

Vérifiez que votre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) possède suffisamment d'espace libre avant de commencer à jouer. Lorsque le jeu se lance, un écran vous propose de choisir la langue à utiliser dans le jeu. Sélectionnez votre langue en sélectionnant le drapeau approprié.

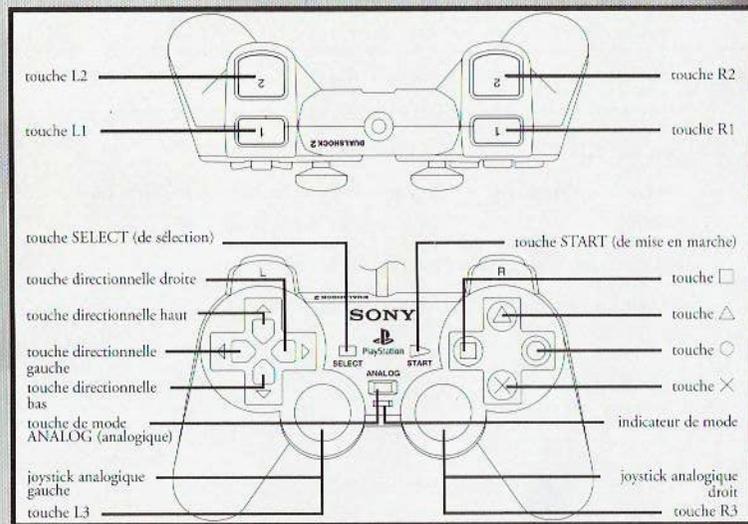
## MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE) (8 MB) (POUR PLAYSTATION®2)

*Le Hobbit* vous permet de sauvegarder la progression des parties sur memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) et de reprendre les parties sauvegardées. Une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) est nécessaire. Insérer une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de la console AVANT de commencer à jouer. Important : ne pas appuyer sur l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), ni retirer ou insérer une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) ou des manettes pendant la sauvegarde ou le chargement d'une partie, car ceci est susceptible d'endommager la sauvegarde.

**Remarque:** *Le Hobbit* utilise 374 KB de données de carte mémoire pour sauvegarder chaque partie. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur votre memory card (carte mémoire) avant de commencer à jouer. N'insérez ou n'enlevez pas de memory card (carte mémoire) lorsque vous sauvegardez ou chargez des parties ou lorsque la console est allumée.



## Commencer



## CONTRÔLES DANS LES MENUS

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Joystick analogique gauche</b> | Mettre un élément en surbrillance, déplacer le curseur |
| <b>Touche ⊗</b>                   | Sélectionner un élément, passer à l'écran suivant      |
| <b>Touche ⊞</b>                   | Annuler, retourner à l'écran précédent                 |
| <b>Touche L1</b>                  | Faire défiler les écrans du menu Pause                 |
| <b>Touche R1</b>                  | Faire défiler les écrans du menu Pause                 |
| <b>Touche START</b>               | Ouvrir/Fermer le menu Pause                            |



## CONTRÔLES DANS LE JEU

Touche 	Sauter/Faire pivoter un objet/Selectionner
Touche 	Attaquer/Activer/Prendre
Touche 	Faire défiler les armes
Touche 	Verrouiller une cible
Touche L1	Déplacement furtif/S'accroupir
Touche R1	Basculer le mode première personne/viseur
Touche R2	Mettre/Enlever l'anneau
Joystick analogique gauche	Déplacer Bilbo/Déplacer des objets (après avoir appuyé sur la touche  )
Touche directionnelle	Faire défiler les armes
Joystick analogique droit	Déplacer la caméra
Touche START (de mise en marche)	Ouvrir/fermer le menu Pause



## Introduction

**G**andalf le Magicien a toujours dit que le petit Hobbit, Bilbo Sacquet, était bien plus qu'il ne le semblait. Vous allez avoir l'occasion de lui donner raison, car vous êtes sur le point de guider Bilbo et ses pieds velus sur les sentiers de l'aventure.

Tout commence par une de ces journées parfaites dans la Comté. Bilbo est chez lui, à Cul-de-sac. En général, sa principale préoccupation consiste à se demander quand il prendra son prochain repas. Mais cette interrogation importante ne va pas tarder à passer au second plan, car Gandalf a décidé de confier de grandes responsabilités à sa petite personne.

Préparez-vous à guider Bilbo dans un voyage épique au cours duquel il va découvrir les dangers et les merveilles des Terres du Milieu, loin au-delà des frontières de la tranquille Comté. Voyagez avec Bilbo et les nains et tentez avec eux de tirer la Montagne Solitaire des griffes de Smaug. Ils rencontreront les aimables habitants des villes voisines et les féroces créatures qui rôdent dans les forêts et les grottes de ces terres sauvages. Bilbo apprendra à combattre comme jamais aucun Hobbit ne l'avait fait. Il en aura d'ailleurs bien besoin pour remplir ses quêtes et aider les nains à prendre leur revanche.



Pour charger une partie :

1. Utilisez haut ou bas du joystick analogique gauche pour mettre CHARGER en surbrillance, puis appuyez sur la touche **X** pour valider et voir une liste des sauvegardes.
2. Utilisez haut ou bas du joystick analogique gauche pour mettre en surbrillance la sauvegarde que vous souhaitez charger, puis appuyez sur la touche **X** pour continuer cette partie.

### Remarque

Ne jamais insérer ou retirer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) durant le chargement de fichiers.

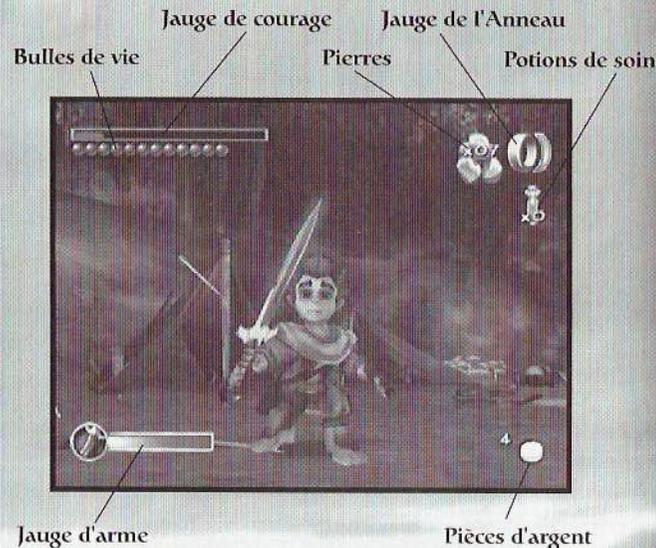
## Jouer

Il est temps, jeune Hobbit, d'aller de l'avant, d'explorer de nouveaux pays et d'affronter les défis qui vous attendent. Vous rencontrerez des personnes qui vous aideront dans vos quêtes et qui vous fourniront des informations très utiles. Malheureusement, vous rencontrerez aussi des créatures qui ne souhaitent rien tant que vous causer des désagréments sérieux, bien qu'elles ne sachent rien de vous. Avancez prudemment. Restez sur vos gardes. Et plus que tout, essayez de ne pas vous évanouir devant vos ennemis !



## L'ÉCRAN DE JEU

Vous avez suffisamment de mystères à éclaircir dans les Terres du Milieu. Nous allons donc vous aider à comprendre les icônes et indications affichées à l'écran.



**JAUGE DE L'ANNEAU.** La jauge de l'Anneau indique combien de temps Bilbo peut porter l'Anneau avant que ce dernier ne tombe de lui-même. Lorsque la jauge est vide, Bilbo n'est plus invisible.

**BULLES DE VIE.** Elles représentent l'état de santé de Bilbo, ses points de vie. La couleur des bulles de vie vous informe également des effets qui peuvent l'affecter. Les blessures et les chutes lui font perdre des points de vie et, dans ce cas, les bulles rouges deviennent grises. Si toutes les bulles sont grises, la partie est terminée et Bilbo



repart du dernier point de sauvegarde. S'il est empoisonné, certaines bulles sont aureolées de vert et il doit boire un antidote pour annuler les effets du poison. Sinon, le poison se dissipe, les bulles vertes deviennent grises. Lorsque Bilbo boit une potion "Eau de vigueur", une auréole bleue entoure les bulles de vie.

**PIÈCES D'ARGENT.** Vous pouvez voir ici le nombre de pièces que Bilbo a trouvées lors de son voyage (voir *Objets*, page 37).

**PIERRES.** Vous voyez le nombre de pierres que Bilbo a dans son sac ainsi que leur type.

**POTIONS DE SOINS.** Il s'agit du nombre de potions de soins que Bilbo a encore sur lui.

**JAUGE DE COURAGE.** Indique le nombre de points de courage que Bilbo a gagnés au cours de son périple (voir *Points de courage*, page 15).

**JAUGE D'ARME.** Dard (l'épée de Bilbo) et le Baton de marche permettent tous deux d'utiliser différents types d'attaques (voir *Attaques*, page 31, ou *Armes*, page 35). Certaines attaques ne peuvent être utilisées que lorsque la jauge d'arme est remplie.

## ICÔNES D'INTERACTION

Les personnages et objets du jeu avec lesquels Bilbo peut interagir sont signalés par une icône d'interaction.

Pour que Bilbo interagisse avec eux, appuyez sur la touche  lorsque vous voyez cette icône. Soyez patient... Il faut parfois un peu de temps pour qu'une interaction se développe.



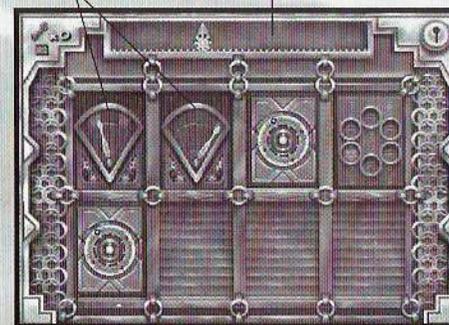
Appuyez sur la touche  pour interagir avec ce nain.

Certains personnages et éléments ont besoin d'objets qui se trouvent dans l'inventaire de Bilbo. Dans ce cas, vous verrez l'inventaire s'afficher lorsque vous appuyez sur la touche .

## CROCHETAGE

Pointeurs

Chronomètre





## FIN D'UN CHAPITRE



A la fin de chacun des 11 chapitres, un écran de résumé s'affiche et détaille vos progrès dans le jeu. Vous y verrez combien de pièces vous avez trouvées, combien de coffres ont été ouverts, le nombre de quêtes terminées et le nombre de Points de courage obtenus. Chacun de ces nombres est comparé au total possible pour le chapitre.

Appuyez sur la touche **X** pour accéder à l'écran de la boutique.

## BOUTIQUE DE FIN DE CHAPITRE

Il s'agit simplement d'un écran qui présente une liste des objets que Bilbo peut acheter avec ses pièces. Il est affiché juste après l'écran de résumé. Bilbo peut y acquérir des potions de soins et des antidotes, de plus grands sacs de pierres, des coffres à médecine, des Clés squelette, des pierres, de l'eau de fortitude et de l'eau de vigueur. L'eau de fortitude et l'eau de vigueur ne sont disponibles qu'en quantité limitée et coûtent très cher.



Vous verrez également le nombre et la qualité des objets que Bilbo possède, ainsi que le nombre total de ces objets qu'il peut emporter avec lui. Enfin, le nombre de pièces dont dispose Bilbo est indiqué.

Pour faire un achat :

1. Utilisez le joystick analogique gauche pour mettre un objet en surbrillance et afficher sa description en bas de l'écran.
2. Appuyez sur la touche **X** pour acheter l'objet en surbrillance.
3. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **□** pour quitter cet écran, utilisez le joystick analogique gauche pour mettre OUI en surbrillance, et appuyez sur la touche **X** pour passer au chapitre suivant.



## PIÉDESTAUX DE SAUVEGARDE ET SAUVEGARDE



Appuyez sur la touche **□** près des piédestaux de sauvegarde pour sauvegarder votre partie.

Quand vous progressez dans le jeu et que vous arrivez aux points de passage, vous pouvez sauvegarder la partie. Les points de passage sont signalés par des piédestaux que vous trouverez dans les différents niveaux des chapitres.

Pour sauvegarder en utilisant un piédestal de sauvegarde :

1. Approchez d'un piédestal et appuyez sur la touche **□** pour sauvegarder au milieu d'un niveau. L'écran de Sauvegarde apparaît.
2. Dans l'écran de Sauvegarde, utilisez haut et bas du Joystick analogique gauche pour mettre un emplacement de sauvegarde en surbrillance et appuyez sur la touche **×** pour effectuer la sauvegarde.

Le fichier de sauvegarde garde en mémoire tous les objets de l'inventaire de Bilbo, son état de santé, ses points de courage, sa position et l'état de la carte.

N'insérez ni n'enlevez jamais une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) lorsque vous sauvegardez des fichiers. Pour sauvegarder, vous devez insérer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) avec suffisamment de blocs mémoires dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de la console PlayStation®2. Le système vérifiera qu'une memory card (carte mémoire) adéquate est insérée.

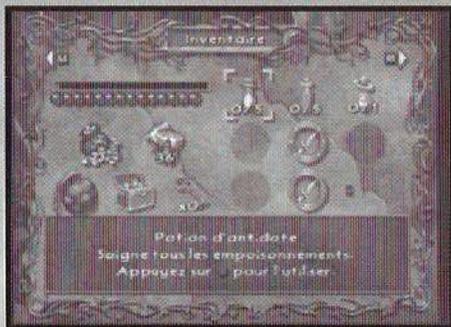
## Menu Pause

Le menu Pause s'affiche lorsque vous appuyez sur START durant une partie. Il se compose de quatre écrans : Inventaire, Journal des quêtes, Options et Résumé. Les options sont décrites dans la section *Options* (page 23).

Pour passer en revue les écrans du menu Pause :

1. Appuyez sur les touches L1 ou R1 pour changer d'écran.
2. Utilisez le joystick analogique gauche pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche **×** pour valider. L'écran Résumé n'est présenté qu'à titre informatif.

## INVENTAIRE



Vous pouvez voir dans cet écran l'état de santé de Bilbo, le nombre de pièces qu'il possède, combien de Points de courage il a accumulés, le nombre de Clés squelettes qu'il peut utiliser, ainsi que les potions, sacs de pierres et coffres médecine à sa disposition. Vous verrez également les améliorations de chacune de ses armes.

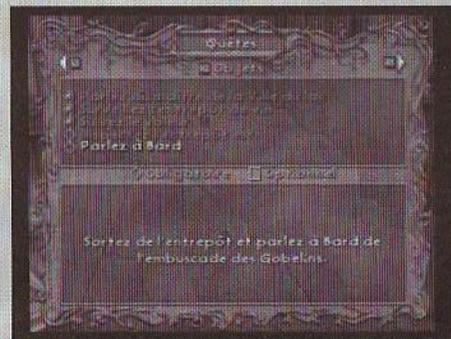


Les médaillons indiquent les armes (Dard, le bâton de marche ou les pierres) pour lesquelles Bilbo dispose de nouvelles attaques. Pour chaque arme, il peut apprendre plusieurs attaques différentes au cours de son voyage.

Utilisez le joystick analogique gauche pour déplacer le curseur sur un objet et obtenir des informations à son sujet.

Vous pouvez faire boire une potion à Bilbo depuis l'écran d'inventaire en utilisant le joystick analogique gauche pour sélectionner une potion, puis en appuyant sur la touche X.

## JOURNAL DES QUÊTES



Liste des quêtes

Description

C'est ici que vous pouvez voir les quêtes qui vous ont été confiées, à quel point vous les avez accomplies et les informations associées. Le journal des quêtes est effacé à la fin de chaque chapitre.

En haut de la page, vous voyez la liste des quêtes. Les quêtes obligatoires sont signalées par un losange et les quêtes optionnelles par un carré. En bas, vous trouverez une description de la quête en surbrillance.

Pour avoir des informations sur une quête en particulier, utilisez haut et bas du joystick analogique gauche pour passer en revue la liste des quêtes.

Pour voir les objets de quête, appuyez sur la touche R2 à partir de cet écran. Appuyez une deuxième fois pour revenir à cet écran.

### Utiliser un objet de quête

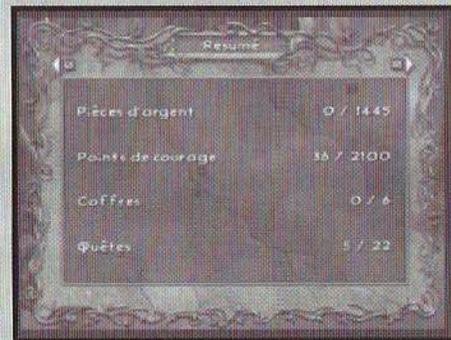


Au fil de son aventure, Bilbo va trouver des objets qui lui serviront à terminer les quêtes qui lui sont confiées. Certains personnages ou éléments du monde ont besoin de ces objets. Si tel est le cas, vous verrez l'objet de quête s'afficher en bas de l'écran quand Bilbo essaie d'interagir avec ce personnage ou cet élément.

Pour utiliser un objet de quête :

1. Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler la liste des objets de quête.
2. Appuyez sur la touche **X** pour utiliser l'objet de quête en surbrillance ou appuyez sur la touche **Y** pour annuler.

### RÉSUMÉ



Cet écran résume les progrès de Bilbo dans le chapitre en cours. Pour plus de renseignements sur l'écran Résumé, voir *Fin d'un chapitre*, page 16.

### OPTIONS

L'écran des Options vous permet de personnaliser le jeu de plusieurs façons, afin de profiter pleinement des aventures de notre Hobbit. Vous pouvez modifier les réglages Audio, Vidéo, modifier la Caméra et les contrôles. Depuis cet écran, vous pouvez également quitter la partie ou charger une sauvegarde.

Pour sélectionner une option, utilisez haut et bas du joystick analogique gauche pour mettre l'option en surbrillance et appuyez sur la touche **X**.



## Quitter la partie

Cette option vous permet de quitter la partie en cours et de revenir au menu principal. Lorsque vous appuyez sur la touche **X** pour sélectionner cette option, une confirmation vous sera demandée.

Utilisez le joystick analogique gauche pour mettre votre choix en surbrillance et appuyez sur la touche **X** pour continuer.

## Audio/Video

Trois réglages audio et un réglage vidéo sont paramétrables depuis le menu des Options : volume de la musique, des sons et des voix, affichage des sous-titres.

**VOLUME DE LA MUSIQUE.** Pour régler le volume de la musique dans le jeu. Par défaut, elle est au volume maximal.

**VOLUME DES SONS.** Pour régler le volume des sons. Par défaut, ils sont au volume maximal.

**VOLUME DES VOIX.** Pour régler le volume des voix dans le jeu. Par défaut, elles sont au volume maximal.



**SOUS-TITRES.** Tous les dialogues du jeu sont dotés de sous-titres. Vous pouvez choisir de les afficher ou pas. Par défaut, ils sont affichés. Pour modifier un réglage :

1. Utilisez haut et bas du joystick analogique gauche pour mettre une option en surbrillance, puis gauche et droite du joystick analogique gauche pour modifier le réglage. La seule exception est que vous activez ou désactivez les sous-titres en appuyant sur la touche **X**.
2. Lorsque vous avez terminé vos réglages, utilisez bas du joystick analogique gauche pour mettre ACCEPTER en surbrillance. Appuyez sur la touche **X** pour valider et revenir à l'écran des Options.

## Caméra/Divers

Vous pouvez choisir comment la caméra suit Bilbo lors de ses déplacements. Un placement judicieux de la caméra peut faire une différence majeure aux moments importants du jeu.

**INVERSION HORIZONTALE.** ON/OFF pour inverser le contrôle horizontal de la caméra.

**VERTICAL 3ÈME PERSONNE.** ON/OFF pour inverser le contrôle vertical 3ème personne de la caméra.

**VERTICAL 1ÈRE PERSONNE.** ON/OFF pour inverser le contrôle vertical 1ère personne de la caméra.

**VIBRATION.** ON/OFF pour activer ou non la fonction vibration de votre manette analogique (DUALSHOCK®2).



Pour appliquer les modifications :

1. Utilisez haut et bas du joystick analogique gauche pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche **X** pour activer ou désactiver l'option.
2. Lorsque vous avez terminé vos réglages, utilisez bas du joystick analogique gauche pour mettre ACCEPTER en surbrillance. Appuyez sur la touche **X** pour valider et revenir à l'écran des Options.

## Charger

Vous pouvez charger une sauvegarde depuis l'écran des Options. Plusieurs informations sont données dans l'écran des sauvegardes : votre état de santé, votre emplacement dans le jeu et l'heure/date de la sauvegarde.

Pour charger une partie :

1. Utilisez haut et bas du joystick analogique gauche pour sélectionner CHARGER et appuyez sur la touche **X** pour afficher la liste des sauvegardes.
2. Utilisez haut et bas du joystick analogique gauche pour sélectionner une sauvegarde, puis appuyez sur la touche **X** pour la charger. Vous pouvez également appuyer sur la touche **□** pour annuler le chargement et revenir à l'écran des Options.

### Remarque

N'insérez ni n'enlevez jamais une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour Playstation®2) lorsque vous chargez des fichiers.



## Contrôles avancés

### DÉPLACEMENT

Déplacer Bilbo est facile, notamment lorsqu'un Ouargue menace de le charger. Utilisez le joystick analogique gauche pour le diriger, en gardant en mémoire le fait qu'en vue 3ème personne, la caméra se trouve généralement derrière lui. Ainsi, si vous avancez et que vous faites demi-tour d'un seul coup, vous verrez Bilbo avancer vers vous pendant quelques instants. Quand il aura dépassé la caméra, celle-ci pivotera automatiquement pour le suivre de nouveau. N'oubliez pas que vous pouvez également repositionner la caméra vous-même en utilisant le joystick analogique droit.

**COURIR.** Bilbo court plus qu'il ne marche. C'est son mode de déplacement par défaut. En revanche, il se faufile tel un sioux si vous appuyez sur la touche **X** en même temps que vous le dirigez. Si vous appuyez sur la touche L1 lorsqu'il court, Bilbo se déplace furtivement. Si Bilbo se tient immobile, appuyez sur la touche L1 pour le faire s'accroupir. Pour le faire sauter, appuyez sur la touche **X**.

**ESCALADER/GLISSER.** Bilbo peut grimper aux échelles et aux cordes. Pour cela, utilisez gauche ou droite du joystick analogique gauche. Il peut également glisser sur les surfaces qui s'y prêtent. Il ralentit lorsqu'il avance dans l'eau dès que son niveau atteint sa taille, ou dans certains milieux (dans la boue par exemple).

**S'ACCROCHER.** Bilbo est très agile et peut s'accrocher aux rebords quand il ne parvient pas à bondir d'un seul coup par-dessus une faille. Il s'accroche également aux rebords lorsqu'il n'y pas assez de place pour marcher normalement.

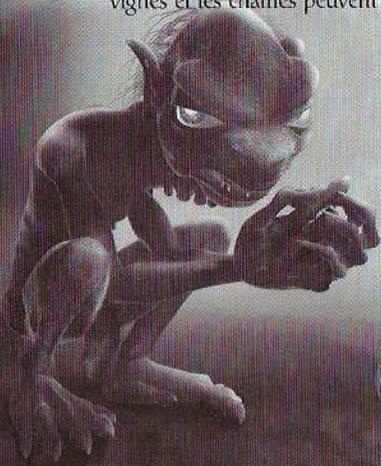


**PATAUGER.** Si Bilbo peut traverser des zones d'eau lorsque celles-ci n'arrivent pas plus haut que ses épaules, il ne sait pas nager et se noiera s'il se laisse aller à perdre pied. Faites donc attention au niveau de l'eau avant de vous engager.

**CHUTE.** Bilbo peut chuter d'une hauteur raisonnable en ne se blessant pas trop. Mais plus il tombe de haut, plus il se fait mal.

**SAUT EN LONGUEUR.** Certains sauts sont infaisables sans soutien. Utilisez votre bâton de marche pour sauter plus loin. Commencez par vous en équiper en appuyant sur la touche **○**. Ensuite, commencez à courir. Lorsque vous approchez du point de saut, maintenez la touche L1 pour mettre votre bâton de marche en position, puis appuyez sur la touche **⊗** pour sauter.

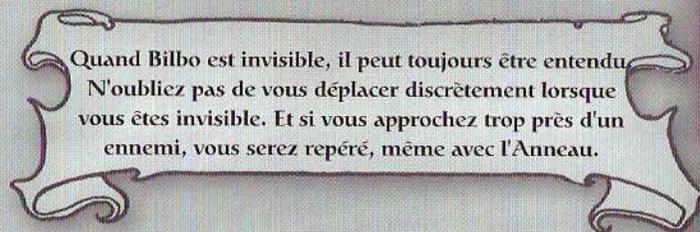
**SAUTER DE CORDE EN CORDE.** Sauter de corde en corde est également un élément essentiel, car sinon Bilbo ne pourrait pas atteindre certains endroits. Grimpez à une corde ou à une vigne et orientez-vous vers la suivante. Vous saurez que c'est le moment de sauter quand vous verrez la main de Bilbo avancer pour s'emparer de la corde suivante. Mais s'il n'avance pas la main, ne sautez surtout pas ! Utilisez le joystick analogique gauche dans la direction du saut et appuyez sur la touche **⊗** pour sauter. Vous pouvez également appuyer sur la touche **⊞** pour vous laisser tomber à la verticale. Les vignes et les chaînes peuvent être utilisées comme des cordes.



## DÉPLACEMENT FURTIF

Bilbo peut se faufiler sur la pointe des pieds ou devenir invisible en enfilant l'Anneau. Bien entendu, il faut d'abord qu'il trouve l'Anneau. Quand il est furtif, Bilbo ne fait pas un bruit et il ne sera repéré que s'il marche accidentellement sur un objet qui produira un son (des feuilles, une branche...). Un ennemi attaque Bilbo s'il l'entend, qu'il le voit approcher ou pas.

Pour enfiler l'Anneau, appuyez sur la touche R2.



## COMBATTRE ET VISER

Bien qu'il soit un Hobbit, et que les Hobbits aient tendance à fuir au moindre danger, Bilbo est plutôt courageux. Il affrontera n'importe quel ennemi, quelle que soit sa taille. Le faire combattre est assez simple.

Pour attaquer un adversaire lors d'un combat :

1. Courez vers l'adversaire et appuyez sur la touche **⊞** pour attaquer.
2. Vous pouvez changer d'armes en utilisant la touche **○**.



## MOUVEMENT DE LA CAMÉRA

Pour déplacer la caméra relativement à Bilbo ou indépendamment de lui :

1. Utilisez le joystick analogique droit pour faire tourner la caméra autour de Bilbo et, verticalement, de sous ses pieds jusqu'au dessus de sa tête.
2. Pour explorer votre environnement en regardant avec les yeux de Bilbo, appuyez sur la touche R1 et utilisez ensuite le joystick analogique gauche pour diriger son regard. Appuyez de nouveau sur la touche R1 pour revenir à la vue 3ème personne.

### Remarque

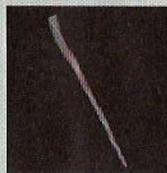
Diriger le regard de Bilbo est exactement similaire à la fonction qui permet de viser pour lancer une pierre (voir *Combattre et viser*, page 29).



## Armes

Bien entendu, la meilleure arme de Bilbo, c'est son courage. Mais il est toujours utile d'avoir plusieurs outils.

### BÂTON DE MARCHÉ



Le bâton de marche de Bilbo est son arme de départ. C'est une arme rustique, mais qui peut servir à beaucoup de choses. C'est probablement son arme la plus versatile. Cette arme a également une allonge plus importante que Dard et peut être utilisée pour sauter.

**FENTE.** La fente est une attaque dans laquelle Bilbo frappe droit devant lui en utilisant le bâton de marche.

**ATTAQUE SAUTÉE.** C'est une attaque de haut en bas avec le bâton tenu à deux mains. Cette attaque inflige plus de dégâts que la Fente et repousse les adversaires. La version améliorée de cette attaque inflige des dégâts de zone. Il n'est possible d'utiliser cette attaque que lorsque la jauge d'arme est remplie. Voir *Ecran de jeu* page 11 pour plus de renseignements.

**SAUT À LA PERCHE.** Bilbo peut utiliser son bâton de marche pour faire des sauts plus longs. Pour cela, Bilbo doit courir en ayant le bâton de marche en main. Il ne saute pas plus haut que d'habitude, mais environ deux fois plus loin. En courant, appuyez sur la touche L1 puis sur la touche  $\otimes$ .

**CASSER DES OBJETS.** Certains objets sont assez fragiles pour que Bilbo les fracasse de son bâton de marche, de sa fidèle épée, Dard, ou même en leur lançant des pierres. Pour casser un objet, Bilbo n'a qu'à faire l'attaque classique.

## DARD (ÉPÉE)



Bilbo doit trouver Dard avant de pouvoir l'utiliser. Dard est une lame elfique qui fut forgée pour les guerres contre les Gobelins. Elle est moins légendaire que Glamdring, l'épée de Gandalf, mais Dard est cependant une bonne épée courte pour un Hobbit.

Bien que Dard ne serve pas qu'à combattre, elle est la principale arme de Bilbo. Au fil du temps, il apprendra de nombreuses attaques spécifiques à Dard, qui lui permettront d'infliger bien plus de dégâts qu'avec son bâton de marche.

Comme avec le bâton de marche, Bilbo peut effectuer des attaques classiques et des frappes sautées. La seule différence, c'est que l'attaque sautée avec Dard permet de briser les boucliers et que les améliorations de l'attaque sautée n'infligent pas de dégâts de zone, comme c'est le cas pour le bâton de marche.

Bilbo peut également utiliser Dard pour couper les toiles d'araignée, mais pas les grandes toiles des araignées géantes, qui sont bien trop épaisses pour qu'il puisse les couper de sa courte épée.

Une autre fonction très utile de Dard, c'est qu'elle brille d'un léger halo bleu. Vous pouvez l'utiliser pour vous guider dans certains endroits de Terres du Milieu.

## PIERRES



Les pierres sont très utiles à divers égards. Utilisez-les comme armes, ou bien pour casser des objets hors d'atteinte. Elles peuvent être utilisées pour attaquer sans viser ou avec précision en passant en vue l'ère personne (voir *Combattre et viser* en page 29).

Utilisez les objets que vous trouvez dans le jeu pour conférer des pouvoirs spéciaux à vos pierres. Elles pourront ainsi glacer ou brûler l'adversaire, ou même exploser, mais pas pendant très longtemps. Utilisez-les tant que vous pouvez.

## Objets

En plus des armes décrites, Bilbo trouvera bien d'autres d'objets lors de son périple. Il en ramasse et en utilise certains immédiatement (les objets du monde), tandis qu'il range les autres dans son inventaire pour les utiliser plus tard (objets de l'inventaire).

## OBJETS DE L'INVENTAIRE

Les objets que Bilbo range dans son inventaire peuvent être utilisés quand il le souhaite. Il y accède via l'Inventaire du menu Pause (voir *Inventaire*, page 20).



### ANTIDOTES

Ils servent à soigner le poison. Une seule dose suffit à soigner de tous les poisons.



### POTIONS DE SOINS

Elles rendent ses points de vie à Bilbo, qui peut les utiliser quand il veut, s'il lui en reste, en appuyant sur la touche directionnelle bas.



### COFFRE MÉDECINE

Trois types d'objets de soins peuvent être emportés dans ce coffre, qui peut être amélioré pour en contenir un plus grand nombre. Chaque amélioration augmente la capacité du Coffre médecine, comme suit :

Objet de soin	Version de départ	Amélioration 1	Amélioration 2
Antidote	5	10	15
Potion de soin	5	10	15
Eaux de vigueur	1	2	3



### OBJETS DE QUÊTE

Certaines quêtes sont associées à des objets que vous devez retrouver. Ces objets ne sont utiles que dans le chapitre en cours et l'inventaire de Bilbo en sera débarrassé à la fin du chapitre.



### SAC DE PIERRES

C'est dans ce sac que Bilbo conserve son stock de pierres. Il ne peut emporter qu'un certain nombre de pierres, mais en améliorant le sac, Bilbo pourra en emporter plus :

Version de départ	Amélioration 1	Amélioration 2
10 pierres	20 pierres	30 pierres



### PIÈCES D'ARGENT

Vous trouverez ces pièces dans les chapitres, généralement dans des coffres. Elles servent à déterminer votre score en fin de chapitre et à acheter des objets à la boutique.



### CLÉS SQUELETTES

Ces clés spéciales permettent d'ouvrir les coffres. Vous ne pouvez les utiliser que dans l'écran de crochetage (voir *Crochetage*, page 13).



### L'ANNEAU

Il s'agit de l'Anneau, qui rend Bilbo invisible quand il l'enfile (voir *Déplacement furtif*, page 29).



### PIERRES

Les pierres classiques que Bilbo lance sur ses ennemis. Elles peuvent bénéficier de certains effets (glace, feu, explosion) quand vous trouvez des objets associés dans différents niveaux (voir *Lancer des pierres*, page 37).



### EAU DE VIGUEUR

Cette potion orange confère temporairement plus de force à Bilbo en plus de lui rendre tous ses points de vie. Les Eaux de vigueur donnent jusqu'à 10 bulles de vie violettes à Bilbo, qui absorbent les dégâts tant qu'il en reste et lui évitent de plus d'être empoisonné.

### OBJETS DU MONDE

Les objets du monde ne sont pas mis dans l'inventaire, car ils sont utilisés ou consommés immédiatement.



### POINTS DE COURAGE

Bilbo en trouvera un peu partout. Plus il en trouve, plus il devient résistant. L'amélioration est permanente et Bilbo la conserve dans les chapitres suivants.



### CHAMPIGNONS

De délicieux champignons comestibles qui rendent des points de vie à Bilbo.



### EAUX DE FORTITUDE

Les eaux de fortitude confèrent une bulle de vie supplémentaire à Bilbo.