

GAMER GUIDE

HARRY POTTER:
QUIDDITCH
CHAMPIONS EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST?



Harry Potter: Quidditch Champions est un jeu vidéo de sport développé par Unbroken Studios et édité par Warner Bros. Games sous le label Portkey Games. Sorti en septembre 2024 sur PlayStation, PC, Xbox, une version Nintendo Switch devrait être lancée pendant la période des fêtes de fin d'année 2024.



Le jeu est centré sur le sport du Quidditch, où les joueurs contrôlent des personnages dans diverses positions et s'affrontent dans des modes multijoueurs basés sur le balai. Les joueurs peuvent concevoir leur personnage et jouer pour leur maison de Hogwarts, leur école ou leur équipe nationale de Quidditch. Il s'agit du deuxième jeu entièrement consacré au Quidditch, après Harry Potter: Quidditch World Cup.

LES FONDAMENTAUX EN DÉTAIL

Mécaniques



Modes

Harry Potter: Quidditch Champions propose 4 modes de jeu, chacun offrant des défis uniques et des moyens pour les joueurs de perfectionner leurs compétences en Quidditch:

- Campagne (Solo/Coopérative Contre Robots): Mode carrière jouable en solo ou avec jusqu'à 3 amis via la coopération en ligne. La campagne est structurée autour de 4 matchs de coupe, se déroulant dans des lieux emblématiques du monde des sorciers.
- Multijoueur (PvP): Le mode PvP compétitif, où les joueurs affrontent d'autres équipes dans des matchs de Quidditch en ligne rapides.
- Mode Exhibition (Solo/Coopérative Contre Robots): En mode exhibition, les joueurs peuvent peaufiner leurs compétences en Quidditch ou profiter d'une expérience de jeu plus détendue. Choisissez les équipes, la carte et la difficulté, et jouez en solo ou avec jusqu'à 3 autres joueurs en mode coopératif en ligne.
- Entraînement Libre (Solo Contre Robots): Pour un environnement sans pression pour s'entraîner et s'améliorer, le mode d'entraînement libre permet une personnalisation complète de la configuration du Quidditch. Les joueurs peuvent ajuster la taille de l'équipe, les positions et la difficulté. Des tâches d'entraînement facultatives sont disponibles pour aider à affiner les compétences pour chaque rôle.



Les matchs de coupe en mode Campagne comportent 5 niveaux de difficulté:

- Occasionnel
- Standard
- Avancé
- Expert
- Champion

Dans chaque Coupe, les joueurs choisissent une équipe, qu'elle représente une maison de Hogwarts, une école de magie ou un pays. Ils participent ensuite à un tour de placement ou de qualification avant de passer à une phase éliminatoire (ou directement à la finale pour les écoles des Trois Sorciers) pour remporter la victoire.

Coupes du Mode Campagne:

- La Coupe du Jardin du Burrow Weasley: Servant de tutoriel, les joueurs s'entraînent avec leurs personnages préférés chez les Weasley pour maîtriser toutes les positions de Quidditch.
- Coupe de Quidditch des Maisons de Hogwarts: Les joueurs peuvent représenter leur maison de Hogwarts préférée et affronter leurs rivaux pour se battre pour leur place au sommet des rangs de l'école.
- Coupe de Quidditch des Trois Sorciers: Choisissez entre Hogwarts, Beauxbâtons ou Durmstrang et jouez des matchs aller-retour jusqu'à la finale.
- Coupe du Monde de Quidditch: Sélectionnez l'une des 16 nations, qualifiez-vous lors des phases de groupe et visez la victoire lors des tours éliminatoires pour devenir champion du monde.



Rôles

Les joueurs peuvent occuper n'importe quelle position sur le terrain de Quidditch et s'efforcer de mener leur équipe à la victoire, que ce soit contre l'IA ou contre d'autres joueurs. Il existe 4 positions clés, chacune jouant un rôle distinct dans le jeu :

- **Poursuiveurs:** Les principaux marqueurs du jeu, chargés de déplacer le Souafle sur le terrain et de marquer en le lançant à travers l'un des 3 cerceaux de but de l'équipe adverse. Chaque but rapporte 10 points à l'équipe. Avec 3 Poursuiveurs dans chaque équipe, ces joueurs doivent travailler ensemble, en coordination avec les Batteurs et les Gardiens, pour maintenir l'élan offensif tout en défendant en plaquant les adversaires pour reprendre possession du Souafle. Leur capacité à équilibrer l'attaque et la défense les rend essentiels au succès d'une équipe.
- **Gardiens:** La dernière ligne de défense, protégeant les poteaux de but des Poursuiveurs de l'équipe adverse. Ce poste est difficile en raison de la nécessité de défendre les 3 poteaux de but simultanément. Les Gardiens de Quidditch Champions ont également la capacité unique d'augmenter la vitesse de leurs coéquipiers en créant des anneaux spéciaux sur le terrain, permettant à leur équipe de contre-attaquer plus efficacement. Cette combinaison de défense et de jeu stratégique fait des Gardiens un élément essentiel de toute équipe.
- **Attrapeurs:** Traditionnellement la position la plus prestigieuse du Quidditch, leur rôle a été revu dans Quidditch Champions. Un ajustement du score a permis de mettre les règles du jeu à égalité et de garantir que le match ne dépende pas toujours du succès de l'Attrapeur. Les Attrapeurs doivent toujours être rapides et agiles pour capturer le Vif d'Or tout en évitant les attaques des Batteurs adverses. Bien que moins dominants que dans les règles originales du Quidditch, les Attrapeurs restent essentiels pour obtenir des points et contribuer à la stratégie globale de l'équipe.

- **Batteurs:** Ils ont pour tâche de perturber l'opposition en lançant des Cognards sur les joueurs adverses, en particulier les Poursuiveurs et les Attrapeurs, pour les empêcher d'avancer ou d'attraper le Vif d'Or. Ils jouent à la fois un rôle défensif et offensif, ouvrant la voie à leurs propres Poursuiveurs et protégeant leurs coéquipiers des Cognards entrants. Les Batteurs apportent un élément dynamique et énergique au jeu en perturbant constamment le déroulement du jeu et en créant des opportunités pour que leur équipe réussisse.

Le travail d'équipe entre ces 4 postes est la clé de la victoire. Chaque rôle offre des défis uniques et nécessite une compréhension approfondie des stratégies offensives et défensives, faisant du jeu une expérience palpitante et complète.



Règles & Format du Match

Dans Harry Potter: Quidditch Champions, les règles du Quidditch ont été modifiées par rapport aux versions originales vues dans les livres et les films. Chaque équipe est désormais composée de 6 joueurs au lieu de 7: 3 Poursuiveurs, 1 Batteur, 1 Gardien et 1 Attrapeur. Le jeu se joue avec 4 balles: un Souafle, 2 Cognards et un Vif d'Or. Les Poursuiveurs gagnent des points en lançant le Souafle à travers l'un des 3 poteaux de but, chacun valant 10 points. Attraper le Vif d'Or insaisissable rapporte 30 points au lieu des 150 d'origine et ne met fin au match qu'en prolongation. Si une équipe est proche de 100 points avant que le Vif d'Or ne soit attrapé, elle peut dépasser la limite et gagner quand même.

En cas d'égalité à la fin du temps imparti, une prolongation de type "golden score" commence, où le prochain but ou la capture du Vif d'Or assure la victoire. Un autre changement concerne les Gardiens, qui peuvent désormais être ciblés par les Batteurs à moins que le Souafle ne se trouve dans la zone de score. Cependant, après un arrêt, les Gardiens ne peuvent pas être plaqués lorsqu'ils tiennent le Souafle. Le stooging, où plusieurs Poursuiveurs peuvent collaborer pour marquer, est autorisé. Les équipes ne peuvent pas marquer depuis leur propre but, et les joueurs, ainsi que le Vif d'Or, doivent rester dans les limites du stade. Ces mises à jour apportent une touche nouvelle et compétitive au jeu traditionnel du Quidditch.



Compétences

Pour devenir un grand joueur dans Harry Potter: Quidditch Champions, il faut maîtriser les compétences uniques de chaque rôle. Un maximum de 10 points de compétence peuvent être attribués par personnage, ce qui oblige les joueurs à répartir stratégiquement leurs points en fonction de leur style de jeu et des besoins du match. Les points de compétence sont partagés entre tous les rôles, ce qui signifie que lorsque les points sont débloqués en montant de niveau, ils peuvent être redistribués librement entre les différentes positions.

Chaque rôle possède 3 arbres de compétences avec 6 niveaux, et les joueurs doivent les faire évoluer de manière séquentielle. Bien qu'aucun chemin de compétence ne soit considéré comme universellement le meilleur, certaines compétences peuvent offrir des avantages significatifs en fonction de la stratégie. Certains joueurs peuvent choisir de se concentrer sur un arbre de compétences spécifique, tandis que d'autres peuvent opter pour une approche plus équilibrée entre différents arbres. Il est important de noter que les joueurs peuvent réinitialiser et redistribuer les points de compétence à tout moment, ce qui permet une polyvalence dans le jeu.

Pour les Attrapeurs, les 3 principaux chemins de compétences sont:

- Recherche: Améliore la vitesse et l'efficacité lors de la poursuite du Vif d'Or.
- Défense: Augmente la protection contre les Cognards et permet au chercheur d'attraper le Vif d'Or à une plus grande distance.
- Perturbation: Vise à gêner les chercheurs adverses en les déséquilibrant.

Pour les Batteurs, les arbres de compétences sont:

- Manipulation du Cognard: Améliore les dégâts du Cognard, réduit les temps de recharge et ajoute des cibles supplémentaires.
- Travail d'Équipe: Améliore la capacité à intercepter les Cognards ennemis et augmente les performances de l'équipe.
- Plaquage: Augmente les dégâts du plaquage et débloquent des capacités de plaquage supplémentaires.

Pour les Gardiens, les parcours de compétences incluent:

- Défense: Élargit le rayon de capture du Gardien et améliore la maniabilité.
- Travail d'Équipe: Réduit les temps de recharge des compétences et renforce les interactions avec les coéquipiers.
- Attaque: Augmente la vitesse de déplacement et améliore la capacité de frappe du Gardien.

Enfin, pour les Poursuiveurs, les arbres se concentrent sur :

- Manipulation du Souafle: Augmente la vitesse de déplacement et la précision de lancer avec le Souafle.
- Travail d'Équipe: Améliore les capacités de passe pour créer de meilleures opportunités de marquer.
- Plaquage: Améliore les dégâts de plaquage et débloquent des bonus lorsque vous plaquez avec succès vos adversaires.

Les points de compétence sont gagnés en progressant dans l'onglet Carrière, généralement en franchissant des étapes et en progressant dans le récit. La flexibilité de redistribution des points de compétence permet aux joueurs d'expérimenter différentes configurations, adaptées à des styles de jeu à la fois agressifs et solidaires en fonction de la situation. Ce système offre la liberté de créer des personnages spécialisés dans un rôle spécifique ou de devenir plus polyvalents dans tous les domaines.





Balais

La réussite du jeu ne dépend pas seulement des compétences de l'équipe, mais aussi de son équipement. Les joueurs peuvent choisir entre 10 balais différents, chacun avec des attributs uniques:

- Cleansweep
- Comet
- Shooting Star
- Legacy I
- Legacy II
- Firebolt
- Nimbus
- Oakshaft
- Stormrider
- Swiftstick

Au début du jeu, 3 balais sont disponibles par défaut: Shooting Star, Cleansweep, et Comet. Les autres peuvent être débloqués via des défis, des récompenses saisonnières ou l'achat d'éditions spéciales du jeu. Les statistiques des balais sont divisées en 3 attributs principaux:

- Vitesse: Détermine la vitesse maximale, l'accélération et l'efficacité améliorée.
- Durabilité: Affecte la santé maximale, la régénération de la santé et le multiplicateur de durée d'étourdissement.
- Agilité: Impacte la vitesse de manœuvre, la distance de dérive et le temps de recharge de l'esquive.

Les balais peuvent être améliorés à l'aide de pierres de lune, une monnaie du jeu. Cependant, comme les améliorations sont spécifiques aux balais, les joueurs doivent soigneusement équilibrer l'utilisation de leurs pierres de lune.



Environnement

Bien que le jeu soit uniquement axé sur le sport du Quidditch, il présente des lieux emblématiques de l'univers d'Harry Potter.





Emplacements

Il existe 6 terrains de Quidditch principaux, chacun avec des environnements et des conditions météorologiques distincts:

- Hogwarts Pitch
- The Burrow
- Beauxbatons
- Durmstrang
- Ilvermorny
- Quidditch World Cup Stadium

Le Hogwarts Pitch offre 3 conditions météorologiques différentes, tandis que le Burrow en propose 4, offrant ainsi divers défis atmosphériques. Les terrains des écoles rivales, comme Beauxbatons et Durmstrang, ont des arrière-plans uniques mettant en scène leurs bâtiments scolaires respectifs, bien que les joueurs ne puissent pas les explorer directement.



Pays

Au fur et à mesure que les joueurs progressent dans la campagne principale, ils débloquent des terrains supplémentaires, et aucun DLC n'est requis pour y accéder. Le défi ultime est la Coupe du monde de Quidditch, où les joueurs s'affrontent au niveau international. Les pays présents à cette étape sont:

- Canada
- États-Unis
- Mexique
- Jamaïque
- Brésil
- Suède
- Allemagne
- Royaume-Uni
- France
- Espagne
- Ouganda
- Afrique du Sud
- Chine
- Japon
- Inde
- Australie

CONSEILS & ASTUCES



Soyez agressif

Bien que les Batteurs aient naturellement des capacités offensives, les Poursuivants et même les Attrapeurs peuvent également contribuer à l'attaque. Les Gardiens, bien que principalement défensifs, peuvent utiliser leur capacité de frappe pour tacle leurs adversaires si vous investissez dans leur arbre de compétences de tacle. En fin de compte, le jeu récompense les stratégies agressives.

Le premier est le meilleur

Attraper le Souafle en premier peut vous donner un avantage précoce dans Quidditch Champions. Pour ce faire, visez le Souafle et appuyez sur le bouton de tacle pour augmenter votre vitesse. Cela vous aide à l'atteindre plus rapidement, mais soyez prêt à esquiver les tacles adverses pour conserver votre avance.

Changer de direction

Lorsque le Vif d'Or est libéré, il est généralement préférable de passer à l'Attrapeur, mais si vous êtes en plein jeu ou si vous tenez le Souafle, terminez d'abord la partie. Une fois terminé, passez à l'Attrapeur et faites équipe avec un Batteur pour Poursuivre le Vif d'Or et l'Attrapeur adverse. Gardez à l'esprit qu'attraper le Vif d'Or ne garantit pas une victoire dans cette version du jeu.



CONCLUSION

Harry Potter: Quidditch Champions comble le vide laissé par Hogwarts Legacy, où le Quidditch était visiblement absent. Il apporte une touche rapide et chaotique au sport de la sorcellerie bien-aimé. Son système de progression quelque peu fastidieux et l'accent mis sur les personnalisations cosmétiques entre les matchs peuvent nuire à l'expérience. En fin de compte, la vraie magie se produit sur le terrain, où il offre l'action de Quidditch dont les fans ont envie. Avec des mécanismes de vol élégants et intuitifs et un gameplay soigné, il excelle sur le terrain, offrant un mélange palpitant de stratégie et d'action, que ce soit en solo ou en multijoueur.