GAME BOY® ADVANCE

AGB-BHTE-USA

Harry Potter

AND THE PRISONER OF AZKABAN™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

EA GAMES™

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK CABLE.

NINTENDO GAMECUBE COMPATIBLE

THIS GAME PAK CAN BE USED WITH THE NINTENDO GAMECUBE.

EVERYONE

TM E

Mild Fantasy Violence

ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

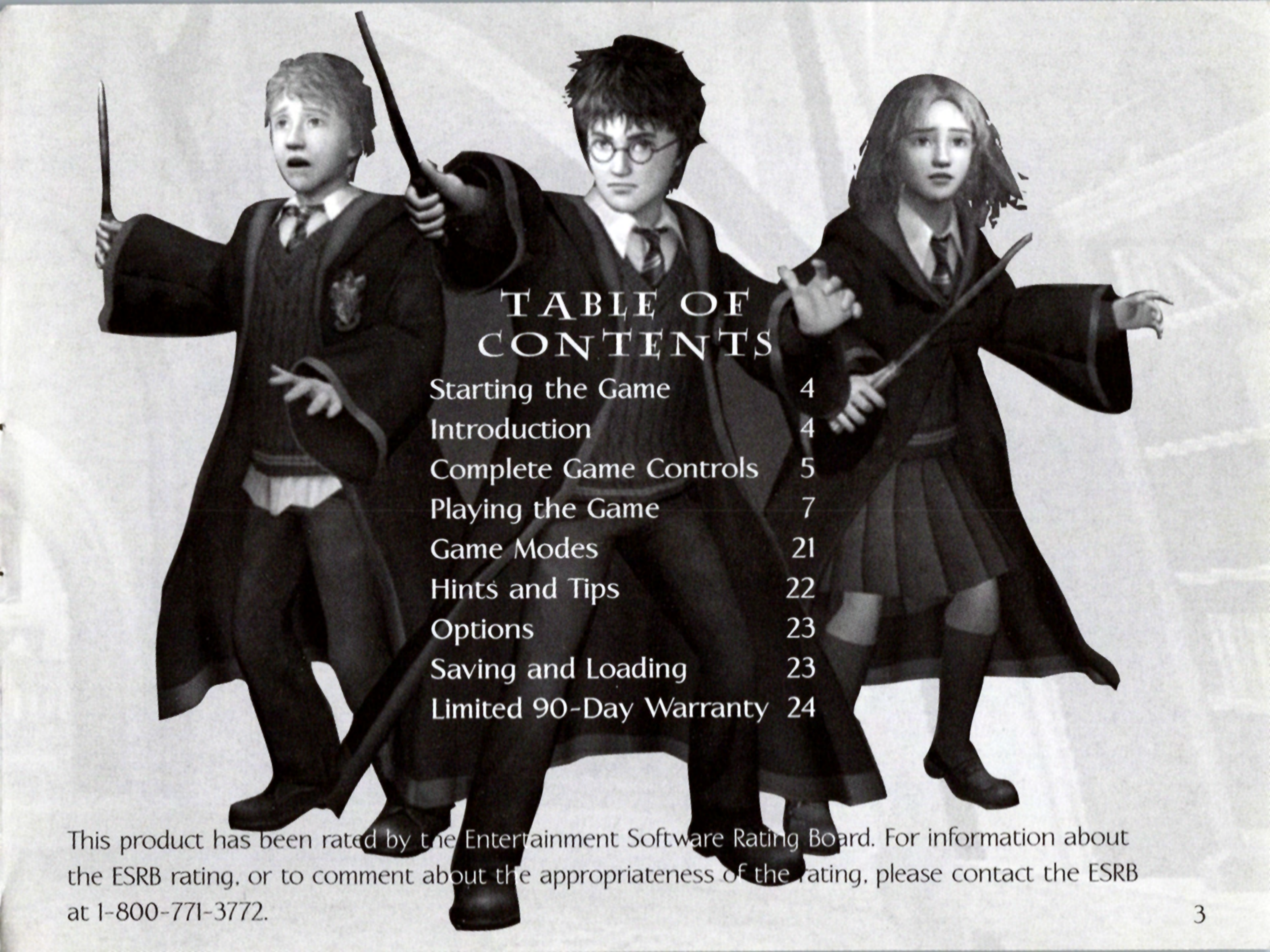


TABLE OF CONTENTS

Starting the Game	4
Introduction	4
Complete Game Controls	5
Playing the Game	7
Game Modes	21
Hints and Tips	22
Options	23
Saving and Loading	23
Limited 90-Day Warranty	24

This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board. For information about the ESRB rating, or to comment about the appropriateness of the rating, please contact the ESRB at 1-800-771-3772.

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal screen appears.
4. Press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

INTRODUCTION

After a dreadful summer with the Dursleys, Harry Potter can't wait to start his third year at Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry. Events take a strange turn, however, when Harry discovers that the man believed responsible for his parents' murder, Sirius Black, has escaped from the wizard prison Azkaban.

Black appears to be seeking revenge on Harry for thwarting "You-Know-Who", while the Dementors, Azkaban prison guards sent to Hogwarts to protect the school and recapture Black, affect Harry in a disturbing way. With the help of Ron and Hermione, Harry is intent on unravelling the mystery surrounding Sirius Black and his escape from Azkaban.

COMPLETE CONTROLS

MENU CONTROLS

Cursor movement	✚Control Pad
Select option/confirm	A Button
Previous screen/cancel	B Button

GAME CONTROLS

Character movement	✚Control Pad
Select/speak	A Button
Cast spell	B Button
Change available character spells	L/R Buttons
Open/close In-game menu	START

MAGICAL ENCOUNTER CONTROLS

Highlight options	✚Control Pad
Select action/spell	A Button
Previous screen/cancel	B Button

MINI-GAME CONTROLS

RIDDIKULUS BOGGART (DEMENTOR) CHALLENGE

Cast	✚Control Pad

TEA LEAF DIVINATION

Stir the leaves	**A** Button
Drain the water	**B** Button

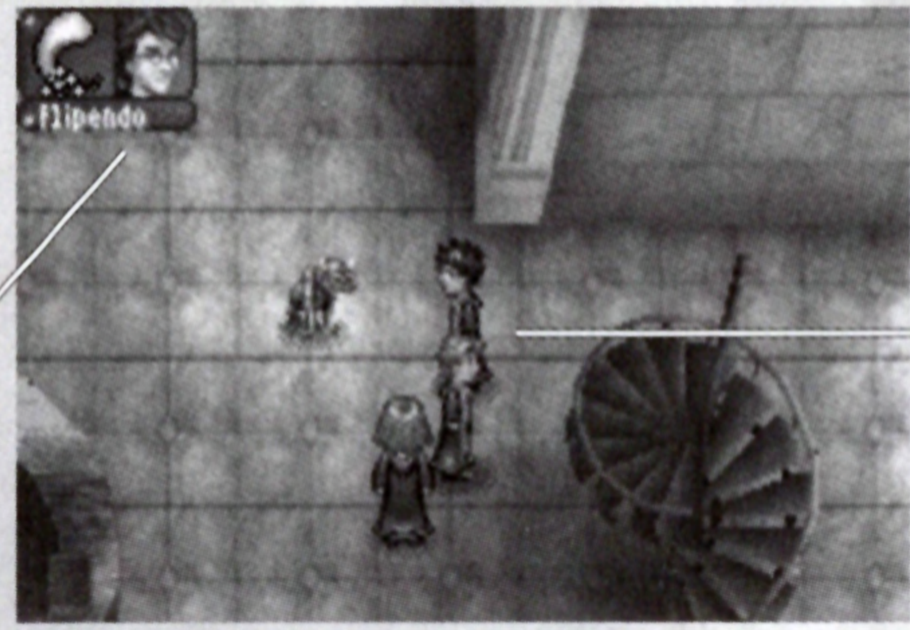
BUCKBEAK'S HIPPOGRIFF GLIDE

Move	✚Control Pad ⇦/⇨
Fly higher	Press and hold the **A** Button

WIZARD CRACKER POP-IT

Move wand	✚Control Pad
Pop	**A** Button

PLAYING THE GAME



Active spell

Playable character

Note: Press the A Button to talk with other characters, open chests/doors and scroll through dialogue.

MULTI-CHARACTER PLAY

Harry, Ron and Hermione all carry out tasks requiring Special Moves and unique spells.

Note: Select a character's unique spell, and that character becomes the leader.

HARRY POTTER

SPECIAL MOVE

Harry can use collector's cards in Card Combos to conjure certain magical effects (see *Folio Universitas* on p. 18).

UNIQUE SPELL

Lumos

Wand-lighting Charm – reveals hidden paths and areas.

RON WEASLEY

SPECIAL MOVE

Ron has the ability to throw Stink Pellets and Wizard Crackers at creatures during magical encounters.

UNIQUE SPELL

Alohomora

Unlocking charm – unlocks locks.

HERMIONE GRANGER

SPECIAL MOVE

Using her intellect, Hermione can give quick lectures to any party member and improve their defense, experience and spell-casting performance.

UNIQUE SPELL

Reparo

Repairing charm – fixes broken objects.

Note: The ability to cast many additional spells can be learned throughout the adventure.

CASTING SPELLS WHEN EXPLORING

- To change the current character's spell, press the **L** and **R** Buttons.
- Press the **B** Button to cast.

Note: For a full list of spells, refer to the in-game Help system.

MAGICAL ENCOUNTERS

Magical clouds conceal unknown creatures you can engage in magical encounters to gain Experience Points. To begin a magical encounter, run into the cloud.

Note: Once a creature has been identified through the use of Informus, its cloud cover is cleared and it is visible on the adventure map – but only if *all* creatures in the magical encounter have been identified (see *To use Informus in a magical encounter* on p. 13).

Level — A character's Level increases as they gain Experience Points from successful encounters and exploring.

Stamina Points — Stamina Points (SP) decrease when a character is hit by a creature attack. If a character's SP reach zero, the character falls unconscious and can be revived using a Card Combo.

Magic Points — Used by characters to cast spells, Magic Points (MP) can be replenished by certain potions (see *Potions* on p. 17) and Card Combos.

Note: Maximum Stamina Points and Magic Points increase as a character's Level rises.

Turn Icons

Indicate the order in which characters and creatures take turns during a magical encounter. As each character or creature takes its turn, the outcomes of its actions are displayed, and the next character or creature is selected.

Note: A creature's Level and Stamina Points are displayed *after* it has been identified by the Informus Spell (see *Folio Bruti* on p. 19).

Action Icons

You can choose the following actions:

Cast Spell

Special Move

Use Item

Informus

Flee

Folio Bruti

Help

To cast spells in a magical encounter:

1. When it is your character's turn, select CAST SPELL and highlight an available spell.

- Some spells have strength levels. Only the weakest level, Uno, may be available at first. Duo and Tria power spells may become available if that spell is used enough.

  Note: The number of Magic Points (MP) needed to cast the spell appears next to the spell name. If you do not have enough Magic Points (MP) to cast a spell, that spell appears greyed out.

2. Select the spell's target using the ✚Control Pad ⇦/⇨.

- If you've chosen well, your spell reduces the target's Stamina. Reduce the opponent's Stamina to zero and it will flee from the encounter.

  Hint: For a full list of available spells, consult *magical encounters* in the in-game Help system.

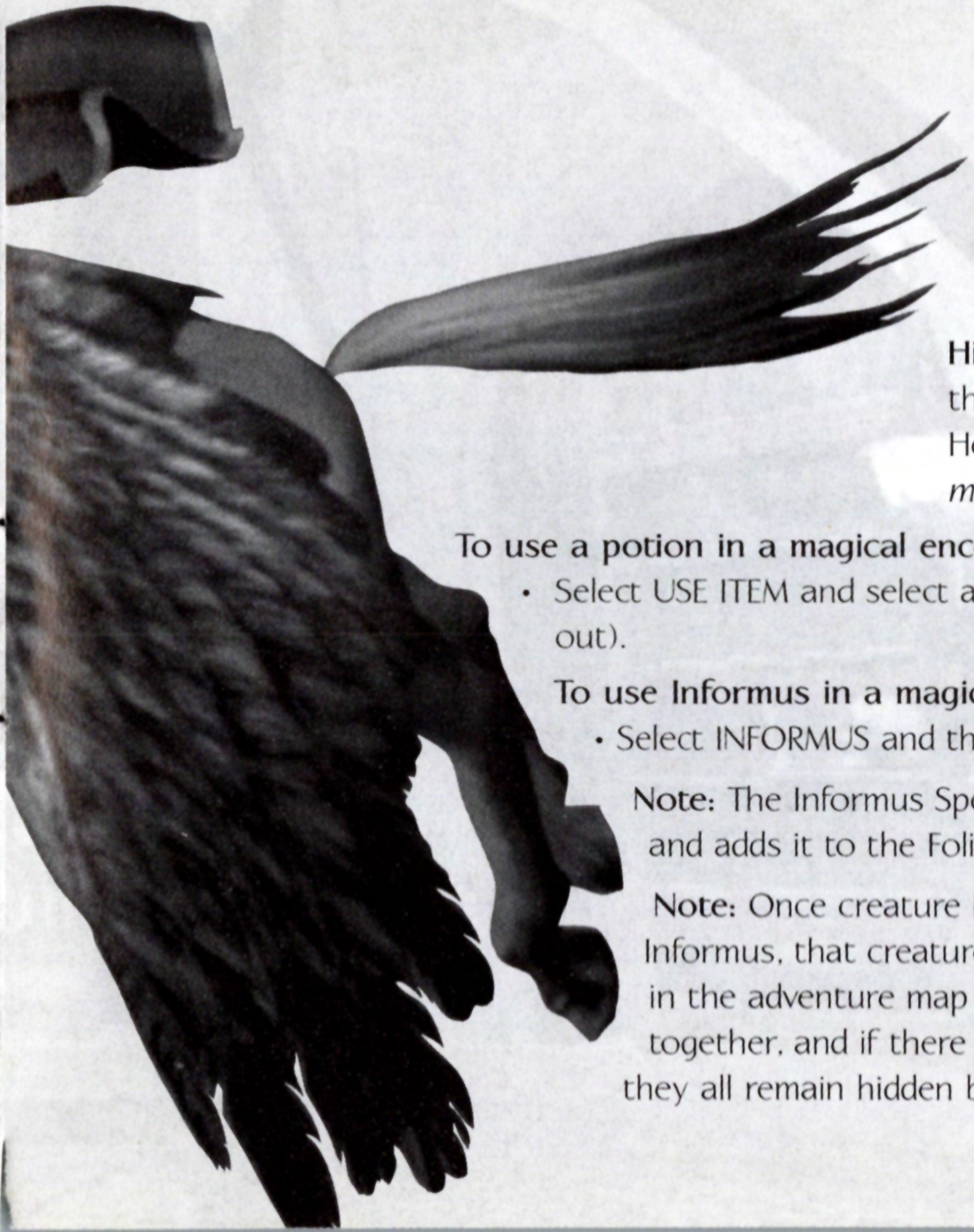
To use a Special Move in a magical encounter:

All characters have their own Special Moves.

1. Select SPECIAL MOVE.

- If you are Harry, the Folio Universitas opens and you can select a Card Combo.
- Ron and Hermione select from an available Special Move (only available once per encounter).

2. With moves that require a target, highlight one using ✚Control Pad ⇦/⇨ and press the A Button.



Note: Multi-character magical encounters work in the same way as single-character ones, except you control more than one character, choosing each character's actions in turn.

Hint: For full details of Special Moves, see the *Special Moves Glossary* in the in-game Help menu (see *To access Help during a magical encounter* on p. 14).

To use a potion in a magical encounter:

- Select USE ITEM and select a potion (if unavailable, it appears greyed out).

To use Informus in a magical encounter:

- Select INFORMUS and then select a creature.

Note: The Informus Spell gathers information about creatures and adds it to the Folio Bruti.

Note: Once creature information has been gathered using Informus, that creature is no longer hidden by magical clouds in the adventure map – however, creatures often group together, and if there is an unknown creature among them they all remain hidden by the cloud.

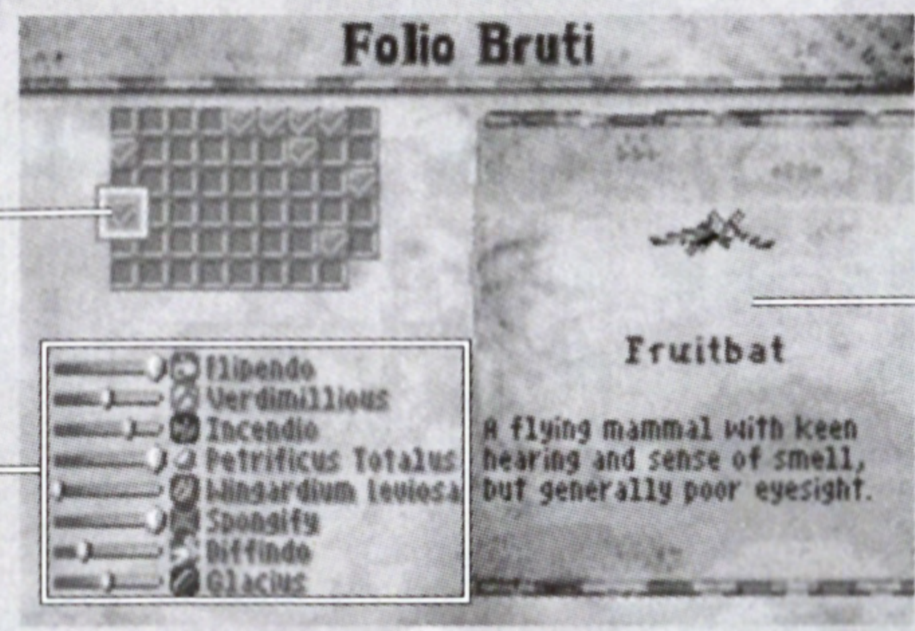
To flee during a magical encounter:

- Select the FLEE icon and press the A Button – this can sometimes be blocked by the enemy.

To access the Folio Bruti during a magical encounter:

- Select FOLIO BRUTI and press the A Button.

  Note: The Folio Bruti holds information about creatures' strengths and weaknesses and helps in the selection of suitable spells to tackle each one. It is empty when you start. To gather information about creatures, you must cast Informus at them during an encounter (see *Folio Bruti* on p. 19).



Creatures you have learned about

Name and image of the selected creature

Spell bars – indicate whether or not a creature is vulnerable to a particular spell

- To view information on a creature, highlight the creature using the ✚Control Pad.

To access Help during a magical encounter:

- A full help system and glossary is available to assist you through the game and help you decide on actions during magical encounters.

MAGICAL ENCOUNTER OUTCOME

Experience Points increase your character's Level, resulting in new skills and spells and increasing Stamina and Magic Point.

Note: If a character collapses, a potion or Card Combo must be used to replenish Stamina before he or she can take part in an encounter again. Once a character has collapsed, potions can only be used after the magical encounter is over.

- Once all your opponents have fled, the reward screen appears. You gain Experience Points, Sickles (wizard money that can be used to buy magical items in Fred and George's shop, on the 7th floor at Hogwarts) and any items dropped by the fleeing creatures. Experience Points increase your character's Level, resulting in new skills and spells and increasing Stamina and Magic Points.

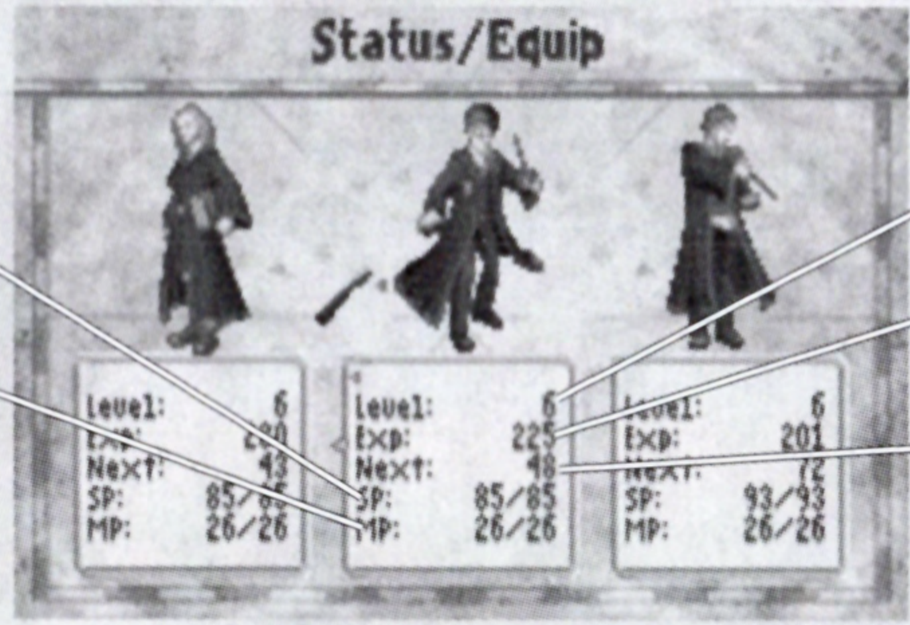
  Note: Player's Magic Points and Stamina Points are fully restored when they Level-Up.

IN-GAME MENU

Press **START** to pause the game and access the In-Game menu.

Note: Current quest information is also displayed at the bottom of the In-Game menu.

STATUS/EQUIP SCREEN



Note: Experience Points increase your Level, allowing you to cast more spells and amass a greater maximum number of Stamina/Magic Points.

EQUIP ITEMS

Select a character from the Status screen; they are displayed with boxes around certain areas of their bodies. Using or wearing items can help you in your quest.

1. Use the ✚Control Pad and press the A Button to select a box.
2. Usable items appear. Highlight an item and see how it affects your attributes.
3. Press the A Button to equip the item.

- To remove an item, select the equipped body area and choose REMOVE.

ITEMS

View and use items you've collected in the Items screen.

1. Highlight ALL to view everything collected (or POTIONS/MISCELLANEOUS) and press the **A** Button.
2. Scroll through items using the ✚Control Pad ⇧/⇩.
3. To use a highlighted item, press the **A** Button, select the desired character and press the **A** Button again.
4. Select how many of the items to use with the ✚Control Pad ⇦/⇨.

If Ron or Hermione has joined your group, when you choose STATUS/EQUIP or ITEMS, you can select them by using the ✚Control Pad and pressing the **A** Button.

POTIONS

Potions restore Stamina and Magic Points, and revive poisoned or paralyzed characters during a magical encounter (see *To use a potion in a magical encounter* on p. 13).

Hint: For full details of potions and their effects, see the *Potions Glossary* in the in-game Help system.

MISCELLANEOUS

Many items can be used to improve your character's attributes and help you in your adventure (see *Equip Items* on p. 16). People you encounter may also need certain items and ask you to find them. You can buy and sell items at Fred and George's shop at Hogwarts, find items in chests around the school or pick up items from creatures fleeing magical encounters.

FRED AND GEORGE'S SHOP

To buy or sell an item:

1. Approach Fred or George and press the **A** Button. The Shop screen appears.
2. Select BUY, SELL or EXIT (available Sickles are displayed at the bottom of the screen).
3. Select items you wish to buy or sell and how many of each item. Press the **A** Button to confirm the deal.

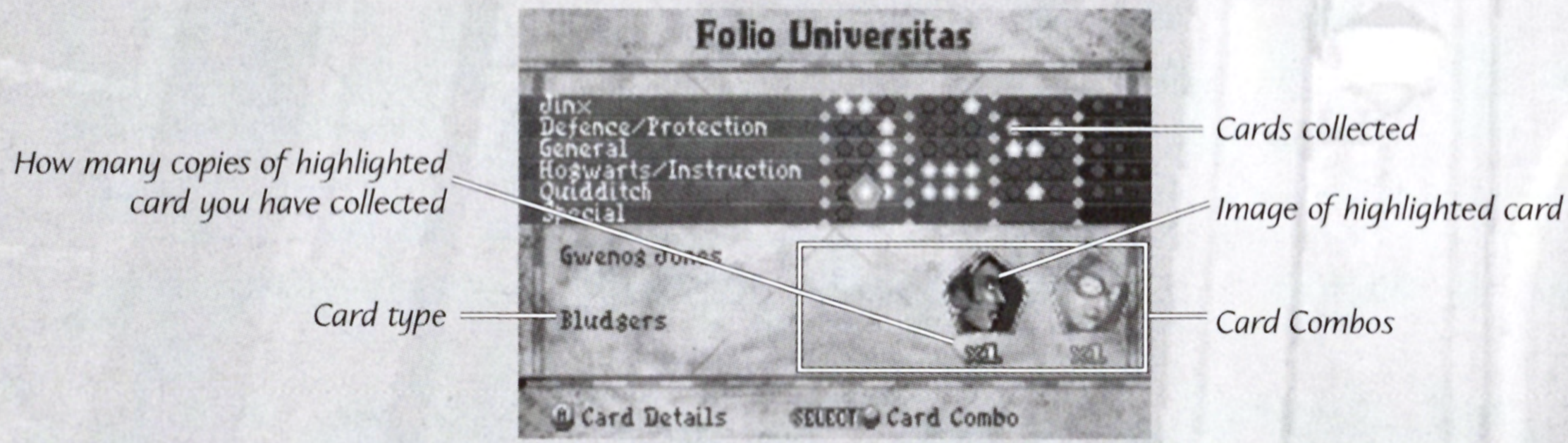
Hint: For full details of items, see the *Items Glossary* in the in-game Help system.

FOLIOS

FOLIO UNIVERSITAS

The Folio Universitas displays collector's cards in the following categories:

JINX	Inflicts damage on creatures.
DEFENSE/PROTECTION	Cures/protects Harry, Ron and Hermione.
GENERAL	Aids and revives characters.
HOGWARTS/INSTRUCTION	Replenishes Points and revives characters.
QUIDDITCH	Damages or distracts creatures.



Note: These cards – available for Harry to use in magical encounters – are grouped in sets of three called Card Combos. There are three sets of Combos per category, plus a special tenth card that unlocks treasure chests in the Wizard Card Collectors' Club at Hogwarts.

- For card details, highlight a card and press the **A** Button.
- Press **SELECT** to see the Card Combo and the description of what it does.
- Cards can be bought or found. Explore everywhere - you never know what you might find.
- If you have extra cards, or want one not yet found, you can trade with friends (see *Trade Cards* on p. 20).

FOLIO BRUTI

Creatures encountered are displayed in the Folio Bruti. Cast Informus at a creature during a magical encounter to add information about its strengths and weaknesses to the Folio Bruti (see *To access the Folio Bruti during a magical encounter* on p. 14).

Creatures you have learned about

Name and image of the selected creature

- Select a creature to view information about it and to find a good spell to defeat it.

CONNECTIVITY

You can trade between two Game Boy® Advance or connect a Game Boy® Advance and a Nintendo GameCube™.

Note: You must own *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* for both systems.

TRADE CARDS

Trade collector's cards with friends by linking two Game Boy® Advance via a Game Boy® Advance Game Link® cable. To do this:

1. Each person should select TRADE CARDS from the In-Game menu.
2. Select CHOOSE CARD and pick a card to add to the Trade Cards screen.
3. Once happy with your selections, choose TRADE CARDS.
4. Both players must press the A Button to confirm the trade.

Hint: If you feel a card is worth more than others, you can always give cards away to make up the difference.

Note: For full details about card trading, see *Trade Cards* in the in-game Help system.

OWL CARE KIT

If you own both the Game Boy® Advance and Nintendo GameCube™ versions of *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, you can use a Nintendo GameCube™ Game Boy® Advance Cable to connect your Game Boy® Advance system to a Nintendo GameCube™ and download an Owl Care Kit (this must first be purchased in Fred and George's shop on the Nintendo GameCube™).

- See the Nintendo GameCube™ Game Boy® Advance Cable instruction booklet for details on how to attach the cable.

Download an Owl Care Kit from a Nintendo GameCube™ and you can care for an owl. When it is ready, upload it to a Nintendo GameCube™ where it can take part in owl races.

- You need to feed, clean, pet, groom, exercise and teach your owl.

HELP

An extensive Help resource is available from the In-Game menu and during magical encounters (see *To access Help during a magical encounter* on p. 14).

1. Press **START** at any point to open the In-Game menu.
2. Select HELP.
3. Select from the topic title list (if a topic has additional pages, use the ✚Control Pad ⇦/⇨ to move between them).

GAME MODES

MINI-GAMES

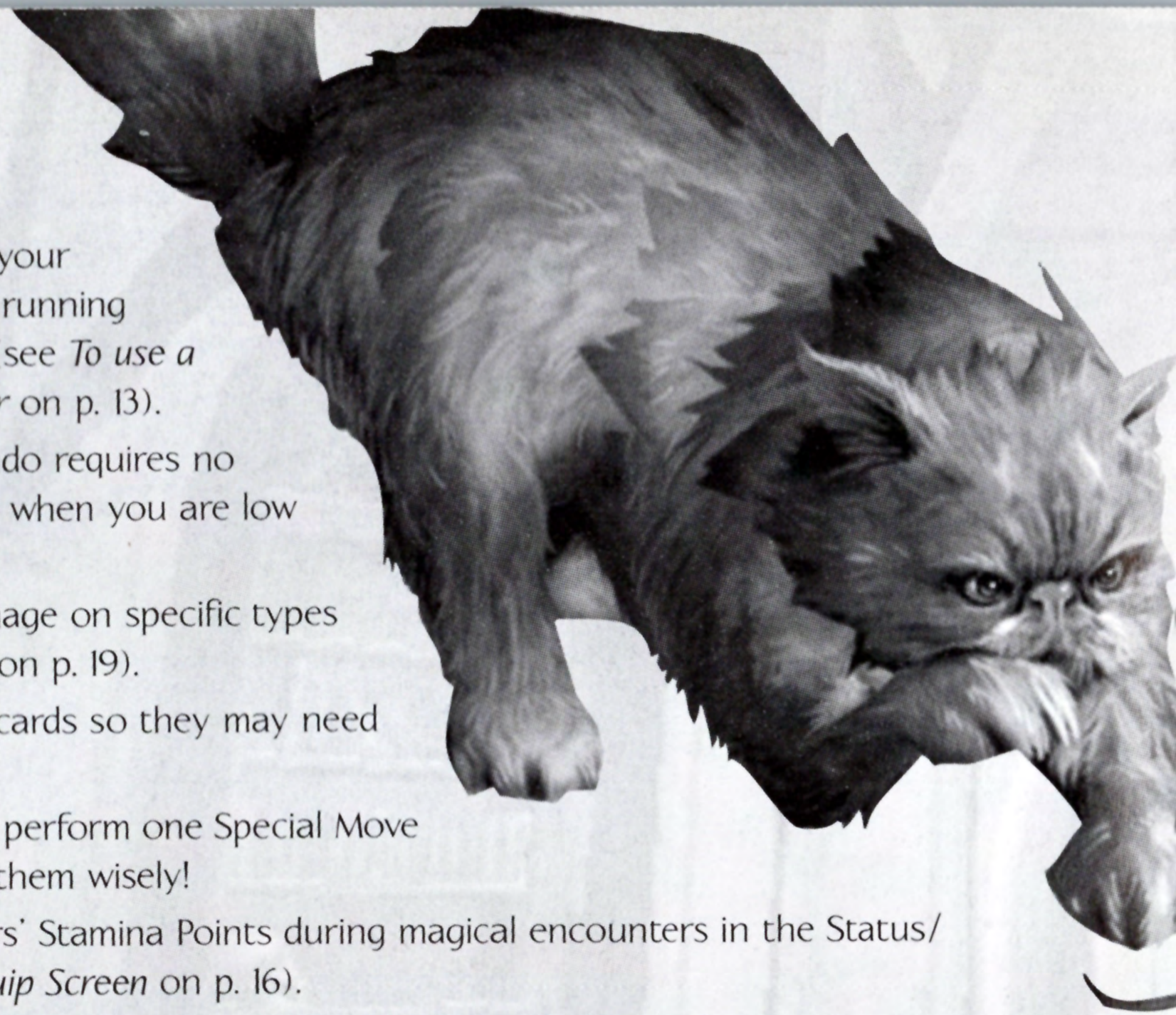
Take a break from your adventure to enjoy the Mini-Games you've unlocked.

- Select MINI-GAMES at the Main menu and choose an available game.

  Note: Mini-Games are only available once unlocked in the main game.

  Note: For further details, see *About Mini-Games* in the in-game Help system.

HINTS AND TIPS



- Remember to use potions if your Stamina or Magic Points are running low in a magical encounter (see *To use a potion in a magical encounter* on p. 13).
- Remember, a level one Flipendo requires no Magic Points so can be used when you are low on Magic Points.
- Some spells inflict more damage on specific types of creatures (see *Folio Bruti* on p. 19).
- Some Card Combos use up cards so they may need to be replaced.
- Ron and Hermione can only perform one Special Move per magical encounter. Use them wisely!
- Keep an eye on all characters' Stamina Points during magical encounters in the Status/Equip screen (see *Status/Equip Screen* on p. 16).
- Your Stamina and Magic Points are fully replenished when you 'Level-Up'.
- Fred and George are always looking to trade, so remember to visit their shop if you want to sell any extras you have found – extra Sickles can always be used to buy something else.
- Use Informus to gather information about creatures' strengths and weaknesses, and to remove corresponding magical clouds in the adventure map.

OPTIONS

Press **SELECT** to access the Options screen.

SOUND	To adjust the Sound level press the ✚Control Pad ⇦/⇨.
MUSIC	To adjust the Music level press the ✚Control Pad ⇦/⇨.
GAMMA	To select **NORMAL**/BRIGHT press the ✚Control Pad ⇦/⇨.
LANGUAGE	Press the **A** Button to access the available languages. Highlight a language and press the ✚Control Pad and press the **A** Button to select.

- Press **START** to close the Options screen and save any changes.

SAVING AND LOADING

SAVING

1. Press **START** to open the In-Game menu.
2. Highlight SAVE GAME and press the **A** Button. You are prompted to confirm that you want to overwrite the existing saved game, select YES to continue. Your game is saved to the save slot you selected when you started/loaded your game and you return to the game screen.

Note: Complete the adventure and you receive an option to save and start again. **The saved game only retains the current level and collector's cards.** Mini-Games remain unlocked, but you lose the owl you are caring for (see *Owl Care Kit* on p. 20).

LOADING A SAVED GAME

1. From the Main menu, select LOAD GAME.
2. Select a previously saved game and press **A** Button.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for $15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: http://techsupport.ea.com
Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

Need a Hint? Call the EA HINTS & INFORMATION HOTLINE for recorded hints, tips, and passwords 24 hours a day, 7 days a week!
In the **US**, dial 900-329-HINT (4468). $1.99 per minute.
In **CANADA**, dial 900-451-4873. $1.99 (Canadian) per minute.
If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling. Hotline requires a touch-tone telephone. Call length determined by user; average length is four minutes. Messages subject to change without notice.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time. **No hints or codes are available from (650) 628-4322. You must call the EA HINTS & INFORMATION HOTLINE for hints, tips, or codes.**

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: http://techsupport.ea.com
Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Software & documentation © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.
Developed by 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)

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ls n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaisssance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions	**Tics oculaires/musculaires**	**Perte de conscience**
Troubles de la vue	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

⚠AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pase de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

⚠AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Éviez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres typs de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Came Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a est fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.

Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE

CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.

CE LOGICIEL PEUT ÊTRE UTILISÉ EN LIAISON AVEC LE NINTENDO GAMECUBE.

POUR TOUS

SOUS LICENCE DE

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

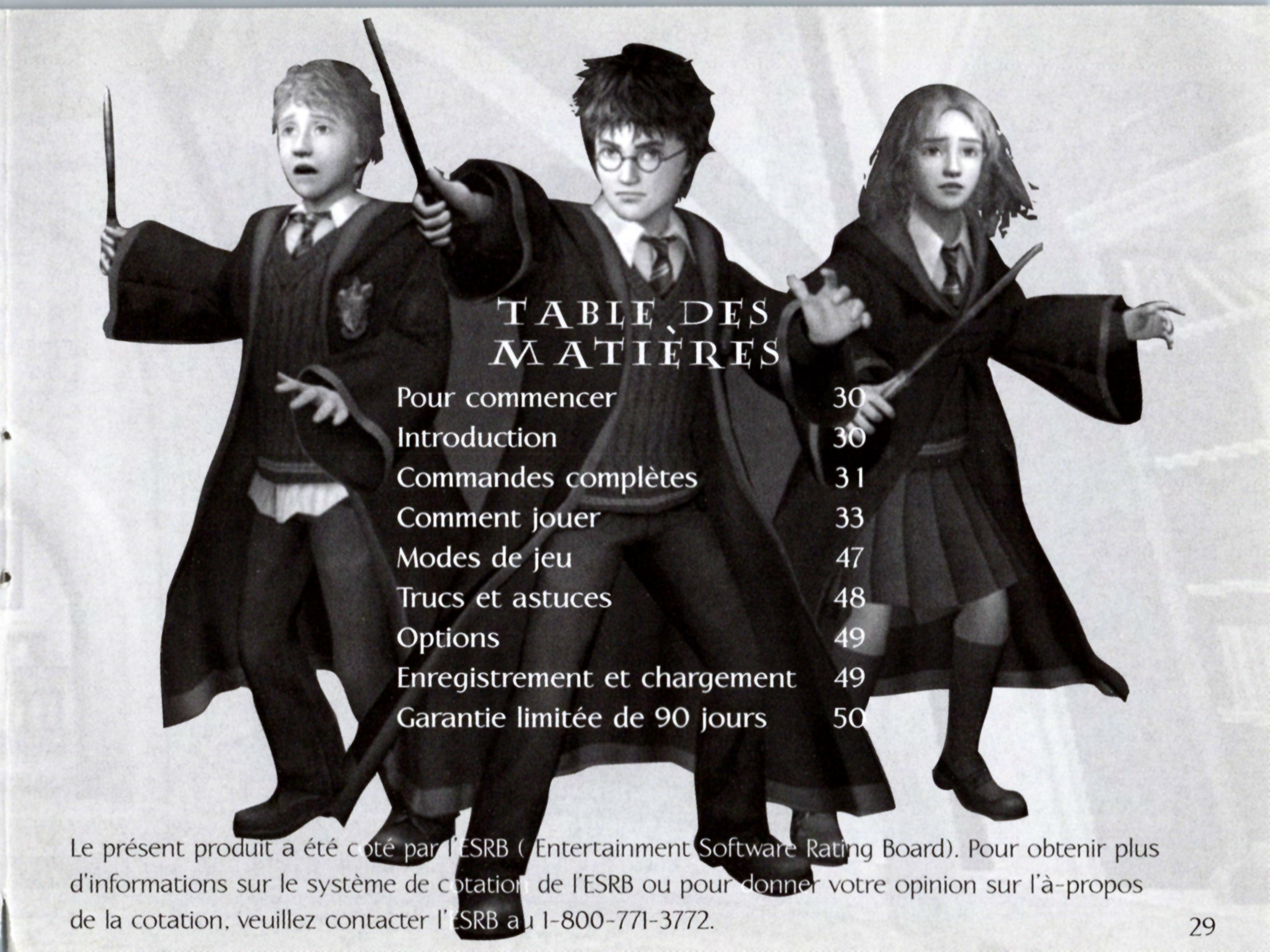
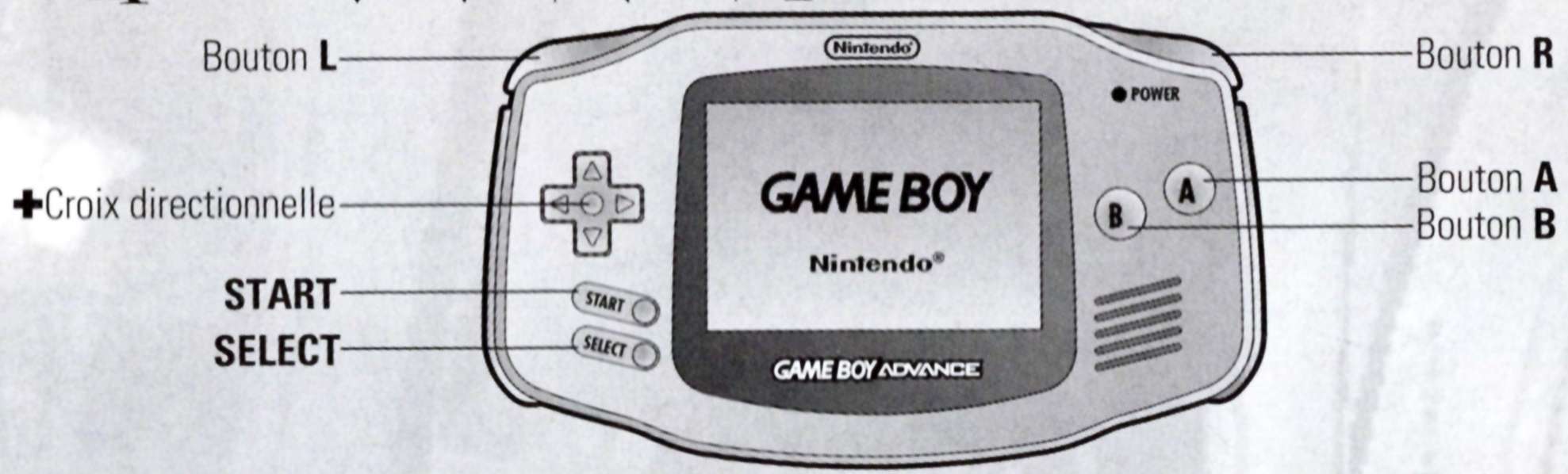


TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer	30
Introduction	30
Commandes complètes	31
Comment jouer	33
Modes de jeu	47
Trucs et astuces	48
Options	49
Enregistrement et chargement	49
Garantie limitée de 90 jours	50

Le présent produit a été coté par l'ESRB (Entertainment Software Rating Board). Pour obtenir plus d'informations sur le système de cotation de l'ESRB ou pour donner votre opinion sur l'à-propos de la cotation, veuillez contacter l'ESRB au 1-800-771-3772.

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.

INTRODUCTION

Après avoir passé un été épouvantable avec les Dursley, Harry Potter a hâte de commencer sa troisième année à Poudlard, l'école des sorciers. Toutefois, les événements prennent une tournure étrange lorsque Harry découvre que l'homme accusé du meurtre de ses parents, Sirius Black, s'est échappé d'Azkaban, la prison des sorciers.

Black semble vouloir se venger de Harry pour avoir contrecarré et « Tu-sais-qui », tandis que les Détraqueurs, les gardiens de prison envoyés à Poudlard pour protéger l'école pour recapturer Black, ont un effet dérangeant sur Harry. Avec l'aide de Ron et Hermione, Harry est décidé à résoudre le mystère qui entoure Sirius Black et son évasion d'Azkaban.

COMMANDES COMPLÈTES

COMMANDES DE MENU

Déplacer le curseur	✚Croix directionnelle
Sélectionner un option/Confirmer	Bouton **A**
Écran précédent/Annuler	Bouton **B**

COMMANDES DE JEU

Déplacer un personnage	✚Croix directionnelle
Sélectionner/Parler	Bouton **A**
Jeter un sort	Bouton **B**
Changer les sorts offerts	Boutons **L/R**
Ouvrir/Fermer menu instantané	**START**

COMMANDES DES RENCONTRES MAGIQUES

Placer une option en surbrillance	✚Croix directionnelle
Sélectionner une action/un sort	Bouton **A**
Écran précédent/Annuler	Bouton **B**

COMMANDES DES MINI-JEUX

ÉPOUVANTARD (DÉTRAQUEUR)

Jeter un sort	✚Croix directionnelle

FEUILLE DE THÉ

Mélanger les feuilles	Bouton **A**
Verser l'eau	Bouton **B**

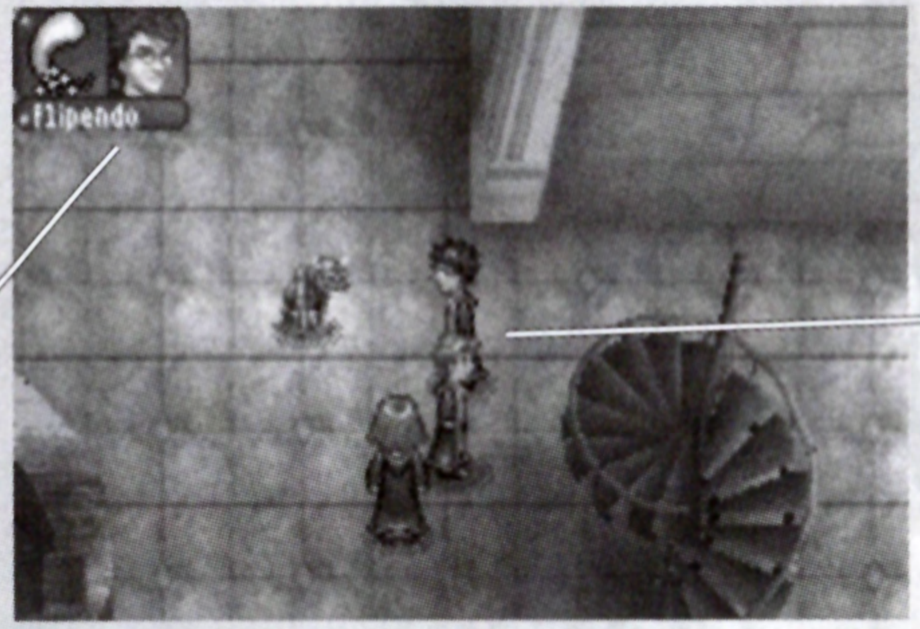
BUCK, L'HIPPOGRIFFE

Se déplacer	✚Croix directionnelle ⇦/⇨
Voler plus haut	Appuyer sur **A** et maintenir enfoncé

PÉTARDS SURPRISES

Déplacer la baguette	✚Croix directionnelle
Éclater	Bouton **A**

COMMENT JOUER



Sort actif

Personnage incarné

Remarque : Appuyez sur le bouton **A** pour discuter avec d'autres personnages, ouvrir des coffres/portes et faire défiler le dialogue.

JEU MULTIPERSONNAGE

Harry, Ron et Hermione doivent tous accomplir des tâches qui requièrent des manœuvres et des sorts particuliers.

Remarque : Sélectionnez le sort unique d'un personnage afin qu'il devienne le chef.

HARRY POTTER

MOUVEMENT SPÉCIAL

Harry peut combiner des cartes de collection pour créer des effets de magie (voir *Folio Universitas*, p. 44).

SORT UNIQUE

Lumos

Sort qui rend la baguette lumineuse, se qui permet de bien voir les endroits et les chemins cachés.

RON WEASLEY

MOUVEMENT SPÉCIAL

Ron peut lancer des boules puantes et des pétards surprises sur les créatures durant les rencontres magiques.

SORT UNIQUE

Alohomora

Sort qui déverrouille les serrures.

HERMIONE GRANGER

MOUVEMENT SPÉCIAL

En se servant de son intelligence, Hermione peut donner des leçons à n'importe quel ami et améliorer ses manœuvres de défense, lui donner de l'expérience et améliorer sa capacité à jeter des sorts.

SORT UNIQUE

Reparo

Sort réparateur qui répare les objets cassés.

Remarque : Il est possible d'apprendre à jeter des sorts supplémentaires au cours de l'aventure.

JETER DES SORTS TOUT EN EXPLORANT

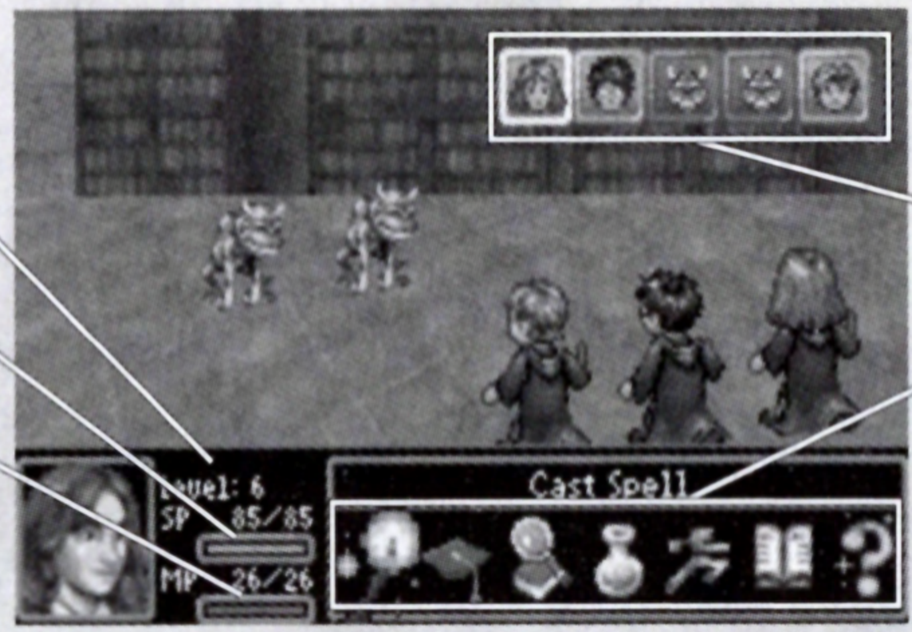
- Pour changer le sort courant du personnage, appuyez sur les boutons **L** et **R**.
- Appuyez sur le bouton **B** pour jeter le sort.

Remarque : Pour obtenir la liste complète des sorts, reportez-vous à l'aide contextuelle.

RENCONTRES MAGIQUES

Des nuages magiques cachent des créatures inconnues que vous affrontez dans le cadre de rencontres magiques afin de gagner des points d'expérience. Pour commencer une rencontre magique, dirigez-vous vers le nuage.

Remarque : Une fois qu'une créature a été identifiée à l'aide d'un sort Informus, son nuage disparaît et elle apparaît sur la carte – mais seulement si toutes les créatures de la rencontre magique ont été identifiées (voir *Pour utiliser Informus au cours d'une rencontre magique*, p. 39).



Niveau Les niveaux des personnages augmentent lorsqu'ils récoltent des points d'expérience en explorant et à la suite de rencontres réussies.

Points de résistance Les points de résistance (PR) diminuent lorsqu'un personnage se fait attaquer par une créature. Si les points de résistance tombent à zéro, le personnage perd connaissance mais peuvent être aidés à l'aide de certaines Combinaisons de Cartes.

Points de magie Utilisés par un personnage pour jeter des sorts, les points de magie (PM) peuvent aussi être récupérés à l'aide de certaines potions (voir *Potions*, p. 43) et de Combinaisons de Cartes.

Remarque : Le maximum de points de résistance et de points de magie augmente lorsque le niveau d'un personnage augmente.

Icônes de tours Indiquent l'ordre dans lequel les personnages et les créatures prennent leur tour au cours de rencontres magiques. Chaque fois qu'un personnage ou qu'un créature joue son tour, le résultat de ses actes sont affichés et le prochain personnage ou la prochaine créature est sélectionné(e).

Remarque : Le niveau de la créature et les points de résistance ne sont affichés une fois qu'elle a été identifiée par un sort Informus (voir *Folio Bruti*, p. 45).

Icônes d'actions Vous pouvez choisir les options suivantes :

Jeter un sort

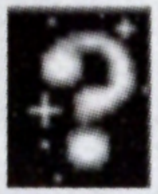
Mouvement spécial

Utiliser

Informus

Fuir

Folio Bruti


Aide

Pour jeter des sorts au cours d'une rencontre magique :

1. Lorsque c'est à votre tour, sélectionnez LANCER SORT et placez en surbrillance un sort offert.

- Certains sorts ont des niveaux de force. Seul le niveau le plus faible, Uno, est offert au début. Les sorts de force Duo et Tria peuvent devenir accessibles si vous vous en servez assez.

  Remarque : Le nombre de points de magie (PM) nécessaires pour jeter le sort apparaît près du nom du sort. Si vous ne possédez pas assez de points de magie (PM) pour jeter le sort, ce sort sera grisé.

2. Sélectionnez la cible du sort à l'aide de la ✚croix directionnelle ⇦/⇨.

- Si vous avez bien choisi, le sort réduira la résistance de la cible. Réduisez la résistance de votre adversaire à zéro pour le voir fuir.

  Indice : Pour obtenir la liste complète des sorts, reportez-vous à *rencontres magiques* dans le système d'aide contextuelle.

Pour vous servir d'un mouvement spécial durant une rencontre magique :

Tous les personnages ont leur propre mouvement spécial.

1. Sélectionner MOUVEMENT SPÉCIAL.

- Si vous incarnez Harry, le Folio Universitas s'ouvre et vous pouvez sélectionner une Combinaison de Cartes.
- Ron et Hermione sélectionnent un mouvement spécial (offert une seule fois par rencontre).

2. Pour ce qui est mouvements qui requièrent une cible, placez une cible en surbrillance à l'aide de la ✚croix directionnelle ⇦/⇨ et appuyez sur le bouton A.

Remarque : Les rencontres magiques multipersonnage se produisent de la même façon que les rencontres à un seul personnage, sauf que vous contrôlez plusieurs personnages et devez choisir les actions de chacun des personnages.

Indice : Pour obtenir tous les détails sur les mouvements spéciaux, voir *Glossaire des mouvements spéciaux* dans le système d'aide contextuelle (voir *Pour accéder à l'aide au cours d'une rencontre magique*, p. 40).

Pour utiliser une potion au cours d'une rencontre magique :

- Sélectionnez UTILISER et sélectionnez une potion (si aucun potion n'est accessible, cette option est grisée).

Pour utiliser Informus au cours d'une rencontre magique :

- Sélectionnez INFORMUS et sélectionnez une créature.

Remarque : Le Sort Informus rassemble des informations sur les créatures et ajoute ces informations au Folio Bruti.

Remarque : Lorsque le sort Informus a rassemblé des informations sur une créature, cette créature ne peut plus se cacher derrière un nuage magique dans la carte. Toutefois, les créatures ont tendance à se regrouper et si un groupe de créatures compte une créature encore inconnue, le groupe peut se cacher derrière un nuage.

Pour vous enfuir durant une rencontre magique :

- Sélectionnez l'icône FUIR et appuyez sur le bouton A; ceci peut parfois être bloqué par l'ennemi.

Pour accéder au Folio Bruti au cours d'une rencontre magique :

- Sélectionnez FOLIO BRUTI et appuyez sur le bouton A.

  REMARQUE : Le Folio Bruti comprend des informations sur les forces et les faiblesses des créatures et il vous aide à choisir des sorts appropriés pour éliminer chacune de ces créatures. Il est vide au début du jeu. Pour rassembler des informations sur les créatures, vous devez leur jeter le sort Informus au cours d'une rencontre magique (voir *Folio Bruti*, p. 45).

Les créatures que vous connaissez maintenant

Nom et image de la créature sélectionnée

Indicateurs de sort – indiquent si une créature est vulnérable envers un sort en particulier

- Pour afficher les informations sur une créature, placez cette créature en surbrillance à l'aide de la ✚croix directionelle.

Pour accéder à l'aide au cours d'une rencontre magique :

- Un système d'aide complet et un glossaire vous sont offerts afin de vous aider en cours de jeu et vous aider à choisir quoi faire au cours des rencontres magiques.

RÉSULTAT D'UNE RENCONTRE MAGIQUE

Réduisez la résistance de votre ennemi à zéro pour le faire fuir mais essayez de ne pas utiliser tous vos points de résistance car vous risquez de vos évanouir.

REMARQUE : Si un personnage perd connaissance, il devra utiliser une potion ou une Combinaison de Cartes pour retrouver ses forces et faire d'autres rencontres. Lorsqu'un personnage perd connaissance, il peut seulement se servir d'une potion une fois que la rencontre magique est terminée.

- Une fois que tous vos adversaires se sont enfuis, l'écran des récompenses apparaît. Vous récoltez des points d'expérience, des Mornilles (argent de sorciers pouvant servir à acheter des objets magiques dans la boutique de Fred et George, au 7e étage à Poudlard) et tout autre objet que votre adversaire a échappé dans sa fuite. Les points d'expérience augmentent le niveau de votre personnage, ainsi que les points de résistance et de magie.

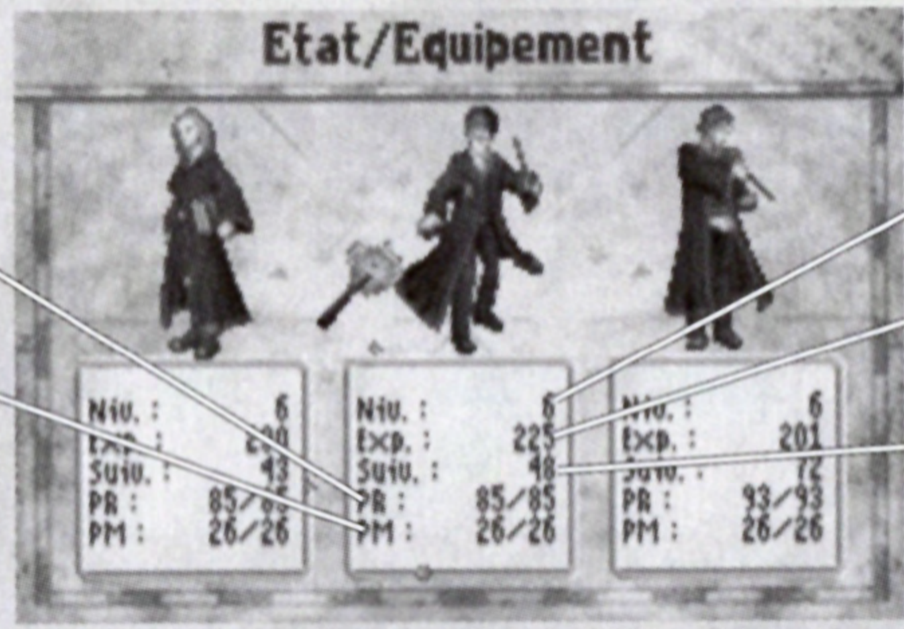
REMARQUE : Les points de magie et de résistance d'un personnage sont tous récupérés lorsque ce personnage monte de niveau.

MENU INSTANTANÉ

Appuyez sur START pour interrompre le jeu et afficher le menu instantané.

REMARQUE : Des informations sur la mission courante sont également affichées au bas de l'écran du menu instantané.

ÉCRAN ÉTAT/ÉQUIPEMENT



Points de résistance

Points de magie

Niveau

Points d'expérience

Points d'expérience requis pour monter d'un niveau

REMARQUE : Les points d'expérience augmentent le niveau de votre personnage, ce qui vous permet de jeter davantage de sorts et de récolter un nombre maximum supérieur de points de résistance/de magie.

CHOISIR DES OBJETS

Sélectionnez un personnage à partir de l'écran État. Les personnages sont entourés de boîtes qui correspondent aux parties de leur corps. L'utilisation et le port d'objets peuvent vous aider en cours de route.

1. Utilisez la ✚croix directionnelle et appuyez sur le bouton A pour sélectionner une boîte.
2. Les objets que vous pouvez utiliser apparaissent. Placez un objet en surbrillance pour voir l'effet qu'il a sur vos attributs.
3. Appuyez sur le bouton A pour vous équiper de cet objet.

- Pour enlever un objet, sélectionnez la partie du corps qu'il occupe et sélectionnez RETIRER.

OBJETS

Affichez et utilisez des objets que vous avez récoltés à l'écran Inventaire.

1. Placez TOUS en surbrillance pour afficher tout ce qui a été récolté (ou POTIONS/DIVERS) et appuyez sur le bouton A.

2. Parcourez les objets à l'aide de la ✚croix directionnelle ⇧/⇩.
3. Pour utiliser un objet en surbrillance, appuyez sur le bouton **A**, sélectionnez le personnage désiré et appuyez sur le bouton **A** de nouveau.
4. Sélectionnez le nombre d'objets à utiliser à l'aide de la ✚croix directionnelle ⇧/⇩.

Si Ron ou Hermione s'est joint(e) à vous, lorsque vous choisissez ÉTAT/ÉQUIPEMENT ou INVENTAIRE, vous pouvez les sélectionner en utilisant la ✚croix directionnelle et en appuyant sur le bouton **A**.

POTIONS

Les potions vous aident à récupérer des points de résistance et de magie. Elle aident également à soigner les personnages empoisonnés ou paralysés au cours d'une rencontre magique (voir *Pour utiliser une potion au cours d'une rencontre magique*, p. 39).

Indice : Pour obtenir tous les détails sur les potions et leurs effets, voir *Glossaire des potions* dans le système d'aide contextuelle.

DIVERS

Plusieurs objets peuvent servir à améliorer les attributs de votre personnage et ainsi vous aider en cours de route (voir *Choisir des objets*, p. 42). Certains des gens que vous rencontrerez pourront avoir besoin de certains objets et vous demander de les trouver.

Vous pouvez acheter et vendre des objets à la boutique de Fred et George à Poudlard, trouver des objets dans des coffres un peu partout dans l'école ou en récolter au cours des rencontres magiques.

LA BOUTIQUE DE FRED ET GEORGE

Pour acheter ou vendre un objet :

1. Approchez-vous de Fred ou de George et appuyez sur le bouton **A**. L'écran de la boutique apparaît.
2. Sélectionnez ACHETER, VENDRE ou SORTIR (les Mornilles que vous possédez apparaissent au bas de l'écran).
3. Sélectionnez les objets que vous désirez acheter ou vendre et indiquez le nombre d'objets. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

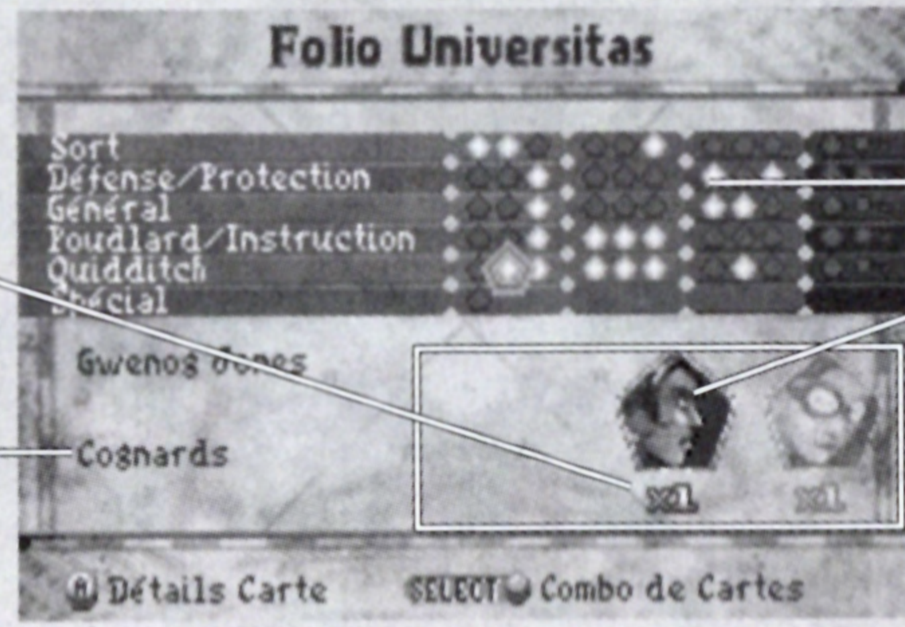
   Indice : Pour obtenir tous les détails sur les objets, voir *Glossaire des objets* dans le système d'aide contextuelle.

FOLIOS

FOLIO UNIVERSITAS

Le Folio Universitas affiche les cartes de collection selon les catégories suivantes :

SORT	Blesse les créatures.
DÉFENSE/PROTECTION	Guérit/protège Harry, Ron et Hermione.
GÉNÉRAL	Aide les personnages et leur redonne de la force.
POUDLARD/INSTRUCTION	Aide à récupérer des points et redonne de la force aux personnages.
QUIDDITCH	Blesse ou distrait les créatures.



Cartes récoltées

Le nombre de copies que vous avez de la carte en surbrillance

Image de la carte en surbrillance

Type de carte

Combinaisons de Cartes

REMARQUE : Ces cartes, que Harry peut utiliser lors de rencontres magiques, se regroupent en groupes de 3 que l'on appelle des Combinaisons de Cartes. Il existe trois groupe de Combinaisons par catégorie, ainsi qu'une dixième carte spéciale qui déverrouille les coffres au trésor du club des collectionneurs de cartes de Poudlard.

- Pour obtenir des détails sur une carte en particulier, placez cette carte en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
- Appuyez sur **SELECT** pour afficher la Combinaison de Cartes et la description de ses effets.
- Les cartes peuvent être achetées ou trouvées. Explorez partout, vous serez surpris de ce que vous pourrez trouver.
- Si vous possédez des doubles ou si vous désirez obtenir une carte que vous n'avez pas encore trouvée, vous pouvez échanger des cartes avec des amis (voir *Échanger des cartes*, p. 46).

FOLIO BRUTI

Les créatures que vous avez rencontrées sont affichées dans le Folio Bruti. Jetez un sort Informus sur une créature au cours d'une rencontre magique pour ajouter des informations sur ses forces et ses faiblesses au Folio Bruti (voir *Pour accéder au Folio Bruti au cours d'une rencontre magique*, p. 40).

Les créatures que vous connaissez maintenant

Nom et image de la créature sélectionnée

- Sélectionnez une créature pour afficher ses informations et trouver le sort parfait pour l'éliminer.

CONNEXION

Vous pouvez échanger des cartes entre deux appareils Game Boy® Advance ou entre un appareil Game Boy® Advance et une console Nintendo GameCube™.

REMARQUE : Vous devez possédez une copie du jeu *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* pour chaque appareil.

ÉCHANGER DES CARTES

Échanger des cartes de collection avec des amis en liant votre appareil à un autre Game Boy® Advance par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®. Pour ce faire :

1. Chaque joueur soit sélectionner ÉCHANGER CARTES à partir du menu instantané.
2. Sélectionnez CHOISIR CARTE et choisissez une carte à ajouter à l'écran d'échange.
3. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez ÉCHANGER CARTES.
4. Les deux joueurs doivent appuyer sur le bouton **A** pour confirmer l'échange.

Indice : Si vous pensez qu'une carte vaut plus que les autres, vous pouvez toujours donner plus d'une carte en échange.

REMARQUE : Pour obtenir tous les détails sur l'échange de cartes, voir *Échanger Cartes* dans le système d'aide contextuelle.

KIT DE SOINS POUR HIBOU

Si vous possédez les versions Game Boy® Advance and Nintendo GameCube™ de *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, vous pouvez un cable Nintendo GameCube™ Game Boy® Advance pour connecter votre Game Boy® Advance à un Nintendo GameCube™ et télécharger un kit de soins pour hibou (que vous devez d'abord acheter à la boutique de Fred et George sur Nintendo GameCube™).

- Veuillez vous reporter au livret d'instructions du câble Nintendo GameCube™– Game Boy® Advance pour obtenir des détails sur la connexion du câble.

Téléchargez un kit de soins pour hibou du Nintendo GameCube™ afin d'être en mesure de vous occuper d'un hibou. Lorsque l'hibou est prêt, téléchargez-le sur le Nintendo GameCube™ pour qu'il puisse participer aux courses d'hiboux.

- Vous devez nourrir, laver et peloter votre hibou ainsi que lui tailler les plumes, l'entraîner et lui apprendre des trucs.

AIDE

Une aide approfondie vous est offerte à partir du menu instantané et au cours des rencontres magiques (voir *Pour accéder à l'aide au cours d'une rencontre magique*, p. 40).

1. Appuyez sur **START** en tout moment pour afficher le menu instantané.
2. Sélectionner AIDE.
3. Sélectionnez un sujet parmi la liste (si un sujet compte des pages supplémentaires, utilisez la ✚croix directionnelle ⇦/⇨ pour les parcourir).

MODES DE JEU

MINI-JEUX

Prenez une pause et amusez-vous en essayant les mini-jeux que vous avez déverrouillés.

- Sélectionnez MINI-JEUX à partir du menu principal et choisissez un jeu.

  REMARQUE : Les mini-jeux ne sont accessibles qu'une fois qu'il ont été déverrouillés en cours de jeu.

  REMARQUE : Pour plus de détails, voir *À propos des mini-jeux* dans le système d'aide contextuelle.

TRUCS ET ASTUCES

- N'oubliez pas que les potions peuvent vous aider à récupérer des points de magie et de résistance au cours des rencontres magiques (voir *Pour utiliser une potion au cours d'une rencontre magique*, p. 39).
- N'oubliez pas, un Flipendo de premier niveau ne nécessite aucun point de magie. Vous pouvez donc vous en servir même lorsque vous n'avez que quelques points de magie.
- Certains sorts blessent davantage certains types de créatures (voir *Folio Bruti*, p. 45).
- Certaines Combinaisons de Cartes usent les cartes et vous devrez les remplacer.
- Ron et Hermione peuvent seulement effectuer une seule manoeuvre spéciale par rencontre magique. Servez-vous en intelligemment!
- Surveillez les points de résistance de tous les personnages au cours des rencontres magiques à partir de l'écran État/Équipement (voir *Écran État/Équipement*, p. 43).
- Vos points de magie et de résistance sont tous récupérés lorsque votre personnage gagne un niveau.
- Fred et George aiment bien effectuer des échanges alors n'oubliez pas de leur rendre visite si vous voulez vendre des objets trouvés. Des Mornilles supplémentaires peuvent toujours servir à acheter autre chose.
- Utilisez Informus pour recueillir des informations sur les forces et les faiblesses des créatures et pour faire disparaître les nuages magiques correspondants de la carte.

OPTIONS

Appuyez sur **SELECT** pour accéder à l'écran Options.

SONS	Réglez le volume des sons à l'aide de la ✚croix directionnelle ⇦/⇨.
MUSIQUE	Réglez le volume de la musique à l'aide de la ✚croix directionnelle ⇦/⇨.
LUMINOSITÉ	Pour sélectionner NORMALE/ÉLEVÉE, appuyez sur la ✚croix directionnelle ⇦/⇨.
LANGUE	Appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux langues offertes. Placez une langue en surbrillance et appuyez sur la ✚croix directionnelle, puis appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner.

- Appuyez sur **START** pour fermer l'écran Options et sauvegarder les changements.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

ENREGISTREMENT

1. Appuyez sur **START** pour ouvrir le menu instantané.
2. Placez SAUVEGARDER en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. On vous demande de confirmer l'écrasement de la partie préalablement sauvegardée. Sélectionnez OUI pour poursuivre. Votre partie est enregistrée dans l'espace de sauvegarde que vous avez sélectionné lorsque vous avez commencé/chargé votre partie et vous retournez ensuite à l'écran de jeu.

REMARQUE : Si vous terminez l'aventure, on vous offre la possibilité de sauvegarder et de recommencer. **La partie sauvegardée ne conserve que le niveau courant et les Cartes de collection.** Les mini-jeux demeurent déverrouillés mais vous perdez l'hibou que vous aviez apprivoisé (voir *Kit de soins pour hibou*, p. 46).

CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

1. À partir du menu principal, sélectionnez CHARGER PARTIE.
2. Sélectionnez une partie préalablement sauvegardée et appuyez sur le bouton **A**.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 $US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir une nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : http://techsupport.ea.com
Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

Besoin de trucs? Téléphonez au centre d'assistance téléphonique de EA pour obtenir des trucs et astuces et des mots de passe enregistrés, 24 heures par jour, 7 jours par semaine!
Aux **États-Unis**, composez le 900-329-HINT (4468). 1,99$US par minute.
Au **CANADA**, composez le 900-451-4873. 1.99$Can par 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. Ce service n'est offert qu'en anglais.

ASSISTANCE TECHNIQUE - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Ce service n'est offert qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro; téléphonez plutôt au centre d'assistance téléphonique pour obtenir des trucs et astuces.**

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), http://techsupport.ea.com (an anglais)
Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie** :
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni** :
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 2432435

En **Australie** : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00.Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Logiciel et documentation © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo de EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays.Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES[MD] est une marque de Electronic Arts[MD].

Développé par Amaze Entertainment Inc.

HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Droits d'édition de Harry Potter © JKR.
LOGO WBIE, BOUCLIER WB :™/[MC] & © Warner Bros.Entertainment Inc.
(s04)

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
1478005

Harry Potter™

OTHER HARRY POTTER™ VIDEOGAMES ALSO AVAILABLE...
D'AUTRES JEUX VIDÉO DE HARRY POTTER™ AUSSI DISPONIBLES...

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

Electronic Arts Inc. 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, California 94065.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo de EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.
EA GAMES™ est une marque de Electronic Arts™. 1478005

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 de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Droits d'édition de Harry Potter © JKR.
Logo de WBIE, bouclier de WB:™/MC & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

Printed in the USA
Imprimé aux É.-U.