

GAME BOY ADVANCE

AGB-ALPE-USA

THE LORD OF THE RINGS

THE TWO TOWERS

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT 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 black outs triggered by light flashes, 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
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
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

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms 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 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.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

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

CONTENTS

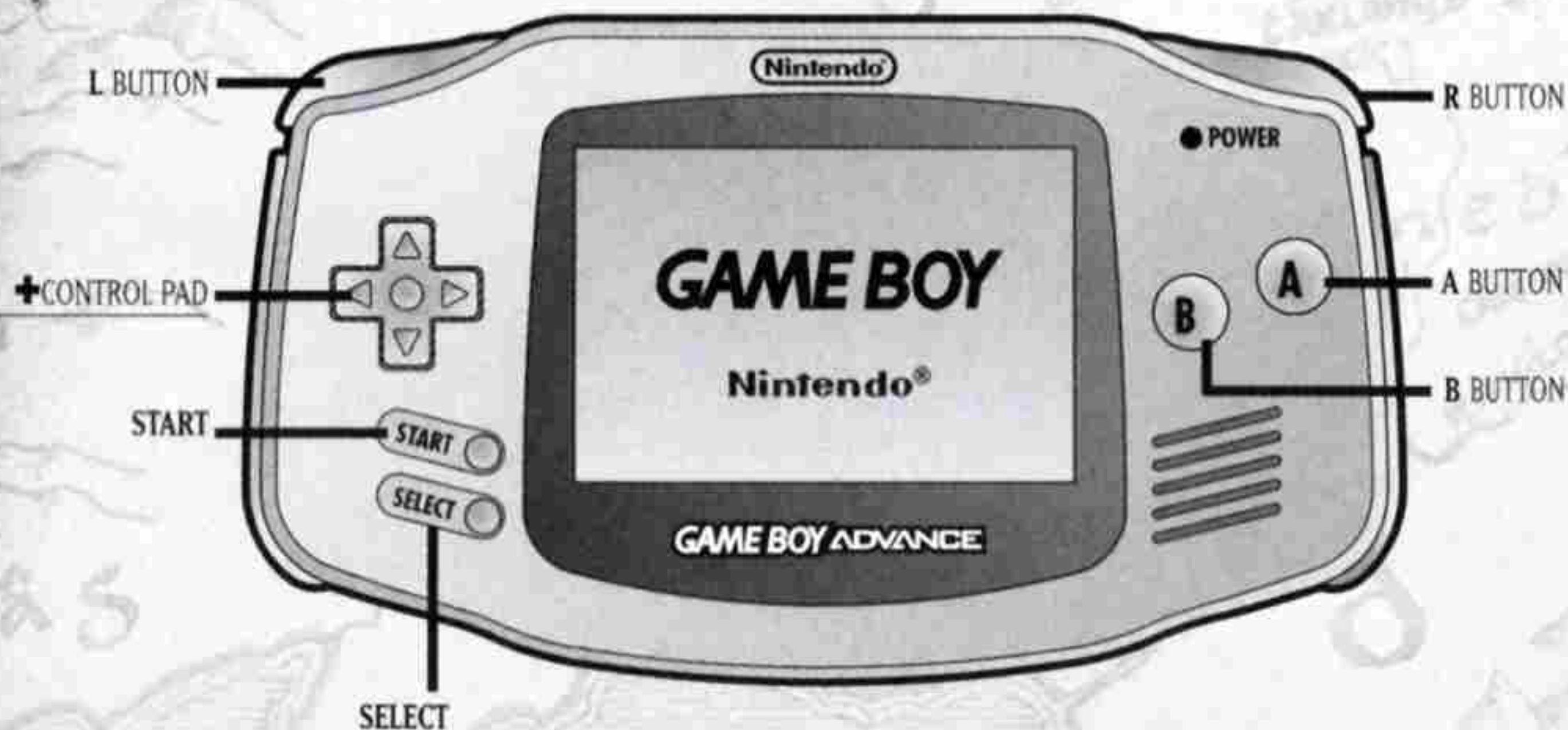
STARTING THE GAME.....	2
COMPLETE GAME CONTROLS.....	2
THE STORY OF THE RING.....	4
GETTING STARTED.....	6
Main Menu.....	6
Options Menu.....	6
BEGINNING THE JOURNEY.....	7
Gameplay Screen.....	7
Pause Menu.....	8
ENGAGING IN BATTLE.....	8
Items and Equipment.....	9
Skills.....	11
Gaining Experience.....	13
MULTIPLAYER LINK MODE.....	15
CHARACTERS.....	15
FORCES OF EVIL.....	17
CONCLUSION.....	19
CREDITS.....	20
LIMITED 90-DAY WARRANTY.....	21

La version française commence à la page 25.

STARTING THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *The Lord of the Rings, The Two Towers* 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. (► *Main Menu* on p. 6.)

COMPLETE GAME CONTROLS



MENU OPTIONS

ACTION

Highlight Option

Select Option

Previous Screen

CONTROL

⬆Control Pad

A Button

B Button

CONTROLS

ACTION

Movement

Active Skill

Primary Attack

Power Attack

Select Active Skill

Collect/Use Item

Pause

Open Backpack

CONTROL

⬆Control Pad

A Button

B Button

Hold down B Button

L Button

R Button

SELECT

START

ITEM/SKILLS/EXPERIENCE CONTROLS

ACTION

Open Backpack

Select Backpack/Skill/Experience Screen

Highlight Item, Skill or Attribute

Adjust Attribute Points

Select Item or Skill

Pause menu

CONTROL

START

L Button or R Button

⬆Control Pad

⬆Control Pad ↔

A Button

SELECT

THE STORY OF THE RING

It began with the forging of the great rings.

Three rings were given to the Elves – immortal, wisest, and fairest of all beings. Seven were given to the dwarf lords – great miners and craftsmen of the mountain halls. Nine rings were gifted to the race of Men, who, above all else, desire power.

For within these rings was bound the strength and will to govern each race. But they all were deceived. For another ring was made.

In the land of Mordor, in the fires of Mount Doom, the Dark Lord Sauron forged, in secret, a master Ring to control all others. And into this ring he poured his cruelty, his malice, and his will to dominate all life.

THE ONE RING

The One Ring, an innocent-looking golden band, is by far the most powerful object in all of Middle-earth. Put it on, and the wearer becomes completely invisible. Using its powers of invisibility draws the attention of the Dark Lord Sauron, who may dispatch sinister creatures to retrieve The One Ring. The One Ring has a strange corruptive influence, causing greed and powerlust in many who see it. Possessing The One Ring can prolong the life of its keeper, but corruption from the The One Ring will eventually transform a normal hobbit into a selfish, hideous monster.

The One Ring was forged thousands of years ago by Sauron in the hellish fires of Mount Doom. He was close to using The One Ring's full powers to dominate Middle-earth when The One Ring was cut from his hand in battle. Sauron has been trying to reclaim The One Ring ever since losing it, and if he does, Middle-earth will be plunged into darkness and sorrow.

To prevent Sauron from possessing The One Ring, it must be destroyed forever, and this can be accomplished only by throwing The One Ring back into the fiery chasm of Mount Doom. Frodo shows a remarkable resistance to The One Ring's evil influence, so he volunteers to carry it on the perilous journey to Mount Doom.

MIDDLE-EARTH

Middle-earth is, by and large, a pleasant place. Hobbits, Men, Elves, and Dwarves live in peace with one another despite their obvious cultural differences. Lately, however, there have been signs of darkness rising throughout the land.

Hobbits inhabit an idyllic agricultural valley called the Shire, where they live in underground houses and have little to worry about beside nosy family members. Hobbits are very small, with big hairy feet, and they have never been known for their courage or adventurous natures. Frodo's improbable journey shows that Hobbits can be the bravest and boldest of all creatures.

The Men of Middle-earth are heroic but not entirely trustworthy. They are known to be selfish and have difficulty controlling their desires. Even the beloved wizard Gandalf is afraid to handle The One Ring for fear of its corruptive powers. Still, Aragorn shows himself to be the best of men in terms of bravery, dedication, and valor in battle. Eowyn is remarkably resistant to Sauron's corruption, and her strong fighting spirit makes her a powerful ally.

Elves are gentle, graceful creatures that live in harmony with nature. They are immortal unless killed in battle, and they conduct themselves with the wisdom and calm of the millenniums they have lived. Legolas is a prince of the Elves, possessing remarkable bravery and skill with a bow.

THE FELLOWSHIP

Gandalf discovers the true nature of the magical ring Frodo possesses and urges him to leave the Shire. Learning of Sauron's efforts to recover The One Ring, Frodo quickly escaped the Shire, was hurt by the Nazgul, and made his way toward the Elven stronghold of Rivendell. Here, the great leaders of Middle-earth discussed the problem of The One Ring and Sauron's recent activities. It was agreed that The One Ring must be taken to Mount Doom to be destroyed. After some debate (and an energetic but fruitless attempt by Gimli to destroy The One Ring with his axe) it was decided that Frodo would bear the burden of The One Ring. Several agreed to accompany and protect him, including Gandalf, Aragorn, Legolas, and Gimli. Together they formed the Fellowship of the Ring, and set off toward Mount Doom on their epic adventure.

FOR MORE INFO about this and other titles, visit EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.

GETTING STARTED

The Lord of the Rings, The Two Towers is based closely on the plot of the blockbuster *The Lord of the Rings* movies. Yet, *The One Ring* is now in your hands and you have many choices to make. Where will you go? What character will you choose? What tactics will help you survive against the overwhelming forces of the Dark Lord Sauron? These decisions are yours to make, and yours to live with. So choose carefully, and whatever you do, don't let your guard down for an instant.

MAIN MENU

Make your choice and hope that Sauron doesn't consider your moves worthy of attention.

NEW GAME – SET OFF ON A
NEW ADVENTURE

MULTIPLAYER – PLAY WITH FRIENDS
WITH A GAME BOY ADVANCE GAME
LINK CABLE, ► **MULTIPLAYER LINK**
MODE ON P. 15



LOAD GAME – CONTINUE A FAVORITE
GAME

OPTIONS – CONTROL SETTINGS
FOR THE ENTIRE GAME.
► **OPTIONS MENU** ON P. 6

OPTIONS MENU

NOTE: Default settings in this manual appear in bold type.

MUSIC

Turn music **ON** or OFF.

MUSIC VOLUME

Turn music volume UP or DOWN.

SFX

Turn special effects sounds **ON** or OFF.

SFX VOLUME

Turn special effects volume UP or DOWN.

FAST DISCARD

Turn OFF to confirm each time you discard an item.

LANGUAGE SELECT

Select the language of your choice.

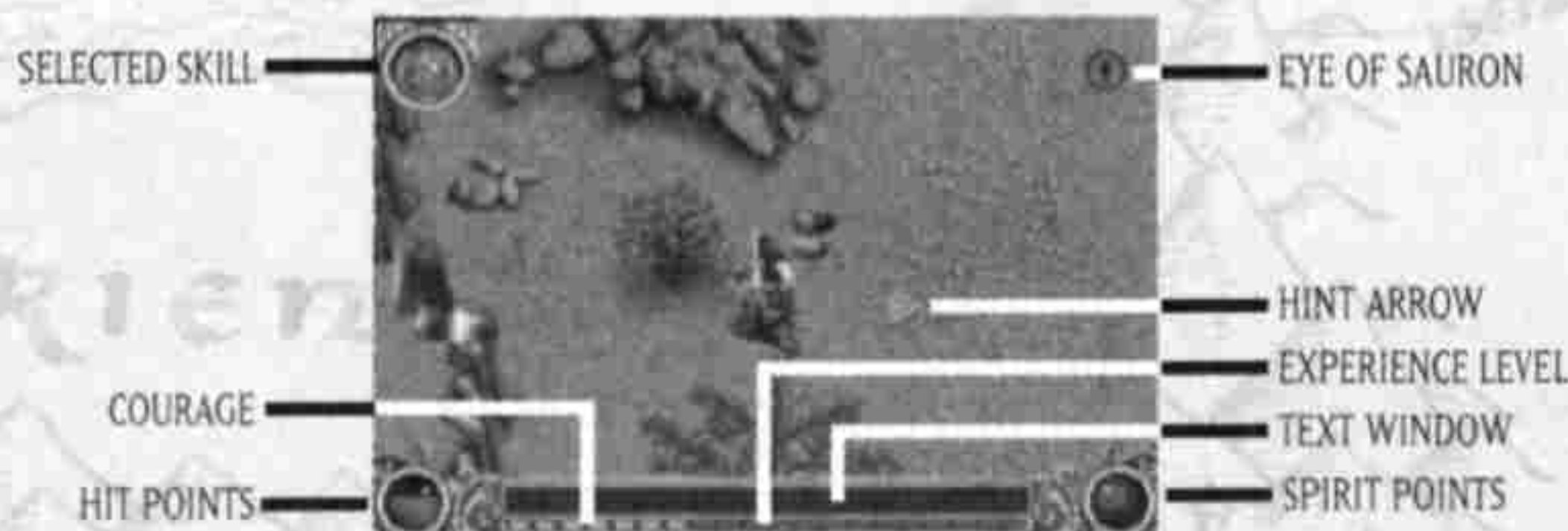
CREDITS

Learn more about the makers of *The Lord of the Rings, The Two Towers*.

BEGINNING THE JOURNEY

Exploring the fearsome lands of Middle-earth is no easy feat, even for lifelong adventurers like Aragorn and Gandalf. The hazards are many; from Orcs lying in ambush to the magical barrage of Saruman the White. Learn to use your resources wisely lest you wander into a beast that's bigger and more prepared than you are.

GAMEPLAY SCREEN



Selected Skill This window appears only when you press the **L** Button to select an active skill. Press the **L** Button again to cycle through your available skills. The window disappears a few moments after you've settled on a skill, and the last visible skill remains selected. (► *Skills* on p. 11)

Eye of Sauron The ever-watchful Eye of Lord Sauron is upon you and as your corruption level rises his eye grows bigger and his attentions more fixed on you. Using certain skills, weapons, and especially using The One Ring can increase the intensity of Sauron's gaze. Let the eye get too big and Sauron dispatches his evil minions to do you in.

Hit Points Indicates the amount of hit points you have left. Your character dies when this window reaches bottom.

Spirit Points Spirit points are depleted every time you use an active skill (A Button), so use your skills wisely and avoid running out of spirit points when it counts.

Text Window Dialogue, item descriptions, and narration appear here.

Experience As you gain experience this bar fills up, and when it completely fills your character gains a level.

EA TIP: If you've lost your sense of direction, don't run about aimlessly. Stand still for a moment and gather your thoughts — a helpful hint will appear.

For a complete list of game controls, ► *Complete Game Controls* on p. 2.

PAUSE MENU

- To pause the game, press SELECT.
- Press **+**Control Pad **↑** to highlight an option, then press **+**Control Pad **←** to change settings.
- Press the **A** Button to select an option.
- Press the **B** Button to return to the previous screen.

SAVE GAME Save or delete games.

OBJECTIVES See your character's current objective.

ARTIFACTS Study the artifacts you have collected. A special bonus opens up when you collect all eight artifacts.

OPTIONS Modify settings for the entire game, ► *Options Menu* on p. 6.

QUIT GAME Quit game and return to the Title screen.

ENGAGING IN BATTLE

Swinging blades and trading blows are all well and good, but your character also acquires valuable items, skills, and experience during the journey. Managing these elements behind the scenes is critical to your success on Middle-earth.

ITEMS AND EQUIPMENT



Finding items comes naturally, and once you search the bodies of a few dead Orcs you'll find enough weapons, armor, and magical objects to make this gruesome task worthwhile. Finding useful objects is always exciting, but the real trick is cleverly managing what you find.

Your backpack holds a limited amount of items, and if it fills up you'll hear a buzzing sound when you attempt to pick up an item. Save room by discarding the least valuable items as you go along, but save precious goods for your own use or for sale at a forge.

Stand on an item to reveal its description in the text box, and leave behind unwanted or duplicate items.

Items that show up as green are rare items, and worth more. Items that show up as red are especially valuable, and should be considered precious.

Gems

The standard trade of Middle-earth is based on gems, making them valuable everywhere you go. A wise adventurer never leaves a gem on the ground to be picked up by the next passerby. Your current gem count can be found on the character page.

- Try smashing things with your weapon. You never know what might be hiding inside rocks, stumps, and other objects.

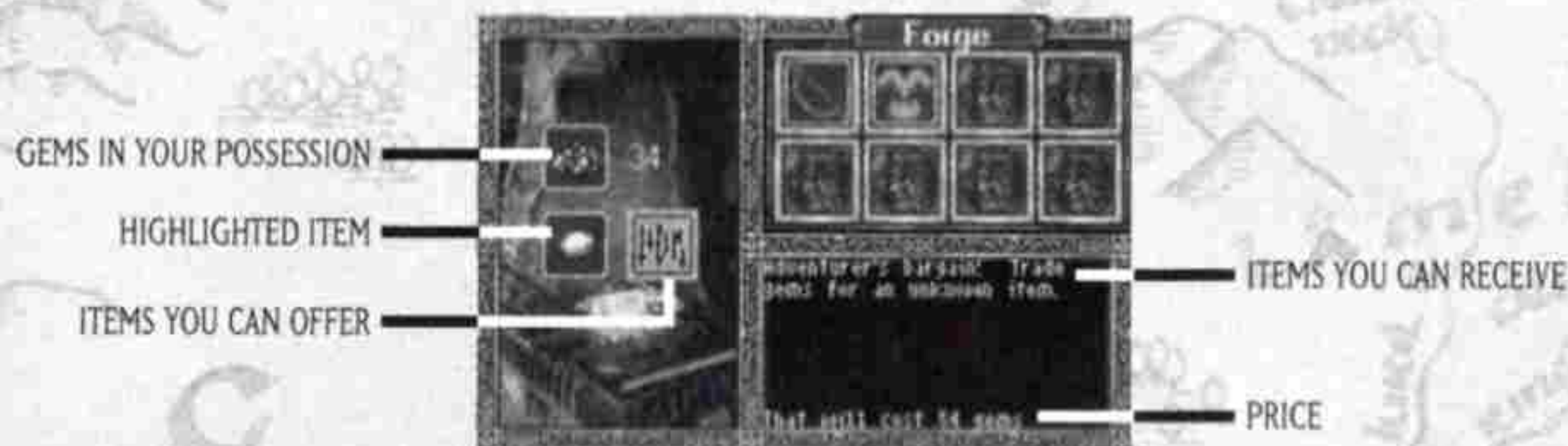
To use or discard equipment:

1. Highlight an item to see its complete description.
2. Press the **A** Button to bring up options for the item.
3. Select equip and press the **A** Button to automatically place the item in its equipment slot.
4. Select discard and press the **A** Button to discard an item. Items you discard do not appear on the gameplay screen and cannot be recovered.

NOTE: If the item turns red when you select it, your character cannot use that item. Trade it to a friend, or save it to sell at a Forge.

TRADE SITES

Trade is alive and well in Middle-earth, and your extra gems are always in demand. Keep your eyes open for special sites like the Forge, the Shrine, and the Entwater Pool where you can trade valuable items.

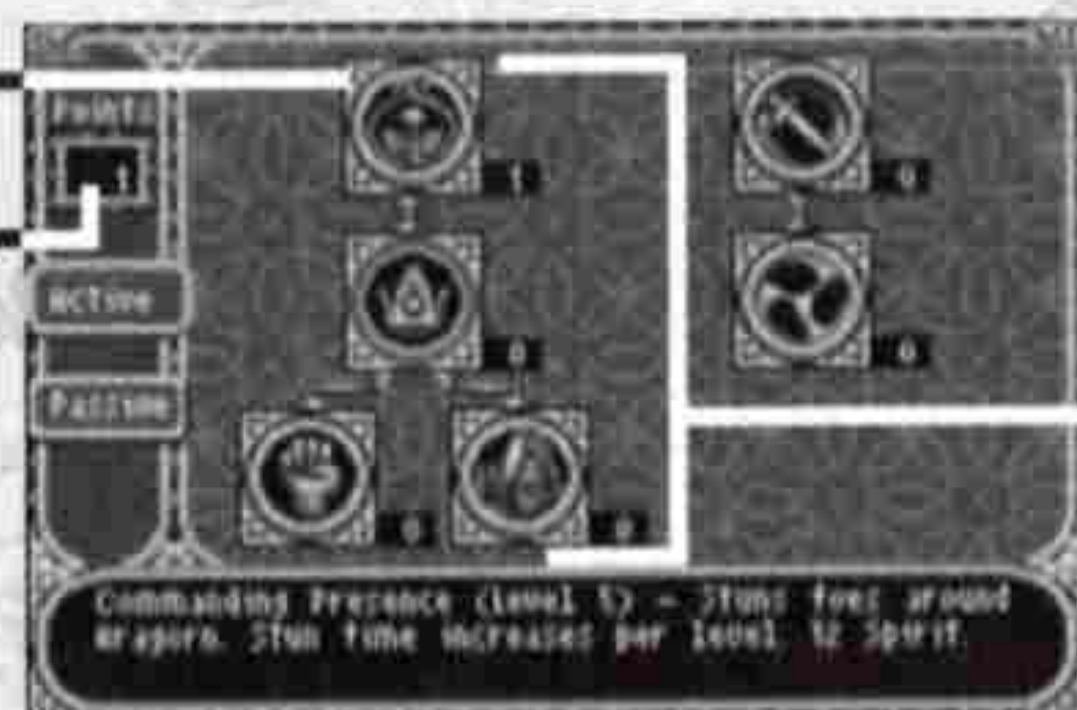


- To trade at a site, approach it and press the **R** Button.
- To buy or sell an item, highlight the item and press the **A** Button.

SKILLS

HIGHLIGHTED SKILL AND NUMBER OF
POINTS ASSIGNED

EXTRA POINTS TO BE ASSIGNED



SKILL NAME

MINIMUM LEVEL TO LEARN SKILL

SKILL TREE

DESCRIPTION OF SKILL
AND ITS EFFECTS

Only Frodo can use the power of the One Ring, only Gandalf can cast magical spells, and none but Aragorn can wield two weapons at once. These and many other unique skills make each character distinctively effective in the fight against Sauron.

New skills can be learned and old skills can be strengthened as your character gains one skill point with each experience level. Skills must be learned in a specific order, which is shown on the Skills screen as a branched tree. Skills at the top of the screen must be learned before the interconnected lower skills become available. Each skill also has a minimum experience level at which it can be learned.

- ❖ **Active Skills** – These are powerful feats of individual prowess that drain Spirit Points with every use and therefore must be used sparingly.
- ❖ **Passive Skills** – Constantly in effect, passive skills provide continual support by boosting character attributes or aiding in defense.

USEFUL SKILLS LEARNED EARLY IN THE GAME

The following are just a few examples of useful skills learned early in the game.

FRODO

The One Ring

Frodo becomes invisible to enemies for ten seconds (plus 2 seconds for each experience level) when he puts on The One Ring. His sneaky attacks do bonus damage but using this active skill comes at a real cost. Sauron always notices when The One Ring is in use, causing Frodo's corruption level to rise rapidly.

Rummage

Hobbit curiosity has its benefits, and each level of this passive skill makes it more likely that Frodo will find better items.

ARAGORN

Herbal Remedy

Aragorn's natural ability to heal wounds is second only to the meditative healing of the Elves. Every time he uses this active skill Aragorn regains 25 hit points (+5 per level), but at the cost of many spirit points. Also, any Kingsfoil herbs Aragorn finds will heal him additional hit points and spirit points.

Dual Wield

Many a fighter envies Aragorn's ability to swing two swords at once. This passive skill allows Aragorn to use a second blade, which does half damage (+1 per level).

LEGOLAS

Overdraw

Legolas is known throughout Middle-earth for his talent with a bow. This active skill allows him to overextend the bowstring, causing massive damage with a single arrow.

Meditation

Peaceful by nature, Legolas uses this passive skill to regain hit points simply by standing still long enough to meditate.

GANDALF

Zap

A simple but effective spell, Zap is an active skill that enables Gandalf to strike enemies with a bolt of supernatural electricity from a distance.

Wisdom

Gandalf's wisdom is a passive skill, but it enables all of his damaging spells to do one extra point of damage per level.

EOWYN

Shield Bash

Orcs who see Eowyn as defenseless prey have a big surprise coming. Her shield bash is so strong that it causes damage and stuns her enemies at the same time.

Strength of Heart Eowyn's strong heart is no easy target for Sauron's corruptive influence. This passive skill reduces corruption by 5% per level and causes 2 points of extra damage to Ringwraiths per level.

GAINING EXPERIENCE

CHARACTER NAME	Aragorn	CHARACTER PICTURE
LEVEL	2	
EXPERIENCE	122	
NEXT LEVEL	234	
HIT POINTS	114/131	
SPRIT POINTS	20/20	
DAMAGE	7-8	
ARMOR QUALITY	4	
TO HIT	23	
DODGE	24	
SHIELD BLOCK	5	
GEMS COLLECTED	14	
ENEMIES KILLED	20	
POINTS	5	
STRENGTH	23	PRIMARY ATTRIBUTES
ACCURACY	23	
HEALTH	22	
DEFENSE	24	
COURAGE	20	

PRIMARY ATTRIBUTES

These critical statistics determine how well your character fights and how long your character lives in the heat of battle. You gain points with every level, so be sure to distribute the extra points on the Experience screen.

Strength

Raw muscle, which determines the amount of damage your character does with his or her weapons. A high Strength also provides bonus Hit Points.

Accuracy

Expertise with weapons, which determines the likelihood of striking an enemy.

Health	Physical fortitude, which is directly related to your character's Hit Points.
Defense	The crucial ability to dodge enemy blows.
Courage	Bravery contributes to your character's Spirit Points. A high Courage also provides bonus Hit Points.

- To distribute points to or from an attribute, highlight it and press the **+Control Pad** $\leftrightarrow$.

SECONDARY ATTRIBUTES

These attributes are displayed for reference only. They cannot be adjusted, although some are affected by changes in equipment and skills.

Level	Experience level. Your character gains 5 primary attribute points and one skill point with each level.
Experience	Experience points gained.
Next Level	Experience points necessary to reach the next level.
Hit Points	Amount of damage the character can take before dying. Also displayed as a red window on the main gameplay screen.
Spirit Points	Every use of an active skill depletes your spirit level, which is visible in the blue window on the gameplay screen.
Damage	The amount of damage your current weapon can do.
Armor Quality	The amount of protection your current armor provides.
To Hit	The odds that your attack will hit an enemy.
Dodge	The odds that you can dodge an enemy attack.
Shield Block	Add this bonus to dodge when you are using a shield.

MULTIPLAYER LINK MODE

Working together is the only hope for saving Middle-earth, and multiplayer *The Lord of the Rings, The Two Towers* is the ultimate way to cooperate. Up to two players, each with their own Game Boy® Advance, can share their adventure using one or more Game Boy® Advance Game Link® cables.

To begin a Multiplayer Link mode match:

1. Connect the Game Link® cable and turn on both Game Boy Advances.
 2. Select Multiplayer from the Main menu. The load multiplayer game screen appears.
 3. Select a saved game, or start a new game by selecting an empty memory slot and selecting a character.
 4. Select **NORMAL**, **HARD** or **MOST DIFFICULT** path for your journey. The game begins.
 - To return to the Main menu, press the **B** Button.
 - To trade items with another player while playing a multiplayer game, first select the item you wish to trade from your inventory. Select the trade option, and the item appears in the other player's inventory provided there is an available inventory slot.
- ❖ If no other player is connected, Multiplayer appears red in the Main Menu and is not selectable.

NOTE: The Multiplayer option is red when no other player is connected.

CHARACTERS

The future of Middle-earth is in the hands of a few brave adventurers who have chosen to help Frodo destroy The One Ring. Each is a credit to his or her race, and if they are successful they can return their peoples to the peaceful lives they once knew.

FRODO

Frodo is the Ringbearer, a brave hobbit whose cleverness keeps him alive in the face of tremendous danger. His adventurous uncle Bilbo left him The One Ring, along with the troubles that accompany it. However, Frodo shows great resistance to the sinister powers of The One Ring and has

volunteered to take it to Mount Doom and destroy it forever for the good of Middle-earth. There could not be a more difficult task.

Frodo wields shortswords and knives, and is the only one capable of using The One Ring. He knows how helpful its powers of invisibility can be, and at what cost, as using The One Ring invites the sinister gaze of the Eye of Sauron.

ARAGORN

Men are weak, or at least this is the commonly held belief in Middle-earth. Three thousand years ago, Isildur, King of the Men of Gondor, gained great renown when he cut The One Ring from the hand of Sauron, ending his villainous reign. Soon after, however, he chose not to destroy The One Ring when he had the chance to cast it into the fires of Mount Doom, and thus Men are known to be weak in character and not entirely trustworthy.

Aragorn can change all of that. He is a ranger, a strong man skilled in the use of many weapons including swords and shields. He is trained to survive in every situation, and his skills are such that he can handle two weapons (of certain types) at once. Many know him as Strider, but few are aware of his true identity as son of Arathorn and heir to Isildur's throne. He is the rightful king of Gondor, and a force to be reckoned with.

LEGOLAS

Legolas is a noble Elven prince, deadly accurate with his Elven bow and knowledgeable in wilderness lore. Because he is an elf, Legolas has exceptional sight and hearing, and although he will never die of old age, he can be hurt or killed in battle. Legolas is kind and graceful, and he has a deep love for the peaceful side of nature. He and his valuable ranged attack are great assets to the Fellowship.

GANDALF

Gandalf the Grey is known and respected throughout Middle-earth as a great conjurer and a genuinely wise man. He is not young, but he can use staves and some swords skillfully in combat. Nevertheless, Gandalf's true strength lies in his vast repertoire of magic spells and abilities. He is the only character capable of using magic, and he uses it well.

Gandalf serves as a father figure to Frodo, providing leadership and protection to the young Hobbit. He would carry The One Ring himself, but his knowledge of magic is too dangerous to expose to the corruptive powers of The One Ring.

EOWYN

Eowyn may be a kind and beautiful woman, but she can be deadly as well. Her strong heart and independent outlook let her swing a blade with the best of men, and her presence on the battlefield strikes fear among Sauron's hordes. Her noble blood and stubborn will come from her family, as she is the sister of Eomer.

Eowyn is very close with her family, and she often visits her Uncle, King Theoden of Rohan, who is now suffering from illness. She helps her family whenever she can, and when she needs help on the battlefield she can rely on the Rohirrim Soldiers.

FORGES OF EVIL

No warrior takes Middle-earth's evil creatures lightly, and as Sauron grows in strength so do his armies of sinister creations. It is wise to learn the ways of these creatures, for knowing their weaknesses is your only hope against them.

HERO CREATURES

Exceptional examples of every sinister breed inhabit Middle-earth, and these inspire their brothers in battle. Hero creatures are bigger, stronger, and tougher than others of their race, and they can be very hard to subdue. For example, Lurtz, a leader of the Uruk-Hai, is bigger and badder than the rest of his army, and slaying him will prove no easy task. The rewards for killing a hero creature are great as the victor gains extra treasure and experience points.

BALROG™

Confronting a Balrog is a terrifying event by any measure. These tremendous apparitions are actually demons from a past age, and they don't wake gently. Spewing smoke and fire, a Balrog is very capable of burning, crushing, or scaring an adventurer to death.

CAVE TROLL™

Big, slow-witted, and dangerous, the cave troll is an awkward brute that might not be taken seriously if it weren't so horrifying. Its strength is legendary, its speed deceptively fast, and its thick hide and strong constitution make fighting one an epic event. Thankfully, its decision-making skills are lacking, and Cave Trolls despise direct sunlight.

CREBAIN™ (CROWS)

The Crebain are a breed of giant crows from Dunland. They may seem harmless, and it is true that they will not attack, but do not be deceived. Saruman himself has dispatched them from Isengard, and any Crebain that fly home will alert him of your activities and increase your corruption level. They are quick and hard to hit, but striking them down can save you big trouble in the future.

FOREST TROLL

Closely related to Cave Trolls, Forest Trolls are equally large but slightly more intelligent. Thankfully, Forest Trolls are slower, not quite as effective in battle, and so sensitive to sunlight that it can kill them.

MORIA GOBLINS™

Subterranean creatures in the mines of Moria have evolved uniquely for life in this dark, dank environment. Moria Goblins are a subspecies of Orc who have developed the ability to climb walls and prefer to fight in great numbers. Thankfully, they are smaller and weaker than Orcs in the outside world, but they are surprisingly quick.

ORCS™

The footsoldiers of Sauron's evil forces, Orcs can be found throughout Middle-earth. Although mutated from Elves, Orcs are corrupted forms that stand just over five feet tall. Taking their strength and determination for less than full-size can be a deadly mistake, however, especially when multiple Orcs are involved in battle. Capable of melee attacks as well as ranged attacks with bows, Orcs have only one obvious weakness: they grow weaker in sunlight.

NAZGUL (RINGWRAITHS)

The nine horsemen were once great kings, hellishly corrupted to the point of no return. They fell victim to Sauron when he gifted them rings of power, which slowly turned them to wraiths. They are now completely under the Dark Lord's control and he dispatches them throughout Middle-earth in attempts to recover The One Ring. They appear in hooded black robes, usually when the Eye of Sauron is fully fixed upon The One Ring's wearer.

URUK-HAI (SUPER-ORCS)

Saruman has succeeded in crossbreeding Men and Orcs. The result is an army of stronger, faster Orcs that do not weaken in sunlight. They are capable of melee attacks, ranged attacks with bows, and pike attacks. Genetic enhancement makes the Uruk-Hai far more dangerous than their standard Orc counterparts.

WARGS

Large vicious creatures, Wargs may be encountered on their own, in packs, or even as mounts for Orcs.

YOUNG WARGS

Young Wargs are most dangerous when encountered in packs. They are found in forests, especially dark forests.

CONCLUSION

Darkness threatens to overcome the peaceful lands of Middle-earth, and even the most powerful leaders are helpless to stop it. There is only one solution: to destroy the One Ring by casting it into the fires of Mount Doom. Frodo will carry The One Ring, but the dangers will be many and the journey will be treacherous. He needs support along the way from loyal friends with exceptional battle skills. The stakes are high and the task seems impossible, but with your help Middle-earth can be saved.

CREDITS

ELECTRONIC ARTS

Producer: Josh Hendren

Director, Business and Product Development: Frank Pape

Product Manager: Jonathan Harris

Lead Tester: Charles Paw

Assistant Lead 1: Stewart Graff

Assistant Lead 2: Jason Ng

Core Testers: Billy Crippen, Kyle Baldock, Rodney Munsayac

Package Design: BLT Design, Marco Garcia

Package Project Management: John Burns

Documentation: Noah Davis

Documentation Layout & Design: The Big Idea Group

Customer Quality Control: Eron Garcia, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Russell Medeiros, Simon Steel, Benjamin Crick, Joel Knutson

Special Thanks: John Mayo, Jeanne Young, Nina Dobner, Kevin Burdick, Rob Crombie, Mike Dean, Neil Young, Scott Evans, Susan DeMerit, Stephanie Hertager, Scott Perras, Chris Gray, Aaron Rice, Yasuyuki Tahara, Dante Treglia

GRIPTONITE GAMES

Executive Producer: Steve Ettinger

Producer: J.C. Connors

Lead Developer: Jim Verhaeghe

Lead Artist: Randy Briley

Developers: Joe Bryant, Champagne X Mac

Additional Programming: Doug Brettin, Kevin Wright, Stephen Nguyen, Doug Schilling, Robert Kirkpatrick

Art and Animation: Tamara Knoss, Marcus Howell, Michael Wilcox

Additional Art: Mike Platteter, Steve Nasker, Peter Fries, Bill Sears, Todd Lovering

Music and Sound Effects: Ian Stocker

Design Team: J.C. Connors, Darby McDevitt, Jason Bay

Writer: Darby McDevitt

Test Lead: Brian Kirkniess

Testers: Michelle Gingrich, Anil Joshi

AMAZE ENTERTAINMENT

Executive Producers: Dan Elenbaas, David Mann

Director of Development Services: Jack Brummet

Creative Director: Phil Trumbo

NEED GAMEPLAY HELP? Call the EA HINTS & INFORMATION HOTLINE for recorded hints, tips, and passwords 24 hours a day, 7 days a week!

In the US, dial 900-288-HINT (4468). 95c per minute.

In CANADA, dial 900-451-4873. \$1.15 (Canadian) per minute.

If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling. Hotline requires a touch-tone telephone. Call length determined by user; average length is four minutes. Messages subject to change without notice.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

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

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

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

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

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

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

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

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

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

You must call the EA HINTS & INFORMATION HOTLINE for hints, tips, or codes.

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

FTP: [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

Software and Documentation © 2002 Electronic Arts. All rights reserved.

Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Proof of Purchase
Lord of the Rings™, The Two Towers™



1451305

23

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 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'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance 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

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

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

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 ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause 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. Évitez 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 types 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 Game 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.



ADOLESCENTS
SANG
VIOLENCE

LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



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

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

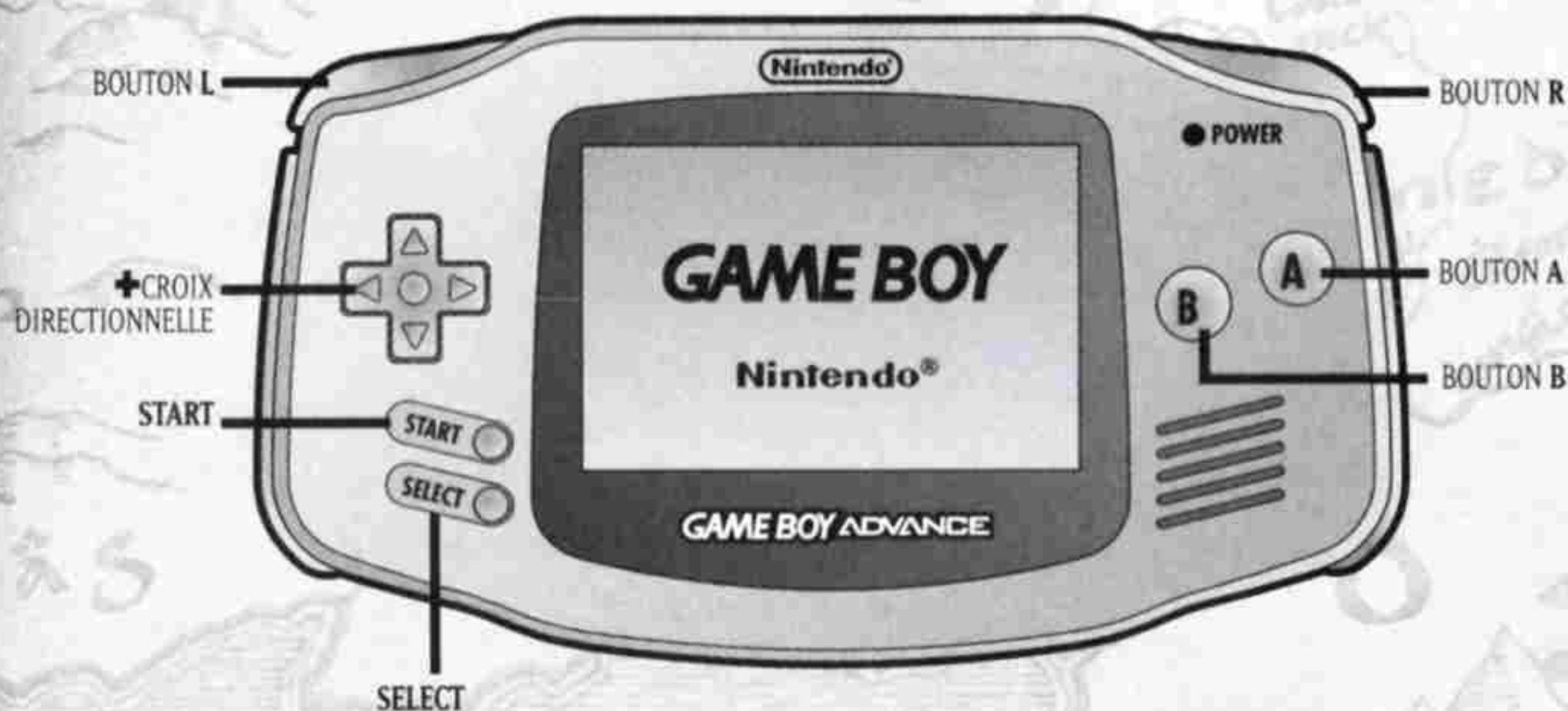
TABLE DES MATIERES

POUR COMMENCER	26
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	26
L'HISTOIRE DE L'ANNEAU	28
POUR COMMENCER	30
Menu principal	31
Menu des options	31
DÉBUT DE L'AVENTURE	32
Écran de jeu	32
Menu de pause	33
BATAILLES	34
Articles et équipement	34
Compétences	36
Acquérir de l'expérience	39
MODE MULTIJOUEUR	41
PERSONNAGES	42
LES FORCES DU MAL	44
CONCLUSION	46
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE	47
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	49

POUR COMMENCER

1. Éteignez votre Nintendo® Game Boy® Advance. N'essayez jamais d'insérer ou d'enlever un logiciel lorsque le bouton d'alimentation est à la position ON.
2. Insérez le logiciel *The Lord of the Rings: The Two Towers* dans la fente du Game Boy Advance. Appuyez fermement pour que la cartouche soit bien en place.
3. Allumez l'appareil. Les écrans de mentions légales apparaissent.
4. Appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran de titre.
5. Quand l'écran de titre est affiché, appuyez sur **START** pour accéder au menu principal.
(► Menu principal, p. 31.)

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



OPTIONS DE MENU

ACTION

Mettre l'option en surbrillance

Sélectionner l'option

Écran précédent

COMMANDE

➕Croix directionnelle

Bouton A

Bouton B

COMMANDES

ACTION

Déplacements

Habilité active

Attaque principale

Attaque en force

Sélectionner une habileté active

Amasser/utiliser des articles

Suspendre la partie

Ouvrir le sac à dos

COMMANDE

➕Croix directionnelle

Bouton A

Bouton B

Maintenir le bouton B enfoncé

Bouton L

Bouton R

SELECT

START

COMMANDES LIEES AUX OBJETS/COMPETENCES/EXPERIENCES

ACTION

Ouvrir le sac à dos

Sélectionner l'écran Sac/Compétence/Expérience

Mettre en surbrillance un objet, une compétence ou un attribut

Ajuster les points d'attributs

Sélectionner un objet ou une compétence

Menu de pause

COMMANDE

START

Bouton L ou bouton R

➕Croix directionnelle

➕Croix directionnelle ↔

Bouton A

SELECT

L'HISTOIRE DE L'ANNEAU

Tout a commencé quand les Anneaux de pouvoir ont été forgés.

Trois Anneaux ont été donnés aux Elfes, ces êtres immortels les plus sages et les plus justes d'entre tous. Sept ont été donnés aux Seigneurs Nains; de grands mineurs et artisans des couloirs des montagnes. Neufs Anneaux ont été offerts à la race humaine qui, plus que tout, désire le pouvoir. Car dans ces Anneaux résident la force et la volonté de gouverner chaque race. Mais ils ont tous été déçus, car un autre Anneau a été fabriqué.

Au pays du Mordor, dans l'enfer du Mont du Destin, Sauron, le Seigneur des ténèbres, a forgé en secret un Anneau maître pour contrôler tous les autres. Dans cet Anneau il a versé sa cruauté, sa malice et sa volonté de dominer le monde.

L'ANNEAU UNIQUE

L'Anneau, un anneau d'or d'apparence anodine, est de loin l'objet le plus puissant de la Terre du Milieu. Celui qui le porte devient complètement invisible. Le recours à ses pouvoirs d'invisibilité attire l'attention du Seigneur des ténèbres Sauron, qui peut envoyer de sinistres créatures pour récupérer l'Anneau Unique.

L'Anneau Unique possède un étrange pouvoir d'influence corruptive et nombre de ceux qui le voient deviennent avares et avides de pouvoir. Posséder l'Anneau Unique peut prolonger la vie de son gardien, mais la corruption de l'Anneau Unique transformera tôt ou tard un hobbit normal en un monstre égoïste et hideux.

L'Anneau Unique a été forgé il y a des milliers d'années par Sauron dans les feux infernaux du Mont du Destin. Celui-ci parvint presque à utiliser les pleins pouvoirs de l'Anneau Unique pour dominer la Terre du Milieu lorsque l'Anneau Unique fut coupé de son doigt au cours de la bataille. Il tente de récupérer l'Anneau Unique depuis qu'il l'a perdu et, s'il réussit, la Terre du Milieu sera plongée dans les ténèbres et la douleur.

Pour empêcher Sauron de mettre la main sur l'Anneau Unique, il fait détruire ce dernier complètement, et il n'y a qu'un seul moyen de le faire : le lancer dans les entrailles ardentes du Mont du Destin. Frodon fait preuve d'une remarquable résistance aux pouvoirs maléfiques de l'Anneau Unique et il se porte volontaire pour le transporter dans le périlleux voyage vers le Mont du Destin.

LA TERRE DU MILIEU

En général, la Terre du Milieu est un endroit agréable. Les hobbits, les hommes et les nains y vivent en paix malgré leurs différences culturelles évidentes. Toutefois, récemment, le territoire a été témoin de manifestations des ténèbres.

Les hobbits habitent une vallée agricole idyllique appelée la Comté, où ils vivent dans des maisons souterraines et où ils ont peu de préoccupations, mis à part l'indiscrétion des membres de leur famille. Les hobbits sont très petits, ont de gros pieds velus et n'ont jamais été reconnus pour leur courage ou leur nature aventureuse. L'improbable aventure de Frodon montre que les hobbits peuvent être les créatures les plus braves et les plus hardies de toutes.

Les hommes de la Terre du Milieu sont héroïques mais pas entièrement dignes de confiance. Ils sont réputés être égoïstes et ont de la difficulté à contrôler leurs désirs. Même le bien-aimé magicien Gandalf a peur de toucher à l'Anneau Unique à cause de ses pouvoirs de corruption. Néanmoins, Aragorn se montre le meilleur des hommes pour ce qui est de la bravoure, du dévouement et de la valeur sur le champ de bataille. Eowyn résiste remarquablement à la corruption de Sauron et son esprit extrêmement combatif en fait une puissante alliée.

Les elfes sont de douces et gracieuses créatures qui vivent en harmonie dans la nature. Ils sont immortels à moins d'être tués au combat, et ils se conduisent avec la sagesse et le calme des millénaires qu'ils ont vécus. Legolas est un prince des Elfes; il est remarquablement brave et emploie l'arc habilement.

LA COMMUNAUTE

Gandalf découvrit la vraie nature de l'Anneau magique que possédait Frodon et lui recommanda de quitter la Comté. Dès que Frodon fut mis au courant des efforts de Sauron pour récupérer l'Anneau Unique, il eut l'intelligence de quitter la Comté avec l'Anneau. Il échappa aux Nazgûl et se fraya un chemin vers la forteresse elfique de Fondcombe. Là, les grands chefs de la Terre du Milieu discutèrent de la question de l'Anneau Unique et des récentes activités de Sauron. Il fut convenu d'amener l'Anneau Unique au Mont du Destin et de le détruire. Après un débat (et une tentative énergique mais infructueuse de Gimli pour détruire l'Anneau Unique avec sa hache), il fut décidé que Frodon continuerait de porter l'Anneau Unique. Plusieurs se portèrent volontaires pour l'accompagner et le protéger, y compris Gandalf, Aragorn, Legolas et Gimli. Ensemble, ils formèrent la Communauté de l'Anneau et se mirent en route pour le Mont du Destin dans une aventure épique.

POUR PLUS DE DETAILS sur le présent jeu et d'autres produits de EA GAMES^{MD}, consultez le site Web www.eagames.com.

POUR COMMENCER

The Lord of the Rings, The Two Towers s'inspire fidèlement du scénario des films à succès Le Seigneur des Anneaux. Néanmoins, l'Anneau Unique est maintenant entre vos mains et de nombreux choix s'offrent à vous. Où irez-vous? Quel personnage choisirez-vous? Quelles tactiques vous aideront à survivre contre les forces impitoyables de Sauron le Seigneur des Ténèbres? C'est vous qui devez prendre les décisions... et vivre avec. Alors soyez judicieux dans vos choix et, quoi que vous fassiez, n'abaissez pas votre garde pour même un instant.

MENU PRINCIPAL

Faites votre choix, et souhaitez que Sauron ne considère pas vos manœuvres dignes d'attention.

NOUVELLE PARTIE – EN ROUTE POUR
UNE NOUVELLE AVENTURE

MULTIJOUEUR – JOUER AVEC DES
AMIS À L'AIDE D'UN CÂBLE GAMEBOY
ADVANCE GAME LINK,
➤ *MODE MULTIJOUEUR, P. 40*



CHARGER UNE PARTIE – CONTINUER
VOTRE PARTIE FAVORITE

OPTIONS – RÉGLAGES DES
COMMANDES POUR TOUTE LA PARTIE,
➤ *MENU DES OPTIONS, P. 31*

MENU DES OPTIONS

REMARQUE : Les paramètres par défaut sont indiqués en gras dans ce manuel.

MUSIQUE

ACTIVER ou **DÉSACTIVER** la musique.

VOLUME MUSIQUE

MONTER ou **BAISSER** le volume de la musique.

BRUITAGES

ACTIVER ou **DÉSACTIVER** les sons des effets spéciaux.

VOLUME BRUITAGES

MONTER ou **BAISSER** le volume des effets spéciaux.

ABANDON RAPIDE

Mettre à **SANS** pour confirmer chaque fois que vous vous débarrassez d'un objet.

CHOIX DE LANGUE

Sélectionner la langue de votre choix.

GENÉRIQUE

Pour en savoir davantage sur les créateurs de *The Lord of the Rings, The Two Towers*.

DÉBUT DE L'ADVENTURE

Explorer les territoires effrayants de la Terre du Milieu n'est pas un mince exploit, même pour des aventuriers de toujours comme Aragorn ou Gandalf. Les dangers sont nombreux; des Orques qui vous tendent une embuscade au barrage magique de Saroumane le Blanc. Apprenez à utiliser vos ressources à bon escient, de crainte de tomber sur une bête plus grande et mieux préparée que vous.

ÉCRAN DE JEU



Compétence sélectionnée

Cette fenêtre n'est affichée que lorsque vous appuyez sur le bouton **L** pour sélectionner une compétence active. Appuyez de nouveau sur le bouton **L** pour parcourir les compétences disponibles. La fenêtre disparaît pendant quelques instants après que vous ayez choisi une compétence et la dernière compétence visible demeure sélectionnée. (► *Compétences*, p. 36).

Œil de Sauron

L'œil toujours aux aguets du Seigneur Sauron vous guette et à mesure que votre niveau de corruption augmente, il grossit et Sauron vous prête davantage d'attention. L'utilisation de certaines compétences ou armes, et particulièrement le recours à l'Anneau Unique, peuvent augmenter l'intensité du regard de Sauron. Laissez l'œil devenir trop grand et Sauron lancera ses sbires à vos trousses pour vous supprimer.

- Points de vie** Indique le nombre de points de vie qu'il vous reste. Votre personnage meurt quand cette fenêtre atteint le bas.
- Points de courage** Ces points de courage diminuent chaque fois que vous utilisez une compétence active (bouton **A**). Utilisez vos compétences sagement et évitez de perdre ces points de courage quand ça compte.
- Fenêtre de texte** Des dialogues, des descriptions d'objets et la narration sont affichés dans cette fenêtre.
- Expérience** Cette barre se remplit à mesure que vous acquérez de l'expérience et votre personnage gagne un niveau quand elle est totalement remplie.
- CONSEIL EA :** **Si vous avez perdu votre sens de l'orientation, ne courez pas sans but dans tous les sens. Demeurez immobile pendant un instant et rassemblez vos idées; un conseil utile apparaîtra.**

Pour une liste complète des commandes, ► *Liste complète des commandes* p. 26.

MENU DE PAUSE

- Pour suspendre la partie, appuyez sur SELECT.
- Utilisez la **+**croix directionnelle : pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle ↔ pour changer les paramètres.
- Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une option.
- Appuyez sur le bouton **B** pour retourner à l'écran précédent.

SAUVEGARDER

LA PARTIE

Enregistrer ou supprimer une partie.

OBJECTIFS

Voir l'objectif actuel de votre personnage.

ARTEFACTS

Étudier les artefacts que vous avez ramassés. Un boni spécial est décerné à celui qui collectionne les huit objets.

OPTIONS

Modifier les paramètres pour toute la partie, ► *Menu des Options*, p. 31.

QUITTER

Quitter la partie et retourner à l'écran de titre.

BATAILLES

Balancer son épée et échanger des coups c'est bien beau, mais votre personnage acquiert également de précieux(ses) objets, compétences et expériences pendant son périple. Gérer ces éléments en coulisse est essentiel à votre succès en Terre du Milieu.

ARTICLES ET ÉQUIPEMENT



Trouver des objets se fait naturellement et en fouillant les corps de quelques Orques morts, vous trouverez suffisamment d'armes, d'armures et d'objets magiques, pour que cette horrible tâche en vaille la peine. Trouver des objets utiles est toujours stimulant, mais le véritable secret est de gérer intelligemment ce que vous trouvez.

Votre sac à dos contient un nombre limité d'objets et s'il se remplit, vous entendrez un bourdonnement quand vous tenterez de ramasser un objet. Faites de la place en vous débarrassant des objets de moindre valeur au fur et à mesure, mais conservez les objets précieux pour vos propres besoins ou pour les vendre à une forge.

Demeurez sur un objet pour révéler sa description dans la boîte de texte et abandonnez les objets indésirables ou en double.

Les objets verts sont des objets rares et ont une plus grande valeur. Les objets rouges sont les plus précieux.

Gemmes

Le commerce habituel de la Terre du Milieu repose sur les pierres précieuses, ce qui leur confère une valeur partout où vous allez. Un aventurier avisé ne laisse jamais sur le sol des gemmes que le prochain passant pourrait ramasser. Vous trouverez votre quantité actuelle de gemmes à la page des personnages.

- Essayez de fracasser les choses avec votre arme. On ne sait jamais ce qui peut se cacher à l'intérieur d'une pierre, d'une souche ou d'autres objets.

Pour utiliser une pièce d'équipement ou s'en débarrasser :

1. Mettez l'article en surbrillance pour afficher sa description en entier.
2. Appuyez sur le bouton **A** pour afficher les options de l'objet.
3. Sélectionnez Équiper et appuyez sur le bouton **A** pour placer l'article automatiquement dans sa fente d'équipement.
4. Sélectionnez Abandonner et appuyez sur le bouton **A** pour vous débarrasser de l'objet. L'objet n'apparaîtra pas à l'écran de jeu et ne pourra pas être récupéré.

REMARQUE : Si l'objet devient rouge lorsque vous le sélectionnez, votre personnage ne se servira de cet objet. Échangez-le à un ami ou gardez-le pour le vendre à une Forge.

CENTRES DE COMMERCE

Le commerce se porte bien en Terre du Milieu et vos gemmes supplémentaires sont toujours en demande. Soyez à l'affût des endroits spéciaux comme la Forge, le lieu de pèlerinage et la rivière Entwater où vous pouvez échanger des objets de valeur.



- Pour faire des affaires à un endroit, approchez-le et appuyez sur le bouton R.
- Pour acheter ou vendre un article, mettez-le en surbrillance et appuyez sur le bouton A.

COMPÉTENCES



Seul Frodon peut utiliser le pouvoir de l'Anneau Unique, seul Gandalf peut jeter des sorts et personne d'autre qu'Aragon ne peut manier deux armes à la fois. Ces compétences uniques et de nombreuses autres rendent les personnages efficaces, chacun à sa façon, dans le combat contre Sauron.

De nouvelles compétences peuvent être acquises et les anciennes compétences peuvent être développées, car votre personnage gagne un point de compétence à chaque niveau d'expérience. Les compétences doivent être apprises dans un ordre précis qui apparaît à l'écran Compétences sous forme d'arborescence. Les compétences dans le haut de l'écran doivent être acquises avant que les compétences connexes du bas puissent devenir disponibles. Pour chaque compétence, il existe un niveau d'expérience auquel la compétence peut être acquise.

❖ **Compétences actives** – Il s'agit de prouesses individuelles vertigineuses pour lesquelles chaque utilisation vous coûte des points de courage et qui, par conséquent, doivent être utilisées avec modération.

❖ **Compétences passives** – Constamment en vigueur, les compétences passives vous soutiennent continuellement en accentuant les attributs de votre personnage ou en vous aidant à vous défendre.

COMPETENCES UTILES ACQUISES TOT DANS LA PARTIE

Voici quelques exemples de compétences utiles acquises tôt dans la partie.

FRODON

L'Anneau unique Frodon devient invisible à ses ennemis pendant dix secondes (plus deux secondes pour chaque niveau d'expérience) lorsqu'il enfle l'Anneau Unique. Ses attaques sournoises font plus de dommages, mais le recours à cette compétence active se paie cher. Sauron sait toujours quand l'Anneau Unique est utilisé, ce qui entraîne une hausse rapide du niveau de corruption de Frodon.

Fouille

La curiosité des hobbits a ses bons côtés et chaque niveau de cette compétence passive augmente les chances de Frodon de trouver de meilleurs objets.

ARAGORN

Herbes médicinales

La capacité innée d'Aragorn de guérir les blessures n'est dépassée que par la guérison par méditation des Elfes. Chaque fois qu'il utilise cette compétence active, Aragorn regagne 25 points de vie (+5 par niveau), mais au coût de nombreux points de courage. De plus, tout l'Athelas qu'Aragorn trouve lui donnent des points de vie et des points de courage supplémentaires.

Double tranchant Nombre de combattants envient Aragorn et sa capacité de manier deux épées à la fois. Cette compétence passive permet à Aragorn d'utiliser une deuxième épée qui cause la moitié des dommages (+1 par niveau).

LEGOLAS

Tension

Legolas est connu partout en Terre du Milieu pour ses talents d'archer. Cette compétence active lui permet d'étirer davantage la corde de l'arc, ce qui fait qu'il cause des dommages considérables avec une seule flèche.

Méditation

Paisible de nature, Legolas utilise cette compétence passive pour regagner des points de vie simplement en demeurant immobile assez longtemps pour méditer.

GANDALF

Zap

Un sort simple mais efficace, le Zap est une compétence active qui permet à Gandalf de frapper l'ennemi à distance avec une charge d'électricité surnaturelle.

Sagesse

La sagesse de Gandalf est une compétence passive, mais elle permet à tous ses sorts dommageables de lui faire gagner un point de dégâts supplémentaire par niveau.

EOWYN

Coup de bouclier Une surprise attend les Orques qui voient en Eowyn une proie sans défense. Son coup de bouclier est si fort qu'il cause des dommages et assomme ses ennemis en même temps.

Force du cœur Le cœur vaillant d'Eowyn n'est pas une cible facile pour l'influence corruptible de Sauron. Cette compétence passive réduit la corruption de 5 % par niveau et cause deux points de dégâts supplémentaires par niveau aux Nazgûl.

ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE

NOM DU PERSONNAGE

Gandalf

Niveau 2

Expérience 145

Niveau suiv 255

Points de vie 100/116

Pts courage 70/70

Dégâts 4-3

Qual armure 3

Pour toucher 20%

Esquive 20%

Blocage 0%

IMAGE DU PERSONNAGE

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Force 18

Précision 20

Santé 22

Défense 20

Courage 30

GEMMES AMASÉES

PRINCIPAUX ATTRIBUTS

Points 5

ENNEMIS TUÉS

12

20

PRINCIPAUX ATTRIBUTS

Ces statistiques essentielles déterminent la tenue de votre personnage au combat et sa durée de vie dans le feu de l'action. Vous obtenez des points à chaque niveau, alors assurez-vous de distribuer les points supplémentaires à l'écran Expérience.

Force Du muscle brut, ce qui détermine l'ampleur des dommages causés par votre personnage à l'aide de son ou ses armes. Une valeur élevée vous donne aussi des points de vie bonus.

Précision Expertise avec les armes, ce qui détermine le degré de probabilité de toucher un ennemi.

Santé Force physique, directement liée aux points de vie de votre personnage.

Défense
Courage

La capacité cruciale d'éviter les coups ennemis.

La bravoure contribue aux points d'ardeur de votre personnage. Une valeur élevée vous donne aussi des points de vie bonis.

- Pour distribuer des points vers et à partir d'un attribut, sélectionnez l'attribut, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle **↔**.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Ces attributs ne sont affichés qu'à titre de référence. Vous ne pouvez les ajuster, quoique certains soient touchés par les changements d'équipement et de compétences.

Niveau

Niveau d'expérience. Votre personnage gagne cinq points d'attributs et un point de compétence à chaque niveau.

Expérience

Points d'expérience gagnés.

Niveau suivant

Points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant.

Points de vie

Points de vie, aussi affichés dans une fenêtre rouge à l'écran principal.

Points de courage

Toute utilisation d'une compétence active vide votre niveau de courage, niveau que vous pouvez voir dans la fenêtre bleue de l'écran de jeu.

Dégâts

La sévérité des dommages que votre arme actuelle peut causer.

Qualité de l'armure

Le degré de protection que vous fournit votre armure actuelle.

Pour toucher

La chances que votre attaque frappe l'ennemi.

Esquive

Les chances que vous évitiez une attaque de l'ennemi.

Blocage

Ajoutez ce bonus pour esquiver quand vous utilisez un bouclier.

MODE MULTIOJUEUR

Le travail d'équipe est le seul moyen de sauver la Terre du Milieu et la version multijoueur de *The Lord of the Rings, The Two Towers* est l'ultime moyen de former une équipe. Deux joueurs, chacun muni de son propre Game Boy® Advance, peuvent partager leur aventure à l'aide d'un ou de plusieurs câbles Game Boy® Advance Game Link®.

Pour lancer une partie en mode multijoueur :

1. Branchez le câble Link Cable et mettez les deux Game Boy Advance sous tension.
 2. Sélectionnez Multijoueur à partir du menu principal. L'écran load multiplayer game s'affiche.
 3. Sélectionnez une partie enregistrée ou lancez une nouvelle partie en sélectionnant une fente de carte mémoire et en choisissant un personnage.
 4. Sélectionnez **NORMAL**, **DIFFICILE** ou **INSURMONTABLE** comme parcours. La partie commence..
- Pour retourner au menu principal, appuyez sur le bouton **B**.
 - Pour échanger des articles avec un autre joueur pendant une partie multijoueur, sélectionnez d'abord, dans votre inventaire, l'article que vous voulez échanger. Sélectionnez l'option d'échange et l'article fera partie de l'inventaire de l'autre joueur, pourvu qu'une fente d'inventaire soit libre.
 - ❖ Si aucun autre joueur n'est branché, l'option Multijoueur apparaîtra en rouge dans le menu principal et ne pourra être sélectionnée.

REMARQUE : L'option Multijoueur apparaît en rouge lorsque aucun autre joueur n'est branché à vous.

PERSONNAGES

Le destin de la Terre du Milieu est entre les mains d'une poignée de braves aventuriers qui ont choisi d'aider Frodon à détruire l'Anneau Unique. Chacun d'eux fait honneur à sa race et, s'ils réussissent, leurs peuples pourront retourner à la vie tranquille qu'ils menaient auparavant.

FRODON

Frodon est le porteur de l'Anneau, un brave hobbit dont l'intelligence lui a sauvé la vie devant de redoutables dangers. Son aventureux oncle Bilbon lui a temporairement confié l'Anneau Unique... et les problèmes qui viennent avec. Toutefois, Frodon fait preuve d'une grande résistance aux pouvoirs sinistres de l'Anneau Unique et s'est porté volontaire pour l'emmener au Mont du Destin et le détruire pour le bien de la Terre du Milieu. Aucune tâche n'est plus difficile.

Frodon manie bien les épées courtes et les couteaux, et il est le seul à pouvoir utiliser l'Anneau Unique. Il sait combien utile peut se révéler son pouvoir d'invisibilité, et à quel prix, car utiliser l'Anneau Unique invite le regard sinistre de l'œil de Sauron.

ARAGORN

Les hommes sont faibles, ou du moins c'est ce qu'on croit en général en Terre du Milieu. Il y a trois mille ans, Isildur, le roi des hommes du Gondor, est devenu célèbre en coupant de la main de Sauron le doigt qui portait l'Anneau Unique, mettant ainsi fin à son vil règne. Peu après, cependant, il ne parvint pas à détruire l'Anneau Unique alors qu'il avait la chance de le jeter dans les feux du Mont du Destin. C'est pourquoi on considère les hommes comme étant faibles de caractère et pas tout à fait fiables.

Aragorn peut changer tout cela. C'est un justicier, un homme fort qui manie bien de nombreuses armes, y compris les épées, les haches et les boucliers. Il est formé pour survivre à toutes les situations et ses compétences sont telles qu'il peut utiliser deux armes (de certains types) à la fois. Nombreux sont ceux qui l'appellent Grands-Pas, mais peu connaissent sa véritable identité : fils d'Arathorn et héritier du trône d'Isildur. Il est le roi légitime du Gondor et un homme avec lequel il faut compter.

LEGOLAS

Legolas est un noble prince elfe dont le tir à l'arc est d'une précision mortelle et qui connaît bien le désert. Comme tous les elfes, Legolas possède une vue et une ouïe exceptionnelles, et, bien qu'il ne puisse pas mourir de vieillesse, il peut subir des blessures et se faire tuer au combat. Legolas est gentil et gracieux, et il aime profondément le côté paisible de la nature. Avec sa précieuse attaque rangée, il constitue un atout considérable pour la communauté.

GANDALF

Gandalf le Gris est connu et respecté partout en Terre du Milieu pour ses talents de grand illusionniste et pour sa grande sagesse. Il n'est plus très jeune, mais il peut manier le bâton et l'épée adroitement au combat. Néanmoins, la véritable force de Gandalf est son vaste répertoire de compétences et de formules magiques. Il est le seul personnage capable d'employer la magie, et il le fait bien.

Gandalf est un véritable père pour Frodon, offrant au jeune hobbit encadrement et protection. Il porterait l'Anneau lui-même, mais ses connaissances de la magie sont trop dangereuses pour les exposer au pouvoir corruptible de l'Anneau Unique.

EOWYN

Eowyn est peut-être une belle et gentille femme, mais elle peut également être mortelle. Son cœur vaillant et son approche indépendante lui permettent de croiser le fer avec les meilleurs hommes, et sa présence sur le champ de bataille sème la terreur chez les hordes de Saurons. Son sang noble et sa volonté de fer lui viennent de sa famille, car elle est la sœur de Eomer.

Eowyn est très proche de sa famille et elle visite souvent son oncle Théoden, l'ancien roi de Rohan, qui est maintenant malade. Elle aide sa famille dès qu'elle le peut et lorsqu'elle a besoin d'aide sur le champ de bataille, elle peut compter sur Eomer et ses hommes.

LES FORGES DU MAL

Aucun guerrier ne prend les monstres de la Terre du Milieu à la légère et si Sauron prend des forces, son armée de sinistres créatures fait de même. Il est sage d'en apprendre sur les monstres, car connaître leurs faiblesses est votre seul espoir de les battre.

LES MONSTRES HEROS

Des exemples exceptionnels de toutes les races habitent la Terre du Milieu, et ces grands monstres inspirent leurs frères d'armes. Les monstres héros sont plus gros, plus forts et plus résistants que les autres de leur race, et ils peuvent être très difficiles à dominer. Par exemple, Lurtz, un chef des Ourouk-haï, est plus gros et plus méchant que le reste de son armée, et le tuer ne sera pas chose facile. La récompense pour avoir tué un monstre héro est importante : le vainqueur obtient des trésors et des points d'expérience supplémentaires.

LES BALROGS^{MC}

Affronter un Balrog est une expérience terrifiante à tous les points de vue. Ces énormes apparitions sont en fait des démons d'une ère ancienne qui ne se réveillent pas de bonne humeur. En crachant du feu et de la fumée, un Balrog est très capable de brûler un aventurier, de l'écraser ou de l'effrayer à mort.

LES TROLLS DES CAVERNES^{MC}

Gros, bête et dangereux, le troll des cavernes est une brute maladroite de qui l'on pourrait se moquer s'il n'était pas si horrifiant. Sa force est légendaire, il est plus vif qu'il n'en a l'air et sa peau épaisse de même que sa forte constitution font d'un combat avec lui, une aventure épique. Heureusement, il a de la difficulté à prendre des décisions et il fuit la lumière directe du soleil.

LES CREBAÏN (CORBEAUX)

Les Crebain sont une race de corbeaux géants du Pays de Dun. Ils semblent inoffensifs et il est vrai qu'ils n'attaquent pas, mais ne vous y fiez pas. Saroumane lui-même les a envoyés de Isengard, et tout Crebain qui retourne au bercail l'informe de vos activités et augmente votre niveau de corruption. Ils sont rapides et durs à frapper, mais les abattre vous épargnera beaucoup de problèmes dans l'avenir.

LES TROLLS DE LA FORET

Étroitement liés aux Trolls des cavernes, les Trolls de la forêt ont la même taille, mais sont légèrement plus intelligents. Heureusement, les trolls de la forêt sont plus lents, moins efficaces au combat, et si sensibles à la lumière du soleil qu'elle peut les tuer.

LES GOBELINS DE LA MORIA^{MC}

Les créatures souterraines des mines de la Moria ont évolué uniquement pour la vie dans cet environnement sombre, humide et froid. Les Gobelins de la Moria sont une sous-espèce des Orques. Ils ont développé la capacité de grimper aux murs et préfèrent se battre en grands nombres. Heureusement, ils sont plus petits et plus faibles que les Orques dans le monde extérieur, mais ils sont étonnamment rapides.

LES ORQUES^{MC}

Les fantassins des forces maléfiques de Sauron, les Orques, sont partout en Terre du Milieu. Les orques descendent des elfes, mais leur formes corrompues ne ressemblent aux elfes que sur le plan de la taille; un peu plus de 1,50 mètres. Sous-estimer leur force et leur détermination peut s'avérer une erreur fatale, particulièrement quand de multiples orques font partie de la bataille. Capables d'attaques en mêlée tout comme d'attaques rangées à l'aide d'arcs, les orques n'ont qu'une seule faiblesse évidente : ils deviennent faibles à la lumière du jour.

LES NAZGÛL

Les neuf chevaliers Nazgûl furent jadis de grands rois, mais on les a diaboliquement corrompus, à jamais. Ils ont été victimes de Sauron quand celui-ci leur a donné les Anneaux de puissance, qui les ont lentement transformés en spectres. Ils sont maintenant complètement sous le joug du Seigneur des Ténèbres qui les envoie à la Terre du Milieu dans le but de récupérer l'Anneau Unique. Ils apparaissent encapuchonnés dans des robes noires, habituellement quand l'œil de Sauron est entièrement fixé sur le porteur de l'Anneau Unique.

LES OUROUK-HAÏ (LES SUPER-ORQUES)

Saroumane a réussi à croiser des hommes et des Orques. Il a ainsi formé une armée d'Orques plus forts et plus rapides, qui ne faiblissent pas à la lumière du jour. Ils sont capables d'attaques en mêlées, d'attaques rangées à l'aide d'arcs et d'attaques au pique. Les manipulations génétiques rendent les Ourouk-Haï beaucoup plus dangereux que les autres Orques.

LES WARGS

De la famille des loups, mais beaucoup plus gros, on retrouve les Wargs seuls, en bande ou même servant de monture aux Orques.

LES JEUNES WARGS

Les jeunes Wargs sont le plus dangereux quand ils forment une bande. On les retrouve dans les forêts, particulièrement les forêts sombres.

CONCLUSION

Les ténèbres menacent de rompre la tranquillité de la Terre du Milieu et même les chefs les plus puissants n'y peuvent rien. Il n'y a qu'une solution : détruire l'Anneau Unique en le lançant dans les feux du Mont du Destin. Frodon portera l'Anneau Unique, mais les dangers seront nombreux et le voyage sera périlleux. Il aura besoin, en cours de route, de l'aide de ses fidèles compagnons aux exceptionnelles compétences de combattants. L'enjeu est élevé et la tâche semble impossible, mais avec votre aide, la Terre du Milieu peuvent être sauvées.

MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

ELECTRONIC ARTS

Production : Josh Hendren

Testeur en chef : Charles Paw

Adjoint 1 : Stewart Graff

Adjoint 2 : Jason Ng

Testeurs : Billy Crippen, Kyle Baldock, Rodney Munsayac

Directeur, Affaires et développement : Frank Pape

Directeur de produit : Jonathan Harris

Conception de l'emballage : BLT Design, Marco Garcia

Gestion du projet d'emballage : John Burns

Documentation : Noah Davis

Mise en page de la documentation : The Big Idea Group

Traduction : Berlitz GlobalNET

Coordination de la mise en page : Julie-Anne LaRoche

Mise en page de la traduction : Chris Held

Contrôle de la qualité : Eron Garcia, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Russell Medeiros, Simon Steel, Benjamin Crick, Joel Knutson

Remerciements particuliers : John Mayo, Jeanne Young, Nina Dobner, Kevin Burdick, Rob Crombie, Mike Dean, Neil Young, Scott Evans, Susan DeMerit, Stephanie Hertager, Scott Perras, Chris Gray, Aaron Rice, Yasuyuki Tahara, Dante Treglia

GRIPTONITE GAMES

Chef de la production : Steve Ettinger

Production : J.C. Connors

Développeur en chef : Jim Verhaeghe

Artiste en chef : Randy Briley

Développeurs : Joe Bryant, Champagne X Mac

Programmation supplémentaire : Doug Brettin, Kevin Wright, Stephen Nguyen, Doug Schilling, Robert Kirkpatrick

Art et animation : Tamara Knoss, Marcus Howell, Michael Wilcox

Art supplémentaire : Mike Platteter, Steve Nasker, Peter Fries, Bill Sears, Todd Lovering

Musique et effets sonores : Ian Stocker

Graphisme : J.C. Connors, Darby McDevitt, Jason Bay

Rédaction : Darby McDevitt

Testeur en chef : Brian Kirkness

Testeurs : Michelle Gingrich, Anil Joshi

AMAZE ENTERTAINMENT

Chefs de la production : Dan Elenbaas, David Mann

Directeur des services de développement : Jack Brummet

Directeur artistique : Phil Trumbo

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ? Utilisez la LIGNE D'ASSISTANCE EA pour obtenir des trucs, des astuces et des mots de passe, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7!

Aux É.-U., composez le 900-288-HINT (4468). 0,95 \$ la minute.

Au **CANADA**, composez le 900-451-4873. 1,15 \$ (CDN) la minute.

Si vous n'avez pas 18 ans, le consentement des parents est requis. Pour joindre la ligne d'assistance, utilisez un téléphone à clavier. La durée de l'appel varie selon l'utilisateur et la durée moyenne est de quatre minutes. Les messages peuvent être modifiés sans préavis.

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, expresse ou implicite, 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. 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, un abus ou une négligence quelconque, 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 retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE

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

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

FTP : <ftp://ftp.ea.com>

Logiciel et documentation © 2002 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et dans les autres pays. Tous droits réservés.

Le Seigneur des Anneaux, The Lord of the Rings et les personnages, noms et endroits du présent document, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence de New Line Productions, Inc.

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

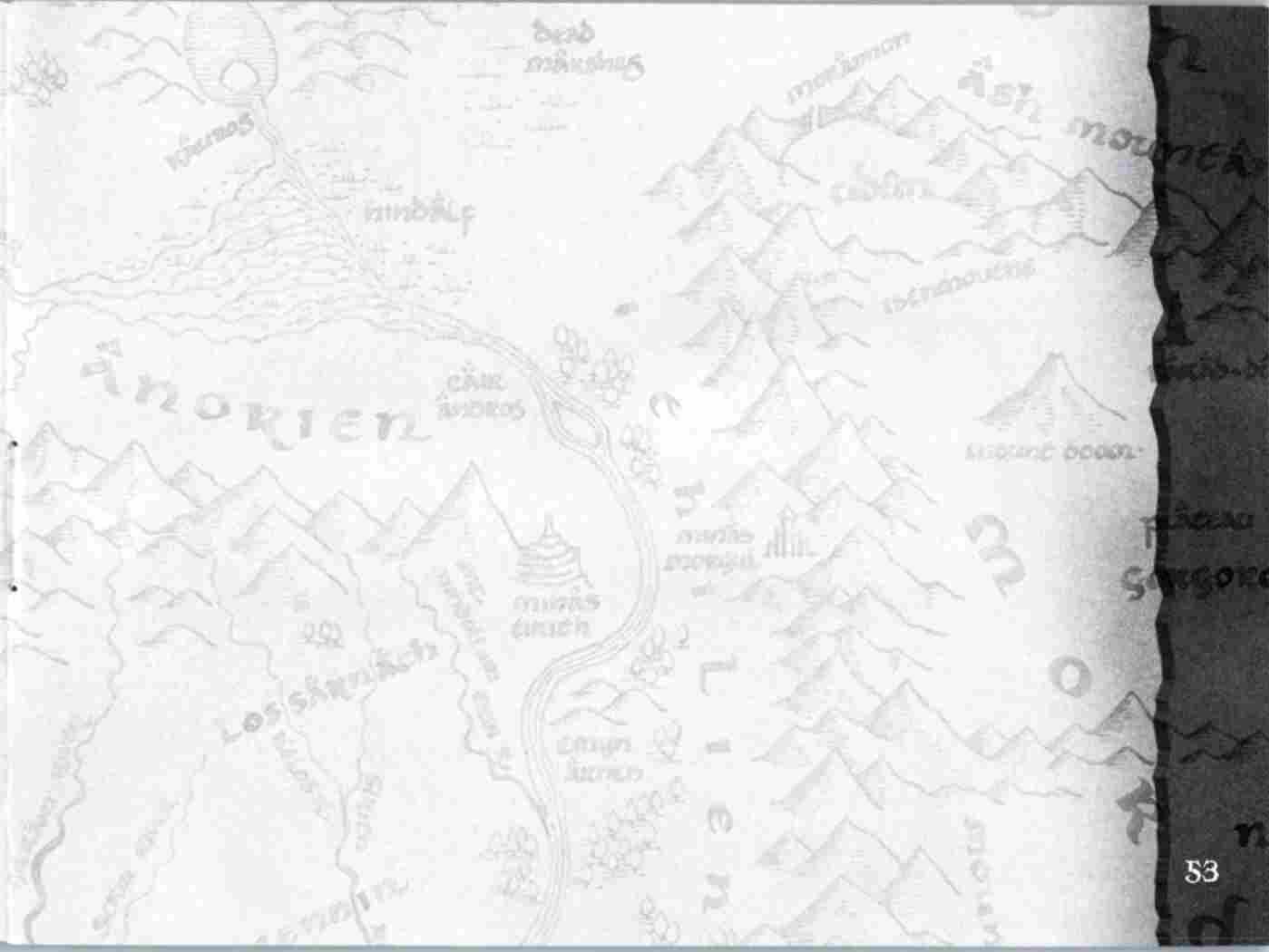
EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

Preuve d'achat
Lord of the Rings^{MC}, The Two Towers^{MC}



0 14633 14513 7









THE LORD OF THE RINGS WIZARDS' DUEL

Recreate the battle between Saruman the White and Gandalf the Grey in the Tower of Orthanc.

Games Workshop, the most successful tabletop battle games company in the world, is offering the purchasers of Electronic Arts' The Lord of The Rings computer game the chance to experience their exciting hobby.

Collecting

For The Lord of The Rings range, Games Workshop has recreated in fine detail all the major characters and races in the film for you to collect.

Painting

Games Workshop also produces a range of paints to help recreate the beautiful colours and textures of the film and to make your models uniquely yours.

Gaming

Recreate the action and adventure of The Lord of The Rings film trilogy. Can you lead the armies of The Last Alliance to victory over the Dark Lord Sauron?



These finely detailed pewter metal miniatures come complete with a floor plan to represent Saruman's palantir chamber on your tabletop and rules to re-enact their magical duel. To obtain your own Wizards' Duel (for \$15 plus \$4 packaging and handling) call:

Games Workshop U. S. A Mail Order 1-800-394-4263 (toll free) or contact

Games Workshop U. S. A Mail Order, 6721 Baymeadow Drive, Glen Burnie, MD 21060-6401

Miniatures are supplied unpainted.

NEW LINE CINEMA

GAMES WORKSHOP

www.games-workshop.com

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names and places therein, ™ the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Games Workshop is a registered trademark of Games Workshop Ltd. © 2002 Games Workshop Ltd

EA GAMES & SIDESHOW/ WETA EXCLUSIVE!

Limited Edition Cave Troll™ 1/6 Scale Polystone Bust

Limited Edition of 10,000 Worldwide

20% OFF* - \$60

with this Exclusive Coupon Offer from Electronic Arts.
Regular Price \$75. This offer does NOT include Shipping & Handling.

THE LORD OF THE RINGS

THE FELLOWSHIP OF THE RING™

The Cave Troll™ is
10 3/4" (273mm) Tall

TO ORDER ONLINE, USE COUPON CODE **EACAVETRL** WHEN ORDERING.
WWW.SIDESHOWWETA.COM



NEW LINE CINEMA
An MGM Home Video Company



SIDESHOW
WETA
COLLECTIBLES

Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.
© NLP, Inc.™ Tolkien Ent. Licensed to NLP, Inc. All Rights Reserved. *The 20% discount applies only to Sideshow/Weta's The Lord of the Rings™ Cave Troll Bust. Void where prohibited. Offer valid to U.S. customers only. Not valid with any other offers. Offer expires 5/31/03.
© 2002 Sideshow, Inc. & Weta Workshop, Ltd. All Rights Reserved.

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065-1175

1451305
PRINTED IN THE USA