

SNSP-ATLP-EUR



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT, SA, Edificio Gorcea, 3 C/José Bardasano Baos,
9-Planta 11, Madrid, 28016 España

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

Schwarzenegger

True Lies

A James Cameron Film

Instruction Booklet



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Informationen aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informas / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETÉZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA SUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG Kwaliteitsniveaus VOLDOET. LET BIJ HET KOPIJEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZO DAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBILA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARPA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARPA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI NINTENDO.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEA ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VÄLINEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

"LIN" warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, "LIN" will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of "LIN", be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to "LIN".

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

TRUE LIES™ TM & © 1994 Lightstorm Entertainment, Inc. Computer Software © 1994 LIN, Ltd. Programmed by Beam Software Pty. Ltd. LIN is a registered trademark of Acclaim Entertainment © Acclaim Entertainment. All rights reserved.

GEWÄHRLEISTUNG

"LIN" GmbH gewährt für die Dauer von sechs

Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von "LIN" GmbH gefertigte Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von "LIN" auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Mühlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

"LIN" SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, "LIN" SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 "LIN"
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de "LIN" SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

"LIN" SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, "LIN" SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de "LIN" SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

"LIN" garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen. Indien onverhooft toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kasette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende getrefkande aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video,

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de speelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de speelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il "LIN" di garantisce il prodotto acquistatopar un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-veredrà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funz-ionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 86/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

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

THE AWFUL TRUTH

Meet Harry Tasker. His wife and daughter think he's a slightly dull computer salesman, but his friend and colleague Albert "Gib" Gibson knows the truth: Harry is a top agent for Omega Sector, an ultra-secret government agency whose motto "The Last Line of Defense" spells out its mandate to prevent any terrorist threats to freedom!

Harry has the fate of a nation and the fight of a lifetime on his hands when the Crimson Jihad, a fanatic terrorist group led by the ruthless Abu Aziz, steals nuclear warheads from the former Soviet republic of Kazakhstan and threatens to detonate them on U.S. soil unless their demands are met!

Together with Gib, Harry must risk everything to prevent devastating destruction. The action is global as Harry's mission takes him from the snowy slopes of Switzerland to the Forbidden City of China, with deadly stops in the Florida Keys and a host of other locales that will prove unhealthy to the unwise. There's plenty of scenery, but it's no vacation!

Each mission is more menacing than the last, but each brings Harry closer to his goal—diffusing the warheads and disposing of Crimson Jihad hot heads! Harry is closing in on his sinister foe, but Aziz has one last trick up his sleeve—he makes it personal when he involves both Harry's wife, Helen, and their daughter, Dana. Big mistake! If Harry can rescue them from harm's way, payback is gonna be a hurtin' thing!

HIT IT, HARRY!

You are agent Harry Tasker, and it's up to you to thwart the destabilizing designs of Abu Aziz, before the Crimson Jihad brings down a nuclear nightmare! Your object is to complete all the missions leading to the capture and destruction of the warheads, without destroying your happy home life!

GET READY

LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the TRUE LIES™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON. After the TRUE LIES™ title screen appears, you will be presented with 3 choices: NEW GAME, PASSWORD, and OPTIONS. Use the CONTROL PAD to highlight your selection, and START to confirm your choice.

OPTIONS allows you to set up your TRUE LIES™ game using the following choices: Difficulty, Sound and Controller. Difficulty gives you a choice of either Normal or Hard game play. Sound lets you choose between Stereo or Mono sound, while Sound Test lets you listen to the sound effects used in TRUE LIES™. Controller allows you to choose from among 4 pre-set controller configurations. Use the CONTROL PAD to highlight your selection.

You may wish to enter a PASSWORD, which allows you to resume gameplay from the level associated with that password. Use the CONTROL PAD to highlight letters, and the A, B, X, or Y BUTTON to select them. Select END when password is completed. When END is highlighted, press A, B, X or Y BUTTON to enter this section. Once you've set yourself up, you're ready to take on your enemies in earnest. The screen for your first mission will appear. Good luck, Harry!

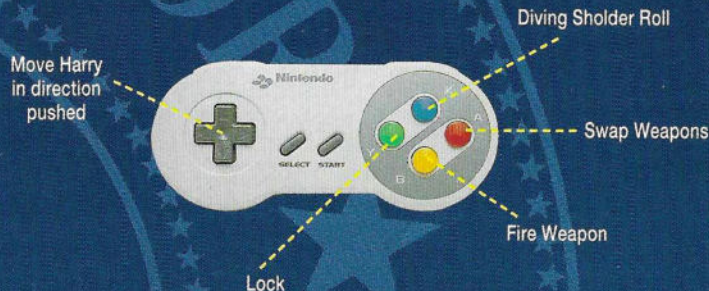
3

ALL ABOUT HARRY

HARRY'S MOVES

A portrait of Harry appears in the lower left portion of the screen. Each time he loses a life, his portrait will temporarily be replaced by a portrait of Gib, who will tell him how many lives Harry has remaining. Periodically, game characters will communicate with Harry via the panel at the bottom. Watch for instructions, hints and even threats from different characters!

DEFAULT CONTROLS



DIVING SHOULDER ROLL — Harry uses this maneuver to avoid explosions, heavy enemy fire and other unpleasantness that threatens to undermine his mission.

ROLL AND FIRE — Pressing the B BUTTON while in a Diving Shoulder Roll will cause Harry to come up out of the roll into a kneeling position with weapon blazing.

LOCK FIRE — This allows Harry to fire his weapon in a direction other than the one that he is moving in. This is handy in keeping Harry from exposing his flank. He can fire while backing up, making it unnecessary for him to turn his back on an enemy. It's also useful when jumping around a corner to confront and confound enemies with withering fire. To Lock Fire in a desired direction, hold the Y BUTTON while weapon is firing (B BUTTON) in that direction and press the CONTROL PAD ARROW to move Harry in a different direction. The weapon will continue to fire in the direction the weapon was pointed in as long as the Y BUTTON is held. When Lock Fire is released, both weapon and Harry face/ move in the same direction, returning CONTROL PAD function to normal. If Fire (B BUTTON) is released but Lock (Y BUTTON) remains held, Harry will remain facing his current direction, but will still be able to move in a different one.

ENERGY LEVEL

The energy meter displays Harry's health. When Harry takes hits, his energy suffers. If he is too badly injured, he will lose a life.



Energy Meter

4

WEAPONS

Harry's arsenal appears at the bottom of the screen. Once a weapon and or ammunition for it have been collected, they will appear in the weapon panel. Ammunition for the currently selected weapon appears to the lower left of that weapon. Use the A BUTTON to change or cycle through the available weapons. Harry has, or can collect, the following weapons:

FLAMETHROWER

Harry turns up the heat when he straps on the full-strength Flamethrower and lets it rip! Pick up gasoline to keep the temperature roasting!



GAS
PICK UP

PISTOL

Harry will begin each level armed with this single shot 9mm pistol. The ever-ready extra clips make this a source of very unfriendly fire in Harry's steady hands.



UZI

Spread a lotta lead with the Uzi machine pistol pick-up. You'll need to collect ammo clips for this baby. Hold down the B BUTTON for constant fire. Happy hunting, Harry!



UZI AMMO
PICK UP

SHOTGUN

Short range and a wide dispersion pattern makes the shotgun ideal for work that's up close and personal. Best on several thugs at a time. Pick up shells at better terrorist hang outs everywhere.



SHOTGUN SHELL
PICK UP

PICK UPS

HEALTH PICK UP

Harry can restore his health considerably by walking over one of these red cross icons.



GRENADES

Grenades can blow away almost all of Harry's troubles. Grenades are timed to explode 10 seconds after the pin is pulled (pressing the B BUTTON pulls the pin). Once the pin has been pulled, a timer appears above the grenade and begins counting down the time to detonation. Holding the B BUTTON will keep the grenade in Harry's hand while the timer counts down, allowing him to throw it at the last minute. The longer a grenade is held after the pin is pulled, the farther it will be thrown. Throwing a grenade too late (or having it bounce back) can do Harry real damage. To throw a grenade immediately, quickly press and release the B BUTTON.



ANTI-PERSONNEL MINE

The most powerful weapon in Harry's arsenal. Mines are hamburger helper for the savage set. Dandy for dropping a dime on someone wicked. Plant mines behind you to stop approaching baddies cold, but remember that if you get too close to one, your future is never!



EXTRA LIFE PICK UP

Harry gets an extra chance to combat the Crimson Jihad when he walks over the valuable Extra Life Icon.

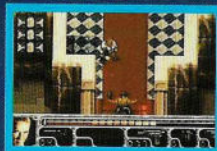


MISSIONS

True Lies™ consists of 10 missions. All of these must be completed for Harry to reach all the warheads and save the day.

THE CHATEAU

As the game begins, we find Harry in the Swiss Mountains at the fortified chateau of Jamal Khaled, bon vivant and secret ally of Abu Aziz' Crimson Jihad. Harry's mission is to find the office where Khaled's computer is and attach a modem to it, enabling Omega Sector to retrieve vital data for future decryption. You'll need to locate the Pass Card in order to access the computer room. Though you are at your most urbane as you calmly navigate the various rooms and hallways of the chateau, you'll have to contend with suspicious armed guards who shoot first and ask questions later! Attach the modem and get going, because you've set off an alarm which brings a host of elite guards clamoring after your head! Thank goodness Gib is on hand to help out with some timely hints. Tip: Look for secret doors.



THE SLOPES

Having successfully attached the modem, it's time to flee the alpine homer's nest as an army of angry guards give chase. You'll have to get down to Gib waiting at the bottom of the mountain before another bunch of guards reach him and Gib is captured, leaving Harry to face the wrath of the Crimson Jihad alone and the mission in disarray. Beware of snowmobiling snipers with pistols, rifles and even grenades. And Harry? Try not to run into any trees, alright? Tip: Try to knock out the AA guns before you nullify the nukes.



THE MALL

A prominent member of the Crimson Jihad has been sighted in a shopping mall outside of Washington, D.C. Harry must find him and bring him in—alive if it's convenient! But this crafty creep has a knack for eluding capture in the multi-level labyrinth of modern retailing. Having a few dozen feisty followers armed with automatic weapons to distract Harry may have something to do with it. You'll have to be quick footed and enterprising to track the rogue terrorist to his ignoble hiding place: the Men's Room. Along the way, you'll find the mall is jam packed with innocent shoppers. Shooting them is frowned on, even by the Omega Sector, so hold your fire if you don't have a clear shot!



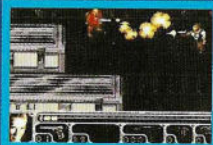
THE PARK

Trees hide treachery as Harry continues on the trail of the Crimson Jihad ringleader! The park is packed with hedges and gates that Harry must manage to find his way through if he is to succeed in his mission. A bevy of blood thirsty bad guys are bent on stopping him from doing that, but Harry isn't easily distracted. He's determined to locate the hidden keys that open gates vital to his mission. Tip: Terrorists hiding under trees are susceptible to damage.



SUBWAY

Decrypted data leads the Omega Sector to believe that the Crimson Jihad has a secret stronghold somewhere in the subway system where rats of a feather hide together. Can you subdue these subdues? To do it, you'll have to get past a roaring train with never-ending cars—you need to re-route it. Unfortunately, the switch box and the lever to it must be found first, and they're both in places thick with terrorists. To complicate matters, other trains occasionally come bearing down on Harry. He'll have to duck into a niche in the wall, or it's R.I.P. on the IRT. Up and down stairways, picking up ammo and weapons, the fight carries on until Harry re-routes the train and prepares to storm the subterranean stronghold. It's a festival of firepower, but only the toughest will be left to celebrate! Tip: Watch out for 12:05!



DOCK

A shipment of weapons destined for the Crimson Jihad has arrived down at the docks. They mustn't fall into enemy hands! Wharf and warehouse both teem with terrorists scurrying to unload crates of advanced weaponry that could give the Crimson Jihad a decisive edge in the days to come. Destroying the crates is the only solution, it's no easy task. Naturally, the joint is jumping with jackanapes who'd love to make Harry a canapé! Judicious use of limited grenades will ensure that both weapons and terrorists alike do not survive to plague him. Tip: Check crates for secret passages.

CHINA: THE FORBIDDEN CITY

It's nuclear high noon. The Crimson Jihad covertly inform the U.S. of a hidden nuclear device in the ancient Imperial city. If it's detonated, a deviously damning disinformation campaign will point the finger squarely at the United States!

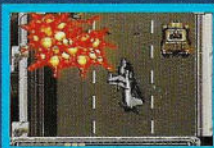
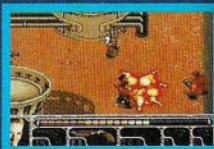
The Forbidden City is a haunting maze of catacombs and passageways, secret tunnels and hidden rooms, puzzles within puzzles where only someone with the proper keys and clues may enter. To unlock one gate, one must first locate a key to another where a further key lies. Harry must find his way through this disorienting underworld and fight off legions of loyal Crimson Jihad followers in his effort to locate the 3 deadly disarming keys which he needs to disable the deadly bomb. In a race against time, the future of Sino-American relations, perhaps of the world, depends on you!

THE REFINERY

They don't care who they hurt. This time, the Crimson Jihad runs amok in the midst of an oil field. Harry negotiates the hectic petro-puzzle, but first he must dispatch the swarms of enemy defenders that await him outside. The terrorists take cover behind everything they can find, so Harry will be blasting his way past an enemy that is as cautious as it is dangerous.

OVERSEAS HIGHWAY: FLORIDA KEYS

The remaining warheads, previously stored in the unnamed keys Keys off the Florida coast, are headed to Miami in four trucks. Harry Tasker takes to the air with one idea in mind: take out this menace and stop the madness! Harry flies the unfriendly skies, as the mission mounts towards a harrowing conclusion aboard an unfamiliar Harrier jet. The deadly convoy is rolling towards doomsday protected by anti-aircraft guns laying down a terrific covering assault, and it's all Harry can do to stay airborne, let alone destroy the nuclear nuisances below! He must dodge murderous fire as he gives the Crimson Jihad his best with the nimble Harrier ready to close in!



Move Jet



Fire Cannon

Fire Missiles

The Harrier jet is armed with a nose cannon and 4 air-to-surface missiles (one for each of the nuke-carrying trucks). Use the CONTROL PAD to maneuver your Harrier. Pressing the A BUTTON fires the nose cannon. Use the B BUTTON to fire your missiles. You'll have to knock out the AA guns before you can nullify the nukes. Tip: Use missiles sparingly, and take careful aim.

OFFICE PARTY

Having just saved his wife from an untimely end, Harry now faces his most chilling challenge: Aziz himself has Harry's daughter, Dana! Holed up in a city office building, Aziz and the last of his faithful Crimson Jihad followers are prepared for a fight to the end. The building is littered with hidden terrorists, making Harry's desperate search for Aziz and his daughter all the more frustrating and dangerous! Harry is beside himself with worry, but even in this extreme situation his mind is cool and collected. He dispatches one fiend after another, though his foes fight with the determination of the doomed! With all Harry's battling skills tested to the limit, he still faces the vital task of locating his plucky daughter and rescuing her from Aziz. But where the heck are they? It's a high-rise climax in the clouds as Aziz battles back in a last ditch attempt to get Harry out of his hair once and for all!



POSTSCRIPT

Congratulations—You did it! Through all the tricks and turns, you kept your cool and used your head and warrior's heart to overcome a foe that few others could find, let alone vanquish. Maybe you're not so dull after all, Harry.



DIE SCHRECKLICHE WAHRHEIT

Wir möchten Dir Harry Tasker vorstellen. Seine Frau und seine Tochter sind der Meinung, er sei ein leicht langweiliger Computervertreter. Doch sein Freund und Kollege Albert "Gib" Gibson kennt die Wahrheit: Harry ist ein Top-Agent von Omega Sector, einer ultrageheimen Regierungseinrichtung, deren Devise "Die letzte Verteidigungslinie" deutlich zeigt, daß sie sich den Schutz der Freiheit vor jeglicher Terroristenbedrohung zur Aufgabe gemacht hat!

Harry hat das Schicksal der Nation in den Händen und steht vor dem Kampf seines Lebens, als die Crimson Jihad, eine fanatische Terroristengruppe unter der Anführung des erbarmungslosen Abu Aziz, von einer ehemaligen sowjetischen Basis in Kasachstan Atomsprengköpfe stiehlt und damit droht, sie auf amerikanische Städte loszulassen - es sei denn, Amerika zieht sich aus dem Persischen Golf zurück!

Harry und Gib müssen alle möglichen Risiken auf sich nehmen, um diese verheerende Zerstörung zu verhindern. Die Action spielt auf der ganzen Welt, denn Harrys Auftrag führt ihn von den schneebedeckten Pisten um Genf bis in Chinas Verbotene Stadt, mit gefährlichen Aufenthalten in Floridas No Name Keys und einer Reihe anderer Orte, die sich als äußerst ungesund für leichtsinnige Naturen erweisen! Denn trotz der unglaublich schönen Landschaft ist dies nun wirklich kein Urlaub!

Jede Mission wird immer gefährlicher als die vorherige, doch jede bringt Harry auch immer näher an sein Ziel - die Entschärfung der Sprengköpfe und die Beseitigung der hitzköpfigen "Heiligen Krieger".

Harry rückt seinem finsternen Gegner mehr und mehr auf den Leib, doch Aziz hat ein letztes As im Ärmel - er wird persönlich! Denn er verwickelt Harrys Frau und seine Tochter in diesen Konflikt. Ein schwerwiegender Fehler! Falls Harry es schafft, sie rechtzeitig zu retten, dürfte seine Rache mehr als nur etwas weh tun!

SCHLAG LOS, HARRY!

Du bist Agent Harry Tasker, und es liegt in Deinen Händen, die destruktiven Pläne von Abu Aziz zu vereiteln, bevor der Crimson Jihad einen atomaren Alptraum auf die Menschheit losläßt! Dein Ziel ist es, alle Missionen auszuführen, die zur Eroberung und Vernichtung der Sprengköpfe führen - allerdings ohne dabei Dein glückliches Familienleben zu zerstören!

NACH DICH BEREIT!

LADEN:

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät **AUSGESCHALTET** ist.
2. Lege das **TRUE LIES** "Game Pak in Dein **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**", wie es in Deinem Handbuch beschrieben ist.
3. Schalte Dein Gerät **EIN**. Nach dem **TRUE LIES** "Titelbildschirm werden Dir drei Auswahlmöglichkeiten gegeben: **NEW GAME** (Neues Spiel), **PASSWORD** (Kennwort) und **OPTIONS** (Optionen). Benutze den **R-KNOPF**, um Deine Wahl zu markieren, und drücke **START** zur Bestätigung Deiner Wahl. Die Wahl **OPTIONS** erlaubt es Dir, Dein **TRUE LIES** "Spiel in folgenden Kategorien einzustellen: **Difficulty** (Schwierigkeitsgrad), **Sound** und **Controller** (Steuerung). "Difficulty" bietet Dir die Wahl zwischen einem normalen (Normal) und schwierigen (Hard) Gameplay. "Sound" läßt Sie zwischen Stereo- und Monosound wählen. "Controller" gibt Dir die Möglichkeit, Dich für eine von vier Standard-Steuerungskonfigurationen zu entscheiden. Markiere Deine Wahl mit Hilfe des **R-KNOPFES**.

Wenn Du willst, kannst Du auch ein Kennwort (**PASSWORD**) eingeben, das es Dir erlaubt, das Spiel an der Stelle wieder aufzunehmen, an der Du das Kennwort eingegeben hast. Verwende den **R-KNOPF**, um die Buchstaben zu markieren, und die **KNÖPFE A, B, X oder Y**, um sie auszuwählen. Wenn Dein Kennwort vollständig ist, dann wähle **END** (Ende). Wenn **END** markiert ist, drücke **KNOPF A, B, X oder Y**, um Deine Wahl einzugeben. Sobald Du alles wunschgemäß eingestellt hast, bist Du bereit, Dich Deinen Gegnern ernsthaft zu widmen. Nun erscheint der Bildschirm für Deine erste Mission. Viel Glück, Harry!

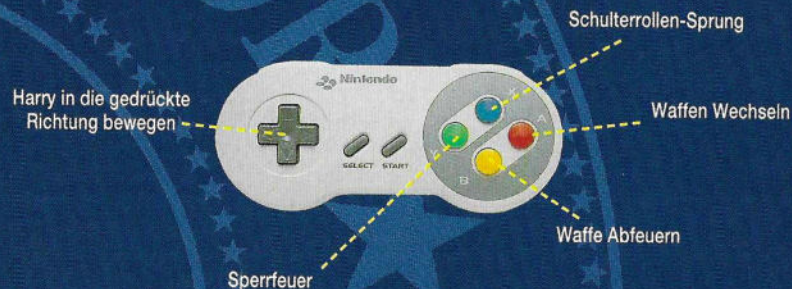


ALLES ÜBER HARRY

HARRY'S BEWEGUNGEN

Ein Bild von Harry erscheint im unteren linken Bildschirmteil. Jedesmal, wenn er ein Leben verliert, wird sein Bild vorübergehend durch ein Bild Gibs ersetzt, der Harry mittelt, wie viele Leben ihm noch bleiben. Zeitweise treten andere Figuren des Spiels über das Fenster unten mit Harry in Kontakt. Achte auf Anweisungen, Hinweise oder sogar Drohungen der verschiedenen Figuren!

STANDARDEINSTELLUNGEN



DIVING SHOULDER ROLL (SCHULTERROLLEN-SPRUNG) - Harry benutzt dieses Manöver, um Explosionen, schwerem gegnerischen Feuer und anderen Unannehmlichkeiten aus dem Weg zu gehen, die seine Mission zu vereiteln drohen. Drücke dazu **KNOPF X**.

ROLL AND FIRE (ROLLEN UND SCHIESSEN) - Wenn Du **KNOPF B** drückst, während Harry einen Schulterrollen-Sprung ausführt, kommt er aus der Rolle in eine knieende Position und feuert seine Waffe ab.

LOCK FIRE (SPERRFEUER) - Diese Funktion erlaubt es Harry, seine Waffe in eine andere Richtung abzufeuern als die, in der er sich bewegt. Dies ist günstig, da Harry so seine Seiten nicht dem Gegner aussetzen muß. Er kann feuern, während er rückwärts geht, so daß er einem Gegner nicht seinen ungedeckten Rücken zuwenden muß. Das ist auch dazu nützlich, um eine Ecke zu springen, seine Gegner zu konfrontieren und mit vernichtendem Feuerhagel zu überschütten. Um das Sperrfeuer in eine Richtung Deiner Wahl zu schicken, halte **KNOPF Y** gedrückt, während die Waffe in diese Richtung abgefeuert wird (**KNOPF B**), und drücke den **R-KNOPF**, um Harry in eine andere Richtung zu bewegen. Die Waffe wird solange, wie **KNOPF Y** gehalten wird, in die Richtung feuern, in die sie gerichtet war. Wenn das Sperrfeuer beendet wird, zeigen/bewegen sich Waffe und Harry in dieselbe Richtung, und der **R-KNOPF** übernimmt wieder die gewohnten Funktionen. Wenn das Feuern beendet (d.h. **KNOPF B** losgelassen), der Sperrfeuerknopf (**KNOPF Y**) aber noch gedrückt wird, schaut Harry weiter in die Schußrichtung, kann sich aber in eine andere bewegen.

ENERGIELEVEL

Der Energiemesser zeigt Harrys Gesundheitszustand an. Wird Harry getroffen, verliert er Energie. Falls er zu schwer verwundet wird, verliert er ein Leben...



Energieanzeige

WAFFEN

Harrys Waffenarsenal wird am unteren Bildschirmrand gezeigt. Sobald Du eine Waffe und die dazugehörige Munition aufgesammelt hast, erscheint diese Waffe in normaler Helligkeit. Die Munition für die momentan gewählte Waffe erscheint rechts daneben. Benutze KNOFF A, um die Waffe zu wechseln oder durch die zur Verfügung stehenden Waffen zu scrollen. Harry besitzt folgende Waffen oder kann sie auf sammeln:

FLAMMENWERFER

Wenn Harry sich diesen starken Flammenwerfer umschnallt und loslegt, wird die Situation brenzlig! Um die Temperatur auf dem Siedepunkt zu halten, mußt Du Benzin sammeln!



BENZIN-PICK-UP UND
FLAMMENWERFER

PISTOLE

Zu Beginn jeden Levels ist Harry mit dieser 9mm-Einzelschußpistole bewaffnet. In seinen ruhigen Händen wird dieser nie versiegende Ladestreifen zu einer sehr unfreundlichen Kugelquelle.



UZI

Mit diesem Pick-Up, der Uzi-Maschinenpistole, kannst Du jede Menge blauer Bohnen austeuern. Für dieses Baby mußt Du Magazine sammeln. Halte KNOFF B gedrückt, um ununterbrochen zu feuern. Viel Spaß, Harry!



UZI-MAGAZIN-
PICK-UP

GEWEHR

Kurze Reichweite und weite Streuung machen das Gewehr geradezu ideal für Nahkampfeinsätze. Sollte am besten auf mehrere Ganoven gleichzeitig angewendet werden. Du kannst Munition für diese Waffe in jedem besseren Terroristen-Treff sammeln.



GEWEHRKUGELN-
PICK-UP

GRANATEN

Granaten sind großartig! Granaten sind so eingestellt, daß sie 10 Sekunden, nachdem KNOFF B gedrückt wurde, explodieren - es gehört also ein gewisses Geschick zu ihrem Einsatz. Je länger Du eine Granate vor dem Wurf in der Hand behältst, desto weiter kannst Du sie werfen. Wenn Du eine zu früh wirfst, kann es passieren, daß irgendein fatal flinker Verbrecher sie auflöst und wieder zurückwirft. Wurf sie zu spät (oder laß sie zu Dir zurückspringen), und Du verwandelst Harry in ein echtes Nichts! Über jeder Granate erscheint ein Timer, so daß Du weißt, wie bald sie losgehen wird. Wenn Du KNOFF B gedrückt hältst, wird Harry die Granate in der Hand behalten, während der Countdown zur Detonation weitergeht, und sie erst im letzten Augenblick werfen. Wenn Du KNOFF B schnell drückt und wieder losläßt, wirft Harry die Granate sofort. Kleiner Tip: Nimm Dich vor Schrapnell in acht!



SPLITTERMINE

Dies ist die furchtbarste Waffe in Harrys Arsenal. Minen machen aus den wildesten Gegnern Kleinholz! Prima, um Bösewichter ins Jenseits zu befördern. Lege Minen hinter Dich, um aufholenden Schurken den Weg in die Ewigen Jagdgründe zu weisen. Aber paß auf, daß Du nicht selbst einer zu nahe kommst, denn ansonsten ist Deine Zukunft - Vergangenheit!



PICK-UPS

GESUNDHEITS-PICK-UP

Harry kann seine Gesundheit beträchtlich verbessern, wenn er über eines dieser Icons mit dem roten Kreuz läuft.



EXTRALEBEN-PICK-UP

Gerät ihm eines dieser wertvollen Icons unter die Füße, erhält Harry eine zusätzliche Chance im Kampf gegen den Jihad.



MISSIONEN

TRUE LIES* besteht aus 10 Missionen. Diese müssen alle abgeschlossen werden, bevor Harry die Sprengköpfe erreichen und die Welt retten kann.

DAS SCHLOSS

Zu Anfang des Spiels treffen wir Harry außerhalb von Genf auf der Burg von Jamal Khaled, dem Kumpel und geheimen Verbündeten des Crimson Jihad von Abu Aziz, an. Harrys Mission besteht darin, das Büro mit Khaleds Computer zu finden und dort ein Modem anzuschließen, so daß Omega Sector wichtige Daten zur künftigen Entschlüsselung abrufen kann. Um in den Computerraum zu gelangen, mußt Du zunächst die Blaue Passierkarte (Blue Pass Card) finden.



Obwohl Du unendlich weltmännisch und voller Ruhe durch die verschiedenen Räume und Korridore des Schlosses spazierst, wirst Du auf mißtrauische, bewaffnete Wachen gefaßt sein müssen, die erst schießen und dann Fragen stellen! Schließe das Modem an, und ergreife die Flucht, denn Du hast den Alarm ausgelöst, was Dir eine Menge Elite-Wachen auf die Fersen bringt! Gottseidank ist Gib in der Nähe, um Dir rechtzeitig einige gute Ratschläge zu geben. Kleiner Tip: Halte die Augen nach Geheimtüren offen!

DIE PISTEN

Wenn Du das Modem erfolgreich angeschlossen hast, ist es an der Zeit, das alpine Homissenest zu verlassen, da Du von einer Armee wütender Wachen verfolgt wirst. Du mußt hinunter zum Fuß des Berges, wo Gib wartet, bevor eine andere Truppe von Wachen ihn erwischt. Denn sonst steht Harry dem Zorn des Jihad allein gegenüber, und die Mission ist in Gefahr. Hüte Dich vor Scharfschützen auf Schneemobilen, die mit Pistolen, Gewehren und sogar Granaten ausgerüstet sind. Kleiner Tip: Doch bevor Sie die Atom-Sprengköpfe vernichten können, müssen Sie zuerst die Flakgeschütze unschädlich machen.



DAS EINKAUFSZENTRUM

Ein bekanntes Mitglied des Crimson Jihad ist in einem Einkaufszentrum außerhalb Washingtons, D.C. gesichtet worden. Harry muß ihn aufspüren und festnehmen - wenn irgend möglich. Jedem! Doch dieser windige Widerling hat ein echtes Händchen dafür, in dem vielstöckigen Labyrinth des modernen Einzelhandels einer Gefangennahme zu entgehen. Natürlich könnte der Umstand, daß einige Dutzend seiner fanatischen Gefolgsleute Harry mit Maschinengewehren ablenken, auch etwas damit zu tun haben! Du mußt echt schnell auf den Beinen und unternehmungslustig sein, um den Terroristen endlich in seinem wenig vornehmen Versteck aufzuspüren: der Herrentoilette. Unterwegs wirst Du feststellen, daß das Einkaufszentrum gerammelt voll von unschuldigen Einkaufsbummlern ist. Selbst bei Omega Sector gilt es als äußerst unfein, diese zu erschießen; halte Dich also zurück, wenn Du keine freie Schußlinie hast.



DER PARK

Verrat lauert hinter den Parkbäumen, während Harry einem weiteren schlüpfrigen Helfer des Jihad auf der Spur ist, diesmal einem trampeligen Trottel, von dem man weiß, daß er einer der Anführer ist! Der Park ist voll von Hecken und Toren, durch die Harry seinen Weg finden muß, wenn er seine Mission erfolgreich abschließen will. Eine Bande bockiger Beduinen hat sich darauf versteift, ihn davon abzuhalten, doch Harry läßt sich nicht so einfach ablenken. Er ist fest entschlossen, die verborgenen Schlüssels aufzuspüren, die für seine Mission entscheidende Tore aufschließen. Kleiner Tip: Terroristen, die sich unter Bäumen verstecken, sind äußerst verletzungsgefährdet...



U-BAHN

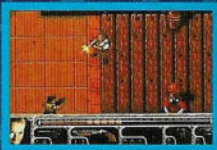
Entschlüsselte Informationen bringen Omega Sector zu der Überzeugung, daß der Crimson Jihad über einen Stützpunkt im U-Bahn-System verfügt, in dem sich Ratten aller Art gemeinsam verstecken. Können Du diese Lumpen an die Leine legen? Dazu mußt Du an einem donnerndem, endlos langen Zug vorbeikommen - Du wirst ihn wohl oder übel umleiten müssen. Unglücklicherweise mußt Du dazu zunächst den Schaltkasten und den Hebel finden, und diese beiden Dinge befinden sich an Orten, die von Terroristen nur so



wimmeln. Um die Angelegenheit noch mehr zu komplizieren, gibt es da noch andere Züge, die Harry gelegentlich in die Quere kommen. Ihnen kann er nur aus dem Weg gehen, wenn er sich in eine der Wandnischen duckt - andernfalls heißt es "Er ruhe in Frieden"! Harry muß Treppen hinauf und hinunter, Munition und Waffen sammeln, und der Kampf geht solange weiter, bis er endlich den Zug umgelenkt hat und sich darauf vorbereitet, den unterirdischen Stützpunkt anzugreifen. Das gibt ein wahres Feuerwerkfest, doch nur der Härteste wird auch zum Feiern kommen! Kleiner Tip: Achte auf den 12 Uhr 05 Zug!

DOCK

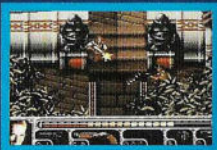
Unten an den Docks ist eine Waffenlieferung für den Crimson Jihad angekommen. Sie darf ihren Bestimmungsort niemals erreichen! Kai und Lagerhaus bersten fast vor Terroristen, die sich dabei überschlagen, kistenweise hochentwickelte Waffen zu entladen, die dem Jihad einen entscheidenden Vorteil in der bevorstehenden Auseinandersetzung verleihen könnten. Es gibt nur eine Lösung: die Kisten müssen zerstört werden. Doch das ist kein Zuckerschlecken, da nur Granaten stark genug sind, diese Aufgabe zu erfüllen. Um die sache noch spannender zu machen, muß Harry erst die Kurbel finden, die eine Zugbrücke herunterläßt und so einen abseits liegenden Teil des Docks zugänglich macht. Klar, daß dort jede Menge böser Buben nur darauf warten, aus Harry Hackfleisch zu machen! Nur gezielter Einsatz einiger weniger Granaten kann sicherstellen, daß keine Waffen (und auch keine Terroristen) übrigbleiben, die Harry weiter plagen könnten. Kleiner Tip: Untersuche die Kisten auf Geheimgänge.



CHINA: DIE VERBOTENE STADT

Auf der atomaren Uhr ist es fünf Minuten vor Zwölf! Der Crimson Jihad hat den Vereinigten Staaten im Geheimen mitgeteilt, daß sie in der alten Kaiserstadt einen atomaren Sprengsatz verborgen haben. Sollte er hochgehen, wird allerdings aufgrund einer hinterhältigen Denunziationskampagne Amerika für den Schuldigen gehalten werden!

Die Verbotene Stadt ist ein gespenstisches Labyrinth von Katakomben und Gängen, Geheimtunneln und -räumen sowie Rätseln über Rätseln, das nur jemand mit den richtigen Schlüssel und Tips betreten kann. Um eine Tür aufzuschließen, muß man erst den Schlüssel zu einer anderen Tür finden, hinter der man dann wieder einen anderen Schlüssel entdeckt. Durch diese verwirrende Welt muß Harry nun seinen Weg finden und dabei ganze Legionen loyaler Jihad-Anhänger abwehren. Erst dann wird er die drei Entschärfungsschlüssel finden und die Bombe unschädlich machen können. In einem Rennen gegen die Uhr hängt die Zukunft der chinesisch-amerikanischen Beziehungen, wenn nicht sogar der ganzen Welt, von Dir ab!



DIE RAFFINERIE

Dem Jihad ist es gleichgültig, wem sie wehtun. Diesmal laufen sie mitten in einem saudi-arabischen Ölfeld Amok. Harry versucht, dieses hektische Petro-Puzzle hinter sich zu bringen, doch zunächst muß er Schwärme gegnerischer Verteidigungstruppen loswerden, die draußen auf ihn warten. Die Terroristen gehen hinter allen möglichen Dingen in Deckung, so daß Harry sich seinen Weg durch Gegner freischießen muß, die ebenso clever wie gefährlich sind.



AUTOBAHN IN ÜBERSEE: FLORIDA KEYS

Die restlichen Sprengköpfe, die zuvor in den No Name Keys in Florida versteckt waren, sind nun auf vier Lastwagen unterwegs nach Miami. Harry Tasker hebt ab mit nur einem einzigen Gedanken: Diese Bedrohung zu eliminieren und dem Wahnsinn ein Ende zu machen! Während die Mission sich einem grauenhaften Ende nähert, steuert Harry einen ihm un vertrauten Harrier-Jet durch den unwirtlichen Himmel. Der tödliche Konvoi rollt auf den jüngsten Tag zu und ist geschützt durch Flakgeschütze, die einen vernichtenden Deckungsschlag ausführen. Harry hat alle Hände voll zu tun damit, in der Luft zu bleiben, von der Beseitigung der atomaren Bedrohung auf dem Boden ganz zu schweigen! Er muß dem mörderischen Feuer ausweichen und sich darauf vorbereiten, dem Jihad mit der flinken Harrier auf den Pelz zu rücken!



Der Harrier-Jet ist ausgerüstet mit einem Buggeschütz und vier Luft-Boden-Raketen (eine für jeden Atom-Transporter). Benutze den R-KNOPF LINKS und RECHTS, um den Harrier zu manövrieren. Durch Drücken von KNOPE B feuert Du das Buggeschütz ab. Benutze KNOPE A, um Deine Raketen abzuschießen. Doch bevor Du die Atom-Sprengköpfe vernichten kannst, mußt Du zuerst die Flakgeschütze unschädlich machen. Kleiner Tip: Gehe sparsam mit Deinen Raketen um, und ziele genau!

Jet Bewegen



Raketen Abfeuern

Kanone Abfeuern

OFFICE PARTY

Gerade hat er noch seine Frau vor ihrem vorzeitigen Ende bewahrt, und schon muß sich Harry der schrecklichsten Herausforderung stellen: Aziz selbst hat Harrys Tochter in seine Gewalt gebracht! Aziz und die letzten treuen Anhänger des Crimson Jihad haben sich in einem Bürogebäude der Stadt, das auch den letzten verbliebenen Sprengkopf enthält, verbarrikadiert und sind entschlossen, bis zum bitteren Ende zu kämpfen! Das Gebäude ist voller versteckter Terroristen und Treppenhäuser, die ins Nichts führen. Dazu sind außerdem einige Fahrstühle außer Betrieb, was Harrys verzweifelte Suche nach Aziz und seiner Tochter noch frustrierender und gefährlicher macht! Obwohl Harry beinahe außer sich ist vor Sorge, schafft er es dennoch, auch in dieser Ausnahmesituation ein kühlen Kopf zu bewahren. Er schafft sich einen Gegner nach dem anderen vom Hals, obwohl diese mit dem Mut der Verzweiflung kämpfen! Harrys Kampffähigkeiten werden auf die härteste Probe gestellt, und er muß immer noch sein tapferes Töchterchen aufspüren und aus Aziz' Händen befreien. Doch wo zum Teufel stecken die beiden? Es kommt zu einem Hochhaus-Showdown in den Wolken, denn in einem letzten verzweifelten Versuch, sich Harry ein für alle mal vom Hals zu schaffen, schlägt Aziz zurück!



POSTSKRIPTUM

Herzlichen Glückwunsch - Du hast es geschafft! Bei allen Tricks und Überraschungen bist Du cool geblieben und hast Deinen Kopf und Dein Kämpferherz benutzt. So konntest Du einen Gegner besiegen, den nur wenige andere gefunden, geschweige denn eliminiert hätten. Vielleicht bist Du doch gar nicht so langweilig, Harry.

Zuße Rozenthal © Lightspeed Entertainment, Inc. 1994



L'AFFREUSE VÉRITÉ

Connaissez-vous vraiment Harry Tasker ? Sa femme et sa fille pensent qu'il est un représentant en ordinateurs un peu ennuyeux, mais son ami et collègue Albert 'Gib' Gibson connaît son secret: Harry est un des meilleurs agents de Secteur Omega, une agence gouvernementale ultra-secrète dont la devise 'La dernière ligne de défense' reflète bien la mission : empêcher tout terroriste de porter atteinte à la liberté!

L'avenir de la nation dépend entièrement de Harry qui doit livrer le combat le plus périlleux de sa carrière lorsque le Jihad Rouge, une secte terroriste fanatique menée par l'impitoyable Abu Aziz, s'empare de têtes nucléaires entreposées dans une ancienne base soviétique du Kazakhstan et menace de les utiliser sur des villes américaines si les Etats-Unis ne renoncent pas à leurs intérêts dans le Golfe Persique!

Avec l'aide de Gib, Harry doit prendre tous les risques afin d'empêcher cette destruction catastrophique. L'action se déroule dans le monde entier puisque cette mission entraînera Harry des montagnes enneigées de Genève à la Cité interdite en Chine en passant par la Floride et beaucoup d'autres endroits qui s'avèrent malsains pour les imprudents. Les paysages sont très beaux mais ce ne sont pas des vacances!

Chaque mission est plus périlleuse que la précédente mais chacune rapproche Harry de son but ultime : désamorcer les têtes nucléaires et éliminer les têtes brûlées du Jihad! Lorsque Harry sera sur le point de capturer son ennemi juré, Aziz utilisera son va-tout : il s'attaquera à la vie privée de Harry en prenant en otage sa femme et sa fille. Grave erreur! Si Harry réussit à les mettre à l'abri du danger, sa vengeance sera terrible!

VAS-Y, HARRY!

Vous êtes l'agent Harry Tasker et c'est à vous qu'il incombe de contrecarrer les sombres desseins d'Abu Aziz et du Jihad Rouge avant qu'ils ne déclenchent une catastrophe nucléaire! Votre objectif est de terminer toutes les missions menant à la capture et à la destruction des têtes nucléaires, sans pour autant nuire à votre famille!

PRÉPAREZ-VOUS! CHARGEMENT

1. Vérifiez que la console est éteinte.
2. Insérez la cartouche TRUE LIES™ comme indiqué dans votre manuel d'instructions SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
3. Allumez la console (ON). Après l'apparition de l'écran titre TRUE LIES™, vous aurez le choix entre trois options: NEW GAME (nouvelle partie), PASSWORD (mot de passe) et OPTIONS. Utilisez le BOUTON D pour mettre en évidence votre sélection et START pour confirmer votre choix. OPTIONS vous permet de configurer votre jeu TRUE LIES™ en faisant les choix suivants: Difficulty (Difficulté), Sound (Son) et Controller (Contrôleur). Difficulty vous donne le choix entre deux niveaux de difficulté: Elevé (Hard) ou Normal. Sound vous permet de choisir entre un son Stéréo ou Mono. Controller vous permet de choisir entre quatre configurations pré-établies du contrôleur. Utilisez le BOUTON D pour mettre en évidence votre sélection.

Si vous le voulez, vous pouvez entrer un Mot de Passe qui vous permet de recommencer une partie à partir du niveau associé à ce mot de passe. Utilisez votre BOUTON D pour mettre les lettres en évidence et le BOUTON A, B, X ou Y pour les sélectionner. Sélectionnez END quand le mot de passe est terminé. Lorsque vous avez mis END en évidence, appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour entrer cette sélection. Une fois que tout a été réglé, vous serez prêt à vous battre contre vos ennemis. L'écran de votre première mission va apparaître. Bonne chance, Harry!

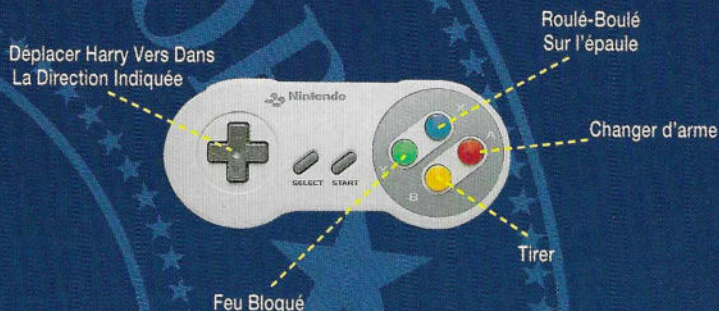
15

TOUT SUR HARRY

LES MOUVEMENTS DE HARRY

Un portrait de Harry apparaît en bas à gauche de l'écran. Chaque fois qu'il perd une vie, son portrait est temporairement remplacé par un portrait de Gib, lui qui indiquera le nombre de vies qui lui restent. Les personnages du jeu communiquent régulièrement avec Harry par l'intermédiaire du panneau en bas de l'écran. Lisez-le pour y trouver des instructions, des conseils et même des menaces envoyés par divers personnages!

CONTRÔLES PAR DÉFAUT



LE ROULÉ-BOULÉ SUR L'ÉPAULE - Harry l'utilise pour se protéger des explosions, des tirs nourris de l'ennemi ou d'autres dangers qui menacent de compromettre sa mission. Appuyez sur le BOUTON X.

LE ROULÉ-BOULÉ ET POSITION DE TIR - En appuyant sur le BOUTON B pendant un roulé-boulé, Harry finira le roulé-boulé agenouillé en position de tir et en faisant feu sur ses ennemis.

LE FEU BLOQUÉ - Ceci permet à Harry de tirer dans une direction différente de celle vers laquelle il se dirige. C'est très pratique pour éviter d'exposer ses flancs, il peut tirer tout en reculant ce qui lui permet de ne pas à avoir à tourner le dos à l'ennemi. C'est aussi utile lorsque Harry veut surprendre ses ennemis avec des tirs dévastateurs. Pour bloquer le feu dans une direction donnée, maintenez le BOUTON Y enfoncé lorsque vous tirez dans cette direction (BOUTON B) et appuyez sur la flèche du BOUTON D pour que Harry se déplace dans une autre direction. L'arme continuera à faire feu dans la direction originale aussi longtemps que vous appuyez sur le BOUTON Y. Lorsque vous arrêtez le feu bloqué, l'arme et Harry seront/se dirigeront dans la même direction et le BOUTON D reviendra à sa fonction normale. Si vous n'appuyez plus sur le BOUTON B, mais que vous maintenez le bouton de tir bloqué (BOUTON Y), Harry fera toujours face à la direction du tir mais il pourra toujours se diriger vers une direction différente.

NIVEAU D'ÉNERGIE

Le compteur d'énergie représente l'état de santé de Harry. Lorsque Harry encaisse un coup, son énergie diminue. S'il est trop grièvement blessé, Harry perd une vie.



Barres d'énergie

16

ARMES

L'arsenal de Harry apparaît en bas de l'écran. Lorsqu'il se procure une arme et ses munitions, celle-ci apparaît avec un niveau de luminosité normal. Les munitions de l'arme sélectionnée apparaissent en bas à gauche de cette arme. Utilisez le BOUTON A pour changer d'arme ou pour visualiser les différentes armes disponibles. Harry possède ou peut obtenir les armes suivantes :

LANCE-FLAMMES

La température monte lorsque Harry prend son énorme lance-flammes et commence à cracher le feu. Utilisez de l'essence pour que le barbecue dure plus longtemps!



ESSENCE ET LANCE-FLAMMES

PISTOLET

Harry commence chaque niveau armé d'un pistolet 9 mm à un coup. Dans les mains expertes de Harry, le chargeur qui ne se vide jamais est la source de nombreux tirs dévastateurs.



UZI

Tirez dans toutes les directions avec cette mitrailleuse Uzi que vous devrez ramasser. Il vous faudra aussi trouver des chargeurs pour cet engin. Gardez le BOUTON B enfoncé pour obtenir un tir constant. Bonne chance, Harry!



MUNITIONS UZI

FUSIL DE CHASSE

Avec sa faible portée et à sa grande capacité de dispersion, le fusil de chasse est une arme redoutable. Le mieux est de l'utiliser contre plusieurs brutes à la fois. Vous trouverez ses cartouches dans les repères de terroristes.



CARTOUCHES DE FUSILS DE CHASSE

GRENADES

Les grenades, c'est super! Les grenades sont conçues pour exploser 10 secondes après que vous ayez appuyé sur le BOUTON B, il faut donc maîtriser l'art de leur utilisation. Si vous en lancez une trop tôt, vous courez le risque de vous la faire relancer dessus par un ennemi adroit et désespéré. Lancez-la trop tard (ou si elle rebondit vers vous) et vous ferez de Harry un type fini au sens propre du terme! Il y a un compteur au-dessus de chaque grenade, quelle que soit sa position, de cette façon, vous savez quand elle explosera. En maintenant la pression sur le BOUTON B, Harry garde la grenade dans sa main (alors que le compteur défile toujours) et peut ainsi la lancer au dernier moment. En appuyant très vite sur le BOUTON B, Harry lancera la grenade immédiatement. Un conseil: attention aux éclats!



MINES ANTI-PERSONNEL

Les armes les plus puissantes de l'arsenal de Harry sont ces mines qui réduisent vos adversaires en purée. C'est extra pour se débarrasser des méchants! Plantez des mines derrière vous pour éviter que vos ennemis ne vous talonnent de trop près. Mais sachez-vous que si vous vous trouvez trop près d'une mine, elle vous réduira en pièces!



PICK UPS

PICK UP DE SANTÉ

En marchant sur une de ces croix rouges, Harry peut considérablement rétablir sa santé.



PICK UP VIE SUPPLÉMENTAIRE

En marchant sur la précieuse icône de vie supplémentaire, Harry obtient une chance supplémentaire de combattre le Jihad.

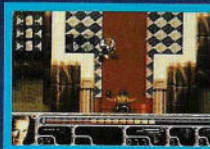


LES MISSIONS

Il y a 10 missions différentes dans True Lies™. Elles doivent toutes être accomplies pour que trouver les têtes nucléaires et sauver le monde.

LE CHÂTEAU

Au début du jeu, Harry est dans les environs de Genève dans le château fortifié de Jamal Khaled, un bon vivant proche du Jihad Rouge d'Abu Aziz. La mission de Harry est d'accéder au bureau où se trouve l'ordinateur de Khaled et de connecter un modem qui permettra au Secteur Omega de recevoir des informations vitales, qui devront ensuite être décryptées. Ils vous faudra repérer la Carte d'accès Bleue pour entrer dans la salle de l'ordinateur.



Bien que vous soyez des plus courtois alors que vous essayez de trouver votre chemin dans les différentes pièces et les couloirs du château, vous aurez à faire face à des gardes armés soupçonneux qui tirent d'abord et posent les questions ensuite! Posez le modem et dépêchez-vous de partir! En effet vous avez déclenché une alarme qui a alerté les gardes d'élite et ils sont déjà à vos trousses! Heureusement Gib vous donnera des conseils au bon moment. Un conseil: Cherchez les passages secrets.

LA DESCENTE EN SKI

Une fois que vous aurez réussi à poser le modem, vous devrez fuir ce nid de vipères pendant qu'une armée de gardes en colère vous donne la chasse. Gib vous attend en bas des pistes et vous devrez le rejoindre avant qu'un autre groupe de gardes ne le rejoigne et le capture, vous laissant seul pour affronter le Jihad et votre mission serait bien compromise. Auquel cas la mission serait vraiment mal en point. Attention aux tireurs isolés sur leur motoneige, ils ont des pistolets, des fusils et même des grenades. Un conseil: Essayez de détruire les batteries anti-aériennes avant d'attaquer les têtes nucléaires.



LE CENTRE COMMERCIAL

Un membre important du Jihad Rouge a été repéré dans un centre commercial aux environs de Washington D.C. Harry doit le retrouver et le ramener - vivant si possible! Mais, dans ce labyrinthe de plusieurs niveaux, cet homme rusé et terrifiant sait comment éviter de se faire prendre. Plusieurs douzaines de sympathisants fanatiques armés d'armes automatiques ne vont pas faciliter les affaires de Harry! Vous devrez être habile et faire preuve d'initiative pour traquer le terroriste jusque dans son dernier refuge: les toilettes des hommes. Ce faisant, vous constaterez que le centre commercial est plein à craquer d'acheteurs innocents. Leur tir dessus n'est pas bien vu, même pour le Secteur Omega, alors ne tirez pas sur tout ce qui bouge si vous n'êtes pas sûr de votre coup!



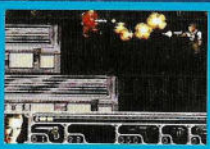
LE PARC

Harry recherche maintenant un autre serviteur du Jihad tout aussi insaisissable; cette fois-ci il s'agit d'un abruti portant un turban bleu et qui est réputé être un des chefs! Pour mener à bien sa mission, Harry devra trouver son chentini au milieu des haies et des portails qui composent le parc. Une troupe de fanatiques vraiment pas commodes est déterminée à stopper Harry, mais il ne va pas se laisser faire. Il est décidé à retrouver les clés qui ouvrent des portes indispensables à sa mission. Un conseil: les terroristes qui se cachent derrière les arbres peuvent infliger des dommages.



LE MÉTRO

Après avoir décrypté les données, le Secteur Omega soupçonne l'existence d'un repère de terroristes quelque part dans le métro - les rats se cachent avec les rats, n'est-ce pas? Arrivez-vous à venir à bout de ces sous-hommes? Pour cela, vous devrez dérouter un train au nombre infini de wagons. Malheureusement, vous devez d'abord trouver la boîte et le levier d'aiguillage qui sont situés dans des endroits contrôlés par des terroristes. Pour simplifier les choses, d'autres trains fonceront de temps en temps sur Harry qui n'aura



comme solution que de se protéger dans une niche du mur. Sinon, c'est le train qui l'aplatira! Harry devra monter et descendre des échelles, récupérer des armes et des munitions. La bataille continuera jusqu'à ce qu'il dérout le train et prenne le repère d'assaut. Ce sera alors un beau feu d'artifice mais seuls les vrais durs survivront et verront la fin du spectacle! Un conseil: attention au train de 12:05!

LES DOCKS

Une cargaison d'armes destinée au Jihad Rouge vient d'arriver aux docks. Elle ne doit pas tomber aux mains ennemies! Le quai et l'entrepôt regorgent de terroristes qui s'activent au déchargement de caisses d'armes sophistiquées qui pourraient donner au Jihad un avantage décisif dans la bataille à venir. La destruction des caisses est la seule solution possible et ce n'est pas chose facile. Bien entendu Harry y trouvera plein de petits garnements du Jihad qui ne demanderont pas mieux que de faire joujou avec lui, mais mort et inoffensif de préférence! L'emploi judicieux de vos précieuses grenades vous permettra de vous débarrasser à tout jamais des terroristes et des caisses d'armes. Un conseil : les caisses peuvent cacher des passages secrets.



LA CITÉ INTERDITE EN CHINE

La guerre nucléaire est peut-être pour bientôt! Le Jihad Rouge informe les États-Unis de façon indirecte qu'une bombe nucléaire est cachée dans l'ancienne Cité Impériale. Si elle est activée, les États-Unis seront accusés à tort.

La Cité Interdite est un obsédant labyrinthe de catacombes et de couloirs, de tunnels secrets et de pièces cachées dans lesquels seul celui qui a la bonne clé et les bons indices peut pénétrer. Pour ouvrir une porte, il faut d'abord trouver la clé d'une autre porte qui s'ouvrira sur une pièce où vous trouverez une nouvelle clé. Harry doit trouver son chemin dans ce monde souterrain complètement déboussolant et doit se battre contre des légions de sympathisants du Jihad avant de retrouver les trois clés de désarmement dont il a besoin pour désactiver la dangereuse bombe. Dans cette course contre la montre, l'avenir des relations sino-américaines et peut-être même du monde, dépendent de vous!



LA RAFFINERIE AU MOYEN-ORIENT

Le Jihad s'en prend à n'importe qui. Cette fois-ci, c'est au milieu d'un champ de pétrole en Arabie Saoudite que le Jihad a décidé de frapper. Harry se retrouve donc dans un autre labyrinthe compliqué où il devra tout d'abord abattre les nombreux ennemis qui défendent le site. Les terroristes se cachent derrière tout ce qu'ils trouvent et sont aussi prudents qu'ils sont dangereux!



L'AUTOROUTE AU LARGE DE LA FLORIDE

Les ogives nucléaires restantes, qui étaient conservées au large des côtes de la Floride, vont être transportées vers Miami dans quatre semi-remorques. Harry s'envole avec une seule idée en tête: les empêcher d'atteindre Miami et mettre un terme à cette folie! Le ciel n'est pas des plus accueillants et Harry est aux commandes d'un jet Harrier qu'il n'a pas l'habitude de piloter; la mission va peut-être se terminer par un désastre. Le convoi mortel est protégé par des canons anti-aériens très efficaces et Harry doit faire preuve de toute son habileté pour rester vivant, mais il ne peut pas non plus oublier sa mission: détruire les ogives nucléaires! Il lui faut donc esquiver les tirs ennemi tout en essayant de faire feu lui-même. Heureusement le Harrier est excellent pour les attaques en piqué!



Le Harrier possède un canon et quatre missiles air-sol (un pour chaque semi-remorque). Utilisez le bouton D pour déplacer votre Harrier vers la gauche ou la droite. Appuyez sur le Bouton B pour utiliser le canon et sur le Bouton A pour utiliser vos missiles. Vous devrez détruire les batteries anti-aériennes avant de pouvoir vous attaquer aux missiles.

Déplacer L'avion

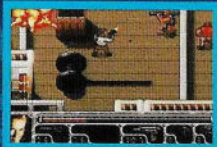


Utiliser le canon

Utiliser les missiles

LA PETITE FÊTE AU BUREAU

Harry vient juste de sauver sa femme d'une fin prématurée et il doit maintenant relever un défi encore plus effrayant puisque c'est sa fille qui a été capturée par Aziz en personne! Aziz se terre dans un immeuble de bureaux. Aziz et ses derniers fidèles partisans sont prêts à se battre jusqu'à la mort. Le bâtiment est truffé de terroristes bien cachés. La plupart des escaliers ne mènent nulle part et certains ascenseurs ne fonctionnent pas, ce qui rend les recherches de Harry encore plus difficiles et dangereuses! Harry est fou d'inquiétude mais même dans cette situation extrême, il arrive à garder la tête froide et à se concentrer. Il envoie en enfer ennemi après ennemi après des combats acharnés! Harry doit utiliser toutes ses connaissances en matière de combat, mais il lui reste en plus une mission vitale à accomplir: retrouver sa courageuse fille et l'arracher des griffes d'Aziz. Mais où diable sont-ils? Le point culminant de votre aventure va se dérouler tout près des nuages. Aziz se battra avec l'énergie du désespoir dans son ultime effort pour se débarrasser de Harry une bonne fois pour toutes!



POST-SCRIPTUM

Félicitations! Vous avez réussi! Malgré les difficultés, vous avez su garder la tête froide et utiliser votre âme de guerrier pour triompher d'un ennemi que bien peu auraient pu trouver et encore moins réduire à néant! Après tout, vous n'êtes peut-être pas si ennuyeux que ça, Harry.

Ziade Rozenthal © Lightstorm Entertainment, Inc. 1994



LA CRUDA VERDAD

Te presentamos a Harry Tasker. Su mujer e hija piensan que no es más que un aburrido vendedor de ordenadores, pero su amigo y compañero de trabajo Albert "Gib" Gibson, sabe la verdad: Harry es un agente secreto del Sector Omega; una agencia gubernamental ultra secreta, cuyo lema, "La última línea de defensa", expresa la obligación de impedir que cualquier terrorista atente contra la libertad.

Harry tiene en sus manos el destino de su nación en una lucha constante contra la fanática secta terrorista Crimson Jihad, dirigida por el implacable Abu Aziz, quien ha robado cabezas nucleares de una antigua base soviética en Kazakhsan y amenaza con usarlas en ciudades de los Estados Unidos, si su ejército no abandona el Golfo Pérsico.

Junto con Gib, Harry debe arriesgarlo todo para impedir tal devastadora destrucción. La acción se desarrolla por todo el mundo porque la misión de Harry le lleva desde las nevadas laderas de las montañas de Ginebra hasta la Ciudad Prohibida de China, con paradas mortales en las islas Key de Florida y en multitud de lugares en los que le costará muy caro el actuar a tontas y a locas. Los paisajes son preciosos (pero él no va de vacaciones). Cada misión es más amenazadora que la anterior y, poco a poco, Harry se acerca a su objetivo: la destrucción de las cabezas nucleares y del enfurecido comando Jihad. Harry se está acercando al siniestro enemigo, pero Aziz guarda un as en la manga y lleva la lucha al terreno personal cuando decide mezclar en el asunto a la mujer y a la hija de Harry. ¡Gran error! Si Harry consigue rescatarlas del peligro, a Aziz le va a costar bastante caro.

¡GOLPÉALE, HARRY!

Tú eres el agente Harry Tasker y de ti depende frustrar los desestabilizadores planes de Abu Aziz, antes de que el comando Crimson Jihad despliegue la pesadilla nuclear. Tu objetivo consiste en completar todas las misiones que llevan a la recuperación y destrucción de las cabezas nucleares, sin que ello suponga el fin de tu familia.

PONTE A PUNTO

CÓMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de juego de TRUE LIES (Mentiras arriesgadas) como se describe en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

3. Enciende el interruptor en posición (ON). Cuando aparezca la pantalla del título de TRUE LIES, se te presentarán tres opciones: NEW GAME (un nuevo juego), PASSWORD (contraseña) y OPTIONS (opciones). Usa el mando direccional para destacar la elección y el botón START para confirmarla. Opciones te permite ajustar distintos aspectos del juego de TRUE LIES: DIFFICULTY (dificultad), SOUND (sonido) y CONTROLLER (controlador). Con la opción de dificultad puedes elegir entre NORMAL (normal) o HARD (difícil). Sonido te permite elegir entre STEREO (estéreo) o MONO (mono). Si escoges la opción del controlador, puedes elegir entre las cuatro configuraciones preajustadas. Usa el mando direccional para destacar una elección.

Si deseas introducir una contraseña que te permitirá reanudar el juego en el nivel correspondiente, usa el mando direccional para destacar letras, y los botones A, B, X o Y para hacer la selección. Pulsa END (fin) cuando hayas introducido la contraseña. Cuando END esté destacado, pulsa los botones A, B, X o Y para introducir esta sección. Cuando hayas puesto todo a punto, ya estas listo para desafiar a tus enemigos en serio. Aparecerá la pantalla de tu primera misión. ¡Buena suerte Harry!



TODO ACERCA DE HARRY

LOS MOVIMIENTOS DE HARRY

En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece una fotografía de Harry. Cada vez que pierde una vida, su fotografía será temporalmente reemplazada por la de Gib, que te dirá cuántas vidas le quedan a Harry. Cada cierto tiempo los personajes del juego se comunicarán con Harry a través del panel situado en la parte inferior de la pantalla. ¡Atento a las instrucciones, consejos y amenazas de los diferentes personajes!

CONTROLES POR DEFECTO

Para Mover a Harry en la Dirección Deseada

Rodar sobre un hombro

Cambiar de Arma

Disparar el Arma

Disparo Fijo



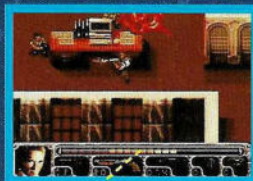
RODAR SOBRE UN HOMBRO. Harry usa este movimiento para evitar las explosiones, el fuego intenso de sus enemigos, disparos y cualquier otra cosa desagradable que le impida llevar a cabo su misión. Pulsa el botón X.

RODAR Y DISPARAR. Pulsa el botón B al mismo tiempo que estás rodando sobre un hombro. Esto hará que Harry deje de rodar para arrodillarse y disparar al mismo tiempo.

DISPARO FIJO. Esto permite que Harry dispare en otra dirección distinta en la que está avanzando. Es muy útil cuando Harry quiere cubrirse los costados. Esto le permite disparar al mismo tiempo que retrocede sin tener que darle la espalda al enemigo. Es también muy útil cuando vuelve la esquina de un salto para enfrentarse a los enemigos y confundirlos con sus disparos fulminantes. Para hacer que el disparo quede fijo en una dirección determinada, pulsa el botón Y al mismo tiempo que disparas (botón B) en la dirección que deseas y pulsa el mando direccional con la flecha apuntando en la dirección en la que quieres que Harry se mueva. El arma continuará disparando en la dirección en que estaba apuntando, siempre y cuando mantengas pulsado el botón Y. Cuando hayas soltado el disparo fijo, el arma se moverá en la misma dirección en la que mira Harry, y la función del mando direccional volverá a ser normal. Si sueltas el botón de disparar (B) pero mantienes pulsado el de disparo fijo (Y), Harry continuará mirando en la dirección en la que estaba, pero podrá moverse hacia otro lado.

NIVELES DE ENERGÍA

El indicador de energía muestra la salud de Harry; cuando éste es alcanzado, su salud se resiente. Si resulta malherido, perderá una vida.



Indicadores de Energía

ARMAMENTO

El arsenal de armas que tiene Harry aparece en la parte inferior de la pantalla. Cuando hayas recogido un arma y su munición, ésta aparecerá con su brillo normal. Las municiones para el arma que estás usando aparecen a su derecha. Utiliza el BOTÓN A para cambiar o ir de un arma a otra. Harry tiene o puede obtener las siguientes armas:

LANZALLAMAS

Harry hace que suba la temperatura cuando se arma con su lanzallamas. ¡Recoge combustible para mantener el "asado" en su punto!



COMBUSTIBLE
COLECCIONABLE Y
LANZALLAMAS

PISTOLA

Harry comenzará cada nivel armado con una pistola de 9 milímetros. Tiene un cargador de alimentación permanente que es una fuente de disparos de lo más hostil en las firmes manos de Harry.



FUSIL DE REPETICIÓN UZI

Reparte plomo a diestro y siniestro con el fusil de repetición Uzi. Tendrás que obtener cargadores de fusil de repetición para esta pequeña. Mantén pulsado el botón B para un disparo de repetición. ¡Buena suerte, Harry!



MUNICION
COLECCIONABLE
PARA EL UZI

ESCOPETAS

Corto alcance y amplia dispersión hacen de esta escopeta una herramienta ideal para trabajos a corta distancia y para resolver asuntos personales. También viene muy bien para cargarse a unos cuantos matones a la vez. El mejor sitio para conseguir escopetas y munición es la guarida de un terrorista.



PROYECTILES
COLECCIONABLES
PARA LA ESCOPETA

COLECCIONABLES

COLECCIONABLE DE ENERGÍA

Cuando Harry pasa por encima de una de estas cruces rojas, recupera fuerzas de forma considerable.



GRANADAS

¡Las granadas son excelentes! Las granadas están programadas para explotar 10 segundos después de que hayas pulsado el botón B, así que, úsalas es todo un arte. Si lanzas una demasiado pronto, te arriesgas a que algún listillo habilidoso la recoja y te la lance de vuelta. Si la lanzas demasiado tarde (o te viene de vuelta) Harry pasará a mejor vida. Encima de cada granada aparece un reloj que indica cuándo va a explotar. Si mantienes pulsado el botón B, la granada permanecerá en manos de Harry y continuará la cuenta atrás para la detonación, permitiéndole lanzarla en el último momento. Si pulsas y sueltas el botón B, harás que Harry suelte inmediatamente la granada. Un consejo: ¡Ten cuidado con la metralla!



MINAS CONTRA PERSONAL

Es el arma más potente en el arsenal de Harry, harán picadillo a ese comando de salvajes. ¡Excelentes para cargarse a los malos! Siembra minas a lo largo del camino para parar a los malos, pero recuerda que si te aproximás a una de ellas, estás acabado!

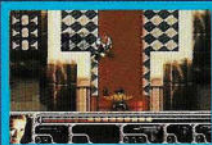


MISIONES

True Lies" consta de diez misiones. Harry debe completarlas para llegar hasta las cabezas nucleares y arreglar las cosas.

EL PALACIO

Cuando comienza el juego, encontramos a Harry a las afueras de Ginebra, en el palacio fortificado de Jamal Khaled, un vividor y aliado secreto del comando Crimson Jihad de Abu Aziz. La misión de Harry es encontrar la oficina en donde se encuentra el ordenador de Khaled y acoplar un módem para que el Sector Omega pueda extraer información vital que pueda ser descifrada en un futuro. Tienes que localizar el pase de color azul para poder acceder a la habitación en donde se encuentra el ordenador.



Aunque vas de lo más cortés y calmado en tu visita por las diferentes habitaciones y pasillos del palacio, tendrás que vértelas con los recelosos guardas armados, que primero disparan y después hacen preguntas. Acopla el módem y disponte a seguir, porque has hecho saltar una alarma que va a atraer a una multitud de guardias de élite pidiendo a voces tu cabeza. ¡Menos mal que Gib tiene a mano las ideas más oportunas para ayudarte! Un consejo: busca puertas secretas.

LAS LADERAS

Una vez que hayas acoplado con éxito el módem, es hora de volar fuera del nido de avispa, porque hay una armada de guardias enfadados que van en tu busca. Tendrás que encontrarte con Gib, que está esperándote al pie de la montaña, y todo esto antes de que un comando de guardas lo alcance y sea capturado, dejando a Harry solo para enfrentarse a la ira del comando Jihad y que la misión se vaya al traste. Ten cuidado con los francotiradores que se mueven por la nieve llevando pistolas, rifles y granadas. Un consejo: Procura destruir los cañones antiaéreos antes de volar las ojivas nucleares.



EL CENTRO COMERCIAL

Un miembro prominente del comando Crimson Jihad ha sido visto en un centro comercial a las afueras de Washington, D.C. Harry debe encontrarlo y capturarlo, vivo si es posible. Esa astuta sabandija tiene gran habilidad para eludir a su captor en ese enorme laberinto de niveles del moderno centro comercial. Con el van una docena de seguidores fanáticos armados con pistolas automáticas para distraer a Harry. Tienes que ser bien rápido y emprendedor para seguir los pasos de los terroristas hacia su vil escondrijo: el servicio de caballeros. A lo largo del camino verás como el centro comercial está abarrotado de compradores inocentes. Incluso los del Sector Omega desaprobaban que alguien resultara herido, así que ¡ten cuidado al afinar la puntería!



EL PARQUE

Detrás de los árboles está el traidor. Harry va a la búsqueda de uno de los escurridizos sirvientes del comando Jihad, esta vez es un gallina vestido de azul que parece ser uno de los cabecillas. El parque está lleno de setos y puertas que Harry debe atravesar si quiere tener éxito en la misión. Un grupo de beduinos sedientos de sangre están dispuestos a impedirlo, pero Harry no se distrae tan fácilmente. Está decidido a encontrar las llaves escondidas que abren las puertas clave para esta misión. Un consejo: puedes herir a los terroristas que se esconden detrás de los árboles.



EL METRO

Los datos descifrados llevan al Sector Omega a pensar que el comando Crimson Jihad tiene un baluarte secreto en algún lugar del metro, donde se esconden todas las ratas. ¿Crees que puedes vencer a esos tipejos? Para hacerlo deberás pasar al lado de un tren ruidoso con interminables vagones y tendrás que desviarlo. Por desgracia, debes encontrar primero la caja de fusibles y la palanca, que se encuentran en una zona abarrotada de terroristas. Para hacerlo más complicado, hay otros trenes



que avanzan hacia Harry. Tendrá que agacharse y esconderse en un nicho de la pared o será hombre muerto. La lucha continúa: subiendo y bajando escaleras; recogiendo municiones y armamento, hasta que Harry desvía el tren y prepara el asalto al baluarte subterráneo. ¡Es una lluvia de fuegos artificiales, pero sólo quedará el más fuerte para celebrarlo! Un consejo: ¡cuidado con el tren de las 12:05!



EN EL PUERTO

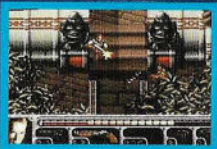
Acaba de llegar al puerto un cargamento de armas destinado al comando Crimson Jihad. No deben caer en manos de los enemigos. El muelle y el almacén están llenos de terroristas que se apresuran a descargar los cajones repletos de artillería moderna que puede darle al comando Jihad un decisivo margen en el futuro. Destruir los cajones es la única solución, pero no es tarea fácil, pues solamente es posible con granadas. Para más emoción, Harry debe encontrar la manivela que accione el puente levadizo haciendo que un área alejada del puerto sea accesible. Naturalmente, el puente está repleto de malvados miembros de la Jihad que se quieren merendar a Harry. Un uso apropiado de las granadas asegurará que desaparezcan armamento y terroristas y dejen de dar la lata a Harry. Un consejo: busca pasadizos secretos dentro de las grietas.



CHINA: LA CIUDAD PROHIBIDA

Es el apogeo nuclear. El comando Crimson informa secretamente a los Estados Unidos de la existencia de un mecanismo nuclear en la antigua Ciudad Imperial. Si lo hacen detonar, una peligrosa y malinformada campaña apuntará sin piedad a los Estados Unidos.

La Ciudad Prohibida es un laberinto obsesivo de catacumbas y pasadizos; túneles secretos y habitaciones escondidas; y jeroglíficos contenidos dentro de otros jeroglíficos a los que sólo alguien con la llave apropiada puede acceder. Para abrir una puerta debes encontrar una llave que te ayudará a encontrar el resto del manójo. Harry debe encontrar el camino a través de este desorientador infierno y combatir a legiones de leales partidarios de la Jihad, en un esfuerzo por localizar las tres llaves que sirven para desactivar la bomba. En una carrera contra reloj, el futuro de las relaciones chino-americanas depende de ti.



LA REFINERÍA

No les importa quién resulte herido. Esta vez, el comando Jihad corre como loco por una refinería de petróleo de Arabia Saudita. Harry resuelve el enloquecedor jeroglífico del petróleo, pero lo primero de todo es deshacerse de ese enjambre de seguidores que espera fuera. Los terroristas se esconden por todas partes, pero Harry se encargará de volar a cualquiera de los prudentes y peligrosos enemigos que se pongan en su camino.



AUTOPISTA MARÍTIMA A TRAVÉS DE ISLAS KEY DE FLORIDA

Las cabezas nucleares que quedan, previamente almacenadas en las islas Key, están de camino hacia Miami en cuatro camiones. Harry Tasker despegue con una idea en mente: acabar con esta amenaza y parar esta locura. Harry vuela a bordo de un Harrier al que no está acostumbrado, a través de cielos hostiles. La misión va camino de un espeluznante final. El mortífero convoy está rodando hacia el juicio final, protegido por artillería antiaérea que le proporciona una cobertura mortal. Lo único que Harry puede hacer es mantenerse en el aire. ¡Piensa en destruir ese fastidio nuclear! Harry debe eludir los disparos mortíferos mientras trata de acercarse al comando Jihad lo más posible.



El Harrier tiene una ametralladora en el morro y cuatro misiles aire-tierra (uno por cada camión de transporte de armas nucleares). Utiliza las flechas de la izquierda o derecha del mando direccional para mover el Harrier. Pulsa el botón B para que la ametralladora dispare. Pulsa el botón A para lanzar los misiles. Tienes que poner fuera de combate la artillería antiaérea y destruir las armas nucleares. Un consejo: no derroches los misiles y ten cuidado con la puntería.

Mover el Harrier



Disparar

Lanzar Misiles

FIESTA EN LAS OFICINAS

Harry ha salvado a su mujer de un final fatal, y ahora se enfrenta con el desafío más escalofriante: ¡el propio Aziz tiene prisionera a su hija! Ocultos en un edificio de oficinas de la ciudad, en donde está escondida la última cabeza nuclear, Aziz y los últimos que quedan del famoso comando Crimson Jihad están dispuestos a luchar hasta el fin. El edificio está plagado de terroristas escondidos y escaleras que no conducen a ninguna parte. Algunos de los ascensores están fuera de servicio, haciendo de la búsqueda de la hija de Harry sea más desesperada y peligrosa. A pesar de lo preocupante de la situación, Harry consigue mantener la sangre fría. Va despachando un fanático tras otro, aunque ellos luchan con una determinación ciega. Su habilidad para la lucha es puesta a prueba y aún tiene que enfrentarse a la vital tarea de localizar y rescatar a su valiente hija. Pero ¿dónde demonios están? La acción culmina en las alturas, con el último intento de Aziz por volarle a Harry la tapa de los sesos!



EPÍLOGO

¡Felicitaciones, lo has conseguido! A través de los muchos trucos y vueltas has mantenido la sangre fría, usando la cabeza y comportándote como un valiente, para poder vencer al enemigo que muchos no podrían ni encontrar. ¿Quizás en el fondo no seas tan aburrido como parecen, Harry!

Zade Rosenthal © Lightstorm Entertainment, Inc. 1994



LA DURA VERITÀ

Incontra Harry Tasker. La moglie e la figlia pensano che sia un commesso viaggiatore di computer un po' noioso, ma il suo amico e collega Albert "Gib" Gibson conosce la verità: Harry è un superagente della Omega Sector, un'agenzia governativa ultrasegreta il cui motto "L'Ultima Linea di Difesa" afferma con chiarezza che il suo mandato è di impedire qualsiasi minaccia terroristica alla libertà!

Harry ha nelle sue mani il destino di una nazione e la battaglia di tutta la sua vita quando la Crimson Jihad, una fanatica setta terroristica guidata dal malvagio Abu Aziz, ruba delle testate nucleari da una ex base sovietica nel Kazakistan e minaccia di utilizzarle contro città statunitensi, a meno che l'America non lasci in pace il Golfo Persico!

Con l'aiuto di Gib, Harry deve rischiare il tutto per tutto per impedire una distruzione devastante. L'azione è su scala mondiale, poiché la missione porta Harry dai nevosi pendii di Ginevra alla Città Proibita della Cina, con tappe mortali a No Name Key, Florida, e tutta una serie di altre località che si dimostreranno pericolose per gli sprovveduti. Ci sono dei paesaggi meravigliosi, ma non è una vacanza!

Le missioni diventeranno via via più difficili, ma condurranno Harry sempre più vicino alla meta: disinnescare le testate e sbarazzarsi delle teste calde di Jihad! Harry si sta avvicinando al suo sinistro nemico, ma Aziz ha un ultimo asso nella manica: far diventare la faccenda personale, coinvolgendo la moglie e la figlia di Harry. Che Errore! Se Harry riuscirà a portarle al sicuro, gliela farà pagare cara!

VAI, HARRY!

Tu sei l'agente Harry Tasker e sta a te fermare i piani destabilizzanti di Abu Aziz, prima che la Crimson Jihad segni l'inizio di un incubo nucleare! L'obiettivo è completare tutte le missioni che conducono al ritrovamento e alla distruzione delle testate, senza distruggere la tua felicità familiare!

ALLESTIMENTO

CARICAMENTO:

1. Assicurati che l'interruttore di corrente sia spento (OFF).

2. Inserisci la cartuccia di TRUE LIES™, come descritto nel manuale di istruzioni SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Accendi l'interruttore di corrente (ON). Apparirà la videata di testa di TRUE LIES™ e avrai scelte: NEW GAME (Nuovo Gioco), PASSWORD (Parola d'Ordine) e OPTIONS (Opzioni). Utilizza il Pulsante Direzionale per evidenziare la tua scelta ed il Pulsante Start per confermare la tua scelta. OPTIONS ti permette di allestire TRUE LIES™ utilizzando le seguenti scelte: Difficulty (Livello di difficoltà), Sound (Sonoro) e Controller (Pulsantiera). Difficulty ti permette di scegliere tra modalità di gioco Normal (Normale) o Hard (Difficile). Sound ti permette di scegliere tra Stereo o Mono. Controller ti permette di scegliere tra 4 configurazioni predefinite della Pulsantiera. Utilizza il Pulsante Direzionale per evidenziare la tua selezione.

Se vuoi, puoi inserire una parola d'ordine, che ti permette di riprendere il gioco dal livello ad essa associato. Utilizza il Pulsante Direzionale per evidenziare le lettere ed il Pulsante A, B, X o Y per selezionarle. Seleziona END (Fine) quando avrai completato la parola. Quando hai evidenziato END, premi il Pulsante A, B, X o Y per confermare la selezione. Una volta completato l'allestimento, sarai pronto ad affrontare i tuoi nemici. Apparirà quindi la videata della tua prima missione.

Buona fortuna, Harry!

TUTTO SU HARRY

LE MOSSE DI HARRY

Un ritratto di Harry appare in basso a sinistra della videata. Ogni volta che perde una vita, il suo ritratto verrà temporaneamente rimpiazzato da un ritratto di Gib, che gli comunicherà quante vite gli sono rimaste. Di tanto in tanto i personaggi del gioco comunicheranno con Harry attraverso il pannello in basso. Fai attenzione alle istruzioni, ai suggerimenti e anche alle minacce dei vari personaggi!

COMANDI PREDEFINITI

Muovere Harry Nella
Direzione Premuta

Rotolare sulla spalla

Scambiare Armi

Sparare

Tiro Indipendente



ROTOLARE SULLA SPALLA. Harry utilizza questa mossa per evitare le esplosioni, gli spari dei nemici e altre cose spiacevoli che minacciano di compromettere la sua missione. Premi il Pulsante X.

ROTOLARE E SPARARE. Premendo il Pulsante B mentre sta rotolando, Harry si ferma e si mette in ginocchio con un'arma che spara.

TIRO INDIPENDENTE Permette ad Harry di sparare in una direzione diversa da quella in cui si muove. È molto utile per impedire che Harry venga colpito di lato. Può sparare mentre indietreggia senza bisogno di volgere le spalle al nemico. È utile anche quando salta dietro un angolo per affrontare e confondere i nemici con spari fulminanti. Per sparare nella direzione desiderata, tieni premuto il Pulsante Y mentre l'arma spara (Pulsante B) in quella direzione e premi il Pulsante Direzionale per far muovere Harry in una direzione diversa. L'arma continuerà a sparare nella direzione in cui era stata puntata fino a quando terrai premuto il Pulsante B. Quando smetterai di sparare, sia l'arma che Harry saranno rivolti/si muoveranno verso la stessa direzione, riportando alla normalità la funzione del Pulsante Direzionale. Se il Fuoco (PULSANTE B) viene rilasciato ma il Fuoco indipendente (PULSANTE Y) rimane premuto, Harry resterà voltato nella stessa direzione, ma potrà ancora muoversi in una direzione diversa.

LIVELLO DI ENERGIA

Il misuratore di energia mostra la salute di Harry. Quando Harry viene colpito, la sua energia diminuisce. Se verrà gravemente ferito, perderà una vita.



Indicatore di energia

ARMI

L'arsenale di Harry appare sullo schermo in basso. Una volta che un'arma e le sue munizioni saranno state raccolte, l'arma avrà una luminosità normale. Le munizioni per l'arma selezionata appaiono a destra dell'arma. Utilizza il Pulsante A per cambiare arma o scorrere le varie armi. Harry ha o può raccogliere le seguenti armi.

LANCIAFIAMME

Farà un po' troppo caldo quando Harry prenderà in mano questo potentissimo lanciafiamme! Raccogli benzina per fare tutti arrosto!



PICK UP BENZINA E LANCIAFIAMME

PISTOLA

Harry inizierà ogni livello con questa pistola 9mm a colpo singolo. Grazie al caricatore sempre carico è un'arma micidiale nelle mani ferme di Harry.



UZI

Spara una raffica di piombo con questa mitragliatrice. Avrai bisogno di raccogliere i caricatori per questo gioiellino. Tieni premuto il Pulsante B per sparare in continuazione. Buona caccia, Harry!



PICK UP MUNIZIONI UZI

FUCILE DA CACCIA

Il corto raggio e l'ampia rosa di tiro rendono il fucile da caccia ideale per questioni vicine e personali. La cosa migliore quando devi affrontare molti nemici allo stesso tempo. Raccogli tutte le cartucce che troverai nei rifugi dei terroristi.



PICK UP PROIETTILI FUCILE DA CACCIA

PICK UP

PICK UP SALUTE

Harry può ripristinare notevolmente la salute camminando sopra queste icone con la croce rossa.



GRANATE

Le granate sono stupende! Le granate sono programmate per scoppiare 10 secondi dopo che è stato premuto il PULSANTE B, quindi devono essere utilizzate con arte! Se ne tiri una troppa presto, rischiassi che qualche abile e disperato terrorista la raccolga e te la ritiri. Tirala troppo tardi (o falla rimbalzare verso di te) e farai trapassare Harry! Un cronometro è visibile sopra granata, ovunque si trovi, per indicare quando esploderà. Tenendo premuto il Pulsante B la granata rimarrà nella mano di Harry, mentre continua il conto alla rovescia per la detonazione. Ciò gli permette di gettarla all'ultimo minuto. Se premi e rilasci velocemente il Pulsante B, Harry getterà la granata immediatamente. Suggerimento: Attenzione alle 'shrapnel'!



MINA ANTI-PERSONALE

La mina è l'arma più potente dell'arsenale di Harry ed è perfetta per questo gruppo di terroristi. Sarà utile per bloccare i guastafeste. Semina mine dietro di te per freddare i nemici che si avvicinano, ma ricorda che se ti avvicini ad una di esse, non avrai scampo!



PICK UP VITA EXTRA

Harry ottiene un'altra possibilità per combattere la Jihad camminando sopra la preziosa icona Vita Extra.

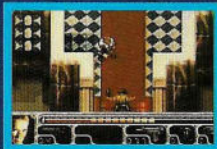


MISSIONI

TRUE LIES™ è composto da 10 missioni. Devono essere completate tutte affinché Harry raggiunga tutte le testate e eviti il disastro.

LO CHATEAU

All'inizio del gioco, troviamo Harry nei dintorni di Ginevra, nello chateau fortificato di Jamal Khaled, un gaudente e segreto alleato della Crimson Jihad di Abu Aziz. La missione di Harry è di trovare l'ufficio in cui si trova il computer di Khaled per poi collegarvi un modem. In questo modo l'Omega Sector sarà in grado di ottenere dati di vitale importanza da decifrare. Dovrai localizzare il Pass Blu per poter accedere alla stanza del computer. Nonostante tu sia molto raffinato mentre ti muovi con calma per le varie stanze e corridoi dello chateau, dovrai vedertela con sospettosissime guardie armate che prima sparano e poi fanno domande! Collega il modem e scappa, perché hai fatto scattare un allarme che farà accorrere una schiera di guardie speciali che non vogliono altro che la tua testa!



Per fortuna Gib sarà lì per aiutarti con alcuni tempestivi suggerimenti. Suggerimento: Cerca le porte segrete.

I PENDII

Dopo aver collegato il modem con successo, è il momento di abbandonare il vespaio alpino: un esercito di guardie armate ti dà la caccia. Dovrai raggiungere Gib che ti aspetta ai piedi della montagna, prima che un altro gruppo di guardie lo raggiunga e lo catturi, lasciando Harry ad affrontare da solo l'ira di Jihad e compromettendo la missione. Attento ai tiratori scelti sui veicoli da neve: hanno pistole, fucili e persino granate. Suggerimento: Prova a distruggere i fucili antiaerei prima di disinnescare le testate nucleari.



IL CENTRO COMMERCIALE

Un membro di primo piano della Crimson Jihad è stato avvistato in un centro commerciale nei dintorni di Washington, D.C. Harry deve trovarlo e catturarlo, vivo se è possibile! Ma quest'astuto verme ha l'abilità di eludere la cattura nel labirinto del moderno grande magazzino a più piani. Avere una dozzina di fanatici seguaci dotati di armi automatiche per distrarre Harry può esserne una ragione. Dovrai essere veloce ed ingegnoso per rintracciare il terrorista nel suo ignobile nascondiglio: il bagno per gli uomini. Lungo il percorso, vedrai che il centro commerciale è pieno zeppo di gente innocente. Sparare su di loro non è ben visto, nemmeno dalla Omega Sector. Quindi non sparare se non hai una buona mira!



IL PARCO

Gli alberi nascondono insidie mentre Harry è alla ricerca di un altro infido seguace della Jihad. Questa volta si tratta di un inetto dal copricapo blu, noto come uno dei capi! Il parco è pieno di siepi e di cancelli attraverso i quali Harry deve farsi strada, se vuole avere successo nella sua missione. Un gruppo di sanguinari beduini è lì per impedirglielo, ma Harry non si lascia impressionare facilmente. Vuole assolutamente localizzare le chiavi nascoste per aprire i cancelli, di vitale importanza per la sua missione. Suggerimento: i terroristi nascosti sotto gli alberi possono essere facilmente danneggiati.



LA METROPOLITANA

Alcuni dati decifrati hanno fatto credere alla Omega Sector che la Crimson Jihad abbia una roccaforte segreta nella metropolitana dove ratti della stessa risma trovano nascondiglio. Riuscirai a sconfiggerli? Per farlo dovrai passare oltre un roboante treno con un numero infinito di carrozze: devi cambiare il tragitto. Sfortunatamente devi prima trovare la cabina dei comandi e la leva ed entrambi si trovano in posti pieni di terroristi. A complicare le cose, occasionalmente altri treni arrivano piombando su di Harry. Dovrà raggomitolarsi in una nicchia nel muro o sarà la fine. Su e giù per le scale, raccogliendo armi e munizioni: la lotta continuerà fino a quando Harry non cambierà la direzione del treno e si preparerà ad assaltare la roccaforte. È una festa di spari, ma soltanto i più duri rimarranno a celebrare! Suggerimento: Attenzione: attento alle 12:05!



IL PORTO

Un carico di armi destinato alla Crimson Jihad è arrivato al porto. Non devono assolutamente cadere nelle mani del nemico! Il molo ed i magazzini brulicano di terroristi che si affrettano a scaricare casse di armi sofisticate che potrebbero significare la vittoria di Jihad. L'unica soluzione è distruggere le casse, e poiché ci si può riuscire solo con le granate, non sarà un compito facile. Inoltre, Harry deve trovare la manovella per abbassare il ponte levatoio, rendendo accessibile un'area remota del porto. Naturalmente la zona è una bolgia di stupidi della Crimson Jihad che vogliono conciare Harry per le feste! Un uso appropriato del numero limitato di granate assicurerà che sia le armi e i terroristi non sopravvivano per tormentarlo. Suggerimento: controlla le casse per trovare passaggi segreti.

CINA: LA CITTÀ PROIBITA

Il momento culminante del pericolo nucleare. La Crimson Jihad ha informato segretamente gli USA circa un dispositivo nucleare nascosto nell'antica città imperiale. Se viene fatto esplodere, una viziosa e schiacciante campagna di disinformazione punterà il dito accusatore sugli Stati Uniti!

La Città Proibita c'è un labirinto stregato senza fine di catacombe e corridoi, tunnel segreti e stanze nascoste, rompicapo, dove soltanto chi ha le chiavi e gli indizi giusti può entrare. Per aprire una porta, si deve prima trovare la chiave per un'altra porta dove si trova un'ulteriore chiave. Harry deve trovare la strada attraverso questo disorientante mondo sotterraneo e scacciare legioni di leali seguaci di Jihad nel tentativo di localizzare 3 chiavi di disarmo necessarie per disinnescare la bomba mortale. In questa gara contro il tempo, il destino delle relazioni cino-americane, forse del mondo intero, dipende da te!

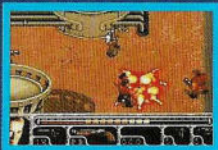
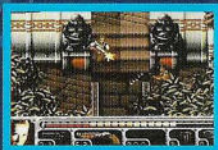
LA RAFFINERIA

A loro non importa a chi fanno del male. La Jihad ha piantato un'altra testata nucleare, questa volta nel bel mezzo di un campo petrolifero in Arabia Saudita. Harry dovrà cercare di risolvere questo rompicapo petrolifero, ma prima dovrà mandare all'altro mondo le frotte di nemici che lo aspettano fuori. I terroristi si mettono al riparo dietro a tutto quello che troveranno, quindi Harry dovrà sparare per superare un nemico che sarà cauto quanto pericoloso.

L'AUTOSTRADA OLTREOCEANO: FLORIDA KEYS

Le rimanenti testate, precedentemente immagazzinate nelle No Name Keys al largo della costa della Florida, sono dirette a Miami su quattro camion. Harry Tasker vola con un'idea in testa: evitare questa minaccia e fermare questi pazzi! Harry vola per dei cieli poco sicuri, mentre la missione va verso una straziante conclusione a bordo di uno strano jet Harrier. Il convoglio mortale va verso la catastrofe protetto da artiglieria antiaerea. E Harry dovrà fare di tutto per rimanere in volo e naturalmente distruggere quelle fastidiose testate a terra! Dovrà scansare tiri micidiali, mentre darà il meglio di sé contro la Jihad con il suo agile Harrier!

Il jet Harrier è dotato di cannone e 4 missili cielo-terra (uno per ogni camion che trasporta le testate nucleari). Muovi il Pulsante Direzionale a Sinistra/Destra per spostare il tuo Harrier. Se premi il Pulsante B farai sparare il cannone. Utilizza il Pulsante A per tirare i missili. Dovrai mettere fuori combattimento i cannoni antiaerei prima di poter annientare le testate. Suggerimento: Cerca di non sprecare i missili e prendi bene la mira.



Pulsante Direzionale

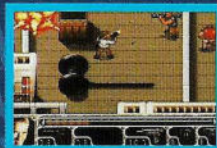


Far sparare il cannone

Sparare Missili

FESTA IN UFFICIO

Subito dopo aver salvato sua moglie da una fine catastrofica, Harry deve ora affrontare la sfida più agghiacciante: sua figlia è nelle mani di Aziz in persona! Rintanati in un edificio, dove è nascosta l'ultima testata nucleare, Aziz e gli ultimi fedeli seguaci di Crimson Jihad sono pronti a combattere fino alla fine. L'edificio è disseminato di trappole esplosive, terroristi nascosti e scale che non portano in nessun posto. Alcuni ascensori sono fuori servizio, rendendo la sua disperata ricerca di Aziz e della figlia ancora più frustrante e disperata! Quando Harry viene a sapere che Aziz ha collegato un cronometro alla testata, ha solo un minuto per trovarla e disinnescarla prima che la moderna Miami si trasformi in un brutto origami! Se riuscirà a disinnescare l'ordigno nucleare, Harry dovrà trovare la sua coraggiosa figlia e salvarla da Aziz!



P.S.

Congratulazioni: ce l'hai fatta! Nonostante tutti i tranelli e i combattimenti, hai mantenuto la calma ed hai usato la testa ed il tuo cuore di guerriero per sconfiggere il nemico che pochi altri sarebbero riusciti a scovare e sconfiggere. Forse dopo tutto non sei così noioso, Harry!



DE AFSCHUWELIJKE WAARHEID

Maak kennis met Harry Tasker. Zijn vrouw en dochter denken dat hij een nogal saaie computerverkoper is, maar zijn vriend en collega Albert 'Gib' Gibson kent de waarheid: Harry is een topagent van Omega Sector, een ultra geheime overheidsorganisatie waarvan het motto 'De Laatste Verdedigingslinie' aangeeft wat de taak van deze organisatie is: elke terroristische aanslag op de vrijheid verijdelen.

Harry draagt de verantwoordelijkheid voor het lot van een complete natie en krijgt het gevecht van z'n leven wanneer de Crimson Jihad, een fanatieke terroristische sekte die wordt geleid door de genadeloze Abu Aziz, nucleaire kernkoppen steelt van een voormalige Sovjet-basis in Kazachstan en dreigt die te gebruiken tegen Amerikaanse steden - tenzij Amerika de Perzische Golf opgeeft!

Samen met Gib moet Harry alles op alles zetten om een verschrikkelijke vernietiging te voorkomen. De actie speelt zich af over de hele wereld: Harry's missies brengen hem van de besneeuwde berghellingen van Geneve naar de Verboden Stad in China, met dodelijke tussenstops in Florida's No Name Key en een reeks van andere locaties die ongezond blijken te zijn voor de onverstane. Er zijn genoeg mooie uitzichten, maar het is geen vakantie!

Elke missie is gevaarlijker dan de vorige, maar elke stap brengt Harry dichterbij z'n doel - de kernkoppen ontmantelen en de heethoofden van de Jihad uitschakelen! Harry komt steeds dichterbij zijn sinistere tegenstander, maar Aziz haalt een laatste streek uit - hij maakt het persoonlijk door Harry's vrouw en dochter erin te betrekken. Grote fout! Als Harry hen kan bevrijden van het gevaar, zal de afrekening pijn doen!

PAK ZE, HARRY!

Jij bent agent Harry Tasker, en het is aan jou om de dodelijke plannen van Abu Aziz te verhinderen, voordat de Crimson Jihad een nucleaire nachtmerrie ontkent! Het is je opdracht om alle missies te voltooien die leiden tot de inbeslagname en vernietiging van de kernkoppen, zonder je gelukkige gezinsleven stuk te maken!

MAAK JE GEREED

LADEN:

1. Zorg ervoor dat je spelcomputer UIT staat.

2. Stop de TRUE LIES™ cartridge in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ zoals dat beschreven staat in de handleiding.

3. Zet je spelcomputer AAN. Na het TRUE LIES™ titelscherm krijg je 3 keuzes te zien: NEW GAME (Nieuw Spel), PASSWORD (Wachtwoord) en OPTIONS (Opties). Gebruik de Richtingknop om je keuze aan te geven, en START om je keuze te bevestigen. Met OPTIONS kun je de volgende instellingen regelen: Difficulty (Moeilijkheid), Sound (Geluid), Sound Test (Geluidstest) en Controller (Knoppeninstelling). Difficulty geeft je de keuze tussen Normal (Normale) en Hard (Harde) game play. Sound laat je kiezen tussen Stereo en Mono, terwijl Sound Test je laat luisteren naar de geluidseffecten van TRUE LIES™. Controller stelt je in staat te kiezen uit 4 vooraf ingestelde knoppenconfiguraties. Gebruik de Richtingknop om je keuze aan te geven.

Je kunt een PASSWORD invoeren, dat je in staat stelt om het spel te hervatten vanaf het level dat bij dat password hoort. Gebruik de Richtingknop om letters te kiezen, en de A-, B-, X-, of Y-knop om de letters te selecteren. Kies END wanneer het password er helemaal staat en druk op A, B, X of Y om vanaf het bijbehorende level te beginnen. Wanneer je alles hebt ingesteld ben je klaar om het serieuze tegen je vijanden op te nemen. Het scherm voor je eerste missie zal verschijnen.

Veel succes, Harry!

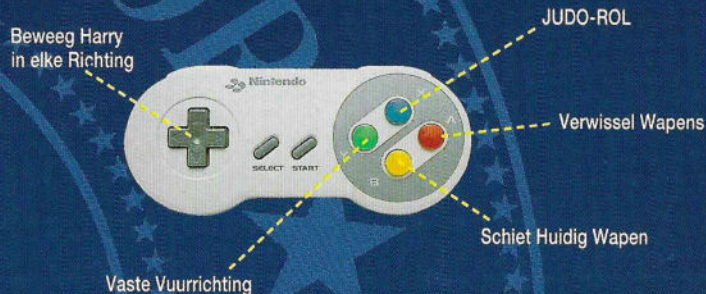


ALLES OVER HARRY

HARRY'S BEWEGINGEN

Een portret van Harry verschijnt links onder in beeld. Elke keer als hij een leven verliest verandert z'n portret tijdelijk in een portret van Gib, die aangeeft hoeveel levens hij nog over heeft. Regelmatig zullen allerlei spelfiguren met Harry communiceren via het paneel onderaan het scherm. Let op instructies, tips en zelfs dreigementen van de verschillende figuren!

VOORKEURS INSTELLINGEN



JUDO-ROL - Harry gebruikt deze manoeuvre om te ontkomen aan explosies, zwaar vijandelijk vuur en andere onaangename dingen die z'n missie in gevaar kunnen brengen. Druk op de X-knop.

ROLLEN EN VUREN - Druk op de B-knop terwijl je bezig bent met een JUDO-ROL. Hierdoor zal Harry vanuit de rol in een geknielde positie komen en z'n wapen afvuren.

VASTE VUURRICHTING - Hiermee kan Harry z'n wapen gebruiken in een andere richting dan die waarin hij beweegt. Dit is handig om de flanken van Harry veilig te stellen. Hij kan vuren terwijl hij zich terugtrekt, zodat het niet nodig is dat hij z'n vijanden de rug toekent. Het is ook nuttig wanneer je om een hoek springt om zo de vijand met vernietigend vuur te confronteren en te verrassen. Houd voor een vaste vuurrichting de Y-knop ingedrukt terwijl je in de gewenste richting vuurt met de B-knop, en gebruik de Richtingknop om Harry naar een andere kant te laten bewegen. Het wapen zal blijven vuren in de gekozen richting zolang je de Y-knop ingedrukt houdt. Wanneer je de knoppen loslaat gaan het wapen en Harry weer dezelfde kant op, en krijgt de CONTROL PAD z'n normale functie terug. Als de vuurknop (B-KNOP) losgelaten wordt maar de Y-KNOP wordt vastgehouden zal Harry in dezelfde richting blijven kijken, terwijl hij wel in alle richtingen kan bewegen.

ENERGIENIVEAU

De energiemeter geeft Harry's gezondheid aan. Wanneer Harry geraakt wordt daalt z'n energieniveau. Als hij te zwaar gewond is zal hij een leven verliezen.



Energiebalken

WAPENS

Onderin het beeld kun je Harry's arsenaal zien. Als je een wapen en de bijbehorende munitie in bezit hebt verschijnt dat wapen met normale helderheid in beeld. Rechts van het geselecteerde wapen kun je de munitie zien. Gebruik de A-knop om een ander wapen te kiezen. De volgende wapens heeft Harry al of hij kan ze vinden:

VLAMMENWERPER

Harry maakt het heet als hij zijn krachtige Vlammenwerper grijpt en hij jaat alleen kooltjes achter! Neem benzine mee om de temperatuur hoog te houden!



GAS
PICK UP

PISTOOL

Harry begint elk level gewapend met een enkelschots 9mm pistool. De nooit lege kogelhouders is een bron van zeer onvriendelijk vuur in Harry's trefzekere handen.



UZI

Verspreid een loden regen na het vinden van het Uzi machinepistool pickup, één van de twee wapens waarmee Harry elk level begint. Je moet wel munitieclips verzamelen voor dit schatje. Houd de B-knop ingedrukt voor constant vuur. Prettige jacht, Harry!



UZZI AMMO
PICK UP

HAGELGEWEER

Een kort bereik en een wijd verspreidingspatroon maken het hagelgeweer ideaal voor persoonlijke klussen dichtbij huis. Het werkt het beste op meerdere bandieten tegelijk. Zoek de munitie op de betere terroristenstekken en in de betere terroristenbuurten.



SHOTGUN SHELL
PICK UP

GRANATEN

Granaten zijn geweldig! Granaten hebben een tijdsklok zodat ze 10 seconden nadat je de B-KNOP hebt ingedrukt pas afgaan. Het is dan ook een hele kunst om ze goed te gebruiken. Als je er een te snel gooit, loop je het risico dat die wordt opgepakt en naar jou teruggeslingerd door de een of andere wanhopige zwartkijker. Gooi de granaat te laat (of krijg 'm teruggekaatst) en je kunt over Harry gaan praten in de voltooid verleden tijd. Boven iedere opgepakte granaat verschijnt een timer, dus je kunt zien hoe snel het ding zal knallen. Door de B-knop ingedrukt te houden blijft de granaat in Harry's hand terwijl het aftellen tot de ontploffing doorgaat, zodat hij met gooiën kan wachten tot het laatste moment. Door de B-knop even in te drukken gooit Harry de granaat onmiddellijk. Tip: Kijk uit voor scherven.



MIJNEN

De meest krachtige wapens in Harry's arsenaal, mijnen zijn wonderstampotten voor daadkrachtige personen. Puik om zo'n rond ding op een slechterik te smijten. Leg mijnen achter je neer om naderend tuig in een keer te stoppen, maar onthoud dat als je zelf te dichtbij komt, je de toekomst nooit zal meemaken!



PICKUPS

ENERGIE PICKUP

Harry kan zijn gezondheid opbouwen door over deze rode kruis pictogrammen te lopen.



EXTRA LEVEN PICKUP

Harry krijgt een extra kans om met de Jihad te vechten als hij over deze waardevolle Extra Leven pictogrammen loopt.

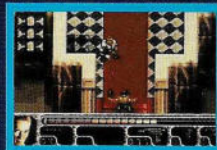


MISSIES

True Lies* bestaat uit 10 missies. Deze moeten allemaal voltooid worden zodat Harry de kernkoppen kan bereiken en de held van de dag kan worden.

HET KASTEEL

Wanneer het spel begint treffen we Harry aan vlak buiten Genève bij de versterkte vesting van Jamal Khaled, levensgenieter en geheime bondgenoot van Abu Aziz' Crimson Jihad. Harry's missie is het kantoor vinden waar Khaled's computer staat en er een modem op aansluiten, zodat Omega Sector belangrijke data kan downloaden voor latere ontcijfering. Je zult de blauwe kaart (Blue Pass Card) moeten vinden om toegang te krijgen tot de computerruimte.



Hoewel je helemaal op je gemak bent als je kalmpjes door de diverse kamers en gangen van het kasteel dwaalt, moet je rekening houden met wantrouwige gewapende bewakers die eerst schieten en daarna vragen stellen! Sluit het modem aan en ga er vandoor, want je hebt een alarm geactiveerd waardoor een horde eerste klas bewakers op zoek gaat naar jouw hoofd. Gelukkig staat Gib je terzijde met wat nuttige aanwijzingen. Tip: Zoek naar geheime deuren.

DE BERGHELLINGEN

Nadat het modem met succes is aangesloten is het tijd om het wespennest in de bergen te ontvluchten, aangezien een legerij van woeste bewakers de achtervolging inzet. Je zult Gib onderaan de berg moeten bereiken voordat een andere bende bewakers hem bereikt en vangt, waardoor Harry in z'n eentje de wraak van de Jihad zou moeten weerstaan en de missie in gevaar zou komen. Het is een race tegen de klok, dus spring zoveel mogelijk over de obstakels op je weg en doe alles met de hoogst mogelijke snelheid, want de timer telt de seconden af die je nog over hebt om de missie te voltooien en te ontsnappen in het wachtende busje. Kijk uit voor schutters in sneeuwscooters met pistolen, geweren en zelfs granaten. Tip: Probeer de luchtdoelkanonnen op te blazen voordat je de kernwapens kraakt.



HET WINKELCENTRUM

Een vooraanstaand lid van de Crimson Jihad is gezien in een winkelcentrum buiten Washington. Harry moet hem vinden en opbrengen - levend als het even kan! Maar deze handige engerd heeft een talent om zich niet te laten vangen in het uit meerdere levels bestaande labyrint van de moderne middenstand. Een paar dozijn fanatieke volgelingen gewapend met automatische wapens die de aandacht van Harry proberen af te leiden hebben daar misschien wat mee te maken. Je zult snel voetenwerk moeten leveren en onderzoekend moeten zijn om de onwaarschijnlijke schuilplaats van de terrorist te kunnen vinden: de herentoiletten. Onderweg zul je merken dat het winkelcentrum vol zit met onschuldige consumenten. Die neerknallen wekt irritatie, zelfs bij Omega Sector, dus schiet niet als de baan niet vrij is!



HET PARK

Achter bomen schuilt verraad wanneer Harry zoekt naar een andere bedenkelijke dienaar van de Jihad, deze keer een geniepigje vent met een blauwe hoed die bekend staat als een van de aanstichters! Het park zit stampvol hekken en hekken waardoor Harry z'n weg moet vinden wil hij deze missie met succes voltooien. Een bende Bedoelinen met bloed in gedachten is erop gestipt te voorkomen dat dit lukt, maar Harry krijgt hulp van onverwachte zijde: een hot dog verkoper, een kind en een zwerver kunnen Harry helpen bij het vinden van verborgen doorgangen en sleutels om hekken te openen die essentieel zijn voor het welslagen van deze missie. Tip: Terroristen kunnen alleen maar geraakt worden wanneer ze niet onder de bomen schuilen.



METRO

Ontcijferde data heeft Omega Sector doen geloven dat de Crimson Jihad een geheime uitvalsbasis heeft ergens in de tunnels van de ondergrondse waar ratten van alle soorten zich samen verborgen. Kun jij deze onderwereldfiguren onder de duim krijgen? Om dat voor elkaar te krijgen moet je langs een donderende trein met nooit eindigende wagons zien te komen - je moet de trein



omleiden. Helaas moet je daartoe eerst de schakelkast en de schakelaars vinden, en die bevinden zich allebei op plaatsen waar het stikt van de terroristen. Om het nog ingewikkelder te maken komen andere treinen af en toe aangestormd, recht op Harry af. Hij zal moeten wegduiken in een uitsparing in de muur, of zijn testament gaan opmaken. Ladders op en af, munitie en wapens oppakken, het gevecht gaat door tot Harry de trein omleidt en klaar is om de onderaardse schuilplaats te bestormen. Het is een festival van vuurkracht, maar alleen de sterksten zullen overblijven om de overwinning te vieren. Tip: Kijk uit voor de 1205!

SCHEEPSWERF

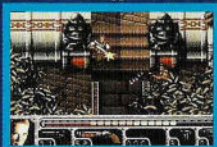
Een scheepslading wapens bedoeld voor de Crimson Jihad is aangekomen in de haven. Deze moet niet in handen van de vijand vallen! De werf en de opslagplaats zijn beide vergeven van de terroristen die zich haasten om kratten met geavanceerde wapens uit te laden die de Jihad in de komende dagen een beslissende voorsprong kunnen geven. De enige oplossing is om de kratten te vernietigen, en aangezien dat alleen met granaten kan is dat geen eenvoudige zaak. Om de spanning op te voeren moet Harry de slinger vinden waarmee hij een ophaalbrug kan neerlaten, zodat een afgelegen deel van de haven toegankelijk wordt. Uiteraard is de plek overwoekerd met Jihad-fans die met liefde van Harry een vloerleedje maken! Een wijs gebruik van de beperkte hoeveelheid granaten zal ertoe bijdragen dat wapens en terroristen korter leven dan Harry zelf. Tip: kijk in kisten voor geheime doorgangen.



CHINA: DE VERBODEN STAD

Het is een nucleaire middag. De Crimson Jihad laat de Verenigde Staten discreet weten dat er een atoom-apparaat is verstopt in de oude Keizerlijke stad. Als deze bom ontploft zal een kwaadaardige desinformatie-campagne de vinger beschuldigend naar de Verenigde Staten wijzen!

De Verboden Stad is een spookachtig labyrint van catacomben en doorgangen, geheime tunnels en verborgen kamers, puzzels in puzzels waar alleen iemand met de juiste sleutels en aanwijzingen kan binnengaan. Om een deur te openen moet je eerst de sleutel van een andere kamer vinden waar een volgende sleutel ligt. Harry moet z'n weg vinden door een verwarrende onderwereld en legioenen van loyale Jihad volgelingen bestrijden tijdens zijn pogingen om de drie sleutels te vinden die de bom onschadelijk maken. In een race tegen de klok hangt de toekomst van de Chinees-Amerikaanse verhoudingen, misschien die van de wereld, van jou af.



DE RAFFINADERIJ

Het kan hen niet schelen wie ze pijn doen. De Jihad heeft zich deze keer middenin een Saoedi olieveld verstopt. Harry lost de heftige petroleum-puzzel op, maar eerst moet hij zich ontdoen van de zwermen vijandelijke bewakers die buiten op hem wachten. De terroristen verschuilen zich achter alles wat ze kunnen vinden, wat betekent dat Harry zich een weg zal schieten langs een tegenstander die zowel voorzichtig als gevaarlijk is.



DE WEG BOVEN HET WATER: FLORIDA KEYS

De resterende kernkoppen, die eerder waren opgeslagen in No Name Keys, zijn in vier vrachtwagens op transport richting Miami. Harry Tasker gaat de lucht in met één voornemen in gedachten: deze dreiging uitschakelen en de gekte stoppen! Nu het eind van de missie in zicht komt kiest Harry het onvriendelijke luchttruim in een hem onbekende Harrier Jet. Het dodelijke konvooi rolt richting Dag des Oordeels beschermd door luchtafweergeschut waarmee op een vreselijke manier wordt aangevallen, en Harry kan slechts met de grootste moeite in de lucht blijven, laat staan dat hij het nucleaire gevaar op de grond kan uitschakelen! Hij moet moordend vuur ontwijken terwijl hij zich met zijn Harrier aan de Jihad van z'n beste kant laat zien.



De Harrier Jet is bewapend met een boordkanon en 4 raketten (een voor elke vrachtwagen). Gebruik Links en Rechts op de Riktingknop om te manoeuvreren met de Harrier. Met de A-knop vuur je met het boordkanon. Gebruik de B-knop om je raketten af te schieten. Je zult het luchtafweergeschut moeten uitschakelen voordat je de kernbommen onschadelijk kan maken.

Beweeg Jet



Raketten Afvuren

Kanon Afvuren

HET KANTOORFEESTJE

Harry is buitengewoon bezorgd, maar zelfs in deze extreme situatie blijft hij kalm en besluitvaardig. Hij ontwaart de Harrier Jet vlak naast het gebouw, en in een vlag van geïnspireerde waanzin klimt hij weer aan boord en gebruikt het unieke verticale landingsvermogen van de Harrier om op het dak te landen. Hij ziet z'n dochter en springt uit de Harrier om haar te redden. Aziz maakt gebruik van de situatie en neemt de Harrier voor zichzelf. Nu zal Harry weten wat het is om aan de andere kant van het boordkanon van de Harrier te staan. Aziz scheert over het dak in een laatste poging om voor eens en altijd met Harry af te rekenen! Op het dak is er weinig ruimte om te rennen en nog minder om te schuilen, maar gelukkig was de Crimson Jihad vriendelijk genoeg om kratten vol granaten achter te laten!



NAWOORD

Gefeliciteerd - Je hebt het geflikt! Témidden van alle truiks en tegenstanders bleef je kalm en gebruikte je hoofd en je krijgersinstinct om een tegenstander te overwinnen die slechts weinig anderen konden opsporen. Laat staan overweldigen. Misschien ben je toch niet zo saai, Harry.

