DIE HARD 2™

DIE HARDER

INSTRUCTIONS



CONTENTS

Page

ENGLISH 1

FRENCH 11

GERMAN 23

ITALIAN 35

DIE HARD 2™

DIE HARDER

THEY SAY LIGHTNING NEVER STRIKES TWICE . . .

THEY WERE WRONG

A major international airport becomes the arena for terror as an elite special forces unit seizes control and threatens to bring planes plunging to the ground. Their plan is swift, brutal and brilliant . . . but they didn't count of the presence of one man . . . John McClane.

You play the part of John McClane in this arcade action game based on the No. 1 U.S. and U.K. cinema hit, set over five explosive levels.

LOADING

Note for Amiga, Atari ST and IBM PC owners:

To avoid virus infection switch off computer for 30 seconds before loading and always keep your Die Hard 2 discs write protected. Grandslam Video Limited doesn't hold any responsibility for infected discs. The cost of replacing an infected disc will be £3.00.

AMIGA

Insert disc one in Df0: and switch on computer. The game will now load. Insert disc two into df0: when asked to do so on screen.

Owners of two disc drives can insert disc two into df1: to avoid disc swapping during gameplay.

ATARI ST
Insert disc one into drive A and switch on computer. The game will now load.

IBM — PC
Switch on machine, load MSDOS v2.0 or later. When display shows "A›" type DIE ‹RETURN› Follow the onscreen instructions on when the discs should be swapped.

C64 TAPE
Insert tape, rewind to start of side 1, type ‹SHIFT›‹RUN/STOP›.
Press play on the tape.

C64 DISC
Insert disc side 1 and type: LOAD"*",8,1 ‹RETURN›.

OPTIONS

ATARI ST, COMMODORE AMIGA
When the game has loaded you will be presented with three targets as follows:

Start Game
Target Range
Other Options

Moving the sight using your mouse to the Start Game target and pressing fire will send you to Dulles Airport to do battle with the terrorists.

Moving the sight over the Target Range target will transport you to the Police Target Range for some shooting practice.

Moving the sight over the Other Options Target will produce another menu screen with the following targets on screen:

Control
Sound
Exit Options

Moving the sight over the control icon allows you to choose which method of control you wish to use during the game. You have the option of using mouse, joystick (in port 2) or light gun. To select the required option just press fire until the correct control method is displayed on screen. The new control option is not enabled until you exit the options menu.

Moving the sight over Sound Target allows you to select what sound is played during gameplay. You have the choice of music and sound effects, just sound effects, just music or no sound at all. Again, to select the required sound just press fire until the correct option is displayed on screen.

Finally, pressing fire over the Exit Options Target will return you to the main menu.

OTHER OPTIONS

Also during the game you can access the following options:

F — Freeze game, press again to restart.
C — Calibrate light gun (follow on-screen instructions).
T — Terminate game and return to title screen.
F6 — Select mouse control
F7 — Select joystick control
F8 — Select light gun control

IBM PC COMPATIBLES

To load type 'DIE' ‹RETURN›, after a few seconds the following menu will appear:

Select Video Type:

*V — VGA
C — CGA
E — EGA

Select Music Type

*N — No Music
B — Bleeps
R — Roland
A — Adlib

Press G to start.

Pressing the relevant key will move the star next to your selection, indicating that it has been chosen. When you have selected the graphics and sound that are relevant to your machine press the G key to continue loading.

When the game has loaded you will be presented with three targets on screen as follows:

Start Game
Target Range
Other Options

Moving the sight using your mouse/cursor keys to the Start Game Target and pressing fire/SPACE will send you to Dulles Airport to do battle with the terrorists.

Moving the sight over the Target Range will transport you to the Police Target Range for some shooting practice.

Moving the sight over the Other Options Target will produce another menu screen with the following targets on screen:

Control
Sound
Exit Options

Moving the sight over the Control icon allows you to choose which method of control you wish to use during the game. You have the option of using mouse, IBM analogue joystick or keyboard. To select the required option just press fire/SPACE until the correct control method is displayed on screen. The new controller takes effect only when exit menu is selected.

Moving the sight over the Sound Target allows you to select what sound is played during gameplay. You have the choice of music and sound effects, just music, just sound effects or no sound at all. Again, to select the required sound just press fire until the correct option is displayed.

Finally, pressing fire over the Exit Options Target will return you to the main menu. When exiting the options screen, after selecting the IBM joystick, if it is uncalibrated the user will be asked to do so. This will be done by requesting certain joystick positions and fire pressed (just follow on-screen instructions). Also if you select the keyboard option a screen will be displayed asking you to define the keys you wish to use when playing the game. At each prompt (up, down, etc.) simply press the key you wish to use. When done the game will return to the main menu.

OTHER OPTIONS

Also during the game you can access the following options:

F10 — Pause Game (press fire to restart).
F1 — Sound toggle (same options as above).
ESC — Quit to Dos.
F5 — Restart Game (ONLY WHEN PAUSED).

COMMODORE 64/128

The Commodore 64/128 version has the following options when loaded:

Joystick
Keyboard
Redefine Keys
Target Range
Start Game
Music
Sound Effects

Joystick, selects Joystick as the control method. (Default).

Keyboard, selects the Keyboard as the control method.

Redefine Keys, this enables you to define the contol keys.

Target Range, transports you to the Police Target Range for some shooting practice.

Start Game, transports you to Dulles airport to face the Terrorists.

Music, turns the Music on and off.

Sound Effects, turns the Sound Effects on and off.

During gameplay pressing the P key will freeze the action. Press P to restart.

Please note that FIRE must be pressed before play commences on each level.

CONTROL

In the game you take control of a gunsight on-screen, to shoot a terrorist, place the sight over them and press the fire button, your gun will be fired into the centre of the sight.

The game can be controlled using either keys (C64 version only), joystick, a mouse (mouse option not included on the C64) or a light gun (Amiga and ST only). To move the gunsight move the stick/mouse/gun in the direction required.

Also at your disposal when you start the game are three grenades. When thrown, a grenade will destroy all terrorists on screen. To use your grenade press the SPACE bar (or the right-hand mousebutton on Atari ST, Amiga or IBM PC Compatibles).

GAMEPLAY

LEVEL ONE — THE LUGGAGE CONVEYORS

Terrorists have taken over the baggage handling section of the airport terminal. The noise of machinery and the moving baggage provides them with ideal cover. You must remove all terrorists from this section otherwise their plan to rescue the evil General is certain to succeed!

LEVEL TWO — THE AIRPORT ANNEXE

The terrorists next target is the radio communications dish on the roof of the airport annexe. If this is destroyed they

will have complete control of the airspace around Washington D.C. and landing the General's plane will be an easy affair. The mechanical walkway provides excellent cover, unfortunately you happen to be on the wrong side of it!

LEVEL THREE — THE GENERAL'S ARRIVAL

The terrorist force has succeeded in the first part of their plan. The evil General is now sitting in his aircraft waiting to be led away to safety. Try to make their task as hard as possible and you may even get the chance of taking out the General! Beware of the many fuel cannisters around the runway area, a few shots and they explode!

LEVEL FOUR — THE SNOW-BIKE CHASE

You have discovered that the terrorists are using an old church nearby as a base. As you arrive, however, they scream from the building aboard ski-bikes. You grab a bike and give chase. Try to stop as many of the terrorists escaping as you can otherwise they will be free to perpitrate a similar deed elsewhere.

LEVEL FIVE - SHOOTOUT ON JET'S WING

The terrorist's hijacked plane is about to take off! You leap from a helicopter onto the wing of the plane. Kill all of the terrorists on board before the plane has chance to take off to stop the General from escaping.

ICONS

When you shoot a terrorist, sometimes he will drop an icon to the floor. Some of these icons will help you in your attempt to complete the game and others will hinder you.

The icons dropped are as follows:

MEDICAL KITS

These appear as a white box with a red cross in the centre. When shot these will boost your energy level, repairing any damage you may have received from the terrorists.

GRENADES

When shot you will be given an extra grenade.

FLAK JACKET

This appears as a small jacket and when shot, it will make you invulnerable to the terrorist's weapons for a few seconds. When you are in possession of the flak jacket it will appear in the score panel, as the effect starts to run out it will flash before eventually dissapearing. N.B.: The flak jacket is not available on the C64 version of the game.

WEAPONS

Various weapons will be dropped, they vary in speed of fire and also in the power of effect they have on the terrorists. The weapons to be found in order of least powerful to most powerful are as follows:

Beretta (single fire pistol).
Glock (triple fire hand held gun).
M16 (slow firing machine gun).
AK47 (fast firing machine gun).
Uzi 9mm (the ultimate in firepower).

However, when you are in possesion of a powerful weapon make sure you don't shoot a less powerful weapon icon as it will decrease your firepower.

FINALLY, REMEMBER YOU ARE A POLICE OFFICER AND WILFUL DAMAGE OF PUBLIC PROPERTY OR ANY HARM TO INNOCENT BYSTANDERS WILL RESULT IN A LOSS OF POINTS!

THE TARGET RANGE

Before entering into the game for real you have the option of going into the target range to improve your shooting skills at the Police Target Range. Civilian and terrorist targets will appear at windows and in doorways. You have to decide in split seconds whether to shoot or to hold fire. At the end of the session you will be given a readout of your performance including:

Score
Maximum Score
Shots Fired
Targets Hit
Civilians Hit
Percentage Hit

Before entering the game you should try to achieve a score of at least 50% in the target range otherwise you will be fried in a real situation!

CREDITS

Programming, sound and graphics by Tiertex Limited.

Die Hard 2 — Die Harder™
TM + Copyright © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved.

Computer copyright © 1992 Grandslam Video Limited.
All Rights Reserved.

DIE HARD 2™

DIE HARDER

ILS DISENT QUE LA FOUDRE NE FRAPPE JAMAIS DEUX FOIS . . .

ILS ONT TORT

Un grand aéroport international subit une attaque terrifiante d'une unité de forces spéciales d'élite, lorsque celle-ci en prend le contrôle et menace de faire s'écraser au sol les avions. Le plan est rapide, brutal, et brilliant . . . mais les terroristes n'ont pas pris en compte la présence d'un home . . . John McClane.

Vous êtes John McClane dans ce jeu vidéo à cinq niveaux explosifs, basé sur le film à grand succès international.

LE CHARGEMENT

Avertissement à ceux qui possèdent un ordinateur Amiga, Atari ST ou IBM PC:

Pour éviter l'infection par des virus, éteignez votre ordinateur pendant 30 secondes avant de charger le jeu, et veillez à ce que vos disquettes Die Hard 2™ soient toujours protégées contre l'écriture. Grandslam Video Limited n'admet aucune reśponsabilité pour les disquettes infectées. Le coût de remplacement d'une disquette infectée est de £3.00.

AMIGA
Introduisez la disquette 1 dans Df0: et allumez l'ordinateur. Le jeu sera chargé. Introduisez la disquette 2 dans df0: lorsque l'ordinateur vous la sollicite.

Si vous possédez un ordinateur avec deux unités de disquettes, vous pouvez introduire la disquette 2 dans df1: vous éviterez ainsi la nécessité de changer les disquettes pendant le jeu.

ATARI ST
Introduisez la disquette 1 dans l'unité A et allumez l'ordinateur. Le jeu sera chargé.

IBM PC
Allumez l'ordinateur, chargez MSDOS v2.0 ou une version plus récente. Lorsque A:› est affiché tapez DIE ‹ENTER›. Suivez les instructions affichées à l'écran qui vous indiqueront le moment propice pour changer les disquettes.

CASSETTE C64
Introduisez la cassette, rembobinez jusqu'au début de la face 1, tapez ‹SHIFT›‹RUN/STOP›. Appuyez sur le bouton 'play' sur le lecteur de cassette.

DISQUETTE C64
Introduisez la disquette face 1 et tapez : LOAD"*",8,1 ‹ENTER›.

OPTIONS

ATARI ST, COMMODORE AMIGA
Lorsque le jeu a été chargé il vous sera présenté les trois cibles, ci-dessous:

Start Game (Commencez le jeu).
Target Range (Salle de tir).
Other Options (Autres options).

Si vous déplacez la mire sur l'option Start Game à l'aide de votre souris et que vous appuyez sur le bouton de tir vous serez transporté à l'aéroport de Dulles pour combattre les terroristes.

Si vous déplacez la mire sur l'option Target Range vous serez transporté dans la salle de tir de la police où vous pourrez vous exercer.

Si vous déplacez la mire sur l'option Other Options un deuxième menu apparaîtra avec les options ci-dessous:

Control (Contrôle).
Sound (Son).
Exit Options (Quitter Options).

Si vous déplacez la mire sur l'icône 'Control' vous pourrez choisir la méthode de contrôle du jeu. Vous aurez l'option d'utiliser la souris, le manche à balai, (dans le port 2) ou le pistolet lumineux. Pour choisir l'option désirée appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que la méthode de contrôle désirée soit affichée à l'écran. L'option de contrôle sélectionnée n'est validée que lorsque vous quittez le menu des options.

Si vous déplacez la mire sur l'icône 'Sound' vous pourrez choisir les sons qui seront émis pendant le jeu. Vous pourrez choisir entre de la musique avec des effets sonores, les effets sonores seuls, la musique seule, ou aucun bruit. Pour choisir l'option désirée appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que la méthode de contrôle désirée soit affichée à l'écran.

Si vous appuyez sur le bouton de tir pour choisir 'Exit Options' vous serez renvoyé au menu principal.

AUTRES OPTIONS

Pendant le jeu vous pourrez également sélectionner les option suivantes:

F — Pour figer le jeu, appuyez encore une fois sur 'F' pour recommencer.
C — Pour calibrer le pistolet lumineux (suivez les instructions affichées à l'écran.
T — Pour terminer le jeu et retourner à l'écran principal.
F6 — Contrôle par souris.
F7 — Contrôle par manche à balai.
F8 — Contrôle par pistolet lumineux.

COMPATIBLES IBM PC

Pour charger le jeu tapex DIE ‹ENTER›, au bout de quelques secondes le menu ci-dessous sera affiché:

Choisissez le type de vidéo:

*V — VGA
C — CGA
E — EGA

Choisissez le type de musique:

*N — Sans musique.
B - Bips.
R — Roland.
A — Improvisée.

Appuyez sur G pour commencer.

Lorsque vous appuyez sur la touche appropriée l'étoile se déplacera sur votre sélection, pour vous indiquer qu'elle a été choisie. Lorsque vous aurez choisi les graphiques et les sons appropriés pour votre ordinateur appuyez sur la touche G pour continuer le chargement.

Lorsque le jeu a été chargé il vous sera présenté trois cibles à l'écran de la manière suivante:

Start Game (Commencez le jeu).
Target Range (Salle de tir).
Other Options (Autres options).

Si vous mettez la mire sur la cible Start Game à l'aide des boutons de la souris ou des touches de curseur et que vous appuyiez sur tir/BARRE D'ESPACEMENT vous serez transporté à l'aéroport de Dulles pour combattre les terroristes.

Si vous déplacez la mire sur l'option Target Range vous serez transporté dans la salle de tir de la police où vous pourrez vous exercer au tir.

Si vous déplacez la mire sur l'option Other Options un deuxième menu apparaîtra avec les options ci-dessous:

Control (Contrôle).
Sound (Son).
Exit Options (Quitter Options).

Si vous déplacez la mire sur l'icône 'Control' vous pourrez choisir la méthode de contrôle du jeu. Vous aurez l'option d'utiliser une souris, un manche à balai analogue IBM ou un clavier. Pour choisir l'option désirée appuyez sur le

bouton de tir/BARRE D'ESPACEMENT jusqu'à ce que la méthode de contrôle désirée soit affichée à l'écran. L'option de contrôle sélectionnée n'est validée que lorsque vous quittez le menu des options.

Si vous déplacez la mire sur l'icône 'Sound' vous pourrez choisir les sons qui seront émis pendant le jeu. Vous pourrez choisir entre de la musique avec des effets sonores, les effets sonares seuls, la musique seule, ou aucun bruit. Pour choisir l'option désirée appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que la méthode de contrôle désirée soit affichée à l'écran.

Si vous appuyez sur le boutin de tir pour choisir 'Exit Options' vous serez renvoyé au menu principal. Lorsque vous quittez l'écran des options, après avoir choisi le manche à balai IBM, s'il n'est pas calibré il vous sera demandé de le faire. Ceci sera accompli par la demande de certaines positions du manche à balai et en appuyant sur le bouton de tir (suivez les instructions affichées à l'écran). Si vous avez choisi l'option clavier, un écran sera affiché dans lequel vous devrez définir les touches que vous désirez utiliser au cours du jeu. A chaque message de sollicitation (vers le haut, vers le bas, etc. . . .) appuyez simplement sur la touche que vous désirez utiliser. Lorsque vous avez fini, le jeu se remettra au menu principal.

AUTRES OPTIONS

De plus, pendant le jeu vous pourrez accéder aux options ci-dessus:

F10 — Pause Game (appuyez sur tir pour recommencer).
F1 — Sound Toggle (changement de son) (même options que ci-dessus).

ESC — Quit to DOS (Sortie à DOS).
F5 — Restart Game (Recommencez le jeu) (SEULEMENT LORSQUE LE JEU A ETE MIS EN PAUSE).

COMMODORE 64/128

La version Commodore 64/128 présent les options ci-dessous lorsque le jeu a été chargé:

Joystick (Manche à balai).
Keyboard (Clavier).
Redefine Keys (Redéfinir les touches).
Target Range (Salle de tir).
Start Game (Commencer le jeu).
Music.
Sound Effects (Effets sonores).

'Joystick' choisit le manche à balai comme la méthode de contrôle. (Sélection par défaut).

'Keyboard' choisit le clavier comme méthode de contrôle.

'Redefine Keys' vous permet de définir les touches de commande.

'Target Range' vous transporte dans la salle de tir de la police pour vous exercer au tir.

'Start Game' vous transporte à l'aéroport de Dulles pour combattre les terroristes.

'Music' valide ou invalide la musique.

'Sound Effects' valide ou invalide les effets sonores.

Si vous appuyez sur la lettre 'P' pendant le jeu, l'action sera figée, réappuyez sur 'P' pour recommencer.

Veuillez noter qu'il faut appuyer sur TIR avant de pouvoir commencer le jeu sur chaque niveau.

CONTROLE

Dans le jeu vous prenez le contrôle d'une mire de fusil à l'écran. Pour tuer un terroriste visez-le puis appuyez sur le bouton de tir, votre tir atteindra le centre de votre cible.

Le jeu peut être contrôlé à l'aide de touches (version C64 seulement), d'un manche à balai, d'une souris (option souris non incluse avec la version C64) ou d'un pistolet lumineux (Amiga et ST seulement). Pour viser d'autres points déplacez le manche à balai/la souris/le pistolet dans la direction désirée.

Vous avez aussi à votre disposition trois grenades au début du jeu. Lorsque vous lancez une grenade vous détruisez tous les terroristes visibles à l'écran. Pour utiliser votre grenade appuyez sur la Barre d'espacement (ou sur le bouton de souris de droite sur l'Atari ST, l'Amiga ou les compatibles IBM PC).

LE JEU

NIVEAU UN — LES CONVOYEURS DE BAGAGES

Des terroristes ont pris le contrôle du service de manutention des bagages du terminal de l'aéroport. Le bruit des machines et des bagages en mouvement permet aux terroristes de dissimuler leur activité. Vous devez faire disparaître tous les terroristes de ce lieu, sinon il est certain que leur plan de faire évader le diabolique Général réussira.

NIVEAU DEUX — L'ANNEXE DE L'AEROPORT

La prochaine cible des terroristes est l'antenne de communications radio sur le toit de l'annexe de l'aéroport.

Si celle-ce est détruite les terroristes auront le contrôle de l'espace aérien autour de Washington D.C. et il leur sera facile de faire atterrir l'avion du Général. La passerelle méchanique fournit une excellente protection, malheureusement vous vous trouvez du mauvais côté de celle-ci!

NIVEAU TROIS — L'ARRIVEE DU GENERAL

Les terroristes ont réussi la première partie de leur plan. Le Général attend maintenant dans son avion d'être libéré. Essayez de rendre la tâche des terroristes aussi difficile que possible, vous aurez peut-être même la possibilité de tuer le Général! Attention aux nombreux bidons de carburant autour de la piste d'atterrissage, des balles perdues pourraient bien les faire sauter!

NIVEAU QUATRE — LA POURSUITE EN AUTONEIGE

Vous avez découvert que les terroristes utilisent comme base une église non loin de l'aéroport. Lorsque vous arrivez devant l'église, ils prennent la fuite à bord d'autoneiges. Vous sautez dans un autoneige vous-même pour les poursuivre. Essayez d'abattre un maximum d'entre eux, afin de les empêcher de commettre des crimes similaires ailleurs.

NIVEAU CINQ — FUSILLADE SUR L'AILE DE L'AVION

L'avion que les terroristes ont détourné est prêt à décoller! Vous sautez d'un hélicoptère sur l'aile de l'avoin. Vous devez tuer tous les terroristes à bord avant que l'avion ne puisse décoller, afin d'empêcher le Général de s'évader.

ICONES

Lorsque vous tuez des terroristes, certains d'entre eux laissent tomber un icône. Certains de ces icônes vous aideront dans votre tentative de terminer le jeu, d'autres vous gêneront. Les incônes sont les suivants:

TROUSSES MEDICALES
Celles-ci ont la forme d'une boîte blanche avec une croix rouge au centre. Si vous tirez dessus votre niveau d'énergie augmentera, et les blessures que les terroristes vous ont infligées seront guéries.

GRENADES
Si vous tirez dessus vous recevrez une grenade supplémentaire.

VESTE PARE-BALLES
Celle-ci a la forme d'une petite veste, et si vous tirez dessus vous deviendrez invulnérable aux armes des terroristes pendant quelques secondes. Lorsque vous êtes en possession de cette veste elle est affichée dans le tableau des scores, elle se met à clignoter lorsque son effet protecteur diminue et finit par disparaître. N.B. La veste pare-balles n'est pas disponible sur la version C64 du jue.

ARMES
Diverses armes seront lâchées par les terroristes tués. La rapidité de tir, la puissance et l'effet sur les terroristes de ces armes varieront. Les armes que vous pourrez ramasser, dans l'ordre ascendant de leur puissance sont leds suivantes:

Beretta (pistolet à tir simple)
Block (pistolet à tir triple)
M16 (mitraillette à tir lent)
AK47 (mitraillette à tir rapide)
Uzi 9mm (l'arme ultime)

Toutefois lorsque vous êtes en possession d'une arme puissante faites attention de ne pas tirer sur une arme moins puissante car la puissance de votre arme en sera diminuée.

ENFIN RAPPELEZ-VOUS QUE VOUS ETES POILCIER ET TOUT DOMMAGE DELIBERE DE PROPRIETE PUBLIQUE OU TOUTE BLESSURE CAUSEE A UN SPECTATEUR INNOCENT ENTRAINERA UNE PERTE DE POINTS.

LA SALLE DE TIR

Avant de commencer le jeu proprement dit, vous avez la possibilité de vous rendre à la salle de tir de la police afin de vous exercer au tir. Des cibles terroristes et civiles apparaîtront aux fenêtres et aux portes. Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour décider si vous devez tirer ou non. A la fin de la séance votre score sera affiché de la manière suivante:

Le score
Le score maximum
Le nombre de balles tirées
Les cibles touchées
Les civils touchées
Le pourcentage touché

Avant de commencer le jeu, vous devez essayer d'obtenir un score d'au moins 50% à la salle de tir, sinon dans une situation réelle vous serez éliminé!

REMERCIEMENTS

Programmation, son et graphismes de Tiertex Limited

Die hard 2 — Die Harder ™

Copyright © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation
Tous droits réservés

Copyright informatique © 1992 Grandslam Video Limited
Tous droits réservés

DIE HARD 2™

DIE HARDER

ES HEISST, DER BLITZ SCHLAGE NIE ZWEIMAL EIN . . .

ABER DAS STIMMT NICHT.

Ein grosser internationaler Flughafen wird zum Schreckensschauplatz, als eine Einheit von Elitestreitkräften die Kontrolle übernimmt und androht, Flugzeuge abzuschiessen. Ihr Plan ist unerwartet, brutal und glänzend . . . aber mit einem Mann haben sie nicht gerechnet . . . John McClane.

Sie spielen die Rolle von John McClane in diesem Arcade Action Spiel, das auf dem amerikanischen und britischen Kino-Hit Nummer eins basiert; es wird auf fünf aufregenden Stufen gespielt.

AUFLADEN

Bemerkung für Amiga-, Atari ST- und IBM PC-Besitzer.

Zur Vermeidung von Virusinfektion den Computer vor dem Aufladen 30 Sekunden lang ausschalten; die DIE HARD 2™ Diskette immer schreibgesperrt halten. Grandslam Video Limited übernimmt keine Verantwortung für infizierte Disketten. Der Ersatzpreis für eine infizierte Diskette beläuft sich auf £3.00.

AMIGA

Diskette eins in Df0: einschieben und Computer ein-

schalten. Das Spiel wird jetzt aufgeladen. Diskette zwei in df0: einschieben, sobald der Aufruf dazu auf dem Bildschirm erscheint.

Besitzer von zwei Laufwerken können zwei Disketten in den df1: einschieben und damit das Auswechseln während des Spiels vermeiden.

ATARI ST
Diskette eins in das Laufwerk A einschieben und Computer einschalten. Das Spiel wird jetzt aufgeladen.

IBM PC
Maschine einschalten, MSDOS v2.0 oder neuere Version aufladen. Wenn die Anzeige "A›" erscheint, DIE ‹RETURN› eingeben. Die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen, wann die Disketten ausgetauscht werden müssen.

C64 BAND
Band einfügen, bis zum Start von Seite 1 zurückspulen, ‹SHIFT›‹RUN/STOP› eingeben. Auf dem Band play drücken.

C64 DISKETTE
Diskette Seite 1 einschieben und LOAD"*",8,1, ‹RETURN› eingeben.

OPTIONEN

ATARI ST, COMMODORE AMIGA
Wenn das Spiel aufgeladen ist, haben Sie die Wahl von den drei folgenden Zielen:

Start Game (Startspiel).
Target Range (Schiessbereich).
Other Options (andere Optionen).

Wenn Sie das Visier mit der Maus auf Start Game-Ziel bewegen und dann den Feuerknopf drücken, so befinden Sie sich in Dulles Airport mitten in einem Kampf mit den Terroristen.

Wird das Visier zum Target Range-Ziel bewegt, so werden Sie zu Schiessübungen im Polizei-Schiessplatz transportiert.

Wird das Visier zum Other Options-Ziel bewegt, so erscheint auf dem Bildschirm ein anderes Menü mit den folgenden Zielen:

Control
Sound
Exit Options

Wird das Visier über die Kontroll-Ikone bewegt, so entscheiden Sie sich, welche Kontrollmethode während des Spiels gebraucht wird. Sie können entweder die Maus, den Joystick (in Port 2) oder das Lichtgewehr wählen. Die gewünschte Option wird gewählt, indem der Feuerknopf gedrückt wird, bis die entsprechende Kontrollmethode auf dem Bildschirm erscheint. Die neue Kontrollmethode tritt erst inkraft, wenn das Auswahlmenü gelöscht wird.

Wird das Visier über das Sound-Ziel bewegt, so wird die während des Spiels zu ertönende Musik ausgewählt. Sie haben die Wahl zwischen Musik und Sound-Effekten, nur Sound- Effekten, nur Musik oder keinem Sound. Zum Auswählen des gewünschten Sounds wird wiederum der Feuerknopf gedrückt, bis die gewünschte Option auf dem Bildschirm erscheint.

Wenn der Feuerknopf über dem Exit Options-Ziel gedrückt wird, kehrt man wieder zum Hauptmenü zurück.

OTHER OPTIONS

Während des Spiels haben Sie Zugang zu folgenden Optionen:

F — Im Spiel innehalten, nochmals drücken zum Wieder-Start.
C — Das Lichtgewehr kalibrieren (Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen).
T — Spiel beenden und zum Titelbild zurückkehren.
F6 — Mauskontrolle wählen.
F7 — Joystickkontrolle wählen.
F8 — Lichtgewehrkontrolle wählen.

IBM PC COMPATIBLES

Zum Aufladen DIE ‹RETURN› eingeben; nach ein paar Sekunden erscheint das folgende Menü:

Video-Karte auswählen:

*V — VGA
C — CGA
E — EGA

Musik-Karte auswählen:

*N — keine Musik
B — Piepton
R — Roland
A — Adlib

G drücken zum Starten.

Durch Drücken der entsprechenden Taste bewegt sich der Asterisk neben die Wahl, die getroffen worden ist. Nachdem Grafik und Sound, die auf Ihre Maschine zutreffen, gewählt worden sind, wird für das weitere Aufladen Taste G gedrückt.

Wenn das Spiel aufgeladen ist, erscheinen auf dem Bildschirm die folgenden drei Ziele:

Start Game
Target Range
Other Options

Wenn Sie das Visier mittels der Maus/Cursortasten zum Start Game-Ziel bewegen und den Feuerknopf/SPACE drücken, so werden Sie zum Dulles Airport gesendet, wo Sie mit Terroristen kämpfen müssen.

Wird das Visier zu Target Range bewegt, so werden Sie für Schiessübungen zum Polizei-Schiessplatz transportiert.

Wird das Visier zu Other Options bewegt, so erscheint auf dem Bildschirm eine andere Menü-Auswahl mit den folgenden Zielen:

Control
Sound
Exit Options

Wird das Visier über die Kontroll-Ikone bewegt, so kann die gewündschte Kontrollmethode für das Spiel gewählt werden. Es können Maus, IBM Analog Joystick oder Tastatur gewählt werden. Zur Auswahl einfach feuern/ SPACE so lange drücken, bis die gewünschte Kontrollme-

thode auf dem Bildschirm erscheint. Die neue Kontrollemethode tritt erst inkraft, wenn das Exit-Menü gewählt worden ist.

Wenn das Visier über das Sound-Ziel geführt wird, kann die während des Spiels zu hörende Musik gewählt werden. Es besteht die Wahl zwischen Musik und Sound-Effekten, nur Musik, nur Sound- Effekte oder keinem Sound. Der gewünschte Sound wird wiederum gewählt, indem der-Feuerknopf so lange gedrückt wird, bis die gewünschte Anzeige erscheint.

Durch Niederdrücken des Feuerknopfes über den Exit Option gelangt man zum Hauptmenü. Wenn der Options-Bildschirm mit einem IBM Joystick, der nicht kalibriert ist, verlassen wird, so wird der Benutzer gebeten, ihn anzupassen. Das geschieht, indem gewisse Joystick-Positionen eingehalten und der Feuerknopf niedergedrückt werden (Instrucktionen auf dem Bildschirm befolgen). Falls die Tastatur gewählt wird, so müssen die Tasten, die zum Spielen gewählt worden sind, gemäss einer Bildschirm-anweisung, die erscheint, definiert werden. Bei jeder Bedienung (auf, ab, etc.) die Taste, die gebraucht wird, einfach drücken. Nachher kehrt das Spiel wieder zum Hauptmenü zurück.

WEITERE OPTIONEN

Während des Spiels stehen folgende Optionen zur Verfügung:

F10 — Spiel anhalten (feuern drücken zum Wiederstart).
F1 — Sound-Wahltaste (gleiche Optionen wie oben)

ESC — Zurück nach DOS
F5 — Spiel wieder starten (nur nach Anhalten)

COMMODORE 64/128

Die Commodore 64/128 Version hat, wenn aufgeladen, die folgenden Optionen:

Joystick
Tastatur
Tasten re-definieren
Target Range
Start Game
Musik
Sound-Effekte

Joystick: wählt Joystick als Kontrollmethode aus (Vorbelegung).

Tastatur: wählt die Tastatur als Kontrollmethode aus.

Tasten re-definieren: ermöglicht es Ihnen, die Kontrolltasten zu re-definieren.

Target Range: bringt Sie zum Polizei-Schiessplatz für Schiessübungen.

Start Game: bringt Sie zum Dulles Airport und den Terroristen.

Musik: stellt Musik an und ab.

Sound-Effekte: stellt Sound-Effekte an und ab.

Bitte beachten, dass auf jeder Stufe FIRE gedrückt werden muss, bevor das Spiel beginnt.

KONTROLLE

Beim Spiel übernehmen Sie mittels einem Visier auf dem Bildschirm die Kontrolle. Wenn Terroristen abgeschossen werden sollen, wird das Visier auf sie gerichtet und der Feuerknopf gedrückt.

Das Spiel kann entweder mit Tasten (nur C64-Version), Joystick, einer Maus (C64 hat keine Maus-Option) oder einem Lichtgewehr (nur Amiga und ST) gesteuert werden. Das Visier wird mit Joystick/Maus/Gewehr in die gewünschte Richtung gelenkt.

Beim Beginn des Spiels stehen auch drei Granaten zur Verfügung. Eine geworfene Granate vernichtet alle Terroristen auf dem Bildschirm. Die Granaten werden mittels Drücken der SPACE-Taste (oder des rechtsseitigen Mausknopfes bei Atari ST, AMIGA oder IBM PC Compatibles) geworfen.

DAS SPIEL

STUFE EINS — THE LUGGAGE CONVEYORS (DIE GEPÄCKFÖRDBÄNDER)

Terroristen haben die Gepäckabfertigung des Grossflughafens besetzt. Der Gerätelärm und die Gepäckbeförderung geben ihnen reichlich Deckung. Sie müssen alle Terroristen aus diesen Räumen entfernen; sonst gelingt es ihnen, den berüchtigten General zu retten.

STUFE ZWEI — THE AIRPORT ANNEXE (DIE FLUGHAFEN-NEBENGEBÄUDE)

Das nächste Ziel der Terroristen ist die Funkantenne auf dem Dach des Nebengebäudes. Falls sie sie zerstören

können kontrollieren sie den Luftraum von Washington D.C., und das Flugzeug des Generals kann mit Leichtigkeit landen. Der mechanische Gehweg bietet gute Deckung; doch Sie befinden sich leider auf der falschen Seite!

STUFE DREI — THE GENERAL'S ARRIVAL (DIE ANKUNFT DES GENERALS)

Die Terroristenstreitkräfte sind im ersten Teil ihres Planes erfolgreich gewesen. Der heimtückische General wartet in seinem Flugzeug darauf, in Sicherheit gebracht zu werden. Machen Sie es ihnen so schwierig wie möglich; dann gelingt es Ihnen vielleicht sogar, den General wieder herauszuholen! Nehmen Sie sich vor den Benzinkannen im Bereich der Piste in acht; ein paar Schüsse, und sie explodieren!

STUFE VIER — THE SNOW-BIKE CHASE (JAGD AUF DEN SCHNEE- MOTORRÄDERN)

Sie haben entdeckt, dass die Terroristen in einer nahegelegenen, alten Kirche ihre Operationsbasis haben. Doch als Sie ankommen, machen sie sich vom Dach herunter auf ihren Schnee-Motorrädern davon. Sie packen eines und nehmen die Verfolgung auf. Versuchen Sie, so viele Terroristen wie möglich an der Flucht zu hindern; sonst haben sie die Möglichkeit, ihre üblen Taten an einem andern Ort zu Wiederholen.

STUFE FÜNF — SHOOTOUT ON JET'S WING (SCHIESSEREI AUF DEM JET-FLÜGEL)

Das von den Terroristen entführte Flugzeug ist startbereit! Sie springen aus einem Helikopter auf den Flugzeugflügel. Ersschiessen Sie alle Terroristen an Bord, bevor das Flugzeug starten und der General entfliehen kann.

IKONE

Wenn ein Terrorist erschossen wird, lässt er manchmal ein Ikon auf den Boden fallen. Einige dieser Ikone helfen Ihnen, das Spiel zu beendigen, andere hindern Sie daran. Dies sind die Ikone:

ERSTE HILFE-AUSRÜSTUNGEN
Diese erscheint als weisse Kiste mit einem roten Kreuz in der Mitte. Wenn Sie auf sie schiessen, so werden Ihre Kräfte wieder hergestellt, und irgendwelche von den Terroristen zugefügte Verletzungen werden wieder repariert.

GRANATEN
Beim Abschiessen einer Granate erhalten Sie eine zusätzliche.

KUGELSICHERE WESTE
Sie erscheint als kleine Jacke; wird sie abgeschossen, so können Sie ein paar Sekunden lang von den Terroristenwaffen nicht verwundet werden: Besitzen Sie eine kugelsichere Weste, ist sie in der Anzeigetafel sichtbar; doch fängt sie mit abnehmender Wirkung an zu blinken, bis sie ganz verschwindet. N.B.: Die kugelsichere Jacke gibt es in der C64-Version nicht.

WAFFEN
Es werden verschiedenartige Waffen fallengelassen: sie variieren in der Abschussgeschwindigkeit und auch in der Wirkung aud die Terroristen. Die Waffen werden in der Rangordnung von der schwächsten bis zur stärksten gezeigt:

Beretta (Einzelfeuerwaffe)
Glock (Dreierhandpistole)
M16 (langsames Maschinengewehr)
AK47 (schnelles Maschinengewehr)
Uzi 9mm (das allerletzte an Feuerkraft)

Wenn Sie im Besitz einer mächtigen Waffe sind, so achten Sie darauf, dass Sie damit keine geringere Waffe abschiessen, weil sich sonst Ihre Feuerungskraft verringert.

RUFEN SIE SICH AUCH IN ERINNERUNG, DASS SIE EIN POLIZEIBEAMTER SIND UND SIE DURCH WILLKÜRLICHE BESCHÄDIGUNG VON ÖFFENTLICHEM BESITZ ODER VERLETZUNG VON UNBETEILIGTEN DRITTEN PUNKTE VERLIEREN.

THE TARGET RANGE

Bevor Sie ernsthaft zu spielen beginnen, können Sie zuerst beim Polizei-Schiessplatz Ihre Schiessgeschicklichkeit verbessern. Zivilisten und Terroristen erscheinen in Fenstern und Türen. Sie müssen sich blitzschnell entschliessen, ob Sie schiessen wollen oder nicht. Am Ende der Übung wird Ihre Leistung in einer Sichtanzeige beurteilt, und zwar folgendermassen:

Punktzahl
Maximale Punktzahl
Anzahl Schüsse
Treffer
getroffene Zivilisten
Treffer in %

Bevor Sie das Spiel starten, sollten Sie versuchen, mindestens 50% der Ziele zu treffen, sonst gehen Sie unter, wenn es ernst gilt!

CREDITS

Programmierung, Sound und Grafik von Tiertex Limited

Die Hard 2 — Die Harder™

Copyright © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Alle Rechte vorbehalten.

Computer copyright © 1992 Grandslam Video Limited.
Alle Rechte vorbehalten.

DIE HARD 2™

DIE HARDER

DICONO CHE IL FULMINE NON COLPISCE MAI DUE VOLTE NELLO STESSO POSTO. . .

NON È VERO!

Un importante aeroporto internazionale diventa un'arena di terrore quando un'elite di forze speciali ne guadagna il controllo e minaccia di far cadere gli aerei al suolo. Il loro piano d'attacco è veloce, brutale e brillante . . . ma non hanno preso in considerazione un uomo presente alle scena . . . John McLane.

Tu devi impersonare John McLane in questo gioco d'azione basato sul film Numero 1 di grande successo negli Stati Uniti ed in Inghilterra, la cui azione si svolge su cinque livelli esplosivi.

CARICAMENTO

Per coloro che possiedono un'Amiga, un Atari ST o un IBM PC:

Per evitare l'infezione da virus spegni il computer per 30 secondi prima di caricare e proteggi sempre il dischi con l'interdizione di scrittura. La Grandslam Video Limited non accetta alcuna responsabilità per i dischi infettati. Se un disco diventa infettato il costo si rimpiazzamento è 3 sterline.

AMIGA
Inserisci il disco 1 nel Df0: a accendi il computer. Il gioco comincia subito a caricarsi. Al comando sullo schermo inserisci il disco 2 nel Df0:

Coloro che possiedono due unità disco possono inserire il secondo disco nel df1: per evitare lo scambio dei dischi durante il gioco.

ATARI ST
Inserisci il disco i nell'unità A ed accendi il computer. Il gioco si carica immediatamente.

IBM — PC
Accendi e carica MSDOS v2.0 o più in avanti. Quando il display mostra "A›" batti DIE‹RETURN› e segui le istruzioni sullo schermo che ti diranno quando devi cambiare il disco.

C64 CASSTETTA
Inserisci la casetta, riavvolgi fino all'inizio del lato 1 e batti ‹SHIFT›‹RUN/STOP›. Premi PLAY sul registratore.

C64 DISCO
Inserisci il lato 1 del disco e batti: LOAD"*",8,1‹RETURN›

OPZIONI

ATARI ST, COMMODORE AMIGA
Dopo aver caricato il gioco ti troverai di fronte ai tre seguenti obiettivi:

Start Game (inizio gioco)
Target Range (poligono di tiro)
Other Options (altre opzioni)

Usando il mouse scegli Start Game e sarai immediatamente transportato all'aeroporto di Dulles per fare battaglia con i terroristi.

Scegliendo Target Range sarai trasportato al poligono di tiro della polizia dove potrai fare pratica di tiro al bersaglio.

Se invece scegli Other Options vedrai un altro menu sullo schermo con i seguenti obiettivi:

Control (controllo)
Sound (suono)
Exit Options (uscita opzioni)

Se ti muovi sull'icona del controllo puoi scegliere quale metodo di controllo desideri usare durante il gioco. Puoi usare il mouse, il joystick (nel porto 2) o il puntatore luminoso. Per scegliere l'opzione desiderata premi FIRE fino a che si vede sullo schermo il metodo guisto di controllo. La nuova opzione controllo viene messa in funzione solo quando esci dalle schermo.

Muovendoti sullo spazio del Sound puoi scegliere quale musica desideri durante il gioco. Puoi avere musica ed effetti sonori, soltanto effetti sonori, soltanto musica o nessun suono. Di nuovo, per scegliere quanto desiderato basta premere FIRE fino a vedere l'opzione giusta sullo schermo.

Infine se premi FIRE sullo spazio di Exit Options ritornerai al menu principale.

ALTRE OPZIONI

Durante il gioco puoi accedere alle seguenti opzioni:

F — per arrestare il gioco; premere di nuovo per ricominciare
C — per calibrare il puntatore luminoso (sequi le istruzioni sullo schermo)
T — per finire il gioco e ritornare allo schermo del titolo
F6 — per scegliere il mouse come controllo
F7 — per scegliere il joystick come controllo
F8 — per scegliere il puntatore luminoso come controllo

COMPATIBILI IBM PC

Per caricare batti "DIE" ‹RETURN› e dopo alcuni secondi vedrai il seguente menu:

Scegli il tipo di video:

*V — VGA
C — CBA
E — EGA

Scegli il tipo di musica:

*N — Senza musica
B — Bleep
R — Roland
A — Adlib

Premi G per cominciare

Se premi il tasto rilevante vedrai che la stella va vicino a quello che hai deciso indicando la scelta fatta. Quando hai scelto i grafici ed il suono rilevanti per il tuo computer premi G per continuare a caricare.

Dopo il caricamento vedrai le seguenti tre diciture sullo schermo:

Start Game
Target Range
Other Options

Se ti muovi sull'icona del controllo puoi scegliere quale metodo di controllo desideri usare durante il gioco. Puoi usars il mouse, il joystick IBM analogo o la tastiera. Per scegliere l'opzione desiderata premi FIRE/SPACE fino a che si vede sullo schermo il metodo giusto di controllo. La nuova opzione controllo viene messa in funzione solo quando esci dallo schermo.

Muovendoti sullo spazio del Sound puoi scegliere quale musica desideri durante il gioco. Puoi avere musica ed effetti sonori, soltanto effetti sonori, soltanto musica o nessun suono. Di nuovo, per scegliere il gioco desiderato basta premere FIRE fino a vedere l'opzione giusta sullo schermo.

Infine se premi FIRE sullo spazio di Exit Options ritornerai al menu principale. Quando esci dallo schermo delle opzioni, se scegli il principale. Quando esci dallo schermo delle opzioni, se scegli il joystick IBM e non è stato calibrato, ti si chiederà di farlo. Per calibrarlo basta seguire le istruzioni sullo schermo (à necessario premere FIRE in alcune posizioni del joystick). Inoltre se scegli l'opzione della tastiera vedrai uno schermo in cui ti si chiede di definire i tasti che desideri usare durante il gioco. Ad ogni messaggio guide (su, giù, ecc.) basta premere il tasto che desideri usare. Alla fine il gioco ritorna al menu principale.

ALTRE OPZIONI

Durante il gioco puoi accedere anche ad altre opzioni:

F10 — arresta il gioco (premi FIRE per ricominciare)
F1 — oscillazione del gioco (stresse opzioni di prima)
ESC — ritorna a DOS
F5 — ricomincia il gioco (SOLTANTO QUANDO È STATO MESSO IN PAUSA)

COMMODORE 64/128

La versione per il Commodore 64/128 presenta le seguenti opzioni al caricamento:

Joystick (joystick)
Keyboard (tastiera)
Redefine Keys (ridefinire i tasti)
Target Range (poligono di tiro)
Start Game (inizio gioco)
Music (musica)
Sound Effects (effetti sonori)

Joystick: per scegliere il joystick quale metodo di controllo (per difetto).

Keyboard: per scegliere la tastiera quale metodo di controllo.

Redefine Keys: per definire i tasti di controllo.

Target Range: ti trasporta al poligono di tiro della polizia dove puoi fare pratica di tiro.

Start Game: ti trasporta all'aeroporto di Dulles, faccia a faccia con i terroristi.

Music: per accendere e spegnere la musica.

Sound Effects: accends e spegne gli effetti sonori.

Durante il gioco premi P per arrestare l'azione; per ricominciare premi di nuovo P.

Da notare anche che prima di iniziare a giocare su ogni livello devi premere FIRE.

CONTROLLO

Nel gioco controlli un mirino sullo schermo; per sparare ad un terrorista posizionarcelo sopra e premere il pulsante FIRE. Lo sparo avverrà attraverso il centro del mirino.

Puoi controllare il gioco usando i tasti (soltanto per la versione C64), il joystick, un mouse (l'opzione mouse non è compresa nel C64) o un indicatore luminoso (soltanto per l'Amiga a l'ST). Per muovere il mirino verso la direzione desiderata basta muovere il joystick/mouse/puntatore.

Quando cominci il gioco avrai anche a tua disposizione tre granate che, se lanciate, possono distruggere tutti i terroristi sullo schermo. Per usarne una premi la barra di spaziatura (o il pulsante destro del mouse sull'Atari ST, l'Amiga o i compatibili IBM PC).

GIOCO

LIVELLO UNO — I TRASPORTATORI DEL BAGAGLIO

I terroristi si sono impadroniti della sezione trasporto bagagli del terminale all'aeroporto. Il rumore delle macchine ed i bagagli in movimento offrono loro una copertura ideale. Davi rimuovere tutti i terroristi da questa sezione altrimenti avrà certamente successo il loro piano di liberare il diabolico Generale!

LIVELLO DUE — L'EDIFICIO ANNESSO ALL'AEROPORTO

Il secondo obiettivo dei terroristi è l'antenna parabolica delle radiocomunicazioni sul tetto dell'edificio annesso all'aeroporto. Se viene distrutta otterranno un controllo completo dello spazio nel cielo attorno a Washington D.C. che permetterà loro di far atterrare l'aereo del Generale senza alcun problema. La scala mobile ti offrirebbe un ottima copertura, ma sfortunatamente ti trovi dalla parte opposta.

LIVELLO TRE — L'ARRIVO DEL GENERALE

La squadra dei terroristi à riuscita a completare con successo la prima parte del piano. Il diabolico Generale al momento è seduto nel suo aereo in attesa di essere portato in un luogo sicuro. Cerca di rendere quest'operazione più difficile possibile e, con un po'di fortuna, potresti addirittura catturare il Generale! Fai attenzione però ai numerosi contenitori di combustibile nella pista d'atterragio, dato che possono esplodere soltanto con alcuni colpi!

LIVELLO QUATTRO — LA FUGA CON LA SNOW-BIKE

Hai scoperto che i terroristi usano come base una vecchia chiesa vicina. Mentre stai per arrivare però li vedi scomparire dall'edificio con delle ski-bike. Anche tu afferri una bicicletta e ti metti all'inseguimento. Cerca di fermare la maggior parte possibile dei terroristi in fuga altrimenti saranno liberi di fare la stessa cosa in un altro luogo.

LIVELLO CINQUE — SPARATORIA DALL'ALA Di UN JET

L'aereo catturato dai terroristi sta per decollare! Da un elicottero balzi sull'ala un aereo. Per poter fermare la fuga del Generale devi uccidere tutti i terroristi a bordo prima che l'aereo abbia la possibilità di decollare.

ICONE

Talvolta, quando spari ad un terrorista, questo fa cadere un'icona per terra. Alcune icone ti aiuteranno a completare il gioco, altre rappresenteranno un impedimento. Le icone che possono cadere sono le seguenti:

SCATOLE DEI MEDICINALI
Sono delle scatole bianche con una croce rossa al centro. Se colpite aumenteranno il tuo livello d'energia, riparando i danni che puoi aver ricevuto dai terroristi.

GRANATE
Se colpite ne riceverai un'altra.

GIACCA PER RIPARARSI DALL'ARTIGLIERIA ANTIAEREA
Si mostra come una giacchetta, se colpita, ti renderà invulnerabile per alcuni secondi contro le armi dei terroristi. Ti renderai conto di quando sei in possesso della giacca perchè l'informazione appare nel riquadro del punteggio; man mano che l'effetto diminuisce comincia a lampeggiare, fino a scomparire completamente. N.B. nella versiona C64 del gioco non c'è l'opzione giacca.

ARMI
Avrai la possibilità di usare diverse armi che variano nella velocità del fuoco ed anche sull'effetto che hanno sui terroristi. Partendo da quelle meno potenti a quelle piü pericolose, le armi a tua disposizione saranno:

Beretta (una pistola ad una canna)
Block (una pistola a mano a tre canne)
M16 (una mitragliatrice a fuoco lento)
AK47 (una mitragliatrice a fuoco veloce)
Uzi 9mm (l'arma più potente)

Devi stare attento però a non sparare con un'arma più potente ad un'icona meno potente perchè altrimenti ciò farà diminuire la potenza della tua arma.

RICORDATI INFINE CHE SEI UN POLIZIOTTO E LA DISTRUZIONE INTENZIONALE DELLA PROPRIETÀ PUBBLICA O FERITE CAUSATE A PERSONE INNOCENTI RISULTERANNO IN UNA PERDITA DI PUNTI.

IL POLIGONO DI TIRO

Prima di entrare nel gioco vero e proprio hai la possibilità di andare nel poligono di tiro della polizia per migliorare la tua mira. Bersagli di civili e di terroristi appariranno alle finestre ed alle porte. In une baleno devi deciders se sparare oppure no. Alla fine della sessione ti verrà dato un resoconto su come ti sei comportato, compresi:

il punteggio
il punteggio massimo
i colpi sparati
gli obiettivi colpiti
i civili colpiti
la percentuale dei colpi andati a segno

Prima di entrare nel gioco dovresti cerare di ottenere un punteggio di almento 50% altrimenti in una situazione reale ti troverai veramente male!

CREDITI

Programmazione, suono e grafici de Tiertex Limited.

Die Hard 2 — Die Harder.

Diritti d'autore © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Tutti i diritti sono riservati.

Diritti d'autore per computer © 1992 Grandslam Video Limited.
Tutti i diritti sono riservati.

DIE HARD II PROTECTION

At the beginning of the game the player will be asked to enter the arrival time of a flight from the following list.

"PC029 05:09"	"PA569 06:52"
"BA123 12:00"	"AA143 17:08"
"DA456 13:30"	"IS692 21:20"
"BC789 14:20"	"JM713 15:55"
"SA012 09:55"	"MW258 16:18"
"TH256 04:17"	"PX016 08:56"
"PC048 02:58"	"OT657 22:34"
"MT369 00:35"	"AM359 03:27"
"MC252 19:39"	"ST845 11:02"
"LQ159 18:30"	"VE379 09:13"
"ME357 19:45"	"DA014 23:45"
"PV029 20:36"	"IC391 18:31"
"AO146 16:55"	"LS089 06:00"
"LZ358 23:45"	"JE473 21:26"
"JW012 14:09"	"HJ193 09:08"
"JK356 02:56"	"UI384 05:48"



Grandslam Video Limited,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CR0 1AL
Telephone: 081-680 7044