estos no se pueden coger) y seguimos para descubrir otra criatura.

Volvemos unos pasos hacia atrás, y subimos por la cornisa derecha de los paquetes y en la siguiente cornisa vamos hacia la derecha hasta bajar por la cornisa que está pegada a la escalera. Colin quedará contento y se irá, y nosotros aprovecharemos para completar esta zona al 100%.

Camina cerca de las tres lechuzas y descubrirás el paquete que había caído. Usa *leviosa* con el saco y da de comer a las tres lechuzas (y ya tendremos un 95%)



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

y tendremos que subir hasta lo mas alto de la Torre y colocarnos al lado derecho del último torreón, pasando mas arriba de las lechuzas que vemos a la izquierda.

Al llegar a lo más alto veremos un video y completaremos el 100% de la Lechuceria. Buscamos en la lista la siguiente misión.

Las gemelas Patil. Silenciamiento de Umbridge.

Nos dirigimos al pasillo del quinto piso y las gemelas nos piden echar una poción en los altavoces para sabotearlos. Usaremos el banco que tenemos al lado y el que está al lado de la armadura, poniéndolos uno sobre el otro debajo de los altavoces. Nos subimos y pulsamos *Intro* para verter la poción. Las gemelas se marcharán y las buscaremos en el siguiente altavoz, que estará en el fondo de la escalera redonda doble en el tercer piso. Colocamos los bancos y echamos la poción, y buscamos el siguiente en el segundo piso. Como siempre, hablamos con las dos gemelas, apilamos los dos bancos que están en la zona y vertemos la poción, continuando hasta el primer piso.

Repetimos la operación en este altavoz y nos iremos hacia la Entrada del Viaducto, encontrando a las gemelas en la parte de arriba de las escaleras. Saboteamos este altavoz, y vamos en busca del último que se encuentra en el Patio de Entrada para sabotearlo y completar la misión. En este patio nos dirán que tenemos que ir junto al profesor **Snape** en la Sala de Pociones. Practicaremos un poco con él y lo volvemos a derrotar, y al salir nos dirán que tenemos que hablar con Fred y George.

Fred y George. El gran momento.

Los buscaremos en el quinto piso, así que subimos las escaleras hasta la Entrada del Viaducto y vamos al pasadizo que se encuentra oculto en el retrato, al lado derecho de la escalera. Te dirá que hay mucha gente cerca y pueden escuchar la contraseña. Apunta con la varita a los dos alumnos que están cerca de vosotros como te recomienda Hermione, y uno a uno se irá de la zona. Pregunta de nuevo y te dirá: *Volo futurus uno*. Ahora ya podemos usar este pasadizo.

Encontramos a los gemelos en el centro de la escalera redonda doble y hablamos con ellos, sabiendo así, que los ha descubierto Umbridge y comenzará el espectáculo. Cambiado de aspecto, utiliza *Incendio* en el pantano portátil que está en el centro y más tarde, montados en las escobas, destruye los paquetes en la Gran Escalera y el del Comedor. Verás un largo video y aparecemos en la Cabaña de Hagrid.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Rescate de Ron, Luna, Ginny y Neville.

Subimos hacia el Círculo de Piedra y ayudaremos a nuestros amigos en la lucha contra Malfoy y sus secuaces. Ahora comienza una parte larga de videos y luchas, y al terminar la primera, veremos otro video y volveremos a luchar como Sirius, y mas tarde haremos de Dumbledore contra Voldemort. Otra animación nos situará de nuevo en el Patio de Entrada y buscamos otra tarea pendiente en la Sala de Transformaciones.

Minitarea de la profesora Minerva McGonagall.

La profesora nos mandará que avisemos a dos alumnos en la Sala de Adivinación y ponemos rumbo hacia esa sala. Les damos el recado y volvemos junto a la profesora. Paramos frente al retrato del primer piso y le preguntamos si nos deja utilizar el pasadizo. **Giffard Abbott**, que es el nombre del personaje, no te dejará y tendrás que buscar un estudiante de jersey con franja amarilla y preguntarle la contraseña que será: *Huevo de Dragón*. Ahora usaremos el pasadizo que nos llevará del primer piso al Patio de Transformaciones y hablaremos con la profesora McGonagall. Buscamos otra misión de la lista de Tareas.

Luna Lovegood. Buscar cinco prendas de ropa.

Vemos y charlamos con Luna en el Vestíbulo y nos pide ayuda para encontrar las cinco prendas que le han escondido. La **primera** la encontraremos en el Patio de Entrada barriendo las hojas del suelo con la escoba que está a la izquierda según sales al patio. Usando *leviosa* y acercando la escoba a las hojas comenzará a barrer sola, y la prenda está debajo de un montón de hojas en el centro a la derecha.

Barre también las cuatro esquinas para que aparezcan cuatro símbolos de Howards, y coloca los bancos encima de ellos atendiendo al color de los símbolos. Enciende las antorchas que están en la puerta del Vestíbulo aplicando para ello, **leviosa** dos veces sobre la carretilla de leña. Usa *Incendio* con las antorchas que están pegadas a las dos salidas laterales en el medio del patio. Gana tres partidas de Gobstone al campeón de Hufflepuff, y con esto tendrás el 100% descubierto en este patio. Seguramente jugarás la modalidad tradicional, así que tendrás que golpear las bolas del círculo y echarlas fuera sin que salga tu bola.

Ahora iremos al Comedor para encontrar la **segunda** prenda de Luna. Vamos al Vestíbulo, entramos en el Gran Comedor por la puerta que hay enfrente, y examinamos la prenda que está en la primera mesa a la izquierda. Para buscar la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

tercera, cruzamos el Viaducto y entramos por la puerta del final, cogemos lo que parece un periódico entre el retrato y la estantería. Si no podemos cogerlo usaremos *reducto* sobre la estantería para que se desmonte, y buscaremos todos los descubrimientos de esta zona. Examinamos el atril central y usamos *leviosa* con los dos paragueros. (33%) Usamos *reparo* en los cuatro maceteros rotos (67%) y cogemos con *leviosa* la fregona del fondo para secar los charcos frente a las escaleras (95%). Ahora usaremos *leviosa* en el macetero que esta al lado del cubo de la fregona y saldrá de dentro un sapo, consiguiendo con esto el 100%.

La **cuarta** la encontraremos en la Biblioteca, encima de la mesa central hacia el fondo, y para la **quinta**, nos desplazamos al Patio del Reloj, donde vemos unas zapatillas rosas delante de la fuente central. Volvemos al Vestíbulo para comunicarle nuestros hallazgos y terminar esta misión. Para descubrir esta zona, cogemos una fregona que hay en un cuarto pequeño a la derecha de la salida hacia la Gran Escalera, y la usaremos alrededor de la estatua central, consiguiendo el 100% de descubrimiento en el Vestíbulo. Abrimos la lista de tareas.

Minitarea del profesor Severus Snape.

Marchamos a la Sala de Pociones y el profesor nos pedirá una redacción sobre el ópalo, que para la cual, consultaremos un libro en la Biblioteca. Al entrar en esta, iremos hasta el final de la última sala, y entraremos en el último pasillo del fondo a la izquierda, y aunque no veamos el libro, pulsaremos *Intro* para que lo examine Hermoine. Si no os sale a la primera, moveros un poco en esa esquina hasta descubrirlo. Ahora volvemos junto a Snape para darle la redacción solicitada, pero antes de eso, en el pasillo de la biblioteca aprovechamos para ver otra misión.

Minitarea del profesor Filius Flitwick.

Nos preguntará sobre los trabajos de contra-encantamientos y nos pedirá una redacción sobre estos, y para resolverlo necesitamos consultar un libro y no sabemos quién lo tiene. Regresamos a la Sala de Pociones y entregamos la redacción a Snape y entramos detrás de él en la sala. Le hablamos y usaremos *leviosa* para echar las pociones del color del caldero, haciendo la prueba varias veces hasta conseguir la **E** de extraordinario.

En las probetas que hay encima de la mesa practicaremos varios hechizos, cada uno con un sonido distinto hasta lograr descubrir la sala al 100% (no se si tienen algún orden los hechizos sobre las probetas)



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Ahora iremos al Gran Comedor hacia la derecha, cerca de la chimenea, hay un grupo de estudiantes con libros sobre la mesa. Acércate a ellos pegado a la pared derecha y habla con la chica para conseguir el libro y terminar la redacción para Flitwick. Vuelve al segundo piso para hablar con el profesor y entregársela.

Ahora se nos han acabado todas las tareas del Mapa del Merodeador, y la aventura en sí ha terminado, pero el juego todavía no lo hemos completado al 100%. Para completarlo tendremos que descubrir todas las zonas y ganar los mini-juegos que aparecen.

Zonas para descubrir al 100%

*Si tenéis problemas, recordar utilizar la tecla **C** de vista de descubrimiento.*

Séptimo piso.

Entraremos desde la Gran Escalera, avanzamos y pasamos el retrato que ya conocemos y encontraremos cuatro jarrones alrededor de este piso. Si los reparamos los cuatro, obtendremos el 100%. En este piso hay un retrato que nos falta por descubrir y es un Caballero de negro con un libro. Nos dirá que tenemos que hablar con los dos. Encontraras su doble en el cuarto piso, subiendo hacia la torre del reloj, antes de las últimas escaleras. En el del 4º piso usa *incendio* para abrirlo. Contraseña: *Tres cabezas son mejor que una.*

Quinto piso.

Al entrar bajamos la escalera doble y cruzamos la puerta, aplicamos *depulso* y en las dos alfombras y tres veces *depulso* en la primera armadura y *reparo* en la segunda (48%). Siempre que veamos **armaduras** deberemos actuar sobre ellas hasta que se pongan en posición firme y con los brazos extendidos, es entonces cuando completaremos su descubrimiento. Nos giramos, actuamos sobre las alfombras y cuatro veces en la segunda armadura. Aplicamos *incendio* en la placa de en medio de las dos armaduras y la examinamos (81%) En la pared derecha antes del retrato extraemos una placa con *accio* y la examinamos. Hallaremos otra en la pared de la puerta pequeña por donde entramos.

Jugaremos a los **naipes explosivos** en el pasillo de la derecha del retrato (100%) y en dirección a la Torre del reloj. Se trata de elegir naipes con las teclas de dirección, levantarlos y buscarles pareja. Fijaros bien en los colores de los bordes para



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

elegir los naipes, porque si veis que hay dos grises, no os hará falta buscar entre todos y levantaréis la pareja rápidamente.

Baño de los prefectos. Cruzamos la puerta a la izquierda del retrato y aplicamos *depulso* sobre la puerta del centro que se mueve. Caerá a nuestros pies un caparazón abierto y escucharemos un ruido infernal. Usaremos dos veces *accio* en el jacuzzi para llenarlo de agua y echaremos el caparazón a nadar con *leviosa*. Al momento, el ruido cambiará a un bello canto, obteniendo el 100%.

Torre del reloj. Si has seguido esta guía, tendrás un 63% descubierto y al entrar usaremos *depulso* en las cinco campanas de la derecha, lo que hará sonar las campanas grandes y obteniendo el 100%.

Enfermería. Abrimos las mamparas con *accio* y hacemos las camas que faltan con *depulso*. Usamos *incendio* en la chimenea del fondo y tendremos el 100%.

Patio de la Torre del Reloj. Bajamos por la Torre, salimos al exterior y usamos *reparo* en las cuatro estatuas rotas de la fuente y recogemos las frutas del árbol con *leviosa* y las soltamos en el cubo (91%) Jugaremos al **Gobstone** especial para ganar tres veces al campeón de Rawenclaw, consiguiendo el 100%.

En esta modalidad hay que acercar nuestra bola lo máximo posible a la central, usando el ratón para lanzar la bola. Al jugar de último podremos usar nuestra bola para alejar la del contrario y acercarnos más a la central. Más adelante están el Círculo de Piedra, La Cabaña y la Lechuceria, y ya están descubiertos al 100%.

Cuarto piso. Pasamos la Torre del Reloj y encendemos las cuatro lámparas que están cerca de la puerta de la Enfermería. Bajamos las escaleras de caracol y al llegar al fondo vemos a la izquierda el doble del retrato del 7º piso al que aplicamos *incendio* para poder utilizarlo. Cruzamos la puerta pequeña, *depulso* sobre las alfombras y bajamos las escaleras del fondo a la izquierda. Reparamos los dos jarrones de este pasillo y en el del fondo usamos *leviosa* para descubrir un sapo, abrimos el tapiz central con *leviosa* y usamos *depulso* en la armadura de la derecha alcanzando el 100%

Gran Comedor. Aunque la tenemos muy cerca no iremos a la Biblioteca de momento porque para poder jugar allí al ajedrez, tenemos que derrotar antes al campeón de Slytherin que está al fondo a la izquierda, pero antes de nada aplicamos *accio* en el tirador de la chimenea central para encender todos los candiles y probamos varios hechizos en el atril-lechuzas e *incendio* para cubrir todo de velas



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

(32%). Hacemos *depulso* en el tubo verde del fondo a la derecha y abriremos Slytherin (42%) Usa *leviosa* para que aparezca la comida en las mesas, desde la entrada en las dos mesas de las orillas del primer grupo de cuatro, después la pegada al pasillo central a la izquierda y en el último grupo, la pegada al pasillo central a la derecha. Jugamos al ajedrez y derrotamos al campeón de Slytherin y ya podremos ir a derrotar al campeón de Ravenclaw de la biblioteca.

Biblioteca.

Entramos y usamos *leviosa* con las plumas que hay encima de la mesa (22%) y movemos el armario central con *depulso*, descubriendo un paquete detrás (44%).

Ganamos en el ajedrez al campeón de Ravenclaw logrando descubrir el 100%.

En esta parte, al salir de la Biblioteca tenemos un trozo de pasillo que pertenece al **Segundo piso**, donde podemos entrar en la **Sala de Encantamientos** para practicar hechizos hasta conseguir la **E** de extraordinario. Pasamos el retrato del profesor Fonsac, subimos las escaleras de caracol del fondo y entramos por la puerta, descubriendo un tapiz que tenemos enfrente alcanzando el 57%, dejándolo así de momento para completarlo en otra zona mas adelante, regresando cerca del retrato anterior y bajando por las escaleras grandes.

Herbologia. En el pasillo que hay antes de llegar a la sala, descubriremos con *leviosa* los tapices que faltan y en el fondo descubriremos una placa en la pared al lado izquierdo del retrato. Frente a esta y al lado de una armadura hay otra placa en la que usaremos *incendio* y la examinaremos, descubriendo el 100%.

Patio de Transformaciones. Vamos hasta su centro y usamos *leviosa* con la escultura del universo, descubriendo unos símbolos de colores todo alrededor. Colocamos los ocho bancos de piedra con *leviosa*, en su posición correcta alrededor de la escultura, atendiendo a su color y conseguimos el 100%.

Defensa contra las Artes Oscuras. En el fondo de todo de las escaleras de caracol que llevan a esta sala, examinaremos con *Intro* la gran estatua. Subimos al final de las escaleras y entramos en la sala. Justo enfrente moveremos con *depulso* el armario, para examinar un folleto en la pared del lado izquierdo usando *Intro*. Con el proyector central usamos *depulso* y bajará la pantalla en el fondo, y abrimos con *leviosa* el segundo pupitre de la derecha, descubriendo así otra criatu-



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

ra voladora. Examinamos con *Intro* la pizarra y le damos *depulso* para girarla, volviendo a examinarla con *Intro* por esta parte (ojo y examinar las dos caras)

Nos metemos por el pasillo entre los pupitres y levantamos con *leviosa* ocho que nos quedan. Nos situamos en la cabecera de una fila de pupitres, al lado de la pizarra, y hacemos *depulso* con el primero de la fila, consiguiendo que se cierren todos juntos. Repetimos la operación en la otra fila y nos vamos al fondo para encender la chimenea con *Incendio* y completar al 100% esta sala.

Despacho de Umbridge.

Subimos las escaleras del fondo, entramos en el despacho, cogemos con *leviosa* un papel de encima de la mesa y otros cuatro que deben estar tirados por el suelo, metiéndolos en la chimenea para quemarlos. Damos *depulso* en los tres colgantes con platos para girarlos y también en el gran baúl de la habitación contigua. Una vez abierto lo examinamos con *Intro*, obteniendo el 100% de descubrimiento en esta sala.

Puente colgante. Encendemos las cuatro antorchas de las entradas al puente, al pasar espantamos a los pájaros del puente, reparamos el canalón de la salida izquierda y trepamos para ver unas imágenes de la Lechuceria, completando así al 100% esta zona.

Tercer piso.

Usamos *depulso* dos veces sobre la armadura izquierda y reparamos la de la derecha y el jarrón que está a su lado. Colgamos los cuatro cuadros de la pared izquierda (59%) y jugamos a la modalidad clásica de los **naipes explosivos**. Se trata de pulsar *Intro* cada vez que veamos dos cartas iguales seguidas, y si ganamos tendremos el 61%. Subimos las escaleras y reparamos la armadura y al entrar en el corredor, hacemos varias veces *depulso* en las tres armaduras de la derecha e *Incendio* en la placa de la izquierda y le damos *Intro* para obtener el 100%.

Antes de irnos preguntaremos al retrato del señor de capa negra y nos dirá que tenemos que preguntarle a alguien que lleve allí más de cincuenta años. Nos dirigimos a hablar con Myrtel usando el Mapa del Merodeador y en el Patio de Transformaciones entraremos en una gran puerta que abre una zona de muchos cuadros. Haremos unos descubrimientos, ya que se trata de la otra parte del segundo piso.

Segundo piso.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

En la pared de la derecha descubrimos una placa con *accio* y la examinamos con *Intro*. Subimos los nueve peldaños y hacemos *depulso* en la alfombra y *reparo* en el jarrón que vemos al fondo y *leviosa* para que salga el sapo de su interior. Vamos hacia la izquierda, descubrimos en el tapiz otra pieza de ajedrez, reparamos el jarrón del fondo y hacemos salir el sapo de su interior (87%).

Seguimos y descubrimos dos piezas de ajedrez en dos tapices, regresando al cruce anterior y siguiendo al baño de Myrtel que lo encontramos de frente. Encendemos las tres antorchas a partir del cruce y otras dos a la izquierda de la puerta del baño. Pasamos el retrato y en la siguiente sala redonda descubrimos una pieza de ajedrez y encendemos dos grandes candeleros de piedra que parecen columnas (100%). La puerta pequeña nos llevará al Puente de Piedra, pero ahora regresamos hacia atrás y entramos en el baño de Myrtel.

Baño de Myrtel.

Aplicamos *Intro* en el círculo de ocho lavamanos que están en el centro y hablamos con Myrtel para que nos de la contraseña del retrato-pasadizo que hemos visto antes de Boris "el desconcertado". La contraseña es: *Nomeolvides*.

Encendemos todas las antorchas de alrededor y abrimos las dos hileras de retretes verdes uno a uno. Salimos de la parte de los retretes, nos situamos cerca de Myrtel y apuntamos con la varita hacia la parte baja de las antorchas cercanas a los baños, sin entrar en los mismos. Aplicamos *accio* y reventarán todos los de un lado, repitiendo la operación en los otros para conseguir el 100%. Bajamos al tercer piso y probamos la contraseña en el retrato y cruzamos el pasadizo apareciendo de nuevo en el 2º piso.

Puente de Piedra.

Entramos en el puente y encendemos las dos antorchas cerca de la puerta por fuera. Cruzamos el puente hacia la izquierda, encendemos otras dos antorchas y vemos unas imágenes de las cornisas para bajar a la derecha de esta puerta. Trepamos al muro y a la cornisa del lado derecho, bajando hasta la repisa inferior para movernos a la derecha y seguir bajando a la segunda repisa. Al dar unos pasos a la izquierda, descubriremos otra criatura voladora, subimos al puente y nos dirigimos al primer piso.

Primer piso.

Seguramente, si hemos seguido la guía, ya tendremos un 78% de descubrimiento del piso, a si que frente a los cuatro cuadros de la pared, encendemos una



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

antorcha a la derecha y las siguientes y usamos *leviosa* en el tapiz para que aparezca un caballo. Seguimos y viramos hacia el corredor de la izquierda, donde apagamos las antorchas de la derecha, en la puerta final encendemos el candelero de la placa y la examinamos (100%)

Pasillo de las Mazmorras. Bajamos al fondo de la Gran Escalera, entramos por la pequeña puerta y usamos *Incendio* en la tela de araña que cubre la figura de la derecha (50%) y repetimos lo mismo con la del fondo. Hablamos con el retrato de la Bruja de Slytherin y nos dice que preguntemos a alguien de Slytherin. Aunque preguntemos nadie nos va a responder, así que subiremos la Gran escalera e iremos al dormitorio en el 7º piso a buscar la capa de invisibilidad que tenemos guardada, y de paso descubrir la habitación al 100%.

Dormitorio de los chicos de Gryffindor. Aplicamos un hechizo en las camas para hacerlas y encendemos la chimenea central (60%). Examinamos los baúles que están debajo de las camas y el que hay al pie de la ventana izquierda (90%). Examinamos con *Intro* el sapo que está encima de la cama, situándonos en el lado de la puerta para conseguirlo y descubrir el 100%. Nos ponemos la capa que está en la maleta del medio de las camas y bajamos al Pasillo de las Mazmorras.

Al entrar nos acercamos a dos alumnos que están cerca y escuchamos su conversación sobre el pasadizo. Los seguimos hasta el retrato y oiremos la contraseña: *Slytherin es superior*. Regresamos al dormitorio y nos quitamos la capa de invisibilidad. Vuelta al pasillo de las Mazmorras y atravesamos el pasadizo del retrato, apareciendo en las mazmorras.

Mazmorras.

En el pasillo de enfrente al retrato encendemos el candelero y examinamos la placa y al lado del retrato reparamos la armadura. Seguimos a la izquierda, descubrimos otra placa y entramos en la habitación del fondo para colocar cuatro cuadros y poder ver el fantasma de las mazmorras (49%). Salimos y giramos a la izquierda para ver una nueva sala en donde, a la derecha descubrimos otra pieza quemando la tela de araña. A la izquierda hay unas escaleras a las que no hacemos caso, siguiendo a la izquierda donde descubriremos cinco armaduras aplicándoles *depulso* las veces necesarias, consiguiendo el 100%.

Salimos de las mazmorras por el pasillo frente al retrato, subimos la escalera de caracol y vamos hacia el viaducto cruzando la gran puerta.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Viaducto. Justo al cruzar la puerta subimos al muro de la derecha cerca de la antorcha mas alejada y escucharemos un comentario. Encendemos las dos antorchas que están cerca y las diez siguientes hasta llegar a la gárgola del centro del viaducto. También encendemos dos al fondo a la derecha, en la entrada al Patio Empedrado.

Patio Empedrado. Entramos en el patio, encendemos las dos antorchas de la salida izquierda, subimos por las escaleras y reparamos la escultura, descubriendo el primer símbolo de Hogwarts. Encendemos la farola, seguimos hasta descubrir tres símbolos más encendiendo todas las farolas que hay a su lado. Trepamos por el largo canalón gris que hay en la esquina hasta la primera repisa, cruzando hacia la izquierda por delante de los ventanales, y antes del torreón, subimos hasta la cumbre. Saltamos el muro y examinamos con *Intro* el objeto de la esquina. Bajamos al patio y colocamos los bancos de piedra encima de los símbolos centrales, atendiendo a su color (80%).

Hablamos con las dos jugadoras de Gobstone del fondo y jugamos al Pozo de Serpiente, teniendo que ganar tres veces a la campeona de Slytherin. Lanzando como siempre, intentaremos dejar nuestras bolas lo mas cerca al foso del centro. Un buen consejo es no tirar hacia el centro del foso, sino que es mejor apuntar a su borde, y en caso de pasarnos en fuerza, la bola no caerá al foso. Como jugamos de últimos, siempre podremos utilizar la última bola para tratar de alejar la bola del contrario que esté mas cerca del foso ó empujarla al foso, colocando la nuestra cerca.

Después de ganar las tres partidas, habremos derrotado a los tres campeones y le preguntaremos a la alumna que está en la esquina viendo jugar a sus compañeras. Es la campeona de Hogwarts, y le tendremos que ganar una partida de cada modalidad de Gobstone. Es decir, la Tradicional, el Foso de serpientes y la Especial.

La tradicional es la más difícil porque ella casi no tiene fallos. Tira tu primera tirada muy despacio para no abrir las bolas y así será ella quien rompa el círculo y si te sale bien, comenzaras metiendo tú la primera bola. En las otras dos modalidades tienes la ventaja de jugar de último y alejar su bola ganadora con tu último tiro (100%). Salimos por el arco central en dirección al cobertizo.

Cobertizo.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Nos vemos frente a un largo camino exterior, y nos giramos para encender las dos farolas de la entrada al patio. Bajamos por ese largo camino encontrando en su mitad el último paquete de Fred, sino lo hemos recogido antes. En el cobertizo miramos si le hemos dado de comer a las tres gaviotas y examinamos unas cadenas que hay en la esquina derecha del cuadro. Si todavía no has descubierto este pasadizo, vete a resolverlo al cuarto piso en la Gran Escalera, donde encontrarás su doble.

Tienes que realizar **seis hechizos de combate** en una pelea, busca a un alumno rival en el Patio de Transformaciones y apuntale hechizándolo con el botón derecho y comenzará el enfrentamiento. Consigue realizar los seis hechizos durante la misma. Si no lo consigues busca otro rival y repítelo.

Si todo ha salido bien habréis obtenido el 100% del juego.

A continuación y a modo de resumen, podéis ver como conseguir algunas partes del juego.

Gárgolas:

Son unos jabalíes que están sentados en un pedestal cuadrado. Son todos iguales.

1ª En medio del viaducto.

2ª En la terraza que hay en el final del 4º piso. Entrar y al girar la cámara, está a la izquierda.

3ª En el medio de las escaleras de caracol que llevan a la defensa contra las artes oscuras.

4ª En el patio de transformaciones pegada a una de las salidas.

5ª En el patio empedrado, en donde Covin te pide que cojas su cámara de fotos (usar reparo para arreglar las escaleras y subir hasta llegar al final a la derecha)

IMPORTANTE: Después de hablar con las gárgolas, usar con ellas *Incendio* y os dará puntos, ya que si no lo hacéis no conseguiréis el 100% en los lugares donde están situadas.

Sitios de paquetes Fred y George:



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

En el camino que baja por el exterior desde el patio empedrado al cobertizo.

En el patio empedrado, al ayudar a Colin a recoger su cámara.

En planta en el círculo de piedra.

En planta camino de la lechuceria.

En el camino a casa de Hagrid desde el círculo de piedra en una planta.

En dos plantas detrás de la cabaña de Hagrid.

En planta siguiendo el camino detrás cabaña Hagrid.

En planta al final de la cuesta del camino detrás cabaña de Hagrid.

En una calabaza reventándola en la chimenea de la cabaña de Hagrid.

Escalando el muro exteriormente de la Lechuceria y espantar a una lechuza que lo tiene agarrado.

Mover el armario del centro de la biblioteca con *depulso* y aparecerá detrás.

En el cobertizo escondido al final de las escaleras.

Algunos Pasadizos secretos:

-Caballero de negro con libro del 7º piso:

Encontraras su doble en el cuarto piso, subiendo hacia la torre del reloj, antes de las últimas escaleras.

Usa incendio para abrir el del 4º piso. Contraseña: Tres cabezas son mejor que una.

-Bruja de Slytherin:

Sube al dormitorio y ponte la capa de invisibilidad y baja al pasillo de las mazmorras al final de la gran escalera, y al pasar junto a dos alumnos, oírás la contraseña.

Sube de nuevo al dormitorio a quitarte la capa y regresa a decirle la contraseña.

-Gran escalera en el tercer piso:

Damara, señora gorda con hambre. Pídele de comer al retrato de Persival Pratt en el primer piso y vuelve junto a ella para atravesar el pasadizo. Contraseña: chuletas con salsa.

Te llevará entre la Torre del Reloj y el Patio del Reloj.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

-Biblioteca:

Pídele paso y te preguntará la portada del periódico. Vas al gran comedor y disparas accio al atril-lechuza y buscas el periódico que ha caído. Lo lees y vuelves para decírselo al cuadro.

Contraseña: ninguna noticia, buena señal. Te transporta hasta el cuarto piso.

-El cuadro hace 50 años que no le piden la contraseña:

Ve al baño de Myrtle y ella te dará la respuesta. Te lleva del 2º al 3º.

-El de rojo que habla con rima de la Gran Escalera en el 4º piso:

Ve y habla con el caballero de negro con libro del 7º piso y después con el cuadro del profesor Fonsac en el segundo piso. Buscas cerca de Herbología unas escaleras grandes de piedra en donde está un cuadro de una pastora de ovejas con un bastón y le preguntas.

El siguiente será el cuadro de Google Stump (tartamudo) de la entrada del viaducto, el cual te enviará a hablar con Giffard Abbott en el fondo de la Gran escalera (mazmorras) que te enviará al piso 1º a hablar con el cuadro de Persival Pratt que te dirá la contraseña: *Este santo y seña es absurdo.*

Lleva de la Gran Escalera en el 4º piso al Cobertizo.

-Profesor Fonsac del 2º piso:

Al pedirle paso te preguntará ¿de donde venia Rowena Ravenclaw? Baja la gran escalera hasta el vestíbulo y pregunta a un alumno y te dirá que venia de la Cañada.

Sube para darle la respuesta al profesor y te dará la nueva contraseña: *Éxito académico.*

Tartamudo de la entrada del viaducto:

Te dirá que hay mucha gente cerca y pueden escuchar la contraseña. Apunta con la varita a los dos alumnos que están cerca de vosotros usando algún hechizo de defensa para que se marchen.

Pregúntale de nuevo la contraseña y te dirá: *Volo futurus uno.*



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Te lleva de la entrada del viaducto al primer piso.

Estatuas de ajedrez: usar leviosa para mostrarlos.

- 1-Mazmorras.
- 2, 3-Pasillo mazmorras.
- 4-Pasillo del primer piso.
- 5, 6, 7- Pasillo interior del segundo piso.
- 8-Pasillo segundo piso (cerca de las escaleras circulares)
- 9-Pasillo segundo piso (cruzando puente de piedra)
- 10-Pasillo biblioteca en el segundo piso.
- 11-Pasillo del cuarto piso.
- 12-Pasillo de herbología.

Sala común:

Ganar al ajedrez

Usa leviosa en el tablón de anuncios y examina la pizarra.

Habla con los cuadros.

Coge la snitch dorada que te da el cuadro cuando pase a tu lado. Si quieres pulsa

Intro para que vuele de nuevo.

Usa *accio* sobre los cuatro libros del mueble bajo y cuando estén volando usas *In-cendio*.

Usa *Leviosa* con los troncos del cubo de la chimenea.

Depulso sobre los libros en la mesa de ajedrez.

Circulo de piedra:

Enciende la antorcha de la salida del puente.

Espanta todos los cuervos que veas por los alrededores incluidos los caminos hacia Hagrid y Lechuceria.

Coge y levanta con *leviosa* la piedra rectangular tumbada que hay al salir del puente a la izquierda.

Colocarla frente a la grande que tiene al lado, por la parte interior del círculo y subirse a la que hemos colocado.

Si al subirse no sucede nada, insistir cambiándola de sitio y probar de nuevo.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

De algunas plantas salen paquetes de Fred y George. Usa *accio* con todas las plantas a las que puedes apuntar con la varita en el círculo y en los caminos a casa de Hagrid y a la Lechuceria.

Cabaña de hagrid:

Mete con *leviosa* el hueso que está al lado de las calabazas por la ventana de la cabaña.

Levanta con *leviosa* las calabazas y acércalas por encima de la chimenea. Las sueltas y caerán en la boca de la chimenea reventando, y en alguna hay un paquete de Fred y George.

Espanta los cuervos del muro de la derecha.

Usa *depulso* en la puerta izquierda de la cabaña.

Examina las huellas de Hipogrifo que hay cerca del inicio del muro donde están los cuervos.

Detrás de la cabaña coger la regadera con *leviosa* y pasarla cerca de las dos calabazas. Se pondrá a regar ella sola y saldrá una mata de flores. Al lado de las primeras que os salgan hay otras 3 matas. En total son cuatro.

Usa *accio* en todas las plantas tipo helecho que veas, ya que algunas tienen paquetes. (2 por lo menos)

Cerca de la entrada del camino del fondo hay otras huellas de Hipogrifo, y un poco mas adelante otras.

Seguir usando *accio* con las plantas para buscar más paquetes hasta el final de la cuesta.

Hay uno cerca de las segundas huellas y dos al final.

Al pasar las segundas huellas del camino aparecerán un par de sapos, que si nos acercamos a ellos, lograremos ver la jaula del Dragón del Cáliz.

Criaturas voladoras:

Murciélagos: En el puente de piedra baja por las cornisas, baja al fondo y al final a la izquierda.

Cuervo: En el puente colgante.

Gaviota: En el cobertizo.

Bicho azul: Abrir con *leviosa* el segundo pupitre de la derecha que se mueve en defensa contra las artes oscuras.

Lechuza: Tienes que trepar por las cornisa por el exterior de la Lechuceria. (Irás en una misión)



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Harry Potter y la Orden del Fénix

Autor: RALOMEN

Ropas de Luna:

- 1- En el gran comedor sobre la primera mesa a la izquierda.
- 2- En la biblioteca sobre la mesa central.
- 3- Entre la estantería y el cuadro-pasadizo en la entrada del viaducto. Caerá al desmontarla.
- 4- Pegadas a la fuente del patio del reloj, hay unas zapatillas rosas.
- 5- En el patio de entrada en el centro. Usa la escoba con leviosa encima de los montones de hojas para barrerlas.

Pantanos:

En el patio empedrado, patio de la torre del reloj y patio de transformaciones.

Espero que con esta guía logréis alcanzar el 100% del juego.

CREADA POR RALOMEN