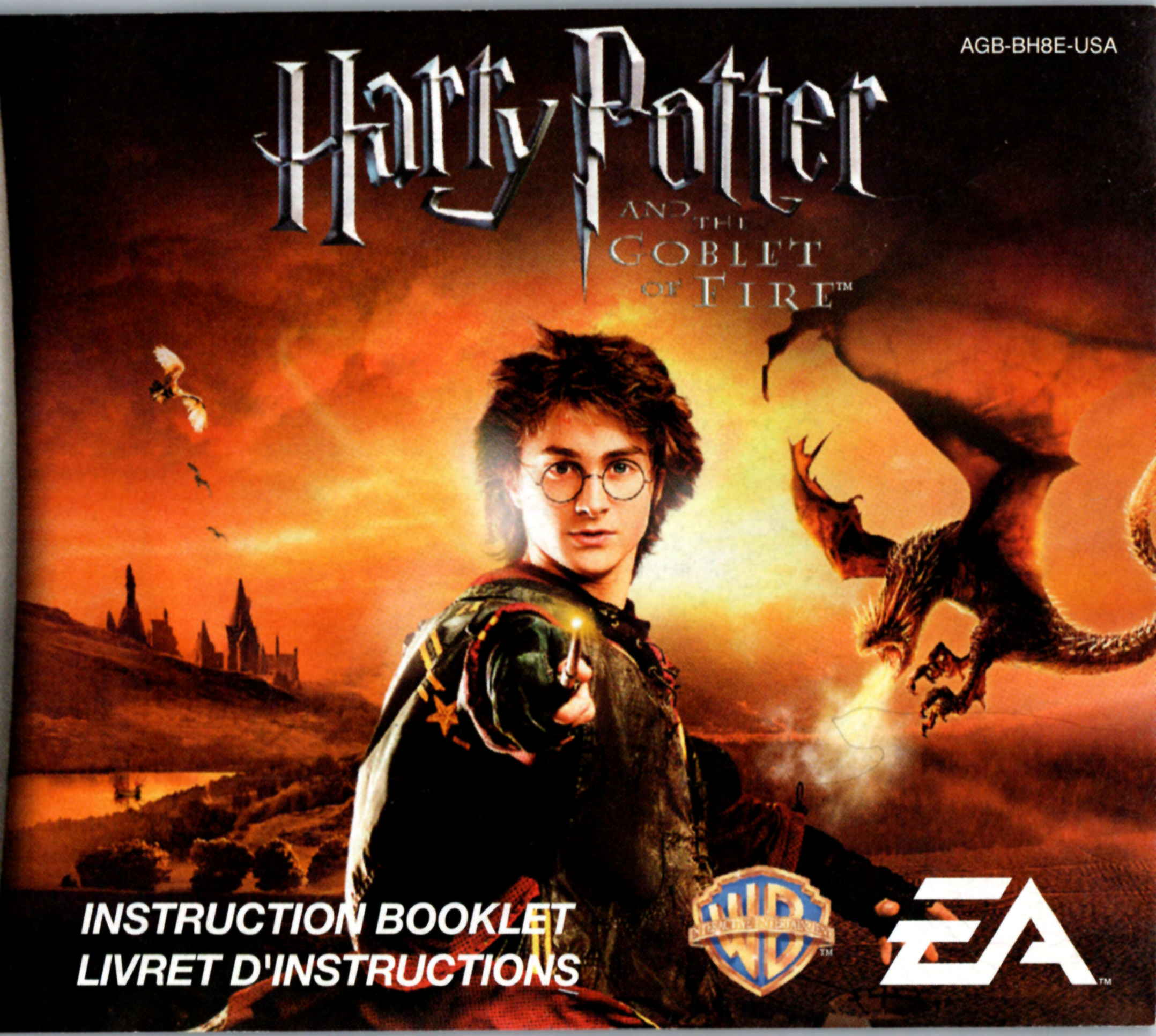
GAME BOY ADVANCE

AGB-BH8E-USA

Harry Potter and the Goblet of Fire™



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

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 OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS.



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



LICENSED BY

Nintendo®

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

CONTENTS

Starting the Game 4
Introduction 5
Complete Controls 6
Setting up the Game 7
Beginning Your Adventure 8
Multiplayer Gaming 19
Saving and Loading 20
Limited 90-Day Warranty 20

La version française commence à la page 24.

Check out EA™ online at **www.ea.com**



STARTING THE GAME

NINTENDO GAME BOY® ADVANCE

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 Goblet of Fire*™ 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.

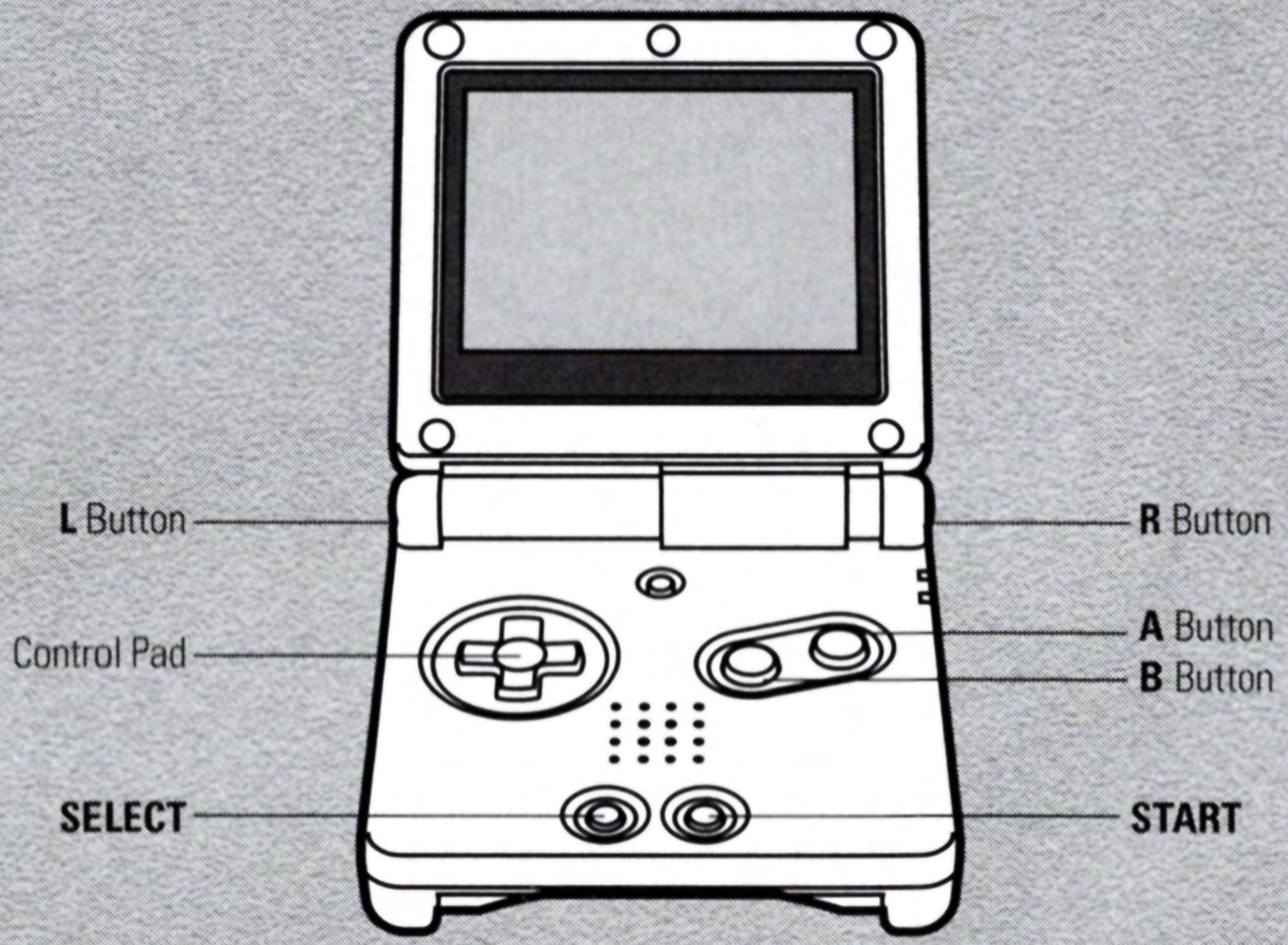
INTRODUCTION

Experience the magical world of *Harry Potter and the Goblet of Fire* as Harry, Ron and Hermione, in their most thrilling adventure yet. Take control of the trio on a journey from the Quidditch World Cup to the exhilarating tasks of the Triwizard Tournament and beyond. Master amazing spells, team up to produce powerful combined magic and defeat fantastic creatures in Magical Encounters as you explore exciting locations from the movie. Compete in the Triwizard tasks, show off your dancing skills at the Yule Ball, then challenge a friend to join the fun in fantastic two player Mini-Games.

Track down collector's cards to boost your abilities and practice your Defense Against the Dark Arts skills with Professor Moody, because you'll need to master quite a bit of magic to prepare for the ultimate confrontation – a battle with Lord Voldemort himself!



COMPLETE CONTROLS



MENU CONTROLS

Highlight option	✚Control Pad ↕/↔
Confirm/Advance	**A** Button
Cancel/Back	**B** Button

Note: Default options are listed in **bold** type.

GENERAL GAMEPLAY

Move character	✚Control Pad ↕/↔
Call for help	**L** Button
Pause game/Access in-game Options	**START**
Cast shot spell	**A** Button
Cast stream spell	**B** Button

SETTING UP THE GAME

Follow these steps to start your adventure:

1. Select SINGLE PLAYER from the Main menu. The Pensieve screen appears.
2. Choose a level from the Pensieve and press the **A** Button to confirm. When you start, only the first level – Quidditch World Cup Campsite – is available.

- Every level is full of collectible items for you to discover; the number of collector's cards (see p. 11) and Triwizard Shields (see p. 15) you have discovered on the selected level are displayed at the bottom of the screen.

3. The Character Selection screen appears. Choose a character to start the level by pressing the ✚Control Pad ↔ to highlight Harry, Ron or Hermione, and press the **A** Button to view their abilities.

- Each character has his or her own strengths: Harry casts the strongest spells, Ron is

quickest and Hermione has the highest defense. The strength of the character you choose boosts that ability for all three friends during the level.

4. Press the **A** Button again to confirm your selection and begin your game.

BEGINNING YOUR ADVENTURE



Whether you choose to play as Harry, Ron or Hermione, your two friends will join you in your adventure as you prepare for the Triwizard Tournament.

> **Wizard Tip:** Whichever character you choose, you can call your two friends to help you at any time by pressing the **L** Button.

- Because Harry is the only one of the three chosen as a Triwizard champion by the Goblet of Fire, he must face the Triwizard Tournament tasks alone.

CASTING SPELLS

As young wizards-in-training, Harry, Ron and Hermione use magic to help them explore. By casting spells, the friends can overcome creatures in Magical Encounters, solve puzzles, uncover secrets and much more. As their adventure progresses, they learn new spells, enabling them to interact even more with the magical world.

Press the A Button to cast a shot spell. Shot spells cast short, instant bursts of magic in the direction you are facing.

- At the start of the adventure you learn to cast **Confundus** (causes confusion in creatures), **Ventus** (fires a gust of wind that pushes objects) and **Alohomora** (opens chests).

Press and hold the B Button to cast a stream spell. Stream spells cast a sustained stream of magic, which you can move by pressing the ✚Control Pad.

- You begin with **Wingardium Leviosa** (levitates objects and creatures).

Wizard Tip: If one character can't move an object using Wingardium Leviosa, try calling for help by pressing the **L** Button – the friends' combined spells can move bigger and heavier objects.

MAGICAL ENCOUNTERS

From Bowtruckles to Blast-Ended Skrewts, you'll encounter all kinds of unusual beasts as you explore – many of which are distinctly unfriendly! Be ready to target beasts with a quick shot or stream spell before they have a chance to attack.

- Creatures can be defeated in different ways using spells and objects – your companions may give you tips about the creatures' weak points.
- Sometimes dispatching all of the creatures in an area unlocks doors or removes barriers, allowing you to progress.
- Overcoming a creature may unlock a card on the Weasleys' Wares screen (see *Collector's Cards* on p. 11). When a new collector's card has been unlocked, you'll see this icon .

STAMINA

Aggressive beasts can quickly deplete Stamina, but they're not the only danger – the magical world is full of hazards that can injure the unwary. All three friends share the same Stamina bar, so if the character you're controlling is hurt, the group as a whole loses Stamina.

- Keep an eye on the Stamina bar on screen. If it runs out, the character you're controlling will faint and you'll need to replay from the last autosave point.
- Refill the Stamina bar by collecting Chocolate Frogs – catch one of these hopping wizard sweets to replenish one heart.

COLLECTOR'S CARDS

Some of these magical cards detail the creatures and characters you encounter, while others can give you new or improved abilities. Whatever their powers, discovering all of the collector's cards to fill your Folio Universitas is challenging and fun.

- You start your game with some collector's cards already in your Folio Universitas: Confundus, Wingardium Leviosa, Ventus and Alohomora. As you explore, you can collect more – some are easy to find, but tracking others down will be a real challenge!
- Collector's cards are acquired in different ways: some can be found and others are awarded for completing certain tasks.
- Some collector's cards can be bought on the Weasleys' Wares screen (see p. 14), but you must unlock them first. Cards are unlocked in different ways: for example, defeating a creature may unlock its respective card. Can you discover how to unlock them all?



There are many different types of cards:

Creature Cards Creature Cards give you an advantage against certain creatures in Magical Encounters.

Spell Booster Cards Finding these collector's cards increases the effectiveness of your spell casts.

House Booster Cards These amazing cards boost your characters' abilities as a group. They are only available at on the Weasleys' Wares screen.

Complement Cards Track down these cards, depicting characters and elements from the game, to complete your Folio Universitas.



FOLIO UNIVERSITAS

Your collector's cards are stored in the Folio Universitas, handily arranged according to the level on which you found them.

- To view your Folio Universitas, press **START** to pause the game and then select FOLIO UNIVERSITAS from the pause menu. You can also access it from the Main menu.
- Press the ✚Control Pad ↕/↔ to move through the cards on each page of the album. Press the **L** Button and the **R** Button to move between pages.
- When you have highlighted a card, press the **A** Button to view it. Press the **A** Button to read the back of the card. Press the **B** Button to return to the front of the card. Press the **B** Button again to return to the album page.

Wizard Tip: If there are some blank spaces on a page of your Folio Universitas, try replaying that level to discover the missing collector's cards.

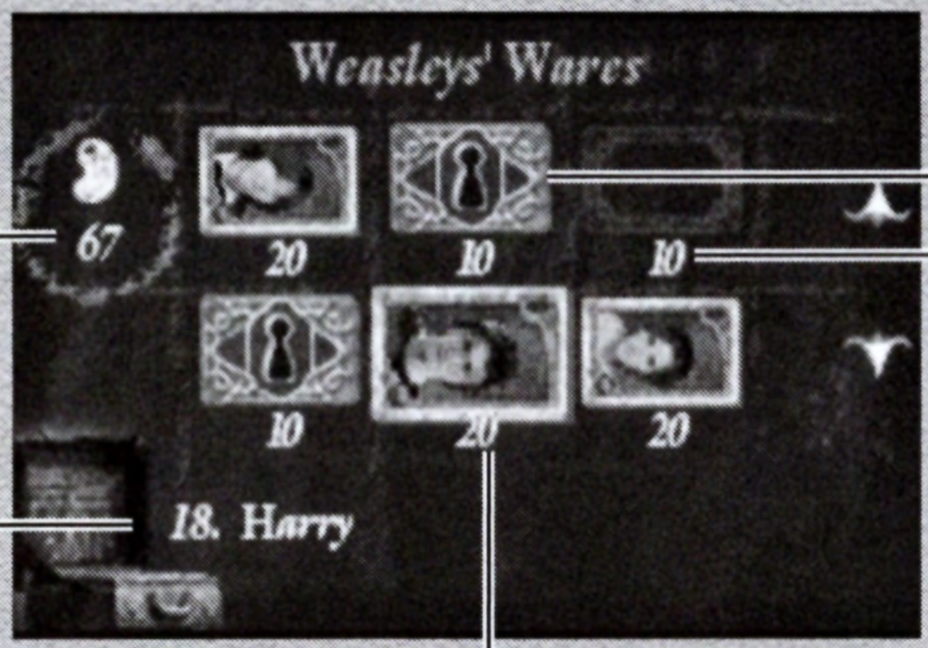
THE WEASLEYS' WARES SCREEN

You can buy unlocked cards from Fred and George – if you've collected enough green Bertie Bott's Every-Flavor Beans to pay for them!

- To visit Fred and George, press **START** to pause the game and then select WEASLEYS' WARES from the pause menu.

Your current Bean total is displayed in the top left corner.

The highlighted card's name and number appear here.



Cards marked with a lock must be unlocked before they can be purchased.

Each card is labeled with its cost in green Bertie Bott's Every-Flavor Beans.

Press the ✚Control Pad ↕/↔ to highlight a card and press the **A** Button to purchase it.

COLLECTIBLE ITEMS

As you'd expect, the magical world is full of unusual objects:

Triwizard Shields — Track your progress and unlock bonuses by collecting these emblems of the Triwizard Tournament. Can you find them all?

> **Wizard Tip:** As you scroll through the levels at the level select screen, you can see how many Triwizard Shields are hidden on each one. If you haven't found all the Shields on a level, why not replay it and track down the rest?

Bertie Bott's Every-Flavor Beans — These popular wizard sweets come in different varieties:

Green Beans are used to purchase cards on the Weasleys' Wares screen (see p. 14).

Silver Beans give you temporary protection from Stamina damage.

Chocolate Frogs — Catch one of these jumping snacks to refill one heart of your Stamina bar.

TRIWIZARD TOURNAMENT TASKS

Guide Harry as he faces the perils of the Triwizard Tournament. Can you help him succeed in the three tasks to earn the prestigious Triwizard Cup?

First Task Harry's broomstick skills are put to the test as he dodges a ferocious Hungarian Horntail dragon to retrieve the golden egg it guards.

- Press the ✚Control Pad ↕ to steer. Press the **B** Button to dodge obstacles with a spin.

Second Task Braving the depths of the Black Lake, Harry must find Ron in the underwater ruins and caves, facing the fierce Grindylows that block his path.

- Press the ✚Control Pad to swim. Press the **B** Button to speed up. Press the **A** Button to cast Incendio to stun Grindylows and break through doors.

Third Task The final task is a race through an enchanted maze full of puzzles and dangerous beasts, with one aim: to be first to reach the Triwizard Cup at its center.

- The third task calls on all of Harry's magical skills. Press the **B** Button and the **A** Button to cast stream and shot spells to confront the terrifying challenges he faces!



YULE BALL

Thrown in honor of the visitors from Durmstrang and Beauxbatons, the Yule Ball is a chance for Harry, Ron and Hermione to show off their dancing skills. You'll need great timing and rhythm to help them impress the crowd on the dance floor.



Crowd's rating of your last move

Timing indicator

Upcoming moves

- Press the Buttons that match the symbols scrolling across the screen to make some great moves.
- Press each Button as its symbol reaches the timing indicator in the center of the screen, or you'll miss that move.
- Time your presses perfectly to get an Excellent or Good rating; show bad timing and you'll be rated Terrible, Truly Awful or even get a Miss!
- A final Ranking sums up your performance and gives you a grade from A to F.

Wizard Tip: Get a high Ranking to unlock new levels of difficulty and music.

IN-GAME MENU

Press **START** to take a break from your adventure at any time and access the in-game options:

RESUME Return to the action.

FOLIO UNIVERSITAS View your collector's cards in the Folio Universitas (see p. 13).

OPTIONS Turn Music and SFX **ON** or OFF, select a LIGHT level to adjust the screen brightness or choose to put your Game Boy® Advance in SLEEP MODE.

- You can also select OPTIONS from the Main menu to access the Options menu.

WEASLEYS' WARES Visit the Weasleys' Wares screen to purchase unlocked collector's cards (see p. 11).

QUIT Quit the game and return to the save/load screen (see p. 20).

MULTIPLAYER GAMING

Challenge a friend to exciting Triwizard Tournament-themed games, or test their dance moves at the Yule Ball by linking two Game Boy® Advances via a Game Boy® Advance Game Link® cable.

Note: You must own a copy of *Harry Potter and the Goblet of Fire* for both linked systems.

To start a Multiplayer game, follow these steps:

1. Select MULTIPLAYER from the Main menu. At the Multiplayer level screen press the ✚Control Pad ↔ and press the **A** Button to select a level.
2. The Player Waiting screen appears. When both Players are ready, press the **A** Button to continue and begin your game.

Triwizard Tournament Themed Games	Challenge a friend to a Triwizard-themed game: choose a champion, select a task and get ready to compete.
Yule Ball	See who has the best moves at the Yule Ball. Choose a character, then hit the dance floor.

SAVING AND LOADING

Once you've selected a save Slot at the start of the game, your progress is saved automatically to that Slot at certain points in the game.

- To start a new game, select QUIT from the Pause menu, then highlight a Slot from the save/load screen. Press **SELECT** to start a new game in an empty Slot.

  Note: If you highlight an existing game and press **SELECT**, the game currently saved in that Slot will be lost.

- To load an existing game, highlight a save Slot and press the **A** Button to continue. Details of the game saved in each Slot appear when you highlight it.

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 products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY INFORMATION

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, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: http://warrantyinfo.ea.com

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (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.

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit http://techsupport.ea.com.

Telephone Support Technical Support is also available from 8am to 6pm PST by calling us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

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.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE Software © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

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.
(s05)

All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

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.

Official Nintendo Seal ®

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

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC LES APPAREILS DE JEU VIDÉO PORTATIFS GAME BOY® ADVANCE ET NINTENDO DS™.

CÂBLE DE LIAISON GBA

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

POUR TOUS

E

Violence fictive

Cote du contenu selon l'ESRB www.esrb.org

SOUS LICENCE DE

Nintendo®

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 28
Introduction 29
Liste complète des commandes 30
Configuration du jeu 31
Pour commencer l'aventure 32
Jeu multijoueur 43
Enregistrement et chargement 44
Garantie limitée de 90 jours 45

Visitez EA[MD] en ligne à l'adresse **www.ea.com**



POUR COMMENCER

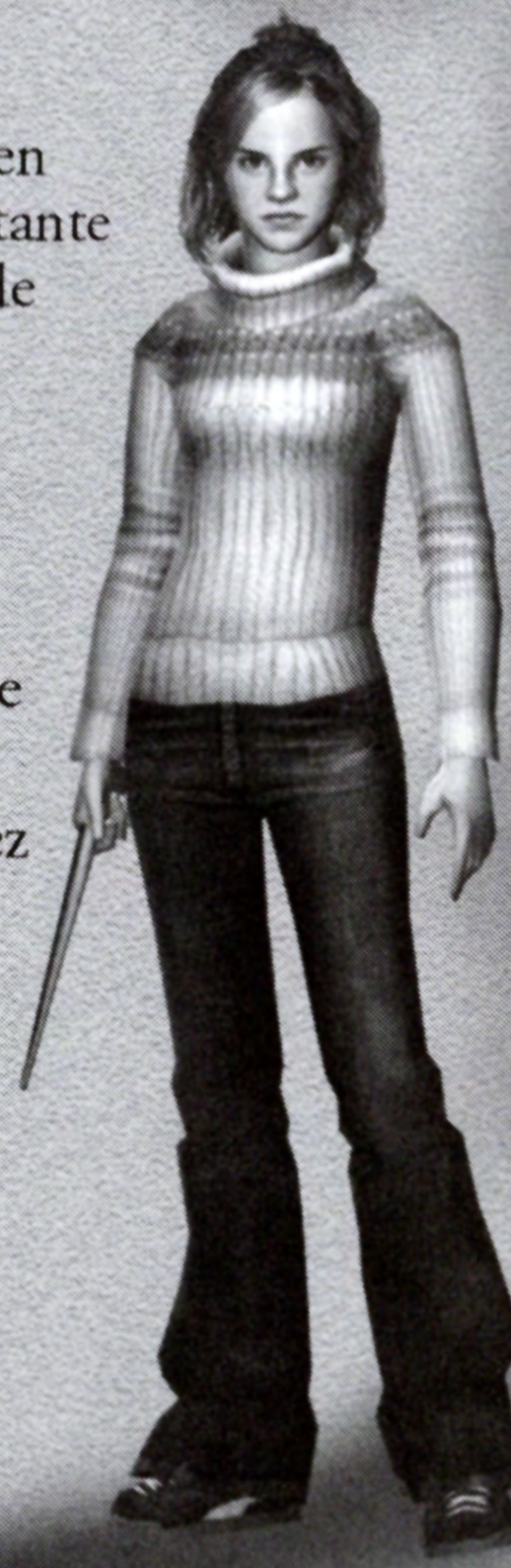
NINTENDO GAME BOY® ADVANCE

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 Goblet of Fire* 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.

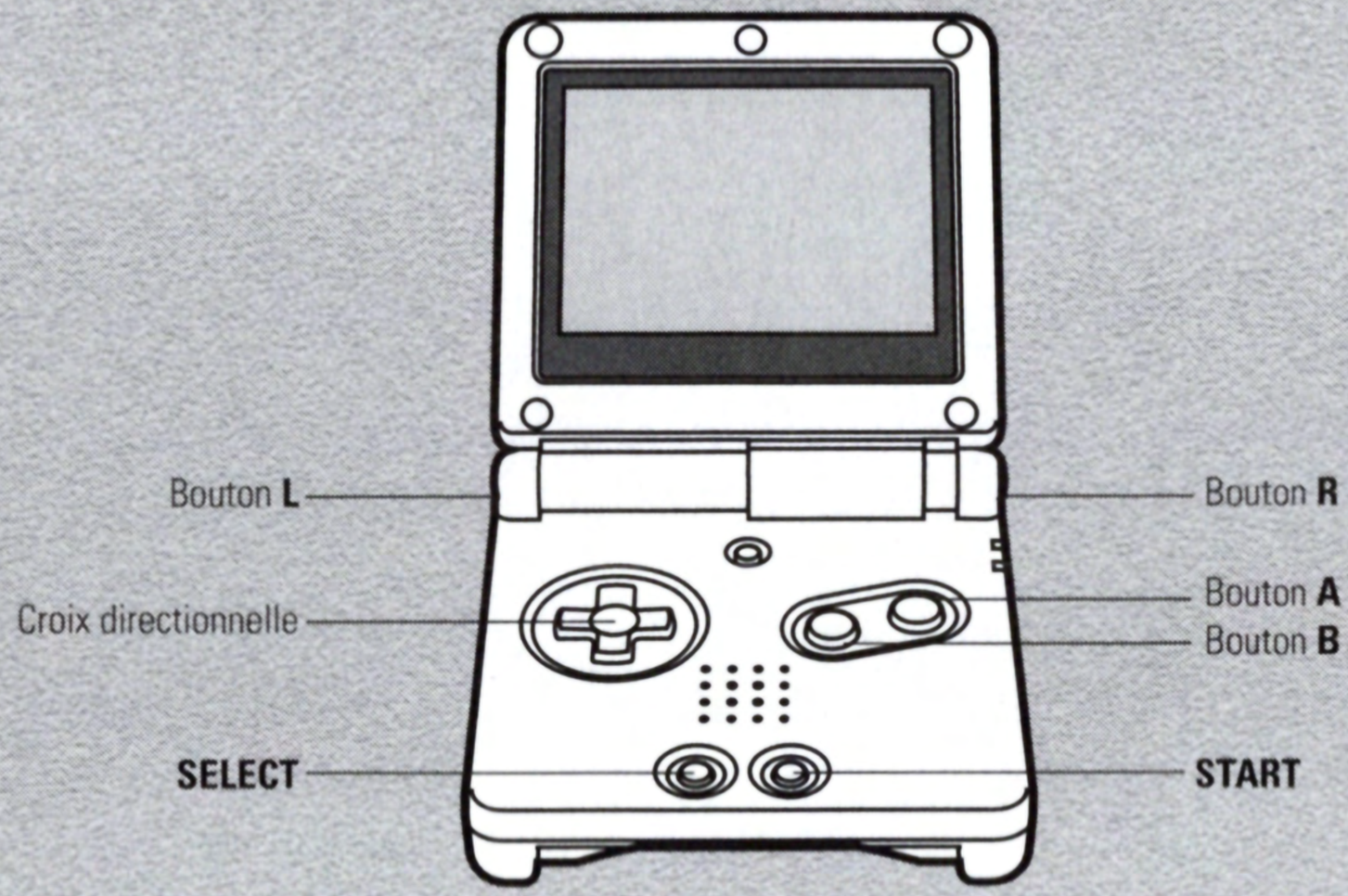
INTRODUCTION

Pénétrez dans le monde magique de *Harry Potter and the Goblet of Fire* en incarnant Harry, Ron et Hermione au sein de leur aventure la plus excitante jusqu'à maintenant. Prenez le contrôle du trio de la Coupe du Monde de Quidditch, au Tournoi des Trois Sorciers où ils devront accomplir des tâches enivrantes et autres. Maîtrisez des sorts stupéfiants, faites équipe pour combiner votre magie et battez des créatures fantastiques au cours de rencontres magiques alors que vous explorez des lieux excitants tirés du film. Participez aux tâches du Tournoi des Trois Sorciers, montrez vos talents de danseur au Bal de Noël, puis invitez un ami à jouer contre vous aux mini-jeux fantastiques à deux joueurs.

Trouvez des cartes de collection afin d'améliorer vos habiletés et pratiquez votre défense contre les forces du mal à l'aide du professeur Maugrey, car vous devez apprendre à bien maîtriser la magie en vue de la confrontation ultime : le combat contre Voldemort lui-même!



LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



COMMANDES DE MENU

Mettre une option en surbrillance	✚Croix directionnelle ↕/↔
Confirmer/Avancer	Bouton **A**
Annuler/Retour	Bouton **B**

COMMANDES GÉNÉRALES

Déplacer le personnage	✚Croix directionnelle ↕/↔
Demander de l'aide	Bouton **L**
Interrompre le jeu/Accéder aux options instantanées	**START**
Jeter un sort par coups	Bouton **A**
Jeter un sort soutenu	Bouton **B**

CONFIGURATION DU JEU

Suivez ces étapes pour débuter votre aventure :

1. Sélectionnez SOLO à partir du menu principal. L'écran Pensine apparaît.
2. Choisissez un niveau à partir de la Pensine et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Au tout début, seul le premier niveau – Camping de la Coupe du Monde de Quidditch – vous est offert.

- Chaque niveau est rempli d'objets de collection à découvrir : le nombre de cartes de collection (voir p. 35) et de boucliers des Trois Sorciers (voir p. 39) que vous avez trouvés au niveau sélectionné sont affichés au bas de l'écran.

3. L'écran de sélection d'un personnage apparaît. Choisissez un personnage pour commencer le niveau en appuyant sur la ✚croix directionnelle ↔ pour placer Ron, Harry ou Hermione en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** pour afficher leurs habiletés.

- Chaque personnage a ses propres forces : Harry jette les sorts les plus puissants, Ron est le plus rapide et Hermione a la plus grande défense. La force du personnage choisi améliore cette habileté pour les trois personnages durant ce niveau.

4. Appuyez de nouveau sur le bouton **A** pour confirmer votre choix et lancer la partie.

POUR COMMENCER L'AVENTURE



Que vous choisissez d'incarner Harry, Ron ou Hermione, vos deux amis se joindront à vous pour l'aventure alors que vous vous préparez pour le Tournoi des Trois Sorciers.

> **Conseil de sorcier :** Peu importe le personnage que vous incarnez, vous pouvez demander l'aide de vos deux amis en tout temps en appuyant sur le bouton **L**.

- Étant donné que Harry est le seul des trois à avoir été nommé champion des Trois Sorciers par la Coupe de Feu, il doit accomplir les tâches du Tournoi des Trois Sorciers seul.

JETER DES SORTS

En tant que jeunes apprentis sorciers, Harry, Ron et Hermione se servent de la magie pour faciliter l'exploration. En jetant des sorts, ces amis peuvent battre des créatures lors de rencontres magiques, résoudre des casse-tête, découvrir des secrets, etc. Au fur que l'aventure se déroule, ils apprennent de nouveaux sorts, ce qui leur permet d'interagir davantage avec le monde magique.

Appuyez sur le bouton A pour jeter un sort par coups. Les sorts par coups jettent de courtes vagues de magie instantanées dans la direction visée.

- Au début de l'aventure, vous pouvez jeter des sorts **Confundus** (rend les créatures confuses), **Ventus** (envoie un coup de vent qui pousse les objets) et **Alohomora** (déverrouille les coffres).

Appuyez longuement sur le bouton B pour jeter un sort soutenu. Les sorts soutenus jettent une vague de magie soutenue que vous pouvez déplacer à l'aide de la ✚croix directionnelle.

- Vous commencez avec le **Wingardium Leviosa** (soulève et déplace les objets et les créatures).

> **Conseil de sorcier :** Si un personnage est incapable de déplacer un objet à l'aide d'un Wingardium Leviosa, tentez d'obtenir de l'aide en appuyant sur le bouton **L** – les sorts combinés des amis peuvent déplacer des objets plus lourds et massifs.

RENCONTRES MAGIQUES

Des Arboresprits aux Scroutts à pétard, vous ferez la rencontre de toutes sortes de bêtes au cours de votre exploration – la plupart ne sont vraiment pas amicaux! Soyez prêt à cibler les bêtes et de leur envoyer un sort par coups ou soutenu avant qu'ils aient la chance d'attaquer.

- Vous pouvez battre les créatures de diverses façons à l'aide de sorts et d'objets – vos compagnons peuvent vous conseiller en vous communiquant les faiblesses des créatures.
- Parfois lorsque vous éliminez toutes les créatures d'une région, ceci déverrouille des portes ou retire des barrières, ce qui vous permet d'avancer.
- Lorsque vous battez une créature, vous pouvez déverrouiller une carte à l'écran Farces pour sorciers facétieux (voir *Cartes de collection*, p. 35). Une fois qu'une nouvelle carte de collection a été déverrouillée, cette icône apparaît .

ENDURANCE

Les bêtes agressives peuvent rapidement drainer votre endurance mais elles ne représentent pas le seul danger – le monde magique est rempli de dangers qui peuvent blesser ceux qui sont imprudents. Les trois amis partagent le même indicateur d'endurance donc, si le personnage que vous incarnez se blesse, le groupe en entier perd de l'endurance.

- Surveillez l'indicateur d'endurance à l'écran. S'il se vide, le personnage que vous incarnez perdra connaissance et vous devrez recommencer à partir du dernier point de sauvegarde.
- Remplissez l'indicateur d'endurance en récoltant des Chocogrenouilles – attrapez un des ces sucrés sorciers sauteurs pour récupérer un coeur.

CARTES DE COLLECTION

Certaines de ces cartes magiques fournissent des détails sur les créatures et les personnages que vous rencontrez, tandis que d'autres peuvent vous attribuer de nouvelles habiletés ou améliorer celles que vous avez déjà. Quels que soient leurs pouvoirs, il est plaisant et éprouvant de découvrir toutes les cartes de collection afin de remplir votre Folio Universitas.

- Au début du jeu, votre Folio Universitas contient déjà quelques cartes de collection : Confundus, Verdimillious, Wingardium Leviosa, Ventus et Alohomora. Au fur que vous explorez, vous pouvez en récolter davantage – certaines sont faciles à trouver mais d'autres représentent un vrai défi!
- Vous obtenez des cartes de collection de diverses façons : vous en découvrez certaines et d'autres vous sont données lorsque vous accomplissez certaines tâches.
- Certaines cartes de collection se vendent à l'écran Farces pour sorciers facétieux (voir p. 38) mais vous devez d'abord les déverrouiller. Il existe diverses façons de déverrouiller des cartes : par exemple, en battant une créature vous pouvez déverrouiller sa carte. Pouvez-vous découvrir comment toutes les déverrouiller?



Il existe plusieurs types de cartes :

Cartes Créature — Les cartes Créature vous donnent un avantage contre certaines créatures lors d'une rencontre magique.

Cartes Sorts — Lorsque vous trouvez ces cartes de collection, vos sorts deviennent plus efficaces.

Cartes Super-Gryffondor — Ces cartes étonnantes améliorent les habiletés de vos personnages en tant que groupe. Elles se trouvent seulement à l'écran Farces pour sorciers facétieux.

Cartes Bonus — Trouvez ces cartes qui représentent des personnages et items du jeu afin de remplir votre Folio Universitas.



FOLIO UNIVERSITAS

Vos cartes de collection sont emmagasinées dans le Folio Universitas, selon le niveau dans lequel vous les avez trouvées.

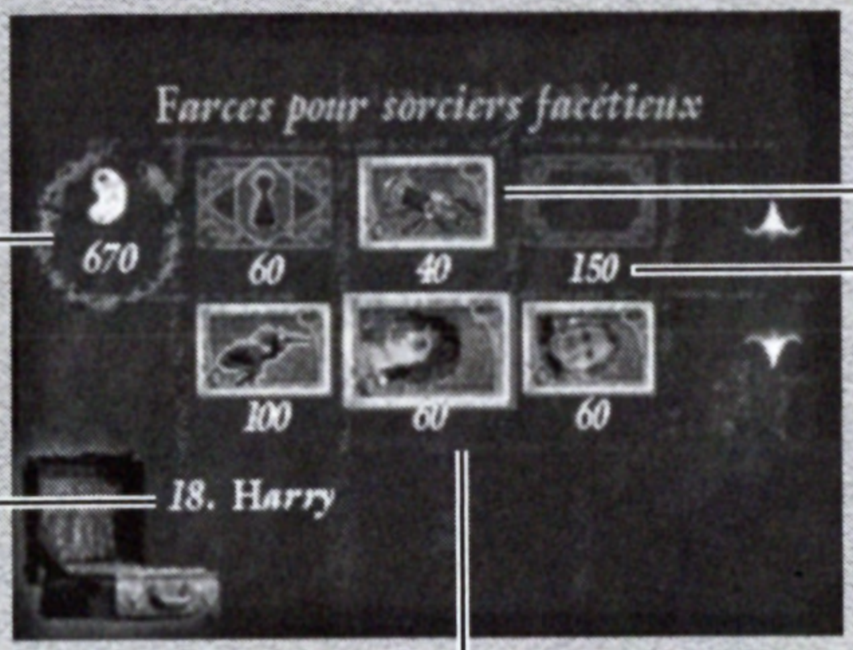
- Pour consulter votre Folio Universitas, appuyez sur **START** pour interrompre le jeu puis sélectionnez FOLIO UNIVERSITAS à partir du menu de pause. Vous pouvez également y accéder à partir du menu principal.
- Appuyez sur le bouton **L** et le bouton **R** pour aller de page en page. Appuyez sur la ✚croix directionnelle ↕/↔ pour aller de carte en carte.
- Lorsque vous avez placé une carte en surbrillance, appuyez sur le bouton **A** pour l'afficher. Appuyez sur le bouton **A** pour lire le dos de la carte. Appuyez sur le bouton **B** pour revoir le devant de la carte. Appuyez de nouveau sur le bouton **B** pour retourner à la page de l'album.

Conseil de sorcier : Si une page de votre Folio Universitas contient des espaces vides, essayez de rejouer ce niveau pour découvrir les cartes de collection manquantes.

L'ÉCRAN FARCES POUR SORCIERS FACÉTIEUX

Vous pouvez acheter des cartes déverrouillées de George et Fred – si vous avez récoltez assez de Dragées surprises vertes de Bertie Crochue pour les acheter!

- Pour visiter Fred et George, appuyez sur **START** pour interrompre le jeu puis sélectionnez FARCES POUR SORCIERS FACÉTIEUX à partir du menu de pause.



Votre total de Dragées est affiché dans le coin supérieur droit.

Le nom et le numéro de la carte en surbrillance apparaissent ici.

Les cartes indiquées par une serrure doivent être déverrouillée avant que vous puissiez les acheter.

La valeur de chaque carte est indiquée en nombres de Dragées surprises vertes de Bertie Crochue.

Appuyez sur la ✚croix directionnelle ↕/↔ pour placer une carte en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** pour l'acheter.

OBJETS DE COLLECTION

Tel que vous pensiez, le monde magique est rempli d'objets inhabituels.

Boucliers de Trois Sorciers — Gardez un record de vos progrès et déverrouillez des bonis en récoltant ces emblèmes du Tournoi des Trois Sorciers. Pouvez-vous tous les trouver?

Conseil de sorcier : Lorsque vous parcourez les niveaux à l'écran de sélection de niveau, vous pouvez voir combien de boucliers des Trois Sorciers se cachent dans chaque niveau. Si vous n'avez pas trouvé tous les boucliers d'un niveau, pourquoi ne pas le rejouer afin de trouver ceux qui manquent?

Dragées surprises de Bertie Crochue — Il existe divers types de ces sucreries de sorcier populaires :
Les **Dragées vertes** servent à acheter des cartes à l'écran Farces pour sorciers facétieux (voir p. 38).

Les **Dragées d'argent** protègent temporairement votre endurance.

Chocogrenouilles — Attrapez une des ces collations sauteuses pour rempli un des cœurs de votre indicateur d'endurance.

TÂCHES DU TOURNOI DES TROIS SORCIERS

Guidez Harry alors qu'il affronte les périls du Tournoi des Trois Sorciers. Pouvez-vous l'aider à réussir les trois tâches afin de mériter la prestigieuse Coupe des Trois Sorciers.

Premiere tâche Les habiletés de Harry à bord d'un balai sont mises à l'épreuve alors qu'il doit éviter les attaques du Dragon Magyar à pointes et saisir l'œuf d'or que garde ce dernier.

- Appuyez sur la ✚croix directionnelle ⬍ pour diriger. Appuyez sur le bouton **B** pour éviter les obstacles.

Deuxième tâche Bravant les profondeurs du Lac Noir, Harry doit trouver Ron dans les ruines et cavernes subaquatiques et affronter les redoutables Strangulots qui lui bloquent le chemin.

- Appuyez sur la ✚croix directionnelle pour nager. Appuyez sur le bouton **B** pour accélérer. Appuyez sur le bouton **A** pour jeter un sort Incendio afin d'assommer les Strangulots et détruire des portes.

Troisième tâche La dernière tâche consiste à traverser un labyrinthe enchanté rempli de casse-tête et de bêtes dangereuses avec un objectif en tête : être le premier à atteindre la Coupe des Trois Sorciers au centre.

- La troisième tâche fait appel aux habiletés magiques de Harry. Appuyez sur le bouton **A** et le bouton **B** pour jeter des sorts par coups et soutenus afin de relever les défis terrifiant qui vous attendent!



BAL DE NOËL

Organisé en honneur des visiteurs de Durmstrang et de Beauxbâtons, le Bal de Noël présente à Harry, Ron et Hermione l'occasion de montrer leurs talents de danseurs. Vous devez bien synchroniser vos mouvements et maintenir le rythme pour les aider à impressionner la foule sur le piste de danse.



Cote que donne la foule à votre dernier mouvement

Chrono

Mouvements à venir

- Appuyez sur les boutons qui correspondent aux symboles qui traversent l'écran pour effectuer de bons mouvements.
- Appuyez sur chaque bouton alors que le symbole atteint le chrono au milieu de l'écran, sinon vous raterai ce mouvement.
- Synchronisez bien vos mouvements pour obtenir un classement Excellent ou Très bien; des mouvements mal synchronisés vous donneront un classement Pas mal, Lamentable ou même Raté!

- Un classement final résume votre performance et vous donne une note de A à F.

> **Conseil de sorcier :** Obtenez une bonne note pour déverrouiller de nouveaux niveaux de difficulté et de la musique.

MENU INSTANTANÉ

Appuyez sur **START** pour prendre une pause durant votre aventure et accéder aux options contextuelles :

REPRENDRE Retourner à l'action.

RÉESSAYER Rejouer la section courante.

FOLIO UNIVERSITAS Afficher vos cartes de collection dans le Folio Universitas (voir p. 37).

OPTIONS **Activer**/désactiver la musique ou les effets sonores ou sélectionner un niveau de luminosité (LUMIÈRE) pour l'écran ou choisir de placer votre Game Boy® Advance en MODE VEILLE.

- Vous pouvez également sélectionner OPTIONS à partir du menu principal pour accéder au menu Options.

FARCES POUR SORCIERS FACÉTIEUX Visitez l'écran Farces pour sorciers facétieux afin d'acheter des cartes de collection déverrouillées (voir p. 38).

QUITTER Quitter le jeu et retourner à l'écran de sauvegarde/chargement (voir p. 44).

JEU MULTIJOUEUR

Invitez un ami à participer aux jeux excitants au theme du Tournoi des Trois Sorciers ou testez ses pas de danse au Bal de Noël en raccordant deux appareils Game Boy® Advance par la biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®.

Remarque : Vous devez insérer un jeu *Harry Potter and the Goblet of Fire* dans chaque appareil.

Pour commencer une partie multijoueur, suivez ces étapes :

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR à partir du menu principal. L'écran de niveau multijoueur appuyez sur la ✚croix directionnelle ⬌ et appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner un niveau.
2. L'écran d'attente de joueurs apparaît. Lorsque les deux joueurs sont prêts, appuyez sur le bouton **A** pour continuer et commencez votre partie.

Jeux au thème du Tournoi des Trois Sorciers	Mettez un ami au dans le cadre d'un jeu au thème des Trois Sorciers : choisissez un champion, sélectionnez une tâche et préparez-vous à gagner.
Bal de Noël	Voyez qui est le meilleur danseur au Bal de Noël. Choisissez un personnage puis attaquez la piste de danse.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Une fois que vous avez sélectionné un espace de sauvegarde au début du jeu, vos progrès sont automatiquement sauvegardés dans cet espace à certains points du jeu.

- Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez QUITTER à partir du menu de pause, puis placez un espace en surbrillance à partir de l'écran de sauvegarde/chargement. Appuyez sur **SELECT** pour commencer une nouvelle partie dans un espace libre.

  Remarque : Si vous placez une partie existante en surbrillance et sélectionnez **SELECT**, la partie déjà sauvegardée dans cet espace sera perdue.

- Pour charger une partie existante, placez un espace de sauvegarde en surbrillance puis appuyez sur le bouton **A** pour continuer. Les détails d'une partie sauvegardée apparaissent lorsque vous la placez en surbrillance.

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.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : http://warrantyinfo.ea.com

Message enregistré portent sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (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, Californie 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), http://techsupport.ea.com (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au (650) 628-4322, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

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) 243-2435.

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 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA et le logo de EA 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.

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.
(s05)

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA^MD est une marque de Electronic Arts^MD.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des 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 partenaire agréé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou pertes causés par l'utilisation de tels appareils. 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 votre jeu cesse de fonctionner malgré la non utilisation d'un tel appareil, veuillez contacter le Service d'assistance technique ou le Service à la clientèle de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent mode d'emploi et tout autre document imprimé accompagnant le présent jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

PROOF OF PURCHASE/PREUVE D'ACHAT

Harry Potter and the Goblet of Fire™

1498305



ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1498305
PRINTED IN USA