



71 MILTON PARK
ABINGDON • OXON
OX14 4RR



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LOTR © 1994, Interplay Productions. All rights reserved. This program is published with the cooperation of the Tolkien Estate and their publishers, HARPERCOLLINS PUBLISHERS. This is based on The Lord Of The Rings © 1954, 1966 J.R.R. Tolkien. The Lord Of The Rings is a registered trademark, characters and names are trademarks of Tolkien Enterprises. The Lord Of The Rings animation copyright Saul Zaentz Company, 1978. All rights reserved. The Advanced Real-Time Dynamic Interplay Sound System is a trademark of Interplay Productions.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



THIS 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 WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SÉAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SÉAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET, KONTROLLERAR ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGŁ GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGŁ, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHÖR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Lord of The Rings

Volume One

Page 1 ~ English

Page 6 ~ Italiano

Page 11 ~ Español

Page 16 ~ Dansk

Page 21 ~ Svenska

Page 26 ~ Suomi

ENGLISH

The dark lord Sauron was able to master the art of ring making and constructed the master ring—the One Ring to rule all others. With that One Ring, his power was unrivalled as he seized control of Middle-earth. His realm of treachery would not be challenged until Prince Isildur of the mighty kings defeated Sauron and took the Ring. Since Isildur did not destroy the Ring, the spirit of Sauron lived on. The reunion of the Ring and its evil master seemed destined to occur as the Ring was passed on from owner to owner—each step drawing it closer to the dark lord.

For a long period, the Ring lay at the bottom of the great river Anduin. During this time, Sauron's power grew as he captured the nine rings made for mortal men and turned their owners into his servants who became known as the Ringwraiths. These dark creatures scoured the earth in a tireless quest for the One Ring. Eventually, the Ring was found by the hobbit Deagol only to be killed by his friend Smeagol who took the Ring. The evil within the Ring consumed Smeagol as he used the Ring for nefarious deeds. His own people drove him into hiding, calling him "Gollum" for the eerie swallowing noise he made. The stealthy Bilbo Baggins was the next to hold the Ring as he was able to lift it from Gollum and take it back to the Shire.

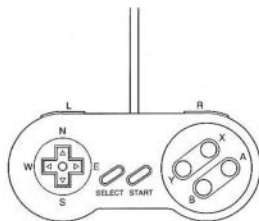
On his 111th birthday Bilbo decided that it was time to leave the Shire. Although the hobbit had grown very attached to the magical Ring, the powerful wizard Gandalf was able to convince Bilbo to leave the Ring in the hands of Frodo (Bilbo's nephew). It is now Frodo's quest to carry the Ring safely to Rivendell in order to learn what will become of the Ring from the council of Elrond. His party will not have an easy journey as the foreboding specter of Sauron and his Ringwraiths will stalk them and the powerful Ring every step of the way.

How To Play

Hobbiton is your starting point. Learn as much as you can from the people there. They will provide you with information that will be vital in getting your quest underway. Gandalf, the wizard will be present here and he will appear to you and your party periodically throughout the game to aid in your mission. From here you will need to begin gathering your party members together and leave Hobbiton.

Game Controls

Once you have inserted the Game Pak in the Super Nintendo Entertainment System, pressing B will allow you to advance through the start-up screens. When The Lord of the Rings title page appears, press Start and the game will begin.



CONTROL PAD - Moves a character North, South, East and West.

A - Allows you to use an equipped item.

B - 1) Parry/Defend. 2) Toggles information box off. 3) Selects an item from your inventory.

X - Toggles Status Bar on or off (it appears at the top of the main screen).

Y - Attack. Also allows you to fast forward through startup screens and clear text messages.

L+R - Pressing both L and R simultaneously will bring up the current password.

R - 1) Pressing and holding this button shifts your control from Frodo and allows you to

directly control the other members (as one unit) with the Control Pad. 2) Tapping this button "calls" the other party members back to Frodo (this is useful if they are beginning to wander off screen).

START - Pauses the game.

SELECT - Pressing Select brings up the status and item screens. L and R in this mode allows you to cycle through the party members and the item bag. When the item bag is selected, the Control Pad can be used to scan the items.

Pressing B will select an item and return you to the status screen. Pressing select from here will bring up the main screen again.

Multiple Player Game

The two player mode allows each player to control a specific member of the party. Player 1 assumes the role of Frodo and Player 2 controls Sam (as soon as he joins the party). When Aragorn is added to the party, he is controlled by Player 1 and Frodo becomes Player 2.

With the SNES Multiple Player Adapter (MPA), up to 5 people can play at once. By plugging the MPA into controller slot 2, each of the 5 players will be able to control a specified character as they join the party. As in the two player mode, Aragorn is Player 1 and Frodo is Player 2. Players 3-5 can control their characters by plugging additional game controllers directly into the MPA. Each numbered slot on the MPA corresponds to a certain character. Player 3 will be Sam, Player 4 will control Pippin, and Player 5 will operate Merry. If Gimli joins your party, player 5 will then control him instead of Merry.

At any time during game play, you can switch from the MPA to regular game control (and vice-versa) without disturbing the current game (the mouse cannot be used with the MPA).

Using The Mouse

By attaching the SNES mouse to your system as Controller 1 (mouse will not function in controller slot 2), all game functions mentioned in the section "Game Controls" can be controlled with the mouse.

The mouse will move the cursor throughout all the screens that appear during the course of game play. The cursor will appear in the form of several different symbols depending upon specific game situations.

When the cursor is in the shape of a ring, pressing the left mouse button will turn the cursor into a directional arrow that the lead character of your party will follow. Moving the cursor onto the lead character or an attacking enemy will cause the cursor to become a sword.

While it is a sword, pressing the left mouse button will engage the attack function and pressing the right mouse button will allow you to party or defend.

When the cursor is a ring, pressing the right mouse button will change it into a piece of parchment paper. The parchment cursor will enable you to access the status screen by pressing the left mouse button.

When the status screen appears, you can select a character or the item bag by moving the cursor onto the desired option and clicking the left mouse button. After selecting the item bag (item screen will appear), pressing the left mouse button will select an item and return you to the status screen. The right mouse button in this mode will send you back to the status screen without selecting an item. To return to the main screen from the status screen, press the right mouse button.

After you have selected an item from your inventory, it will appear on the far right of the

status bar. To use that item, toggle the status bar on and click the left mouse button on the item. In the normal game mode, you will be able to turn the status bar on or off by clicking the left mouse button after positioning the cursor at the top of screen.

Character Status And Inventory

As your journey progresses, it is increasingly important that you keep your party in good health and well equipped to deal with any conflict that may arise. To check on the status of your party, press Select and the status screen will appear. You can select which character's status you would like to review by using the L and R buttons to move through the character. The character's health rating is indicated by the number on the left, with his maximum health capability on the right (current health/maximum health). Also featured on this screen will be the weapon a character currently has equipped as well as his armour. Just to the right of these items are the character's strength and defence quotients.

At the lower right of the status screen is the item bag. When you select the item bag, the inventory screen will appear. This screen will remain blank until you acquire various gems, keys and other items to stock your inventory. Once you collect an item and place it on the inventory screen, it can be equipped at your discretion by pressing the B button. When you reach a point where you have many items on your inventory screen, use the Control Pad to cycle through the screen and arrive at the desired item.

Weapons And Armour

Each member of the party will be able to use specific types of weapons, depending on whether he is a Hobbit, human or a dwarf (all characters will be able to use any type of armor that is discovered).

The Hobbits in your party will be restricted to the usage of daggers. There are six different types of daggers that can be found, each weapon is progressively more powerful and, as a result, less plentiful in the land of Eriador.

When Aragorn becomes a member of your party he will be able to use any sword that you find. There are six types of swords waiting to be revealed, like the daggers, these swords are ranked in terms of power with the mighty sword of Glamdring being the most powerful of the human weapons.

Gimli, the dwarf, specializes in the use of axes.

Each character's ability to withstand an assault depends on the type of armour that he wears. It is important to improve the defensive capabilities of your party as soon as possible.

Items

During your journey to Rivendell, you will have many opportunities to enhance your item inventory. Some of the more beneficial items include:

The Moria Key - This key opens several doors in Moria. It is placed sequentially behind its own locked doors so that you must use it on the first door before you can utilize it the next time.

The Elvish Book - The passages of this book of Elven verse can only be translated by Gandalf.

The Lost Amulet - One of the six Elvish amulets that was stolen from Elrond by Sauron. Their significance is unknown but many adventurers have searched from the Misty Mountains to the Shire trying to find them. The reward for its retrieval would be substantial.

The Gate Key - This key will open the gate in the East of Hobbiton. Rumor has it that Old Gaffer Gamgee has custody of it.

Gold - As one might expect, gold has many uses in Middle-earth including buying, trading and bribery.

Magic Moss - This item has powerful healing capabilities. It is the one natural substance that neutralizes the venom of a poisonous snake bite.

Athelas Major - Also known as Kingsfoil, it has miraculous healing powers when in the hands of Aragorn.

Mushrooms - They function as both medicinal aids and health sustenance.

The Magic Fern - It heals wounds when used as a bandage.

The Gateway Gem - One of several magic gateway gems. Search far and wide for these, Gandalf will need them all.

Continuing The Game

If you want to continue a game from the same point that you ended the last game, you can do so by entering the appropriate password. From the title screen, select continue and the password screen will appear. Use the control pad to move the cursor from space to space. You will use B to cycle through the letters forward and Y to reverse the direction. The A and X buttons function similarly, except at an accelerated rate (A scrolls forward and X backward). Press Start after you have entered the password and your game will begin (if the password is not valid, a tone will sound and you will remain on this screen).

With the Mouse—The left button controls forward motion and the right button controls reverse. Pressing both buttons simultaneously will enter the password.

Options

To access the Options screen, select options from the title screen and press B. Here you will be able to turn the sound, music and stereo functions on or off. Use the Control Pad to make your selection and then press B. Press B again after selecting DONE and you will return to the main screen.

Character Profiles

FRODO BAGGINS

The nephew of Bilbo Baggins, he holds the Ring to rule all others. Although he never asked for the tremendous responsibility of carrying the Ring to Rivendell, he has accepted this quest and he is destined to see it through to its conclusion.

SAMWISE GAMGEE

"Sam" is Frodo's loyal and close friend. He is renowned as one of the strongest of the hobbits and a valuable asset for the trek across Middle-earth.

PIPPIN TOOK

He is the son of the Thane of the Shire. Prone to irresponsible behavior, he is a good and kind friend who must be looked after.

MERIADOC BRANDYBUCK

Frodo's cousin, known as "Merry", he is an intelligent and resourceful hobbit. As Pippin's best friend Merry is able to keep the mischievous hobbit in line when necessary.

ARAGORN

The only human in Frodo's party, he is an expert swordsman and a fearless warrior. His value to the journey is immeasurable.

GIMLI

A dwarf whose skillfulness with an axe is well known. He is also the son of Gloin, one of the 12 companions of the great Thorin Oakenshield.

LEGOLAS

Son of Thranduil, the King of the Elves of Northern Mirkwood. This elf is brave and noble. He would be a valuable companion.

GANDALF

The wise and powerful wizard who is respected by Frodo and the hobbits. His teachings and advice will be crucial to the success of Frodo and his party.

Credits:

EXECUTIVE PRODUCER

Brian Fargo

PRODUCED BY

Alan Pavlish

DESIGNED BY

Matthew Findley

ART DESIGN

Brian Giberson

ART BY

Brian Giberson

Cheryl Austin

Arlene Somers

SOUND AND MUSIC

Charles "Chuck D" Deenen

LEAD PROGRAMMER

Matthew Findley

PROGRAMMING BY

Michael Stragey

Brian Hendley

HEAD OF QA

Kirk Tome

ASSISTANT

Jason Taylor

LEAD TESTER

Nina Levitin

TESTERS

Tod Loenhorst

Vun Renich

Ryan Runcinski

MANUAL WRITTEN BY

Sean Cramer

MANUAL LAYOUT BY

Definition (UK)

SPECIAL THANKS TO;

Elvis, J.R.R. Tolkien,

Big Gulps, Harry the Spider

The Creatures Of Middle-Earth

FRODO BAGGINS

Michael Quarles

GANDALF

Alan Pavlish

ARAGORN

M.W. Findley

GIMLI

Brian Giberson

TROLL

Thomas R. Decker

ORC

Christopher Taylor

LEGOLAS

Jason Magness

WOLF/WARG

Sasha the Wonder Dog

SNAKE

Vince DeNardo

BARROW WIGHT

Brian Hendley

BAT

Sean Cramer

BALROG

Brian Fargo

LOTR © 1994. Interplay Productions. All rights reserved. This program is published with the cooperation of the Tolkien Estate and their publishers, HARPER COLLINS PUBLISHERS. This is based on The Lord Of The Rings © 1954, 1960 J.R.R. Tolkien. The Lord Of The Rings is a registered trademark, characters and names are trademarks of Tolkien Enterprises. The Lord Of The Rings animation copyright Saul Zaentz Company, 1978. All rights reserved. The Advanced Real-Time Dynamic Interplay Sound System is a trademark of Interplay Productions.

COPYING PROHIBITED: This software product is copyrighted and all rights are reserved by Interplay Productions. LORD OF THE RINGS is protected by the copyright laws that pertain to computer software. This does not mean you can make unlimited copies. It's illegal to sell, give or otherwise distribute a copy to another person.

NOTICE: Interplay Productions reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

Interplay

71
Milton Park
Abingdon
Oxon
OX14 4RR

ITALIANO

Il signore delle tenebre Sauron era riuscito ad impossessarsi dell'arte di fare gli anelli e aveva forgiato l'anello supremo: l'Anello che avrebbe dominato tutti gli altri. Con questo Anello, il suo potere non aveva rivali ed aveva potuto conquistare la Terra media. Il suo regno infido non era mai stato insidiato fino a quando il principe Isildur, dei potenti cavalieri, non lo aveva sconfitto prendendogli l'Anello. Poiché Isildur non aveva distrutto l'Anello, lo spirito di Sauron era sopravvissuto. Il ricongiungimento dell'Anello con il suo malvagio padrone era destinato a verificarsi col passare dell'Anello di mano in mano, avvicinandosi ad ogni passo al signore delle tenebre.

Per lungo tempo l'Anello era rimasto in fondo al grande fiume Anduin. In questo periodo, il potere di Sauron era cresciuto con la cattura dei nove anelli forgiati dai mortali e i loro padroni erano stati trasformati in suoi servi, conosciuti poi come gli Spettri dell'Anello. Queste tenebrose creature vagavano per la terra nell'instancabile ricerca dell'Anello Supremo. Infine, questo era stato trovato dall'hobbit Deagol, subito ucciso dal suo amico Smeagol che si era impossessato dell'Anello. Il male che questo racchiudeva aveva consunto Smeagol, che aveva usato l'Anello per imprese nefande. La sua gente lo aveva costretto a fuggire e lo aveva soprannominato "Gollum" a causa del sinistro rumore di singulto che faceva. Il furbo Bilbo Baggins era stato il successivo possessore dell'Anello, dopo averlo preso a Gollum e riportato nella Contea.

Al suo 111° compleanno, Bilbo decise di andarsene dalla Contea. Sebbene l'hobbit si fosse affezionato all'Anello magico, il potente mago Gandalf lo aveva convinto a lasciarlo nelle mani di Frodo (nipote di Bilbo). Adesso spetta a Frodo portare l'Anello in salvo a Rivendell per saperne la sorte dal consiglio di Elrond. Il suo gruppo non avrà vita facile, con lo spettro

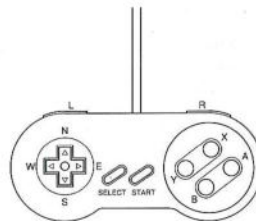
incombente di Sauron e dei suoi Spettri dell'Anello in agguato in ogni fase del viaggio.

Il gioco

Hobbiton è il tuo punto di partenza. Impara tutto quello che puoi dalla sua gente perché ti fornirà informazioni vitali per iniziare la missione. Qui incontrerai il mago Gandalf che ti apparirà periodicamente in tutto il gioco per aiutarti nella missione. Qui devi cominciare a radunare i membri del gruppo e partire da Hobbiton.

Comandi del Gioco

Una volta inserito la cartuccia nel Super Nintendo Entertainment System, premendo B potrai avanzare alle videate di avvio. Quando apparirà la prima pagina del Signore degli Anelli, premi START e il gioco inizierà.



PULSANTE DIREZIONALE - Muove un personaggio a Nord, Sud, Est ed Ovest.

A - Ti permette di utilizzare un oggetto posseduto.

B - 1) Para/Difende. 2) Accende/spegne casella informazioni. 3) Seleziona oggetto dall'inventario.

X - Attiva/disattiva Barra Status (appare in cima alla videata principale).

Y - Attacca. Permette anche l'avanzamento rapido tra le videate di avvio e cancella i messaggi.

L (Sinistra) + **R** (Destra) - Premendoli

simultaneamente fai apparire la parola d'ordine corrente.

R-1) Tenendo premuto questo pulsante e utilizzando il pulsante direzionale passerai dal controllo di Frodo a quello di altri membri del gruppo (come una singola unità).

2) Toccando questo pulsante farai ritornare da Frodo gli altri componenti del gruppo (questo è utile se cominciano a vagare fuori dallo schermo).

START - Mette il gioco in pausa.

SELECT (SELEZIONA) - Premendo Select appaiono le videate dello Status e degli Oggetti. L ed R in questa modalità ti permettono di scorrere tra i membri del gruppo e della borsa degli oggetti. Quando quest'ultima viene selezionata, il Pulsante direzionale potrà essere utilizzato per analizzare gli oggetti. Premendo B selezioni un oggetto e ritorni alla videata Status. Premendo Select su questa videata accederai di nuovo alla videata principale.

Partita a più giocatori

La modalità a due giocatori consente a ciascuno dei partecipanti di controllare uno specifico membro del gruppo. Il Giocatore 1 assume il ruolo di Frodo e il Giocatore 2 controlla Sam (non appena questi si unisce al gruppo). Quando al gruppo si aggiungerà Aragorn, questi verrà controllato dal Giocatore 1 e Frodo diventerà il Giocatore 2.

Con l'adattatore per più giocatori SNES (MPA), possono giocare fino a 5 persone alla volta. Inserendo l'MPA nella porta 2 della pulsantiera, ciascuno dei 5 giocatori può controllare un personaggio specifico quando questi si unirà al gruppo. Come nella modalità a due, Aragorn è il Giocatore 1 e Frodo è il Giocatore 2. I Giocatori da 3 a 5 possono controllare i rispettivi personaggi inserendo altre pulsantiere direttamente nell'MPA. Ciascuna

porta numerata del MPA corrisponde ad un dato personaggio. Il Giocatore 3 sarà Sam, il 4 Pippin e il 5 Merry. Se al gruppo si unisce Gimli, il Giocatore 5 lo controllerà anziché Merry.

In qualsiasi momento del gioco puoi passare dall'MPA ai normali comandi (e viceversa) senza disturbare il gioco in corso (il mouse non può essere usato con l'MPA).

Uso del Mouse

Inserendo il mouse SNES al sistema come Pulsantiera 1 (il mouse non funziona nella porta 2), tutte le funzioni di gioco descritte nella sezione "Comandi del Gioco" possono essere gestite dal mouse.

Il mouse aziona il cursore in tutte le videate che appaiono nel corso del gioco. Il cursore appare sotto forma di diversi simboli, a seconda delle situazioni di gioco specifiche.

Quando il cursore ha la forma di anello, premendo il pulsante sinistro del mouse diventa una freccia direzionale che viene seguita dal personaggio guida del gruppo. Muovendo il cursore su questo personaggio o su un nemico che attacca, il cursore diventa una spada.

Quando è una spada, premendo il pulsante sinistro del mouse attiverai la funzione di attacco e premendo il pulsante destro potrai parare o difendere.

Quando il cursore è un anello, premendo il pulsante destro del mouse lo cambi in una pergamena. Il cursore pergamena ti permette di accedere alla videata Status premendo il pulsante sinistro del mouse.

Quando apparirà la videata Status, potrai selezionare un personaggio o la borsa degli oggetti muovendo il cursore sulla opzione desiderata e facendo clic col pulsante sinistro del

mouse. Dopo aver selezionato la borsa degli oggetti (apparirà la videata oggetti), premendo il pulsante sinistro del mouse selezioni un oggetto e ritorni alla videata Status. Il pulsante destro del mouse in questa modalità ti riporta alla videata Status senza selezionare un oggetto. Per tornare alla videata principale da quella dello Status, premi il pulsante destro del mouse.

Dopo aver selezionato un oggetto sull'inventario, questo appare all'estremità destra della barra Status. Per usare quell'oggetto, attiva la barra Status e fai clic sull'oggetto col pulsante sinistro del mouse.

In modalità di gioco normale, sarai in grado di accendere/spegnere la barra Status facendo clic col pulsante sinistro del mouse dopo aver posizionato il cursore in cima allo schermo.

Status ed Inventario del Personaggio
Col procedere del viaggio, sarà sempre più importante tenere il gruppo in buona salute e ben equipaggiato per affrontare qualunque conflitto. Per controllare lo Status del gruppo, premi Select e apparirà la videata Status. Qui puoi selezionare quale Status del personaggio vuoi esaminare mediante l'uso dei pulsanti L ed R per scorrere il personaggio. Il tasso di salute del personaggio è indicato dal numero sulla sinistra, con la sua salute massima sulla destra (salute attuale/salute massima). Su questa videata appaiono anche l'arma di cui è attualmente dotato il personaggio, oltre alla sua armatura. Subito a destra di queste voci, vi sono i quozienti di forza e di difesa del personaggio.

In basso a destra della videata Status c'è la borsa degli oggetti. Quando la selezioni, appare la videata inventario. Questa videata rimane vuota fino a che non raccogli varie gemme, chiavi ed altri oggetti da riporre nell'inventario. Quando raccogli un oggetto e lo metti nella videata inventario, questo può essere attrezzato a tua discrezione premendo il pulsante B. Quando avrai oggetti sulla videata inventario, usa il

Pulsante direzionale per scorrere lo schermo ed arrivare all'oggetto desiderato.

Armi ed Armature

Ciascun membro del gruppo può usare tipi specifici di armi, a seconda se si tratta di un Hobbit, un umano o di un nano (tutti i personaggi possono usare qualunque tipo di armatura che viene trovata).

Gli Hobbit del gruppo possono utilizzare solo pugnali lunghi. Ve ne sono sei tipi diversi da trovare e ogni arma è progressivamente più potente, e quindi meno abbondante nella terra di Eriador.

Quando Aragorn diventa un membro del gruppo, può usare qualunque tipo di spada che viene trovata. Ci sono sei tipi di spade in attesa di essere trovate, e come i pugnali, anche queste hanno potenze diverse, con la possente spada di Glamdar, la più potente tra le armi umane.

Il nano Gimli è uno specialista nell'uso dell'ascia.

L'abilità di ciascun personaggio a resistere agli attacchi dipende dal tipo di armatura che indossa. E' importante aumentare le capacità difensive del gruppo appena possibile.

Oggetti

Durante il viaggio verso Rivendell, avrai molte occasioni per aumentare l'inventario oggetti. Alcuni degli oggetti più utili comprendono:

La Chiave di Moria - Questa chiave apre diverse porte in Moria. Ci sono dei duplicati nascosti nei sotterranei.

Il Libro degli Elfi - I passi di questo volume di versi Elfici possono essere tradotti solo da Gandalf.

L'Amuleto Perduto - Uno dei sei amuleti Elfici rubati da Sauron in Elrond. Il loro significato è ignoto ma molti avventurosi hanno cercato di trovarli dalle Montagne Nebbiose alla Contea. La ricompensa per il suo ritrovamento è notevole.

La Chiave dei cancelli - Questa chiave apre i cancelli a est di Hobbiton. Si dice che il Vecchio Capomastro Gamgee ne sia il custode.

Oro - Come facile prevedere, l'oro ha molti usi nella Terra media, compreso acquistare, commerciare e corrompere.

Muschio magico - Questo oggetto è dotato di potenti capacità guaritrici. E' l'unica sostanza naturale che neutralizza il veleno del morso dei serpenti.

Athelas Major - Detta anche Kingsfoil, è dotata di poteri miracolosi di guarigione quando è nelle mani di Aragorn.

Funghi - Funzionano sia da medicinali sia da cibo.

La Felce Magica - Guarisce le ferite quando usata come benda.

La Gemma d'Ingresso - Una delle molte gemme magiche. Cercate dappertutto perché Gandalf ne avrà bisogno di tutte.

Continuare il Gioco

Se vuoi continuare il gioco dallo stesso punto in cui lo avevi smesso, lo puoi fare inserendo la parola d'ordine appropriata. Sulla videata di testa, seleziona Continue (Continua) e apparirà la videata della Parola d'Ordine. Usa il pulsante direzionale per muovere il cursore da uno spazio all'altro. Usa B per scorrere le lettere in avanti e Y per scorrerle indietro. I pulsanti A ed X funzionano allo stesso modo, ma ad una velocità maggiore (A scorre in avanti e X all'indietro).

Dopo aver inserito la parola d'ordine, premi START e il gioco inizierà (se la parola d'ordine non è esatta, vi sarà un segnale acustico e rimarrai in questa videata).

Con il Mouse - Il pulsante sinistro controlla il movimento in avanti e quello destro controlla l'inverso. Premendoli simultaneamente, potrai inserire la parola d'ordine.

Opzioni

Per accedere alla videata Opzioni, seleziona Options sulla videata di testa e premi B. Qui potrai attivare/disattivare le funzioni del sonoro, della musica e stereo. Usa il Pulsante direzionale per effettuare la selezione e poi premi B. Premi di nuovo B dopo aver selezionato DONE (FATTO) e tornerai alla videata principale.

Profili dei Personaggi

FRODO BAGGINS
Nipote di Bilbo Baggins, detiene l'Anello che comanda tutti gli altri. Sebbene non abbia mai voluto la tremenda responsabilità di portare l'Anello a Rivendell, ha accettato questa missione ed è destinato a portarla a conclusione.

SAMWISE GAMGEE
"Sam" è l'amico intimo e fedele di Frodo. E' famoso per essere uno degli hobbit più forti e un aiuto prezioso nel viaggio nella Terra media.

PIPPIN TOOK
Figlio del Thane della Contea. Portato a comportamenti irresponsabili, è comunque un amico buono e gentile da tenersi caro.

MERIDOC BRANDYBUCK
Cugino di Frodo, detto "Merry", è un hobbit intelligente e pieno di risorse. Quale miglior amico di Pippin, Merry riesce a tenere a freno gli sconsiderati hobbit quando è necessario.

ARAGORN
L'unico umano del gruppo di Frodo. E' uno schermatore esperto e un guerriero impavido. Il suo contributo al viaggio è incommensurabile.

GIMLI
Un nano la cui destrezza con l'ascia è ben conosciuta. Egli è anche il figlio di Gloin, uno dei 12 compagni del grande Thorin Oakenshield.

LEGOLAS
Figlio di Thranduil, re degli Elfi del Mirkwood settentrionale. Questo elfo è nobile e coraggioso. E' un compagno prezioso.

GANDALF
Il saggio e potente mago rispettato da Frodo e dagli hobbit. I suoi insegnamenti e consigli sono cruciali al successo di Frodo e il suo gruppo.

Titoli:

PRODUTTORE ESECUTIVO
Brian Fargo
PRODOTTO DA
Alan Pavlish
DISEGNATO DA
Matthew Findley
PROGETTO ARTISTICO
Brian Giberson
REALIZZAZIONE ARTISTICA DI
Brian Giberson
Cheryl Austin
Arlene Somers
MUSICA E SONORO
Charles "Chucky D" Deenen
PROGRAMMATORE CAPO
Matthew Findley
PROGRAMMAZIONE DI
Michael Stragey
Brian Hendley
CAPO CONTROLLO QUALITA'
Kirk Tome

ASSISTENTE
Jason Taylor
CAPO COLLAUDATORE
Nina Levitin
COLLAUDATORI
Tod Loenhorst
Van Renich
Ryan Runcinski
MANUALE REDATTO DA
Definition (UK)
SPECIALI RINGRAZIAMENTI A:
Elvis, J.R.R. Tolkien, Big Gulps, Harry the Spider

Le Creature di Terra Media

FRODO BAGGINS	Michael Quarles
GANDALF	Alan Pavlish
ARAGORN	M.W. Findley
GIMLI	Brian Giberson
TROLL	Thomas R. Decker
ORCO	Christopher Taylor
LEGOLAS	Jason Magness
LUPO	Sasha il Cane Meraviglioso
SERPENTE	Vince DeNardo
BARROW WIGHT	Brian Hendley
PIPISTRELLO	Sean Cramer
BALROG	Brian Fargo

Interplay

71
Milton Park
Abingdon
Oxon
OX14 4RR

ESPAÑOL

El señor oscuro Sauron aprendió el arte de hacer anillos y forjó un anillo maestro, el Único, que gobernaría al resto. Con el Anillo en sus manos, sus poderes no tenían rival, y consiguió dominar las Tierras Medias. El reinado de perfidia de Sauron continuó sin ser desafiado, hasta el día que el príncipe Isildur, de los reyes poderosos, lo venció y se hizo con el Anillo; pero al no destruirlo, el espíritu de Sauron continuó con vida. El Anillo fue cambiando de dueño, acercándose cada vez más al señor oscuro, de manera que ambos parecían destinados a reencontrarse.

Durante muchos años, el Anillo permaneció en el fondo del río Anduin, y, mientras tanto, los poderes de Sauron fueron aumentando a medida que él capturaba los nueve anillos de los hombres y esclavizaba a sus dueños, quienes pasaron a ser conocidos con el nombre de los Guardianes del Anillo. Estas oscuras criaturas vagaban por la Tierra en una búsqueda incansable del Anillo. Cierta día, un hobbit llamado Deagol encontró el Único, pero su amigo Smeagol lo asesinó para robárselo; sin embargo, pronto se vería consumido por la maldad que rodeaba al Anillo y lo emplearía para realizar actos perversos. Su propio pueblo comenzó a llamarle "Gollum", debido al extraño ruido que hacía al tragar, y finalmente decidió abandonarlos y apartarse de su vista. El siguiente poseedor del Anillo fue el cauteloso Bilbo Bolson, que logró robárselo a Gollum y devolverlo a la Comarca.

El día de su 111 cumpleaños, Bilbo decidió que había llegado la hora de abandonar la Comarca. Aunque, con el tiempo, sus vínculos con el Anillo se habían hecho muy fuertes, el mago Gandalf el Gris consiguió convencerlo de que debía dejar el Anillo en manos de Frodo, el sobrino de Bilbo. Ahora Frodo debe llevar el Anillo a Rivendell para que el consejo de Elrond le informe de cuál será su destino. Su grupo no tendrá un viaje fácil, porque el espectro de

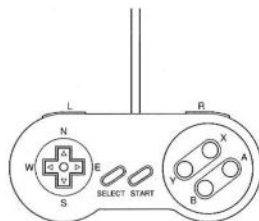
Sauron y los Guardianes del Anillo les seguirán los pasos.

Cómo jugar

Comienzas en Hobbiton. Aprende todo lo que puedas de sus habitantes; ellos te proporcionarán información vital para la gesta que vas a emprender. El mago Gandalf el Gris estará aquí y también irá apareciendo a lo largo del juego para ayudarte a ti y a tus compañeros en vuestra misión. Ahora tendrás que reunir a los miembros de tu grupo y dejar juntos Hobbiton.

Los controles del juego

Cuando hayas insertado el cartucho de juego en tu Super Nintendo Entertainment System, pulsa el botón B para ir pasando las pantallas introductorias. Cuando aparezca la página con el título The Lord of the Rings (El señor de los anillos), pulsa start y comenzará el juego.



MANDO DIRECCIONAL - mueve a un personaje hacia el norte, sur, este y oeste.
A - sirve para que uses un artículo de tu equipo.
B - 1) Esquivar/defender. 2) Desactiva el recuadro de información. 3) Selecciona un artículo de tu inventario.
X - Activa/desactiva la barra de situación, que aparece en la parte superior de la pantalla principal.
Y - Atacar. También te permite avanzar rápidamente por las pantallas introductorias y los textos de mensajes.

L+R - Si pulsas a la vez los botones R y L, aparecerá la contraseña de ese nivel.
R - 1) Si mantienes pulsado este botón, dejas de controlar a Frodo para manejar, con el mando direccional, a los otros miembros del grupo como un todo. 2) Si das toques a este botón, los miembros del grupo vuelven a donde está Frodo (lo que resulta muy útil cuando éstos han comenzado a deambular por la pantalla).

START - Detiene el juego.

SELECT - Si pulsas Select, aparecen las pantallas de situación y de los artículos. En esta modalidad, L y R te permiten ir pasando por los miembros del grupo y la bolsa de artículos. Cuando la bolsa está seleccionada, se puede utilizar el mando direccional para inspeccionar las cosas que lleva dentro.

Si pulsas B, seleccionarás un artículo y volverás a la pantalla de situación. Si pulsas select desde aquí, volverá a aparecer la pantalla principal.

Juego para varios jugadores

La modalidad para dos jugadores permite que cada uno controle a un miembro del grupo. El jugador 1 encarna el papel de Frodo, y el jugador 2 el de Sam (en cuanto se una al grupo). Cuando Aragorn pasa a formar parte del grupo, es controlado por el jugador 1 y el jugador 2 se hace cargo de Frodo.

Con el adaptador para varios jugadores de SNES (Multiple Player Adapter), pueden jugar 5 personas al mismo tiempo. Conectando el adaptador MPA a la ranura 2 del controlador, cada jugador puede controlar a un miembro del grupo distinto a medida que éste se incorpora al equipo. Como en la modalidad para dos jugadores, Aragorn es el jugador 1 y Frodo es el jugador 2. El tercer y quinto jugador pueden controlar a sus personajes si conectan otros controladores directamente al MPA. Los números de las diferentes ranuras del adaptador

MPA corresponden a los distintos personajes: el jugador 3 es Sam; el 4 es Pippin y el 5, Merry. Si Gimli se une al grupo, el jugador 5 tendrá que dejar a Merry y pasar a controlar a Gimli.

En cualquier momento del juego puedes dejar esta modalidad para varios jugadores y pasar a una partida normal (y viceversa), sin que ello afecte el transcurso normal del juego. No se puede usar el ratón con el adaptador MPA.

Cómo usar el ratón

Si le colocas a tu sistema SNES un ratón, conectándolo al controlador 1 (no funcionará si lo conectas en la ranura 2), podrás usarlo para controlar todas las funciones que se mencionan en la sección de los controles del juego.

El ratón moverá el cursor por toda las pantallas que aparecen en el transcurso del juego. Dependiendo del momento, el cursor tendrá una forma u otra.

Cuando el cursor tenga la forma de un anillo, pulsa la tecla izquierda del ratón para que se convierta en una flecha que indique el camino a un personaje del grupo. Si mueves el cursor hacia el personaje principal o hacia un enemigo que te vaya a atacar, se convertirá en una espada.

Cuando tenga la forma de espada, pulsa la tecla izquierda del ratón para atacar y la tecla derecha para esquivar un golpe o defenderte.

Cuando el cursor sea un anillo, pulsa la tecla derecha del ratón para que se convierta en un trozo de pergamino. Éste te permitirá acceder a la pantalla de situación cuando pulses la tecla izquierda del ratón.

Cuando aparezca la pantalla de situación, puedes seleccionar un personaje o la bolsa de artículos moviendo el cursor hacia la opción deseada y luego haciendo clic con la tecla izquierda del ratón. Tras seleccionar la bolsa de artículos

aparecerá la pantalla de artículos, pulsa la tecla izquierda del ratón y un artículo quedará seleccionado; a continuación volverás a la pantalla de situación. En esta modalidad, cuando pulsas la tecla derecha del ratón, volverás a la pantalla de situación sin seleccionar ningún artículo. Para volver a la pantalla principal desde la de situación, pulsa la tecla derecha del ratón.

Cuando selecciones un artículo de tu inventario, aparecerá en el extremo derecho de la barra de situación. Para utilizar este artículo, activa la barra de situación y pulsa sobre el artículo usando la tecla izquierda del ratón.

En la modalidad de juego normal, podrás activar y desactivar la barra de situación con sólo pulsar la tecla izquierda del ratón tras haber colocado el cursor en la parte superior de la pantalla.

La situación del personaje y el inventario

A medida que tu viaje avanza, se va haciendo más importante que mantengas en buena forma física y con el equipo necesario a los miembros de tu grupo, para que puedan enfrentarse a los problemas que surjan. Para comprobar cómo está la situación de tu grupo, pulsa select y aparecerá la pantalla de situación. Con los botones L y R podrás ir pasando por los diferentes personajes para elegir aquél cuya situación quieres comprobar. Los niveles de energía de un personaje aparecen indicados con un número situado a la izquierda, y a la derecha se muestra su capacidad máxima (energía actual/energía máxima). En esta pantalla también se presenta el arma con la que cada personaje va armado, así como su armadura. A la derecha de estos artículos aparecen la fuerza y capacidades defensivas del personaje. En la parte inferior derecha de la pantalla de situación está la bolsa de artículos. Cuando seleccionas la bolsa de artículos, aparece la pantalla del inventario. Ésta permanecerá en

negro hasta que recojas gemas, llaves y otros artículos que puedes guardar en tu inventario. Una vez que recoges un artículo y lo colocas en la pantalla del inventario, se puede equipar a tu gusto con sólo pulsar el botón B. Cuando llega un momento en que tienes muchos artículos en la pantalla del inventario, utiliza el mando direccional para ir pasando por ellos y seleccionar el deseado.

Armas y armaduras

Cada miembro del grupo pueden usar un tipo de arma particular y específica para su raza: hobbits, humanos o enanos. Todos pueden utilizar cualquier armadura que encuentren.

Los hobbits de tu grupo tienen un uso restringido de las dagas. Se pueden encontrar seis tipos distintos de dagas, cuyo poder aumenta a medida que avanzas, y por lo tanto, se va haciendo más difícil encontrarlas en la tierra de Eriador.

Cuando Aragorn entra a formar parte del grupo, podrá usar cualquier espada que encuentres. Al igual que con las dagas, hay seis tipos y van aumentando de poder; la espada de Glamdring es la más poderosa de las armas humanas.

Gimli, el enano, es un especialista en el empleo de las hachas.

La habilidad de cada personaje para resistir un ataque depende del tipo de armadura que lleve. Es importante mejorar las capacidades defensivas de tu grupo lo antes posible.

Artículos

Durante el viaje a Rivendell, tendrás muchas oportunidades de mejorar tu inventario de artículos, entre los mejores se encuentran:

La llave de Moira: esta llave abre muchas de las puertas de Moira. A lo largo de las mazmorras

encontrarás varios duplicados escondidos.

El libro de los Elfos: Gandalf es el único que puede traducir los versos de este libro.

El amuleto perdido: es uno de los seis amuletos élficos que Sauron robó de Elrond. Se desconoce su significado pero muchos aventureros se han lanzado en su busca por las tierras comprendidas entre la Comarca y las Montañas de la Niebla. La recompensa es sustanciosa.

La llave de la verja: esta llave abrirá la verja hacia el este de Hobbiton. Corren rumores de que está custodiada por el viejo Gaffer Gamgee.

Oro: como es de suponer, el oro tiene muchos usos en las Tierras Medias, desde comprar y vender, hasta sobornar.

Musgo mágico: este artículo tiene propiedades curativas. Es la única sustancia natural que neutraliza el veneno de una mordedura de serpiente venenosa.

Athelas Major: también conocido como Kingsfoil, tiene poderes curativos en manos de Aragorn.

Setas: sirven como sustancia curativa y para mantenimiento de la forma física de los personajes.

El helecho mágico: cura las heridas cuando se coloca en forma de vendaje.

La gema de la puerta: una de las siete gemas mágicas; búscalas a todo lo largo y lo ancho, porque Gandalf las necesita todas.

Cómo continuar el juego

Si quieres continuar el juego desde el mismo punto en el que acabaste la última partida, puedes hacerlo con la contraseña

correspondiente. Selecciona "continue" (continuar) en la pantalla del título y aparecerá la pantalla de la contraseña. Utiliza el mando direccional para mover el cursor de un espacio a otro. Con el botón B avanzarás por las letras y con Y retrocederás. Los botones A y X tienen la misma función, pero a mayor velocidad (A para avanzar, X para retroceder). Tras haber introducido la contraseña, pulsa start y comenzará el juego. Si la contraseña no es válida, oírás un sonido y permanecerás en esa pantalla.

Con el ratón: la tecla izquierda del ratón controla el movimiento hacia delante, y la derecha el de ir hacia atrás. Si pulsas los dos al mismo tiempo, introducirás la contraseña.

Opciones

Para acceder a la pantalla de opciones, selecciona "options" en la pantalla del título y pulsa B. Aquí podrás activar o desactivar las funciones de sonido, música y estéreo. Utiliza el mando direccional para realizar una selección y luego pulsa B. Vuelve a pulsarlo tras seleccionar "DONE" (HECHO) y volverás a la pantalla principal.

Descripción de los personajes

FRODO BOLSON

Sobriño de Bilbo Bolson, lleva el Anillo que gobernará a los otros. Aunque él no pidió la tremenda responsabilidad de llevar el Anillo a Rivendell, ha aceptado esta misión y está destinado a llevarla a cabo hasta su final.

SAM SAGAZ

Sam es el mejor amigo de Frodo. Es famoso por su fortaleza, lo que constituirá un elemento de gran valor en su penoso viaje a través de las Tierras Medias.

PIPPIN TUK

Es el hijo de Thane de la Comarca. Es un buen

amigo, pero tiende a ser un tanto irresponsable por lo que no se le puede perder de vista.

MERADOC BRANDYBUCK

Es el primo de Frodo, le llaman "Merry" y es un hobbit inteligente y lleno de recursos. Es el mejor amigo del travieso Pippin y consigue meterlo en cintura cuando hace falta.

ARAGORN

Es el único humano en el grupo de Frodo, un experto espadachín y un valiente guerrero. Su presencia en el viaje es de un valor incommensurable.

GIMLI

Un enano cuya habilidad con el hacha es bien conocida. También le conocen como el hijo de Gloin, uno de los 12 compañeros del gran Thorin Oakenshield.

LEGOLAS

Hijo de Thranduil, hijo del rey de los elfos del Bosque Negro del norte. Es un elfo valiente y noble. Un compañero de gran valía.

GANDALF EL GRIS

El sabio y poderoso mago, respetado por Frodo y los hobbits. Sus enseñanzas y consejos serán cruciales para que Frodo y su grupo lleven a buen término su misión.

Ficha Técnica:

PRODUCTOR EJECUTIVO

Brian Fargo
PRODUCTOR

Alan Pavlish
DISEÑO

Matthew Findley
DISEÑO ARTÍSTICO

Brian Giberson
ARTE

Brian Giberson
Cheryl Austin
Arlene Somers

SONIDO Y MÚSICA

Charles "Chucky D" Deenen

PROGRAMADOR JEFE

Matthew Findley

PROGRAMACIÓN

Michael Straggy

Brian Hendley

JEFE DE LA GARANTÍA DE CALIDAD

Kirk Tome

AYUDANTE

Jason Taylor

PROBADOR JEFE

Nina Levitin

PROBADORES

Tod Loenhorst

Vun Renich

Ryan Runcinski

MANUAL ESCRITO POR

Sean Cramer

DISEÑO DEL MANUAL

Definition (UK)

NUESTRO AGRADECIMIENTO

ESPECIAL A:

Elvis, J.R.R. Tolkien,

Big Gulps, Harry the Spider

LAS CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA

FRODO BOLSON

Michael Quarles

GANDALF

Alan Pavlish

ARAGORN

M.W. Findley

GIMLI

Brian Giberson

TROLL

Thomas R. Decker

ORC

Christopher Taylor

LEGOLAS

Jason Magness

LOBO/WARG

Sasha el perro maravilloso

SERPIENTE

Vince DeNardo

CRIATURAS DE LOS TÚMULOS

Brian Hendley

MURCIÉLAGO

Sean Cramer

BALROG

Brian Fargo

Interplay

71, Milton Park
Abingdon, Oxon OX14 4RR

DANSK

Den skumle høvding Sauron vidste alt om, hvordan man fremstiller ringe, og han konstruerede hovedringen - Ringen over alle andre! Denne Ring gav ham uovertruffen styrke, da han tog kontrol over Mellemjorden. Hans kongerige, der var bygget på forræderi, kunne først udfordres, da Prins Isildur fra den mægtige kongeklan magtede at besejre Sauron og snuppe Ringen. Men da Isildur ikke gjorde kål på Ringen, levede Saurons ånd stadig videre. Der kunne slet ikke være tvivl om, at Ringen og den fæle høvding ville mødes igen, efterhånden som Ringen vandrede fra herre til herre - og hvert skridt bragte den nærmere til den skumle høvding.

Ringen lå i lange tider på bunden af den mægtige flod Anduin. Samtidig blev Saurons styrke ved med at vokse, efterhånden som han fandt de ni ringe fremstillet for de almindelige dødelige og forvandlede deres ejere til tjenere, der nu blev kendt som Ringspøgelserne. Disse fæle skabninger gennemsøgte hele jorden på kryds og tværs i deres utrættelige higen efter Hovedringen. Ringen blev langt om længe fundet af hobbitmanden Deagol, som blev slået ihjel af sin ven Smeagol, der herefter forsvandt med Ringen. De onde kræfter i Ringen fortærede Smeagol, mens han brugte Ringen til skændige formål. Hans egne folk drev ham i skjul, og de kaldte ham "Gollum" på grund af hans uhyggelige synkelyde. Listige Bilbo Baggins var den næste til at have Ringen, da han var i stand til at fjerne den fra Gollum og returnere den til Grevskabet.

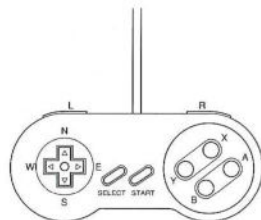
Bilbo besluttede på sin 111. fødselsdag, at det var på høje tid at forlade Grevskabet. Selv om hobbitmanden var stærkt knyttet til den magiske Ring, lykkedes det den mægtige troldmand Gandalf at overbevise Bilbo om, at Ringen skulle overgå til Frodo (Bilbos nevø). Det er nu Frodos opgave at bringe Ringen sikkert til Rivendell, så Elronds rådsforsamling kan beslutte, hvad der

videre skal ske med Ringen. Det bliver ikke en behagelig rejse for Frodo og hans venner, da det varslende genfærd af Sauron og hans Ringspøgelser vil hjemsege dem og den mægtige Ring hvert eneste skridt på hele rejsen.

Dit udgangspunkt er Hobbiton. Find ud af alt hvad du kan fra folket der. De kan give dig oplysninger, som er afgørende for den rigtige start på rejsen. Du vil møde troldmanden Gandalf, som nu og da slår følge med dig og din gruppe undervejs for at hjælpe dig med opgaven. Det er også her, du begynder at indsamle alle gruppemedlemmerne, inden du forlader Hobbiton.

Betjeningsgreb

Når du har stukket Game Pakken i Super Nintendo Entertainment System, kan du hurtigt rulle gennem introduktionsskærmene ved at trykke på B. Når du kommer til The Lord of the Rings titelskærmen, trykker du på Start for at begynde spillet.



KONTROLPUKTEN - Flytter personen mod nord, syd, øst eller vest.

A - Lader dig bruge en udstyret genstand.

B - 1) Afspærring/Forsvar. 2) Slukker for informationsvinduet.

3) Vælger en genstand fra lagerlisten.

X - Tænder og slukker for statusbjælken, som fremkommer øverst på hovedskærmen.

Y - Angreb. Kan også bruges til at rulle hurtigt gennem introduktionsskærmene og til at

slette telexinformationen.

L+R - Det gældende kodeord fås ved at trykke samtidig på L (venstre) og R (højre) knap. R - 1) Ved at trykke og holde på denne knap skifter du kontrollen fra Frodo, så du selv kan styre de andre medlemmer (som en samlet enhed) fra Kontrolpulten. 2) Hvis du bliver ved med at trykke på denne knap, kan du "kalde" de andre medlemmer af selskabet tilbage til Frodo (meget nyttigt hvis de begynder at fjerne sig fra skærmen).

START - Stiller spillet i pause.

SELECT - Select-knappen bruges til at vise status- og genstandsskærmen. Hvis du trykker på L og R i denne funktion, kan du rulle gennem de enkelte medlemmer i selskabet og poserne med genstande. Når du har valgt din pose, kan du bruge Kontrolpulten til at undersøge genstandene. Du vælger en genstand ved at trykke på B, hvorefter du kommer tilbage til statusskærmen. Hvis du så trykker på Select, kommer du tilbage til hovedskærmen igen.

Regler for flere spillere

Hvis der er to spillere, kan hver spiller styre sit eget medlem af gruppen. Spiller 1 er Frodo og Spiller 2 har kontrol med Sam (så snart han slutter sig til selskabet). Når Aragorn kommer med i selskabet, styres han af Spiller 1, samtidig med at Frodo bliver Spiller 2.

En SNES Multiple Player Adapter (MPA) giver op til 5 spillere mulighed for at spille på én gang. Man stikker MPA i rille 2 på styrepulten, og hver af de 5 spillere kan nu tage kontrol med en person, efterhånden som disse slutter sig til selskabet. Ligesom for 2 spillere er Aragorn Spiller 1 og Frodo er Spiller 2. Spiller 3-5 kan styre deres personer ved at stikke ekstra kontrolenheder direkte i MPA. De nummererede riller på MPA svarer hver især til en bestemt person. Spiller 3 er Sam, Spiller 4 styrer Pippen, og Spiller 5 har kontrol med Merry.

Hvis Gimli er med i selskabet, styres han og ikke Merry af Spiller 5.

Du kan når som helst i spillets løb skifte over fra MPA til almindelig spillkontrol (og vice versa) uden at afbryde det igangværende spil (husk at man ikke kan bruge mus i forbindelse med MPA).

Muskontrol

Hvis man tilslutter SNES musen til systemet som Kontrolenhed 1 (musen virker ikke i rille 2), kan man styre alle spillfunktionerne i afsnittet "Betjeningsgreb" med musen.

Musen flytter markøren rundt på alle de skærme, der fremkommer i spillets løb. Markøren vises med mange forskellige symboler, afhængig af hvor man er i spillet.

Når markøren har form af en ring, kan man ved at trykke på den venstre musknapp forvandle markøren til en retningspil, som selskabets hovedpersoner vil følge. Hvis markøren stilles på hovedpersonen eller en angribende fjende, forvandles markøren til et sværd.

Når markøren er et sværd, aktiveres angrebsfunktionen ved at trykke på venstre musknapp, medens højre musknapp hjælper dig med at afparere eller forsvare dig.

Når markøren er en ring, forvandles den til et stykke pergamentpapir ved at trykke på højre musknapp. Pergament-markøren giver dig adgang til statusskærmen, hvis du trykker på venstre musknapp.

Fra statusskærmen kan du vælge en person eller posen med genstande ved at flytte markøren til dit foretrukne valg og klikke med venstre musknapp. Når du har valgt posen (skærmen med genstande fremkommer), vælger du en genstand og kommer tilbage til statusskærmen ved at trykke på venstre musknapp. Hvis du trykker på

højre musknapp i denne funktion, sendes du tilbage til statusskærmen uden at vælge en genstand. Du kommer tilbage til hovedskærmen fra statusskærmen ved at trykke på højre musknapp.

Når du har valgt en genstand fra varelageret, vises denne længst til højre på statusbjælken. Du bruger genstanden ved at aktivere statusbjælken og klikke på genstanden med venstre musknapp.

I normal spillefunktion kan du tænde og slukke for statusbjælken ved at klikke med venstre musknapp efter at have anbragt markøren øverst på skærmen.

Personstatus og lagerliste

Efterhånden som rejsen udvikler sig, er det yderst vigtigt at du sørger for, at selskabet er ved godt helbred og veludstyret til at tage sig af de konflikter, der nemt kan opstå. Du kontrollerer selskabets status ved at trykke på Select og kigge på statusskærmen. Du kan vælge den personstatus, du vil se, ved at bruge L og R knapperne til at rulle gennem de repræsenterede personer. Personens sundhedsgrad angives med et tal til venstre og hans størst mulige sundhedsgrad til højre (nuværende helbred/bedst mulige helbred). Denne skærm viser også det våben, personen for øjeblikket besidder, tillige med hans udrustning. Til højre for disse genstande finder man personens styrke og forsvarsevotienter.

Nederst til højre på statusskærmen findes posen med genstande. Når man vælger posen, fremkommer skærmen med genstandene. Denne skærm er tom, indtil du opsamler de forskellige klenodier, nøgler og andre genstande, som du bruger til at fylde dit lager. Når du har samlet en genstand og anbragt den på lagerskærmen, kan den udstyres efter behov ved at trykke på B knappen. Når du efterhånden har samlet mange genstande på lagerskærmen, bruger du Kontrolpulten til at rulle gennem skærmen for

at komme til den ønskede genstand.

Våben og udrustning

Hvert medlem af selskabet kan bruge deres helt specielle våbentype, afhængig af om han er en Hobbit, et menneske eller en dværg (alle personerne kan bruge al den udrustning, som opdaget).

Hobbitterne i selskabet kan kun benytte dolke. Som følge heraf finder man ikke mange af disse i Eriador.

Når Aragorn tilslutter sig selskabet, har han ret til at bruge et hvilket som helst af de sværd, du finder. Der er seks forskellige typer sværd, som skal findes. Ligesom dolkene har disse sværd forskellige styrker, idet det mægtige Glamdarsværd er langt det stærkeste af alle menneskets våben.

Dværgen Gimli specialiserer sig i at bruge økser. De enkelte personers evne til at modstå angreb afhænger af hvilken udrustning, de er iført. Ved rejsens begyndelse er du kun ikklædt en kappe. Det er vigtigt at forbedre selskabets forsvarsevner så hurtigt som muligt.

Genstande

Under rejsen til Rivendell får du mange muligheder for at forbedre dit lager af genstande. Her er en liste over de nyttigste genstande:

Morianøglen - Denne nøgle åbner mange døre i Moria. Der er kopier gemt rundt om i borgtårnet.

Alfebogen - Kun Gandalf kan oversætte citaterne fra denne bog med Alfedigte.

Den Tabte Amulet - En af de seks alfe-amuletter, som Sauron stjal fra Elrond. Man ved ikke, hvilken betydning de har, men mange eventyrere har prøvet at finde dem lige fra the

Misty Mountains (Tågebjergene) til selve Grevskabet. Duseren for at finde dem er betydelig.

Portnøglen - Denne nøgle åbner porten i den østlige del af Hobbiton. Det rygtes, at Old Gaffer Gamgee sidder og passer på den.

Guld - Guld har, som man nok kunne forvente, mange nyttige formål i Mellemjorden, for eksempel til indkøb, handel og bestikelse.

Magisk Mos - Denne genstand har kraftige lægende egenskaber. Det er det eneste naturprodukt, som kan neutralisere giften fra giftige slangebider.

Athelas Major - Kaldes også Kingsfoil (Kongefolie). Har forbløffende lægende egenskaber i Aragorns hænder.

Svampe - Virker som både medicin og sundhedsmidler.

Magisk Bregne - Heler sår når det bruges som bandage.

The Gateway Gem (Portklenodiet) - En blandt en lang række magiske portklenodier. Søg efter disse overalt, da Gandalf har brug for dem alle sammen.

Således fortsættes spillet

Hvis man vil fortsætte spillet fra det samme sted, hvor man sluttede det sidste spil, kan dette gøres ved at indtaste det korrekte kodeord. Vælg continue på titelskærmen og kodeords-skærmen fremkommer. Brug kontrolpulten til at flytte markøren fra punktet til punktet. Du bruger B til at rulle fremad gennem bogstaverne og Y til at gå i den omvendte retning. A og X knapperne virker på samme måde, men hurtigere (A ruller fremad og X baglæns). Tryk på Start, når du har indtastet kodeordet, og spillet kan nu begynde (hvis kodeordet er forkert, hører du en hyletone,

men du bliver på skærmen).

Med musen - Venstre knap bruges til de fremadgående og højre knap til de bagudgående bevægelser. Kodeordet indtastes ved at trykke samtidigt på begge knapper.

Forskellige valgmuligheder

Man får adgang til Options-skærmen ved at vælge options på titelskærmen og trykke på B. Her kan man tænde eller slukke for lyden, musikken og stereofunktionen. Vælg med kontrolpulten og tryk på B. Vælg DONE, og tryk på B endnu engang for at komme tilbage til hovedmenuen.

Personprofiler

FRODO BAGGINS

Bilbo Baggins nevø. Besidder Ringen som hersker over alle de andre. Selv om han aldrig bad om at påtage sig det enorme ansvar, det er at bære Ringen til Rivendell, har han ikke desto mindre accepteret hvervet, og han er indstillet på at tage den hele vejen.

SAMWISE GAMGEE

"Sam" er Frodos trofaste og gode ven. Han har ry for at være en af de stærkeste hobbits og fin at have med på turen gennem Mellemjorden.

PIPPIN TOOK

Han er Stormandens søn. Han har tendens til at opføre sig uansvarligt, men han er en god og kærlig ven, som vi må passe godt på.

MERIADOC BRANDYBUCK

Frodos fætter med kælenavnet "Merry". En intelligent og opfindsom hobbit. Merry er Pippins bedste ven og helt god til at holde den uartige hobbit under kontrol.

ARAGORN

Det eneste menneske i Frodos selskab. Han er professionel fægter og en frygtløs kriger. Han er

umådelig nyttig at have med på rejsen.

GIMLI

En dværg som er meget behændig med øksen. Han er også søn af Gloin, en af den mægtige Thorin Oakenshields 12 ledsagere.

LEGOLAS

Søn af Thranduil, Alfekongen af Northern Mirkwood (Mirkwood Nord). Dette er en tapper og nobel alf. Han ville være en prægtig ledsager.

GANDALF

Den kloge og mægtige trold, respekteret af både Frodo og hobbits. Hans visdom og gode råd er af afgørende betydning for Frodos og hele selskabets succes.

Produktion og Teknik

PRODUKTIONSCHEF

Brian Fargo

PRODUCENT

Alan Pavlish

DESIGN

Matthew Findley

ILLUSTRATIONER OG DESIGN

Brian Giberson

KUNSTNERISK DESIGN

Brian Giberson

Cheryl Austin

Arlene Somers

LYDEFEKKER OG MUSIK

Charles "Chuck D" Deenen

PROGRAMMERINGSCHEF

Matthew Findley

PROGRAMMERING

Michael Stragey

Brian Hendley

KONTROLCHEF

Nina Levitin

KVALITETSSIKRING

Kirk Tome

ASSISTENT

Jason Taylor

KONTROLLØRER

Tod Loenhorst

Vun Renich

Ryan Runcinski

MANUSKRIPTFORFATTER

Sean Cramer

MANUSKRIPTETS LAYOUT

Definition (UK)

SPECIELT TAK TIL:

Elvis, J.R.R. Tolkien, Big Gulps, Harry the Spider

Skabningerne i Mellemjorden

FRODO BAGGINS

Michael Quarles

GANDALF

Alan Pavlish

ARAGORN

M.W. Findley

GIMLI

Brian Giberson

TROLDEN

Thomas R. Decker

ORC

Christopher Taylor

LEGOLAS

Jason Magness

ULV/WARG

Sasha the Wonder Dog

SLANGEN

Vince DeNardo

BARROW WIGHT

Brian Hendley

FLAGERMUS [BAT]

Sean Cramer

BALROG

Brian Fargo

Interplay

71, Milton Park
Abingdon • Oxon
OX14 4RR

SVENSK

Sauron, Mörkrets Härskare, lärde sig en gång konsten att skapa magiska ringar och skapade därför Härskarringen — mäktigare än någon annan ring. Med denna ring i sin ägo var hans makt total när han tog över Midgård. Hans skoningslösa styre upprätthölls ända tills prins Isildur från det mäktiga kungariket besegrade Sauron och tog Härskarringen i anspråk. Eftersom Isildur inte kunde förmå sig till att förstöra Härskarringen levde Saurons ande vidare. Återföreningen mellan Härskarringen och dess onda herre syntes vara ödesbestämd i och med att ringen ständigt bytte ägare — och för varje steg i kedjan kom också Sauron allt närmare befrielsen.

Under en lång tid låg Härskarringen dold på botten av den stora floden Anduin. Vid denna tid växte Saurons makt, i och med att han erövrade mänsklighetens nio ringar och förvandlade de rättmätiga ägarna till slavar, de s.k. Ringskuggorna. Dessa mörkrets väktare finkammade Jordens alla hörn i en outröttlig jakt på Härskarringen. Så småningom fann hobbiten Deagol Härskarringen, men mördades snart av sin vän Smeagol, som därmed övertog ringen. Den i Härskarringen inbyggda ondskan tog helt makten över Smeagol, som använde ringen för sina egna skumma syften. Han fördrevs av sitt eget folk och gavs namnet Gollum efter det spöklika ljud han framkallade när han svalde. Den föga uppmärksammade Bilbo Baggins blev Härskarringens nästa ägare, i och med att han lyckades befria den från Gollum och föra den tillbaka till Shire.

På sin 111:e födelsedag bestämmer Bilbo sig för att det är dags att lämna Shire. Även om hobbiten med åren blivit mycket fäst vid den magiska ringen lyckas Gandalf, den mäktige trollkarlen, övertala Bilbo att lämna ringen i brorsonen Frodos vård. Det blir nu Frodos uppgift att ta ringen till Rivendell så att Elronds råd kan besluta om dess öde. Frodo och hans

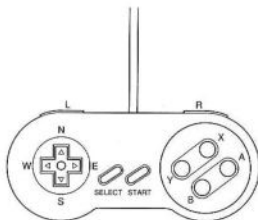
vänner ger sig ut på en farlig resa eftersom Saurons väsen och Ringskuggor hela tiden förföljer dem — och ringen.

Själva spelet

Din utgångspunkt är Hobbiton. Samla in alla tänkbara upplysningar från dess folk, eftersom de kan ge dig information som kan komma att visa sig ovärderlig. Trollkarlen Gandalf finns där, och kommer även att följa och hjälpa ditt sällskap genom hela spelet. Först måste du dock samla ihop ditt sällskap inför den stundande avfärden.

Spelkontroller

När du stoppat in Game Pak-kassetten i Super Nintendo Entertainment System kan du med hjälp av B-KNAPPEN snabbt ta dig genom de inledande skärmbilderna. När titelbilden Lord of the Rings visas inleder du spelet genom att trycka på STARTKNAPPEN.



RIKTNINGSKONTROLLEN — Flyttar en figur i nordlig, sydlig, östlig eller västlig riktning. A-KNAPPEN — Aktiverar ett upplocket föremål. B-KNAPPEN — 1) Parerar/försvaret. 2) Informationsrutan av/på. 3) Väljer ett föremål i din ägo. X-KNAPPEN — Statusstapeln av/på (den finns högst upp på huvudskärmen). Y-KNAPPEN — Anfäller. Med denna knapp kan du dessutom snabbt bläddra igenom de

inledande skärmbilderna och textavsnitten.

VÄNSTER + HÖGER — Tryck ned bägge samtidigt om du vill få fram aktuellt lösenord. HÖGER 1) Genom att hålla denna knapp nedtryckt lämnar du Frodo så att du kan direktstyra de andra medlemmarna i sällskapet (som en enhet) med hjälp av RIKTNINGSKONTROLLEN — 2) Snabba smärtryckningar på denna knapp gör att de andra i sällskapet återvänder till Frodo (användbart om de ser ut att lämna skärmen). STARTKNAPPEN — Sätter spelet på paus. SELECT-KNAPPEN — Kallar fram skärmbilderna för status och föremål. Tryck på VÄNSTER eller HÖGER för att välja bland sällskapets medlemmar samt förrådet. Om du väljer förrådet kan du gå igenom dess innehåll med RIKTNINGSKONTROLLEN. Tryck på B-KNAPPEN för att välja ett av föremålen och återvänd till statusskärmen. Därifrån kommer du till huvudskärmen genom att trycka på SELECT.

Spel med flera deltagare

Vid spel för två deltagare kan vardera spelaren styra varsin figur. Spelare 1 är Frodo och spelare 2 tar rollen som Sam (när denne sällar sig till gruppen). När Aragorn gästär sällskapet styrs han av spelare 1 och Frodo går över till spelare 2.

Med SNES Multiple Player Adaptor (MPA) kan upp till 5 spelare delta samtidigt. Genom att ansluta MPA till port 2 på systemenheten kan var och en av de 5 deltagarna styra en given figur när den väl anslutits till sällskapet. Precis som vid spel för 2 deltagare styrs Aragorn av spelare 1 och Frodo av spelare 2. Deltagarna 3-5 styr sina figurer genom att ansluta sina styrplattor till MPA-enheten. Varje numrerad port i denna motsvarar en given figur. Spelare 3 är Sam, spelare 4 Pippin och spelare 5 tar sig an Merry. Om Gimli ansluter sig till sällskapet kommer spelare 5 att styra honom i stället för Merry.

Du kan när som helst under spelets gång växla mellan normal kontroll och MPA-kontroll utan att störa pågående spel. Du kan inte använda mus i kombination med MPA.

Mus

Samtliga funktioner i spelet som nämnts i avsnittet "Spelkontroller" kan utföras med en SNES-mus ansluten till port 1. (Musen fungerar inte i port 2.)

Musen förflyttar markören på samtliga skärmbilder. Markören visas i form av olika symboler beroende på spelsituation.

Om markören visas i form av en ring kommer vänster musknapp att förvandla markören till en pil. Denna pil pekar i den riktning ditt sällskap ska färdas. Om du flyttar markören till huvudfiguren eller en anfallande motståndare förvandlas markören till ett svärd.

När markören visas i form av ett svärd kommer vänster musknapp att iscensätta ett anfall och höger musknapp att försvara eller parera.

När markören visas i form av en ring kommer höger musknapp att förvandla den till en bit pergament. I detta läge kommer vänster musknapp att ta dig till statusskärmen.

När statusskärmen visas kan du markera en figur eller förrådsväskan genom att flytta markören till önskat alternativ och klicka med vänster musknapp. Om du väljer förrådsväskan visas skärmen Föremål. Välj föremål och återvänd till statusskärmen genom att trycka på vänster musknapp. Om du i stället trycker på höger musknapp återvänder du till statusskärmen utan att välja något föremål. Gå tillbaka till huvudskärmen genom att trycka på höger musknapp.

När du valt ett föremål visas detta till höger om

statusstapeln. Använd det valda föremålet genom att aktivera statusstapeln och klicka med vänster musknapp på föremålet.

Vid normalt spel kan du aktivera/lämna statusstapeln genom att klicka med vänster musknapp när markören befinner sig högst upp på skärmbilden.

Figurernas status och utrustning

I takt med att resan fortskrider blir det alltmer viktigt att du håller ditt sällskap vid god hälsa och förser det med utrustning så att det kan lösa kommande konflikter. Granska ditt sällskap genom att trycka på SELECT. Statusskärmen visas. I den kan du välja vilken figur du vill granska genom att med HÖGER- och VÄNSTERKNAPPEN flytta mellan figurikonerna i skärmens underkant. Figurens hälsotillstånd anges med en siffra till vänster, maximal hälsonivå anges till höger (aktuell hälsa/maximal hälsa). Här visas också vilket vapen figuren för närvarande har aktiverat och vilket skydd figuren har. Till höger om detta anges figurens styrke- och försvarsvoter.

Längst ner till höger på statusskärmen finns förrådsväskan. Om du väljer denna visas förråds-skärmen. Den är tom till dess att du plockat upp juveler, nycklar och andra föremål. När du väl plockat upp ett föremål kan du utrusta en figur med detta genom att trycka på B-KNAPPEN. När du har så många föremål att alla inte kan visas på skärmbilden kan du bläddra runt på denna med hjälp av RIKTNINGSKONTROLLEN tills du når önskat föremål.

Vapen och skydd

Varje medlem i sällskapet kan använda sig av olika specialvapen, beroende på om figuren är en hobbit, en dvärg eller en människa (Samtliga kan använda sig av alla förekommande skydd).

Hobbitarna i sällskapet kan bara använda dolkar.

Det finns sex olika typer av dolkar utspridda i omgivningarna. Vapnets effektivitet ökar progressivt. Ju mer effektivt ett vapen är desto svårare blir det att finna det i landet Eriador.

När Aragorn ansluter sig till sällskapet kan han dra nytta av de svärd som gruppen finner. Det finns sex typer av svärd som väntar på att bli upplockade. Svärderna är, liksom dolkarna, rangordnade efter effektivitet. Glamdar är det mest effektiva vapnet i den mänskliga arsenalen.

Dvärgen Gimli föredrar yxor.

Varje figurs förmåga att stå emot anfall beror på vilken typ av skydd han bär. Det är av största vikt att snarast förbättra sällskapets försvarsförmåga.

Föremål

Under färden till Rivendell kommer du att få många tillfällen att bättra på din samling av nyttiga föremål. Nedan följer några av de nyttigaste:

Morias nyckel — Denna nyckel öppnar flera dörrar i Moria. Det ligger kopior gömda här och där i gångarna...

Alvboken — De olika styckena i denna bok med alvverser kan bara tolkas av Gandalf.

Den försvunna amuletten — En av de sex alvamuletter som Sauron stal från Elrond. Deras betydelse är inte känd men många har förgäves sökt efter den i Dimmornas berg och i Shire. Belöningen för amulettens återfinnande är mycket stor.

Grindens nyckel — Denna nyckel öppnar grinden i Östra Hobbiton. Ryktet säger att gamle Gaffer Gamgee har den i sitt förvar.

Guld — Precis som man kan förvänta sig är guld till stor nytta i Midgård. Lämpligt för

inköp, handel och mutor, exempelvis.

Magisk massa — Denna har stark läkande förmåga och är den enda naturliga substans som motverkar giften i ormbett.

Athelas Major — Även kallad Kungsspira. Den har mirakulös läkeförmåga om Aragorn använder den.

Svampar — Dessa är både medicinskt och hälsosamt närande.

Magisk ormbunke — Denna läker sår om den används som handage.

Portjuvelen — En av flera magiska portjuveler. Leta noga efter dem eftersom Gandalf kommer att behöva dem alla.

Fortsätt spela

Du kan med hjälp av ett lösenord fortsätta ett påbörjat spel från den punkt där du avbröt det. Gör det genom att på titelskärmbilden välja continue (fortsätt). Skärmbilden Lösenord (Password) visas. Flytta markören från ruta till ruta med RIKTNINGSKONTROLLEN. Valj bokstäver med B- och Y-KNAPPEN (bläddra framåt med B och bakåt med Y). A- och X-KNAPPARNA fungerar på samma sätt, men bläddringen sker mycket snabbare. När du skrivit in lösenordet trycker du på STARTKNAPPEN. (Om lösenordet inte är giltigt hör du en signal och hålls kvar i denna skärmbild.)

Lösenord med mus — Vänster musknapp bläddrar framåt i alfabetet, och höger bläddrar bakåt. Tryck på bägge musknapparna samtidigt för att skriva in det fullständiga lösenordet.

Alternativ (Options)

Gå till valskärmen genom att välja options (alternativ) på titelskärmen. Här kan du ange om ljudeffekter, musik och stereofunktioner ska

vara av- eller påslagna. Gör dina val med hjälp av RIKTNINGSKONTROLLEN och tryck sedan på B-KNAPPEN. Gå tillbaka till huvudskärmen genom att välja DONE (Färdig) och sedan trycka på B-KNAPPEN.

Presentation av figurerna

FRODO BAGGINS

Brorsonen till Bilbo Baggins innehar Härskarringen. Trots att han inte själv påtog sig det enorma ansvaret att transportera ringen till Rivendell har han accepterat sitt öde och är fast bestämd att genomföra sitt uppdrag.

SAMWISE GAMGEE

"Sam" är Frodos mest lojala och närtstående vän. Han är känd för att vara en av de starkaste hobbitarna och är sålunda en nyttig resurs på färden genom Midgård.

PIPPIN TOOK

Han är son till Shires Jarl och har en tendens att uppträda oansvarigt. Han är en godhjärtad vän som man dock måste hålla ett öga på.

MERIADOC BRANDYBUCK

Han är kusin till Frodo och kallas vanligen "Merry". Han är en intelligent och uppfinningsrik hobbit och Pippins bästa vän. Han kan hålla Pippin i styr när det behövs.

ARAGORN

Den enda människan i Frodos sällskap, och en lika mästerlig faktare som orädd krigare. Hans betydelse för uppdragets framgång är enorm.

GIMLI

En dvärg vars expertis med yxan är omvittnad. Han är son till Gloin som är en av de 12 i kretsen runt Thorin Oakenshield.

LEGOLAS

Son till Thranduil, alvkungen i Norra Mirkwood. Han är en modig och ädel alv och som sådan en värdefull resurs i sällskapet.

GANDALF

Den visa och mäktiga trollkarlen respekteras enormt av Frodo och hobbitarna. Hans kunskaper och råd är avgörande för uppdragets framgång.

Medverkande

EXEKUTIV PRODUCENT

Brian Fargo

PRODUCENT

Alan Pavlish

UTFORMNING

Matthew Findley

KONSTNÄRLIG UTFORMNING

Brian Giberson

KONSTNÄRLIGT TEAM

Brian Giberson

Cheryl Austin

Arlene Somers

LJUD OCH MUSIK

Charles "Chuck D" Deenen

HUVUDPROGRAMMERARE

Matthew Findley

PROGRAMMERARE

Michael Stragey

Brian Hendley

KVALITETSKONTROLL, ANSVARIG

Kirk Tome

ASSISTENT

Jason Taylor

HUVUDTESTARE

Nina Levitin

TESTARE

Tod Loenhorst

Vun Renich

Ryan Runcinski

HANDBOK, FÖRFATTARE

Sean Cramer

HANDBOK, LAYOUT

Definition (UK)

MED SPECIELLT TACK TILL

Elvis, J.R.R. Tolkien,

Big Gulps, Harry the Spider

Figurerna i Midgård

FRODO BAGGINS

Michael Quarles

GANDALF

Alan Pavlish

ARAGORN

M.W. Findley

GIMLI

Brian Giberson

TROLL

Thomas R. Decker

ORC

Christopher Taylor

LEGOLAS

Jason Magness

WOLF/WARG

Sasha the Wonder Dog

SNAKE

Vince DeNardo

BARROW WIGHT

Brian Hendley

BAT

Sean Cramer

BALROG

Brian Fargo

Interplay

71

Milton Park

Abingdon

Oxon

OX14 4RR

SUOMI

Pimeyden valtiat Sauron kykeni hallitsemaan sormusten teon taidon ja pystyi valmistamaan pääsormuksen - Yhden Sormuksen, jolla hallitaan kaikkia muita. Tämän Yhden Sormuksen avulla Sauronin valta oli vertaansa vailla hänen anastaessa hallintaansa Keskimaaan. Hänen petollisuuden valtakuntaansa ei uhmannut kukaan, ennen kuin mahtavien kuninkaiden prinsesi Isildur voitti Sauronin ja otti Sormuksen haltuunsa. Koska Isildur ei tuhonnut Sormusta, Sauronin henki oli yhä elossa. Sormuksen ja sen häijyn isännän uudelleen tapaaminen näytti kohtalon määräämältä Sormuksen siirtyessä omistajalta toiselle - ja joutuessa joka askelella lähemmäksi pimeyden herraa.

Sormus lojui pitkään suuren Anduin-joen pohjalla. Tänä aikana Sauronin voimat lisääntyivät hänen kaapattuaan tavallisille kuolevaisille tehdyt yhdeksän sormusta ja muutettuaan niiden omistajat palvelijoihinsa, jotka tunnettiin Sormusten henkinä. Nämä pimeyden olivat etsivät kaikkialta maailmasta Yhtä Sormusta. Vihdoin Sormuksen löysi Deagol-hobbit, jonka surmasi hänen ystävänsä Smeagol, joka otti nyt Sormuksen haltuunsa. Sormuksen sisältämä pahan valta tuhosi Smeagolin hänen käyttäessään Sormusta rikollisiin tekoihin. Smeagolin oma kansa ajoi hänet tiehensä ja nimitti häntä "Gollumiksi" hänestä lähtevän kaamean nielausäänen takia. Seuraavaksi piti Sormusta hallussaan salamyhkäinen Bilbo Baggins, joka pystyi varastamaan sen Gollumilta ja viemään sen takaisin Kreivikuntaan.

Bilbo päätti 111. syntymäpäivänään, että aika oli tullut lähteä Kreivikunnasta. Vaikka hobbit olikin kovin kiintynyt taikasormukseen, mahtava velho Gandalf pystyi saamaan Bilbon vakuuttuneeksi siitä, että hänen oli jätettävä Sormus Frodon (Bilbon veljenpojan) haltuun. Nyt on Frodon tehtävä kantaa Sormus

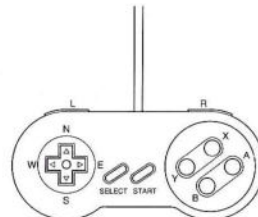
turvallisesti Rivendelliin saadakseen tietää Elrondin neuvostolta, mitä Sormukselle tapahtuu. Hänen retkikunnallaan ei tule olemaan helppo matka pahaenteisen Sauron-aaheen ja hänen Sormusten henkiensä väijyessä heitä ja mahtavaa Sormusta joka askelella.

Näin pelataan

Hobbiton on aloituskohtasi. Opi mahdollisimman paljon sen asukkaista. He antavat sinulle tietoja, jotka ovat tärkeitä tehtäväsi onnistumiselle. Gandalf-velho on läsnä täällä, ja hän näyttyy sinulle ja retkikunnallesi koko pelin ajan ja on apuna tehtävässäsi. Sinun on aloitettava keraamaan retkikuntasi jäsenet yhteen täältä ja lähde Hobbitonista.

Pelin säätiimet

Heti kun olet pannut pelikasetin Super Nintendo Entertainment System -järjestelmään, B:n painalluksella pääset etenemään aloitusruudun läpi. Kun Lord of the Rings -otsikkosivu ilmestyy näkyviin, paina aloitusnäppäintä ja peli alkaa.



PELIOHJAIN - siirtää hahmon pohjoiseen, etelään, itään ja länteen.

A - sallii sinun käyttää mukanasi olevaa esinettä.

B - 1) Väistö/puolustus. 2) Kytkee tietoturvan pois päältä. 3) Valitsee esineen varastosta.

X - Kytkee tilaviivan päälle tai pois päältä (se näkyy pääruudun yläosasta).

Y- Hyökkäys. Sallii myös pikakelausten eteenpäin aloitusruudun läpi ja tekstiviestien tyhjäämisen.

L+R - Sekä L:n että R:n painallus samanaikaisesti tuo esiin senhetkisen tunnussanan.

R - 1) Tämän näppäimen painallus ja pitäminen alhaalla kääntää ohjauksen Frodosta ja antaa sinun ohjata muita jäseniä (yhtenä yksikkönä) suoraan peliohjaimella. 2) Tämän näppäimen näpäytys "kutsuu" muut retkikunnan jäsenet takaisin Frodon luo (tämä on kätevä, jos he alkavat kulkeutua ruudusta ulos).

START (ALOITUS) - Pitää pelissä tauon.

SELECT (VALINTA) - Valintanäppäimen painallus tuo esiin tila- ja esineruudut. Tässä tilassa L ja R sallivat sinun käydä läpi retkikunnan jäsenet ja esinepussin. Kun esinepussi valitaan, peliohjainta voidaan käyttää esineiden selaamiseen. B:n painallus valitsee esineen ja palauttaa sinut tilaruutuun. Valintanäppäimen painallus tästä kohtaa tuo pääruudun taas esiin.

Monipelaajapeli

Kahden pelaajan tilassa kukin pelaaja voi ohjata määrättyä retkikunnan jäsentä. Pelaaja nro 1 on Frodo ja pelaaja nro 2 ohjaa Samia (heti kun hän liittyy retkikuntaan). Kun Aragorn lisättiin retkikuntaan, häntä ohjaa pelaaja nro 1 ja pelaajasta nro 2 tulee Frodo.

SNES:n monipelaaja-adapterin (MPA) avulla niinkin monta kuin 5 pelaajaa pystyy pelaamaan samanaikaisesti. Kytkeväällä MPA:n ohjaimen koloon 2, kukin viidestä pelaajasta pystyy ohjaamaan määrättyä hahmoa heidän liittyessä retkikuntaan. Kuten kahden pelaajan tilassa, myös nyt Aragorn on pelaaja nro 1 ja Frodo on pelaaja nro 2. Pelaajat 3-5 voivat ohjata hahmojaan kytkeväällä ylimääräisillä peliohjaimeilla suoraan MPA:han. Kukin numeroitu kolo MPA:ssa vastaa tiettyä hahmoa. Pelaaja nro 3

on Sam, pelaaja nro 4 ohjaa Pippiä ja pelaaja nro 5 ohjaa Merryä. Jos Gimli liittyy retkikuntaan, pelaaja nro 5 ohjaa silloin häntä Merryyn asema.

Milloin tahansa pelin aikana pystyt vaihtamaan MPA:sta tavalliseen pelin ohjaukseen (ja päinvastoin) häiritsemättä senhetkistä peliä (hiirtä ei pystytä käyttämään MPA:n kanssa).

Hiiren käyttö

Kun liität SNES-hiiren järjestelmääsi ohjaimena 1 (hiiri ei toimi ohjainkoloissa 2), kaikki osassa "Pelin säätimet" mainitut pelin toiminnot voidaan ohjata hiirellä.

Hiiri siirtää kohdistimen kaikissa ruuduissa, jotka tulevat näkyviin pelin aikana. Kohdistin ilmestyy näkyviin monien eri symbolien muodossa erityisistä pelitilanteista riippuen.

Kun kohdistin on sormuksen muodossa, hiiren vasemman näppäimen painallus muuttaa kohdistimen suuntanuoleksi, jota retkikuntasi johtohahmo seuraa. Kohdistimen siirtäminen johtohahmon tai hyökkäävän vihollisen kohdalle, muuttaa kohdistimen miekaksi.

Silloin kun se on miekka, hiiren vasemman näppäimen painallus saa sinut hyökkäykseen ja hiiren oikean näppäimen painallus sallii sinun väistää tai puolustautua.

Kun kohdistin on sormus, hiiren oikean näppäimen painallus muuttaa sen pergamenttipaperipalaksi. Pergamenttikohdistimen avulla pystyt pääsemään tilaruutuun painamalla hiiren vasenta näppäintä.

Kun tilaruutu ilmestyy näkyviin, voit valita hahmon tai esinepussin siirtämällä kohdistimen halutun vaihtoehdon kohdalle ja näpäyttämällä hiiren vasenta näppäintä. Valittuasi esinepussin (esineruutu ilmestyy näkyviin) hiiren vasemman näppäimen painallus valitsee esineen ja palauttaa

sinut tilaruutuun. Tässä tilassa hiiren oikea näppäin lähettää sinut takaisin tilaruutuun valitsematta esinettä. Palataksesi pääruutuun tilaruudusta paina hiiren oikeaa näppäintä.

Valittuasi esineen varastosta se ilmestyy näkyviin tilaviivan äärimmäiseen oikeaan laitaan. Käyttäaksesi ko. esinettä kytke tilaviiva päälle ja näpäytä hiiren vasenta näppäintä esineen kohdalla.

Normaalissa pelitilassa pystyt panemaan tilaviivan päälle ja pois päältä näpäyttämällä hiiren vasenta näppäintä sen jälkeen, kun olet asettanut kohdistimen ruudun yläosaan.

Hahmojen tila ja varasto

Matkan edetessä on yhä tärkeämpää, että retkikuntasi terveydentila ja varustus pysyvät hyvänä. Näin he pystyvät käsittelemään mahdollisesti syntyneitä konflikteja. Tarkastaaksesi retkikuntasi tilan paina valintanäppäintä ja tilaruutu ilmestyy näkyviin. Voit valita, minkä hahmon tilaa haluat tarkastella, käyttämällä L- ja R-näppäimiä siirtyäksesi hahmosta toiseen. Hahmon terveydentilan määrittymisen osoittaa vasemmalla oleva numero ja oikealla on hänen maksimi terveydentilansa (senhetkinen terveydentila/maksimi terveydentila). Tästä ruudusta näkyy myös hahmon senhetkinen ase sekä hänen panssarinsa. Heti näiden esineiden oikealta puolelta näkyvät hahmon voimakkuus- ja puolustusmäärät.

Tilaruudun oikeassa alaosassa on esinepussi. Kun valitset esinepussin, ilmestyy näkyviin varastoruutu, joka pysyy tyhjänä, kunnes hankit erilaisia jalokiviä, avaimia ja muita esineitä varastoosi. Heti kun keräät esineen ja panet sen varastoruutuun, se voidaan liittää varustukseen oman harkintasi mukaan painamalla B-näppäintä. Kun päätet kohtaan, jolloin sinulla on monia esineitä varastorudussa, käytä peliohjainta selataksesi ruudun läpi ja päästäksesi

halutun esineen kohdalle.

Aseet ja panssari

Kukin retkikunnan jäsen pystyy käyttämään tarkoin määrättyä asetyyppiä riippuen siitä, onko hän Hobbit, ihminen vai kääpiö (kaikki hahmot pystyvät käyttämään mitä tahansa löytämäänsä panssarityyppiä).

Retkikuntasi Hobbitit voivat käyttää vain tikareita. Löydetäviä eri tikarityyppejä on kuusi. Kukaan ase on kasvavassa määrin voimakkaampi ja tästä johtuen yhä harvinaisempi Eriadorin maassa.

Kun Aragorn liittyy retkikuntasi jäseneksi, hän pystyy käyttämään mitä tahansa löytämänsä miekkaa. Paljastusta odottavat kuusi eri tyyppistä miekkaa. Kuten tikarit, nämä miekat on asettu arvojärjestykseen niiden voiman mukaan. Näin ollen mahtava Glamdrin miekka on kaikkein voimakkain ihmisten aseista.

Gimli-kääpiö on erikoistunut kirveiden käyttöön.

Kunkin hahmon kyky kestää hyökkäyksiä riippuu hänen käyttämästään panssarityypistä. On tärkeää parantaa retkikuntasi puolustuskykyä mahdollisimman pian.

Esineet

Matkalla Rivendelliin sinulla on monta mahdollisuutta parantaa esinevarastoasi. Hyödyllisimpiin esineisiin kuuluvat:

Moria-avain - Tämä avain avaa useita ovia Moriassa. Kaikkialle vankityrmään on piilotettu sen kaksoiskappaleita.

Keijukaiskirja - Vain Gandalf pystyy kääntämään katkelmia tästä keijukaisrunokirjasta.

Kadonnut amuletti - Yksi kuudesta

Keijukaisamulettia, jotka Sauron varasti Elrondista. Niiden merkitystä ei tiedetä, mutta monet seikkailijat ovat etsineet niitä Usvaisilta vuorilta Kreivikuntaan saakka. Palkinto sen takaisinsaannista olisi melkoinen.

Portinavain - Tämä avain avaa portin Hobbitonin itäosassa. Huhun mukaan Vanhalla Gaffer Gamgeella on se huostassaan.

Kulta - Kuten voidaan odottaa, kullalla on monta käyttötarkoitusta Keskimaailmassa mm. ostaminen, kauppojen hieronta ja lahjonta.

Taikasammal - Tällä esineellä on voimakkaat parantavat kyvyt. Se on yksi luonnossa esiintyvistä aineista, joka neutraloi myrkyllisen käämeenpiston myrkyä.

Athelas Major - Tunnetaan myös nimellä Kingsfoil. Sillä on yliluonnolliset parantavat voimat Aragornin käsissä.

Sienet - Ne toimivat sekä lääkkeinä että terveysravintona.

Taikasaniainen - Se parantaa haavoja, kun sitä käytetään siteinä.

Porttialokivi - Yksi monista taianomaisista porttialokivistä. Etsi näitä laajalti. Gandalf tavitsee niitä kaikkia.

Pelin jatkaminen

Jos haluat jatkaa pelaä siitä kohtaa, mihin lopetit edellisen pelin, voit tehdä näin syöttämällä sisään asianomaisen tunnuksen. Valitse continue (jatko) otsikoruudusta ja tunnuksenuutu ilmestyy näkyviin. Käytä peliohjainta siirtääksesi kohdistimen paikasta toiseen. Käytä B-näppäintä käydäksesi kirjaimet läpi eteenpäin ja Y-näppäintä päinvastaiseen suuntaan. A- ja X-näppäimet toimivat samalla tavalla, paitsi nopeammin (A selaa eteenpäin ja

X taaksepäin). Paina aloitusnäppäintä syötettyäsi tunnuksen sisään ja peli alkaa (jos tunnuksena ei ole voimassa, kuulet äänen eikä ruutu vaihdu).

Hiirellä - Vasen näppäin ohjaa liikettä eteenpäin ja oikea näppäin taaksepäin. Molempien näppäinten painallus samanaikaisesti syöttää tunnuksen sisään.

Vaihtoehdot

Päästäksesi Vaihtoehdojen ruutuun valitse options (vaihtoehdot) otsikoruudusta ja paina B-näppäintä. Tässä pystyt kääntämään äänen, musiikin ja stereotoiminnot päälle tai pois päältä. Käytä peliohjainta suorittaaksesi valintasi ja paina sitten B-näppäintä. Paina B-näppäintä uudelleen valittuasi DONE (suoritettu) ja palaat pääruutuun.

Hahmojen kuvaus

FRODO BAGGINS
Bilbo Bagginsin veljenpoika. Hän pitää Sormusta hallussaan ja pitää kaikkia muita vallassaan. Vaikka hän ei koskaan pyytänyt suunnatonta vastuuta viedä Sormus Rivendelliin, hän on hyväksynyt tehtävän ja aikoo saattaa asian päätökseen.

SAMWISE GAMGEE
"Sam" on Frodon uskollinen ja läheinen ystävä. Hänet tunnetaan yhtenä vahvimpana hobbit-hahmona, ja hänestä on paljon hyötyä matkalla Keskimaailman poikki.

PIPPIN TOOK
Hän on Kreivikunnan heimopäällikön poika. Taipuvainen edesvastuuttomaan käyttäytymiseen. Hän on hyvä ja rakastettava ystävä, josta on pidettävä huolta.

MERIALDOC BRANDYBUCK
Frodon serkku, tunnetaan nimellä "Merry". Hän on älykäs ja kekseliäs hobbit. Koska Merry on Pippinin paras ystävä, hän pystyy tarvittaessa

pitämään vallattoman hobbitin kurissa.

ARAGORN
Ainoa ihminen Frodon retkikunnassa. Hän on kokenut miekkamies ja peloton soturi. Häntä pidetään äärettömän suuressa arvossa matkalla.

GIMLI
Kääpiö, jonka taitavuus kirveen suhteen tunnetaan hyvin. Hän on myöskin Gloinin poika. Gloin oli yksi suuren Thorin Oakenshieldin 12 seuralaisesta.

LEGOLAS
Rohjois-Mirkwoodin keijukaisten kuninkaan, Thranduilin poika. Tämä keiju on rohkea ja uljas. Hän on kallisarvoinen seuralainen.

GANDALF
Viisas ja voimakas velho, jota Frodo ja hobbitit kunnioittavat. Hänen opetuksensa ja neuvonsa tulevat olemaan ratkaisevia Frodon ja hänen retkikuntansa menestykselle.

Alkuteksti

TUOTANTOPÄÄLLIKÖ
Brian Fargo
TUOTTAJA
Alan Pavlish
SUNNITTELU
Matthew Findley

KUVITUSSUNNITTELU
Brian Giberson
KUVITUS
Brian Giberson
Cheryl Austin
Arlene Somers
ÄÄNI JA MUSIIKKI
Charles "Chuck D" Deenen
PÄÄOHJELMOIJA
Matthew Findley
OHJELMOINTI
Michael Stragey
Brian Hendley

QA:N PÄÄLLIKÖ

Kirk Tome
ASSISTENTTI
Jason Taylor
PÄÄTESTAAJA
Nina Levitin
TESTAAJAT
Tod Loenhorst
Vun Renich
Ryan Runcinski
KÄSIKIRJAN KIRJOITTAJA
Sean Cramer
KÄSIKIRJAN SOMMITTELU
Definition (UK)
ERIKOISKITOKSET:
Elvis, J.R.R. Tolkien,
Big Gulps, Harry-hämähäkki

Keskimaailman olennot

FRODO BAGGINS	Michael Quarles
GANDALF	Alan Pavlish
ARAGORN	M.W. Findley
GIMLI	Brian Giberson
PEIKKO	Thomas R. Decker
PETO	Christopher Taylor
LEGOLAS	Jason Magnus
SUSI/WARG	Sasha-ihmekoira
KÄÄRME	Vince DeNardo
BARROW WIGHT	Brian Hendley
LEPAKKO	Sean Cramer
BALROG	Brian Fargo

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you. To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by (1) a cheque or money order for £10 sterling (to cover postage and packaging), (2) a brief statement describing the defect, (3) the original receipt or address of the retailer and (4) your return address.

Registered mail is recommended for returns. Please send to:
WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LTD
71, MILTON PARK, ABINGDON
OXON OX14 4RR

Interplay