GAME BOY ADVANCE™

AGB-B3AP-FRA

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE TIERS AGE

MODE D'EMPLOI

EA GAMES

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

TABLE DES MATIÈRES

Démarrer le jeu 2
Introduction 2
Toutes les commandes 3
Configurer la partie 4
Commencer le jeu 5
Ecran En pause 12
Mode Multijoueur 13
Connectivité 14
Conseils et astuces 16
Sauvegarde et chargement 17

Pour plus d'informations sur ce jeu et sur d'autres titres, rendez-vous sur le site d'EA à l'adresse suivante : **www.france.ea.com**

DÉMARRER LE JEU

1. Eteindre le Game Boy Advance™ Nintendo®. Ne jamais insérer ou enlever une cartouche lorsque le Game Boy Advance™ est allumé.
2. Introduire la cartouche *Le Seigneur des Anneaux™ : Le Tiers Age™* dans l'emplacement du Game Boy Advance™ prévu à cet effet. Appuyer fermement pour bien l'enclencher.
3. Mettre la console sous tension. Le logo Nintendo s'affiche, suivi de l'écran de Choix de la langue.
4. Appuyer sur la manette + ⇧/⇩/⇦/⇨ pour mettre une langue en surbrillance (**ENGLISH**, FRANÇAIS, DEUTSCH, ITALIANO ou ESPAÑOL), puis appuyer sur le bouton **A** ou sur **START** pour confirmer.
5. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyer sur **START** pour aller au menu principal.

Remarque : cette cartouche ne fonctionne qu'avec le Game Boy Advance™.

INTRODUCTION

Une ombre immense est descendue sur la Terre du Milieu™. La Porte Noire de Mordor a vomi les immenses armées de Sauron, le Seigneur des Ténèbres. Elles sont en marche pour asservir les terres environnantes. Alors que les peuples de la Terre du Milieu se préparent à l'assaut, le sort de l'Anneau Unique reste incertain. Sera-t-il détruit à jamais dans les fournaises de la Montagne du Destin ? Les serviteurs de Sauron réussiront-ils à s'en emparer ? De part et d'autre on rassemble ses forces pour une bataille héroïque, qui ne laissera qu'un vainqueur. Commandez l'un des six héros du Bien ou du Mal et déterminez le destin de la Terre du Milieu. Livrez les batailles décisives de la trilogie cinématographique et progressez jusqu'à l'ultime confrontation. Choisirez-vous de mener

les forces du Bien à la victoire contre le Mordor ? Ou préférerez-vous conquérir les royaumes des Hommes et imposer le règne de Sauron sur la Terre du Milieu ? Découvrez des objets utiles, remportez des batailles stratégiques et percez des secrets bien gardés pour forger le destin de ce monde.

TOUTES LES COMMANDES

COMMANDES DANS LES MENUS

Mettre une option en surbrillance	Manette +
Choisir l'option	Bouton **A**
Ecran précédent	Bouton **B**

COMMANDES DE JEU

Déplacer curseur	Manette +
Choisir une unité	Bouton **A**
Annuler un ordre	Bouton **B**
Passer d'un commandant à l'autre	Bouton **R**
Afficher la grille de déplacement	Bouton **L**
Menu pause	**START**
Finir le tour	**SELECT**

CONFIGURER LA PARTIE

Modes de jeu

MODE 1 JOUEUR — Incarnez un commandant du Bien ou du Mal et menez vos soldats à la victoire pendant le Tiers Age de la Terre du Milieu.

MODE MULTIJOUEUR — Choisissez un personnage et mesurez-vous à un joueur humain au cours de nombreux scénarios multijoueur.

Options

Réglez le niveau de difficulté, le volume de la musique et des bruitages, choisissez la langue et paramétrez d'autres options.

FIN DE TOUR AUTO. — Choisissez AVEC pour terminer votre tour automatiquement lorsque vos Pts commandement sont épuisés.

GRILLE DEPLAC. — Choisissez AVEC pour afficher systématiquement la grille (sans devoir appuyer sur le bouton **L**).

CHANGEMENT UNITE — Vous pouvez choisir de passer au commandant de la **SECTION** la plus proche ou à l'UNITE la plus proche.

VEILLE — Activez la Veille (AVEC) pour mettre votre Game Boy Advance™ en veille au cours d'une bataille sans perdre des données.

- Pour arrêter la Veille, appuyez simultanément sur **SELECT** + bouton **L** + bouton **R**.

COMMENCER LE JEU

Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Age se compose de trois épisodes, chacun correspondant aux évènements de l'un des films de la trilogie. Chaque épisode comprend au moins neuf missions. Lorsque vous remportez une victoire, vous débloquez les missions suivantes du scénario.

Choisir un commandant

Lorsque vous choisissez NOUVELLE PARTIE dans le menu principal, l'écran commandant s'affiche. Vous pouvez rejoindre les forces du Bien en choisissant Aragorn, Gandalf ou Elrond ou commander les armées des ténèbres en choisissant Sauron, le Roi-Sorcier ou la Bouche de Sauron.

- Pour consulter la fiche personnage, qui résume les statistiques, les compétences et d'autres informations sur un héros, allez dans le menu commandant et appuyez sur **SELECT**.

Lorsque vous avez choisi un commandant, une invite s'affiche, vous demandant si vous souhaitez jouer avec ou sans le Mode Sauron. Lorsque vous activez le Mode Sauron, les personnages tombés au champ d'honneur ne peuvent plus être sélectionnés par la suite.

- Pour jouer avec le Mode Sauron, choisissez AVEC puis appuyez sur le bouton **A** (par défaut, ce mode est désactivé).

  Remarque : il est recommandé de n'activer le Mode Sauron que si vous êtes un joueur expérimenté.

Choisir une mission

- Pour choisir une mission, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.

Lorsqu'une mission a été choisie, l'écran de description apparaît. Il vous donne des informations sur la mission que vous êtes sur le point de commencer. Depuis cet écran, vous pouvez également voir les objectifs de la mission et lire des conseils qui peuvent s'avérer fort utiles.

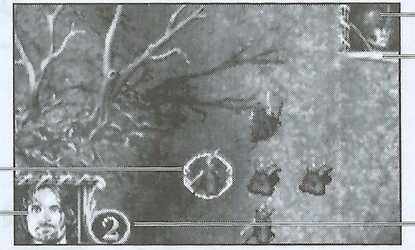
- Pour consulter les objectifs de la mission, mettez OBJECTIFS en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
- Pour lire les conseils, mettez CONSEILS en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.

Choisir un compagnon

Dans de nombreuses missions, vous pourrez choisir un ou deux compagnons qui combattront aux côtés de votre commandant. Choisissez avec soin : chaque compagnon a des caractéristiques propres qui pourront vous aider de différentes manières.

- Pour voir la liste des caractéristiques d'un compagnon, mettez le héros en surbrillance et appuyez sur **SELECT**.
- Certains, comme Legolas ou Grishnakh, sont capables d'attaquer à distance et en mêlée, ce qui en fait des combattants plus polyvalents. D'autres, comme Théoden ou Sharku, montent des chevaux ou des Wargs, et ils sont donc plus rapides que les autres guerriers. D'autres enfin, comme Eowyn, sont plus faibles dans le maniement des armes, mais font d'excellents meneurs d'hommes. Ils reçoivent plus de Pts commandement par tour (voir *Points de commandement* p. 8).

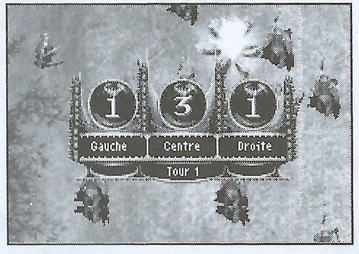
Au cœur des mêlées



Mener un combat

La barre de commandement

Au début de chaque tour apparaît la barre de commandement. Elle indique le nombre de Pts commandement dont dispose votre commandant sur chaque Section pour ce tour.



Points de commandement

Avec les Pts commandement, votre commandant peut donner un ordre à une unité de sa Section. Par exemple, si votre commandant reçoit trois Pts commandement, il peut donner des ordres à trois unités sur sa Section. Les commandants ayant un Charisme élevé génèrent davantage de Pts commandement. Votre tour prend fin lorsque tous vos commandants ont utilisé leurs Pts commandement.

Evènements

Lorsque vient votre tour de combattre, l'un des six évènements spéciaux suivants peut survenir, à raison d'un événement par tour. Il est plus probable qu'un évènement survienne du côté qui est en train de perdre la bataille.

RECUPERATION	Toutes les unités d'une Section regagnent 1 à 4 Pts vie chacune.
RALLIEMENT	Une Section reçoit automatiquement suffisamment de Pts commandement pour donner des ordres à chaque unité, jusqu'à deux fois le Charisme du commandant.
ASSAUT	Toutes les unités d'une Section reçoivent + 2 en déplacement et + 2 à leur Attaque.
VOLONTE	Les Pts courage se rechargent complètement.
DESORDRE	Une Section reçoit zéro Pt commandement.
DEPLAC. LIBRE	Un Pt commandement supplémentaire est utilisable dans n'importe quelle section.

Ordres

Vous pouvez donner trois types d'ordre à une unité.

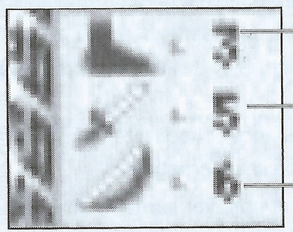
DEPLACER	L'unité se déplace aussi loin qu'elle le peut.
ATTAQUER	L'unité attaque une unité adjacente ou utilise une arme de jet.
CAPACITE SPECIALE	Les personnages les plus puissants peuvent avoir une capacité spéciale qui permet de rallier des troupes ou d'infliger plus de dégâts à l'ennemi.

- Pour voir les capacités spéciales d'un héros, mettez-le en surbrillance et appuyez deux fois sur le bouton **A**. Toutes les compétences disponibles (ainsi que les objets utilisables) apparaissent.
- Pour utiliser une capacité spéciale, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'utilisation des capacités spéciales est illimitée, mais celles-ci consomment des Pts courage. Un héros ne peut utiliser une compétence qu'une fois par tour.
- Pour utiliser un objet, mettez un héros en surbrillance et appuyez deux fois sur le bouton **A**. Sélectionnez UTILISER et appuyez sur le bouton **A**. La liste des objets que peut utiliser votre héros apparaît. Pour en utiliser un, mettez-le en surbrillance et appuyez à nouveau sur le bouton **A**.

Attaques et dégâts

Une unité peut attaquer tout ennemi qui se trouve à sa portée.

- Pour voir un résumé des statistiques d'une unité, appuyez deux fois sur le bouton **A**.



Déplac. - indique jusqu'où votre unité peut se déplacer pour ce tour

Attaque - correspond aux dégâts moyens infligés par votre unité

Portée - indique à combien de cases d'un ennemi votre unité peut l'attaquer

Lorsque vous avez ordonné à une unité d'attaquer un ennemi, l'affichage se focalise sur le combat. Plus une unité est loin de sa cible, moins cette dernière subit de dégâts.

Chaque unité a un certain moral, compris entre lâche et intrépide. Lorsqu'une unité est attaquée, son moral détermine si elle bat en retraite ou non face à l'agresseur. Les unités battant en retraite sont désemparées et ne peuvent exécuter d'ordres le tour suivant.

Terrain

Les différents types de terrain peuvent aider ou désavantager vos unités durant le combat. Lorsque vous déplacez le curseur sur une zone, surveillez le coin supérieur droit de votre écran. C'est là qu'apparaîtront les avantages ou les handicaps liés au terrain.

X	Ce terrain gêne les déplacements.
RUNE	Ce terrain empêche les déplacements.
BOUCLIER	Ce terrain fournit une protection. Plus le chiffre indiqué à l'intérieur du bouclier est élevé, plus la protection est élevée.

Terminer une mission

Pour terminer une mission, vous devez obtenir des pts de victoire. Le premier adversaire à atteindre le nombre de pts de victoire nécessaires l'emporte.

- Pour voir l'écran Objectifs, qui indique le nombre de pts de victoire nécessaires pour gagner la mission et la manière d'en obtenir, appuyez sur **START**.

A la fin de la mission, un écran s'affiche avec votre score et votre statut : victorieux ou défait. Vous y trouverez aussi les scores tactiques du Bien et du Mal.

Points d'expérience (PE)

Après une bataille, les héros obtiennent des points d'expérience. Le commandant de chaque Section reçoit des PE pour tous les ennemis tués dans sa Section pendant le combat. Certains ennemis donnent beaucoup plus de PE que d'autres. Si un héros tue lui-même une unité ennemie, il reçoit deux fois plus de PE. Les héros qui périssent pendant une bataille reçoivent quand même des PE, mais seulement pour les ennemis tombés alors qu'ils combattaient encore.

La Salle d'armes

La Salle d'armes vous permet de sauvegarder votre partie en cours, de commencer une nouvelle mission et d'améliorer vos héros.

- Pour sortir de l'écran des résultats de mission et entrer dans la Salle d'armes, appuyez sur le bouton **A**.
- Pour sauvegarder votre partie, consultez la rubrique *Sauvegarde et chargement*, p. 17.
- Pour commencer une nouvelle mission, sélectionnez MISSIONS puis appuyez sur le bouton **A**.

Améliorations

Après avoir terminé une mission, vous pouvez donner à vos commandants des compétences et des objets spéciaux depuis le menu Améliorer. Chaque commandant reçoit des points d'expérience, qui dépendent de ses succès militaires. Ces points peuvent être échangés contre des compétences, des objets utiles et de l'équipement durable, par exemple des armures ou des armes.

- Pour naviguer entre les Compétences, l'Equipement, et les Objets, appuyez sur le bouton **L** ou le bouton **R**.

Ecran En pause

Depuis le menu En pause, vous pouvez quitter votre partie, régler les options, lire des conseils et des définitions dans le Glossaire ou consulter des statistiques détaillées sur les unités.

- Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **START**.
- Pour afficher le menu Unités, mettez UNITES en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.

MODE MULTIJOUEUR

Affrontez vos amis pour forger le destin de la Terre du Milieu.

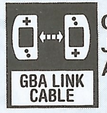
- Pour faire une partie Multijoueur, sélectionnez MODE MULTIJOUEUR dans le menu principal.

A TOUR DE ROLE
Jouez à deux sur le même Game Boy Advance™ ! Les deux joueurs s'échangent la console après chaque tour pour prendre le dessus dans l'un des scénarios multijoueur.

MODE LINK
Affrontez un autre commandant grâce à un câble Game Boy Advance™ Game Link™.

MODE SANS FIL
Défiez un ennemi dans une bataille en multijoueur en utilisant une connexion sans fil avec le Game Boy Advance™ Wireless Adaptor.

CONNECTIVITÉ



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEUR QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Connectez votre Game Boy Advance™ à celui d'un ami pour accéder à des options inédites.

Mode Link deux joueurs

1. Pour commencer une partie à deux en Mode Link, sélectionnez MODE MULTIJOUEUR depuis le menu principal. Le menu Multijoueur apparaît.
2. Choisissez MODE LINK dans le menu Multijoueur.
3. Si aucun autre joueur n'est détecté, le message suivant apparaît : «Attente connexion...». Assurez-vous qu'un câble Game Boy Advance™ Game Link™ est relié aux deux consoles.
4. Le deuxième joueur sélectionne MODE MULTIJOUEUR depuis le menu principal et appuie sur le bouton **A**. Le chargement de la partie à deux commence.

Mode Sans fil

Faites une partie avec un ami grâce au Game Boy Advance™ Wireless Adaptor.

Pour participer à une partie sans fil :

1. Sélectionnez MODE MULTIJOUEUR dans le menu principal pour commencer une partie sans fil à deux joueurs. Le menu Multijoueur s'affiche.
2. Sélectionnez MODE SANS FIL dans le menu Multijoueur.
3. Sélectionnez REJOINDRE PARTIE. Une liste des parties disponibles apparaît.
4. Sélectionnez la partie que vous souhaitez rejoindre. La partie à deux joueurs est lancée.

Pour héberger une partie sans fil :

1. Sélectionnez MODE MULTIJOUEUR dans le menu principal pour commencer une partie sans fil à deux joueurs. Le menu Multijoueur s'affiche.
2. Sélectionnez MODE SANS FIL dans le menu Multijoueur.
3. Sélectionnez HEBERGER PARTIE. Un écran vous permettant de nommer votre partie apparaît.
4. Choisissez un nom pour votre partie sans fil, mettez OK en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'écran CONNEXION SANS FIL apparaît.
5. Lorsque le Game Boy Advance™ de votre adversaire a établi la connexion, mettez PRET ? en surbrillance et appuyez sur le bouton A. La partie à deux joueurs est lancée.

✸ L'état de la connexion est indiqué en haut de l'écran pendant la partie.

CONSEILS ET ASTUCES

- Rappelez-vous que plus une unité est proche d'un ennemi, plus elle inflige de dégâts.
- Le charisme de vos héros détermine le nombre de Pts commandement que reçoit une Section. C'est pourquoi il est essentiel de maintenir vos héros en vie.
- Les facultés des unités ne se limitent pas à l'attaque pure et simple. Utilisez-les pour bloquer les ennemis et empêcher l'adversaire d'atteindre ses objectifs.
- Les archers qui se déplacent et tirent pendant le même tour ne sont pas aussi précis que ceux qui restent en position pour tirer.
- De nombreuses unités ont des talents qui leur donnent des capacités pouvant changer le cours d'un combat. Pour identifier ces unités pendant une bataille, utilisez le menu Unités (voir la rubrique *Ecran En Pause*, p. 12).
- Choisissez soigneusement vos compagnons. Vous aurez parfois besoin de guerriers puissants et d'autres fois de meneurs d'hommes charismatiques.
- Lisez les conseils avant chaque mission. Vous y trouverez de précieuses informations pour remporter un combat.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

- Pour sauvegarder une partie, terminez une mission. Mettez SAUVEGARDER en surbrillance dans le menu Salle d'armes et appuyez sur le bouton **A**. Mettez en surbrillance l'emplacement de sauvegarde souhaité et appuyez à nouveau sur le bouton **A**. La partie est sauvegardée.
- Pour charger une partie sauvegardée, mettez CHARGER PARTIE en surbrillance dans le menu principal et appuyez sur le bouton **A**. Mettez en surbrillance la sauvegarde que vous souhaitez charger et appuyez à nouveau sur le bouton **A**. La partie est chargée.
- Il est possible de sauvegarder deux campagnes : une avec le Bien et une avec le Mal.

  Remarque : vous ne pouvez pas sauvegarder une partie pendant une mission.

Avertissement

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des modifications au logiciel décrit dans ce document à tout moment et sans notification préalable. Ce document et le logiciel décrit dans ce document sont protégés par les lois du copyright. Tous droits réservés. Ce document ou le logiciel décrit ne peut être, en tout ou partie, copié, reproduit, traduit ou réduit à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation écrite préalable d'Electronic Arts. Ce logiciel est vendu en l'état, sans garantie aucune, expresse ou implicite, y compris les garanties relatives à la commercialisation ou à la conformité pour usage spécifique. Ce manuel est vendu en l'état. Electronic Arts n'offre qu'une garantie limitée en ce qui concerne le logiciel et son support. En aucun cas Electronic Arts ne sera tenue pour responsable des dommages inhabituels, directs ou indirects. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas ou ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans le paragraphe "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour remplacement de tout support après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse suivante :

Electronic Arts France - Service Consommateurs

56 rue des Docks - CP 712 - 69256 Lyon Cedex 09

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes et un chèque ou un mandat de 20 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, pendant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Pour tout renseignement technique sur ce jeu, vous pouvez joindre le Service Consommateurs du **lundi au jeudi de 9h00 à 18h00 et le vendredi de 9h00 à 17h00** au :

0890 560 560 (0,15€/min)

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les infos officielles sur les jeux Electronic Arts ?
Inscrivez-vous et recevez par e-mail, chaque mois, la Newsletter. Inscription rapide sur le site :

www.france.ea.com

Possibilité de télécharger vidéos, bandes-annonces et patches.

Logiciel et documentation © MMIV New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. Le Seigneur des Anneaux et les noms des personnages, objets, évènements et lieux utilisés sont des marques commerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, sous licence de New Line Productions, Inc. Code du jeu et certains éléments audiovisuels © 2004 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

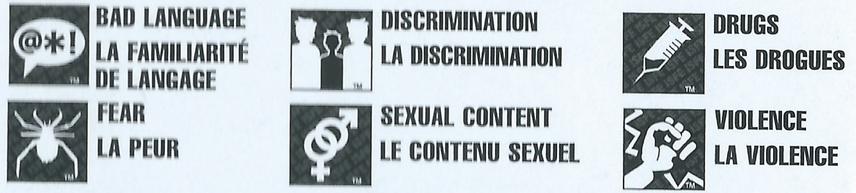
EAF03304455MT

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Electronic Arts France, 56 rue des Docks – CP 712, 69256 Lyon cedex 09.

EAF03304455M