

J.R.R. TOLKIEN'S  
 DER  
 HERR  
 DER RINGE<sup>®</sup>

**BEDIENUNGSANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO**<sup>™</sup>  
 ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**



17922 Fitch Ave. Irvine CA 92714 USA



Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach  
 Fax 06107/930-230

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

©1994 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Programm wird in Zusammenarbeit mit den Tolkien Estate und den HarperCollins Publishers veröffentlicht. Dieses Spiel basiert auf Der Herr der Ringe ©1954, 1955, 1966 J.R.R. Tolkien. Der Herr der Ringe ist ein eingetragenes Warenzeichen. Charaktere und Namen sind Warenzeichen von Tolkien Enterprises. Die Animationen von Der Herr der Ringe sind ©Saul Zaentz Company, 1978. Alle Rechte vorbehalten. Das Advanced Real-Time Dynamic Interplay Sound System ist ein Warenzeichen von Interplay Productions.

LICENSED BY

**Nintendo**

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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.

## Der Herr der Ringe™

Die 19 Ringe der Macht wurden erschaffen in den ersten Jahren des zweiten Zeitalters. Es waren neun für die Sterblichen, ewig dem Tod Verfallenen, sieben für die Zwergenherrscher in ihren Hallen aus Stein und drei für die Elbenkönige hoch im Licht.

Der dunkle Herrscher Sauron vermochte es, den Einen Ring zu schmieden, der all die anderen knechten sollte. Mit diesem Einen Ring war er der unangefochtene Herrscher von Mittelerde. Seine Macht wurde nie auf die Probe gestellt, bis Prinz Isildur von den mächtigen Königen Sauron besiegte und den Ring an sich nahm. Aber Isildur zerstörte den Ring nicht, und so kam es, daß der Geist Saurons weiterlebte. Die Wiedervereinigung zwischen dem Ring und seinem bösen Erschaffer schien vorherbestimmt und unvermeidbar, während der Ring auf seiner langen Reise von Besitzer zu Besitzer weitergegeben wurde - und mit jedem Schritt näher zum dunklen Herrscher getragen wurde.

Für eine lange Zeit lag der Ring auf dem Grund des Flusses Anduin. In dieser Zeit wuchs die Macht Saurons und er brachte die neun Ringe der Sterblichen in seine Gewalt und versklavte ihre früheren Besitzer. Fortan kannte man sie nur noch als Ringgeister. Diese Kreaturen der Dunkelheit durchquerten die gesamte Erde auf einer endlosen Suche nach dem einen Ring. Irgendwann wurde der Ring von dem Hobbit Deagol gefunden, doch Deagol wurde von seinem Freund Smeagol getötet, der den Ring daraufhin an sich nahm. Das Böse in dem Ring ergriff von Smeagols Geist Besitz und stiftete ihm zu schrecklichen Taten an. Seine eigenen Leute verbannten und versteckten ihn und nannten ihn fortan nur noch "Gollum", wegen den grunzenden Geräuschen, die er ständig von sich gab. Der listige Bilbo Beutlin war der nächste Besitzer des Ringes, nachdem er Gollum den Ring entriß und ihn zurück nach Beutelsend brachte.

An seinem einundelfzigsten Geburtstag entschloß sich Bilbo dazu, Beutelsend für immer den Rücken zuzukehren. Und obwohl der Hobbit schon stark in den Bann des Rings gezogen worden war, konnte Gandalf, der Zauberer, Bilbo überzeugen, den Ring in Frodos Hände zu übergeben, seinem Lieblingsvetter. Jetzt ist es Frodos Aufgabe, den Ring nach Bruchtal bringen, um dort von Elronds Rat zu erfahren, was mit dem Ring geschehen soll. Die Reise dorthin ist nicht sehr leicht, denn die Schergen Saurons und seiner Ringgeister werden versuchen, sie und den Ring so intensiv wie möglich an dem Erreichen ihres Ziels zu hindern.

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	1
Wie man spielt .....	3
Vorsichtsmaßnahmen .....	4
Spielsteuerung .....	5
Mehrspieleroption .....	6
Spiel mit einer Maus .....	6
Charakterstatus und Inventar .....	8
Waffen und Rüstung .....	9
Gegenstände .....	10
Fortsetzen eines Spielstandes .....	12
Optionen .....	13
Charakterübersicht .....	13
Passwort Notizbuch .....	15
Mitwirkende .....	16
Garantie.....	18

The logo for Interplay, featuring the word "Interplay" in a stylized, red, cursive font with a blue underline and a small "TM" trademark symbol.

## Wie man spielt

**W**ie Frodos, so ist es auch Deine Aufgabe, die Gruppe sicher durch Mittelerde bis nach Bruchtal zu geleiten, um dort den Rat von Elrond zu treffen. Sehr wichtig für das Bestehen dieser Aufgabe ist der richtige Umgang mit den unterwegs gewonnenen Informationen, Gegenständen, Waffen und Erfahrungen.

Deine Reise beginnt in Beutelsend und wird Dich über das tückische Land Eriador führen. Saurons Präsenz wird sich allgegenwärtig bemerkbar machen, wenn Ihr den Brandywein-Fluß überquert und Euer Weg durch die Trollhöhlen in den Bergen Rhudaurs führt. Doch möglicherweise gelingt es Dir auch, die zahllosen Hindernisse auf Deinem Weg zu überwinden und unbeschadet Dein Ziel, Bruchtal, zu erreichen.

Hobbingen ist der Ausgangspunkt Deiner Reise. Versuche, so viel wie möglich von den Menschen dort zu erfahren und zu lernen. Sie werden Dich mit Informationen versorgen, die sehr wichtig für Deine Reise sein können. Gandalf, der Zauberer, wird hin und wieder auftauchen, um Dich und Deine Truppe in Deiner Mission zu unterstützen. Von hier aus mußt Du losziehen und Dir zunächst Deine Gruppenmitglieder zusammensuchen, bevor Ihr Euch gemeinsam daran macht, Hobbingen zu verlassen.



Auch wenn Du der familiären Atmosphäre Hobbingens den Rücken gekehrt hast und in Richtung des Unbekannten aufgebrochen bist, denke immer daran, die freundlichen Charakter, die

Deinen Weg kreuzen, zu benutzen. Sie werden Dich mit Informationen dienen, die Dich vor Gefahren bewahren können und Dich über Gegenstände und/oder Waffen aufklären, die Du benötigst, um Deine Mission zu beenden

Je öfter Du sinnvolle Informationen erhältst, oder aber nützliche Waffen findest, um so

mächtiger wirst Du und Deine Mannschaft werden. Wenn Du diesen Rat befolgst, wirst Du für Sauron und seine Ringgeister eine ernstzunehmende Herausforderung darstellen und Deine Reise nach Bruchtal wird erfolgreich verlaufen können.



## Spielsteuerung

Wenn Du Dein Spielmodul in das Super Nintendo Entertainment System gesteckt hast, erlaubt Dir das Drücken von B, die Einleitungssequenzen zu überspringen. Wenn das Titelbild zu Lord of the Rings erscheint, drücke Start und das Spiel beginnt.

**Control-Pad** - Bewegt einen Charakter nach Norden, Süden, Osten oder Westen

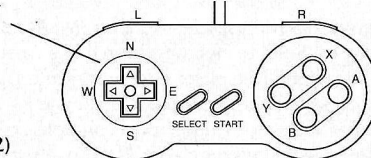
**A** - Erlaubt Dir, einen Gegenstand zu benutzen.

**B** - 1) Parieren/Verteidigen 2)

Schaltet die Info-Box aus

3) Wählt einen Gegenstand aus Deinem Inventar aus

**X** - Schaltet die Status-Leiste ein oder aus ( sie erscheint am Kopfe des Hauptbildschirms)



**FRODO**

**0008/0008**



**Y** - Angreifen.

Erlaubt Dir außerdem, schneller vorwärts durch die Startup-Bildschirme zu gelangen und die Texte zu löschen.

**L+R** - Das Drücken von beiden gleichzeitig bringt das aktuelle Passwort auf den Bildschirm

**R** - 1) Drücken und Halten dieser Taste bedeutet, daß die direkte Steuerung per Control Pad von Frodo zu den anderen Partymitgliedern (als eine Einheit) übergeht. 2) Das bloße Drücken dieser Taste "ruft" die anderen Partymitglieder zurück zu Frodo (dies ist sinnvoll, wenn sich die anderen Partymitglieder aus dem Bildschirm herausbewegen).

**START** - Unterbricht das Spiel (Pause)

**SELECT** - Das Drücken von Select bewirkt das Erscheinen des Status- und Gegenstands-Bildschirms. L und R erlauben in diesem Modus das Wechseln zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern und der Gegenstandstasche. Wenn die Tasche mit den Gegenständen aufgerufen wird, kann man mit dem Control Pad die einzelnen Gegenstände untersuchen. Das Drücken von B wählt einen Gegenstand aus und bringt Dich zurück in den Status-Bildschirm. Das Drücken von Select bringt den Hauptbildschirm zurück.

## Die Mehrspieleroption

Der 2-Spieler-Modus erlaubt es jedem Spieler, eine bestimmte Spielfigur der Party zu steuern. Spieler 1 übernimmt die Rolle von Frodo und Spieler 2 die Rolle von Sam (sobald dieser zur Party stößt). Wenn Aragorn zur Gruppe stößt, wird dieser von Spieler 1 gesteuert und Frodo wird ab diesem Zeitpunkt von Spieler 2 kontrolliert.

Mit dem SNES Mehrspieler-Adapter (MPA) können bis zu 5 Personen gleichzeitig am Spiel teilnehmen. Durch das Einstöpseln des MPA in Slot 2 kann jeder der 5 Mitspieler eine bestimmte Figur im Spiel übernehmen, sobald diese zur Gruppe stößt. Genau wie im 2-Spieler-Modus wird Aragorn von Spieler 1 und Frodo von Spieler 2 gesteuert. Spieler 3-5 können ihre Spielfiguren durch das Einstöpseln ihrer zusätzlichen Spiel-Pads in den MPA kontrollieren. Jeder einzelne Slot bedeutet dabei einen bestimmten, von vornherein festgelegten Charakter. Spieler 3 wird Sam sein, Spieler 4 kontrolliert Pippin und Spieler 5 steuert Merry. Wenn Gimli zur Gruppe hinzustößt, steuert Spieler 5 Gimli und nicht mehr Merry.

Zu jeder beliebigen Zeit während des Spiels kann man zwischen MPA und dem regulären Spiel hin- und herschalten (und umgekehrt), ohne den Spielfluß dabei zu unterbrechen (eine Maus kann nicht mit dem MPA kombiniert werden).

## Das Benutzen einer Maus

Durch das Anschließen einer Maus an Port 1 des SNES (eine Maus funktioniert nicht an Slot 2), können alle Spielfunktionen, die in dem Kapitel "Spielfunktionen" beschrieben sind, mit der Maus vollführt werden.

Die Maus steuert dabei den Cursor durch alle erscheinenden Bildschirme im Spielgeschehen. Der Cursor nimmt eine Vielzahl verschiedener Gestalten an, die jeweils von der spezifischen Situation abhängt, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Bildschirm herrscht.

Wenn der Cursor im Rahmen eines Ringes ist, erlaubt das Drücken der linken Maustaste, daß der Cursor ein richtungsweisender Pfeil wird, dem der Führungscharakter Deiner Party folgen wird. Das Bewegen des Pfeils auf den Führungscharakter oder einen Gegner, verändert den Pfeil in ein Schwert.



Während der Cursor ein Schwert ist, bedeutet das Drücken der linken Maustaste einen Angriff auf den Gegner und das Drücken der rechten Maustaste läßt die Spielfigur parieren oder verteidigen.



Wenn der Cursor ein Ring ist, verändert das Drücken der rechten Maustaste ihn in ein Pergament. Dieser Cursor erlaubt den Zugriff auf den Statusbildschirm durch das Drücken der linken Maustaste.



Wenn der Statusbildschirm erscheint, kann man einen Charakter oder die Tasche mit den Gegenständen auswählen, indem man den Cursor in die gewünschte Position bringt und danach die linke Maustaste drückt. Wenn man die Tasche mit den Gegenständen angewählt hat (der Bildschirm mit den Gegenständen erscheint jetzt), bedeutet das

Drücken der linken Maustaste das Auswählen eines Gegenstands und die Rückkehr in den Hauptbildschirm. Das Drücken der rechten Maustaste bedeutet im Gegenzug die Rückkehr in den Hauptbildschirm ohne Auswahl eines Gegenstands. Um vom Gegenstandsbildschirm in den Hauptbildschirm zurückzukehren, muß die rechte Maustaste gedrückt werden.

Wenn Du einen Gegenstand aus Deinem Inventar gewählt hast, erscheint dieser auf der äußeren rechten Seite der Statusleiste. Um diesen Gegenstand dann einzusetzen, mußst Du zur Statusleiste wechseln und dann den linken Mausknopf auf dem Gegenstand drücken.

Im normalen Spielmodus kann man die Statusleiste durch das Drücken der linken Maustaste ein- bzw. ausschalten, nachdem man den Cursor am oberen Rand des Bildschirms positioniert hat.

## Charakterstatus und Inventar

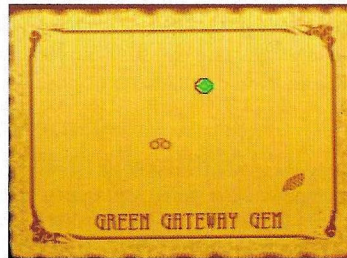
Unterwegs auf Deiner Reise ist es lebenswichtig, daß sich die Gruppe fortlaufend in einer guten Verfassung befindet und sie gut ausgestattet ist, damit sie keinen aufkommenden Konflikt zu scheuen braucht. Um den Zustand Deiner Party zu überprüfen, drücke Select, wodurch der Statusbildschirm aufgerufen wird.

Du kannst mit Hilfe der L und R Tasten auswählen, welchen Charakter Du Dir gerne betrachten möchtest. Dies geschieht in der Charakterpräsentation am Fuße des Bildschirms (wenn dieser Bildschirm aufgerufen wird, befindet sich zunächst Frodos Statistik an diesem Platz). Unmittelbar unter dem Namen des Charakters befindet sich dessen Gesundheit, Erfahrung und sein

Level. Die momentane Gesundheit eines Charakters ergibt sich aus der Zahl auf der linken Seite, die Maximalgesundheit wird von der rechten Zahl dargestellt. (momentane Gesundheit / maximale Gesundheit).

Außerdem findet man auf diesem Bildschirm noch die zur Zeit benutzte Waffe eines Charakters, genauso wie dessen Rüstung. Auf der rechten Seite dieser Gegenstände befindet der Quotient der Stärke und der Verteidigung des Charakters.

Auf der unteren rechten Seite des Statusbildschirms ist die Tasche mit den Gegenständen. Wenn Du diese Tasche anwählst, erscheint der Inventarbildschirm. Dieser Bildschirm ist leer, bis man Edelsteine, Schlüssel oder andere Gegenstände gefunden und im Inventar platziert hat. Wenn Du einen Gegenstand gefunden hast, platziere ihn im Inventarbildschirm, er kann eingesetzt werden, wenn Du die B-Taste drückst. Sobald Du den Punkt erreicht hast, daß sich mehrere Gegenstände in Deinem Inventar befinden, kannst Du mit Hilfe des Control Pads durch den Bildschirm kreisen und so zum gewünschten Gegenstand gelangen.



## Waffen und Rüstung

Im Verlaufe Deiner Reise bieten sich Dir unzählige Gelegenheiten, den Zustand oder die Klasse der Rüstungen und Waffen Deiner Party zu verbessern. Jedes Mitglied der Party ist in der Lage, bestimmte Waffenarten zu benutzen. Dies hängt davon ab, ob das Partymitglied ein Hobbit, Mensch oder ein Zwerg ist (jedes Partymitglied kann jede Waffe benutzen, die gefunden wurde).

Die Hobbits in Deiner Gruppe sind an die Benutzung von Dolchen (Dagger) gebunden. Es gibt sechs verschiedene Dolcharten, die unterwegs gefunden werden können.

Der alte Dolch, der Dolch, der Tumulusdolch, der Trolldolch, der Elfendolch und Stich. Vom alten, rostigen Dolch bis hin zum mächtigen Stich nimmt jede Dolchart in ihrer Kraft zu und ist infolge dessen seltener und schwieriger zu bekommen im Lande Eriador.

Sobald Aragorn zu Deiner Gruppe stößt, ist er in der Lage, jedes gefundene Schwert zu führen. Es gibt auch bei den Schwertern sechs verschiedene Klassen, die nur darauf warten, gefunden zu werden.

Das leichte Schwert, das Schwert, das Namensschwert (dieses Schwert ist benannt nach den Regionen und Menschen in Mittelerde), das Elfschwert, Anduril und Glamdar. Genau wie bei den Dolchen herrscht auch hier eine Rangordnung, wobei das leichte Schwert eher als harmlos zu bezeichnen ist und Glamdar die mächtigste Menschenwaffe überhaupt darstellt.

Gimli, der Zwerg, ist auf Äxte spezialisiert. Die Axt, die schwere Axt und die Kampfaxt sind die drei Waffen, zwischen denen er wählen kann.

Die Fähigkeiten eines jeden Charakter hängen von der Art der Rüstung ab, die er mit sich führt. Zu Beginn Deiner Mission besitzt Du nichts außer einem Mantel. Es ist existentiell wichtig, die Verteidigungsfähigkeiten Deiner Gruppe so früh wie möglich zu verbessern. Das geschieht durch das Finden besserer Rüstungen. Wenn Du Deiner Aufgabe gewissenhaft gegenüberstehst, findest Du die Rüstungen, die notwendig sind um kommenden Gefahren ausreichend gewappnet gegenüberzutreten. Du wirst dann in der Lage sein, Deinen alten Mantel gegen eine lederne Rüstung und später gegen ein noch besseres Kettenhemd einzutauschen. Sobald sich die genannten Rüstungen in Deinem Besitz befinden, kann man Dir nur noch die Daumen drücken, daß es Dir gelingen mag, die Plattenpanzerrüstung und eventuell sogar die sagenumwobene Mithrilrüstung zu finden.

## Gegenstände

Auf Deiner langen Reise nach Bruchtal bieten sich Dir eine Reihe von Gelegenheiten, Dein Inventar aufzustocken. Angefangen mit den Flucht-Edelsteinen bis zu den Heilfrüchten verbessert jeder Gegenstand die Möglichkeit, die Reise erfolgreich zu beenden. Einige dieser nützlicheren Gegenstände beinhalten :



**Der Moria Schlüssel** - Dieser Schlüssel öffnet verschiedene Türen in Moria. Er ist normalerweise hinter verschlossenen Türen versteckt, so daß zunächst eine offene Tür gefunden werden muß, bevor er das nächste Mal benutzt werden kann.



**Das Elfenbuch** - Die Passagen in diesem Buch der Elfenverse können nur von Gandalf übersetzt werden.



**Das verlorene Amulett** - Eines der sechs Elfenamulette, die Elrond von Sauron gestohlen wurden. Ihr genauer Nutzen ist unbekannt, doch die Legende besagt, daß viele Abenteurer die Gegenden zwischen den Nebelbergen und Beutelsend abgewandert sind, um diese Amulette zu finden. Die Belohnung für Ihre Wiederbeschaffung ist unermesslich hoch.



**Der Torschlüssel** - Dieser Schlüssel öffnet die Tore im Osten von Hobbingen. Gerüchten zufolge soll der Schlüssel vom alten Gaffer Gamdschie aufbewahrt werden.



**Gold** - Wie sicherlich schon angenommen bedeutet Gold verschiedenes in Mittelerde, u.a. Kaufen, Handel und Bestechung.



**Magisches Moos** - Dieser Gegenstand hat heilende Wirkung. Es ist ein natürlicher Gegenstand, der das Gift eines Schlangenbisses neutralisiert.



**Athelas Major** - Einst bekannt als das Königskraut, zeigt es eine unglaubliche Heilwirkung, wenn es sich in den Händen Aragorns befindet.



**Pilze** - Sie haben die Funktionen der medizinischen Hilfe und der Gesundheitsverbesserung.



**Der magische Farn** - Er heilt Wunden, wenn er als Bandage getragen wird.



**Der Flucht-Edelstein** - Einer der vielen magischen Flucht-Edelsteine. Suche weiträumig und intensiv nach ihnen, denn Gandalf wird sie alle brauchen.

## Fortsetzen eines Spielstands



Wenn Du ein Spiel von dem gleichen Punkt aus, wo Du es abgebrochen hast, weiterspielen möchtest, kannst Du dies tun, indem Du das entsprechende Passwort eingibst. Im Titelbild kannst Du hierzu den Menüpunkt *Continue* (Fortsetzen) anwählen, worauf der Passwort-Bildschirm erscheint. Benutze das Control Pad um den Cursor von Punkt zu Punkt zu bewegen. Mit B kannst Du vorwärts durch die Buchstaben sausen und mit Y dementsprechend rückwärts. Mit den A und X Tasten verhält es sich genauso, nur mit höherer Geschwindigkeit. Drücke Start, nachdem Du das Passwort eingegeben hast und Dein Spiel wird beginnen (wenn das Passwort nicht korrekt war, ertönt ein Geräusch und bringt Dich zurück zu diesem Bildschirm).

**Mit der Maus** - Die linke Taste steuert die Vorwärtsbewegung und die rechte Taste kontrolliert rückwärts. Das Drücken beider Tasten gleichzeitig gibt das Passwort frei.

## Optionen

Um in den Optionenbildschirm zu gelangen, wähle *Options* im Hauptbildschirm und drücke B. Hier bist Du dann in der Lage, die Geräusche, die Musik und die Stereofunktion an- oder abzuschalten. Benutze das Controlpad um zu wählen und drücke dann B um Deine Wahl zu bestätigen. Drücke B erneut und Du gelangst zum Hauptbildschirm zurück.



## Charakterübersicht

### Frodo Beutlin

Der Lieblingsvetter von Bilbo Beutlin, er besitzt den Ring um alle anderen zu beherrschen. Obwohl er zu keinem Zeitpunkt gefragt wurde, ob er den Ring nach Bruchthal bringen wollte, hat er der Aufgabe zugestimmt und setzt alles daran, diese zu einem positiven Ausgang zu bewegen.

### Sam Gamdschie

“Sam” ist der engste Freund Frodos und ihm gegenüber am leualsten eingestellt. Er ist bekannt als einer der stärksten Hobbits in ganz Mittelerde und ein wertvolles Mitglied für den Treck durch Mittelerde.

### Pippin Tuk

Er ist der Sohn des Bürgermeisters von Hobbingen. Trotz seines oft ungezügelten Benehmens ist er ein guter und anständiger Freund, auf den man jedoch ständig ein Auge werfen muß.

### Meriadoc Brandybock

Frodos Cousin, der überall nur “Merry” gerufen wird ist ein intelligenter und verantwortungsbewußter Hobbit. Da er Pippins bester Freund ist, wacht er zumeist über die Missetaten des Hobbits.

### Aragorn

Der einzige Mensch in Frodos Party ist ein ausgezeichnete Schwertmeister und ein Kämpfer, der keine Angst kennt. Er ist für den erfolgreichen Ausgang der Reise mehr als wichtig.

### Gimli

Ein Zwerg dessen Fähigkeiten mit der Axt überall bekannt sind. Er ist außerdem der Sohn Gloins, einer der 12 Gefährten des großen Thorin Oakenschild.

### Legolas

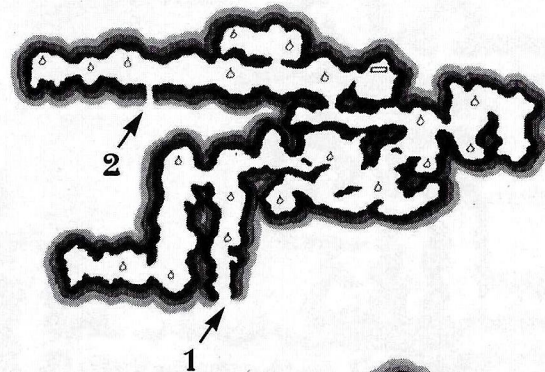
Der Sohn des Thranduil, König der Elfen im nördlichen Mirkwald. Dieser Elf ist tapfer und ehrenhaft. Er würde einen sehr wertvollen Gefährten darstellen.

### Gnädalf

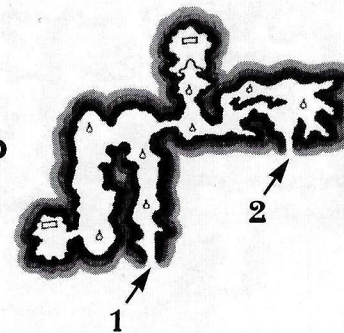
Der weise und mächtige Zauberer wird von Frodo und den Hobbits respektiert. Seine Lehren und Ratschläge sind wichtig für den Erfolg Frodos und dessen Gruppe.

## Karte spiel

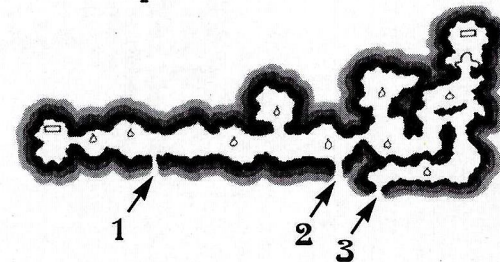
### Karte C

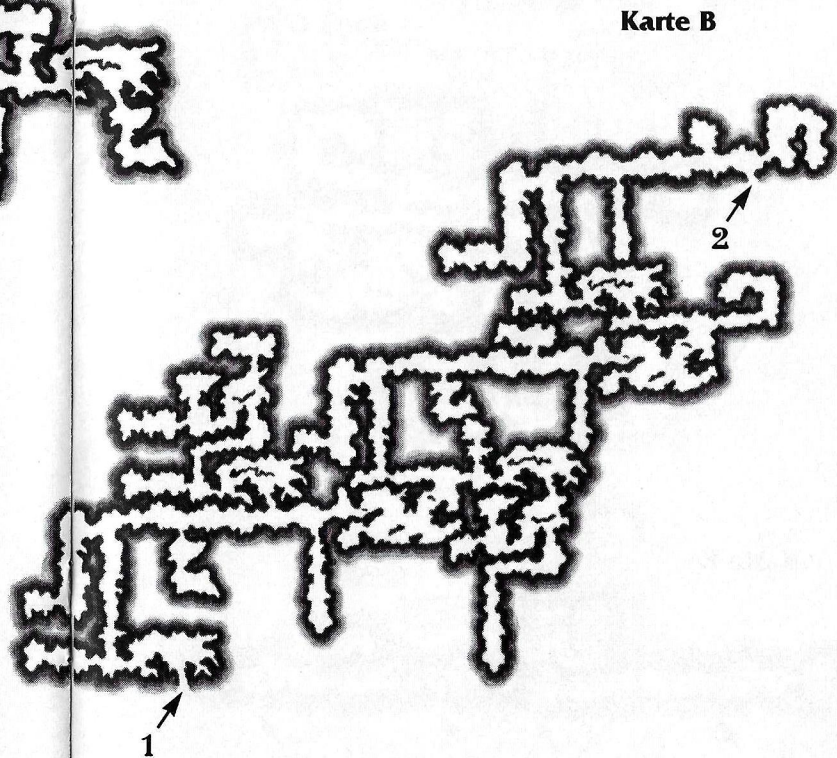
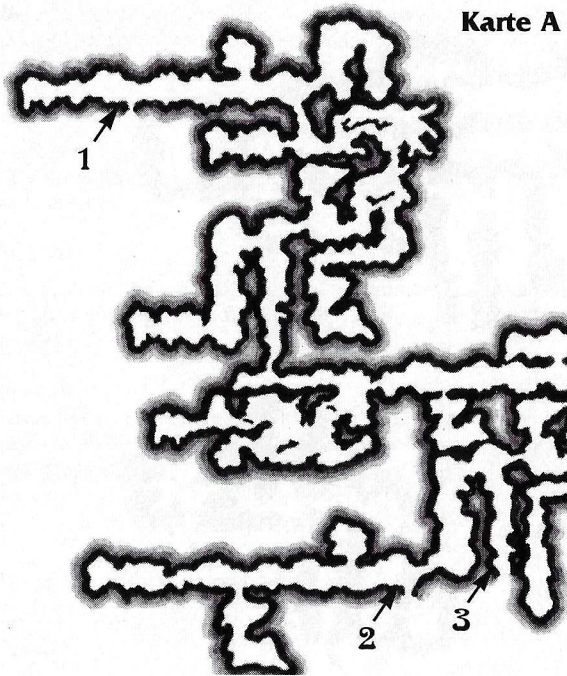


### Karte D

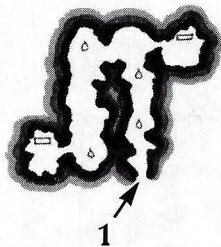


### Karte E

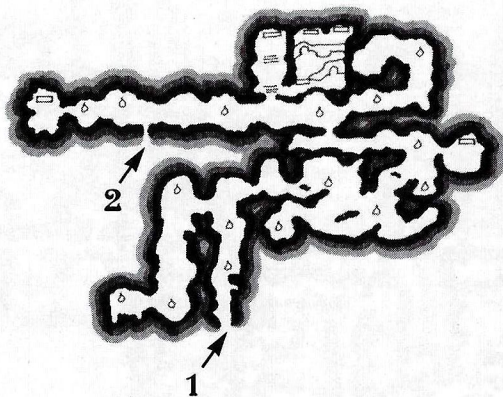




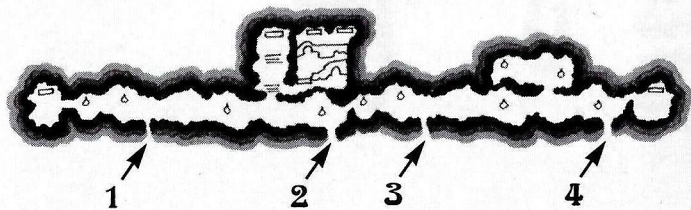
Karte F



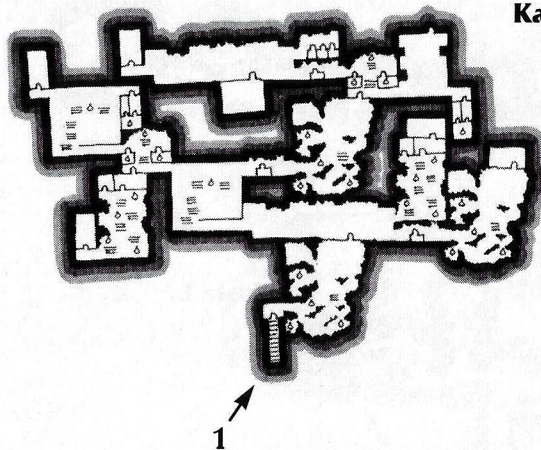
Karte G



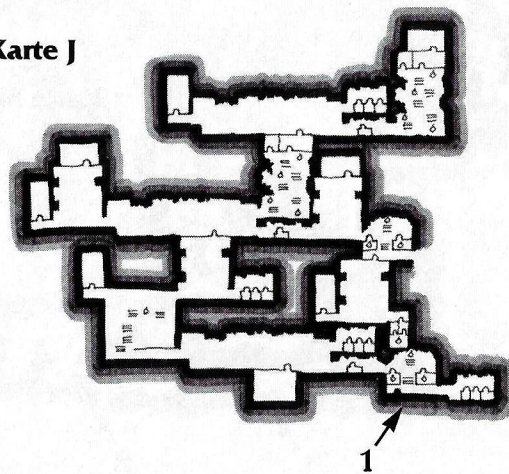
Karte H



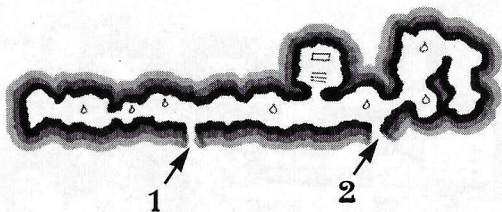
Karte I



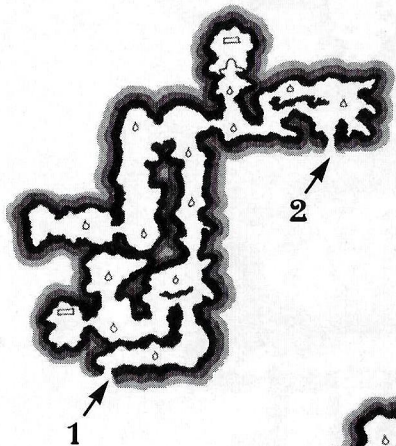
Karte J



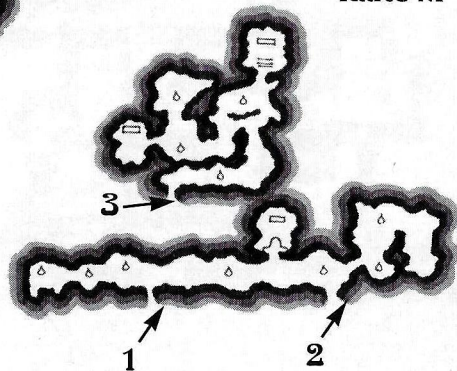
Karte K



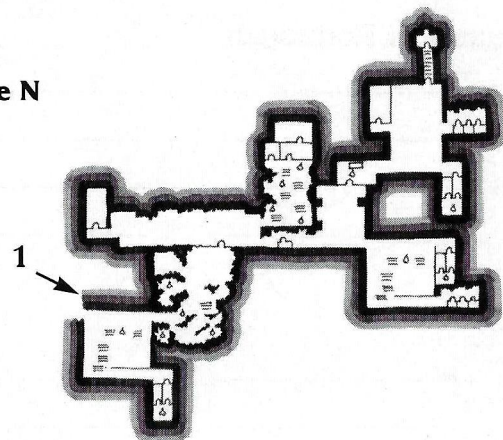
Karte L



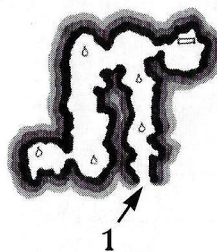
Karte M



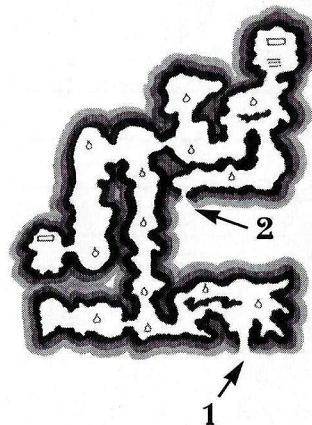
Karte N



Karte P



Karte O



---

## Passwort Rotizbuch

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

---

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

---

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----

---

## 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

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG;  
Jan Thomas

LEITUNG:  
Clemens Wangerin für Laguna  
Video Games

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  
Larry Fukuoka  
Ulises Gerardo

SPECIAL THANKS TO;  
Elvis, J.R.R. Tolkien,  
Big Gulps, Harry the Spider

---

## Die Kreaturen in Mittelerde

FRODO BAGGINS

GANDALF

ARAGORN

GIMLI

TROLL

ORC

LEGOLAS

WOLF/WARG

SNAKE

BARROW WIGHT

BAT

BALROG

Michael Quarles

Alan Pavlish

M.W. Findley

Brian Giberson

Thomas R. Decker

Christopher Taylor

Jason Magness

Sasha the Wonder Dog

Vince DeNardo

Brian Hendley

Sean Cramer

Brian Fargo

Software and Manual Copyright 1994 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. This program is published with the cooperation of the Tolkien Estate and the their publishers, HarperCollins Publishers. This game is based on The Lord of the Rings ©1954, 1955, 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 animations copyright ©The Saul Zaentz Company, 1978. All rights reserved.

# GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

- \* Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- \* Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

**IHR LAGUNA-TEAM**

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O	
Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?	Haben Sie das Spiel: (a) gekauft (b) geschenkt bekommen
Name _____	Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der Anlaß zum Kauf?
Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?	<input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte
<input type="checkbox"/> 1x im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr	<input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers
<input type="checkbox"/> mehrere im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Jahr	<input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen
<input type="checkbox"/> 1x im Quartal	<input type="checkbox"/> Verpackung
	<input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_

Str./Nr. \_\_\_\_\_ Name des gekauften Spieles: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Kaufdatum lt. Beleg: \_\_\_\_\_