



Harry Potter

DIE JAHRE 1-4



T
games



Sicherheitshinweise

Photosensitive Epilepsie (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.

Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch einen größeren Abstand zum Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Umgang mit dem Datenträger

Behandeln Sie die Spiel-Discs vorsichtig, um jegliche Kratzer auf deren Ober- und Unterseite zu vermeiden. Biegen Sie die Discs nicht und vergrößern Sie auch die Spindellöcher nicht.

Reinigen Sie die Discs mit einem weichen Tuch wie solche zum Reinigen von Kameraobjektiven. Wischen Sie mit leichtem Druck kreisförmig vom Spindel Loch nach außen zum Rand. Reinigen Sie die Discs niemals mit einem Farbverdünner, Benzol oder aggressiven Chemikalien.

Beschreiben Sie die Discs nicht und kleben Sie auf keine ihrer Seiten Etiketten.

Bewahren Sie die Discs nach dem Spielen in ihren Originalhüllen auf.

Bewahren Sie sie nicht an heißen oder feuchten Orten auf.

- Die Spiel-Discs dürfen nicht für Verleihgeschäfte benutzt werden.
- Kopieren dieses Handbuchs ist verboten.
- Achten Sie in dem Raum, in dem Sie spielen, auf eine gute Beleuchtung.
- Kopieren und Reverse Engineering dieser Software ist verboten.

INHALT

INSTALLATION UND AKTIVIERUNG 2

SPIEL STARTEN 3

STEUERUNG 4

HAUPTMENÜ 6

HOGWARTS™ SCHULE
FÜR HEXEREI UND
ZAUBEREI 7

DER TROPFENDE KESSEL ... 8

WINKELGASSE™ 10

BILDSCHIRMINFORMATIONEN 13

ZAUBER UND MAGISCHE
FÄHIGKEITEN 14

GEGENSTÄNDE 17

PAUSE-MENÜ 19

KUNDENUNTERSTÜTZUNG 20

KONTAKT 20

MITWIRKENDE 21

GARANTIE 21



INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

Es ist wichtig, das Spiel vor dem Spielstart korrekt zu installieren. Die Installation muss nur einmal erfolgen, und sie dauert nur wenige Minuten. Befolgen Sie bitte die Anweisungen unten:

1. Machen Sie einen Doppelklick auf die Datei **LEGOHarryPotter.dmg** und warten Sie darauf, dass das **LEGO® Harry Potter™ Icon** auf Ihrer Schreibtischoberfläche erscheint.
2. Machen Sie einen Doppelklick auf das **LEGO® Harry Potter™ Icon**, um es zu öffnen.
3. Lesen Sie zuerst die **LiesMich-Datei** im **Ordner Deutsch**.
4. Ziehen Sie den **Ordner LEGO® Harry Potter™** auf den **Programmordner**, der daneben erscheint. Damit startet der Kopiervorgang.
5. Ziehen Sie das **LEGO® Harry Potter™ Icon** von Ihrer Schreibtischoberfläche in den Papierkorb, sobald der Kopiervorgang beendet ist. Sie können die Datei **LEGOHarryPotter.dmg** jetzt löschen.
6. Sobald die Installation abgeschlossen ist, machen Sie einen Doppelklick auf das **Programm-Icon von LEGO® Harry Potter™** im **LEGO® Harry Potter™-Ordner**, der sich im **Programmordner** auf Ihrer Festplatte befindet. Es erscheint das Optionsfenster mit dem Aktivierungspanel.
7. Geben Sie Ihren Produktschlüssel in die sechs leeren Felder ein. Den Produktschlüssel finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs abgedruckt. Nach der Eingabe des Produktschlüssels wird der **Speicher** Button auf der rechten Seite des Panels aktiviert.
8. Mit einem Klick auf den **Speicher** Button sichern Sie Ihren Produktschlüssel.

Mit Online-Aktivierung spielen

Klicken Sie im Aktivierungspanel auf den Button **Online aktivieren....** Es erscheint ein Dialog mit der Bestätigung, dass Ihr Produktschlüssel an den Feral-Server geschickt wird. Klicken Sie den Button **Online aktivieren...** im Dialog. Nach einigen Sekunden erscheint eine Nachricht mit der Bestätigung, dass Ihr Spiel erfolgreich aktiviert wurde. Das Aktivierungspanel wird aktualisiert und zeigt nun die Anzahl Rechner, auf denen Sie das Spiel aktivieren können und dazu die Angabe, wie viele Rechner Sie zurzeit aktiviert haben. In Zukunft können Sie Ihr Spiel ohne eine Internetverbindung spielen.

Sie können nun zum Teil „Spiel starten“ unten wechseln, hier werden Sie durch den ersten Spieldurchgang geführt.



Spiel starten

1. Sollte das Programm noch nicht laufen, so mach einen Doppelklick auf das **LEGO Harry Potter™ Programm-Icon**. Du findest es standardmäßig im **LEGO Harry Potter™ Ordner** innerhalb deines **Programmordner** auf der Festplatte deines Rechners.
 2. Es erscheint der Bildschirm für die Einstellungen vor Spielbeginn. Klicke auf **Spielein**.
- Das Spiel beginnt.
3. Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücke bitte eine Taste am Gamepad oder auf der Tastatur.
 4. Wähle **Neues Spiel**.
 5. Du wirst geradewegs in die Welt von **Harry Potter™** geführt - alles beginnt mit seiner dramatischen Ankunft am Privet Drive 4...

STEUERUNG

Tastatur Steuerung

AKTION	SPIELER 1	SPIELER 2
■ Charaktersteuerung	[W] [A] [S] [D]	[↑] [←] [↓] [→]
■ Springen	[Z]	[Ü]
■ Zauber auf LEGO-Objekte wirken	[G]	[Ö]
■ Objekte anvisieren	[G] (gedrückt halten)	[Ö]
■ Charakter auswählen	[J]	[#]
■ Zauberrad anzeigen	[J] (gedrückt halten)	[#]
■ Ausgewählten Zauber auf Zauberrad anwenden	[H]	[Ä]
■ Charaktere im freien Spiel hochschalten	[E]	[+]
■ Charaktere im freien Spiel herunterschalten	[Q]	[P]
■ Start / Pause	[ENTER]	[ENTF]

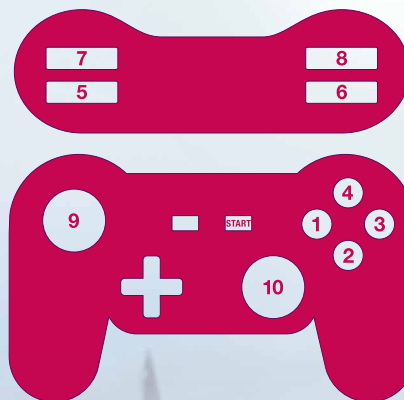
■ **F1** um Spieler 1 mithilfe der Tastatur ins Spiel zu bringen

■ **F2** um Spieler 2 mithilfe der Tastatur ins Spiel zu bringen

■ **Hinweis:** wenn Du eine aktuelle Apple-Tastatur verwendest musst Du die **fn**-Taste gedrückt halten bevor Du die Funktionstasten (**F**) verwendest.

Spiele mit einem Gamepad

LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4 lässt sich gut mit einer Tastatur spielen, dennoch empfehlen wir ein Gamepad mit zwei Analogsteuerelementen. Die Abbildung basiert auf einem gewöhnlichen Controller. Knöpfe und Funktionen einiger Gamepads können von dieser Abbildung abweichen. Sollte dies der Fall sein, ist es nötig das Gamepad manuell einzustellen. Das kann man im **Hauptmenü** in der **Steuerungs-Konfiguration** durch **Optionen** machen.



AKTION	BUTTON
■ Charaktersteuerung	(9) / +
■ Kameraansicht	(10)
■ Springen	(2)
■ Zauber auf LEGO-Objekte wirken	(1)
■ Objekte anvisieren	(gedrückt halten) (1)
■ Charakter auswählen	(4)
■ Zauberrad anzeigen	(gedrückt halten) (4)
■ Ausgewählten Zauber auf Zauberrad anwenden	(3)
■ Charakter umschalten im Freien Spiel	(5) / (6)
■ Start / Pause	[START]

HAUPTMENÜ

Benutze **W** **A** **S** **D** oder **9** / **+**, um durch die Menüs zu navigieren, und drücke **ENTER** oder **2** um deine Auswahl zu bestätigen.

Neues Spiel

Wenn du bei **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4** ein neues Spiel startest, gelangst du direkt in Harrys™ Welt, wo die Geschichte mit der dramatischen Ankunft im Ligusterweg 4 ihren Anfang nimmt.

Bald schon findest du dich in der Winkelgasse™ wieder, wo du deine Schulsachen erhältst. Anschließend begibst du dich zum Gleis neundreiviertel, wo der Hogwarts-Express auf dich wartet, um dich in die Schule für Hexerei und Zauberei zu bringen.

Spiel Laden

Wähle **Spiel laden**, um ein bereits gespeichertes Spiel fortzusetzen. Du wirst an die Stelle der Geschichte zurückkehren, an der Du zuletzt gespeichert hast.



HOGWARTS™ SCHULE FÜR HEXEREI UND ZAUBEREI

Unterricht

Wie alle anderen jungen Hexen und Zauberer musst du am Unterricht teilnehmen und lernen, wie man neue Zauber und magische Fähigkeiten anwendet. Wenn du in Hogwarts eintriffst, musst du den Fast Kopflosen Nick suchen. Er wird dich in Hogwarts herumführen.

Nach jeder abgeschlossenen Unterrichtsstunde erscheint ein Token auf dem Bildschirm. Nachdem du die Token eingesammelt hast, kannst du die erlernten Zauber und magischen Fähigkeiten anwenden. Durch einen neuen Zauber oder eine neue Fähigkeit kannst du mit Objekten interagieren (oder einen Zauber darauf wirken), mit denen vorher keine Interaktion möglich war. Zudem kannst du zuvor unzugängliche Bereiche betreten. Um ganz Hogwarts erkunden zu können, musst du eine Vielzahl an Fähigkeiten- und Zauber-Token freispielen. Besuche fleißig den Unterricht, dann bist du bald so klug wie Hermine!



Ereignisse

In jedem Schuljahr musst du eine Reihe von Ereignissen durchspielen, in denen du deine Lieblingsepisoden aus den **Harry Potter™**-Geschichten erlebst, wie den Kampf mit dem Bergtroll in der Mädchentoilette oder Harrys Entdeckung der düsteren und geheimnisvollen Kammer des Schreckens™. Um ein Ereignis abschließen zu können, musst du die Zauber und magischen Fähigkeiten anwenden, die du während des Spiels erlernt hast.

Nachdem du ein Ereignis abgeschlossen hast, kannst du es erneut spielen oder dich im Freien Spiel daran versuchen. Begib dich dazu zum Schwarzen Brett im Tropfenden Kessel.

Du kannst Hogwarts jederzeit verlassen und zum Tropfenden Kessel zurückkehren. Drücke dazu **ENTER** oder **START**, um das Spiel anzuhalten und wähle anschließend „Der Tropfende Kessel“ aus.

Vielsaft-Zaubertrank-Kessel



Sobald du gelernt hast, wie man den Vielsaft-Zaubertrank zubereitet, kannst du die goldenen Vielsaft-Zaubertrank-Kessel verwenden, die überall in Hogwarts zu finden sind, um deine freigespielten oder erworbenen Charaktere zu verändern.

Um den Charakter zu wechseln, nähere dich einem goldenen Kessel und trinke den Zaubertrank, indem du **[H]** oder **3** drückst. Wähle anschließend mithilfe **[W]** **[A]** **[S]** **[D]** oder **9** / **+** den Charakter, zu dem du wechseln möchtest, und drücke **[Z]** oder **2**. Du kannst dann automatisch über die Zauber und magischen Fähigkeiten dieses Charakters verfügen.

DER TROPFENDE KESSEL

Nachdem du den Tropfenden Kessel betreten hast, kannst du zuvor gemeisterte Level wiederholen, nach Hogwarts zurückkehren oder die Winkelgasse besuchen.

Nach Hogwarts gehen

Um nach Hogwarts zurückzukehren und dein aktuelles Spiel fortzusetzen, musst du durch die Tür gehen, die ins London der Muggel führt.

Schwarzes Brett im Tropfenden Kessel

Um ein zuvor abgeschlossenes Level zu wiederholen, musst du zum Schwarzen Brett im Tropfenden Kessel gehen. Es zeigt dir alle Level an, die du bereits gemeistert hast. Benutze **[W]** **[A]** **[S]** **[D]** oder **9** / **+** um das Level zu markieren, das du noch einmal spielen möchtest, und drücke **[Z]** oder **2**, um deine Auswahl zu bestätigen.

Freies Spiel

Im Modus „Freies Spiel“ kannst du Level mit einer größeren Anzahl an Charakteren spielen. Zudem kannst du ihre einzigartigen Zauber und Fähigkeiten einsetzen, um neue Bereiche freizuspielen oder zu betreten.

Die Winkelgasse™ besuchen

Um in die Winkelgasse™ zu gelangen, gehe durch die Tür, die zur magischen Steinmauer führt.



WINKELGASSE

In der Winkelgasse findest du alles, was dein Zaubererherz begehrt.



Eeylops Eulenkauflhaus

Eeylops wird mit roten Steinen beliefert, sobald sie mit der Eulenpost aufgegeben wurden. Setze LEGO-Steine ein, um rote Stein-Extras zu kaufen, die im Kaufhaus angeboten werden. Auf Seite 18 findest du weitere Informationen über die roten Steine.







Wiseacres Zauberzubehör

Bei einem Besuch von Wiseacres Zauberzubehör kannst du dir alle Zauber ansehen, die du bislang erworben hast. Freigespielte Zauber, die du mit LEGO-Steinen erworben hast, werden deiner Zauberliste hinzugefügt (diese stehen jedoch nur ganz bestimmten Charakteren zur Verfügung). In einigen Fällen können erworbene Zauber bereits vorhandene Zauber verbessern. Auf Seite 17 finden Sie weitere Informationen über das Token für Zauber und Fähigkeiten.

Wenn du dich ins obere Stockwerk von Wiseacres Zauberzubehör begibst, erhältst du Zugang zu den Cheat Codes. Wenn du einen Cheat Code besitzt, kannst du ihn hier eingeben, um zu erfahren, was genau er freischaltet.

Madam Malkins Gewänder für alle Gelegenheiten (Charakteranpassung)

Wenn du das erforderliche Token eingesammelt hast und über genügend Steine verfügst, kannst du bei „Madam Malkins Gewänder für alle Gelegenheiten“ Charaktere erwerben.

Außerdem kannst du deine Charaktere bei Madam Malkins anpassen, indem du sie in einen der oben gelegenen Umkleideräume führst. Verwende     oder  /  um auszuwählen, welchen Teil deines Charakters du gern ändern möchtest, und um durch die verfügbaren Ersatzteile zu stöbern.

Je mehr Charaktere du erwirbst, desto mehr LEGO-Zubehör steht dir zur Verfügung.

Um einen benutzerdefinierten Charakter zu spielen, musst du einen goldenen Vielsaft-Zaubertrank-Kessel aktivieren und den entsprechenden Charakter aus der Charakterliste auswählen. Auf Seite 8 finden Sie weitere Informationen über das Vielsaft-Zaubertrank-Kessel.



Gringotts Bank™ (LEGO-Baumeister)

Besuche Gringotts und entdecke den LEGO-Baumeister.

Tief im Innern von Gringotts befinden sich abgeriegelte Verliese. Du kannst sie einzeln öffnen, wenn du genügend goldene Steine hast, um ihre Türen zu bauen. Nachdem du ein Verlies geöffnet hast, erhältst du einen Portschlüssel, der dich ins einzigartige LEGO-Baumeister-Level bringt.

In jedem LEGO-Baumeister-Level findest du einen Satz LEGO-Objekte. Wenn du eine Aufgabe erfolgreich gemeistert hast, kannst du diese und andere Bonus-LEGO-Objekte freischalten und damit deine eigenen Kreationen in diesen Levels erschaffen.

Durch das Freischalten und Abschließen von LEGO-Baumeister-Aufgaben erhöht sich die Anzahl der LEGO-Objekte in deiner Sammlung.



BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Der Spielbildschirm bietet einige Informationen über deinen aktuellen Status und den Verlauf der Geschichte.



- 1 Aktiver Charakter** Während deines Aufenthalts in Hogwarts kannst du viele verschiedene Charaktere steuern. Der aktuell gespielte Charakter wird dir durch ein Symbol im oberen Teil des Bildschirms angezeigt.
- 2 Gesamtzahl Deiner LEGO Steine** Die Anzahl der gesammelten LEGO-Steine erscheint neben deinem Charaktersymbol. Du kannst mithilfe von LEGO-Steinen Extras, Charaktere, goldene Steine oder Zauber freischalten.
- 3 Gesundheit** Vier Herzen stehen für die Gesundheit deines Charakters. Wenn du alle vier Herzen verlierst, bricht dein aktiver Charakter auseinander und Du verlierst LEGO Steine!
- 4 Aktuell ausgewählter Zauberspruch** Hier wird angezeigt, welcher Zauberspruch oder welche besondere Fähigkeit zuletzt auf dem Zauberrad ausgewählt wurde. Wenn man so viele Zaubersprüche gelernt hat, brauchen auch die besten Hexen und Zauberer eine Erinnerungshilfe!
- 5 Anzeige „Wahrer Zauberer“** Jedes Mal, wenn du Steine einsammelst, erscheint die Anzeige „Wahrer Zauberer“ oben am Bildschirm und füllt sich auf. Wenn es dir gelingt, die Anzeige in jedem Level aufzufüllen, erhältst du einen Spezialbonus!



ZAUBER UND MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Charaktere auswählen

Durch Drücken **[J]** oder **(4)**, kannst du einen anderen Charakter auswählen. Wechsle zwischen den Charakteren, um ihre einzigartigen Fähigkeiten zu nutzen, Hogwarts zu erkunden und Ereignisse abzuschließen.

Zauber-Michs

Längst sind die Tage gezählt, als LEGO-Steine noch per Hand zusammengesetzt werden mussten! Sobald du deinen Zauberstab hast, stelle dich neben einen Stapel blinkender, wackelnder LEGO-Steine und halte **[H]** oder **(3)** gedrückt, damit sich die Steine wie von Zauberhand selbst zusammensetzen.



Zauberbeschwörung

Um einen nicht spezifischen Zauber zu wirken, drücke **[G]** oder **(1)**. Um auf den Zauber oder die auf dem Zauberrad ausgewählte Fähigkeit zuzugreifen zu können, drücke **[H]** oder **(3)**.

Wenn du einen speziellen Zauber oder eine spezielle Fähigkeit auswählen möchtest, halte **[J]** oder **(4)** gedrückt, um das Zauberrad anzuzeigen. Halte **[J]** oder **(4)**, gedrückt und navigiere über das Zauberrad, indem du **[W]** **[A]** **[S]** **[D]** oder **(9)** / **+** verwendest. Markiere den gewünschten Zauber oder die gewünschte Fähigkeit und lasse **[J]** oder **(4)** wieder los. Jetzt kannst du den ausgewählten Zauber wirken oder auf die gewünschte Fähigkeit zugreifen.

- Um ein spezielles Objekt mit einem Zauber oder einer Waffe anzuvisieren, halte **[G]** oder **(1)** gedrückt und verwende die Bildschirmanzeige, um es zu markieren. Wenn es markiert ist, lasse **[G]** oder **(1)** los, um den Zauber zu wirken.
- Um den Zauber Wingardium Leviosa zu wirken, visiere das Objekt mit der Bildschirmanzeige an und halte **[G]** oder **(1)** gedrückt.
- Muggel und Squibs können zwar keine Zauber wirken, aber du kannst sie dazu bringen, auf Objekte einzuschlagen, indem du **[G]** oder **(1)** drückst.

Spezielle Fähigkeiten

Einige Charaktere verfügen über spezielle Fähigkeiten. Nachdem diese Fähigkeiten erlernt oder freigeschaltet wurden, werden sie dem Zauberrad des jeweiligen Charakters hinzugefügt.

Tierfähigkeiten

Einige Charaktere, wie Ron Weasley™, können ihre Tiere einsetzen, um Aufgaben zu lösen. Wenn du als Ron spielst, kannst du beispielsweise die Tierfähigkeit vom Zauberrad auswählen, um die Kontrolle über seine Ratte, Krätze™, zu erlangen, die jetzt in kleine Rohre klettern und zuvor unerreichbare Gegenstände oder Bereiche erreichen kann.

Unsichtbarer Umhang

Sobald Harry den Umhang erhalten hat, kann er ihn einsetzen, um sich an Vertrauensschülern und Lehrern vorbeizuschleichen. Wähle das Umhangsymbol auf dem Zauberrad, um den Umhang überzuwerfen. Vergiss nicht: Wenn du den Umhang trägst, kann sich Harry nicht mehr so frei bewegen und seine Fähigkeiten sind nur noch eingeschränkt einsetzbar.



Fähigkeit „Ausgraben“

Bestimmte Charaktere sind in der Lage, LEGO-Objekte auszugraben. Um mit dem Ausgraben zu beginnen, platziere deinen Charakter über den Pfotenabdrücken, die über bestimmten Stellen erscheinen, und halte **[G]** oder **①** gedrückt.



Zauberessel

Im Laufe des Spiels stößt du auf schwarze Zaubertrank-Kessel, die an den Rändern von Symbolen umkreist werden. Wenn du den Kessel mit den richtigen Zutaten füllst, läuft er über und du erhältst den entsprechenden Zaubertrank. Sei vorsichtig! Falsch zubereitete Zaubertränke können sehr unangenehme Nebenwirkungen haben. Wenn du die falschen Zutaten verwendest, hast du die Konsequenzen zu tragen

- Wenn du eine Zutat für einen Zaubertrank findest, kannst du sie aufnehmen, indem du **[H]** oder **③** drückst.
- Um eine Zutat für einen Zaubertrank in einen Kessel zu füllen, stelle dich neben einen Kessel und drücke **[H]** oder **③**.
- Um einen Zaubertrank zu trinken, stelle dich neben einen blubbernden Kessel und drücke **[H]** oder **③**.

GEGENSTÄNDE

LEGO-Steine

LEGO-Steine sind die Währung von **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4**. Es gibt sie in drei Varianten:

- Silber (fügt der Gesamtzahl deiner Steine 10 hinzu)
- Gold (fügt der Gesamtzahl deiner Steine 100 hinzu) und
- Blau (fügt der Gesamtzahl deiner Steine 1.000 hinzu)

Du kannst Steine einsetzen, um neue Charaktere, Zauber, rote Stein-Extras und goldene Steine freizuschalten..



Hogwarts-Wappen

Wenn es dir gelingt, Aufgaben zu lösen und in Ereignissen verborgene Bereiche zu betreten, erhältst du die begehrten Hogwarts-Wappenteile. Wenn du in einem einzigen Level vier Wappenteile gesammelt hast, setzen sich diese zusammen und bilden ein großes Hogwarts-Wappen. Als Belohnung für ein vollständiges Wappen erhältst du einen goldenen Stein.



Token für Zauber und Fähigkeiten

Token gewähren dem Spieler neue Zauber und Fähigkeiten oder verbessern zuvor erlernte Zauber. Einige Token werden automatisch freigeschaltet, andere müssen mit LEGO-Steinen von Wisemacres Zauberzubehör erworben werden.

Charakter-Token

Im Laufe des Spiels findest du viele verborgene Charakter-Token. Nachdem du ein Charakter-Token gefunden hast, ist der entsprechende Charakter bei **Madam Malkins Gewänder für alle Gelegenheiten** in der Winkelgasse verfügbar, und der Spieler kann ihn mithilfe von Steinen erwerben.

Schüler in Gefahr

Halte nach unglücklichen Schülern Ausschau, die sich mit Problemen herumschlagen. Wenn du diesen Schülern hilfst, wirst du mit einem goldenen Stein belohnt.

Rote Steine



Rote Steine ermöglichen die Aktivierung spezieller Extras, die dich dabei unterstützen, im Spiel voranzukommen. Schicke jeden roten Stein mit der Eulenpost an Eeylops Eulenkaufhaus in der Winkelgasse.

Um einen roten Stein aufzugeben, nähere dich ihm und drücke **[H]** oder **(3)**. Begib dich anschließend damit zur nächsten Eulen-Sitzstange und drücke **[H]** oder **(3)**.

Sobald ein roter Stein an Eeylops Eulenkaufhaus geliefert wurde, kannst du ihn mit Steinen erwerben. Um einen freigeschalteten Stein zu aktivieren, drücke **[ENTER]** oder **[START]** (um das Spiel anzuhalten) und wähle anschließend Extras. Markiere das Extra, das du aus der verfügbaren Liste verwenden möchtest, drücke **[ENTER]** oder **(2)** und schalte das Extra ein oder aus.

Goldene Steine

Goldene Steine können eingesetzt werden, um Belohnungen und Bonusinhalte freizuschalten. Goldene Steine werden für das Lösen von Rätseln und Aufgaben in Lektionen und Ereignissen gewährt. Zusätzliche goldene Steine können mithilfe von LEGO-Steinen im Erdgeschoss von **Eeylops Eulenkaufhaus** erworben werden.



Anzeige „Wahrer Zauberer“

LEGO-Steine können überall in **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4** gesammelt werden, um die Anzeige „Wahrer Zauberer“ zu füllen. Wenn es dir gelingt, die Anzeige vor Ende des Levels mit Steinen zu füllen, erhältst du als Belohnung einen goldenen Stein.



Superkits

Wenn du in jedem Schuljahr Hogwarts-Wappenteile sammelst, erhältst du als Belohnung ein Superkit, das dem Keller im Tropfenden Kessel hinzugefügt wird. Sammle alle 24 Wappenteile und erstelle ein Superkit für deine Leistungen.

PAUSE-MENÜ

Drücke im Spiel **[ENTER]** oder **[START]**, um das Spiel anzuhalten und das Pause-Menü aufzurufen. Verwende **[W] / [S]** oder **(9) / (+)**, um durch das Pause-Menü zu navigieren. Drücke **[ENTER]** oder **(2)**, um deine Auswahl zu bestätigen, und **[ESC]** oder **(3)**, um einen Schritt zurückzugehen.

- **FORTSETZEN** Zurück zum Spiel.
- **OPTIONEN** Verändere die Soundeffekte im Spiel sowie die Anzeigeeinstellungen und Musikkautstärke.
- **EXTRAS** Aktiviere oder deaktiviere rote Stein-Extras.
- **BEENDEN** Abhängig von deinem Standort in das Spiel kannst du deinen aktuellen Standort mit den folgenden Optionen verlassen:
 - **Zurück zu Hogwarts:** Ermöglicht dir, ein Story-Ereignis zu verlassen und nach Schloss Hogwarts zurückzukehren.
 - **Der Tropfende Kessel:** Du kehrst zum Tropfenden Kessel zurück, wo du verschiedene Spielmodi auswählen, die Geschäfte in der Winkelgasse besuchen oder Gringotts erkunden kannst.
 - **Spiel beenden:** Bringt dich zum Hauptmenü zurück.
 - **Speichern und verlassen:** Wenn du im „Freien Spiel“ oder im Wiederholungsmodus ein Level beenden möchtest, kannst du deinen Fortschritt speichern. Auf diese Weise werden deine gesammelten Gegenstände gespeichert, ohne dass du das gesamte Level abschließen musst.



KUNDENUNTERSTÜTZUNG

Wir haben uns sehr darum bemüht, **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4** mit der gängigen Hardware kompatibel zu machen. Wenn Du trotz Beachtung aller Hinweise Probleme mit der Software hast, beachte bitte, dass wir folgende Informationen benötigen, wenn Du Dich an unseren technischen Support wendest:

1. Die Fehlermeldung, die beim Auftreten des Problems erscheint (wenn überhaupt).
2. Eine **LEGO Harry Potter Report.txt** -Datei mit diesen Informationen:
 - Einen Apple System Profiler Report von Deinem Mac.
 - Jegliche Crash-Logs, die es zu **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4** gibt.
 - Eine Liste aller Dateien, die sich im Spielordner befinden.

Alle notwendigen Informationen kannst Du bekommen, wenn Du **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4** öffnest und auf die Supportseite klickst, die Du vor Spielstart im Optionenfenster von **LEGO Harry Potter™: Die Jahre 1 - 4** findest. Klick dann auf den **Bericht erstellen** Button. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, erhältst Du eine Meldung, dass die Datei sich auf Deinem Schreibtisch befindet. Klick jetzt auf den **Email erstellen** Button. Denke daran, die Datei **LEGO Harry Potter Report.txt** an Deine E-Mail zu hängen.

KONTAKT

Online-Support

Besuch unsere Website: www.feralinteractive.com

Feral Interactive bietet Support über den Online-Service. Hier findest Du umfassenden Produkt-Support und andere Informationen. Zusätzlich bietet diese Site Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQs) und Patch-Programme, Updates und Demos.

E-Mail-Support

Wenn Du keine Antwort auf Deine Fragen auf der Website findest, schreib eine E-mail an: legoharrypottersupport@feralinteractive.com

Der Betreff Deiner E-Mail sollte „LEGO Harry Potter“ sein. Denk daran, die Datei **LEGO Harry Potter Report.txt** an Deine E-Mail zu hängen.

Telefon-Support

Wenn Du lieber mit einem Mitglied des Support-Teams sprechen möchtest, der deutsche Verteiler Application Systems Heidelberg bietet Support auf Deutsch:

Telefon: 06221/300002 – Fax: 06221/300389

E-Mail: support@application-systems.de

Web: www.application-systems.de

MITWIRKENDE

Ursprünglich entwickelt von: **Traveller's Tales Games**

Ursprünglich herausgegeben von: **TT Games Publishing Limited**

Entwickelt für den Mac von: **Open Planet Software & Feral Interactive**

Herausgegeben für den Mac von: **Feral Interactive**

GARANTIE

Feral Interactive Ltd. garantiert dem Erstkäufer des Multimediaproduktes, dass die Digital Video Disc (DVD), die zusammen mit dem Multimediaprodukt ausgeliefert wurde, bei normaler Verwendung innerhalb von neunzig (90) Tagen nach dem Rechnungsdatum für diesen Kauf keine Fehler aufweisen wird, bzw. für einen längeren Garantiezeitraum, wenn eine entsprechende Gesetzeslage besteht.

Fehlerhafte Multimediaprodukte schicken Sie bitte zusammen mit diesem Handbuch eingeschrieben an:

Feral Returns
64 Kimber Road
London SW18 4PP
Großbritannien

Geben Sie bitte Ihren vollen Namen, Ihre Adresse (mit Postleitzahl), sowie Datum und Ort des Einkaufs an.

Wird eine Disk ohne Kaufnachweis oder nach Ablauf der Gewährleistungsfrist zurück geschickt, behält Feral Interactive Ltd. sich das Recht vor, zu entscheiden, ob diese auf Kosten des Kunden repariert oder ausgetauscht wird. Die Garantie erlischt, wenn die Disk durch Nachlässigkeit, Unfall oder Missbrauch beschädigt oder wenn sie nach dem Erwerb geändert wurde.

Der Anwender anerkennt ausdrücklich, dass er das Multimediaprodukt auf eigene Gefahr benutzt. Das Multimediaprodukt wird wie gesehen zur Verfügung gestellt, eine über das oben Beschriebene hinausgehende Garantie besteht nicht. Für Reparatur- und/oder Korrekturkosten des Multimediaproduktes ist der Nutzer verantwortlich.

Innerhalb der gesetzlichen Bestimmungen lehnt Feral Interactive Ltd. jegliche Garantie bezüglich des Marktwertes des Multimediaproduktes, der Kundenzufriedenheit oder seines Vermögens, einen bestimmten Nutzen zu erfüllen, ab.

Risiken im Zusammenhang mit entgangenem Profit, verlorenen Daten, Fehlern und entgangenem Geschäft oder anderer Informationen als Folge des Besitzes oder des Gebrauchs des Multimediaproduktes trägt der Nutzer. Da einige Gesetze die oben erwähnte Garantieeinschränkung nicht zulassen, kann es sein, dass sie für den Nutzer nicht zutrifft.

STEUERUNG

AKTION	SPIELER 1	SPIELER 2
■ Charaktersteuerung	[W] [A] [S] [D]	[↑] [←] [↓] [→]
■ Springen	[Z]	[Ü]
■ Zauber auf LEGO-Objekte wirken	[G]	[Ö]
■ Objekte anvisieren	[G] (gedrückt halten)	[Ö]
■ Charakter auswählen	[J]	[#]
■ Zauberrad anzeigen	[J] (gedrückt halten)	[#]
■ Ausgewählten Zauber auf Zauberrad anwenden	[H]	[Ä]
■ Charaktere im freien Spiel hochschalten	[E]	[+]
■ Charaktere im freien Spiel herunterschalten	[Q]	[P]
■ Start / Pause	[ENTER]	[ENTF]

■ **F1** um Spieler 1 mithilfe der Tastatur ins Spiel zu bringen

■ **F2** um Spieler 2 mithilfe der Tastatur ins Spiel zu bringen

■ **Hinweis:** wenn Du eine aktuelle Apple-Tastatur verwendest musst Du die **fn**-Taste gedrückt halten bevor Du die Funktionstasten (**F**) verwendest.