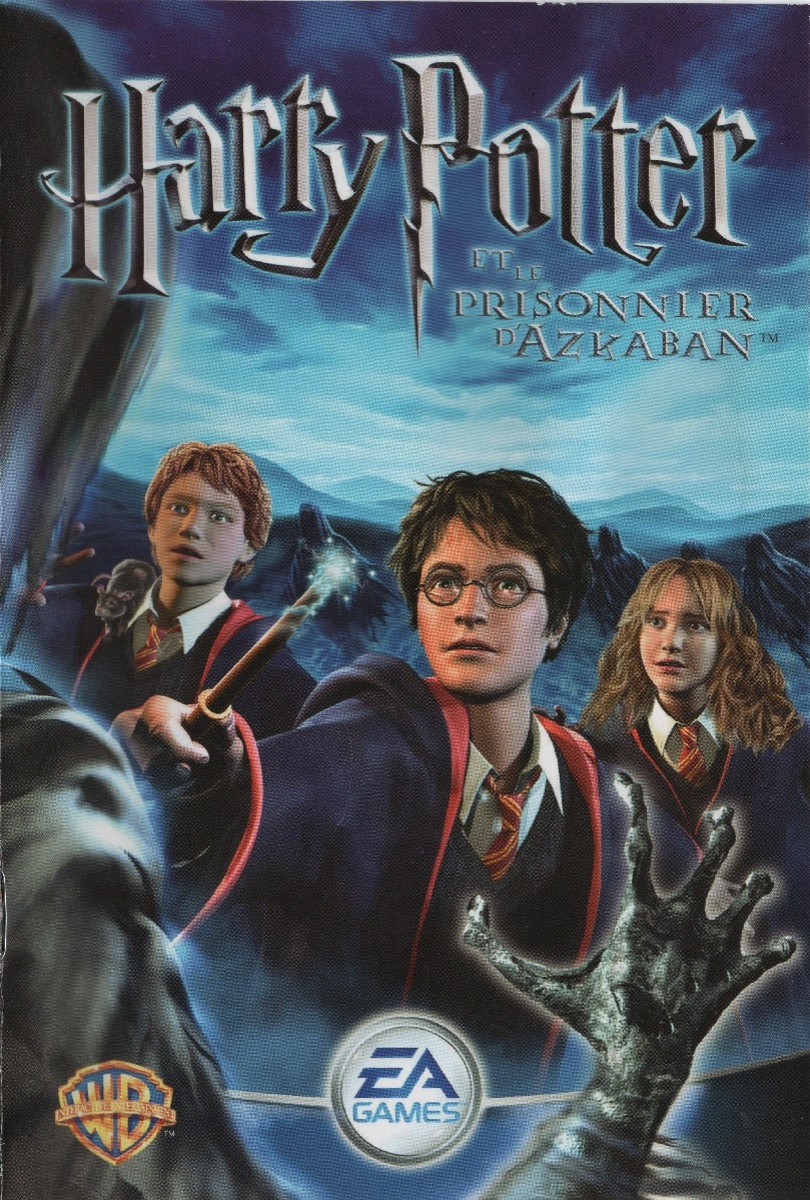
Harry Potter

et le Prisonnier d'Azkaban™



AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS À RÉTROPROJECTION

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.



SOMMAIRE

Configuration nécessaire	2
Nettoyage du système avant l'installation du jeu	2
Installation du jeu	3
Désinstallation et réinstallation du jeu	3
Démarrage du jeu	4
Introduction	4
Toutes les commandes	5
Configurer la partie	6
Jouer avec ses camarades	6
Sauvegarde et chargement	14
Votre jeu connaît-il des pannes générales ou des blocages ?	14

Configuration nécessaire

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire détaillée ci-dessous ainsi que sur la boîte. **Il est primordial que cette configuration soit respectée pour que *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* fonctionne correctement.**

Vérification de ma configuration

L'outil de diagnostic DirectX peut vous fournir des informations concernant la configuration de votre système si vous n'êtes pas sûr de celle-ci.

- Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX, cliquez sur le bouton "Démarrer" et sélectionnez "Exécuter...". Dans le champ "Ouvrir", entrez "DXDIAG", puis cliquez sur "OK". L'outil de diagnostic DirectX apparaît.
- La configuration de votre système se trouve dans l'onglet "Système" et les informations concernant vos cartes graphiques et son se situent dans les onglets "Affichage" (ou "Afficher") et "Son".
- Comparez ces informations avec celles spécifiées dans la rubrique *Configuration minimale requise* ci-dessous. En règle générale, sur un PC conforme à la *Configuration minimale requise*, le jeu fonctionnera avec les paramètres d'options graphiques et sonores les plus basiques.
  Remarque : à moins que vous ne soyez un utilisateur confirmé, nous vous recommandons de ne modifier aucune des options de l'outil de diagnostic DirectX.
- **Vous avez besoin d'aide pour démarrer le jeu ?** Référez-vous à la rubrique *Nettoyage du système avant l'installation du jeu*, ci-dessous.
- **Vous avez des problèmes de pannes et de blocages avec votre jeu ?** Consultez la rubrique *Avant de démarrer le jeu*, p. 4.

Configuration minimale requise

- Windows 98/Me/2000/XP (ce jeu ne fonctionne pas sous Windows 95 et Windows NT)
- Processeur Intel Pentium III 600 MHz ou équivalent
- 256 Mo de RAM
- Lecteur CD-ROM 8x/DVD-ROM
- 850 Mo d'espace disque libre plus de l'espace pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire pour le fichier d'échange de Windows et l'installation de DirectX™ 9)
- Carte graphique 32 Mo compatible Direct3D (GeForce 2 ou équivalent)
- Carte son compatible DirectX 9
- Clavier et souris

Nettoyage du système avant l'installation du jeu

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. Nous vous recommandons donc de prendre l'habitude de nettoyer votre PC régulièrement. Les fonctions ScanDisk, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque sont les outils dont vous aurez besoin pour optimiser le fonctionnement de votre ordinateur. Garder ces habitudes vous assure des problèmes moindres avec les jeux actuels. En outre, un système propre fonctionne beaucoup mieux et les autres applications que vous utilisez sont plus rapides et plus stables.

- La fonction ScanDisk (Windows 98/ME)/Vérification des erreurs (Windows 2000/XP) détecte et répare sur votre, ou vos, disque(s) dur(s) les erreurs du disque ainsi que les secteurs endommagés.
- Le Défragmenteur de disque permet de s'assurer que les données de votre, ou vos, disque(s) dur(s) sont correctement organisées. Il vous aide à éviter la corruption de données et accélère l'accès à ces dernières par l'unité centrale de votre ordinateur.
- Le Nettoyage de disque vous aide à supprimer les fichiers inutiles de votre système. Il libère de l'espace sur le disque dur et permet d'éviter les conflits qui pourraient empêcher le jeu de s'installer correctement.

Veuillez consulter les fichiers d'aide de Windows pour plus de renseignements concernant les fonctions ScanDisk/Vérification des erreurs, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque.

Utilisation de l'aide Windows

1. Afin de faire apparaître les fichiers d'aide de Windows, cliquez sur le bouton "Démarrer", puis sélectionnez "Aide" (Windows 98/ME) ou "Aide et support" (Windows 2000/XP).
2. Ensuite, cliquez sur l'onglet "Rechercher" (Windows 98/ME) et entrez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Vérification des erreurs" (Windows 2000/XP), "Défragmenteur" et "Nettoyage du disque" afin de trouver les guides vous permettant d'utiliser ces outils.

Qu'est-ce que DirectX™ ?

DirectX est un environnement de Windows® 98, 2000, ME et XP qui permet d'accéder à certaines fonctionnalités de votre PC à vitesse élevée et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la nouvelle génération de cartes graphiques et de cartes son. Pour jouer à *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, vous avez besoin de DirectX 9.0b, qui est inclus sur le CD afin que vous l'installiez, si nécessaire.

Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes logiciels de votre carte graphique et de votre carte son doivent être à jour. Ces pilotes peuvent être obtenus sur le site Internet du fabricant de la carte ou en contactant l'assistance technique de l'ordinateur. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 9.0b pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*.

Pour en savoir plus à propos de DirectX, vous pouvez consulter le site Internet officiel de DirectX à l'adresse suivante :

http://www.microsoft.com/france/

Comment installer DirectX 9.0b ?

Si vous souhaitez installer DirectX après l'installation de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM puis, dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter...". Dans la boîte de dialogue, tapez "D:\DirectX\dxsetup" (si votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM est représenté par une autre lettre que D, veuillez indiquer la lettre correspondante) et cliquez sur "OK". Cliquez sur "Réinstaller DirectX" afin de terminer

Installation du jeu

Pour installer *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM/DVD-ROM et attendez que le menu Autorun apparaisse. Cliquez sur "Installer" puis sur "Suivant". la fenêtre du numéro de série apparaît. Entrez le numéro de série que vous trouverez au verso du manuel de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* et suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

- Si le menu Autorun n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône Poste de travail, puis sur le lecteur CD-ROM/DVD-ROM dans lequel le CD du jeu est inséré. Faites un double clic sur le fichier setup.exe pour installer le jeu.

Désinstallation et réinstallation du jeu

Si vous rencontrez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation.

1. Pour désinstaller le jeu, cliquez sur le bouton "Démarrer", sélectionnez "Programmes" (ou "Tous les programmes" pour les utilisateurs de Windows XP) puis choisissez l'endroit où le jeu est listé. Cliquez sur "Désinstaller" pour effacer le jeu.
2. Pour réinstaller le jeu après l'avoir désinstallé, suivez les instructions de la rubrique *installation du jeu* ci-dessus.

REMARQUE IMPORTANTE : nous déconseillons vivement de désinstaller ce jeu manuellement, certains fichiers associés au jeu pourraient ne pas être effacés correctement. Il est normal que les fichiers créés (sauvegardes, talents et autres) demeurent sur votre disque dur, dans le dossier du jeu, après la désinstallation. Si vous ne voulez pas les garder, il vous suffit de les supprimer comme vous le feriez pour tout autre fichier sur votre ordinateur.



AVANT DE DÉMARRER LE JEU

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour fonctionner correctement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables et beaucoup sont activés automatiquement dès le démarrage. Un certain nombre de programmes appelés "Applications d'arrière-plan" sont exécutés en permanence sur votre système. Dans certains cas, ces derniers peuvent causer des pannes ou des blocages. Par conséquent, nous vous recommandons de désactiver ces "Applications d'arrière-plan" avant de jouer à *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*.

Remarque importante : si vous fermez les applications d'arrière-plan, votre système sera optimisé pour jouer mais ces applications ne seront plus disponibles. Veillez à bien les réactiver en redémarrant votre ordinateur après avoir joué à *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*.

PROGRAMMES ANTI-VIRUS OU ANTI-BLOCAGE

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il vous est conseillé de les fermer ou les désactiver avant de lancer *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un **clic-droit** sur cette icône et sélectionnez "Fermer", "Désactiver" ou toute autre option de fermeture.

FERMETURE DES TÂCHES DE FOND GÉNÉRALES

Lorsque les programmes anti-virus ou anti-blocage ont été désactivés, il est conseillé de fermer toutes les applications d'arrière-plan superflues car elles peuvent causer des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement des jeux.

WINDOWS 98/ME

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Fermer le programme" apparaît avec la liste des applications d'arrière-plan exécutées par le système.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez dessus dans la liste, puis sur le bouton "Fin de tâche".
   Remarque : il est important de NE PAS FERMER les applications nommées Explorer et Systray car elles sont nécessaires à l'exécution de Windows. Toutes les autres applications peuvent être fermées.
3. La fenêtre "Fermer le programme" se ferme et l'application est arrêtée. Recommencez les étapes précédentes pour fermer toutes les applications d'arrière-plan.

WINDOWS 2000/XP PROFESSIONNEL

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Cliquez sur "Gestionnaire des tâches" pour ouvrir le "Gestionnaire des tâches de Windows". Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".
   Remarque : selon les paramètres choisis, lorsqu'ils appuient sur **Ctrl** + **Alt** + **Suppr**, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel peuvent ne pas passer par la fenêtre "Sécurité de Windows" et arriver directement dans le "Gestionnaire des tâches de Windows".

WINDOWS XP EDITION FAMILIALE

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".
   Remarque importante : notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

DEMARRAGE DU JEU

- Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le menu Autorun apparaît. Cliquez sur "Jouer" pour lancer le jeu.

  Remarque : si le menu Autorun n'apparaît pas automatiquement lorsque vous insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM, allez dans **Démarrer>Programmes** (ou **Tous les programmes**)>EA GAMES>Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban>Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban. Cliquez sur "Jouer" pour lancer le jeu.

  Remarque : pour de plus amples informations sur la série de jeux vidéo Harry Potter de EA GAMES™, visite le site Internet : **www.harrypotter.ea.com** (site en anglais).

INTRODUCTION

Après l'été effroyable qu'il a passé chez les Dursley, Harry Potter a hâte de commencer sa troisième année à l'école de sorcellerie de Poudlard. Les événements prennent cependant une tournure inattendue lorsque Harry découvre que Sirius Black, l'homme que l'on croit responsable du meurtre de ses parents, s'est échappé d'Azkaban, la prison des sorciers. Black cherche apparemment à se venger de Harry à qui il reproche d'avoir contrecarré les plans de "Tu-Sais-Qui". Malheureusement, les Détraqueurs, les gardiens de la prison d'Azkaban qui ont été envoyés à Poudlard afin de capturer Black et de protéger l'école, ont un effet inquiétant sur Harry. Avec l'aide de Ron et Hermione, Harry est bien décidé à percer le mystère entourant Sirius Black et son évasion d'Azkaban.

TOUTES LES COMMANDES

Remarque : les commandes utilisées dans ce manuel correspondent aux paramètres par défaut. Pour savoir comment personnaliser les commandes, reporte-toi à la rubrique *Paramètres de périphérique*, p. 13.

DANS LES MENUS

Sélectionner une option	Placer le **curseur** au-dessus de l'option
Faire défiler les choix/déplacer les réglettes	**Clic gauche** sur le choix/ **clic gauche** sur la réglette
Valider/passer à l'écran suivant	**Clic gauche** sur l'option
Revenir à l'écran précédent	**Clic gauche** sur la flèche Retour/appuyer sur la touche **Echap**

DANS LE JEU

Avancer/reculer	Touches **Z/S** ou **touches fléchées** ⇕
Tourner à gauche/à droite	Déplacer la **souris**/ **touches fléchées** ⇔
Pas latéral gauche/droite	**Q/D** ou **touche 4 du pavé numérique/touche 6 du pavé numérique**
Sauter	**Clic droit/barre espace**
Lancer un sortilège*	**Clic gauche, maintenir** puis **relâcher**/utiliser la touche **Alt** et les **touches fléchées** pour viser
Action/parler	Avancer jusqu'à un objet/ une personne
Observer les alentours	Déplacer la **souris**
Mettre la partie en pause/ afficher le menu Pause	Touche **Echap**
Voir la carte du Maraudeur	Touche **Tab**
Écourter les cinématiques	Touche **Entrée** (tu ne peux pas écourter les scènes de l'initiation)

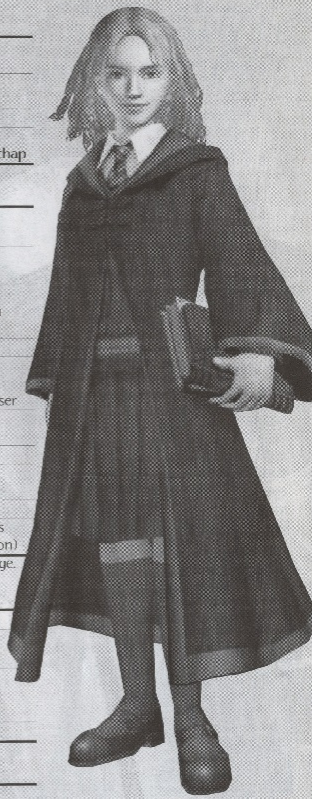
*Remarque : tu dois choisir une cible pour pouvoir lancer un sortilège.

DANS LES AIRS

Battre des ailes	**Clic droit/barre espace**
Tourner à gauche/à droite	Déplacer la **souris**/ **touches fléchées** ⇔
Cracher des flammes (avec les dragons Draconifors/ récupérer d'abord une boule de feu)	**Clic gauche**/touche **Alt**
Annuler le sortilège	Touche **Entrée**

AVEC LES LAPIFORS

Avancer/reculer	Touches **Z/S** ou **touches fléchées** ⇕
Tourner à gauche/à droite	Déplacer la **souris**/ **touches fléchées** ⇔
Manger l'herbe/creuser	**Clic gauche**/touche **Alt**
Sauter	**Clic droit/barre espace**
Annuler le sortilège	Touche **Entrée**



CONFIGURER LA PARTIE

Pour commencer une nouvelle aventure :

1. **Clique** sur NOUVELLE PARTIE dans le menu principal, puis sur un emplacement VIDE.
2. La séquence d'introduction commence. Lorsqu'elle est terminée, le chargement du jeu s'effectue et la partie commence automatiquement.

JOUER

ECRAN DE JEU



Endurance du personnage : apparaît lorsque l'un des personnages gagne ou perd de l'endurance.

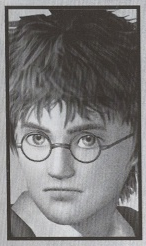
Personnages actifs

Remarque : chaque icône apparaît uniquement lorsque c'est nécessaire (par exemple : lorsque tu ramasses un bouclier, son icône apparaît).

JOUER AVEC SES CAMARADES



Malgré ses compétences en sorcellerie, Harry aura bien besoin de Ron et Hermione pour l'aider dans cette nouvelle aventure, qui s'annonce des plus éprouvantes ! Chaque personnage peut apprendre des sorts uniques, nécessaires pour accomplir des tâches et résoudre des énigmes. Certaines tâches, comme toucher une cible avec plusieurs sorts simultanément, ne peuvent être effectuées qu'à plusieurs. En cas de besoin, tes compagnons te donneront un coup de main. Lorsque tu prends le contrôle d'un nouveau personnage, l'icône de celui-ci passe au-dessus de l'indicateur des autres personnages actifs.



HARRY POTTER

Surnommé le "Survivant" pour avoir survécu à une attaque du maléfique Lord Voldemort durant sa prime enfance, Harry Potter mène aujourd'hui de brillantes études à l'école de sorcellerie de Poudlard.



RON WEASLEY

Sixième enfant de Molly et Arthur Weasley à être scolarisé à Poudlard, Ron est un fidèle ami de Harry.



HERMIONE GRANGER

Le courage et l'intelligence d'Hermione peuvent s'avérer inestimables.

ENDURANCE

La barre d'endurance indique l'état de chacun de tes personnages. Si la barre d'endurance de l'un d'eux se vide complètement, il s'évanouit et tu recommences la partie à l'endroit où tu as trouvé le dernier livre de sauvegarde (pour en savoir plus sur les livres de sauvegarde, reporte toi à la rubrique *Sauvegarder une aventure*, p. 14).

- Cherche des Chocogrenouilles pour récupérer de l'endurance.

Remarque : la barre d'endurance des ennemis les plus forts s'affiche également à l'écran, lorsque tu les affrontes.

SAUTER, GRIMPER ET SE SUSPENDRE

Pour explorer convenablement Poudlard, tu devras être capable de franchir bon nombre d'obstacles.

POUR SAUTER

- Cours vers un trou et fais un **clic droit** (ou appuie sur la **barre espace**) juste avant d'atteindre le bord. Si tu t'y prends correctement, tu atterriras sain et sauf de l'autre côté.
- Si tu tombes de trop haut, ton personnage s'évanouit et tu recommences au dernier livre de sauvegarde.

Astuce : n'oublie pas que tu peux prendre de l'élan avant de sauter et ainsi t'agripper au rebord opposé de gouffres plus larges.

POUR GRIMPER

- Dirige-toi vers un obstacle et continue d'avancer une fois contre ce dernier. S'il le peut, ton personnage commencera à grimper.
- Essaie de sauter face aux obstacles les plus élevés. Tu trouveras peut-être une prise où t'accrocher.

Remarque : tu ne peux grimper ou sauter que sur certains obstacles. Si tu n'arrives pas à passer quelque part, cherche autour de toi un objet sur lequel tu pourrais lancer l'un des sorts que tu as appris.

EXPLORER

L'école de sorcellerie de Poudlard est un endroit magique qui recèle nombre d'interrupteurs, de zones secrètes et de pièges pour les élèves imprudents. Pour tout découvrir, il te faudra fouiller inlassablement le château. Essaie de repérer les fissures dans la maçonnerie, ainsi que les symboles de sortilèges, et vise avec ta baguette tous les objets qui t'intriguent.

SORTILÈGES

DÉFIS DE SORTILÈGES

Tout au long de ton aventure, tu devras accomplir des défis de sortilèges afin d'apprendre de nouveaux sorts et de passer en quatrième année à Poudlard. Lors de ces défis, tu pourras ramasser des boucliers... si tu les trouves ! Récupère-les tous pour aller faire un tour dans la salle des dragées bonus (ne t'inquiète pas, si tu n'y parviens pas du premier coup, tu pourras retenter ta chance plus tard).

- Le menu Pause te permet d'accéder au menu des boucliers, grâce auquel tu peux savoir combien de boucliers tu as récupérés (voir la rubrique *Boucliers*, p. 10).



LANCER DES SORTILÈGES

Il est essentiel de réussir à lancer le sortilège approprié sur la bonne cible, non seulement pour progresser en cours, mais aussi pour effectuer les autres activités plus risquées.

1. Fais un **clic gauche** et **maintiens enfoncé** le bouton de la souris pour concentrer le sort dans ta baguette. Le curseur scintillant t'indique ce que tu vises avec tes pouvoirs magiques.
   Remarque : les sortilèges ont une portée limitée. Si ta cible se trouve à portée, ton curseur de sortilège s'affiche en orange. Dans le cas contraire, il apparaît en jaune.
2. Utilise ta souris pour déplacer ton curseur scintillant sur l'objet que tu souhaites viser.
3. Lorsque le curseur se trouve sur une cible, et si tu connais le sort adapté à la situation, la trajectoire du sortilège apparaît. Relâche alors le bouton gauche de la souris pour lancer le sort.
   Astuce n°1 : les effets d'un sortilège n'apparaissent pas toujours de façon flagrante. Si tu ne vois pas quel effet a eu l'un de tes sorts, essaie d'explorer les environs.
   Astuce n°2 : essaie de viser tous les objets que tu rencontres. En choisissant bien, tu découvriras peut-être des secrets ou des objets à ramasser.

LISTE DES SORTS ET SORTILÈGES

À l'exception du *Spero Patronum* qu'Harry est le seul à pouvoir utiliser, la liste ci-dessous énumère tous les sorts et sortilèges que les troisième année doivent maîtriser à la fin de l'année scolaire.



ALOHOMORA

Lance ce sortilège d'ouverture sur les portes, les zones secrètes et les objets verrouillés à l'aide de moyens mécaniques pour les ouvrir.



CARPE RETRACTUM

Lance une sorte de lasso de lumière magique sur certains objets pour les attirer à toi ou te rapprocher de ceux-ci !



DRACONIFORS

Métamorphose en petits dragons volants des statues... de dragon ! Tu peux ensuite en prendre brièvement le contrôle.



GLACIUS

Lance un Glacius sur de l'eau pour la geler (très efficace également contre les salamandres).



LAPIFORS

Métamorphose en petits lapins des statues... de lapin ! Tu peux ensuite en prendre brièvement le contrôle.



LUMOS

Si ce sortilège est lancé correctement sur la gargouille Lumos, l'extrémité de la baguette du sorcier s'illumine temporairement pour inonder la zone d'une lumière révélatrice. Il est ainsi possible de découvrir les entrées et les plates-formes difficilement repérables en temps normal, dans les endroits sombres de Poudlard et de son parc.



SPERO PATRONUM

Harry peut utiliser ce sortilège afin d'invoquer un Patronus, une force positive générée par les pensées agréables du sorcier. Cette incantation permet de repousser les Détraqueurs. Note toutefois qu'il s'agit d'un sortilège très complexe et qu'il n'est donc pas à la portée de tous les sorciers !



RICTUSEMPRA

Ce sortilège de Chatouillis permet de "repousser" les adversaires les plus faibles du jeu.



ELASTICUS

Lance ce sort sur les dalles et les tapis spéciaux pour les transformer en une substance élastique. Saute ensuite dessus pour rebondir et t'envoler vers le ciel !



RÉPULSO

Idéal pour pousser des objets, ce sortilège peut-être utilisé pour actionner les interrupteurs ensorcelés, placés hors de portée, ou briser des objets peu résistants pouvant contenir des récompenses utiles dans ta quête.

MENU PAUSE



Mets ton aventure en pause pour afficher le menu Pause qui t'informe sur ton état et te permet d'accéder à divers autres menus. Tu pourras voir les objets que tu as ramassés, prendre connaissance des tâches et défis que tu as accomplis, paramétrer toutes sortes d'options de jeu ou simplement faire une pause. Appuie sur la touche Echap pour afficher ton Etat (niveau en cours).

REPRENDRE LA PARTIE/ECRAN PRÉCÉDENT



Clique sur cette icône pour revenir au menu précédent ou reprendre la partie.

QUITTER



Clique sur cette icône pour revenir au menu principal ou quitter la partie.

ETAT (NIVEAU EN COURS)

TÂCHE

En cas de besoin, cette option te rappelle ton objectif actuel.

ENDURANCE DU PERSONNAGE

La barre d'endurance de chaque personnage s'affiche en dessous de son icône respective (voir la rubrique *Endurance*, p. 7).

SECRETS TROUVÉS/RESTANTS

Poudlard est un lieu magique qui recèle un nombre incroyable d'objets et d'endroits secrets. Ce compteur t'indique combien tu en as trouvés et surtout combien il t'en reste à découvrir !

BOUCLIERS TROUVÉS/RESTANTS

Dix boucliers sont cachés dans chaque défi. Récupère-les tous pour te rendre dans la salle des dragées bonus.

LISTE DES TÂCHES

Clique sur le cercle à cocher de l'écran Etat (niveau actuel) pour connaître les tâches de troisième année. Accomplis-les toutes pour gagner !

CARTE DU MARAUDEUR

Les rumeurs entourant cet objet illicite laissent entendre qu'il s'agirait d'une carte de Poudlard révélant ses zones secrètes et ses raccourcis. Un tel objet aurait une utilité certaine. Reste à savoir s'il existe vraiment...

MENU DES MOTS DE PASSE

Se déplacer dans Poudlard peut s'avérer fatigant, alors n'hésite pas à chercher les raccourcis. Des passages secrets, cachés derrière certains portraits de l'école, mènent au vestibule, près du hall d'entrée. Cependant, des mots de passe sont nécessaires pour les utiliser.

- Souviens-toi que Fred et George peuvent fournir toutes sortes de choses utiles à quiconque possède suffisamment de dragées !

Menu des mini-jeux

Tout au long de ton aventure, des tâches permettant d'obtenir des récompenses te seront proposées. Cet écran te permet de savoir comment tu t'en sors pour chacune.

Défi de l'Hippocriffe

Voler sur le dos d'un hippocriffe est une tâche difficile, qui demande du talent et de la patience (voir la rubrique *Hippogriffe*, p. 11).

Défi des lutins

Les lutins peuvent se montrer très pénibles. Ainsi, la courageuse personne qui déciderait de se débarrasser d'eux pourrait bien recevoir une récompense bien méritée (voir la rubrique *Lutins*, p. 12).

Défi du monstrueux livre des monstres

Les exemplaires de ce livre ne sont pas réputés pour leur gentillesse. Mieux vaut ne pas imaginer ce qui se passerait si l'un d'eux s'échappait (voir la rubrique *Monstrueux livre des monstres*, p. 12) !

Objets



Dragées surprises de Bertie Crochue

Ces confiseries de sorciers inhabituelles sont éparpillées dans le château et son parc. Un sort bien placé permet généralement de les déloger des endroits invraisemblables où elles sont cachées. Ramasse toutes celles que tu vois pour pouvoir faire des achats dans la boutique de Fred et George.

- Ton compteur de dragées s'affiche à l'écran chaque fois que tu en ramasses une.



Patacitrouilles

En-cas traditionnel très apprécié des sorciers, la Patacitrouille peut servir de monnaie d'échange dans la boutique de Fred et George.



Fondants du chaudron

Les élèves de Poudlard en raffolent ! Ils peuvent servir de monnaie d'échange dans la boutique de Fred et George.

Boutique de Fred et George

Lorsqu'ils ne préparent pas un mauvais tour, Fred et George Weasley aiment bien faire affaire dans leur boutique secrète. Ils acceptent les Dragées surprises de Bertie Crochue, les Patacitrouilles et les Fondants du Chaudron en échange contre des Chocogrenouilles, des Cartes de collection et même des mots de passe de portraits !

Boucliers

Tout au long de ton aventure, tu devras relever des défis de sortilèges passionnants afin d'apprendre les techniques de sorcellerie nécessaires pour passer en quatrième année à Poudlard. Pour réussir ces défis, il est indispensable de ramasser les boucliers disséminés sur le parcours. Si tu trouves les 10 boucliers d'un défi de sortilège, tu peux alors te rendre dans la salle des dragées surprises, qui contient plus de Dragées surprises de Bertie Crochue que tu n'en as jamais vues !

Cartes de collection

Les jeunes apprentis sorciers adorent collectionner les Cartes de collection. Ces Cartes t'informent sur les (parfois tristement) célèbres mages et créatures qui ont fait l'histoire de la magie. Tu en trouveras un peu partout dans Poudlard. Pour admirer ta collection de Cartes, sélectionne ton Folio Universitas.

- S'il te manque certaines Cartes, n'oublie pas que Fred et George en vendent dans leur boutique.

Folio Universitas

Les Cartes sont classées par séries, en fonction de ce qu'elles représentent. Pour en savoir plus sur une Carte, **clique** sur son image afin de l'agrandir.

Cartes des sorciers célèbres	Cartes des sorcières célèbres	Cartes de Quidditch	Cartes des vampires célèbres
Cartes des gobelins célèbres	Cartes des harpies célèbres	Cartes des géants célèbres	Cartes des dragons
Cartes des monstres	Cartes bonus		

Créatures

Au cours de ton aventure, tu rencontreras toutes sortes de créatures. Si tu éprouves des difficultés pour les vaincre, ou si tu as simplement envie d'en savoir plus à leur sujet, les descriptions suivantes ne devraient pas manquer de t'intéresser :



CHIEN NOIR

Harry a l'impression d'être observé par un mystérieux chien noir. Est-ce le fruit de son imagination, ou bien pourrait-il s'agir du géant *Sinistros*, un chien spectral dont on dit qu'il est le signe d'une mort imminente ?



BUNDIMUN

Le bundimun est une créature repoussante qui laisse échapper une immonde sécrétion. Après l'avoir assommé avec un Rictusempra, il suffit de lui sauter dessus pour obtenir une récompense.



SQUELETTE ENSORCELÉ

Les squelettes ensorcelés peuvent attaquer quiconque ose toucher à leurs os. Ils sont résistants et plusieurs personnes peuvent avoir à conjuguer leurs efforts pour les vaincre.



PATTENROND

Avant qu'Hermione ne le remarque dans une boutique du chemin de traverse, Pattenrond avait vu passer nombre de clients, sans jamais parvenir à les séduire. Ce chat s'intéresse de très près à Croûtard, le rat de Ron !



DRAGON DRACONIFORS

Le dragon Draconifors est une statue de dragon, qu'il est possible de contrôler à l'aide du sort Draconifors. Une fois qu'un Draconifors a ramassé une boule de feu, il peut la recracher pour allumer des brasiers.



CRABE DE FEU

Avec sa carapace de tortue incrustée de bijoux, ce crabe paraît inoffensif, mais il ne faut pourtant pas s'y fier. Il peut se défendre en projetant des boules de feu par son postérieur. Il est possible de le retourner sur le dos à l'aide d'un Rictusempra bien placé, puis de le pousser où l'on veut.



LIVRE VOLANT

Ces livres magiques peuvent être un réel obstacle à ta progression. Méfie-toi des bibliothèques suspectes !



HIPPOGRIFFE

Un hippogriffe est une créature volante avec le corps, les pattes arrière et la queue d'un cheval mais les pattes avant, les ailes et la tête d'un aigle. Une personne souhaitant s'approcher d'un hippogriffe doit d'abord s'incliner en le regardant dans les yeux ; si l'animal s'incline à son tour, elle peut alors le toucher et même le chevaucher. Les hippogriffes sont des créatures très fières qu'il est fortement déconseillé d'insulter !



KORRIGANS

Semblables aux lutins de Cornouailles, les korrigans sont de petites créatures malicieuses ! L'un de leurs passe-temps favori consiste à lancer des pétards surprises sur les gens qu'ils croisent. En agissant vite, il est possible de les prendre par surprise et de leur renvoyer leurs projectiles !



STATUE LAPIFORS

Les Lapifors sont de petites statues de lapins pouvant être animées et contrôlées à l'aide du sort Lapifors. Ces lapins peuvent se faufiler dans les petits trous et creuser la terre.



LE MONSTRUEUX LIVRE DES MONSTRES

Ce livre est celui que Hagrid a choisi pour son cours de soins aux créatures magiques. Il est agressif et susceptible d'attaquer quiconque s'en approche.



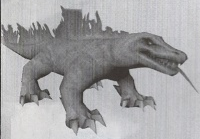
PEEVES

Peeves, l'esprit frappeur qui habite à Poudlard, joue des mauvais tours à longueur de temps. Cet esprit perturbateur surgit toujours là où on l'attend le moins.

LUTINS

Ces créatures malicieuses, d'un bleu électrique, ne mesurent pas plus de vingt centimètres, ce qui ne les empêche pas d'être dangereuses quand elles sont en colère. Elles rôdent dans les zones les plus sombres de Poudlard. Essaie de leur lancer un Rictusempra.





SALAMANDRES

Les salamandres sont des lézards qui se nourrissent de flammes. Elles peuvent survivre à l'extérieur d'un feu, mais meurent dès que celui qui leur a donné vie s'éteint. Il est possible de geler une salamandre avec un Glacius, puis de la briser avec un Rictusempra. Toutefois, tant que son feu n'a pas été gelé, elle revient inlassablement.

CROÛTARD, LE RAT

Croûtard, le rat que Ron a reçu de son frère Percy pour sa première rentrée à Poudlard, est depuis des années l'animal de compagnie des Weasley. Il semble être devenu la cible privilégiée de Pattenrond, le nouveau chat d'Hermione.



PERSONNAGES

Tu trouveras ci-dessous une brève description de quelques personnages du monde de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*. Loin d'être exhaustive, cette liste de personnages a pour principal objectif de présenter le monde créé par J. K. Rowling dans sa série de romans Harry Potter aux joueurs n'ayant lu aucun de ses livres.



LES DÉTRAQUEURS

Les Détraqueurs sont les gardiens d'Azkaban, la prison des sorciers. D'après les rumeurs, ces créatures répugnantes se nourriraient de toutes les pensées agréables qu'une personne peut avoir. Ils ont été envoyés à Poudlard pour retrouver Sirius Black et protéger l'école, mais leur présence a des répercussions néfastes sur Harry.



HAGRID

Rubeus Hagrid est le gardien des clés et des lieux à Poudlard. D'une nature assez douce, cet homme à la stature imposante, qui affectionne toutes les créatures magiques, est l'un des meilleurs amis de Harry. En tant que gardien des clés et des lieux, Hagrid dispose de nombreux renseignements à partager sur l'école et son histoire.



LE PROFESSEUR DUMBLEDORE

Albus Dumbledore est le directeur très estimé de l'école de sorcellerie de Poudlard. Considéré par beaucoup comme le plus grand sorcier de tous les temps, Dumbledore dirige Poudlard avec patience, sagesse, équité et des pouvoirs magiques immenses. Harry a trouvé en la personne d'Albus Dumbledore un mentor et un protecteur hors pair.



LE PROFESSEUR LUPIN

Remus J. Lupin, le nouveau professeur de défense contre les Forces du Mal, est un enseignant talentueux et sympathique, même s'il porte des vêtements miteux. Il semble par ailleurs être atteint d'un mal mystérieux...



SIRIUS BLACK

Sirius Black a récemment réussi à s'évader d'Azkaban, la prison des sorciers où il avait été enfermé, après avoir été impliqué dans la mort des parents de Harry, ses anciens amis. Il est considéré comme extrêmement dangereux et serait à la recherche de Harry Potter !

OPTIONS

PARAMÈTRES DE PÉRIPHÉRIQUE

VITESSE DE LA SOURIS	Clique sur la réglette et déplace-la. Plus la réglette se trouve à droite, plus les déplacements de la souris sont sensibles.
INVERSER SOURIS	Si tu fais partie des utilisateurs qui préfèrent que l'axe de la souris soit inversé, coche cette case pour inverser l'axe Y de la souris.

Les commandes suivantes peuvent être reconfigurées dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* :
AVANCER, RECULER, TOURNER A GAUCHE, TOURNER A DROITE, SAUTER, UTILISER BAGUETTE, PAS LATERAL DROITE, PAS LATERAL GAUCHE, OUVRIR CARTE et ECOURTER CINEMATIQUE.

Pour modifier une commande, **clique** sur sa zone de texte, puis appuie sur la nouvelle touche. La nouvelle commande est alors définie.

Remarque : le PC enregistre deux touches pour effectuer chaque action. **Clique** donc une seconde fois sur la même touche si tu ne souhaites assigner l'action qu'à cette seule touche.

PARAMÈTRES SONORES ET GRAPHIQUES

GAMMA	Clique sur la réglette et déplace-la.
LUMINOSITÉ	Clique sur la réglette et déplace-la. Plus la réglette se trouve à droite, plus la luminosité est élevée.
CONTRASTE	Clique sur la réglette et déplace-la. Plus la réglette se trouve à droite, plus le contraste est élevé.
RESOLUTION	Clique sur le menu déroulant et sélectionne la résolution de ton choix.
NOMBRE DE COULEURS	Clique sur le menu déroulant et sélectionne le nombre de couleurs de ton choix.
MUSIQUE	Clique sur la réglette et déplace-la pour régler le volume de la musique.
EFFETS SONORES	Clique sur la réglette et déplace-la pour régler le volume des effets.
STEREO INVERSEE	Coche la case pour activer la stéréo inversée.
APPLIQUER CHANGEMENTS	Clique sur cette option pour appliquer les éventuels changements apportés aux paramètres.
GENERIQUE	Clique sur cette option pour consulter la liste des talentueux concepteurs de ce jeu.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

SAUVEGARDER UNE AVENTURE



Commence par trouver un point de sauvegarde dans Poudlard. Ils ont la forme d'épais livres magiques, appelés livres de sauvegarde. Avance ensuite jusqu'à un livre de sauvegarde pour sauvegarder ta partie.

CHARGER UNE AVENTURE

1. Lorsque tu relances le jeu, **clique** sur CHARGER PARTIE. L'écran de chargement s'affiche alors.
2. **Clique** sur l'emplacement UTILISE de ton choix.
3. La partie est chargée.

- Sinon, clique sur NOUVELLE PARTIE pour commencer une nouvelle aventure.
- Si tu t'évanouis, tu recommences ta partie au dernier point de sauvegarde.

REMPLACER UNE SAUVEGARDE

1. Lorsque tu relances le jeu, **clique** sur NOUVELLE PARTIE. L'écran correspondant s'affiche alors.
2. **Clique** sur un emplacement de sauvegarde UTILISE et, lorsqu'un message te le demande, confirme que tu souhaites remplacer la sauvegarde existante par une NOUVELLE PARTIE.

DES PROBLÈMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider. Voici des méthodes de base à connaître pour s'assurer que les derniers jeux en date peuvent fonctionner sur votre ordinateur. Les méthodes énumérées ci-dessous résolvent la plupart des problèmes lorsque vous utilisez des jeux récents compatibles avec DirectX.

VOTRE JEU CONNAÎT-IL DES PANNES GÉNÉRALES OU DES BLOCAGES ?

Lorsque vous utilisez des jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur utilise le pilote de carte graphique le plus récent. Installer le pilote le plus récent pour votre carte graphique peut aider à résoudre les problèmes de pannes et de blocages durant les parties.
Tout d'abord, essayez de télécharger le pilote le plus récent depuis le site Internet du fabricant de votre carte graphique. Voici une liste des sites Internet des constructeurs de cartes graphiques :

Asus :	**http://france.asus.com/**
ATI :	**http://www.ati.com/fr/index.html**
Creative Labs :	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot :	**http://www.guillemot.com/indexfr.html**
Hercules :	**http://www.hercules.fr/**

Si les problèmes persistent, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le fabricant de votre puce graphique. Cette dernière est la puce de traitement vidéo située dans votre carte graphique. Radeon (ATI) et GeForce (nVidia) sont par exemple des composants de carte graphique. Voici une liste de sites Internet des principaux constructeurs de composants de cartes graphiques :

nVidia :	**http://www.nvidia.fr/**
ATI :	**http://www.ati.com/fr/index.html**
Power VR :	**http://www.powervr.com** (site en anglais)
Matrox :	**http://www.matrox.com/home_fra.htm**
S3 :	**http://www.s3graphics.com** (site en anglais)
Intel :	**http://www.intel.com/francais/**
SIS :	**http://www.sis.com** (site en anglais)

VOUS RENCONTREZ DES PROBLÈMES DE SON ?

Si vous êtes confronté à des coupures de son, essayez de télécharger puis d'installer le pilote le plus récent pour votre carte son. Voici une liste de sites Internet de constructeurs de cartes son :

Creative Labs :	**http://fr.europe.creative.com/**
C-Media :	**http://www.cmedia.com.tw** (site en anglais)
Diamond :	**http://www.diamondmm.com** (site en anglais)
ESS :	**http://www.esstech.com** (site en anglais)
Videologic :	**http://www.videologic.com** (site en anglais)
Yamaha :	**http://www.yamaha-europe.com/yamaha_europe/france/**

Avertissement

Electronic arts se réserve le droit d'apporter des modifications au logiciel décrit dans ce document à tout moment et sans notification préalable. Ce document et le logiciel décrit dans ce document sont protégés par les lois du copyright. Tous droits réservés. Ce document ou le logiciel décrit ne peut être, en tout ou partie, copié, reproduit, traduit ou réduit à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation écrite préalable d'Electronic Arts. Ce logiciel est vendu en l'état, sans garantie aucune, expresse ou implicite, y compris les garanties relatives à la commercialisation ou à la conformité pour usage spécifique. Ce manuel est vendu en l'état. Electronic Arts n'offre qu'une garantie limitée en ce qui concerne le logiciel et son support. En aucun cas Electronic Arts ne sera tenue pour responsable des dommages inhabituels, directs ou indirects. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas ou ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans le paragraphe "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour remplacement de tout support après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse suivante :

Electronic Arts France - Service Consommateurs

4 rue Claude Chappe - 69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, pendant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Pour tout renseignement technique sur ce jeu, vous pouvez joindre le Service Consommateurs du **lundi au jeudi de 9h00 à 18h00 et le vendredi de 9h00 à 17h00** au :

04 72 53 25 00

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les infos officielles sur les jeux Electronic Arts ?
Inscrivez-vous et recevez par e-mail, chaque mois, la Newsletter. Inscription rapide sur le site :

www.france.ea.com

Possibilité de télécharger vidéos, bandes-annonces et patches.



Logiciel et documentation © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™. Développé par Amaze Entertainment Inc.

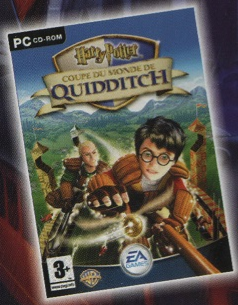
HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

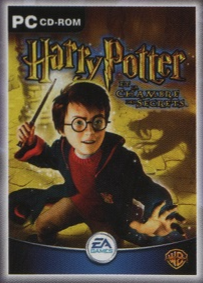
HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques commerciales et © de Warner Bros. Entertainment Inc.
Droits d'édition de Harry Potter: © JKR.
Le logo WBIE et le bouclier de WB: ™ et © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

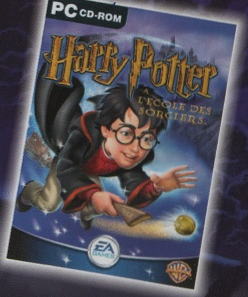
EAF08004348MT

Harry Potter™

ÉGALEMENT DISPONIBLES, LES AUTRES JEUX VIDÉO HARRY POTTER™...







WWW.HARRYPOTTER.EA.COM • WWW.HARRYPOTTER.COM

Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

EAF08004348M

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques commerciales et © de Warner Bros. Entertainment Inc.
Droits d'édition de Harry Potter: © JKR.
Le logo WBIE et le bouclier de WB: ™ et © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

Numéro de série :

99LC-JYW7-Q2X5-DWMF-Q97M