

XBOX 360



THE LORD OF THE RINGS

WAR IN THE NORTH

CERO  
C  
15才以上対象

snowblind studios

WB  
GAMES

**警告** このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

### ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

#### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・ テレビから離れて座る
- ・ 画面の小さいテレビを使う
- ・ 明るい部屋でゲームをする
- ・ 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

## CONTENTS (目次)

イントロダクション	2
Xbox LIVE®	2
プレイヤーキャラクター	4
操作方法	6
メインメニュー	8
HUD	10
アイテムメニュー	12
戦闘	13
武器	18
スキル	19
経験値とレベルアップ	22
中つ国を旅する	22
獲得	26
仲間の能力	28
結果情報	29
簡単なヒント	30
メモ	33
クレジット	34
エンドユーザーライセンス契約	44
ユーザーサポート	45

## INTRODUCTION (イントロダクション)

闇の軍勢が、  
中つ国の全  
域で戦闘の準  
備を始めています。  
一つの指輪が南のモル  
ドールへと運ばれてゆ  
く間、人間、ドワーフ、  
エルフが手を取り合って、  
北方を守らねばなりません。

あなたと他のプレイヤーは  
これらの3種族となって中  
つ国を守る戦いに加わり、  
指輪物語の小説や映画でお  
なじみのキャラクター、獣、  
舞台と出会うことになります。  
強力な武器や戦闘スキルを駆使し、  
協力マルチプレイを通して、北方にい  
るサウロンの恐るべき部下、アガンダールの計画を打ち砕きましょう。

## Xbox LIVE®

### 協力プレイ

他のプレイヤーと協力して、3人プレイのキャンペーンで冒険と戦闘を行いま  
しょう。スキルを組み合わせる最適な戦略を組み立て、互いのアイテムをトレ  
ードし、より強い仲間を築きあげてください。自分の種族だけが見つけられる秘  
密に目を配り、最高のアイテムを手に入れましょう。互いに協力しなければ、  
アガンダールを倒すことはできません。

3人の旅の仲間を作るのは簡単です。Xbox LIVE やシステムリンクで他のプ  
レイヤーと接続できます。メインメニューから **X** で、マルチプレイヤーオプシ  
ョンを確認しましょう。参加できるゲームを探すか、自分でゲームをホストして、  
他のプレイヤーを招待できます。

ゲームをホストする際には、プレイヤー マッチとプライベートマッチを作成でき  
ます。ゲームを作成したら、ゲームへの招待オプションで Xbox LIVE インター  
フェースを開いて、招待したいプレイヤーを選びます。ホストはキャラクターを  
確定してゲームを起動すれば、すぐにゲームを始められます。招待したプレ  
イヤーは、接続が完了次第ゲームに登場します。

クイック マッチ機能で、参加できるゲームを探すこともできます。参加できるゲ  
ームがなければ、クイック マッチはあなたをホストとして新しくゲームを開始し、  
他のプレイヤーが参加できるようにします。

オンラインで接続した後は、ポーズメニューからいつでも退出できます。

オンラインプレイには Xbox LIVE ゴールド メンバーシップが必要です。  
詳細は [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) でご確認ください。

## Xbox LIVE

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむこと  
ができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照  
してください。

### Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接  
続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サー  
ビスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は  
<http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

### 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基つき、児童や青少年がプレイで  
きるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単  
に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもで  
きます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

## PLAYER CHARACTERS (プレイヤーキャラクター)

### ERADAN (エラダン)

かつて先祖たちが統治していた地を影から守護する、北方のドゥネダインレンジャーたちの一員です。過酷な日々の中で、様々な能力を身につけています。常に多数を相手に戦う中で危険を回避する技術を体得し、敵の不意を突き、窮地を脱することができます。エラダンは弓の達人でもあり、遠方から敵を仕留めることも可能です。そして隠密行動や弓術が通用しない場合、武器と盾、二刀流、もしくは両手剣での接近戦も十二分にこなしてみせます。



### ANDRIEL (アンドリエル)

アンドリエルはエルロンド自身に師事して太古の知識を学んだ裂け谷エルフのロアマスターですが、決して温厚な学者などではありません。その手にかかれば質素な杖も強力な武器となり、エルフならではの腕前で格闘に使えるほか、魔力を集める触媒として、遠近両方の敵を攻撃できます。とはいえ、アンドリエルの真の力は味方を守り、生き延びさせる能力であり、魔術によって中にいる仲間の傷を癒し、回復させる光の結果を張ることができます。



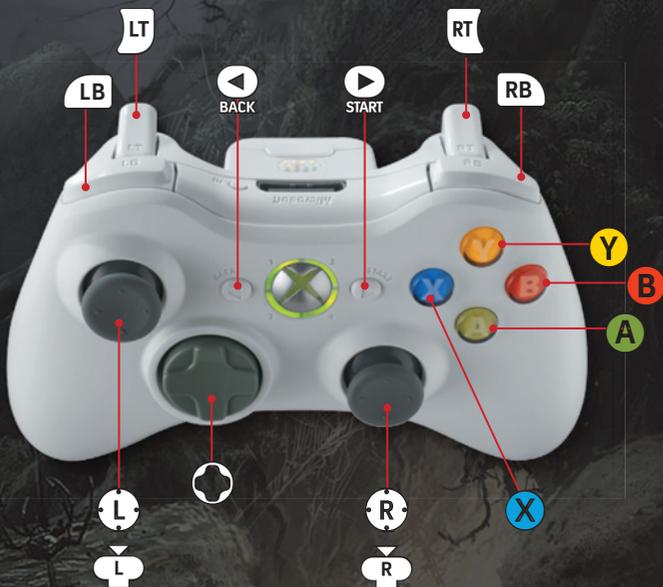
### FARIN (ファリン)

ドワーフの国、エレボールの勇士であるファリンは、五軍の合戦での初陣以来、故郷を守るため最前線で戦い続けてきました。戦うために生まれてきた一族の誇り高き末えいである彼は、あらゆる近接武器を使いこなし、弩の達人でもあります。攻撃力もさることながら、ファリンの最大の強みは苦痛への耐性であり、戦いでは敵の波状攻撃を粉碎する強固な大岩として活躍します。その勇猛な雄叫びは味方の力を引き出し、敵を恐怖に陥れます。



## CONTROLS (操作方法)

### Xbox 360® コントローラー



#### 前面ボタンアクション:

- X** – 攻撃
- Y** – ヘビーアタック／クリティカル攻撃
- B** – 回避
- A** – コンテキストアクション (状況に応じたアクション)

**L** 移動します。 **L** でカメラをリセットします。

**R** カメラを操作します。 **R** 長押しで、コンパスとクエストログを表示します。

#### アクション:

**○** – 体力ポーション

**◀** – パワーポーション

**⬆** – 味方に攻撃を指示する

**⬇** – 味方に防御を指示する

**LT** 長押しで遠隔攻撃モードに入ります。遠隔攻撃モード中は、**RT** で攻撃します。

**メモ**  
スキル HUD から利用可能な遠隔攻撃スキルを確認できます。

**RT** 使用可能な近接攻撃スキルを表示します。

**LB** 防御します。

**メモ**  
防御中は、スキル HUD から使用可能な防御スキルを確認できます。

**RB** ダッシュします (長押し)。

**START** ポーズメニューに移動します。ここではゲームのオプションを変更できます。マルチプレイ中は招待の確認や送信を行えます。

**BACK** 装備、アイテム、スキル、クエスト、ステータスに移動します。

## MAIN MENU (メインメニュー)



### 1 ゲームモードと進行表示

現在のゲームモード（シングルプレイ、マルチプレイ）、ホストの状況、難易度設定、ストーリーの進行がここに表示されます。

### 2 プレイヤーの状況

接続しているプレイヤーと状況がすべて表示されます。

### 3 キャラクター選択

**L** でファリン、アンドリエル、エラダンをプレイヤーキャラクターとして選びます。**A** で選択を確定します。接続中のプレイヤーが他にいる場合は、その選択も確認できます。

### 4 メニューバー

様々なゲーム設定を変更、選択します：

- BACK** - セーブファイルのロードか、新規ゲームの作成を行います。
- A** - キャラクターを確定します。
- Y** - ゲームのオプションを表示します。
- X** - 参加できるゲームを表示するか、自身のゲームを作成します。
- B** - タイトル画面へ戻ります。

## ゲームの難易度

最初に The Lord of the Rings: War in the North™ をプレイする時は、難易度“イージー”か“ノーマル”を選択してください。ストーリーキャンペーンをクリアすると、“ヒロイック”がプレイ可能になります。難易度“ヒロイック”でストーリーキャンペーンをクリアすると、難易度“レジェンダリー”がプレイ可能になります。

### メモ

The Lord of the Rings: War in the North™ を何度もプレイして、新たなアイテムや秘密を発見し、すべてのスキルや実績を解除しましょう。キャラクター、武器、アイテム、スキル、レベルはストーリーキャンペーンを再プレイする度に引き継がれます。

## セーブ

The Lord of the Rings: War in the North™ はプレイ中自動的にセーブされます。メインメニューから「セーブを選択」を選ぶと、セーブデータの確認、削除、ロードが行えます。

セーブしたデータからストーリーキャンペーンを再開する時には、常に通過した最後のチェックポイントを自動的にロードします。キャラクターは、そのゲームが最後にセーブされた時のキャラクターが選択されます。

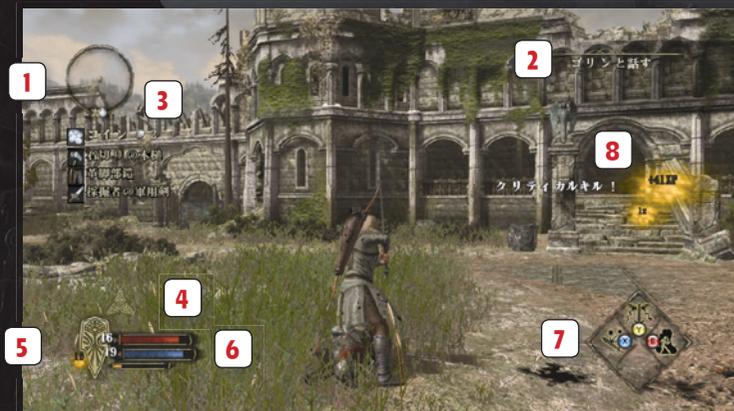
セーブ (9ページから続く)

セーブデータにはチャプターとパートが表示されます。これにより、オンラインプレイ中に他のプレイヤーと進行状況を比較できます。

### メモ

他のプレイヤーとストーリーが同期しないためにセーブが無効になっている場合は、ゲームをホストして自分の最新セーブファイルのロードをお試しください。

## HEADS-UP DISPLAY (HUD)



### 1 コンパス

**R** でコンパスを表示します。ここでは味方の位置を確認できます。コンパスの端には、現在の目標の位置が表示されています。

### 2 クエストログ

**R** で現在のクエストに関する詳細を表示します。

### 3 獲得ログ

獲得したものはここに表示されます。

### 4 味方のゲージ

味方の状況やアクションに関するメッセージが表示されます。味方が倒れて救助が必要な場合、このゲージが赤くなります。

### 5 現在のキャラクターレベル

キャラクターのレベルが表示されます。レベルが上がる度に数字が増えていきます。

### 6 体力、パワー、EXPバー

キャラクターの現在の体力、パワー、EXPが表示されます。**○**を使うと体力が回復し、**○**を使うとパワーが回復します。EXPを獲得すると、バーが増えていきます。

### 7 スキル

**RT** 長押しで現在のスキルが表示されます。スキルはスキルメニューから取得できます。対応するボタンでスキルが使用できます。スキルを使用した後は、次のスキルを使用できるまでの時間を示す、クールダウンタイマーが表示されます。

### メモ

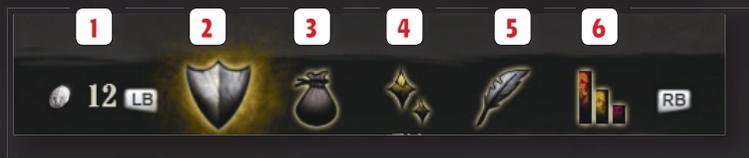
**LT** 長押しで遠隔攻撃スキルが表示されます。**LB** 長押しで防御スキルが表示されます。

### 8 戦闘ログ

EXPボーナスと戦闘中に蓄積された倍率が表示されます。

## INVENTORY MENU (アイテムメニュー)

BACK でアイテムメニューに移動します。このメニューではアイテム、スキル、クエスト、ステータスを表示し、管理できます。LB と RB で画面を切り替えられます。BACK か B で、いつでもアイテムメニューを終了できます。



### 1 コイン

現在の所持コインが表示されます。

### 2 装備

キャラクターに武器、鎧、護符、指輪を装備します。

### 3 アイテム

ポーション、宝石、エルフの石、売却可能なアイテムを表示、使用できます。エルフの石を選択後に、空きスロットのある武器や鎧を選択すれば、各種のボーナスを付加できます。

### 4 スキル

キャラクターが使用可能なスキルがすべて表示されます。

### 5 ログ

進行中、もしくはクリアしたクエストと、有用なチュートリアル情報が表示されます。

### 6 ステータス

キャラクターの現在のステータスを表示します。X でゲームプレイステータスが表示されます。

## COMBAT (戦闘)

The Lord of the Rings: War in the North™における戦闘は、高速アクションと攻撃を重視したものです。プレイが上達することでゲームを進行させやすくしたり協力プレイを促すさまざまな要素が用意されています。

色々な近接、遠隔武器を使用可能です。ゲームを進めると、各キャラクターのスキルメニューで能力やアクションを強化できます。

各キャラクターを強化して、潜在能力や固有の能力を引き出しましょう。

### メモ

メインメニューや、ストーリーキャンペーンの特定のポイントでキャラクターを変更できます。

## 近接攻撃

### 通常攻撃 (X)

通常攻撃をつなげて、より強力な攻撃へのコンボ攻撃を生み出します。

### ヘビーアタック (Y)

ヘビーアタックはより強力なダメージを与えますが、通常攻撃よりも速度が遅くなります。

近接攻撃（13ページから続く）

### クリティカル攻撃（**▼**+**Y**）

クリティカル攻撃は強力な攻撃で、大ダメージを与えます。クリティカルアイコン（**▼**）が敵の頭上に表示されたら、**Y**でクリティカル攻撃を行いましょう。



### 近接スキル攻撃（**RT**+**X**、**Y**、**B**）

スキルメニューからスキル攻撃を選択できます。レベルアップすると、選択した利用可能なスキルにポイントを割り当てられます。スキル攻撃はパワーが十分にあり、クールダウン中でなければいつでも使用できます。

#### メモ

でパワーポジションを使用できます。

## 英雄モード

戦闘中、英雄モードに入るとダメージとEXPを蓄積するチャンスが与えられます。英雄モードへ入るには、クリティカル攻撃を敵に与えてから、敵の攻撃を受けずに連続攻撃を行います。攻撃が連続するほど、キャラクターはより強力になります。

攻撃が連続するほど、ボーナスも大きくなります。EXPボーナスはHUDの右側に表示されます。

## 遠隔攻撃

### 通常遠隔攻撃（**LT**長押し+**RT**攻撃）

プレイヤーキャラクターにはそれぞれ、スピードや範囲、ダメージや必要な武器、精度が異なる独自の遠隔攻撃があります。

### 遠隔スキル攻撃（**LT**+**X**、**Y**、**B**）

近接スキル攻撃同様、遠隔攻撃スキルもスキルメニューから選択できます。スキルによって、より強力な遠隔攻撃や気絶の一撃、複数回の攻撃などが行えるようになります。スキル攻撃はパワーが十分にあり、クールダウン中でなければいつでも使用できます。

## 防御

### 防御と盾（**LB**）

各種の防御はいつでも行えます。近接攻撃なら、どの方角から攻撃されても**LB**で防御できます。盾を装備している場合も要領は同じですが、さらに遠隔攻撃が防げるようになります。盾で防御中は移動が遅くなるので注意しましょう。敵の中には、防御できないほど強烈な攻撃を行う者もいます。

16ページに続く

防御（15ページから続く）

### 回避（**L** + **B**）

回避は防御不可能な攻撃を避けようとする時や、敵に囲まれて抜け出したい時、特に有効です。回避中に **X** で回避攻撃を行うこともできます。

### 防御攻撃（**LB** + **X**）

防御中に、敵を押し返します。

## 倒れた味方の復活



味方の1人がすべての体力を失うと、そのキャラクターは瀕死状態となります。この状態になると、キャラクターは援護を求めてはいりません。あなたか他のパーティーメンバーは瀕死したキャラクターに駆け寄り、失血死する前に **A** 長押しで復活させなければなりません。

### メモ

味方が1人でも完全に出血して死亡してしまうと、仲間全体のミスになります。あなたは味方とともに前のチェックポイントに戻され、再挑戦することになります。

## 大鷲のベレラム

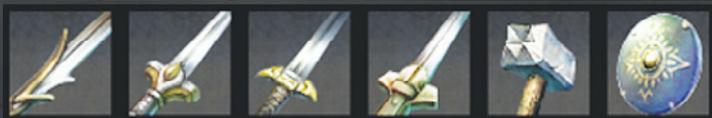


旅の途中、あなたは大鷲のベレラムと出会います。ベレラムを呼び出して、空からの強力な攻撃を行えます。ベレラムを呼び出せる時は、HUDの左下に鷲アイコンが表示されます。**RT** 長押しでスキルを有効にしたら、**A** でベレラムが空からの攻撃を行います。

HUDのスキル領域に、ベレラムの攻撃回数が表示されています。敵や宝箱から偉大な羽を獲得すると、攻撃が追加されます。偉大な羽は貴重ですので、考えて使しましょう。

ベレラムが攻撃する相手を指定するには、**LT** 長押しで遠隔攻撃モードに入り、攻撃したい敵に照準を合わせます。**A** でベレラムが相手を攻撃します。

## WEAPONS (武器)



各キャラクターは特定の武器を専門にしていますが、どのキャラクターにも様々なオプションが用意されています。武器には近接と遠隔の二種類が存在します。また、杖は両方の機能を持っています。

- ✖ 3人の英雄は、全員がすべての片手持ち武器を使用できます。
- ✖ 両手剣と盾はファリンとエラダンが使用できます。
- ✖ 両手斧、槌、弩はファリンのみが使用できます。
- ✖ 杖はアンドリエルのみが使用できます。
- ✖ 弓はエラダンのみが使用できます。

気絶攻撃や炎ダメージなど、新しい武器を装備することによって攻撃に特質が追加されることもあります。見つけたアイテムの中には、こうした特質に関連するものが数多くあります。アイテムリストから武器を選択して **X** で武器の詳細を確認できます。

発見し、装備できる武器の数は数多く存在します。すべての武器を経験するには、それぞれのキャラクターを使ってストーリーキャンペーンを何回かクリアしなければなりません。

## SKILLS (スキル)



各プレイヤーキャラクターは独自のスキルメニューを持っており、プレイスタイルに合わせてカスタマイズできます。レベルアップするたびに、スキルメニューで消費できるポイントが与えられます。 **BACK** で、スキルポイントを適用し、キャラクターを強化しましょう。

使用可能なスキルは明るく表示されています。スキルポイントを割り当てると、新しいスキルが使用可能になります。使用可能なスキルが増えると、新しくより強力なスキルが使えるようになります。

店で再配分トークンを購入すると、スキルポイントを割り当て直せます。

### メモ

各キャラクターのスキルをコンプリートするには、The Lord of the Rings: War in the North™を何度もプレイする必要があります。

## ファリンのスキル

ファリンのスキルアップグレードはほとんどが戦士としての役割に関連したものです。破壊的な攻撃を行いながら、ダメージ、防御力、体力を強化する能力があります。

### 雄たけびツリー

キャラクターを強化し、盾で敵を気絶させ、敵の注意を引き、突撃などが含まれます。

### なぎ払い攻撃ツリー

このツリーのスキルには、多くの敵を同時に攻撃するものがあります。ダメージを反射させるスキルや、爆発ダメージを与えるスキルも取得できます。

### 滅殺の一撃ツリー

このツリーには大ダメージを与える一撃、高速の遠隔攻撃、スキルの使用に必要なパワーを減少させる能力が含まれます。

## アンドリエルのスキル

癒し手であるアンドリエルのスキルアップグレードは、サポートメンバーとしての役割に関連したものです。彼女のスキルは仲間の体力を上昇させ、シールドを提供してパーティを守ります。

### 聖域ツリー

聖域ツリーにはグループを守る強力なシールド呪文や、回復スキル、防御力の上昇スキルが含まれます。

### 支配の言葉ツリー

このツリーのアップグレードでは、範囲効果と敵を転倒させるエネルギー攻撃を獲得します。また、杖と片手持ち武器を同時に持てる、二刀流スキルも装備できます。

### 杖の覚醒ツリー

このツリーには、チャージ可能な遠隔攻撃が含まれます。杖の攻撃速度を高め、聖域の盾に爆発を付加することもできます。

## エラダンのスキル

エラダンのスキルアップグレードは固有の隠密能力を強化し、姿を現した時に強力な攻撃を加えるものです。

### 回避ツリー

このツリーのアップグレードでは隠密回避モードに入り、敵から視認されないようになります。姿を現した時に行う強力な攻撃スキルや、回避を始める時に敵を気絶させるスキルも取得できます。

### レンジャーの一撃ツリー

レンジャーの一撃ツリーは大ダメージを与える一撃、二刀流、両手持ち武器のダメージを強化する能力を与えます。

### 強烈な狙撃ツリー

このスキルは遠隔攻撃のダメージを強力にします。チャージ攻撃、気絶の一撃、複数攻撃のスキルを装備できます。矢筒に持ち運べる矢の数も増加します。

## EXPERIENCE AND LEVELING UP

### (経験値とレベルアップ)

あなたと味方は、戦闘中に経験値 (EXP) を獲得します。EXP を獲得すると、キャラクターをレベルアップして新しいアクションやスキルが使えるようになります。HUD の左下にある黄色いバーに、次のレベルアップまでに必要な EXP が表示されています。アイテムメニューのステータス画面から、必要 EXP の正確な数値を確認できます。

敵を倒すたびに、仲間全体が EXP を獲得します。クリティカル攻撃、スキル攻撃、長い連続攻撃の達成や強力などどめの一撃など、行動によってはボーナス EXP を得られる場合があります。

## NAVIGATING MIDDLE-EARTH

### (中つ国を旅する)

#### 会話

会話により、ミッションについての情報や中つ国の伝承、サイドクエストなどの情報が手に入ります。会話の中では、アイテムの購入や売却を行えることもあります。選択肢を選んで、好きなように会話を進めましょう。会話システムの左側から「調査する」を選ぶと、現在の話題に関する詳細な情報を得られます。

#### メモ

オンラインでプレイ中は、ホストがすべての会話の選択を行います。

#### チェックポイント



The Lord of the Rings: War in the North™ のプレイ中、あなたと仲間たちはチェックポイントのゲートを通過します。ゲートを超えて進むには、すべてのプレイヤーが揃わなければなりません。多くの場合、先へ進むには周辺の敵をすべて倒す必要があります。全員が揃って先に進む準備ができると、集まったことを示す仲間のアイコンが表示されます。A で

先へ進みます。

#### メモ

仲間を AI が操作している場合、すべての仲間が揃わなくても先に進めません。

#### 街、店、鍛冶屋



The Lord of the Rings: War in the North™ の街には店と鍛冶屋があります。店や鍛冶屋では、アイテムの売買や装備の修理が行えます。店員から役に立つ情報を聞き出すことや、クエストを受けることもできます。

#### メモ

耐久力アイコン(🔩)が HUD に表示された場合、あなたのアイテムには修理が必要です。装備画面でアイテムの耐久力を確認できます。損傷したアイテムは鍛冶屋で修理できます。

## トラベルポイントとクイックストア



あなたと仲間は定期的に、アクションを行えるエーテルの光の柱を発見します。この光の柱では体力ポーションや矢など、基本的なアイテムを購入できます。このポイントから街へ移動することもできます。

## 中つ国の地図



中つ国で旅を続けていくと、あなたと仲間は中つ国の地図から目的地を選ぶよう促されることがあります。この地図は旅の目的地を示しています。ストーリーキャンペーンが進むと、あなたの旅路に応じて新しいエリアが地図に表示されます。また、**RB** でそれぞれの場所の情報が表示されます。

## チャレンジマップ

サルンの浅瀬にあるレンジャーのキャンプに到達すると、アリーナスタイルのチャレンジマップ「オスギリアス」と「ロリアン」の2つがプレイ可能になります。これらのマップには、中つ国の地図からいつでも移動できます。それぞれのマップは、チャレンジの開始時点でプレイヤーキャラクターの推奨レベルが表示されます。

チャレンジマップでは、ストーリーキャンペーンの敵が登場します。終了したい時は各チャレンジマップ内にある仲間のアイコンを使って、いつでも終了できます。チャレンジの途中で終了した場合、チャレンジマップを最初からやり直すことになります。ご注意ください。

## LOOT (獲得)



中つ国を進んでいくと、たくさんのアイテムを獲得できます。死んだ敵、木箱、箱などから手に入るアイテムは、いずれも使用、売却、仲間とのトレードが可能です。

### 武器と装備

武器や装備には、近接武器、遠隔武器、鎧、盾、護符、指輪が含まれます。防具の一部を使って、キャラクターの外見をカスタマイズしましょう。

アイテムの中には大きなセットの一部となる物があり、集めると固有の強力なボーナスが与えられます。装備画面で特別なマークがあるアイテムを調べて、各部位のボーナスを確認しましょう。セットの一部を調べると、装備中のセットの一部には明るいアイコンが表示されます。

#### メモ

アイテムの中には特定のキャラクターしか装備できないものがあります。こうしたアイテムは仲間とトレードするか、売ってコインに換えましょう。

### 矢

エラダンが遠隔攻撃を行うには、アイテムリストに矢が必要です。ファリンの場合は弩の矢が必要になります。キャラクターが持ち運べる矢や弩の矢の数には限度があります。アンドリエルは矢や弩の矢を使いません。彼女の遠隔攻撃はパワーポーションによって補充されます。

### エルフの石

武器や鎧のスロットにエルフの石を入れると、特別な効果や魔法の属性が付加されます。エルフの石は、スロットが空いていれば装備のどの部分にも追加できます。エルフの石は削除できないため、スロットに入れられたエルフの石は消費されます。

### コイン

コインは敵から、あるいは他の獲得品と一緒に入手できます。コインは無制限に持ち運び可能で、店や鍛冶屋で使用できます。

### ポーション



ポーションには様々な種類がありますが、一般的なのは体力とパワーのポーションです。使用されると体力やパワーを回復します。ポーションはアイテムメニューのアイテム画面に表示されますが、いつでも  で体力を、 でパワーを回復できます。ステータスを増大させるポーションや、一時的にボーナスを与える他のポーションはアイテムメニューから使用できます。

### その他のアイテム

数々の装備できないアイテムがありますが、店で売却してコインに換えられます。こうしたアイテムは、アイテムメニューのアイテム画面に表示されます。

## FELLOWSHIP ABILITIES (仲間の能力)



各プレイヤーキャラクターには、他の仲間が発見できない隠しエリアや宝を見つける独自の能力があります。こうした能力を使い、できるだけ良いアイテムを獲得して仲間と共有しましょう。

ドワーフのファリンは、砕ける壁のひびを発見できます。岩壁から金脈を発見することもできます。

エルフのアンドリエルには、ささやくことで開く隠しルーンを発見する能力があります。また、彼女は貴重なポーションやエリクサーの材料になる、特別な植物を発見して収集できます。植物はアイテムメニューのアイテム画面に表示されます。

レンジャーのエラダンは、他のレンジャーが隠した装備や武器を発見できます。レンジャーの紋章へ続く足跡に注意しましょう。

隠されたものをキャラクター独自のスキルを使って発見した時は、**A**で調査し、秘密を明らかにしましょう。

## SUMMARY INFO (結果情報)



各ステージの最後に結果情報画面が表示され、仲間のキャラクターのデータを確認できます。ここには戦闘中の活躍、発見した秘密、アイテムの使用状況が表示されます。

結果情報画面からは、プレイヤーキャラクターの選択を変更できます。ゲームのホストは**Y**で「キャラクターを変更する」画面へ移動できます。

あなたのキャラクターは自動的に前選んでいたキャラクターと同じレベルになります。キャラクターを変更すると、スキルメニューからポイントを再配分できます。

## QUICK TIPS (簡単なヒント)

### 戦闘

- ※ **X** で通常攻撃を、**Y** でヘビーアタックを行います。ヘビーアタックはより遅くなりますが、ダメージが増大します。
- ※ **L1** 長押しで遠隔攻撃モードに入ります。遠隔攻撃モードでは、**R1** で遠隔攻撃が行われます。
- ※ 敵との距離をすぐに縮めたい時には、ヘビーアタックを使用しましょう。
- ※ ダッシュには、走りながら **R2** を長押ししましょう。
- ※ 防御には、**L2** を長押ししましょう。
- ※ 敵がダメージを受けると、クリティカル攻撃バーが貯まります。黄色い矢印（**▼**）が表示されたら、**Y** でクリティカル攻撃が行えます。
- ※ 失血死する前に、倒れた味方を復活させましょう。倒れた味方を復活させるには、近くに立って **A** を押します。味方が1人でも死亡すると、グループは前のチェックポイントに戻されます。
- ※ 自分が倒れて復活が必要な時は、**A** で助けを求められます。
- ※ 味方と同時にクリティカル攻撃を行うと、ボーナスEXPを獲得できます。
- ※ 移動中に **B** で転がって敵の攻撃を回避します。
- ※ 回避攻撃には、**B** で回避してから素早く **X** で攻撃します。
- ※ 味方に攻撃を指示するには、**△** を押します。味方に防御を指示するには、**○** を押します。
- ※ **PS** でコンパスを確認できます。コンパスには目標と味方の位置が表示されます。

### アイテム

- ※ 体力ポーションを使うには、**△** を押してください。使用可能な体力ポーションの数は、体力バーの隣に表示されます。
- ※ パワーポーションを使うには、**⓪** を押してください。使用可能なパワーポーションの数は、パワーバーの隣に表示されます。
- ※ エルフの石を武器や鎧のスロットへ入れるには、アイテムメニューからエルフの石を選択して、スロットのあるアイテムを選択してください。
- ※ 各キャラクターは、他の味方がより有効に使えるアイテムを獲得する場合があります。アイテムメニューの機能を使って、互いにアイテムをトレードしましょう。

### スキル

- ※ エラダンは回避スキルを使って、探知されずに味方を復活させられます。
- ※ アンドリエルは聖域スキルを使って、すべての味方を遠隔攻撃から防御できます。
- ※ フェリンは雄たけびスキルを使って、攻撃に抵抗できます。味方を復活させる時に便利です。
- ※ 近接攻撃スキルを使うには、**R1** を長押ししてください。**R1** を長押ししながら **X**、**Y**、**B** で、近接攻撃スキルを発動します。アイテムメニューのスキル画面から近接攻撃スキルを追加、アップグレードできます。
- ※ **L1** を長押ししながら **X**、**Y**、**B** で、遠隔攻撃スキルを発動します。アイテムメニューのスキル画面から遠隔攻撃スキルを追加、アップグレードできます。
- ※ 現在のレベルはキャラクターのアイコンに表示されます。使用していないスキルポイントがある場合、数字の上に矢印が表示されます。
- ※ 敵を倒すとEXPを獲得できます。EXPゲージが一杯になるとレベルアップします。
- ※ レベルアップするとスキルポイントを獲得します。スキルポイントはスキルや能力のアップグレードに使用できます。
- ※ 店から再配分トークンを購入すると、スキルポイントの配分を変更できます。



# CREDITS (クレジット)

Published By  
**WB Games**

Developed By  
**Snowblind Studios**

## Game Design

Lead Game Designer  
Andre Maguire

Lead Designer, Story/Quest  
Scott Crawford

Lead Designer, Systems  
Chris Hoge

Associate Designer  
Nathan Vetterlein

## Level Design

Lead Level Designer  
Quinlan Richards

Lead Designer  
TJ Perillo

Senior Level Designer  
Matthew Holdener

Senior Designer  
Adin Clark

Level Designer  
Jason Gimba

Designer  
Sean Stahl

## Technical Design

Senior Designers, Tech  
Ian Scott  
Jason Olander

Senior Designer  
Jason Booth

Designers, Tech  
Brent Barrett  
Ian McCoy

Associate Designer, Tech  
Branden Bean

## Engineering

Director of Engineering  
Raoul Said

## Gameplay Engineering

Lead Software Engineer  
Tim Berry

Senior Software Engineer, Gameplay  
RJ Martin

Software Engineers, Gameplay  
George Tam  
Sam Prud'homme  
Shea Vos

Software Engineers  
Thomas Johnson  
Zach Peterson

Associate Software Engineer  
Caleb McCombs

## Engine Programming

Lead Software Engineer, Engine  
Ralph Lewis

Senior Software Engineers, Engine  
George Davison  
Keith W. Thompson

Senior Software Engineers, Graphics  
J.J. Hoelsing  
Michael Mounier

Senior Software Engineer, Network  
Scott Egashira

Senior Software Engineer  
Steven Stadnicki

Software Engineers, Engine  
Brad Rasmussen  
Damon Thompson  
Mike Beach II

Software Engineer, Network  
Colin Sipherd

Software Engineer  
James Ross

## Tools Engineering

Lead Software Engineer, Tools  
Brent Orford

Senior Software Engineer, Tools  
Chris Marvin

Software Engineer, Tools/GUI  
Brenton Anderson

Software Engineer, QA Tools  
David Rieman

Software Engineer, Tools  
Matthew J. Allen

Associate Software Engineer, Tools  
Steve Chiavelli

## Art Direction

Art Director  
Phillip Straub

Technical Art Director  
Brian H. Johnson

Art Development Director  
Michael Cahill

## Animation

Art Lead, Animation  
John Van Deusen

Senior Artist/Animators  
Amy Drobeck  
Josh Lokan  
Karim Biri  
Randall Ng

Artist/Animator  
Michael Jungbluth

Associate Artist/Animator  
Joe Janca

## Character Art

Art Lead, Characters  
Joel Blakely

Senior Artist, Characters  
Jason Kim

Artists, Characters  
John Brophy  
Kristian Bourdage

## Concept Art

Senior Artists, Concept  
Andrew Arconti  
Steve Firchow

## Technical Art

Technical Art Lead  
Miles Germer

Technical Artist  
Mic Marvin

Associate Technical Artist  
Amy Hong

## Effects

Senior Artists, FX  
Michael Puoci  
Olivier Leeman

## UI

Art Lead, UI  
James Ingraham

Artist, UI  
Lorian Taylor

## World Art

Art Leads, World  
Javier Rodriguez  
Travis Gosnell

Senior Artists, World  
Ben Harrison  
Brian Patenaude  
Ian Walker  
Morgan Woolverton

Artists, World  
Aaron Trulson  
David Dawson  
Jeremiah Strong  
Jeremy Estrellado  
Max Diediker  
Rory Young

Associate Artist, World  
Ryland Loncharich

## Production

Executive Producer  
Larry Paolicelli

## Producers

Josh Fleming  
Lucas Ritting  
Ruth Tomandl

## Associate Producers

Bach Payson  
Dacey Willoughby  
Kim Marlis

## Production Coordinators

Aaron Giddings  
Naomi Steele

## Quality Assurance

### Quality Assurance Supervisor

Lee Rosenberg

### Quality Assurance Analysts

Damian Smolko (Volt)  
Rebecca Pearson  
Samuel Robinson  
Vasili Melnik (Volt)  
Wesley Olson

## Audio

### Director of Audio

Brian Pamintuan

### Audio Manager

Craig Duman

### Sound Designer

Stephen Brown

### Associate Sound Designer

Michael Norris

### Senior Composer

Nathan Grigg

## Cinematics

### Director of Cinematics

Nathan Hendrickson

### Art Leads, Cinematics

Kirk DeGrasse  
Rocky Newton

### Senior Artist, Cinematics

Ethan Walker

### Artists, Cinematics

Andrew Christophersen  
Martin Bartsch  
Ryan Goodwin

### Associate Artist, Cinematics

Kyle Schaugaard

## Senior Artist/Animators

Daryl Affleck  
George Zimmel

## Artist/Animator

James Hanpadungvongs

## Associate Artist/Animator, MoCap

Loren Bryant

## Designer

Rick Luebbers

## Video Editor

Jason Byfield

## Associate Video Editor

Jason Vo

## Marketing/Community

### Senior Marketing Game Manager

Jonathan Quesenberry

### Associate Marketing Game Manager

Dayne McClurg

### Community Manager

Tina Stevenson

### Writer

Wynn Rankin

### Web Developer

Mikel Tidwell

### Web Designer

Steven Walker

## Special Thanks

Ryan Geithman and Brian Sostrom

## WB Games Seattle

### Vice President & General Manager

Laura Fryer

### Design Director

Michael de Plater

### Staff Designer

Mark Bullock

### Senior Designers

Derek Chatwood  
Scott Cummings  
Sean Patten

### Associate Designer

Johan Eickmeyer

## Art Lead, Characters

Matthew Radunz

## Senior Artists, Characters

Bojana Nedeljkovic  
Maegan Walling

## Associate Artists, Characters

Matt Beckman  
Ronald Kury

## Senior Artists

Chuck Jones  
Joshua Andersen  
Kelly Rains  
Peter Delgado  
Sid Moye

## Artists

Chris Lomaka  
Ian Stout

## Art Director, Concept

Eric Kohler

## Senior Artist, Concept

Vinod Rams

## Artists, Concept

George Rushing  
Stacey Diana Clark

## Senior Artist, FX

Mark Wood

## Artist, FX

Noakaleialii Kapuni-Barlow

## Senior Artist, UI

Stephen Whetstine

## Artist, UI

Mike Monroe

## Staff Artist, Lighting

Andrew Baker

## Technical Art Director

Daniel Thibadeau

## Senior Artists, World

Geoffrey Kaimmer  
Steve Lee

## Artists, World

Gene Lange  
Jason Rost  
Joel Cuellar  
Matt Rapelje

## Audio Manager

Kristoffer Larson

## Lead Sound Designer

Joe Zajonc

## Sound Designer

Lucas Carlyle

## Lead Software Engineer

Matthew Edmonds

## Senior Software Engineer, Gameplay

Damian Frank

## Senior Software Engineer

John McFarlane

## Software Engineer

Patrick O'Day

## Administrative Assistants

Annie Brady  
Megan Jirovec

## Art Development Directors

Hugh Riley  
Nelson Wang

## Senior Production Manager

Sherry Floyd

## Executive Producer

Tim Znamenacek

## Producer

Phillip Dennison

## Associate Producer

Theresa Jones

## Production Coordinator

Rikke Finbraten

## Chief Financial Officer & Treasurer

Wayne Burns

## Finance Managers

Charlyn Bradford  
Sandra Watanabe  
Timothy McLaughlin

## Senior Financial Analyst

Chris Bartholomew

## Financial Analysts

Melanie Rice  
Tiffany Thai

## Director of Human Resources and Operations

Patti Pudinski

## Senior Human Resources Generalist

Sarah Beck

## Human Resources Administrator

Betty Caldwell

## Senior Recruiter

Scott Arnold

### Recruiting Coordinator

Vicki Grunewald

### Facilities Manager

CJ Kraber

### Additional Art

Ben Hopper  
Brian Despain  
Charles Kim  
Charlie Lapp  
Darrin Hart  
Daniel Sipes  
Drew Wolf  
Dustin DeVoe  
Fred Pashe  
Ilya Nazarov  
Jim Burner  
Jay Sharpe  
John Turner  
Justin Kohler  
Liz Mitchell  
Luke Steichen  
Nick Kondo  
Robert Rapier  
Ryan Clearman  
Shae Shatz  
Shane White  
Tom Price  
Trevor Crandall  
William Patrick

### Additional Audio

Chris Clanin  
Jordan Stock  
Kevin Patzelt

### Additional Design

Ali Pollard  
Daniel Choe  
Jason Behr  
John Dumala  
T.J. Stamm  
Tom Hanrahan

### Additional Engineering

Aaron Schneider  
Adam Smeltzer  
Jason Runta  
Josh Wittner  
Kyle Sorge-Toomey  
Matthew Lauritzen  
Max Wagner  
Ryan Gaule  
Ryan Thorlakson  
Scott Smith  
Shane Whitfield

### Additional Writing

Christy Marx

### Additional Production

Chance Copeland  
Chris Klimecky  
Jeff Carmon  
Jessica Brunelle  
Kara Tanek  
Kristin Leff  
Michael Burbo  
Mike Lescault

### Additional Recruiting/QA

Bryan Baek  
Connie Gabelein  
Jennifer Fairbanks

**Warner Bros. Publishing**

### Executive Producer

Andy Abramovici

### Producer

David Abrams

### Associate Producer

Adam Hanson

### Vice President, Production

Peter Wyse

### Production Administrator

Jamie O'Brien Moore

### Production Assistant

Alicia Sprague

### Additional Production

Jerry Pritchard

### Director of Quality Assurance

Andrew Binder

### Quality Assurance Leads

Eric Boughton  
Mike Harmon

### Quality Assurance Analysts

Lucas Aliaga  
Santiago Aliaga (Volt)  
David "Jonas" Ascherl  
Julian Cisneros (Volt)  
Sara Eggers  
Cameron McCartney  
Cody McLean (Volt)  
Beth Murphy (Volt)  
Jenna Pitman (Volt)  
Dustin Powell (Volt)  
Lauren Seitz  
Mike Sipes (Volt)  
Rob Tengelin (Volt)  
Hazel Warde (Volt)  
Tyler Wolfe (Volt)  
Laura Wood (Volt)

### Certification Supervisor

Jessica Masnica

### Senior Certification Testers

Earl Bantug  
Patrick Orr

### Certification Testers

Lowell Abuan (VOLT)  
Jeremy Bento  
Steve Bonaci  
Steve Boyce (VOLT)  
Erin Brockway (VOLT)  
Douglas Carter (VOLT)  
Nicholas Chapman (VOLT)  
Rob Coster (VOLT)  
Dan Crisafulli  
Darin Flynn (VOLT)  
Lydia Dunning  
Brandon Edsforth (VOLT)  
Doug Faddis  
Courtland Fichter (VOLT)  
Jacob Fieth (VOLT)  
Joel Flamme (VOLT)  
Victor Hallock (VOLT)  
Tanner Johnson (VOLT)  
Tyler Johnson (VOLT)  
Lauren Matthew (VOLT)  
Mark Neiderer  
Brianna Ogas  
Shivaun M. Robinson  
Robert Schatz (VOLT)  
Matthew Smith (VOLT)  
Martino Soliman (VOLT)  
Steven Wright  
Tina Zhang

### Vice President, Development

Kevin Stephens

### Director of Art

David Silverman

### Director of Design

Frank Rooke

### Director of Engineering

Yvo Zoer

### Creative Director

Mario Maltezos

### Director of Production

Gordon Fong

### Production Coordinator

Dayna Smith

### Director, Strategic Market Development

Lowell Vaughen

### Usability Managers

Benjamin Lile  
Steven Mathiesen  
Walker Tate

### Submission Specialist, First Party Operations

Jacob Troxell

### Managers, First Party Operations

Wendi Bozzi  
Gregory Wu

### Director, First Party Operations

Baki Ellen

### Director, Talent Relations

Karen Fishman

### Manager, Rights and Clearance

Jane Elms

### Coordinator, Marketing

Lindsay Wilson

### Associate, Marketing

Ryan Brennan

### Manager, Marketing

Henry Lee

### Director, Marketing

Tracy Williams

### Vice President, Marketing

Dave Miller

### Representative, PR

Che'von Slaughter

### Manager, PR

Megan Korns

### Vice President, PR

Remi Sklar

### Coordinator, Marketing Assets

Janci Morimoto

### Manager, Marketing Assets

Deron Fields

### Director, Developer Relations and Acquisitions

Michael Leon

### Director of Information Technology

Adrian DuPre

### Manager of Information Technology, Infrastructure

Joshua LeBow

### Manager of Information Technology, Desktop

Amanda Hardiman

### Senior System Administrators

Aaron Bockelle  
Curtis Downey  
Pete Peterson  
Spencer Maiers  
Stephen K. Heed

### System/Network Technicians

Dion D. Baldwin  
Eric Kettwig (Volt)  
Marvin Brown  
Michael 'Lurch' Robinson  
RJ Knueppel

### Production Coordinator, Systems

Randi Cowett

### Sales - US

Penny Armstrong  
Paula Cook  
Brian Dimick  
Monique Doubet  
Rasmus Fahraeus  
Sharon Gamble  
Rebecca Guerrero  
Jenna Hardy  
Steven Hosey  
Dana Laravee  
Daphne Lamb  
Monica Loya-Clarke  
Greg Mucha  
Sarah Presnak  
Amy Robert  
Jason Seto  
Carl Steele  
Echo Storch  
Diana Zingiryan

### Sales - Canada

Rasmus Fahraeus  
D. Daniel Sutherland

### Sales - Mexico

Joaquin Colino

### Sales - Brazil

Cleyton Oliveira

### Managers, Trade Marketing

Jeff Pugh  
Steven Hosey

### Sales Planning & Analysis

Diana Gaines  
Sam Huang  
Chris Hughes  
Mat Piscatella

### Manager, Sales Communications

Gail Arceneaux

### Vice President, Trade Marketing & Sales Admin

Anne Marko

### Senior Vice President, Sales Americas

Kevin Kebodeaux

### Vice President, Business Development

Scott Johnson

### Deputy General Counsel

Jennifer Stump

### Vice President, Finance

Steve Chalk

### Senior Vice President, Worldwide Marketing

Russell Arons

### Senior Vice President, Production & Development

Samantha Ryan

### Senior Vice President, Business Operations

Debra Baker

### Senior Vice President, Games, EU

Olivier Wolff

### President

Martin Tremblay

## EMEA Regional Office

### Marketing & PR Director, EMEA

Hester Woodliffe

### PA to Hester Woodliffe

Lara McGuinness

### Product Manager, EMEA

Rob Lightbody

### Marketing Manager, EMEA

Jo Featherstone

### PR Manager, EMEA

Julie Skinner

### PR Executive, EMEA

George Kelion

### Junior Manager Creative Services & Localisation, EMEA

Zoë Taylor

### Marketing & PR Intern

James MacDonald

### Sales Analysis Manager, EMEA

Dean Purse

### Sales Co-Ordinator, EMEA

Shazad Asher

### Sales PA

Claire Malyon

### Director Supply Chain, EMEA

Annette Fleming

### Supply Chain Manager, Games

Jon Broadbridge

### Sales Intern

James Bright

### Director, International Finance

Matthew Marshall

## APAC Regional Office

### Director, Sales and Marketing APAC

Mark Aubrey

### Manager, Public Relations APAC

Joel Graham

### Manager, Marketing APAC

Nick Wong

### National Account Manager

Douglas Conrad Hilton

## Special Thanks

Amy Cano  
Rob Gustafson  
International Dubbing and Subtitling,  
WB Technical Operations  
Shinji Iwata  
John Mayo  
Middle-earth Enterprises  
Dave Schulman  
Miriam Shapira  
Troy Skinner  
Maryam Tashroudian

## Imagination Abu Dhabi

## Motion Capture Talent

Shanna Allman  
Bill Johns  
Jill Leversee  
Brandon Murray  
Eric Redman

## Voice Talent

Ike Amadi  
Laura Bailey  
Steve Blum  
John Cygan  
Christine Dunford  
Chris Edgerly  
Crispin Freeman  
Grant Goodeve  
Rich Horvitz  
Kim Mai Guest  
Jennifer Hale  
Peter Jessop  
Bob Joles  
Tom Kane  
Eric Lopez

## Voice Talent (continued)

Yuri Lowenthal  
John Patrick Lowrie  
Mike Madeoy  
Jim Meskimen  
Oliver Muirhead  
Nolan North  
Liam O'Brien  
John Olson  
Jim Piddock  
Phil Proctor  
Keith Szarabajka  
Fred Tatasciore  
Courtenay Taylor  
Jen Taylor  
Paula Tiso

## Voice Over Director

Chris Borders

## Engineer

Rita Kedineoglu

## Dialogue Recorded At

Skylark Sound

## Music

Music composed, conducted and produced by Inon Zur.  
Music co-produced and edited by Assaf Rinde.  
Music recorded by John Kurlander at Abbey Road Studios.  
Music performed by The Philharmonia and vocals by the Pinewood Singers.  
Vocal solos: Aubrey Ashburn.  
Music mixed by Noah Snyder at Zur Studios.  
Orchestration – Paul Taylor and Penka Kouneva.

## Special Thanks

Paul Talkington  
Colette Barber  
Vicky Shilling  
Allan Wilson  
Tom Bowles  
Nick Arundel  
Clare Issacs  
Roberto Borzoni

## Additional Development Support By:

### Babel

### SQS

## SQS Account Manager

Amogh Bendre

## SQS QA Manager

Vijay Kasmalkar

## SQS QA Project Leads

Siddharth Patki  
Harshraj Kodilkar

## SQS Testers

Abdul Ansari  
Amit Pise  
Ashish Meshram  
Ayan Sen  
Arun Pujari  
Ajay Bhumkar  
Ankit Ramani  
Aiyaz Khorajia  
Gaurav Bhoite  
Hrishikesh Jadhav  
Hrishiakesh Kakade  
Kautubh Deshpande  
Mahesh Jadhav  
Narendra Kasture  
Nikhil Pise  
Nilesh Korde  
Prathamesh Naik  
Rohan Machnurkar  
Siddharth Dhage  
Siddharth Satav  
Somnath Jadhav  
Shriraj Khalkar  
Suhas Chavan  
Sushant Surankar  
Shahid Algur

## E4E Interactive Entertainment

### Operations Manager

Adam Baker-Siroty

### QA Lead

Catherine Prugar

### Sr. Testers

Scott Gajewski  
Michael Kotey  
Jason Lampkin

### QA Testers

Susannah Archer  
Chris Gaarde  
Daniel Gibson  
Eric Glaeser  
Clinton Grim  
Niki Guercio  
Jared Hollander  
Max Kaplan  
Thomas Kestler  
James Kline  
Brian Lang  
Samuel Levin  
Scott Lichtman  
James Marchant  
Michael Metzger  
Christopher Mister  
Gabriel Pendleton  
Brian Reese  
Stephani Roark  
Vincent Roberts  
Luke Rogers  
Laura Sauerborn  
Ben Schaffhauser

## QA Testers (continued)

Ronald Shannon  
Nathan Shearer  
Justin Traub  
Micah Weinstein  
Robert Winkler  
Kiana Wright  
David Yuen  
Greg Zapiec

### Compatibility Lead

Stephen Palmore

### Compatibility QA Testers

Ryan Cease  
Larry Crawley  
Justin Isett  
Kyle Plait  
Edward Ryan  
Marshall Schwemmer  
Jaime Strickland

### VP of Interactive Entertainment

Marlene Tuzar

### Additional QA

Marc Cooke  
Lindsey Davis  
Paul Frantz  
Sarah Sauerborn  
Michael Towne  
Oscar Willis

## Digital Dimension

### Producer

Julie Cardinal

### Executive Producers

Ben Girard  
Louis-Simon Ménard  
Jan-Fryderyk Pleszczyński

### Project Managers

Geneviève Boisvert  
Guy Harvey

### Production Coordinator

Jean-Philippe Therrien

### Creative Director

Jessy Veilleux

### Artistic Director

Louis-Philip Vermette

### Concept Artist

André Lavoie

### CG Supervisor

Christian Garcia

### Lead Modeling/Texture

Gaël Jacques

## Modeling & Texture

Mathieu Aerni  
Pascal Clément  
Robert De La Cruz  
Dave Gagnon  
Nicolas Fortin  
Anick Limoyo  
Katrina Tung

### Lead Rigger

Carlos Valcarcel

### Riggers

Carl Bérubé  
Simon Habib  
Eric Maltais  
Sébastien Proulx

### Animation Director

Stéphane Stoll

### Animation Supervisor

Kim Richardson

### Lead Animator

Jocelyn Hudon

### Animators

Nadine Lavoie  
Nicolas Lamy  
Dave Normand  
Vincent Reumont  
Pascal Ruest  
Henry Wojcik

### Lead Lighting

Éric Aubry

### Lighting Artists

Carlos Carpinteros  
Nancy Larouche  
Elaine Martin

### Lead FX

Sébastien Chartier

### FX Artists

Richard Clément-Tram  
Erico Casselle  
Pierre Cataford  
Raonul Conover  
Benoit Robert  
Francis St-Denis  
Éric Sénécal

### Lead Matte Painter

Sylvain Lorgeou

### Matte Painter

Toby Côté

### Lead Compositing

Vissal Nguon Ong

## Compositing

Sébastien Gagné  
Olivier Nadeau  
Martin Larrivée  
Patrick Tassé  
Yves Tremblay  
Eric Tetreault

### Editor

Stéphane Paradis

### TD

Gregory Ducatel  
Pierre Lalancette  
Mathieu Tetrault  
Scott Thomson  
Alexandre Tremblay

### IT

Daniel Fomin  
Tomco Popov  
Guillermo Pussetto  
Fred Sicotte

### Administration

Cindy Button  
Paola Di Salvo  
Nathalie Joyal  
France Lasnier

## END USER LICENSE AGREEMENT (エンドユーザーライセンス契約)

This end user license agreement ("Agreement") is a legal agreement between you and WB Games Inc. a company duly organized under the laws of the State of Delaware, with its principal offices at 4000 Warner Boulevard, Burbank, California 91522 ("WB Games") for the interactive entertainment product, including the software included herewith, the associated media and any printed materials (collectively, the "Product"). By installing, accessing, playing or otherwise using the Product, you agree to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install, access, play or otherwise use the Product.

### Software License

WB Games grants to you the non-exclusive, non-transferable, revocable, limited right and license to use one copy of this Product solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by WB Games. This Product is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in this Product and should not be construed as a sale of any rights to the Product. The Product contains font software licensed from third parties. Such font software shall only be used with the Product and not extracted from the Product for any purpose. All right, title and interest in and to this Product and any and all copies thereof (including, but not limited to any and all titles, computer code, technology, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, music, etc.) are owned by WB Games or its licensors. This Product is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Product contains certain licensed materials and WB Games' licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

You may not: (1) copy the Product in its entirety onto a hard drive or other storage device; (2) distribute, rent, lease or sublicense all or any portion of the Product; (3) modify or prepare derivative works of the Product; (4) transmit the Product over a network, by telephone or electronically using any means, or permit the use of the Product in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, except in the course of your network multiplayer play of the Product over authorized networks; (5) design or distribute unauthorized levels; (6) reverse engineer the Product, derive source code, or otherwise attempt to reconstruct or discover any underlying source code, ideas, algorithms, file formats, programming or interoperability interfaces of the Product by any means whatsoever, except to the extent expressly permitted by law despite a contractual provision to the contrary, and then only after you have notified WB Games in writing of your intended activities; (7) export or re-export the Product or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws without first obtaining a separate license from WB Games (which WB Games may or may not grant in its sole discretion) and WB Games may charge a fee for any such separate licenses.

Because WB Games would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that WB Games shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement in addition to such other remedies as WB Games may otherwise have under applicable laws. In the event any litigation is brought by either party in connection with this Agreement, the prevailing party in such litigation shall be entitled to recover from the other party all the costs, attorneys' fees and other expenses incurred by such prevailing party in the litigation.

### Customer Support

In the unlikely event of a problem with your Product, you may only need simple instructions to correct the problem. Please contact WB Games Customer Service Department by calling us at (410) 568-3680, by emailing us at [support@wbgames.com](mailto:support@wbgames.com), or on the web at [Warinthenorth.com/support](http://Warinthenorth.com/support) before returning the Product to a retailer. Please do not send any Product to WB Games without contacting us first.

### Limited Warranty

WB Games warrants to the best of WB Games' ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. If a defect in materials or workmanship occurs during this ninety (90) day warranty period, WB Games will either repair or replace, at WB Games' option, the Product free of charge. In the event that the Product is no longer available, WB Games may, in its sole discretion, replace the Product with a product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate (to WB Games' satisfaction) that the Product was purchased within the last ninety (90) days.

**To Receive Warranty Service:** Notify the WB Games Customer Service Department of the problem requiring warranty service by contacting [support@wbgames.com](mailto:support@wbgames.com) or on the web at [Warinthenorth.com/support](http://Warinthenorth.com/support). If the WB Games service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via email, he/she may authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof of purchase within the ninety (90) day warranty period to:

e4e Technical Support  
10720 Gilroy Road  
Hunt Valley, MD 21031

WB Games is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customer.

This limited warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect; (b) the Product is used with products not sold or licensed by the appropriate platform manufacturer or WB Games (including but not limited to, non-licensed game enhancements and copier devices, adapters and power supplies); (c) the Product is used for commercial purposes (including rental); (d) the Product is modified or tampered with; or (e) the Product's serial number has been altered, defaced or removed.

### Warranty Limitations/Disclaimer

EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN, THE PRODUCT IS MADE AVAILABLE TO YOU UNDER THIS AGREEMENT ON AN "AS IS" BASIS WITH NO WARRANTY OF ANY KIND. THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND REPRESENTATIONS. EXCEPT AS PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY ABOVE, ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES OF CONDITION, UNINTERRUPTED USE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE HEREBY DISCLAIMED BY WB GAMES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE. IF ANY SUCH WARRANTIES ARE INCAPABLE OF EXCLUSION, THEN SUCH WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT SHALL BE LIMITED TO THE 90 DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE.

### Limitation of Liability

TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL WB GAMES OR ITS LICENSORS BE LIABLE FOR ANY OF THE FOLLOWING DAMAGES: (1) DIRECT; (2) SPECIAL; (3) CONSEQUENTIAL (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES, LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, OR BUSINESS INTERRUPTION); (4) PUNITIVE; (5) INCIDENTAL; (6) DAMAGES TO PROPERTY; (7) LOSS OF GOODWILL; (8) COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION; AND (9) DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES (EXCEPT WHERE SUCH INJURIES ARE CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF WB GAMES), RESULTING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, EVEN IF WB GAMES AND/OR ITS LICENSORS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. WB GAMES' LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PRODUCT. SOME STATES DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE. IN SUCH INSTANCES WB GAMES' LIABILITY SHALL BE LIMITED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY LAW.

### General

The terms set forth in this Agreement, including the Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability, are fundamental elements of the basis of the agreement between WB Games and you. WB Games would not be able to provide the Product on an economic basis without such limitations. Such Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability inure to the benefit of WB Games' licensors, successors and assigns. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreement and representations between them with respect to the subject matter herein. This Agreement may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provision of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law, and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts located in Los Angeles, California.

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios, Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

© 2012 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2012 The Saul Zaentz Company, d/b/a Middle-earth Enterprises ("SZE"). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of SZE under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.



SNOWBLIND STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)



snowblind  
studios



NEW LINE CINEMA  
A Time Warner Company



**ワーナー・ホーム・ビデオ ユーザーサポート**

本商品の不具合に関するお問い合わせは、下記までお願いします。

フリーダイヤル 0120-06-4700

お問い合わせ時間：平日（土・日・祝日を除く）10:00～13:00、14:00～17:00

**[www.whv.jp](http://www.whv.jp)**

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。