

Harry Potter

UND DER
STEIN DER WEISEN™



ASPYR™

Authorized Electronic Arts™ Distributor



WARNTUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

EPILEPSIE-WARNTUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder bei einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

Menüsteuerung.....	3
Grundlegende Spielsteuerung	3
Einleitung.....	4
Spieleinstellungen	4
Ein Spiel beginnen	4
Hauptmenü	5
Spielbildschirm	6
Wichtige Hinweise für neue Schüler	6
Zaubersprüche lernen und wirken	8
Spielstand-Menü.....	9
Flugunterricht und Quidditch	10
Optionen	12
Speichern und Laden	13
Charakterbeschreibungen	14
Mitwirkende	16

MENÜSTEUERUNG

Menüpunkte markieren

Bewege die Maus über den Menüpunkt

**Markierte Option
umschalten/Regler verschieben**

Klicke, um auszuwählen, oder **klicke** auf die
Regler-Leiste

Wählen/Zum nächsten Bildschirm

Klicke auf die Option/NÄCHSTER
BILDSCHIRM

Zurück zum vorherigen Bildschirm

Klicke auf den Zurück-Pfeil/Drücke **esc**

GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG

Du musst die Grundlegende Spielsteuerung beherrschen, um dein erstes Schuljahr in
Hogwarts™ erfolgreich bestehen zu können.

AKTION

STEUERUNG

Bewegen

Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS/LINKS/RECHTS

Springen

ctrl oder **Rechtsklick**

Zauberstab benutzen

Mausklick und **gedrückt halten**; **loslassen**, wenn
Zauber ausgeführt werden soll

Aktion/Mit jemandem reden

Nähere dich der Person/dem Gegenstand

Umsehen

Bewege die Maus, um dich umzusehen

**Spiel unterbrechen/
Pause-Menü aufrufen**

esc

- Für die Steuerung deines Besens findest du im Abschnitt *Flugunterricht und Quidditch™* weitere Informationen.

EINLEITUNG

Dein Abenteuer beginnt mit dem ersten Schultag in Hogwarts, der Schule für Zauberei und Hexerei. Dir eröffnet sich eine atemberaubende Welt voller Magic. In der Rolle des begabten jungen Zauberlehrlings Harry Potter™, erforschst du diese wundersame Welt - ein Ort fernab von der eintönigen Welt der ahnungslosen und zauberlosen Menschen.

Zu deinen Aufgaben zählt es, Freundschaften zu schließen, an den Unterrichtsstunden in Zauberkunst, Zauberkünste und Verteidigung gegen die dunklen Künste teilzunehmen und das riesige, sich ständig verändernde Schloss zu erkunden - und dafür brauchst du jede Menge Köpfchen. Besonders viel Grips brauchst du, um den gemeinsten Fiesling der ganzen Schule, Draco Malfoy™, und seine Spießgesellen Crabbe und Goyle zu besiegen, dich den aufmerksamen Blicken des Zauberkunsterlehrers Severus Snape™ zu entziehen und eine wirklich furchterregende Bestie zu zähmen.

Aber hab keine Angst, denn mit solch treuen Freunden wie dem liebenswerten Hagrid, der wissbegierigen Hermine und dem weisen Schulleiter Albus Dumbledore™ an deiner Seite wirst du es sicherlich schaffen, das Geheimnis um den Stein der Weisen zu lüften und 'Du weißt-schon-wen' zu besiegen - noch bevor du *Wingardium Leviosa* gesagt hast!

Viel Glück, junger Zauberer! Du wirst es brauchen.

- Weitere Informationen zu Harry Potter findest du unter www.harry-potter.de
- Weitere Informationen zu den *Harry Potter und der Stein der Weisen*-Computerspielen findest du unter www.electronic-arts.de

INSTALLATION

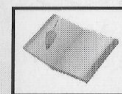
Lege die Spiel-CD in das CD/DVD-Laufwerk deines Macs ein. Öffne die CD durch einen Doppelklick auf das CD-Icon. Führe einen Doppelklick auf das Programm „Harry Potter installieren“ durch. Folge den Anweisungen.

EIN SPIEL BEGINNEN

EIN NEUES ABENTEUER STARTEN:

1. Starte das Spiel durch Doppelklick auf das Programmicon „Harry Potter“. Der Startbildschirm erscheint. Markiere die Option SPIEL STARTEN ODER LADEN, **klicke** dann mit der Maus darauf. Der Bildschirm zur Spielauswahl erscheint. **Klicke** jetzt auf NEUES SPIEL.
2. Die Einführungssequenz erscheint. Wenn die Einführung beendet ist, wird das Spiel geladen und startet automatisch.

EIN ABENTEUER SPEICHERN:



Dazu musst du einen der Punkte zur Speicherung des Spiels in Hogwarts finden, sie erscheinen in der Form eines schweren magischen Buches. Wenn du dich dem Buch näherst, wird das Spiel automatisch gespeichert.

EIN GESPEICHERTES ABENTEUER STARTEN:

1. Wenn du das Spiel das nächste Mal startest, klicke auf SPIEL STARTEN, und der Bildschirm zur Spielauswahl erscheint.
2. **Klicke** einfach auf das gespeicherte Spiel deiner Wahl (jedes gespeicherte Spiel bietet dir die Option SPIEL LADEN). Klicke also auf SPIEL LADEN.
3. Das Spiel wird geladen, und du kannst an dem Punkt weiterspielen, an dem du das Spiel zuletzt gespeichert hast.
- Wenn du auf NEUES SPIEL linksklickst, kannst du ein ganz neues Spiel starten.

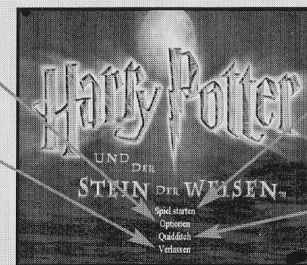
EIN GESPEICHERTES ABENTEUER ERSETZEN

1. Wenn du das Spiel das nächste Mal startest, klicke auf SPIEL STARTEN, und der Bildschirm zur Spielauswahl erscheint.
2. Klicke jetzt auf SPIEL LADEN für das Spiel, das du löschen möchtest. Klicke auf SPIEL ERSETZEN und wähle JA bei der Eingabeaufforderung; ein neues Spiel beginnt.

HAUPTMENÜ

Grafik-, Sound- und
Steuerungsoptionen anpassen

Verlasse Harry Potter und der
Stein der Weisen und kehre
zum Mac OS zurück



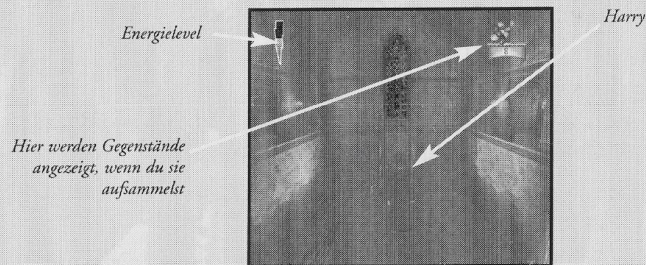
Beginne dein Abenteuer, setze ein
gespeichertes Abenteuer fort oder
ersetze ein gespeichertes Abenteuer
und beginne ein neues Spiel

Flugübungen und Quidditch-
Turniere zu jeder Zeit!

- Markiere eine Option und **klicke** darauf, um fortzufahren.
- Quidditch-Turniere und -Flugübungen sind nur zugänglich, wenn du diese Features im gesamten Spiel freischaltest. Weitere Informationen findest du im Abschnitt Besensteuerung.

SPIELBILDSCHIRM

Dein Abenteuer beginnt in der Eingangshalle, wo du auf Albus Dumbledore triffst. Mach dich an die Arbeit und erforsche die dunkelsten Nischen und Ecken von Hogwarts.



- Nähere dich Personen, wenn du ihnen begegnest, um mit ihnen zu reden.
- Du kannst die **Maus** zusammen mit den Pfeiltasten verwenden, um deinen Blickwinkel zu ändern - dies kann besonders in kniffligen Situationen hilfreich sein.

Tipp: Drücke die **esc**-Taste, um das Spiel zu unterbrechen und dir die Details zum Spielstand anzusehen. Näheres dazu findest du im Abschnitt *Spielstand-Menü*.



Hinweis: Icons auf dem Bildschirm erscheinen nur, wenn nötig (zum Beispiel, wenn du einen Stern aufsammlst).

WICHTIGE HINWEISE FÜR NEUE SCHÜLER

Die Informationen, die du in diesem Abschnitt erhältst, sind keineswegs erschöpfend, aber sie bieten einen guten Überblick über die seltsamen Sachen, auf die die Schüler möglicherweise treffen, wenn sie die Hallen von Hogwarts erkunden.

VERSCHLOSSENE TÜREN



Du kannst verschlossene Türen erst öffnen, wenn du bestimmte Herausforderungen bewältigt hast oder den richtigen Zauberspruch verwendest. In bestimmten Teilen des Schlosses verwehrt dir mächtige Magie den Zutritt.

BERTIE BOTTS BOHNEN IN ALLEN GESCHMACKSRICHTUNGEN™

Du findest diese doch sehr seltsamen Süßigkeiten überall im Schloss und auf den Ländereien. Hebe sie auf, und du wirst schnell lernen, dass sie ein wichtiges Zahlungsmittel unter Mitschülern darstellen.



DEINE ENERGIE



Der Blitz zeigt dir an, wie viel Energie du noch hast. Wenn er leer ist, fällt Harry in Ohnmacht, und du musst wieder dort anfangen, wo du zuletzt gespeichert hast.



Hinweis: Einige deiner Gegner haben ebenfalls Energie-Anzeigen, die am unteren Bildschirmrand erscheinen.

STERNE

Im Verlauf deines Abenteuers wirst du zahlreiche aufregende Herausforderungen meistern müssen, um die notwendigen Zaubererfähigkeiten zu erlernen und dein erstes Schuljahr in Hogwarts zu beenden. Das Sammeln von Sternen während dieser Herausforderungen ist wichtig für deinen Erfolg - je mehr Sterne du findest, desto mehr Hauspunkte gibt es für Gryffindor™.



SCHOKOFRÖSCHE™



Wenn du einen hüpfenden Schokofrosch entdeckst, heb ihn auf. Wenn dein Energielevel unter 100% liegt, erhältst du dadurch einen wertvollen Energieschub.

SPRINGEN UND KLETTERN

Wenn du Hogwarts ganz genau erkunden möchtest, musst du über große Spalten springen und auf oder über Hindernisse klettern. Folge dem Tutorial für den ersten Level, und du wirst schnell verstehen, worauf es ankommt.



Springen - Laufe auf das Loch zu und drücke **ctrl** oder **rechtsklicke** mit der Maus kurz bevor du den Abgrund erreichst. Wenn der Sprung korrekt ausgeführt wird, solltest du sicher auf die andere Seite segeln. Wenn du in die Tiefe fällst, wirst du ohnmächtig und musst dort wieder anfangen, wo du zuletzt gespeichert hast.

Hinweis: Wenn du im Menü **OPTIONEN** die Option **Automatisches Springen** aktiviert hast, brauchst du die **ctrl**-Taste (bzw. den **Rechtsklick**) nicht mehr zu drücken. Laufe einfach auf den Abgrund zu, und du springst automatisch in die Richtung, in die du läufst.

Klettern - Gehe auf einen Gegenstand oder ein Hindernis zu und bewege dich vorwärts. Du kletterst jetzt auf oder über die Hindernisse.

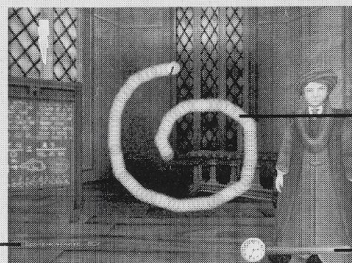
Hinweis: Du kannst nur über bestimmte Hindernisse klettern bzw. springen.

ZAUBERSPRÜCHE LERNEN UND WIRKEN

Deinen ersten Zauberspruch lernst du im Unterricht Verteidigung gegen die dunklen Künste von Professor Quirrell. Verfolge den Unterricht aufmerksam, und du wirst schon bald deinen ersten Zauberspruch wirken können.

LERNEN

- Um Zaubersprüche zu lernen, musst du den Bewegungen deines Lehrers innerhalb der vorgegebenen Zeit folgen. Du erhältst mehr Hauspunkte, wenn du den Zauberspruch mit besonderer Genauigkeit wirkst.



Am Anfangspunkt **Maustaste drücken und halten** und dann den Bewegungen mit der Maus folgen. Taste **loslassen**, wenn du fertig bist.

Du musst eine Note erreichen, die genauso gut oder besser ist als die Note zum Bestehen

Verfolge die Bewegungen, bevor die Zeit abläuft

- Achte darauf, dass die Bewegungen deines Zauberstabs innerhalb der weißen Linie bleiben.
- Denk dran: Eine ruhige Hand und viele Erfolge helfen dir mit Sicherheit in deinen Bemühungen, den Hauspokal zu gewinnen.

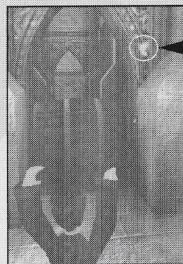
Hinweis: Es mag dir leichter fallen, die Bewegungen für den Zauberspruch nachzuzeichnen, wenn du die Maus-Empfindlichkeit im Abschnitt Steuerung im Menü OPTIONEN (siehe entsprechender Abschnitt) anpasst.

WIRKEN

ZAUBERSPRUCH WIRKEN:



1. Wenn du einen Zauberspruch gelernt hast, musst du die **linke Maustaste drücken und halten**, um die Hand, in der du den Zauberstab hältst, auf einen Zauberspruch vorzubereiten.



2. Bewege den funkelnden Cursor über das Ziel. Benutze dazu die Maus oder die Pfeiltasten.



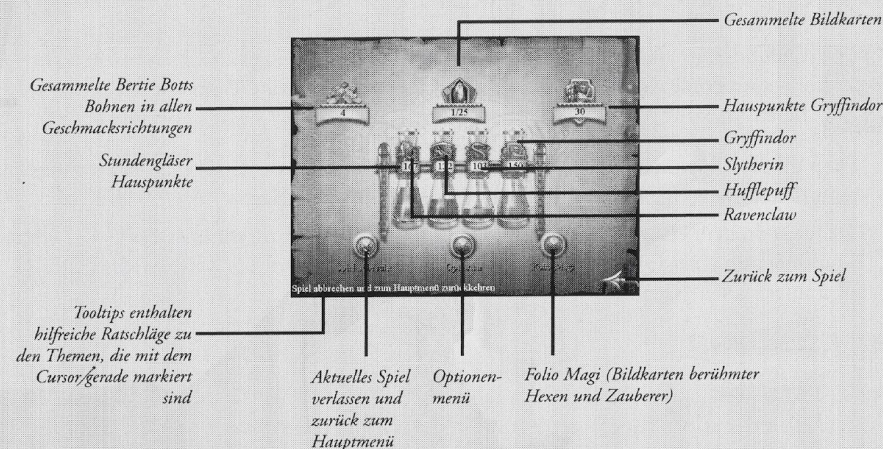
3. Wenn der Cursor auf dem Ziel ruht, erscheinen die Bewegungen für den Zauberspruch, und dann solltest du die Maustaste loslassen, um den Zauber zu wirken.

SPIELSTAND-MENÜ

Im Spielstand-Menü kannst du deinen Status überprüfen und andere Menüs des Spiels auswählen. Hier kannst du sehen, wie sich Gryffindor im Kampf um den Hauspokal schlägt und deine Folio Magi anschauen. Außerdem kannst du hier Optionen ändern oder einfach nur eine Pause einlegen. Drücke **esc**, und dein Spielstand erscheint.



Hinweis: Wenn das Spielstand-Menü aufgerufen wird, ist das Spiel unterbrochen.



BERTIE BOTTS BOHNEN IN ALLEN GESCHMACKSRICHTUNGEN



Wie du bald sehen wirst, ist das Sammeln dieser magischen Süßigkeiten ein Hobby, in dem pfiffige junge Zauberer völlig aufgehen. Wenn du genug Bohnen sammelst, kannst du sie mit anderen Schülern tauschen oder mit ihnen handeln.

BILDKARTEN BERÜHMTER HEXEN UND ZAUBERER

Bildkarten berühmter Hexen und Zauberer sind Sammelobjekte, die du während deines gesamten Abenteuers findest. Lege eine großzügige Sammlung an, und deine Freunde werden vor Neid erblassen.



DEINE KARTENSAMMLUNG ANSEHEN



Wenn du eine Karte findest, wird sie in deinem Folio Magi abgelegt. Um deine Sammlung zu betrachten, drücke **esc**, um das Spielstand-Menü zu öffnen, und klicke dann auf den Knopf für die Bildkarten (Folio Magi). Das Folio Magi erscheint. **Klicke** auf die Pfeile am unteren Rand der Seite, um dir die ganze Sammlung anzusehen.

- Wenn du mehr zu einer bestimmten Karte wissen möchtest, **klicke** auf das kleine Bild, um es zu vergrößern.

HAUSPUNKTE

Als Schüler des Hauses Gryffindor kannst du während der Unterrichtsstunden und durch das Bewältigen verschiedener Aufgaben im Verlauf deines Abenteuers Punkte sammeln. Dein Ziel ist es, Gryffindor dabei zu helfen, den Hauspokal zu gewinnen, damit die schleimigen Slytherins nicht schon wieder den Hauspokal für sich beanspruchen können! Wenn du dir ansehen möchtest, auf welchem Platz im Kampf um den Hauspokal Gryffindor derzeit steht, solltest du dir den Spielstand ansehen.



FLUGUNTERRICHT UND QUIDDITCH



Quidditch ist ein wichtiger Bestandteil des Lebens in Hogwarts. Es ist nicht nur ein aufregender Sport – nein, hier lernst du auch wertvolle Tipps zur Besensteuerung, die sich auch abseits des Spielfeldes als nützlich erweisen können.

- Wenn du den Flugunterricht beendet hast, kannst du weiterhin das Fliegen üben, indem du im Hauptmenü die Option FLUGUNTERRICHT anklickst.
- Nachdem du dein erstes Quidditch-Turnier beendet hast, kannst du über das Hauptmenü in einer QUIDDITCH-LIGA starten. Im Verlauf des Wettbewerbs triffst du auf immer stärkere Gegner.

BESENSTEUERUNG

A
Y

Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS/
LINKS/RECHTS



Beschleunigen

Abbremsen

Nach OBEN/UNTEN/
LINKS/RECHTS fliegen



Hinweis: Möglicherweise fällt dir das Fliegen leichter, wenn du die Steuerungsoptionen für den Besen im OPTIONEN-Menü umkehrst. Zum OPTIONEN-Menü gelangst du über das Hauptmenü oder den Bildschirm Spielstand. Versehe das Kästchen neben der Option UMGEKEHRTE BESENSTEUERUNG, und die Befehle der Pfeiltasten AUFWÄRTS und ABWÄRTS werden umgekehrt.

QUIDDITCH-REGELN

Quidditch ist eine der beliebtesten Sportarten in der Zaubererwelt – und das mit Recht. Das Spiel ist schnell und brisant und kann manchmal wochenlang dauern.

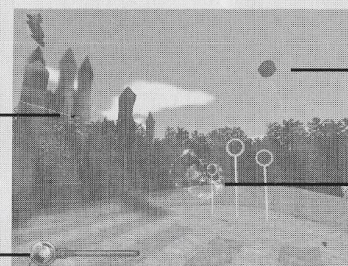
Es liegt hauptsächlich am Sucher, wie das Spiel endet, denn er muss den Goldenen Schnatz™ fangen. Um ihn zu fangen, musst du ihn erst mal finden.

- Denk daran, Klatschern und anderen Spielern um jeden Preis auszuweichen. Wenn du mit irgendetwas oder -jemandem zusammenstößt, verlierst du Energie.
- Wenn du einen Ring auslässt, schrumpft die Leiste.

JAGD NACH DEM GOLDENEN SCHNATZ

Nimm dich vor den Klatschern
in Acht (Blaue Spur)

Wenn die Leiste voll ist, kannst
du versuchen, den Schnatz zu
fangen



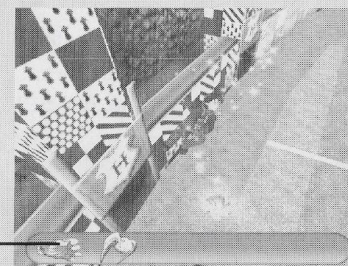
Der Quaffel (Rote Spur)

Suche den Schnatz und folge
ihm durch die Ringe (Goldene
Spur)

- Wenn du den Goldenen Schnatz einmal entdeckt hast, jage ihn und stelle dabei sicher, dass du durch die bunten Ringe fliegst. Du musst ihn solange verfolgen, bis die Leiste voll ist. Dann erst kannst du nach ihm greifen und ihn fangen.

FANG DEN SCHNATZ

Drücke **ctrl** oder **rechtsklicke**,
wenn der Schnatz nah genug
an deiner Hand ist, um ihn zu
fangen



- Wenn du an den Schnatz bis auf Armeslänge herangekommen bist, drücke **ctrl** oder **rechtsklicke**, wenn er nah genug an deiner Hand ist. Wenn du es schaffst, gewinnst du das Spiel für Gryffindor!
- Wenn du zu lange brauchst, um den Schnatz zu fangen, verschwindet er wieder, und du musst ihn erneut suchen und jagen.

OPTIONEN

Wähle die Optionen, die du ändern möchtest.

- Wenn du während des Spiels zum Bildschirm Optionen gelangen möchtest, drücke **esc** und **klicke** dann auf den Button OPTIONEN.
- Wenn du den Bildschirm Optionen vom Hauptmenü aus aufrufen möchtest, **klicke** auf den Button OPTIONEN.

GRAFIK

AUFLÖSUNG - Anpassen der Bildschirmauflösung.

Hinweis: Das Spiel wählt automatisch die Auflösung, die sich an der in deinem Mac eingebauten Grafikkarte und den Treibern orientiert.

FARBTIEFE - Wähle zwischen 16- und 32-Bit.

TEXTUREN - Wähle zwischen HOCH, MITTEL und NIEDRIG.

DETAILTIEFE GEGENSTÄNDE - Wähle zwischen SEHR HOCH, HOCH, MITTEL, NIEDRIG und SEHR NIEDRIG.

HELLIGKEIT - **Klicke** auf dieser Leiste, um die Bildschirmhelligkeit anzupassen.



Hinweis: Es kann passieren, dass aufgrund der technischen Daten deines PCs die Bilder im Spiel flackern, wenn du die Detailtiefe zu hoch einstellst. Bei der Installation versucht das Spiel automatisch, die optimalen Einstellungen zu finden. Es kann natürlich trotzdem sein, dass das Verändern der oben genannten Einstellungen die Spielleistung verbessert.

SOUND

MUSIKLAUTSTÄRKE - **Klicke** auf dieser Leiste, um die Lautstärke der Musik im Spiel zu ändern.

SOUNDLAUTSTÄRKE - **Klicke** auf dieser Leiste, um die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel zu ändern.

STEUERUNG/BESENSTEUERUNG

Alle Steuerungsmechanismen in *Harry Potter und der Stein der Weisen* sind benutzerdefiniert. Um eine Steuerung zu verändern, **klicke** auf das Dialogfeld, um es zu markieren, und drücke dann die neue Taste. Damit wird die neue Steuerung gespeichert.



Hinweis: Dein Computer kann sich zwei Tastaturbelegungen für jede Aktion merken, also klicke erneut, um diese Steuerung auf eine Taste zu reduzieren.

MAUSGESCHWINDIGKEIT - Klicke und ziehe den Schieberegler. Je weiter du den Regler nach rechts schiebst, desto empfindlicher reagiert die Maus auf deine Bewegungen.

UMGEKEHRTE BESENSTEUERUNG - Wenn diese Option mit einem Häkchen versehen ist, wird die Steuerung OBEN und UNTEN umgekehrt.

AUTOM. SPRINGEN - Wenn diese Option mit einem Häkchen versehen ist, springt Harry automatisch, wenn er auf einen Spalt trifft.

SPEICHERN UND LADEN

Harry Potter und der Stein der Weisen ermöglicht dir das Speichern von Spieldaten auf deiner Festplatte.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN:

1. Markiere und **klicke** die Option SPIEL STARTEN im Hauptmenü. Der Bildschirm zur Auswahl eines Spiels erscheint.
- **Klicke** einfach auf das gespeicherte Spiel deiner Wahl (Jeder Speicherplatz mit einem gespeicherten Spiel zeigt SPIEL LADEN an). Klicke erneut auf SPIEL LADEN am unteren Ende des Bildschirms, und das Spiel startet.
- Um ein gespeichertes Spiel durch ein neues Spiel im gleichen Speicherplatz zu ersetzen, **klicke** auf SPIEL LADEN. Klicke dann auf SPIEL ERSETZEN am unteren Ende des Bildschirms.
- Um zum Hauptmenü zu gelangen, kannst du jederzeit **esc** drücken.



SPIEL SPEICHERN:

Finde das Buch zum Speichern eines Spiels (sie finden sich meistens in den Hallen von Hogwarts) und laufe darüber. Das Spiel wird automatisch gespeichert.

Tipp: Achte auf diese Bücher zum Speichern von Spielen und laufe darüber. Dadurch kannst du verhindern, dass dir deine Fortschritte verloren gehen.

CHARAKTERBESCHREIBUNGEN

RON WEASLEY

Ron Weasley ist der sechste Weasley, der nach Hogwarts geht. Er trifft Harry im Hogwarts-Express, und die zwei werden sofort Freunde. Auch wenn seine Familie arm ist, hat Ron das Herz am rechten Fleck. Ein echter Freund, auf den Harry immer zählen kann und der ihm auch in schweren Zeiten zur Seite steht.

HERMINE GRANGER™

Hermine Granger ist die Beste in Harrys Klasse in Hogwarts. Sie ist stets eifrig darauf bedacht, die Fragen der Lehrer zu beantworten, und lernt fleißig. Hermine ist mutig und stellt sich jeder Herausforderung. Mehr als einmal eilt sie mit Mut und Wissen Harry zu Hilfe.

RUBEUS HAGRID™

Rubeus Hagrid ist Hüter der Schlüssel und Ländereien von Hogwarts. Ein Baum von einem Mann mit einem weichen Kern und einer Schwäche für alle magischen Kreaturen. Er ist ein echter Freund. Als Hüter der Schlüssel und Ländereien weiß Hagrid sehr viel über die Schule und ihre Geschichte.

ALBUS DUMBLEDORE

Albus Dumbledore ist der hochgeschätzte Schulleiter der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei. Er wird von vielen als großartigster Zauberer aller Zeiten betrachtet. Dumbledore wacht über Hogwarts mit Weisheit, Geduld, Fairness und enormen magischen Kräften. Harry findet in Albus Dumbledore einen unvergleichlichen Mentor und Beschützer.

PROFESSOR QUIRRELL

Professor Quirrell ist der neue Lehrer für Verteidigung gegen die dunklen Künste in Hogwarts und trägt einen eigenartigen Turban. Seine Aufgabe ist es, den Schülern beizubringen, wie sie sich gegen die Macht des Bösen verteidigen können. Abgesehen davon, dass Hagrid nicht glaubt, dass er für den Job geeignet ist – er hat viel mehr Macht in Hogwarts, als manch einer glauben mag.

PROFESSOR SEVERUS SNAPE

Professor Severus Snape ist der Lehrer für Zaubерtränke. Er ist ebenfalls Hauslehrer von Slytherin und ist oft an den merkwürdigsten Orten in Hogwarts anzutreffen. Professor Snape ist Harry gegenüber nicht gerade die Freundlichkeit in Person und ist stets auf der Suche nach einer Gelegenheit, Gryffindor Strafpunkte zu geben – besonders wenn diese auf Harrys Konto gehen.

DRACO MALFOY

Draco Malfoy ist Harrys Gegner in Hogwarts. Mit seinen Slytherin-Kumpanen, Crabbe und Goyle, findet Malfoy sehr viel Gefallen daran, Harry zu ärgern und seine Abenteuer zu durchkreuzen. Der Neid Malfoys kennt keine Grenzen, und es ist ihm ein Gräuel, dass Harry soviel Erfolg hat. Er würde alles tun, um Slytherin den Hauspokal zu sichern.

MITWIRKENDE

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Produktionsteam: Brett Skogen, Louise McTighe

Marketing: Jim Molinaro, Susan Montague, Jason Ades

Besonderer Dank von WBIE an: Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Lisa St. Amand, Julie McNally Cahill, Lisa Singer

KTOW WONDER/AMAZE

Ausführende Produzenten: Dan Elenbaas, David Mann

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

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

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

Design: Benjamin Golus, Chad Verrall, Jordan Thomas

Musik geschrieben und gespielt von: Jeremy Soule

Sound-Design: Mark Yeend, Drew Cady

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

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

ELECTRONIC ARTS - ENTWICKLUNG

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

Art-Team: Adrian Croft, Ross Dearsley, Lennie Graves, Rachael Huntington, John Miles

Design-Team: Robert Berger

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

Editing-Skript & Dialoge: Guy Miller, Simon Phipps

Sound-Team: Adele Kellert, Nick Laviers, Bill Lusty, Dominic Smart

Musik geschrieben und gespielt von: Jeremy Soule

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

Technische QS: Wayne Boyce, Joe Grant, Donna Hicks, Marcus Purvis

Marketing Europa: Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson

Projektmanager Lokalisierung: Carole Celle (Europe), Tomomi Arakawa und Fuzuki Ninomiya (Japan).

Dokumentation: James Lenoël, Greg Roensch

Produktionsmanager Europa: Martina Gadringer

Account Executive: Candice Westman

Produktionsplanung: Jane Luckraft

Projektmanager Verpackung: Vyn Arnold

Dokumentationslayout und Koordination: Joanna Taylor

Lokalisierungskoordination Web: Ai-Lich Nguyen

Englische Sprecher: Gregg Chillin, David Coker, Allan Corduner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Eve Karpf, David de Keyser, Jonathan Kydd, Victoria Robinson, Joe Sowerbutts, Harry Robinson, Emily Robinson

Public Relations: Anna Marie Stein (Worldwide)

Koordination Materialien: Piers Dodd

Studio Operations: Phil Jones, Anne Miller

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

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

DEUTSCHE VERSION

Marketingdirektor: Oliver Kaltner

Produktmanagerin: Nicole Mayer

PR: Raoul Birkhold

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt

Lokalisierungskoordination: Bettina Bachon

Übersetzung: Angela Hufschmidt, Britta Haimüller

Sprachaufnahmen: Toneworx, Hamburg

Sprecher: Marianne Bernhardt, Michael Bideler, Mia Diekow, Eckhart Dux, Jan Eller, Michi Grimm, Isabelle Grothe, Wolfgang Hartmann, Beate Hasenau, Ben Hecker, Phillip Krüger, Günter Lüdke, Gerhard Marcel, Ivo Möller, K.H. Möller, Christine Pappert, Wolf Rathjen, Erik Schäffler, Nicola Schäffler, Achim Schülke, Ursula Sieg, Kirsten Sprick, Bernd Stephan, Frank Thome, Oliver Troska, Kathy von Keller, Markus Wedemann

Leitung Tests: Dirk Vojtilo

Sprachtests: Tanja Ratajczyk

Dokumentationslayout: Frank Werner

LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

GESTATTETE NUTZUNG

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

UNZULÄSSIGE NUTZUNG

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

GEWÄHRLEISTUNG

Sollte der Datenträger innerhalb der ersten 12 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mängelgewährleistungspflicht fällt, so wird Application Systems Heidelberg den defekten Teil des Produktes innerhalb angemessener Frist nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Bitte wende dich bei sämtlichen Mängelrügen an deinen Händler oder sende das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, den Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 20,00 DM an:

Application Systems Heidelberg Software GmbH, Pleikartsförsterhof 4/, 69124 Heidelberg

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

HOTLINE

Sie sollten dieses Handbuch und die Datei Bitte lesen auf der CD gelesen haben, bevor Sie sich an den Kundendienst von Application Systems Heidelberg wenden.

Bitte achten Sie darauf, daß Ihr Rechner den Systemanforderungen gerecht wird, sonst können wir Ihnen nicht helfen. Bitte wenden Sie sich nur wegen technischer Probleme an den Support.

Application Systems Heidelberg Software GmbH

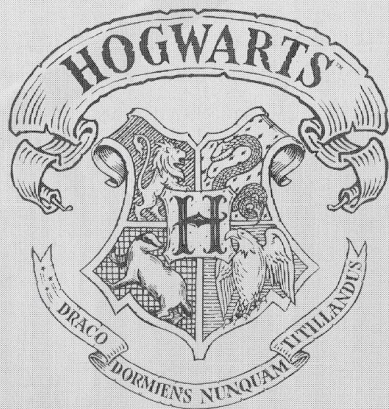
Pleikartsförsterhof 4/1

69124 Heidelberg

Telefon 06221/300002, Telefax 06221/300389

www.application-systems.de

support@application-systems.de



Software und Dokumentation © 2001, 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Bestimmte Technologien ©2001, 2002 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment und das Amaze Entertainment/KnowWonder-Logo sind eingetragene Marken von Amaze Entertainment in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Das Aspyr Logo ist ein Warenzeichen von Aspyr Media Inc. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen und das Mac OS Logo ist ein Warenzeichen von Apple Computer Inc.

Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Benutzung von Smacker-Grafiktechnologie. Copyright (c) 1994-2002 RAD Game Tools, Inc.



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

Harry Potter Publishing Rights © J. K. Rowling.

WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros.

(s02)



EAD08903549M



SERIENNUMMER: