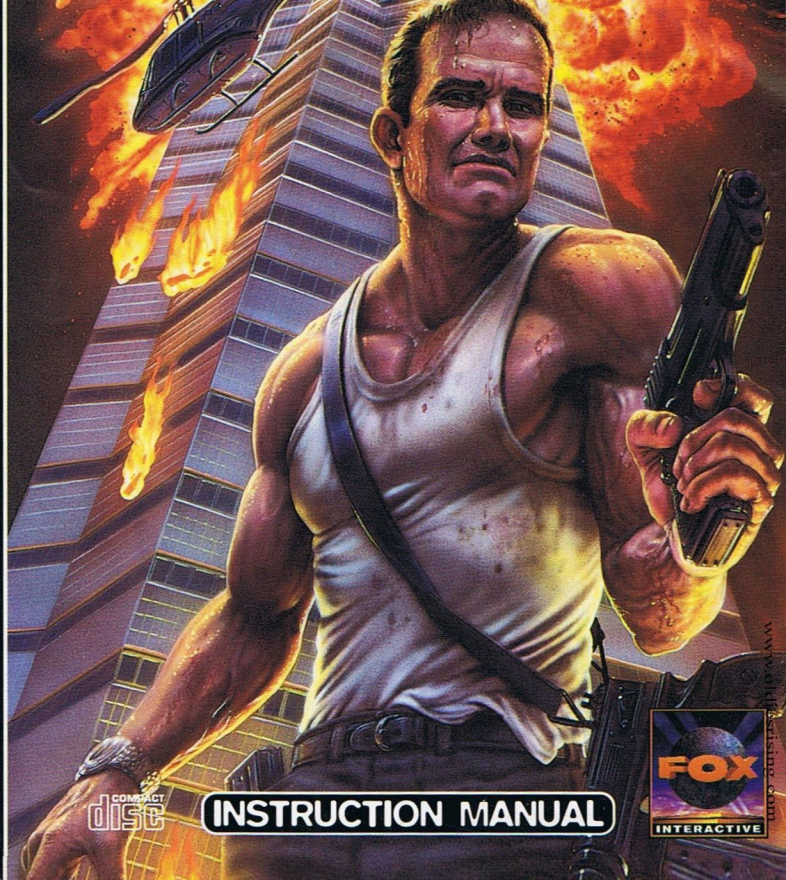


DIE HARD™

Arcade



SEGA™
SATURN™



Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.



PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



DIE HARD™ Arcade



Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the game's Title screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rücksteltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

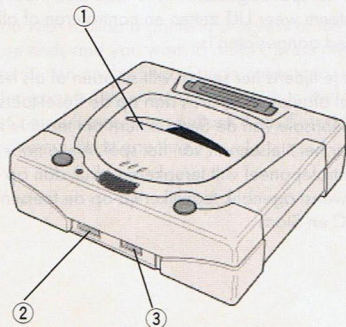


5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one or two players.

- ① CD Tray
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von ein oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Plattenlade
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essayez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Plateau à CD
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



TERROR IN THE NAKATOMI BUILDING

John McClane, a detective from New York, arrives in Los Angeles to spend Christmas vacation with his family. He stops by the L.A.P.D. to visit a former partner, but while he is there he learns that terrorists have occupied the Nakatomi Building, where his wife works. The rogue band of nihilists, lead by the notorious White Fang, have taken little Missie Harrington, the President of the United States only daughter, hostage.

McClane tries to hitch a ride with the patrol cars that are heading to the scene, but is denied. Not one to give up, he makes so much trouble that a rookie detective named Kris Thompsen is assigned to keep an eye on him. But McClane explains the situation to her and, smooth talker that he is, convinces her to help him get to the scene. The two head for the parking lot to snatch a patrol car.

TERROR IM NAKATOMI-HOCHHAUS

John McClane, ein Kriminalbeamter aus New York, kommt in Los Angeles an, um die Weihnachtsferien mit seiner Familie zu verbringen. Er schaut beim L.A.P.D. herein, um einen ehemaligen Kollegen zu besuchen. Während er dort ist, erfährt er, daß Terroristen das Nakatomi-Hochhaus, in dem seine Frau arbeitet, besetzt haben. Die Verbrecherbande von Nihilisten, angeführt von dem berüchtigten White Fang, hat die kleine Missie Harrington, die einzige Tochter des Präsidenten der Vereinigten Staaten, als Geisel genommen.

McClane versucht, in einem der Streifenwagen zum Tatort mitzufahren, wird aber zurückgewiesen. Doch er ist keiner, der so leicht aufgibt, und schlägt so lange Krach, bis eine junge Kriminalbeamtin namens Kris Thompsen den Auftrag erhält, ihn im Auge zu behalten. Aber McClane erklärt ihr die Situation und überredet sie mit seinem unwiderstehlichen Charme, ihm zu helfen, zum Tatort zu gelangen. Die beiden begeben sich zum Parkplatz, um sich einen Streifenwagen zu schnappen.

TERREUR AU NAKATOMI BUILDING

John McClane, un détective new-yorkais, arrive à Los Angeles pour passer Noël en famille. Lors d'une visite à l'un de ses anciens collègues au Service de la Police de Los Angeles, il apprend que des terroristes ont occupé le Nakatomi Building où travaille sa femme. Avec à sa tête le légendaire White Fang, la bande de nihilistes a pris en otage la petite Missie Harrington, la fille unique du président des États-Unis.

McClane essaie de se faire emmener par l'une des voitures de police qui se rend sur les lieux, mais se heurte à un refus. N'étant pas du genre à lâcher prise facilement, McClane fait un tel tapage qu'on finit par le faire surveiller par une détective fraîche émoulue, Kris Thompsen. Mais McClane est beau parleur et il convainc Kris de l'accompagner. Tous les deux se dirigent vers le parc de stationnement avec l'intention de prendre une voiture de police.



As they emerge from police headquarters, they discover a SWAT helicopter about to take off from the parking lot. McClane jumps onto the chopper just as it is about to take off, and Thompsen has no choice but to follow. With no time left to kick the two out, the helicopter takes off and heads to the scene.

The helicopter arrives at the Nakatomi Building, and descends toward the roof. The SWAT members jump to the roof but are immediately picked off by terrorist fire. As the chopper turns to retreat, McClane leaps out unarmed. Thompsen reaches out to stop him, but is dragged into the fray.

From here the two begin their fight to destroy the fiendish plot of White Fang and rescue the President's daughter.

Als sie aus dem Polizeirevier herauskommen, sehen sie einen SWAT-Hubschrauber, der im Begriff ist, vom Parkplatz abzuheben. McClane springt kurz vor dem Abheben auf den Hubschrauber, und Thompsen hat keine andere Wahl, als ihm zu folgen. Da dem Piloten keine Zeit mehr bleibt, die beiden hinauszuerwerfen, hebt der Hubschrauber ab und fliegt in Richtung Tatort.

Der Hubschrauber kommt am Nakatomi-Hochhaus an und landet auf dem Dach. Die SWAT-Mitglieder springen auf das Dach, werden aber sofort von den Terroristen unter Beschuß genommen. Als der Hubschrauber wendet, um sich zurückzuziehen, springt McClane unbewaffnet heraus. Thompsen greift nach ihm, um ihn aufzuhalten, wird aber in den Kampf hineingezogen.

Ab hier beginnen die beiden ihren Kampf, um den teuflischen Plan von White Fang zunichte zu machen und die Tochter des Präsidenten zu retten.

En sortant des bureaux de la police, ils aperçoivent un hélicoptère du SWAT qui s'apprête à décoller. McClane saute dedans et, comme l'appareil décolle, Kris n'a d'autre choix que de le suivre. Le pilote est trop pressé pour faire descendre les deux intrus et prend le chemin du Nakatomi Building.

Arrivé au Nakatomi Building, l'hélicoptère amorce sa descente vers le toit. Quelques hommes du groupe d'intervention du SWAT sautent, mais tombent sous le tir des terroristes. Au moment où l'hélicoptère s'apprête à remonter, McClane bondit hors de l'appareil. Kris essaie de le rattraper, mais elle est entraînée par lui...

McClane et Kris sont maintenant seuls sur le toit sans aucune arme. Ils vont tout faire pour déjouer le complot diabolique de White Fang et sauver la fille du président.



TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)*

- Highlights items on menu screens
- Directs your character during game play (see pages 32-44 for fighting moves)

② Start Button (Start)

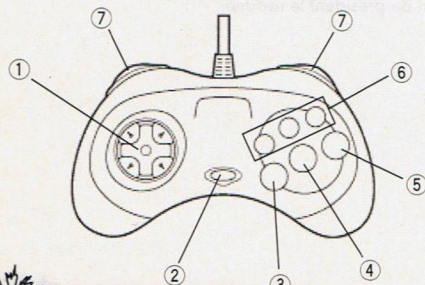
- Starts the game
- Enters selections
- Pauses game play; resumes game play when paused
- Continues game

③ Button A*

- [P]unches during game play
- Changes selections in Options menu
- Skips sequences between scenes

④ Button B*

- [K]icks during game play
- Changes selections in Options menu



SPIELSTEUERUNG

① Richtungstaste (Steuerkreuz)*

- Dient zum Hervorheben von Menüpunkten auf Menübildschirmen.
- Steuert deine Spielfigur während des Spiels (die Kampfbewegungen werden auf den Seiten 32-44 beschrieben).

② Starttaste (Start)

- Dient zum Starten des Spiels.
- Dient zur Eingabe von Einstellungen.
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen der Spielhandlung.
- Dient zum Fortsetzen des Spiels.

③ Taste A*

- Dient zum Ausführen von [F]austschlägen während des Spiels.
- Dient zum Ändern von Einstellungen auf dem Optionenmenü.
- Dient zum Überspringen von Filmausschnitten zwischen den Szenen.

④ Taste B*

- Dient zum Ausführen von [T]ritten während des Spiels.
- Dient zum Ändern von Einstellungen auf dem Optionenmenü.

PRENEZ LES COMMANDES !

① Bouton directionnel (bouton D)*

- Sélectionne une option sur les écrans de menu.
- Dirige votre personnage sur les écrans de jeu (pour les mouvements de combat, voir pages 32 à 44).

② Bouton Start (Start)

- Lance le jeu.
- Valide un choix.
- Interrompt momentanément le jeu ; le reprend après une pause.
- Continue le jeu.

③ Bouton A*

- Donne un coup de poing [P] sur les écrans de jeu.
- Modifie un choix sur le menu Options.
- Saute la séquence entre les scènes.

④ Bouton B*

- Donne un coup de pied [K] sur les écrans de jeu.
- Modifie un choix sur le menu Options.



⑤ **Button C***

- [J]umps during game play
- Changes selections in Options menu
- Skips sequences between scenes

⑥ **Buttons X, Y, and Z**

- Not used

⑦ **Left Shift and Right Shift Buttons (Buttons L and R)**

- Not used

* Use these buttons to produce fighting moves. See pages 32-44.

Note: This page shows the default functions for Buttons A, B, and C. They can be reconfigured using the Control Setting in the Options menu (pages 24-26). Connect your Control Pad to Control Port 1 to play as John McClane or Control Port 2 to play as Kris Thompson.

⑤ **Taste C***

- Dient zum Ausführen von [S]prüngen während des Spiels.
- Dient zum Ändern von Einstellungen auf dem Optionenmenü.
- Dient zum Überspringen von Filmausschnitten zwischen den Szenen.

⑥ **Tasten X, Y und Z**

- Nicht benutzt.

⑦ **Linke Umschalttaste und Rechte Umschalttaste (Tasten L und R)**

- Nicht benutzt.

* Benutze diese Tasten, um Kampfbewegungen auszuführen. Siehe die Seiten 32-44.

Hinweis: Auf dieser Seite sind die vorgegebenen Funktionen für die Tasten A, B und C aufgeführt. Diese Tasten können mit Hilfe von Control Setting im Optionenmenü (Options) (Seiten 24-26) umprogrammiert werden. Schließe dein Control Pad an den Steuereingang 1 an, um als John McClane zu spielen, oder an Steuereingang 2, um in die Rolle der Kris Thompson zu schlüpfen.

⑤ **Bouton C***

- Saute [J] sur les écrans de jeu.
- Modifie un choix sur le menu Options.
- Saute la séquence entre les scènes.

⑥ **Boutons X, Y et Z**

- Ne servent pas.

⑦ **Boutons fléchés gauche et droit (boutons L et R)**

- Ne servent pas.

* Utilisez ces boutons pour les mouvements de combat (voir pages 32 à 44).

Remarque : Les commandes ci-dessus sont celles de la configuration initiale des boutons A, B et C. Vous pouvez les modifier en utilisant l'option Control (commandes) sur le menu Options (pages 24 et 26). Branchez votre manette au port de commande 1 pour être John McClane ou au port de commande 2 pour être Kris Thompson.



DIVING INTO THE FRAY

A short intro briefing you on the dire situation at hand is followed by a game demo. Press Start at any time to access the Title screen. Press Start again to bring up the Mode Select screen. Press the D-Button UP or DOWN to scroll through the selections, and press Start to select.

DIE HARD Arcade Selects the *DIE HARD Arcade* game.

Deep Scan Selects the *Deep Scan* submarine game (see page 20-22).

Option Lets you customize features of the game.

AUF IN DEN KAMPF

Eine kurze Einleitung, die dich über die vorliegende ernste Situation informiert, wird von einer Spieldemonstration abgelöst. Durch Drücken von Start kannst du jederzeit den Titelschirm aufrufen. Drücke Start erneut, um den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) aufzurufen. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Einstellungen durchlaufen zu lassen, und drücke dann Start zur Eingabe deiner Wahl.

DIE HARD Arcade aktiviert die Spielhallen-Version von *DIE HARD*.

Deep Scan aktiviert das U-Boot-Spiel *Deep Scan* (siehe die Seiten 20-22).

Option gibt dir die Möglichkeit, bestimmte Spielmerkmale zu ändern.

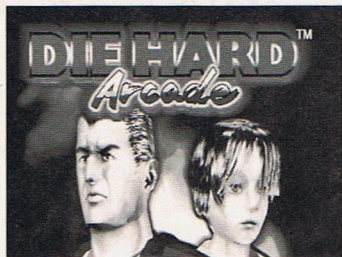
DANS LA MÊLÉE

Après une courte introduction où la terrible situation vous est exposée, vous assistez à une démonstration du jeu. Appuyez sur Start à tout moment pour accéder à l'écran-titre. Appuyez à nouveau sur Start pour faire apparaître l'écran de sélection de mode. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un mode, puis sur Start pour valider votre choix.

Le mode **DIE HARD Arcade** vous permet de jouer en mode *DIE HARD Arcade*.

Le mode **Deep Scan** vous permet de combattre le sous-marin *Deep Scan* (voir pages 20-22).

Le mode **Option** vous permet de modifier certains aspects du jeu.



DIE HARD™ *Arcade*

DEEP SCAN

This is a retro game that brings back memories of video games of yore. The object is to drop depth charges and destroy enemy submarines before they sink your battleship with their torpedoes.

Controls:

D-Button

- LEFT/RIGHT move the battleship left or right

Button A

- Drops a depth charge off the left side of the ship

Button B

- No function

Button C

- Drops a depth charge off the right side of the ship

Start

- Pauses the game. You are asked if you want to resume playing *Deep Scan*. Select YES or NO by pressing the D-Button UP or DOWN. Make your selection with the Start Button.

DEEP SCAN

Dies ist ein Retro-Spiel, das Erinnerungen an Videospiele aus alten Zeiten wiederbringt. Hier geht es darum, Wasserbomben abzuwerfen und gegnerische U-Boote zu zerstören, bevor sie dein Schlachtschiff mit ihren Torpedos versenken.

Spielsteuerung:

Steuerkreuz

- Drücken nach LINKS/RECHTS bewegt das Schlachtschiff nach links oder rechts

Taste A

- Wirft eine Wasserbombe auf der linken Seite des Schiffes ab

Taste B

- Keine Funktion

Taste C

- Wirft eine Wasserbombe auf der rechten Seite des Schiffes ab

Start

- Unterbricht das Spiel. Du wirst gefragt, ob du *Deep Scan* fortsetzen möchtest. Wähle YES oder NO, indem du das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drückst. Drücke anschließend Start zur Eingabe deiner Wahl.

DEEP SCAN

Ce mode vous rappellera les jeux vidéo d'antan. Vous devrez larguer des grenades sur les sous-marins ennemis avant qu'ils ne coulent votre navire de guerre avec leurs torpilles.

Commandes :

Bouton D

- Appuyez sur la GAUCHE/DROITE du bouton D pour déplacer le navire à gauche ou à droite

Bouton A

- Largue une grenade sous-marine par le côté gauche du navire

Bouton B

- Ne sert pas

Bouton C

- Largue une grenade sous-marine par le côté droit du navire

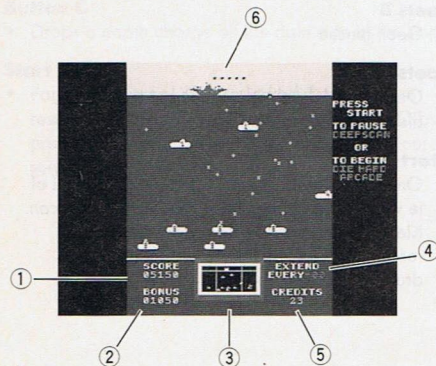
Start

- Interrrompt momentanément le jeu. Un écran apparaît alors pour vous demander si vous désirez continuer à jouer en mode *Deep Scan*. Sélectionnez YES ou NO en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis validez avec le bouton Start.



DEEP SCAN SCREEN DISPLAY

- ① **Score:** Displays your current score based on the number of submarines destroyed.
- ② **Bonus:** Shows the number of Bonus points collected by sinking red Bonus submarines.
- ③ **Sonar:** Lets you view submarines that are approaching from off-screen.
- ④ **Extend:** Displays the number of points needed for a Credit.
- ⑤ **Credits:** Shows the number of Credits collected for *DIE HARD* Arcade.
- ⑥ **Depth Charges:** Displays the remaining number of depth charges.



DEEP SCAN BILDSCHIRMANZEIGE

- ① **Score (Punktestand):** Hier wird dein aktueller Punktestand auf der Basis der Anzahl der zerstörten U-Boote angezeigt.
- ② **Bonus:** Hier werden die Bonuspunkte angezeigt, die du durch Versenken roter Bonus-U-Boote gesammelt hast.
- ③ **Sonar:** Hier werden U-Boote angezeigt, die sich von außerhalb des Bildschirms nähern.
- ④ **Extend (Verlängerung):** Hier werden die Punkte angezeigt, die du für ein Guthaben benötigst.
- ⑤ **Credits (Guthaben):** Hier wird die Anzahl der in *DIE HARD* Arcade gesammelten Guthaben angezeigt.
- ⑥ **Wasserbomben:** Hier wird die restliche Anzahl von Wasserbomben angezeigt.

L'ÉCRAN DU MODE DEEP SCAN

- ① **Score :** Indique votre score actuel qui dépend du nombre de sous-marins détruits.
- ② **Bonus (Bonification) :** Indique le nombre de points de bonification recueillis en coulant les sous-marins de bonification rouges.
- ③ **Sonar :** Vous permet de voir les sous-marins qui approchent depuis les zones hors de l'écran.
- ④ **Extend (Points nécessaires) :** Indique le nombre de points nécessaires pour obtenir un crédit.
- ⑤ **Credits (Crédits) :** Indique le nombre de crédits gagnés en mode *DIE HARD* Arcade.
- ⑥ **Grenades sous-marines :** Indique le nombre de grenades sous-marines restantes.

OPTIONS

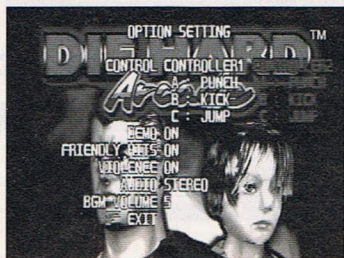
Press the D-Button UP or DOWN to select an option. Press Button A, B, or C to make changes in the selected option.

Control: Allows you to reconfigure the functions of Buttons A, B, and C.

Note: A second player can jump into the game at any time by pressing Start on the unused Control Pad. However, button configurations can only be changed at the beginning of the game.

Movie Scenes: Turns the movie sequences between scenes ON or OFF.

Friendly Hits: Enables the players to attack each other when ON. No damage occurs from Friendly Hits, but the characters can be knocked down.



OPTIONS (OPTIONEN)

Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um eine Option anzuwählen. Drücke Taste A, B oder C, um die Einstellung der angewählten Option zu ändern.

Control (Tastenfunktionen): Gestattet dir, die Tasten A, B und C mit neuen Funktionen zu belegen.

Hinweis: Ein zweiter Spieler kann durch Drücken von Start am unbenutzten Control Pad jederzeit in das Spiel einsteigen. Die Tastenfunktionen können jedoch nur am Anfang des Spiels geändert werden.

Movie Scenes (Filmszenen): Damit können die Filmausschnitte zwischen den Spielszenen ein- oder ausgeschaltet werden.

Friendly Hits (Freundestreffer): Wenn diese Funktion aktiviert ist, können sich die Spieler gegenseitig angreifen. Freundestreffer fügen keinen Schaden zu, aber die Spielfiguren können zu Boden geschlagen werden.

L'ECRAN OPTIONS

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option. Appuyez sur le bouton A, B ou C pour modifier l'option sélectionnée.

Control (commandes) : Vous permet d'affecter différemment les fonctions aux boutons A, B et C.

Remarque : Un second joueur peut entrer dans le jeu à tout moment en appuyant sur Start de l'autre manette. Mais la configuration des boutons peut seulement être changée au début du jeu.

Movie Scenes (séquences vidéo) : Vous permet d'activer ou de désactiver la séquence vidéo entre les scènes.

Friendly Hits (tir ami) : Lorsque cette option est activée, les joueurs peuvent se battre entre eux. Le tir ami ne cause pas de dommages, mais il peut vous mettre K.O.

Violence: Select ON to see all the gory details of your fight. Select OFF for a less graphic version.

Audio: Select stereo or monaural sound.

BGM Volume: Sets the volume of the background music. Press Button A or C to increase the volume, and press Button B to decrease it.

Exit: Returns you to the Mode Select screen.

Violence (Gewalt): Wähle ON, um alle blutrünstigen Details deines Kampfes zu sehen. Wähle OFF, um eine weniger detaillierte Version zu erhalten.

Audio (Tonwiedergabe): Du hast die Wahl zwischen Stereo- und Mono-Tonwiedergabe.

BGM Volume (Hintergrundmusik-Lautstärke): Damit kannst du die Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen. Drücke Taste A oder C, um die Lautstärke zu erhöhen, und Taste B, um sie zu verringern.

Exit (Ausgang): Bringt dich zum Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurück.

Violence : Choisissez ON pour voir les détails sanglants du combat. Choisissez OFF pour une version plus édulcorée.

Audio (son) : Vous permet de choisir entre un son stéréo et un son mono.

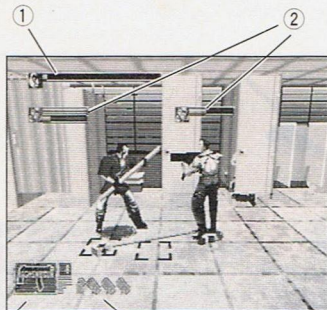
BGM Volume (volume de la musique de fond) : Vous permet de régler le volume de la musique de fond. Appuyez sur le bouton A ou C pour augmenter le volume ou sur B pour le diminuer.

Exit (sortie) : Vous ramène à l'écran de sélection de mode.



ON THE SCENE

- ① **Character's Life Bar:** Indicates the amount of life remaining for each character.
- ② **Terrorist's Life Bar:** Indicates the amount of life remaining for each terrorist.
- ③ **Weapon Indicator:** Displays the weapon currently in use by your character. Next to it is the number of rounds remaining (if it is a firearm).
- ④ **Objects Collected:** Displays objects you've found that can be carried from scene to scene.



SPIELBILDSCHIRM

- ① **Spielfigur-Lebensbalken:** Zeigt den für jede Spielfigur verbleibenden Vorrat an Lebensenergie an.
- ② **Terroristen-Lebensbalken:** Zeigt den für jeden Terroristen verbleibenden Vorrat an Lebensenergie an.
- ③ **Waffenanzeige:** Zeigt die Waffe an, die deine Spielfigur gegenwärtig benutzt. Daneben wird die Anzahl der restlichen Schüsse angezeigt (falls es sich um eine Feuerwaffe handelt).
- ④ **Eingesammelte Gegenstände:** Hier werden die von dir gefundenen Gegenstände angezeigt, die von einer Szene zur anderen mitgenommen werden können.

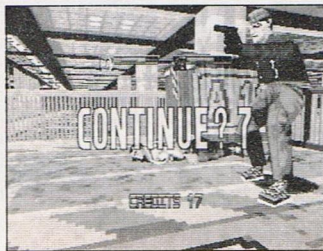
LA SCENE

- ① **Barre d'énergie de personnage :** Indique la quantité d'énergie restante de chaque personnage.
- ② **Barre d'énergie de terroriste :** Indique la quantité d'énergie restante de chaque terroriste.
- ③ **Indicateur d'arme :** Indique l'arme actuellement utilisée par votre personnage. Près de l'arme, vous voyez le nombre de cartouches restantes (dans le cas d'une arme à feu).
- ④ **Objets ramassés :** Indique les objets trouvés que vous pouvez emporter d'une scène à l'autre.



GAME OVER/CONTINUE

It's curtains for your character when his or her Life Bar runs out of energy. If you have Credits remaining, a screen appears asking if you want to continue. Press Start before the timer reaches zero to continue the game. When a game is continued, your character keeps collected weapons and objects. The game is over when you run out of Credits.



GAME OVER/CONTINUE (SPIELEND/FORTSETZUNG)

Wenn der Energievorrat deiner Spielfigur zur Neige geht, ist für sie der Ofen aus. Wenn du noch Guthaben übrig hast, erscheint ein Bildschirm, auf dem du gefragt wirst, ob du weitermachen möchtest. Drücke Start, bevor die Zeitanzeige Null erreicht, um das Spiel fortzusetzen. Wenn ein Spiel fortgesetzt wird, behält deine Spielfigur die eingesammelten Waffen und Gegenstände. Wenn dir die Guthaben ausgehen, ist das Spiel zu Ende.

GAME OVER/CONTINUE (FIN DU JEU/CONTINUER)

Lorsque votre barre d'énergie est épuisée, vous êtes perdu. S'il vous reste des crédits, un écran apparaît pour vous demander si vous désirez continuer. Pour continuer, appuyez sur Start avant la fin du compte à rebours. Votre personnage conserve les armes et objets qu'il a ramassés. Lorsque vous n'avez plus de crédits, le jeu se termine pour de bon.



FIGHTING MOVES

The D-Button controls the direction of your character's movements. UP moves your character away from you, DOWN brings him or her toward you. LEFT moves the character left and RIGHT moves him or her right.

ATTACK TYPES

McClane and Thompsen have a variety of attacks from which to choose.

Turning: Attacks performed against an opponent behind the player.

Emergency Escape: Performed when grabbed by an opponent. Allows your character to get out of throws.

Jumping: Attacks performed simultaneously with a kick.

During Jumps: Attacks performed while in mid-air.



KAMPFBEWEGUNGEN

Das Steuerkreuz steuert die Bewegungsrichtung deiner Spielfigur. Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN bewegt deine Spielfigur von dir weg, und Drücken nach UNTEN bewegt sie auf dich zu. Drücken nach LINKS bewegt die Spielfigur nach links, und Drücken nach RECHTS bewegt sie nach rechts.

ANGRIFFSARTEN

McClane und Thompsen verfügen über eine Vielzahl von Attacken aus denen du wählen kannst.

Drehen: Attacken, die gegen einen hinter der Spielfigur befindlichen Gegner ausgeführt werden.

Notflucht: Wird ausgeführt, wenn die Spielfigur von einem Gegner gepackt wird. Ermöglicht deiner Spielfigur, sich aus Würfen zu befreien.

Springen: Attacken, die gleichzeitig mit einem Tritt ausgeführt werden.

Während der Sprünge: Attacken, die in der Luft ausgeführt werden.

LES MOUVEMENTS DE COMBAT

Le bouton D commande la direction des mouvements de votre personnage. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour déplacer le personnage vers le haut ou le bas de l'écran. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour le déplacer vers la gauche ou la droite.

LES TYPES D'ATTAQUE

McClane et Kris disposent chacun d'un certain nombre d'attaques que vous pouvez utiliser.

Attaques avec volte-face : Attaque exécutée contre un adversaire derrière le joueur.

Dégagement : Technique utilisée lorsqu'on est attrapé par un adversaire ; permet de se dégager pour ne pas être projeté.

Attaques sautées : Attaque réalisée en même temps que l'on donne un coup de pied.

Attaques pendant un saut : Attaque exécutée en l'air.

Dash: Attacks performed while running (press the D-Button FORWARD twice and hold to run).

Recovery: Attacks performed after being knocked down.

Throws: Attacks performed after grabbing an opponent (move toward an opponent to grab him or her automatically).

Sprint: Attacken, die im Laufen ausgeführt werden (Steuercross zweimal nach OBEN drücken und dann gedrückt halten, um zu laufen).

Erholung: Attacken, die ausgeführt werden, nachdem die Spielfigur niedergeschlagen worden ist.

Würfe: Attacken, die ausgeführt werden, nachdem die Spielfigur einen Gegner gepackt hat (bewege dich auf einen Gegner zu, um ihn automatisch zu packen).

Attaques en courant : Attaque exécutée en courant (appuyez deux fois sur l'AVANT du bouton D et maintenez-le enfoncé).

Rétablissement : Attaque exécutée après avoir été mis K.O.

Projections : Attaque exécutée après avoir attrapé un adversaire (lorsque vous vous déplacez vers un adversaire, vous l'attrapez automatiquement).



Attacks:

P	Jab
PP	P, Straight
PPP	PP, Straight
PPPK	PPP, Rolling Heel Kick
PPPPK	PPP, Straight, Jumping Back Kick
K	Front Kick (Player 2: K, Left Front Kick)
KK	K, Front Roundhouse (Player 2: K, Left Front Kick)
KKK	KK, Back Kick
KKP	KK, Body Blow (Player 2: Power Punch)
P (hold and release)	Dash Uppercut
K (hold and release)	Somersault Kick

Attacken:

F	Jab
FF	F, Gerade
FFF	FF, Gerade
FFFT	FFF, Rollender Fersentritt
FFFFT	FFF, Gerade, Gesprungener Rückwärtstritt
T	Vorwärtstritt (Spieler 2: T, Linker Vorwärtstritt)
TT	T, Vorwärts-Rundumtritt (Spieler 2: T, Linker Vorwärtstritt)
TTT	TT, Rückwärtstritt
TTF	TT, Körperschlag (Spieler 2: Kraftschlag)
F (halten und loslassen)	Sprint-Aufwärtshaken
T (halten und loslassen)	Saltotritt

Les attaques :

P	Jab
PP	P, direct
PPP	PP, direct
PPPK	PPP, coup de pied circulaire avec le talon
PPPPK	PPP, direct, coup de pied vers l'arrière en sautant
K	Coup de pied vers l'avant (Joueur 2 : K, coup de pied vers l'avant gauche)
KK	K, moulinet vers l'avant (Joueur 2 : K, coup de pied vers l'avant gauche)
KKK	KK, coup de pied vers l'arrière
KKP	KK, coup avec le corps (Joueur 2 : super coup de poing)
P (appuyez continuellement et relâchez)	Uppercut en courant
K (appuyez continuellement et relâchez)	Coup de pied en saut périlleux

Attacks While Holding the D-Button UP or DOWN

P	Jab
PP	P, Hook
PPP	PP, Uppercut
PPK	PP, Foot Sweep
PPPK	PPP, Knee Kick
K	Front Kick
KK	K, Front Kick
KKK	KK, Front Kick
KKP	KK, Double-Handed Uppercut

Turning Attacks

P (D-Button BACK)	Backfist
K (D-Button BACK)	Side Kick

Emergency Escape

J+P+K	Spinning Attack
-------	-----------------

Attacken bei nach OBEN oder UNTEN gehaltenem Steuerkreuz

F	Jab
FF	F, Haken
FFF	FF, Aufwärtshaken
FFT	FF, Fußfeger
FFFT	FFF, Knietritt
T	Vorwärtstritt
TT	T, Vorwärtstritt
TTT	TT, Vorwärtstritt
TTF	TT, Beidhändiger Aufwärtshaken

Drehattacken

F (Steuerkreuz nach UNTEN)	Rückwärtsfaust
T (Steuerkreuz nach UNTEN)	Seitentritt

Notflucht

S+F+T	Drehattacke
-------	-------------

Attaques en maintenant le HAUT ou le BAS du bouton D enfoncé

P	Jab
PP	P, crochet
PPP	PP, uppercut
PPK	PP, balayage du pied
PPPK	PPP, coup de genou
K	Coup de pied vers l'avant
KK	K, coup de pied vers l'avant
KKK	KK, coup de pied vers l'avant
KKP	KK, uppercut à deux mains

Attaques avec volte-face

P (ARRIÈRE du bouton D)	Coup de poing vers l'arrière
K (ARRIÈRE du bouton D)	Coup de pied vers le côté

Dégagement

J+P+K	Attaque spirale
-------	-----------------



Jumping Attacks

J+P	Jumping Uppercut
J+K	Jump Kick
J+P (D-Button FORWARD)	Dash Elbow
J+K (D-Button FORWARD)	Jumping Double Back Kick

Attacks During Jumps

P	Swing Down
P (hold)	Double-handed Swing
K	Diagonal Kick
K (hold)	Double Rolling Heel Kick (Player 2: Screw Kick)
P (D-Button DOWN)	Elbow Drop
K (D-Button DOWN)	Knee Drop
P (when landing)	Slide Punch
K (when landing)	Sliding Kick

Sprungattacken

S+F	Gesprungener Aufwärtshaken
S+T	Sprungtritt
S+F (Steuerkreuz nach OBEN)	Sprint-Ellbogen
S+T (Steuerkreuz nach OBEN)	Gesprungener doppelter Rückwärtstritt

Attacken während der Sprünge

F	Abwärtsschwung
F (halten)	Beidhändiger Schwung
T	Diagonaltritt
T (halten)	Doppelter rollender Fersentritt (Spieler 2: Schraubentritt)
F (Steuerkreuz nach UNTEN)	Ellbogensturz
T (Steuerkreuz nach UNTEN)	Kniesturz
F (bei der Landung)	Gleitschlag
T (bei der Landung)	Gleittritt

Attaques sautées

J+P	Uppercut sauté
J+K	Coup de pied sauté
J+P (AVANT du bouton D)	Coup de coude en courant
J+K (AVANT du bouton D)	Double coup de pied sauté vers l'arrière

Attaques pendant un saut

P	Swing vers le bas
P (le maintenir enfoncé)	Double swing à deux mains enfoncé
K	Coup de pied en diagonale
K (le maintenir enfoncé)	Double coup de pied circulaire avec le talon (Joueur 2 : coup de pied en vrille)
P (BAS du bouton D)	Chute du coude
K (BAS du bouton D)	Chute du genou
P (en touchant terre)	Coup de poing glissé
K (en touchant terre)	Coup de pied glissé



Dash Attacks

D-Button FORWARD	Step Forward
P (during Step Forward)	Elbow
K (during Step Forward)	Groin Kick (Player 2: Backfist)
D-Button BACK	Step Back
D-Button FORWARD twice & hold	Run
P (while running)	Tackle
K (while running)	Jumping Kick
D-Button BACK twice & hold	Back Roll

Sprintattacken

Steuerkreuz nach OBEN	Vorwärtsschritt
F (während des Vorwärtsschritts)	Ellbogen
T (während des Vorwärtsschritts)	Unterleibtritt (Spieler 2: Rückwärtsfaust)
Steuerkreuz nach UNTEN	Rückwärtsschritt
Steuerkreuz zweimal nach OBEN & halten	Laufen
F (im Laufen)	Tackling
T (im Laufen)	Gesprungener Tritt
Steuerkreuz zweimal nach UNTEN & halten	Rückwärtsrolle

Attaques en courant

AVANT du bouton D	Pas en avant
P (durant un pas en avant)	Coup de coude
K (durant un pas en avant)	Coup de pied dans l'aîne (Joueur 2 : Coup de poing vers l'arrière)
ARRIÈRE du bouton D	Pas en arrière
AVANT du bouton D deux fois, puis maintenir enfoncé	Courir
P (en courant)	Tacler
K (en courant)	Coup de pied sauté
ARRIÈRE du bouton D deux fois, puis maintenir enfoncé	Roulé-boulé arrière



Recovery Attacks

P (D-Button LEFT or RIGHT)	Rising Uppercut
K (D-Button LEFT or RIGHT)	Rising Kick or Groin Kick (Player 2: Rising Sweep)
P, K or J (D-Button UP or DOWN)	Roll to a standing position
J	Jump to a standing position

Throws

PKP (after grabbing)	Giant Swing
PPKP	(same)
PPKKP	(same)
PKKK (after grabbing)	German Suplex
PPKKK	(same)

Erholungsattacken

F (Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS)	Aufsteigender Aufwärtshaken
T (Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS)	Aufsteigender Tritt oder Unterleibtritt (Spieler 2: Aufsteigender Feger)
F, T oder S (Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN)	Rolle in den Stand
S	Sprung in den Stand

Würfe

FTF (nach dem Greifen)	Riesenschwung
FFTF	(wie oben)
FFTF	(wie oben)
FTTT (nach dem Greifen)	Deutscher Suplex
FFTT	(wie oben)

Rétablissements

P (GAUCHE ou DROITE du bouton D)	Uppercut en remontant
K (GAUCHE ou DROITE du bouton D)	Coup de pied en remontant ou coup de pied dans l'aîne (Joueur 2 : balayage en remontant)
P, K ou J (HAUT ou BAS du bouton D)	Redressement avec roulé-boulé
J	Redressement avec saut

Projections

PKP (après avoir attrapé l'adversaire)	Swing géant
PPKP	(idem)
PPKKP	(idem)
PKKK (après avoir attrapé l'adversaire)	Suplex allemand
PPKKK	(idem)



ITEMS

As you battle your way through the Nakatomi Building, you'll find various objects on the ground that have a red square around them. The square indicates that the object can be picked up and used against terrorists. As you approach an object, the square turns from red to green, indicating it can be picked up. Pick up the object by pressing the [P]unch button. The objects are described below.

Weapons:

① Hand Gun

Get handguns by knocking them out of terrorists' hands. Handguns contain up to 15 rounds. Fire by pressing the [P]unch button. Hand guns can be taken with you from scene to scene.

② Machine Gun

Knocked from the hands of terrorists. Containing up to 20 rounds, they can be fired by pressing the [P]unch button.

①



GEGENSTÄNDE

Während du dich durch das Nakatomi-Hochhaus kämpfst, wirst du verschiedene Gegenstände auf dem Boden finden, die von einem roten Quadrat eingerahmt sind. Das Quadrat zeigt an, daß der Gegenstand aufgehoben und gegen Terroristen verwendet werden kann. Wenn du dich einem Gegenstand näherst, wechselt die Farbe des Quadrats von rot nach grün, um anzuzeigen, daß der Gegenstand aufgehoben werden kann. Nimm den Gegenstand durch Drücken der [F]austschlag-Taste an dich. Die einzelnen Gegenstände werden im folgenden näher beschrieben.

Waffen:

① Pistole

Verschaffe dir Pistolen, indem du sie den Terroristen aus der Hand schlägst. Pistolen enthalten bis zu 15 Schuß Munition und können durch Drücken der [F]austschlag-Taste abgefeuert werden. Pistolen kannst du von einer Szene zur anderen mitnehmen.

② Maschinengewehr

Maschinengewehre werden Terroristen aus der Hand geschlagen. Sie enthalten bis zu 20 Schuß Munition und können durch Drücken der [F]austschlag-Taste abgefeuert werden.

LES OBJETS

Dans le Nakatomi Building, vous trouverez par terre des objets entourés d'un carré rouge. Le carré rouge indique que ces objets peuvent vous servir contre les terroristes. Lorsque vous approchez de l'objet, le carré rouge devient vert pour vous signaler que vous pouvez le ramasser. Pour ramasser un objet, appuyez sur le bouton coup de poing [P]. Les objets sont décrits ci-dessous.

Armes :

① Revolver

Emparez-vous des revolvers en les faisant tomber des mains des terroristes. Un revolver peut contenir jusqu'à 15 balles. Pour tirer, appuyez sur le bouton coup de poing [P]. Vous pouvez emporter les revolvers d'une scène à l'autre.

② Mitrailleuse

Faites tomber les mitrailleuses des mains des terroristes. Elles peuvent contenir jusqu'à 20 balles. Pour tirer, appuyez sur le bouton coup de poing [P].

②



③ Missile Launcher

Knocked from terrorist's hands or found on the floor. Contains up to six missiles and cannot be reloaded. Fire by pressing the [P]unch button.

④ Anti-Tank Rifle

Found on the floor. Can also be knocked from terrorists' hands if they find it first. Contains up to six rounds and cannot be reloaded. Fire by pressing the [P]unch button.

⑤ Tear Spray

Found on the floor and contains six shots. If you have a lighter (taken from a terrorist), Tear Spray is automatically used as a Flame Thrower. Spray by pressing the [P]unch button.

③ Raketenwerfer

Du kommst in den Besitz dieser Waffe, indem du sie einem Terroristen aus der Hand schlägst oder vom Boden aufhebst. Ein Raketenwerfer enthält bis zu sechs Raketen und kann nicht nachgeladen werden. Um die Waffe abzufeuern, drücke die [F]austschlag-Taste.

④ Panzerfaust

Diese Waffe findest du auf dem Boden. Sie kann aber auch Terroristen aus der Hand geschlagen werden, falls diese sie zuerst finden. Eine Panzerfaust enthält bis zu sechs Schuß Munition und kann nicht nachgeladen werden. Um die Waffe abzufeuern, drücke die [F]austschlag-Taste.

⑤ Tränengasspray

Diese Waffe liegt auf dem Boden und enthält sechs Gaspatronen. Wenn du ein Feuerzeug hast (einem Terroristen abgenommen), wird das Tränengasspray automatisch als Flammenwerfer verwendet. Um Tränengas zu versprühen, drücke die [F]austschlag-Taste.

③ Lance-missiles

Vous pouvez faire tomber les lance-missiles des mains des terroristes ou les trouver par terre. Ils peuvent contenir jusqu'à six missiles et ne sont pas rechargeables. Pour tirer, appuyez sur le bouton coup de poing [P].

④ Fusil antichar

Vous trouverez des fusils antichar par terre. Vous pouvez également les faire tomber des mains des terroristes s'ils s'en emparent avant vous. Ils peuvent contenir jusqu'à six cartouches et ne sont pas rechargeables. Pour tirer, appuyez sur le bouton coup de poing [P].

⑤ Disperseur de gaz lacrymogène

Vous trouverez les disperseurs de gaz lacrymogène par terre. Ils peuvent contenir jusqu'à six cartouches. Si vous disposez d'un briquet (pris à un terroriste), le disperseur de gaz lacrymogène vous sert automatiquement de lance-flammes. Pour lancer du gaz lacrymogène, appuyez sur le bouton coup de poing [P].

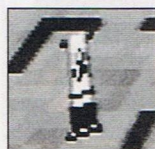
③



④



⑤



Objects that can be thrown:

The following items can be used only once, but do considerable damage to terrorists. Once picked up, they can be thrown by pressing the [P]unch button.

- ① Grandfather Clock
- ② Chairs
- ③ Television Monitors
- ④ Oil Drums

Gegenstände, die geworfen werden können:

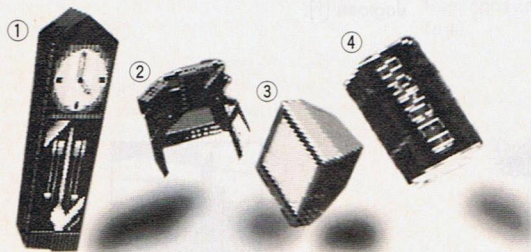
Die folgenden Gegenstände können nur einmal verwendet werden, fügen Terroristen aber beträchtlichen Schaden zu. Nachdem du sie aufgehoben hast, kannst du sie durch Drücken der [F]austschlag-Taste werfen.

- ① Standuhr
- ② Stühle
- ③ Fernsehgeräte
- ④ Ölfässer

Objets pouvant être lancés :

Les objets suivants ne servent qu'une fois mais ils infligent des dommages considérables aux terroristes. Après les avoir ramassés, vous pouvez les lancer en appuyant sur le bouton coup de poing [P].

- ① Pendule grand-père
- ② Chaises
- ③ Téléviseurs
- ④ Barils de pétrole



Ammo:

- ① **Hand Gun Clip***: Knocked from terrorists. Designated by a green **H**.
 - ② **Machine Gun Magazine***: Knocked from terrorists. Designated by a red **M**.
- * Clips and magazines can be taken with you from scene to scene.

Life Up:

- ③, ④ It's a tough fight against these terrorists and you'll need to get your strength back along the way. Look for red and white bottles and boxes of medicine on the floor and pick them up to help keep you alive.

Munition:

- ① **Pistolen-Ladestreifen***: Wird Terroristen abgenommen und ist durch ein grünes **H** gekennzeichnet.
- ② **Maschinengewehr-Magazin***: Wird Terroristen abgenommen und ist durch ein rotes **M** gekennzeichnet.

* Ladestreifen und Magazine kannst du von einer Szene zur anderen mitnehmen.

Energiepaket:

- ③, ④ Der Kampf gegen diese Terroristen ist hart, und du mußt dir zwischendurch neue Kraft holen. Halte nach auf dem Boden liegenden roten und weißen Medizinflaschen und -schachteln Ausschau und nimm sie an dich. Sie helfen dir am Leben zu bleiben.

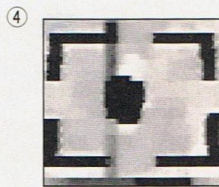
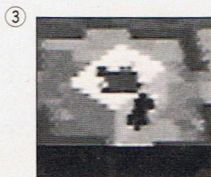
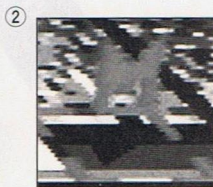
Munitions :

- ① **Chargeur de revolver*** : Faites tomber les chargeurs de revolver des mains des terroristes. Ils sont signalés par un **H** vert.
- ② **Magasin de mitrailleuse*** : Faites tomber les magasins de mitrailleuse des mains des terroristes. Ils sont signalés par un **M** rouge.

* Vous pouvez emporter les chargeurs et les magasins d'une scène à l'autre.

Supplément d'énergie :

- ③, ④ La lutte contre les terroristes demande beaucoup d'énergie et vous aurez besoin de vous fortifier en chemin. Les flacons et boîtes de médicaments rouge et blanc que vous trouverez par terre vous permettront de rester longtemps en vie.



STAGES

Stage One: The Top Floor

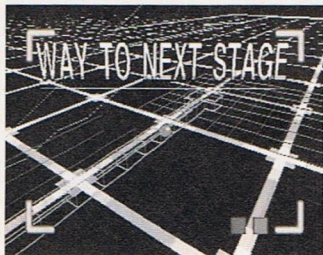
Squash a few paltry thugs to battle with a sub-boss, Hog, who is guarding the elevator to the next stage.

Stage Two: The Underground Parking Lot

Here your opponents are stronger and a bit sneakier. Work your way to the security room where robots try to stop you from getting closer to White Fang.

Stage Three: The First Floor Lobby

Get past more armed terrorists and a dramatic fight in the lobby fountain for an encounter with Jocko, a sub-boss trying to stop your progress.



ETAPPEN

Erste Etappe: Das Dachgeschoß

Zerquetsche ein paar schäbige Schläger, um mit einem Unterboß namens Hog zu kämpfen, der den Aufzug zur nächsten Etappe bewacht.

Zweite Etappe: Die Tiefgarage

Hier sind deine Gegner stärker und etwas gerissener. Schlage dich zum Wachraum durch, wo Roboter versuchen, dich daran zu hindern, näher an White Fang heranzukommen.

Dritte Etappe: Die Eingangshalle

Hier warten weitere bewaffnete Terroristen und ein dramatischer Kampf im Springbrunnen der Eingangshalle auf dich. Wenn du diese Hindernisse überwindest, triffst du auf den Unterboß Jocko, der versuchen wird, dich aufzuhalten.

LES NIVEAUX

Niveau un : Le dernier étage

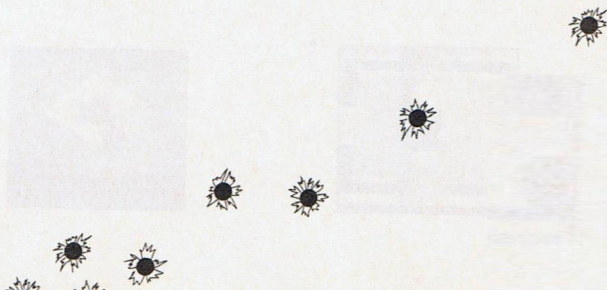
Abattez quelques truands, puis affrontez Hog, le sous-chef qui garde l'ascenseur vers le niveau suivant.

Niveau deux : Le parking souterrain

Ici, vos adversaires sont plus forts et un peu plus sournois. Essayez d'atteindre le poste de sécurité où des robots feront tout pour vous empêcher de vous approcher de White Fang.

Niveau trois : Le hall du rez-de-chaussée

Affrontez d'autres terroristes armés dans un combat spectaculaire dans la fontaine du hall. Vous ferez la connaissance de Jocko, un sous-chef qui essaiera, lui aussi, de vous barrer la route.



Stage Four: The Terrace

You're back to the top of the building and wind up in the coffee shop. White Fang has two more sub-bosses, Mr. Tubbs and Mr. Oushi, waiting to snuff your valiant attempts to save Missie.

Stage Five: The Top Floor

This is the critical stage where it's do or die against the legendary White Fang. The fate of Missie Harrington lies in your able hands.

Vierte Etappe: Die Terrasse

Du bist wieder im Dachgeschoß und landest im Café. Zwei weitere von White Fangs Unterbossen, Mr. Tubbs und Mr. Oushi, warten bereits darauf, deinen kühnen Versuch, Missie zu retten, zu vereiteln.

Fünfte Etappe: Das Dachgeschoß

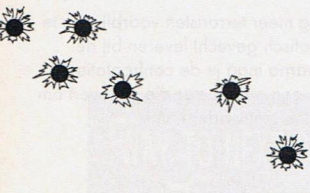
Dies ist die entscheidende Etappe, in der du gegen den legendären White Fang um Leben und Tod kämpfst. Das Schicksal von Missie Harrington liegt in deinen fähigen Händen.

Niveau quatre : La terrasse

Vous revoilà en haut du bâtiment et vous vous retrouvez à la cafétéria. White Fang vous envoie encore deux sous-chefs, M. Tubbs et M. Oushi qui sont déterminés à vous couper l'envie de délivrer Missie.

Niveau cinq : Le dernier étage

Pour franchir ce niveau, il vous faudra jouer le tout pour le tout contre le légendaire White Fang. Le sort de Missie Harrington est entre vos mains.



WHO'S WHO

John McClane:

A veteran detective from New York. He's married with two children, but his wife lives with the kids in Los Angeles because of her work. John is visiting L.A. to spend the Christmas holidays with his family. His weapon of choice is the Beretta 92F.

DIE HAUPTAKTEURE

John McClane:

Ein erfahrener Kriminalbeamter aus New York. Er ist verheiratet und hat zwei Kinder, aber seine Frau lebt aus beruflichen Gründen mit den Kindern in Los Angeles. John ist zu Besuch in L.A., um die Weihnachtsferien mit seiner Familie zu verbringen. Seine bevorzugte Waffe ist die Beretta 92F.

LES PERSONNAGES

John McClane :

John McClane est un détective célèbre de New York. Il est marié et a deux enfants. Sa femme travaille à Los Angeles où elle vit avec les enfants. John est venu passer Noël en famille à Los Angeles. Son arme préférée est le Beretta 92F.



Kris Thompsen:

A rookie detective, fresh out of the police academy. She has just been assigned to the L.A.P.D. She is a martial arts expert especially proficient in kung fu.

Kris Thompsen:

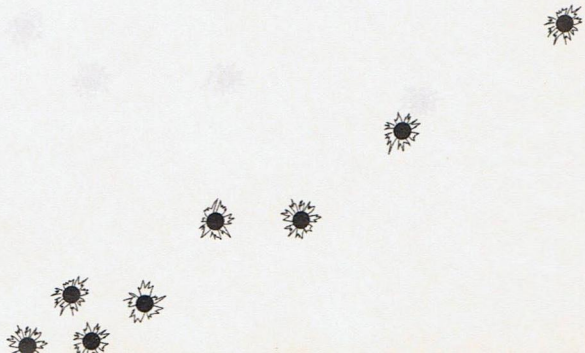
Eine unerfahrene Kriminalbeamtin, frisch von der Polizeiakademie. Sie ist soeben dem L.A.P.D. zugeteilt worden. Sie ist eine Kampfsportart-Expertin und besonders geübt in Kung-Fu.

Kris Thompsen :

Kris Thompsen est une détective nouvellement sortie de l'école de police. Elle vient d'être affectée au Service de la Police de Los Angeles. Elle est experte en arts martiaux et particulièrement douée en kung-fu.



DIE HARD™ Arcade



White Fang:

Leader of the terrorist group that has occupied the Nakatomi Building in an effort to steal the \$600 million in negotiable bonds that are kept in the building's safe. A man with military experience, White Fang is also an expert in martial arts. His specialty is fighting with swords.

White Fang:

Der Anführer der Terroristengruppe, die das Nakatomi-Hochhaus besetzt hat. Die Terroristen haben es auf die im Tresor des Gebäudes aufbewahrten übertragbaren Wertpapiere im Wert von \$600 Millionen abgesehen. White Fang ist ein Mann mit Militärfahrung und ist ebenfalls ein Kampfsportart-Experte. Seine Spezialität ist der Schwertkampf.

White Fang :

Chef du groupe terroriste, il a occupé le Nakatomi Building afin de s'emparer de 600 millions de dollars en bons du Trésor qui se trouvent dans le coffre du bâtiment. Ayant une expérience militaire, White Fang est, lui aussi, expert en arts martiaux. Sa spécialité est la lutte au sabre.



STRATEGIES

- Try to arrest terrorists when you get the chance. However, this can be done only when you have a handgun as your weapon currently in use. Approach a thug as if to grab him or her and when he or she turns around press the [P]unch or [K]ick Button repeatedly to complete the arrest. This saves ammo by quickly neutralizing the terrorist.
- When presented with big weapons like the Anti-Tank Rifle or the Missile Launcher, try to save them for the bigger enemies who are harder to kill.
- If possible, try to avoid using your handgun when other objects which can be used as weapons are available. Handguns are the only weapons that can be taken from scene to scene, so save them when you ca



STRATEGIEN

- Versuche, Terroristen festzunehmen, wenn du die Gelegenheit dazu hast. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn deine gegenwärtig benutzte Waffe eine Pistole ist. Nähere dich einem Terroristen (bzw. einer Terroristin), als ob du ihn (sie) greifen wolltest, und wenn er (sie) sich umdreht, drücke die [F]austschlag- oder [T]ritt-Taste mehrmals, um die Festnahme auszuführen. Du kannst Munition sparen, wenn du Terroristen auf diese Weise rasch unschädlich machst.
- Wenn du in den Besitz starker Waffen (z.B. Panzerfaust oder Raketenwerfer) gelangst, hebe sie für die stärkeren Gegner auf, die schwerer unschädlich zu machen sind.
- Versuche, deine Pistole möglichst nicht zu benutzen, wenn andere Gegenstände, die als Waffe verwendet werden können, verfügbar sind. Pistolen sind die einzigen Waffen, die von einer Szene zur anderen mitgenommen werden können. Gehe daher sparsam mit ihnen um.

LES STRATÉGIES

- Essayez de mettre les terroristes en état d'arrestation. Vous pouvez seulement les appréhender avec votre revolver. Approchez-vous du truand comme pour l'attraper. Lorsqu'il se retourne, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton coup de poing [P] ou coup de pied [K] pour procéder à l'arrestation. Ceci vous permet de neutraliser rapidement vos adversaires et d'économiser ainsi vos munitions.
- Essayez de garder vos meilleures armes comme le fusil antichar et le lance-missiles pour les gros ennemis, plus difficiles à détruire.
- Évitez d'utiliser votre revolver lorsque vous pouvez lancer des objets. Les revolvers sont les seuls objets que vous pouvez emporter d'une scène à l'autre. Économisez-les !



Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

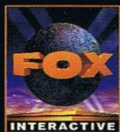
Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.





Die Hard™ © 1988, 1997
Twentieth Century Fox Film Corporation
All rights reserved.



SEGA™

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.