PC CD-ROM

Harry Potter

à l'école des sorciers™

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

EA GAMES™

WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT™

Guide d'installation – Pour que le plaisir soit total !

Fichier d'assistance electronique

Votre jeu comprend un fichier d'aide électronique qui vous aidera à résoudre les problèmes que vous pourriez rencontrer en jouant. Vous posez les questions, il vous donne les réponses. Le fichier d'aide est accessible à partir du bouton Démarrer de Windows et se trouve dans le même groupe que le jeu. Ce fichier comprend également un outil de diagnostic nommé "EAsy" qui vous aidera à identifier les problèmes que vous rencontrerez. L'équipe d'assistance technique d'Electronic Arts peut également repérer les problèmes.

Glossaire des termes utilisés

Si vous ne comprenez pas les termes utilisés dans ce document, un glossaire se trouve à votre disposition dans la barre de menu du fichier d'assistance technique.

Recommandations matérielles

Configuration minimum nécessaire

- Windows® 95, 98, 2000, ME ou XP
- Processeur Intel® Pentium® II de 266 MHz ou plus rapide (ou un processeur équivalent)
- 32 Mo de mémoire RAM (64 Mo pour Windows 2000/128 Mo pour Windows XP)
- Lecteur de CD-ROM/DVD à quadruple vitesse (taux de transfert : 600 Ko/s) utilisant un pilote de CD-ROM/DVD 32 bits Windows
- Carte vidéo de 4 Mo à la norme PCI ou AGP avec pilote compatible DirectX 8.0
- 500 Mo d'espace disponible sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire pour l'installation de DirectX™ 8.0)
- Clavier, souris

  Remarque : *Harry Potter à l'école des sorciers*™ n'est pas compatible avec Windows NT, Windows 95A ou Windows 2000 Advanced Server.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Pour une performance optimale

- Processeur Intel® Pentium II®/AMD Athlon™ de 400 MHz ou plus rapide
- 128 Mo de mémoire RAM (128 Mo pour Windows 2000 / 256 Mo pour Windows XP)
- Lecteur de CD-ROM/DVD à huit vitesses (ou plus rapide) utilisant un pilote 32 bits Windows
- Carte accélératrice 3D à la norme PCI ou AGP de 32 Mo (ou plus) avec pilote entièrement compatible Direct3D™
- 500 Mo d'espace disponible sur le disque dur et de l'espace supplémentaire pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire pour l'installation de DirectX 8.0)

Composants recommandés

- Carte graphique accélératrice 3D utilisant un composant ATI™ Rage Fury 128, ATI™ Radeon®, nVidia™ RIVA TNT, nVidia RIVA TNT2 (Ultra), nVidia™ GeForce, nVidia GeForce 2, nVidia™ Quadro, nVidia GeForce2 MX, nVidia GeForce3, Matrox® G400, Matrox G450, Kyro ou Kyro II.

Autres composants compatibles

- ATI Rage Pro, 3D Labs Permedia 3, Matrox G200, Intel i740, Intel 810.
  D'autres composants peuvent être compatibles en mode logiciel selon la compatibilité du pilote DirectX 8.0.

Composants incompatibles

Les cartes graphiques accélératrices 3D de 16 Mo suivantes ne sont pas totalement compatibles et ne fonctionnent pas correctement avec le jeu :

Cartes PowerVR Neon 250 :

Video Logic PowerVR Neon 250

Cartes S3 Savage 2000 :

Diamond Viper II

Cartes S3 Savage 4 :

Diamond Stealth III S540, Diamond Stealth III S540 Extreme
Cartes SiS 300

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Périphériques compatibles

- Souris et clavier compatibles avec Windows de Microsoft.

Remarque sur les manettes plug and play et les joysticks

Ces manettes et joysticks ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Table des matières

Guide d'installation – Pour que le plaisir soit total ! 1
Fichier d'assistance électronique 1
Glossaire des termes utilisés 1
Recommandations matérielles 1
Configuration minimum nécessaire 1
Pour une performance optimale 2
Périphériques compatibles 3
Qu'est–ce que DirectX™ ? 5
Installation du jeu 7
Désinstaller et réinstaller le jeu 8
Démarrage du jeu 8
Des problèmes avec votre logiciel ? 9
Problèmes de CD 9
Pannes générales / Blocages 10
Problèmes de vidéo 11
Problèmes de son 12
Assistance technique pour utilisateurs de
Windows 95/Windows 98/ME 14

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

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. C'est pourquoi nous vous conseillons de procéder à un entretien régulier de votre matériel en exécutant les utilitaires ScanDisk et Défragmenteur de disque.

- **ScanDisk** cherche sur le disque dur toutes les données perdues.
- **Le Défragmenteur de disque** permet de réorganiser les données. En utilisant ces utilitaires, vous vous prémunissez au mieux contre l'altération des données.

1. Pour exécuter ScanDisk, cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches.
2. Dans le menu Démarrer, sélectionnez **Exécuter...**.
3. Tapez **scandisk** dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur **OK**.
4. Une fois le programme chargé, vérifiez que vous avez sélectionné **Minutieuse** dans le tableau Type d'analyse. Il faut quelque temps pour que l'analyse arrive à son terme mais le résultat en vaut la peine. Assurez-vous que la case **Corriger automatiquement les erreurs** est cochée et que vous avez sélectionné le disque sur lequel vous allez installer le jeu (C: par exemple).
5. Lorsque tout est configuré, cliquez sur le bouton **Démarrer** pour lancer l'analyse du disque, suivie par la correction des erreurs éventuelles.
6. Exécutez ensuite le Défragmenteur de disque. Pour le lancer, faites un clic-gauche sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches.
7. Dans ce menu, sélectionnez **Exécuter...**.
8. Dans la boîte de dialogue, tapez **defrag** et cliquez sur **OK**.
9. Tout comme pour ScanDisk, sélectionnez le disque sur lequel vous allez installer le jeu et cliquez sur **OK.** Ce processus vous prendra un peu de temps, mais il est nécessaire si vous souhaitez installer le jeu sans problème.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Qu'est-ce que DirectX™ ?

Lisez entièrement cette rubrique avant de jouer à *Harry Potter à l'école des sorciers* ou d'installer DirectX.

DirectX fait partie de Windows® 95, 98, 2000, ME et XP. C'est une application qui permet à Windows d'accéder à certaines sections 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 prochaine génération d'accélérateurs et de cartes son 3D. Pour jouer à ***Harry Potter à l'école des sorciers***, vous avez besoin de DirectX 8.0, qui est inclus sur le CD et que vous pouvez installer, si nécessaire.

Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes de vos cartes son et vidéo doivent être à jour. Ces pilotes peuvent généralement être téléchargés sur les sites Internet des fabricants de cartes mais vous devrez peut-être contacter leur service d'assistance technique pour les obtenir. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son avec *Harry Potter à l'école des sorciers.*

Comment installer DirectX 8.0 ?

Au cours de l'installation de *Harry Potter à l'école des sorciers*, le système détectera automatiquement DirectX. Si la version appropriée n'est pas installée, il vous sera demandé d'installer DirectX 8.0a à partir du CD de *Harry Potter à l'école des sorciers.* Nous vous recommandons de suivre les conseils du programme d'i*nstallation.*

Si vous souhaitez installer DirectX 8.0 **après** l'installation de *Harry Potter à l'école des sorciers.*

Si vous utilisez Windows 95/98 :

1. Cliquez sur Démarrer dans la barre de tâches Windows, mettez rechercher en surbrillance, et cliquez sur fichiers ou dossiers…
2. Dans la boîte nommé, tapez **dxsetup**.
3. Assurez–vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte Rechercher, puis cliquez sur Rechercher maintenant.
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône **dxsetup** dans la colonne Nom.
5. Lorsque la fenêtre Installation de DirectX apparaît, cliquez sur Réinstaller DirectX afin de terminer l'installation.

Si vous utilisez Windows 2000, ME ou XP :

1. Cliquez sur Démarrer dans la barre de tâches Windows, mettez Rechercher en surbrillance et cliquez sur Fichiers ou dossiers...
2. Dans la boîte rechercher les fichiers ou les dossiers nommes : tapez **dxsetup**.
3. Assurez–vous que la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement : D) est inscrite dans la boîte Rechercher et que le CD de *Harry Potter à l'école des sorciers* est inséré dans le lecteur, puis cliquez sur Rechercher maintenant.
4. Quand le fichier apparaît, faites un double clic sur l'icône **dxsetup** dans la colonne Nom.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

5. Lorsque la fenêtre Installation de DirectX apparaît, cliquez sur Réinstaller DirectX afin de terminer l'installation.

Remarque pour les utilisateurs de Windows XP

DirectX 8.1 est la version par défaut incluse dans Windows XP. En conséquent, l'installation de DirectX 8.0 ne devrait pas être nécessaire. Changement d'utilisateur : forcer un changement d'utilisateur pendant que *Harry Potter à l'école des sorciers* fonctionne sous Windows XP peut avoir des conséquences néfastes et causer des pertes de données. Il est donc recommandé de quitter le jeu complètement avant d'utiliser la fonction Changer d'utilisateur.

Vérifiez votre système !

Afin de vérifier si votre ordinateur est parfaitement compatible avec DirectX 8.0, utilisez le programme de détection DirectX 8.0 après l'avoir installé.

1. Cliquez sur DEMARRER dans la barre des tâches de Windows. Puis, cliquez sur exécuter...
2. Dans la fenêtre de dialogue Exécuter, tapez **dxdiag** puis cliquez sur OK.

Cet outil vous donne des informations sur votre carte vidéo, votre carte son et votre carte accélératrice 3D.

- Pour vérifier les pilotes de votre carte vidéo, cliquez sur l'onglet Display (afficher), ou Display 1 (afficher 1) si vous l'avez.
- Pour vérifier vos pilotes de carte son, cliquez sur l'onglet sound (son).
- Certaines cartes accélératrices 3D ont leur propre onglet : AFFICHAGE 2. Vous pouvez donc le vérifier également.

Sur chacun de ces écrans, la section Pilotes vous dit si votre pilote est certifié compatible DirectX 8.0 par Microsoft.

- Si vous obtenez : « Certified : yes » (certifié : oui), alors votre périphérique est compatible DirectX 8.0 et devrait fonctionner correctement avec *Harry Potter à l'école des sorciers.*
- Si vous obtenez : « Certified : no » (certifié : non) alors votre périphérique n'est pas compatible DirectX 8.0 et vous pourriez avoir des problèmes pour jouer à *Harry Potter à l'école des sorciers.* Merci de consulter la rubrique des remarques au bas des onglets.
- Les utilisateurs de Windows 98/2000/ME/XP peuvent aussi utiliser le bouton Troubleshoot (dépannage), dans l'onglet More help (aide supplementaire). En principe, des pilotes compatibles DirectX 8.0 mis à jour sont disponibles chez le fabricant du périphérique, ce qui vous permettra de jouer à *Harry Potter à l'école des sorciers* sans aucun problème. Dans ce cas, nous vous suggérons de contacter le fabricant du périphérique et de lui demander les pilotes compatibles DirectX 8.0 les plus récents. Vous pouvez normalement vous les procurer sur le site Internet du fabricant ou grâce à sa ligne d'assistance technique.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Installation du jeu

1. Démarrez Windows.
2. Insérez le CD de *Harry Potter à l'école des Sorciers* dans votre lecteur de CD-ROM/DVD. L'écran de sélection de la langue apparaît.

   Remarque : si l'écran de sélection de la langue n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône **Poste de travail** du bureau, puis faites un double clic sur l'icône correspondant au lecteur de CD/DVD de votre ordinateur. L'écran de sélection de la langue apparaît.
3. Cliquez sur la langue de votre choix. Le menu Autorun apparaît.
4. Cliquez alors sur INSTALLER. L'assistant d'installation démarre. Vous êtes invité à saisir le numéro de série figurant dans la case blanche située au dos du manuel. Entrez le numéro puis cliquez sur OK (à ce stade, aucune inscription en ligne ne se passe).
5. Le programme d'installation de *Harry Potter à l'école des sorciers* démarre. Cliquez sur **SUIVANT** pour continuer. L'écran d'installation automatique apparaît.

- Le dossier d'installation par défaut est **C:\Program files\EA Games\Harry Potter™**. Pour choisir un autre répertoire, cliquez sur PARCOURIR puis sélectionnez le dossier et/ou le lecteur choisi pour l'installation.

6. Cliquez sur **SUIVANT** pour continuer. Une invite Confirmer nouveau dossier apparaît, cliquez sur **OUI** pour continuer. L'écran Sélection du dossier programme apparaît.
7. Pour continuer, cliquez sur **SUIVANT**. Les fichiers sont alors copiés du CD sur votre disque dur. Une fois les fichiers copiés, vous avez la possibilité de créer un raccourci de *Harry Potter à l'école des sorciers* sur votre bureau. Cliquez sur **OUI** pour accepter ou sur NON pour refuser.
8. L'écran d'Inscription électronique apparaît.

- Sélectionnez **S'INSCRIRE MAINTENANT** et suivez les instructions concernant l'inscription électronique. Une fois que cela est fait, l'écran de confirmation apparaît. Sélectionnez **TERMINE**.

  Remarque : si vous choisissez S'INSCRIRE PLUS TARD, une boîte de dialogue concernant l'assistance technique apparaîtra. Cliquez sur **OK**.

9. L'ordinateur détecte ensuite la version de DirectX qui est installée sur votre système.

- Si la version 8.0 (ou une version plus puissante) est détectée, l'installation continue sans que vous n'ayez rien à faire.
- Si DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur (ou si la version que vous utilisez actuellement est antérieure à 8.0), une invite vous propose d'installer DirectX 8.0. Sélectionnez **OUI**, suivez les consignes d'installation qui apparaissent à l'écran et redémarrez votre ordinateur pour que DirectX 8.0 soit pris en compte.

  Remarque : afin d'obtenir un complément d'information sur DirectX 8.0, vous pouvez vous reporter à la rubrique *Qu'est-ce que DirectX™ ?*, page 5.

10. Un message vous indiquant que l'installation est terminée s'affiche alors. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si vous avez installé DirectX, vous devrez redémarrer votre ordinateur. Dans le cas contraire, vous pouvez dès lors jouer à *Harry Potter à l'école des sorciers* (reportez-vous sans plus attendre à la rubrique *Démarrage du jeu,* page 8).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Désinstaller et réinstaller le jeu

Si vous avez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous recommandons de le réinstaller.

1. Pour désinstaller le jeu, sélectionnez **Démarrer>Programmes>EA GAMES>Harry Potter>Désinstaller Harry Potter.**
2. Pour réinstaller le jeu après l'avoir désinstallé, suivez les explications de la rubrique *Installation du jeu*, p. 7.

Démarrage du jeu

1. Démarrez Windows.

- Si le CD de *Harry Potter à l'école des sorciers* est déjà dans le lecteur de CD-ROM/DVD, faites un double clic sur le raccourci Harry Potter créé sur votre bureau. Les écrans d'introduction s'affichent et le jeu commence.

  Remarque : si vous n'avez pas de raccourci de *Harry Potter à l'école des sorciers* sur votre bureau, cliquez sur le bouton DEMARRER de la barre des tâches de Windows et sélectionnez le dossier dans lequel vous avez installé le jeu. Démarrez le programme en sélectionnant l'icône de Harry Potter.

- Si le CD de *Harry Potter à l'école des sorciers* **n'est pas** dans votre lecteur de CD-ROM/DVD, insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD. L'écran Autorun apparaît.

  Remarque : si le menu Autorun n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône **Poste de travail** de votre bureau, Puis sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-ROM/DVD. L'écran Autorun apparaît.

2. Cliquez sur JOUER pour lancer *Harry Potter à l'école des sorciers*. Veuillez vous reporter au manuel ci-joint pour savoir comment jouer.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Des problèmes avec votre logiciel ?

Si vous avez des problèmes lors de l'installation ou de l'utilisation du jeu, nous sommes là pour vous aider.

- Commencez par lire attentivement les rubriques *Installation du jeu* et *Recommandations matérielles, p.1.*

Si vous avez bien suivi toutes les instructions et si, malgré cela, vous vous heurtez à des difficultés d'installation ou d'utilisation du jeu, les pages qui suivent proposent des solutions susceptibles de vous aider à régler votre problème.

Problèmes de CD

Un lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse, ou plus rapide, ou un lecteur de DVD est nécessaire pour lancer *Harry Potter à l'école des sorciers.*

Si le message "Fichier non trouvé" (File not found) apparaît pendant l'installation ou le lancement du jeu

- Assurez-vous que le jeu a été correctement installé. Reportez-vous à la rubrique *Installation du jeu,* p. 7.
- Vérifiez que le disque est bien inséré dans le lecteur de CD-ROM/DVD. S'il ne l'est pas, vous ne pourrez ni installer, ni lancer le jeu.
- Assurez-vous que le disque n'est ni rayé, ni abîmé, ni sale.

Problèmes de performance du CD-ROM

- Assurez-vous de bien utiliser un pilote Windows 32 bits pour contrôler votre lecteur de CD-ROM. Vous pouvez configurer ces pilotes à partir du Gestionnaire de périphérique dans **Démarrer>Paramètres>Panneau de configuration>Système.**
- N'utilisez pas de pilote 16 bits pour DOS (chargé dans CONFIG.SYS) pour contrôler votre CD-ROM. Sa performance pourrait en être réduite.

Bande son hachée ou image saccadée

Ces problèmes peuvent être résolus par un réglage du cache en lecture du lecteur de CD-ROM.

Pour régler le cache en lecture :

1. Sur le bureau de Windows 95/98, faites un clic-droit sur l'icône **Poste de travail**, puis choisissez **Propriétés** dans le menu contextuel qui apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Performances**, puis sur **Système de fichiers...**
3. Cliquez sur l'onglet CD-ROM, puis dans le champ **Optimisation des accès pour : et** sélectionnez CD-ROM quadruple vitesse ou plus.
4. Réglez le curseur du paramètre **Taille du cache supplémentaire** sur la valeur PETITE, puis cliquez sur **Appliquer**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Remarque : le fait de sélectionner la valeur GRANDE n'améliore pas les performances vidéo de *Harry Potter à l'école des sorciers* et peut même les altérer en réservant de la mémoire RAM utilisable autrement par le jeu.

Pannes générales / Blocages

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour l'installation, le chargement et le fonctionnement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables. Un certain nombre de programmes appelés « applications d'arrière-plan » et qui sont exécutés en permanence sur votre système peuvent parfois causer des pannes ou des blocages.

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

Programmes anti-virus ou anti-blocage

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il faudra les fermer ou les désactiver pour lancer *Harry Potter à l'école des sorciers.* Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. **Faites un clic-droit** sur cette icône et sélectionnez FERMER, DESACTIVER ou toute autre option de fermeture.

Applications générales d'arrière-plan (Windows 95/98/ME)

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.

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 en 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.

Notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Problèmes de vidéo

Harry Potter à l'école des sorciers nécessite une carte vidéo de 4 Mo à la norme PCI ou AGP compatible DirectX 8.0. Il est normal que les images vidéo aient une ligne noire (simple) entre chaque ligne de l'image sur l'écran.
Certains pilotes de cartes vidéo ne sont pas totalement compatibles avec DirectX. Exemples de problèmes pouvant survenir avec ces pilotes :

- Panne au démarrage
- Panne lors de la modification de la résolution vidéo
- Textures endommagées
- Polygones mal placés sur l'écran
- Lumières clignotant de façon intempestive à l'écran
- Performances exceptionnellement basses.

Pour remédier à cela, rendez-vous sur le site Internet du fabricant de votre carte vidéo et téléchargez les mises à jour des pilotes de votre carte. Il est fortement conseillé, si vous en avez le choix, de télécharger et d'installer des pilotes certifiés Microsoft (WHQL).
Matrox G400 et G450 : dans certains cas rares, vous pouvez obtenir un écran noir si vous quittez et redémarrez le jeu. Il suffit de redémarrer votre ordinateur pour que tout redevienne normal.

> **Remarque :** si votre pilote vidéo Windows 95/98/2000/ME/XP n'est pas compatible DirectDraw, vous risquez de rencontrer des problèmes pour installer ou lancer *Harry Potter à l'école des sorciers.*

Configuration 3D

Harry Potter à l'école des sorciers essaie de choisir automatiquement entre le rendu matériel (Direct3D) et le rendu logiciel, en fonction du matériel installé sur votre PC. Etant donné que certaines cartes graphiques ne sont pas compatibles, certains ordinateurs n'ont que l'option rendu logiciel.

Pour choisir entre Compatible Direct 3D ou Rendu logiciel :

1. Pour permuter entre le mode materiel (Compatible Direct 3D) et le rendu logiciel, sélectionnez **Démarrer>Programmes>EA Games>Harry Potter>Configuration 3D.**
2. L'écran de configuration 3D de *Harry Potter* apparaît. Sélectionnez alors RENDU LOGICIEL ou COMPATIBLE DIRECT 3D puis cliquez sur TERMINER.
3. Le jeu sera alors lancé dans le mode que vous venez de choisir comme mode par défaut. Si vous désirez de nouveau changer, suivez simplement les étapes 1 et 2 ci-dessus.

Remarque : en général, le mode rendu matériel (COMPATIBLE DIRECT 3D) est d'une meilleure qualité graphique et fonctionne plus rapidement, mais il peut rencontrer des problèmes de fonctionnement avec un logiciel pilote obsolète. Si vous ne pouvez pas vous procurer les pilotes les plus récents ou si le jeu continue d'avoir des problèmes de fonctionnement, il vous est conseillé de choisir RENDU LOGICIEL comme il est décrit ci-dessus. Le rendu logiciel est une option plus sûre. De plus, il est parfaitement jouable. Toutefois, ce mode n'a pas les qualités visuelles des meilleures cartes graphiques au rendu matériel.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Cartes accélératrices 3D

Remarque : certaines cartes Direct3D n'exploitent pas autant de fonctions graphiques que d'autres. Cette limitation provient parfois de la carte elle-même mais peut aussi découler des pilotes utilisés. Lorsque quelque chose ne fonctionne pas normalement, commencez par mettre à jour ces pilotes (voir la rubrique *Mise à jour des pilotes d'affichage* ci-dessous). Si les difficultés persistent, tentez de désactiver les paramètres de détails correspondants dans le menu du jeu. Si cela ne résout pas les problèmes, veuillez contacter l'assistance technique d'Electronic Arts.

Mise à jour des pilotes d'affichage

Si vous avez des difficultés avec votre carte vidéo et *Harry Potter à l'école des sorciers*, essayez de résoudre le problème en mettant votre pilote de carte vidéo à jour. Pour cela, téléchargez-en la dernière version depuis le site du fabricant de votre carte vidéo. Si les problèmes persistent, réessayez en utilisant le dernier pilote fourni par le fabricant de votre **composant** vidéo. Ce **composant** est au cœur de votre carte graphique, c'est la ou les puce(s) qui assure(nt) tout le traitement vidéo du jeu. Voici la liste des sites Internet (en anglais) des principaux fabricants de circuits graphiques :

3Dfx	http://www.3dfx.com/
NVidia	http://www.nvidia.com/
3DLabs	http://www.3dlabs.com/
Matrox	http://www.matrox.com/
Intel	http://www.intel.com/
ATI	http://www.ati.com/

Problèmes de mémoire

Harry Potter à l'école des sorciers nécessite 32 Mo de mémoire RAM (nous recommandons au moins 64 Mo) et la Mémoire virtuelle doit être **Active**. Nous vous conseillons de laisser Windows 95/98/ME/2000/XP gérer automatiquement la quantité de mémoire virtuelle (paramètres par défaut). Assurez-vous également que vous disposez **d'au moins** 80 Mo d'espace disponible sur votre disque dur après l'installation.

Remarque : Windows 2000 nécessite au moins 64 Mo de mémoire RAM et Windows XP requiert un minimum de 128 Mo (128 Mo est recommandé pour les deux).

Problèmes de son

Harry Potter à l'école des sorciers nécessite une carte son compatible DirectSound. Si votre carte n'est pas compatible DirectSound, vous risquez d'avoir des coupures de son. Si c'est le pilote de la carte son qui n'est pas compatible DirectSound, nous vous conseillons de vous procurer la dernière mise à jour disponible auprès du fabricant de votre carte.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Carte son installée, mais absence de son

- Vérifiez que les haut-parleurs ou le casque d'écoute sont branchés dans la prise appropriée et que le volume n'est pas réglé sur zéro.

Informations générales sur les cartes son

- Pendant l'installation de DirectX 8.0, le programme de configuration de DirectX tentera d'installer un pilote audio compatible DirectSound pour la carte son de votre ordinateur. Si cette carte n'est pas déjà directement compatible DirectSound, le programme d'installation de DirectX essaiera de remplacer votre pilote actuel.
- Veuillez consulter le fabricant de votre carte son pour obtenir une mise à jour si les pilotes DirectSound ne sont pas disponibles pour votre carte son en version DirectX 8.0.

Pour obtenir de plus amples informations à ce sujet, veuillez vous reporter à la rubrique *Qu'est-ce que DirectX™ ?*, p. 5.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Assistance technique pour utilisateurs de Windows 95/Windows 98/ME

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.

   Marque et vitesse du processeur

   Quantité de mémoire RAM

   Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM

   Marque de la carte son

   Marque de la carte vidéo

   Marque de la carte réseau (le cas échéant)

   Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible

   Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)

   Joystick et carte (le cas échéant)

   Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic droit sur **Poste de travail**.
2. Faites un clic gauche sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

   Remarque : Windows® 95/Windows®98/ME ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.
4. Cliquez ensuite sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu
- Cartes réseau

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, vous en aurez besoin par la suite.

Faites un double clic-gauche sur Poste de travail, puis agrandissez la fenêtre.

3. Faites un clic-gauche sur le disque dur (**C:**) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.

A l'aide de ces informations, nous pourrons vous aider à configurer votre machine correctement. Si vous avez réuni toutes les informations et que les problèmes persistent, contactez notre service consommateurs.

Pour nous contacter par téléphone :

24h/24 et 7j/7 au **04.72.53.25.00** (prix d'une communication normale).

Vous pourrez également entrer en contact avec un technicien spécialisé du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h a 17h uniquement.

Pour nous contacter par courrier, écrivez à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour nous contacter par voie électronique :

Rendez-vous sur notre site internet www.france.ea.com ou envoyez-nous un courrier électronique à l'adresse suivante : **fr-support@ea.com.**

Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, composez le **08 36 68 55 15** (2,21 FF/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Si vous habitez en Amérique du Nord :

Trucs et astuces

Aux **États-Unis**, composez le **900-288**-HINT (4468) 0,95$US la minute.
Au **Canada**, composez le **900-451-4873**. 1.15$Can la minute.

Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir la permission de vos parents avant de téléphoner. Pour accéder au centre d'assistance téléphonique, vous devez utiliser un téléphone à clavier. L'utilisateur décide de la durée de l'appel; la durée moyenne d'un appel est de quatre minutes. Les messages enregistrés peuvent changer sans préavis et ne contiennent pas nécessairement des trucs et astuces pour ce jeu. Visitez notre page web www.techsupport.ea.com pour obtenir une liste des jeux pour lesquels ce service est valide. Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.

Assistance technique

Pour obtenir de l'aide en français, veuillez nous contacter par téléphone au centre d'assistance technique d'Electronic Arts France au +33 (0) **472 532 500**. Pour un service en anglais, téléphonez au bureau américain en composant le (650) **628-4302**, du lundi au vendredi de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique.

Courrier

Electronic Arts Technical Support, P.O. Box 9025, Redwood City, CA 94063-9025

Courriel

fr-support@ea.com (en français), **support@ea.com** (en anglais)

Logiciel et documentation © 2001 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.
Electronic Arts, 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. EA GAMES ™ est une marque d'Electronic Arts ™.
Certaines technologies © 2001 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment et le logo Amaze Entertainment/KnowWonder sont des marques déposées d'Amaze Entertainment aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
(s01)

Microsoft, Windows, DirectX, Direct3D et Direct Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation Inc. Intel et Pentium sont des marques déposées d'Intel Corporation Inc. Glide, Voodoo et Voodoo Banshee sont des marques commerciales ou des marques déposées de 3Dfx Interactive, Inc. Matrox est une marque déposée de Matrox Electronic Systems Ltd. nVidia est une marque déposée de nVidia Corporation. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

EA F 08903549 Y

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Harry Potter

A L'ECOLE DES SORCIERS™

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

EA GAMES

INTERACTIVE ENTERTAINMENT

TM

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.
- Eviter 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.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sommaire

Navigation dans les menus 3
Commandes principales du jeu 3
Introduction 4
Installation du jeu 4
Commencer une partie 4
Ecran de jeu 6
Informations à l'attention des nouveaux élèves 6
Apprendre à jeter des sorts 8
Menu Carte résumé 9
Entraînement au balai volant et au Quidditch 10
Options 12
Sauvegarde et chargement 13
Description des personnages 14
Ron Weasley 14
Hermione Granger 14
Rubeus Hagrid 14
Albus Dumbledore 14
Professeur Quirrell 15
Professeur Severus Rogue 15
Drago Malefoy 15
L'équipe du jeu 16

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Périphériques compatibles

- Souris et clavier compatibles avec Windows de Microsoft.

Remarque sur les manettes plug and play et les joysticks

Ces manettes et joysticks ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Table des matières

Guide d'installation – Pour que le plaisir soit total ! 1
Fichier d'assistance électronique 1
Glossaire des termes utilisés 1
Recommandations matérielles 1
Configuration minimum nécessaire 1
Pour une performance optimale 2
Périphériques compatibles 3
Qu'est–ce que DirectX™ ? 5
Installation du jeu 7
Désinstaller et réinstaller le jeu 8
Démarrage du jeu 8
Des problèmes avec votre logiciel ? 9
Problèmes de CD 9
Pannes générales / Blocages 10
Problèmes de vidéo 11
Problèmes de son 12
Assistance technique pour utilisateurs de
Windows 95/Windows 98/ME 14

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Introduction

C'est le jour de la rentrée à l'école de sorcellerie de Poudlard™ et l'univers enchanté de la magie te tend les bras ! Tu incarnes le jeune apprenti sorcier Harry Potter™ pour faire tes premiers pas dans ce royaume magique, un univers bien éloigné de celui, triste et monotone, des Moldus.

Pars à la rencontre de nouveaux amis, assiste aux cours d'enchantements, de potions et de défense contre les forces du mal, explore les moindres recoins d'un gigantesque château ! Pour parvenir à tes fins, tu devras faire preuve de beaucoup d'astuce, surtout si tu souhaites triompher du redoutable Drago Malefoy™ et de ses acolytes, Crabbe et Goyle™, éviter le regard d'acier du maître des potions, Severus Rogue™ et apprivoiser de nombreuses créatures magiques !

Mais ne crains rien, avec des amis comme le fidèle Hagrid™, l'ingénieuse Hermione™ et le sage et bon directeur Albus Dumbledore™ à tes côtés, tu seras prêt à résoudre le mystère de la pierre philosophale et à affronter "Tu-Sais-Qui" avant même de pouvoir prononcer la formule magique : *Wingardium Leviosa* !

Bonne chance, jeune sorcier ! Tu en auras bien besoin !

- Pour de plus amples informations sur Harry Potter, visite le site Internet : **www.harrypotter.com**
- Pour de plus amples informations sur la gamme de jeux vidéo *Harry Potter à l'Ecole des Sorciers*, visite le site Internet : **www.harrypotter.ea.com**

Installation du jeu

Insère le CD du jeu dans ton lecteur de CD-ROM/DVD-ROM et suis les instructions qui s'affichent à l'écran.



Remarque : reporte-toi au guide d'installation pour plus d'informations ou en cas de difficultés lors de l'installation.

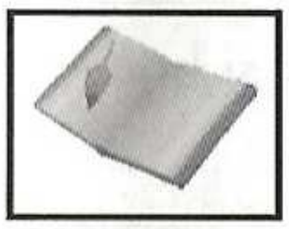
Commencer une partie

Pour commencer une nouvelle aventure :

1. **Clique** sur l'option COMMENCER ! L'écran Choix d'une partie s'affiche alors. Ensuite, **clique** sur NOUVELLE PARTIE.
2. La séquence d'introduction commence alors. Une fois l'introduction finie, le jeu se charge et commence automatiquement.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Sauvegarder une aventure



Tu dois trouver un point de Sauvegarde à Poudlard, représenté par un gros livre magique. Avance jusqu'au livre et la partie sera sauvegardée.

Pour poursuivre une aventure sauvegardée :

1. Pour poursuivre une aventure sauvegardée, clique sur COMMENCER UNE PARTIE. L'écran Choix d'une partie s'affiche alors.
2. **Clique** simplement sur la partie sauvegardée de ton choix (chaque emplacement contenant une partie sauvegardée affiche le message CHARGER UNE PARTIE). Puis clique de nouveau sur CHARGER UNE PARTIE.
3. La partie se charge et tu poursuis ton aventure à partir du dernier point de sauvegarde utilisé.

- Tu peux également cliquer sur NOUVELLE PARTIE pour commencer une nouvelle aventure.

Remplacer une aventure sauvegardée

1. Clique sur COMMENCER UNE PARTIE pour afficher l'écran de Choix d'une partie.
2. Clique sur CHARGER UNE PARTIE après avoir sélectionné la partie que tu souhaites supprimer. Enfin, clique sur REMPLACER PARTIE EXISTANTE, puis sur OUI pour qu'une nouvelle partie commence immédiatement.

Menu principal

Modifie les paramètres vidéo, audio et la configuration des commandes à ta guise

Quitte le jeu Harry Potter à l'école des sorciers et reviens sous Windows.



Commence une nouvelle aventure, poursuis une aventure déjà sauvegardée ou remplace une sauvegarde et entame une nouvelle partie !

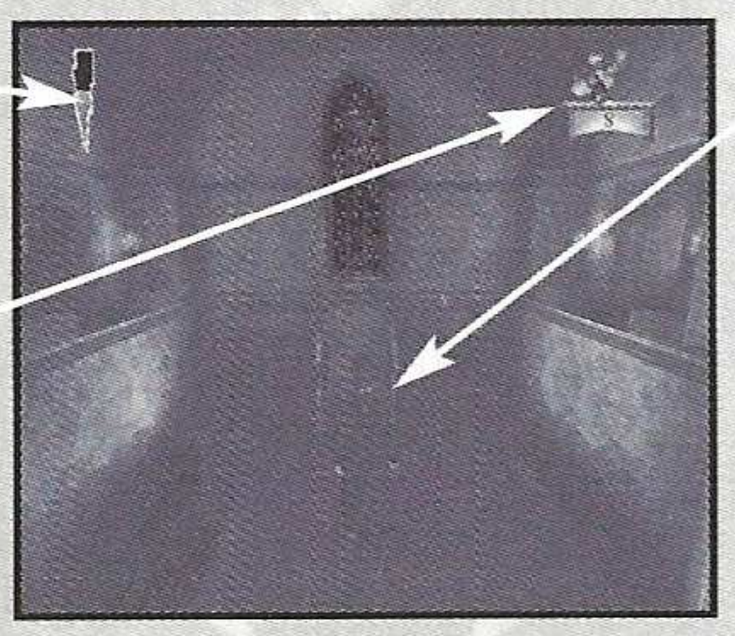
Entraîne-toi au balai volant et participe à des matchs de Quidditch quand tu en as envie !

- Sélectionne une option et confirme ce choix en cliquant dessus.
- Les matchs de Quidditch et l'entraînement au balai volant ne sont disponibles que lorsque tu débloques ces fonctions dans le jeu. Pour de plus amples détails, voir la rubrique *Commandes du balai*, p. 10.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

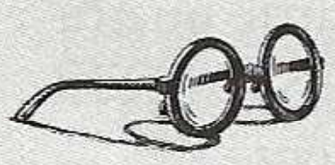
Ecran de jeu

Après avoir rencontré le professeur Albus Dumbledore, ne t'arrête pas en si bon chemin et pars à la découverte des moindres recoins de Poudlard !



- Pour engager une conversation, avance vers les personnages que tu rencontres.
- Tu peux utiliser la **souris** en même temps que les touches fléchées pour changer d'angle de vue. Cette manœuvre peut s'avérer très utile dans les situations périlleuses.

  Astuce : appuie sur la touche **Echap** pour mettre la partie en pause et afficher la Carte résumé (voir *Menu Carte résumé,* en page 9).



Remarque : les icônes n'apparaissent à l'écran que lorsqu'elles sont utiles (par exemple, lorsque tu ramasses une étoile).

Informations à l'attention des nouveaux élèves

Les informations présentées sous cette rubrique ne sont certes pas exhaustives, mais illustrent parfaitement les étranges situations, auxquelles les élèves risquent d'être confrontés, au cours de leur progression dans Poudlard.

Portes verrouillées



Tant que tu n'as pas accompli certaines tâches ou jeté le bon sort, tu ne peux pas franchir les portes verrouillées. De plus, certaines parties du château sont ensorcelées et tu ne peux y accéder !

Dragées surprises de Bertie Crochue™

Tu trouveras ces étranges sucreries un peu partout dans le château et dans le parc. Ramasse-les et tu comprendras bien vite que tu peux les échanger contre de précieuses informations avec les autres élèves !



Ton énergie



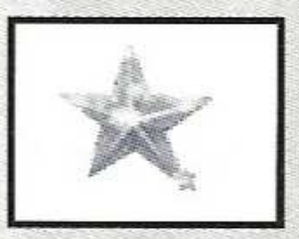
L'éclair représente ton énergie, c'est-à-dire, ton état de santé. Lorsque son niveau d'énergie est au plus bas, Harry commence à défaillir. Tu dois alors tout recommencer à partir du dernier point de sauvegarde utilisé.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



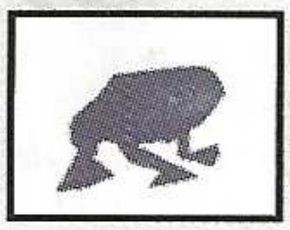
Remarque : certains des adversaires que tu affrontes ont également une jauge d'énergie qui s'affiche en bas de l'écran.

Etoiles



Au cours de ton aventure, tu seras amené à relever de nombreux défis qui te permettront d'acquérir des compétences magiques et de progresser pendant ta première année à Poudlard. Pour avoir une chance de réussir, il te faut ramasser des étoiles au cours de ces défis. Plus tu trouves d'étoiles, plus tu remportes de points pour Gryffondor™.

Chocogrenouilles™



Lorsque tu trouves un Chocogrenouille, ramasse-le. Si ton niveau d'énergie est inférieur à 100 %, cela te permettra de reprendre des forces.

Sauter, escalader et se hisser



Pour explorer les moindres recoins de Poudlard, il te faut parfois sauter par dessus de larges gouffres ou escalader différents obstacles. Entraîne-toi avec le premier niveau de l'initiation pour te familiariser avec la manoeuvre.

Pour sauter : cours vers le gouffre et appuie sur la touche **CTRL** ou fais un **clic-droit** dès que tu atteins le bord du gouffre. Si tu sautes au bon endroit, tu ne devrais pas avoir de problème pour atteindre l'autre côté du gouffre. Si tu fais une chute trop importante, tu défaillis et il te faut alors tout recommencer depuis le dernier point de sauvegarde.

Remarque : si l'option de saut automatique est activée à partir du menu des OPTIONS, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche **CTRL** (ou de faire un **clic-droit**) pour sauter. Pour sauter automatiquement, cours vers le gouffre tout en t'orientant dans la bonne direction.

Pour escalader : approche-toi d'un objet ou d'un obstacle et continue à avancer. Tu escaladeras alors automatiquement la surface.

Remarque : tous les obstacles ne peuvent pas être escaladés ou franchis d'un saut.

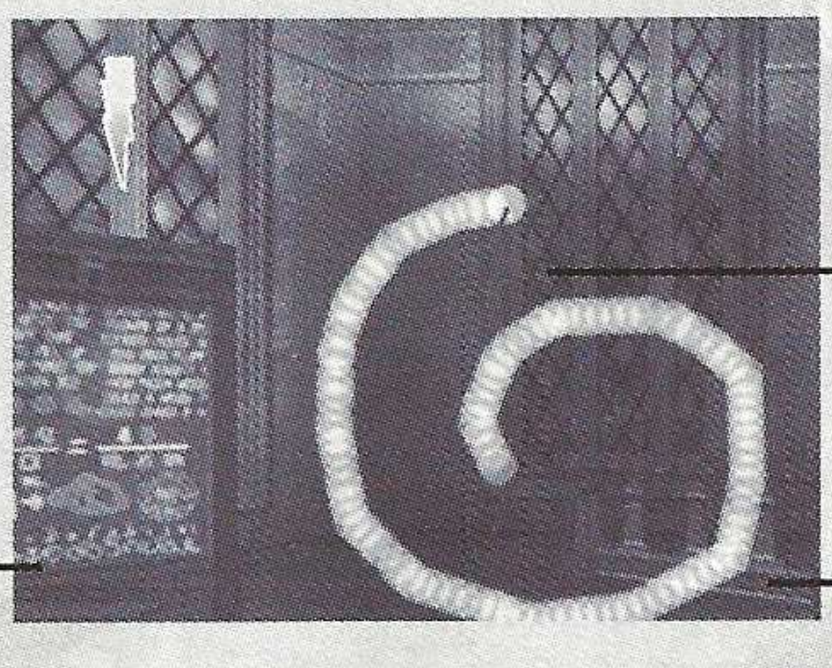
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Apprendre et jeter des sorts

Tu apprends ton premier sort en cours de défense contre les forces du mal avec le professeur Quirrell. Sois bien attentif en classe et il ne te faudra pas longtemps avant de savoir jeter ton premier sort.

Apprendre

- Pour apprendre un sort, tu dois dessiner la même forme que celle indiquée par ton professeur dans un temps limité. Tu gagneras plus de points si tu parviens à jeter un sort avec habileté.



Pour réussir, tu dois atteindre un niveau égal ou supérieur à la moyenne.

Maintiens le bouton gauche de la souris enfoncé *à partir du point de départ et trace ton dessin en déplaçant la souris.* **Relâche** *le bouton quand tu as terminé.*

Barre de temps : trace ton dessin avant la fin du temps imparti.

- Maintiens le tracé de ta baguette magique dans la zone blanche.
- N'oublie pas, un dessin régulier et de nombreuses réussites te permettront de remporter plus facilement la coupe des Quatre Maisons.

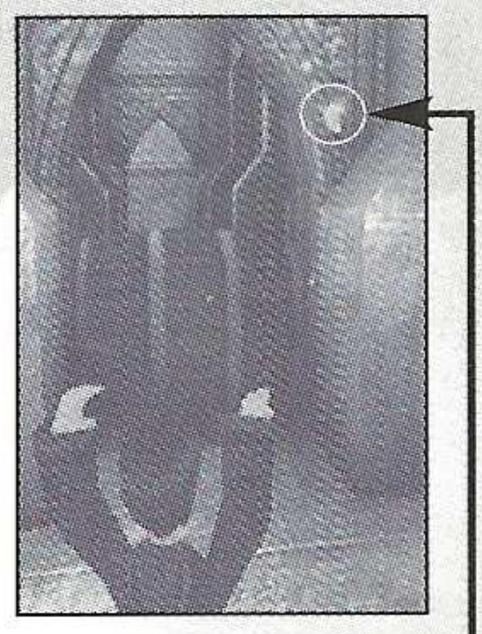
Remarque : il te sera sans doute plus facile de reproduire le sort si tu règles correctement la sensibilité de ta souris à partir de la section des Commandes du menu OPTIONS (voir en page 12).

Jeter un sort

Pour jeter un sort :



1. Après avoir appris un sort, tu dois **maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé** pour préparer le bras qui tient la baguette magique à jeter le sort. Tu peux aussi utiliser la touche ALT.



2. Place le curseur clignotant sur la cible en utilisant la souris ou les touches fléchées.



3. Lorsque tu vises la cible, le dessin du sort apparaît. Tu peux alors relâcher le bouton de la souris pour jeter le sort.

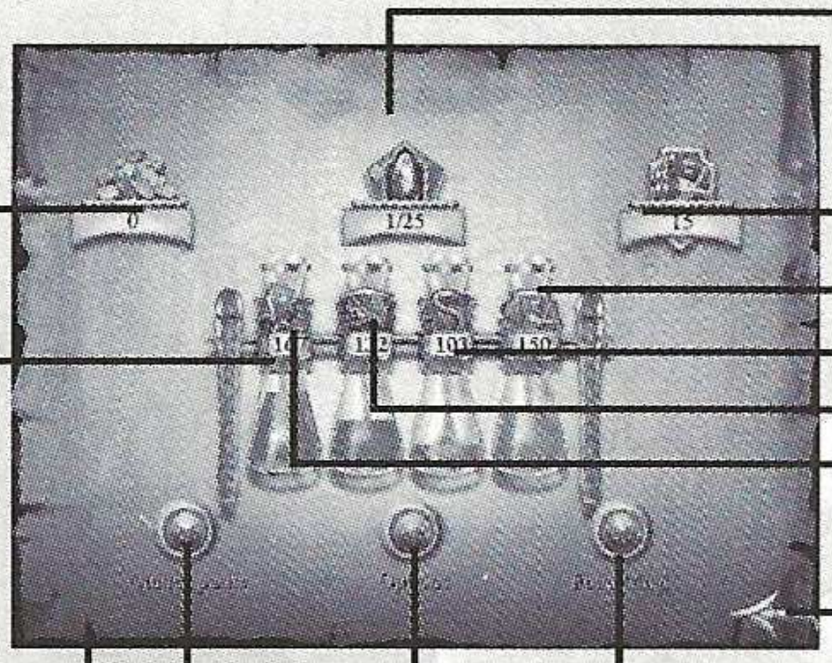
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Menu Carte résumé

Fais le point sur ta situation et accède aux autres menus du jeu à partir du Menu Carte résumé. Si tu veux savoir comment les Gryffondor s'en sortent dans la compétition, consulter ton album de Cartes des sorcières et sorciers célèbres, modifier les options ou simplement faire une pause, appuie sur la touche **Echap** et le menu Carte résumé s'affiche.



Remarque : la partie est en pause lorsque le menu Carte résumé est affiché.



Cartes des sorcières et sorciers célèbres récupérées

Dragées surprises de Bertie Crochue ramassées

Points de Gryffondor

Gryffondor

Sabliers de points obtenus par les maisons (de gauche à droite)

Serpentard

Poufsouffle

Serdaigle

Revenir à la partie

Dans tous les cas, la barre d'outils te donne de judicieux conseils en fonction de l'endroit où se situe ton curseur

Quitter la partie en cours et revenir au menu principal

Afficher le menu OPTIONS

Folio Magi (Cartes des sorcières et sorciers célèbres)

Dragées surprises de Bertie Crochue



Comme tu le comprendras bien vite, ramasser ces sucreries magiques est une activité pratiquée par de nombreux jeunes sorciers. Si tu en récupères suffisamment, tu pourras les échanger avec les autres élèves !

Les Cartes des sorcières et sorciers célèbres



Tu peux collectionner les Cartes des sorcières et sorciers célèbres que tu trouves au cours de ton aventure. Réunis une belle collection de Cartes et tu seras admiré par tes amis.

Consulter ta collection de Cartes



Lorsque tu trouves une Carte, cette dernière est placée dans ton Folio Magi. Pour consulter ta collection, appuie sur la touche **Echap**. Le menu Carte résumé s'affiche alors. Il te suffit ensuite de cliquer sur le bouton Cartes des sorcières et sorciers célèbres (Folio Magi). Le Folio Magi apparaît alors à l'écran. **Clique** sur les flèches situées en bas de la page pour voir toute la collection.

- Pour en savoir plus sur une Carte en particulier, **clique** sur la petite image pour l'agrandir.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Points



En tant que membre de la maison des Gryffondor, tu peux remporter des points au cours de tes leçons et de ton exploration de Poudlard. Ton objectif est d'aider les Gryffondor à remporter la coupe des Quatre Maisons et, par la même occasion, à empêcher les Serpentard de gagner pour la deuxième année consécutive. Pour savoir où en sont les Gryffondor dans la course pour la coupe des Quatre Maisons, reporte-toi à la Carte résumé et consulte les classements.

Entraînement au balai volant et au Quidditch



Le Quidditch est l'une des activités les plus prisées à Poudlard. Il s'agit non seulement d'un sport passionnant et éprouvant mais aussi d'un excellent moyen pour les joueurs d'apprendre de nouvelles techniques de vol sur balai magique, qui peuvent également s'avérer très utiles hors du terrain de Quidditch !

- Une fois que tu as terminé l'entraînement au balai volant, tu peux à tout moment recommencer, en choisissant ENTRAINEMENT AU BALAI VOLANT à partir du menu principal.
- Après avoir disputé ton premier match de Quidditch, tu peux participer à un CHAMPIONNAT DE QUIDDITCH, à partir du menu principal. Au fur et à mesure que tu progresses dans le championnat, tu affrontes des équipes de plus en plus redoutables !

Commandes du balai



A	Accélérer
Z	Ralentir
Touches fléchées HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE	Voler vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE

Remarque : il te sera peut-être plus facile de voler si tu inverses les commandes du balai à partir du menu OPTIONS. Tu peux accéder au menu OPTIONS à partir du menu principal ou du menu Carte résumé. Coche la case située à côté de l'option INVERSER LES COMMANDES pour inverser les commandes des touches fléchées HAUT et BAS.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

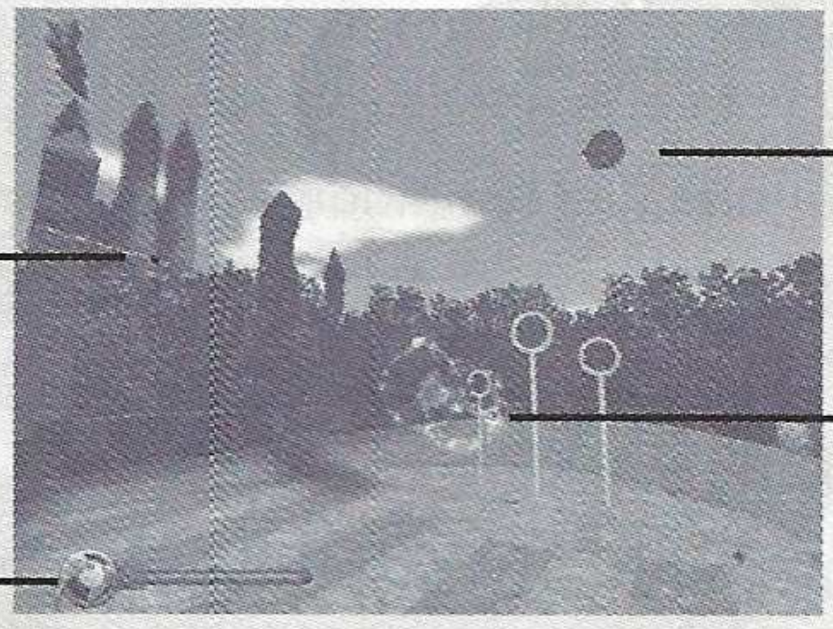
Les règles du Quidditch

Le Quidditch est l'un des sports les plus populaires du monde magique, et ce n'est pas sans raison. Il s'agit d'un jeu rapide et intense, qui peut durer jusqu'à plusieurs semaines.

C'est bien sûr l'Attrapeur qui détermine l'issue du match en attrapant le Vif d'or™. Mais avant de l'attraper, il va falloir lui voler après.

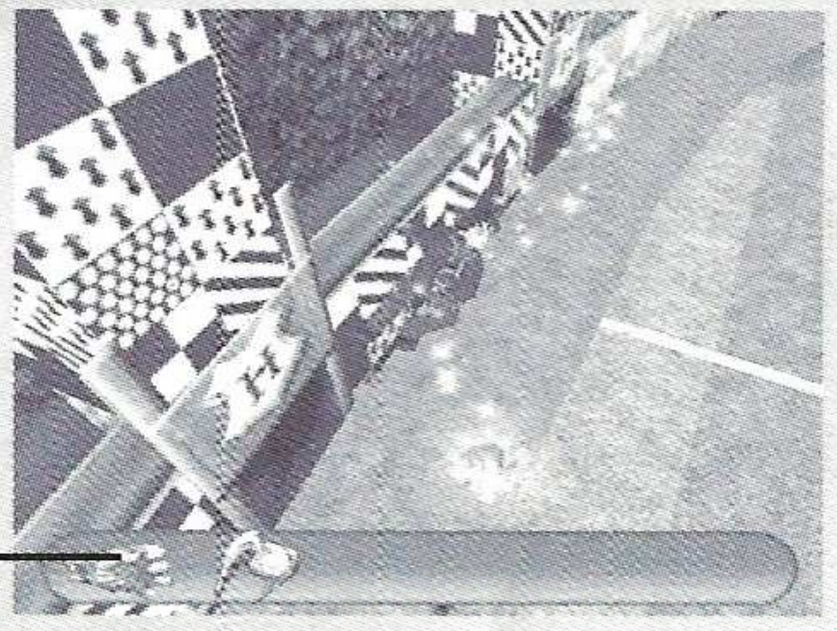
- N'oublie pas d'éviter les Cognards et les autres joueurs à tout prix. Si tu heurtes quelque chose, ton niveau d'énergie en pâtira.
- Si tu passes à côté des cercles, la barre se vide légèrement.

Poursuivre le Vif d'or



- Poursuis le Vif d'or dès que tu l'aperçois et fais bien attention à traverser les cercles colorés. Tu dois tenir bon jusqu'à ce que la barre soit remplie. Tu peux alors te jeter sur lui pour essayer de t'en emparer.

Attraper le Vif d'or



- Lorsque le Vif d'or est à ta portée, appuie sur **CTRL** ou fais un **clic-droit** pour t'en emparer. Si tu réussis, tu gagnes le match pour Gryffondor !
- Si attraper le Vif d'or te prend trop longtemps, il s'échappera et tu devras le pourchasser de nouveau.



Remarque : si tu défaillis au cours d'un match du championnat de Quidditch, ton équipe déclare forfait et l'équipe adverse remporte l'épreuve. Si tu défaillis au cours d'un autre match de Quidditch, tu dois recommencer le niveau.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Options

Choisis l'option que tu souhaites modifier :

- Pour afficher le menu Options en cours de partie, appuie sur la touche **Echap,** puis **clique** sur le bouton OPTIONS.
- Pour accéder au menu Options à partir du menu principal, **clique** sur le bouton OPTIONS.

Vidéo

RESOLUTION : clique pour changer la résolution préprogrammée de l'écran.

Remarque : le programme choisit automatiquement une résolution adaptée à la carte graphique et aux pilotes installés sur ton PC.

COULEURS : choisis entre une résolution des couleurs de 16 ou 32 bits.

RENDU TEXTURES : choisis entre ELEVE, NORMAL, et FAIBLE.

RENDU DETAILS : choisis entre TRES ELEVE, ELEVE, NORMAL, FAIBLE et TRES FAIBLE.

LUMINOSITE : **clique** sur la barre pour régler la luminosité de l'écran.



Remarque : en fonction de la configuration de ton PC, il se peut que l'image du jeu saute lorsque les réglages des options de détails sont trop élevés. Ton PC te proposera automatiquement les réglages les plus adaptés lors de l'installation. Toutefois, il est possible que tu aies besoin de régler les options recensées ci-dessus pour améliorer les performances du jeu.

Audio

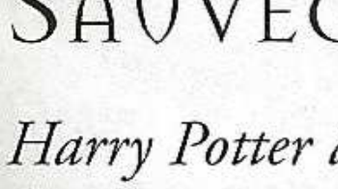
VOLUME MUSIQUE : **clique** sur la barre pour régler le volume de la musique du jeu.

VOLUME SONS : **clique** sur la barre pour régler le volume des effets sonores du jeu.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Commandes/Commandes de vol sur balai magique

Tu peux modifier la configuration de toutes les commandes de *Harry Potter à l'école des sorciers*. Pour changer une commande, clique sur la boîte de dialogue pour la mettre en surbrillance, puis appuie sur la touche que tu souhaites lui assigner. Les nouvelles commandes sont enregistrées.



Remarque : l'ordinateur retient deux touches pour chaque commande d'action. Clique une seconde fois si tu souhaites qu'il ne reconnaisse qu'une seule touche.

VITESSE SOURIS : clique et fais glisser le curseur. Plus tu fais glisser le curseur vers la droite, plus la souris sera sensible.

INVERSER COMMANDES : coche la case pour inverser les commandes HAUT et BAS, selon ta préférence.

SAUT AUTOMATIQUE : sélectionne cette fonction pour que Harry saute automatiquement à l'approche d'un gouffre.

Sauvegarde et chargement

Harry Potter à l'école des sorciers te permet de sauvegarder des données sur le disque dur de ton ordinateur.

Pour charger une partie sauvegardée :

1. **Clique** sur COMMENCER UNE PARTIE à partir du menu principal. L'écran Choix d'une partie s'affiche alors.

   Clique ensuite sur la partie sauvegardée de ton choix (chaque emplacement contenant une partie sauvegardée affiche le message CHARGER UNE PARTIE). Clique de nouveau sur CHARGER UNE PARTIE, en bas de l'écran, pour commencer la partie.

- Pour remplacer une partie par une autre dans le même emplacement, **clique** sur CHARGER UNE PARTIE. Puis, clique sur REMPLACER PARTIE EXISTANTE, en bas de l'écran.
- Appuie sur la touche **Echap** pour revenir au menu principal à tout moment.



Pour sauvegarder une partie :

Trouve un livre de Sauvegarde (cherche bien dans les salles les plus sombres de Poudlard) et marche dessus. La partie est automatiquement sauvegardée.

Astuce : cherche les livres de Sauvegarde et marche dessus. Cette manœuvre te permet de ne pas perdre les données de ton aventure.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Description des personnages

Ron Weasley

Ron Weasley est le sixième Weasley à venir à Poudlard. Alors qu'ils attendent le départ du Poudlard Express, Harry et Ron se lient d'amitié. Si sa famille n'a pas beaucoup d'argent, Ron, lui, a le cœur sur la main. Ron devient rapidement le meilleur ami de Harry, auquel il propose toujours son aide, surtout dans les situations délicates.

Hermione Granger™

Hermione Granger est la meilleure élève de la classe de Harry, à Poudlard. Toujours la première à lever la main pour répondre aux questions des professeurs, Hermione passe son temps le nez plongé dans ses livres. Hermione est une fille très courageuse, toujours prête à relever des défis. Son courage et son intelligence permettent souvent à Harry de se tirer d'une mauvaise passe !

Rubeus Hagrid™

Rubeus Hagrid est le gardien des clés et le garde-chasse de Poudlard. Ce géant au cœur d'or a un faible pour les créatures magiques et, c'est tout naturellement qu'il devient l'un des plus fidèles amis de Harry. En tant que gardien des clés de Poudlard et garde-chasse, Hagrid possède de précieuses connaissances sur l'école et son histoire.

Albus Dumbledore

Albus Dumbledore est le très respecté directeur de l'école de sorcellerie de Poudlard. Considéré par beaucoup comme le plus grand sorcier de tous les temps, Dumbledore dirige Poudlard avec sagesse, patience et équité et dispose de pouvoirs surprenants. Pour Harry, Albus Dumbledore représente un mentor et un protecteur idéal.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Professeur Quirrell

Le professeur Quirrell, toujours affublé de son turban, est le nouveau maître de défense contre les forces du mal à Poudlard. Il est chargé d'enseigner aux élèves comment se protéger des forces du mal. Même si Hagrid déclare à qui veut l'entendre qu'il n'est pas fait pour ce poste, le professeur Quirrell est beaucoup plus influent à Poudlard que certains ne veulent l'admettre.

Professeur Severus Rogue

Le professeur Severus Rogue est le maître des Potions. Il est également le directeur de la maison des Serpentard et se trouve toujours là où on l'attend le moins dans Poudlard. Le professeur Rogue n'apprécie guère Harry et semble toujours prêt à trouver une bonne, ou une mauvaise, raison pour retirer des points à Gryffondor, surtout s'il peut en rendre Harry responsable.

Drago Malefoy

Drago Malefoy n'est autre que l'ennemi juré de Harry, à Poudlard. Toujours accompagné de ses acolytes de Serpentard, Crabbe et Goyle, Malefoy éprouve un immense plaisir à provoquer Harry et à contrarier ses projets. La jalousie de Malefoy ne connaît aucune limite. Malefoy, ne tolérant pas la moindre prouesse de Harry, ne reculera devant rien pour que les Serpentard remportent la coupe des Quatre Maisons.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

L'équipe du jeu

Warner Bros. Interactive Entertainment

Production : Brett Skogen, Louise McTighe

Marketing : Jim Molinaro, Susan Montague, Jason Ades

WBIE tient à remercier... Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Lisa St. Amand, Julie McNally Cahill, Lisa Singer

Know Wonder/Amaze

Producteurs exécutifs : Dan Elenbaas, David Mann

Production : Elizabeth Smith, Phil Trumbo, Frank Peterson, Aspen Price

Programmation : Glen Kirk, Chris Phillips, David Lawson, Fraser Thompson, Paul Furio, Peter Kolarov

Animation : Christopher Vuchetich, Sharon Plotkin, Kerwin Burton, Nathan Hocken, Laura Smith, Tiffany Vongerichten, Bill Sears, Eric Gingrich, Lorian Kiesel, David Stevenson, Forrest Keyes, Jason Zayas, Jason Newkirk, Jeff Willis, Bill Meyer, Keith Himebaugh, Les Betterley, Lynne Startup, Mike Ingrassia, Mike Prittie, Todd Lovering, Tony Ravo

Graphismes : Benjamin Golus, Chad Verrall, Jordan Thomas

Musique composée et interprétée par : Jeremy Soule

Conception sonore : Mark Yeend, Drew Cady

Contrôle qualité : Jack Brummet, Cheryl Penick, Jason Bay, Anil Joshi, Elizabeth Cummings, Brian Kirkness

Remerciements : Steve Ettinger, Kris Summers, JC Connors, Laurie Bauman, Mike Dean, Stephanie Hertager, Susan DeMerit, Aaron Rice, Kevin Burdick, Curtis Asplund

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Electronic Arts (développement) :

Production : Mike Cooper, Tony Casson, Wayne Frost, Chris Gray, Simon Harris, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Colin Robinson

Graphismes : Adrian Croft, Ross Dearsley, Lennie Graves, Rachael Huntington, John Miles

Conception : Robert Berger

Programmation : Paul Bostock, Ben Deane, Jonathan Perrins, Scott Peter

Script et dialogues : Guy Miller, Simon Phipps

Son : Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Dominic Smart

Musique composée et interprétée par : Jeremy Soule

Contrôle qualité : Matt Bennett, Stuart Benson, Daniel Boothman, Martin Bradley, Oliver Byrne, Stephen Collyer, Chris Eades, Anuj Gaur, Ed Howells, Nick Long, Phil Maskell, Chris McBride, James Melling, Rupert Moss, Matt Price, Sam Roberts, Mike Sait, Pete Samuels, Giles Sleeman, Barrie Tingle, Melvin Veerasamay, Darren Wall, Paul Watson, Ricky Watts, Elliot Withers

Contrôle qualité technique : Wayne Boyce, Joe Grant, Donna Hicks, Marcus Purvis

Département marketing Europe : Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson

Chefs de projet localisation : Carole Celle (Europe), Tomomi Arakawa et Fuzuki Ninomiya (Japon).

Documentation : James Lenoël, Greg Roensch

Responsable production Europe : Martina Gadringer

Responsable compte : Candice Westman

Planification de production : Jane Luckraft

Chef de projet emballage : Vyn Arnold

Mise en page et coordination de la documentation : Joanna Taylor

Coordination de la localisation en ligne : Ai-Lich Nguyen

Relations publiques : Anna Marie Stein (Monde)

Coordination documents : Piers Dodd

Opérations studio : Phil Jones, Anne Miller

CQC Europe : James Arup, Åsa Carlsson, Andrew Chung, James Bolton, Paul Davies, Jean-Yves Duret, James Featherstone, David Fielding, Tony Hopkins, Andrea Iori, Ben Jackson, Justin Keeble, Jamie Keen, Gary Napper, James Norton, Tuire Ollila, Ashley Powell, Paul Richards, Andres Segarra-Valero, Steffen Thejll-Moller, Rupert Whicker

Remerciements : Bruce McMillan, Chuck Clanton, David Byrne, Joe Lawrence, Lisa Stokes, Lisa Watt, David Heyman, Christopher Little, Danny Bilson, Paul DeMeo, Paul Marsden et J.K. Rowling

LOCALISATION FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean

Coordination de la traduction : Christine Jean, Maëlenn Lumineau

Traduction : Around The Word

Responsable des tests : Franck Badin

Coordination des tests : Lionel Berrodier

Test de localisation : Emmanuel Delva

Studio d'enregistrement : Lotus Rose (Paris)

Voix françaises : **Alexandre Aubry, Benoît Allemane, Bérengère Jean, Brigitte Lecordier, Bruno Magne, Daniel Gall, Daniele Hazan, Denis Boileau, Françoise Henricumer, Frédérique Merlot, Jacques Albaret, Martial le Minoux, Nathalie Homs, Patrice Baudrier, Sophie Gourdin, Susan Sindberg, Tony Joudrier, Vincent Deboire**

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE 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 PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce 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 logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, 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 est 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 dans le paragraphe "Retour après la garantie".

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.
Le tarif mentionné ci-dessus 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.

Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, composez le **08 36 68 55 15** (2,21 FF/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Logiciel et documentation© 2001 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.
Electronic Arts, 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. EA GAMES ™ est une marque d'Electronic Arts ™. Certaines technologies © 2001 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment et le logo Amaze Entertainment/Griptonite sont des marques déposées d'Amaze Entertainment aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

Utilisation de Smacker Video Technology. Copyright© 1994-2000, par RAD Game Tools, Inc.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.

(s01)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

EAF08903549M

Serial Number: 4526-347783-3597807-7020

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France