SOMMAIRE

CONFIGURATION REQUISE 2
SCENARIO. 3
INSTALLATION DU JEU 4
Minimum (Min). 4
Complète (Max) 4
MENUS ET INTERFACE 5
Menu principal 5
Nouveau 5
Enregistrer 6
Charger 7
Options 8
Vidéo 9
Audio 10
Contrôles 11
Configuration des commandes par défaut 12
ECRAN DE JEU 14
Affichage tête haute 14
Santé, endurance et moral 15
Dialogues 17
Classes IA 18
UTILISER DES ARMES ET DES OBJETS 19
Inventaire 19
Liste des armes & objets 21
PERSONNAGES 26
Autres personnages 26
Terroristes 28
CREDITS 29
Fox Interactive 29
Piranha Games Inc. 32
Vivendi Universal Interactive / Sierra 35

CONFIGURATION REQUISE

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Pour Windows® 95/98/ME
Direct X™ 8.0 ou supérieur
Processeur Pentium® II 400 Mhz ou supérieur
64 Mo de RAM
660 Mo d'espace disque dur
Résolution SVGA 16 bits
Carte son 16 bits compatible DirectX 8
Carte accélératrice 3D 16 Mo compatible Direct 3D
capable de multi-texturage
Lecteur CD-Rom 4x
Souris
Clavier

Pour Windows® 2000 ou XP
Direct X™ 8.0 ou supérieur
Processeur Pentium® II 400 Mhz ou supérieur
128 Mo de RAM
660 Mo d'espace disque dur
Résolution SVGA 16 bits
Carte son 16 bits compatible DirectX 8
Carte accélératrice 3D 16 Mo compatible Direct 3D
capable de multi-texturage
Lecteur CD-Rom 4x
Souris
Clavier

SCÉNARIO

Au mauvais endroit, au mauvais moment.

Noël approchait à grands pas. Face à la perspective de passer la période des fêtes à plus de 4000 kilomètres de sa femme et de ses deux enfants, John McClane, policier new-yorkais, s'envole pour Los Angeles, les bras chargés de cadeaux et le cœur plein d'espoir. Peut-être parviendra-t-il à sauver son mariage ? Hans Gruber, toujours élégant et décontracté, est également à Los Angeles pour les fêtes, mais lui n'est pas venu avec des cadeaux. Son objectif, les quelques 640 millions de dollars en bons du trésor au porteur abrités dans le coffre de la Nakatomi Corporation, la multinationale pour laquelle travaille la femme de McClane.

McClane arrive dans l'immeuble où travaille son épouse et commence à se rafraîchir. Pendant ce temps, les employés de Nakatomi participent à la soirée célébrant l'année la plus fructueuse qu'ait jamais connu la société. Dans le même temps, Gruber et sa douzaine d'acolytes s'emploient à sceller tous les accès du bâtiment.

Comme il s'agit de la veille de Noël, le bâtiment est pratiquement désert et Gruber s'en empare rapidement, prenant les employés de Nakatomi en otage. Les intrus commencent alors le méticuleux travail consistant à forcer les serrures très élaborées du coffre qui abrite plus de 600 millions de dollars en bons du trésor. McClane, dont les terroristes ne soupçonnaient pas la présence, intervient et sème le chaos dans leur plan si bien préparé.

Mais les terroristes ont toujours l'avantage, notamment parce qu'ils disposent d'un véritable arsenal. McClane, lui, n'a que son arme de service. Mais il a aussi un bâtiment de 40 étages dans lequel jouer un dangereux jeu du chat et de la souris, en faisant appel à tout son courage, son endurance et sa ruse. Et comme vont s'en apercevoir les terroristes, John McClane n'est pas du genre à abandonner sans combattre.

INSTALLATION DU JEU

Pour commencer, insérez le CD-Rom de *Die Hard : Piège de cristal* dans votre lecteur de CD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique de Windows est activée sur votre ordinateur, un menu s'affiche au bout de quelques secondes et vous propose les options suivantes :

Installer : cette option permet de lancer l'utilitaire d'installation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour procéder à l'installation.
Il y a deux installations possibles :

L'installation Minimale (Min.) réclame 660 Mo d'espace sur le disque dur

L'installation Complète (Max.) réclame 860 Mo d'espace sur le disque dur

Désinstaller : cette option n'est proposée que lorsque le jeu a déjà été installé. Il vous permet d'effacer rapidement et facilement tous les fichiers du jeu installés sur votre disque dur. Remarquez que certains programmes peuvent partager des fichiers d'installation. Une confirmation vous sera demandée avant que certains de ces fichiers soient effacés.

Installer DirectX™ 8.0 : il est nécessaire d'installer DirectX™ 8.0 de Microsoft si vous n'avez pas déjà cette version ou une version plus récente installée sur votre ordinateur.
Remarque : Die Hard: Piège de cristal ne fonctionnera pas si DirectX8 n'est pas installé.

Lisez moi : vous trouverez dans ce fichier des éléments complémentaires sur le jeu et son installation, ainsi que des informations de dernière minute que nous n'avons pas eu le temps de mettre dans ce manuel.

MENU ET INTERFACE

MENU PRINCIPAL

Les options suivantes sont proposées dans le Menu Principal :

Nouveau : sélectionnez cette option pour accéder au menu qui permet de lancer une nouvelle partie de *Die Hard : Piège de cristal*.

Enregistrer : sélectionnez cette option pour accéder au menu qui permet d'enregistrer la partie en cours.

Charger : sélectionnez cette option pour accéder au menu qui permet de charger une partie préalablement enregistrée.

Options : sélectionnez cette option pour personnaliser les paramètres d'affichage et les réglages sonores du jeu.

Quitter : sélectionnez cette option pour quitter la partie et retourner sous Windows.

NOUVELLE PARTIE

Vous avez la possibilité de choisir le niveau de difficulté avant de lancer la partie.
Les 3 niveaux de difficulté proposés sont :

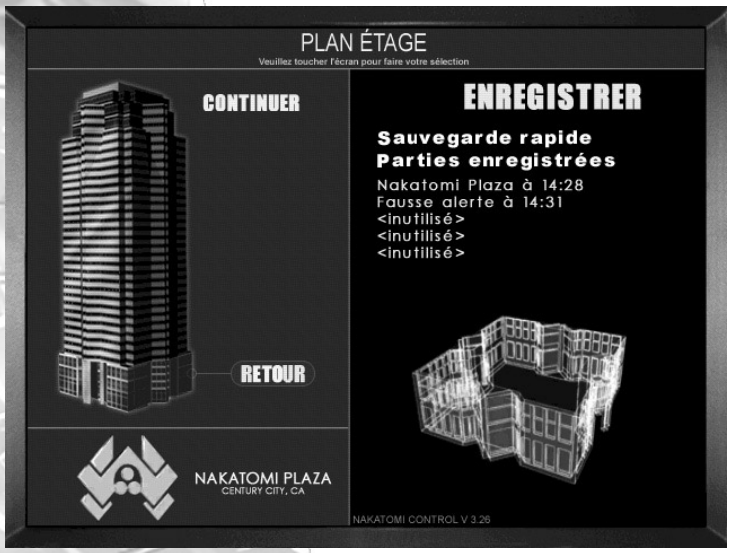
FACILE
MOYEN
DIFFICILE.

Une fois que vous avez sélectionné un niveau de difficulté, vous ne pouvez plus en changer avant de commencer une nouvelle partie.

ENREGISTRER

Vous avez la possibilité d'enregistrer la partie à tout moment. Appuyez sur la touche **ECHAP** pour accéder au menu principal puis sélectionnez le menu Enregistrer Il y a trois moyens d'enregistrer une partie.

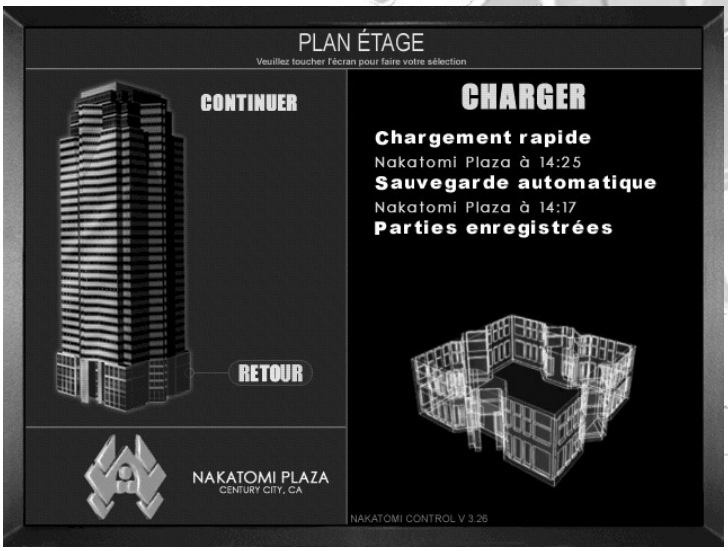
Sauvegarde automatique : enregistre automatiquement le dernier niveau chargé.
Sauvegarde rapide : permet d'enregistrer à tout moment. Le raccourci par défaut est **F6**.
Sauvegarde complète : le joueur doit mettre la partie en pause pour l'enregistrer dans un emplacement spécifique.



MENU ENREGISTRER

CHARGER

Ce menu vous permet de choisir la partie à charger. Ce menu vous permet également d'accéder aux parties enregistrées rapidement ou via la fonction d'enregistrement automatique. Le raccourci par défaut pour procéder au chargement d'une partie enregistrée rapidement est **F9**.



OPTIONS

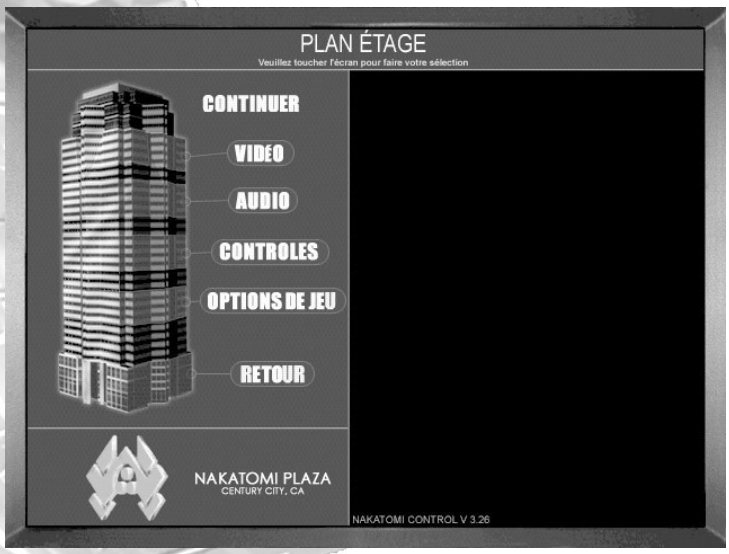
Pour modifier le réglage d'une des options de ce menu, sélectionnez l'option choisie et utilisez les touches flèche droite et flèche gauche pour modifier le réglage.

Vidéo : pour modifier les réglages vidéo du jeu.

Audio : pour modifier les réglages audio du jeu

Contrôles : pour personnaliser les commandes du jeu.

Options de jeu : vous permet de personnaliser votre manière de jouer.



VIDÉO

Résolution : utilisez les touches flèche pour changer la résolution.
Remarque : selon votre carte graphique et votre moniteur, toutes les résolutions ne sont pas forcément disponibles.

640 X 480 X 16
640 X 480 X 32
800 X 600 X 16
800 X 600 X 32
1024 X 768 X 16
1024 X 768 X 32
1280 X 1024 X 16
1280 X 1024 X 32

La résolution influe grandement sur les performances du jeu. Si vous préférez la fluidité à la qualité graphique, n'hésitez pas à conserver le réglage par défaut : 640X480X16. Si vous disposez d'une carte graphique et d'un processeur puissants, et qu'en plus vous disposez de beaucoup de mémoire RAM, vous pouvez choisir la résolution de votre choix.

Profondeur des textures : vous pouvez choisir des textures en couleurs 16 bits ou 32 bits.
Remarque : en fonction de votre carte graphique et de votre processeur, ce réglage peut influer sur les performances du jeu.

Sous-titres : Vous pouvez choisir d'afficher (Oui) ou pas (Non) les sous-titres.

Gfx avancés : vous pouvez activer ou désactiver le filtrage bilinéaire, les textures de détail et les logos.
Remarque : en fonction de votre carte graphique et de votre processeur, ce réglage peut influer sur les performances du jeu.

AUDIO

Volume son : réglez le volume des effets sonores dans le jeu.

Filtre son : les effets sonores tels que l'écho ou la réverbération sous l'eau peuvent être activés ou désactivés.
Remarque : si votre taux de rafraîchissement est bas, désactivez cette option pour l'améliorer.

Volume musique : réglez le volume de la musique dans le jeu.

Problèmes de performances : si vous avez l'impression que le jeu est lent, vous pouvez activer ou désactiver plusieurs de ces options. Vous trouverez peut-être plus d'informations sur ces options dans le fichier Lisezmoi.txt (ou Readme.txt) sur le CD-Rom du jeu ou dans le répertoire d'installation de *Die Hard : Piège de cristal.*



CONTROLES

Utiliser manette : vous permet d'activer ou désactiver l'utilisation d'une manette.
Remarque : cette option n'apparaîtra que si vous avez une manette branchée et configurée sur votre PC.

Configurer manette : vous permet de configurer votre manette pour l'utiliser dans Die Hard.

Configurer souris : vous pouvez choisir la sensibilité de la souris et activer/désactiver l'inversion de souris.

Configurer contrôles : cette option permet de personnaliser les commandes du jeu en réaffectant les fonctions du jeu à différentes touches du clavier ou à d'autres boutons de la souris ou de votre manette.

Par défaut : revenir à la configuration par défaut des commandes.



CONFIGURATION PAR DÉFAUT DES CONTRÔLES

Cette section décrit les commandes et les touches du clavier affectées par défaut dans *Die Hard : Piège de cristal.*

Contrôles :

Touche	Fonction	Description
<Echap>	Menu	Quitter le menu / Passer la séquence.

Déplacement :

Vous pouvez personnaliser les raccourcis liés à toutes ces commandes dans le menu des Options.

Touche	Fonction	Description
Z	Avancer	Avancer.
S	Reculer	Reculer.
Flèche gauche	Gauche	Pivoter sur la gauche.
Flèche droite	Droite	Pivoter sur la droite.
Flèche basse	Regarder vers le bas	Regarder vers le bas.
Flèche haute	Regarder vers le haut	Regarder vers le haut.
Q	Esquive gauche	Pas latéral sur la gauche.
D	Esquive droite	Pas latéral sur la droite.
Ctrl gauche	Accroupi	Maintenez cette touche enfoncée pour rester accroupi
Maj gauche	Courir	Maintenez cette touche enfoncée pour courir.
Verr Maj	Toujours courir	Appuyez une fois pour verrouiller le mode course. Appuyez de nouveau pour le désactiver.
O	Ecran objectif	Affiche un écran présentant les objectifs à accomplir.
Molette vers l'arrière	Suivant	Vous faites défiler les armes et les objets de votre inventaire à la souris.
Molette vers l'avant	Précédent	Vous faites défiler la liste des armes et objets de l'inventaire en sens contraire.
L	Zippo®	Allumer le briquet (quand vous l'avez trouvé)

Touche	Fonction	Description
B	Plaque	Montrer votre plaque de la police de New York.
X	Radio	Active la radio Motorola TalkAbout® T6310. (lorsque vous l'avez trouvée)
1	Principale	Prendre en main votre arme principale. (appuyez deux fois sur cette touche pour afficher l'inventaire)
2	Secondaire	Prendre en main votre arme secondaire. (appuyez deux fois pour afficher l'inventaire)
H	Ranger arme	Ranger votre arme.
R	Recharger	Recharger l'arme que vous tenez à la main.
F	Activer	Utiliser/ramasser objet, utiliser portes et boutons.
F6	Sauvegarde rapide	Enregistrer la partie en cours sans passer par le menu Enregistrer.
F9	Chargement rapide	Charger la partie sans passer par le menu Charger. *Remarque : seule la partie enregistrée rapidement peut être chargée.*
A	Pencher à gauche	Maintenez cette touche enfoncée pour vous pencher vers la gauche.
E	Pencher à droite	Maintenez cette touche enfoncée pour vous pencher sur la droite.
Bouton 0 (souris)	Tirer	Tirer/utiliser l'arme actuellement en main.
Bouton 1 (souris)	Tirer	Utiliser le tir secondaire de l'arme en main.

ECRAN DE JEU

AFFICHAGE TETE HAUTE (ATH)

Le système d'affichage tête haute de *Die Hard : Piège de cristal* est conçu pour vous permettre d'avoir toujours sous les yeux différentes informations essentielles.



ECRAN AFFICHAGE TETE HAUTE

Arme/objet actuellement utilisé (angle inférieur droit) : vous pouvez voir l'arme principale et l'arme secondaire dont vous disposez. Vous pouvez rapidement changer d'arme utilisée via les touches arme principale/arme secondaire. Lorsque vous utilisez la commande de tir, vous vous servez de l'arme actuellement dans votre main.



Santé (angle inférieur gauche) : il s'agit d'une jauge située à côté d'une icône "cœur", qui vous permet d'estimer votre état de santé actuel. En ramassant des trousses de soin, vous améliorez votre état de santé.



Endurance (angle inférieur gauche) : il s'agit de la jauge située à côté d'une icône "poumon". Elle vous permet de juger de votre état de fatigue. Lorsque la jauge est remplie, vous pouvez courir très rapidement. Plus vous courez longtemps, plus la jauge diminue et moins vous courez rapidement. Lorsque la jauge est vide, vous pouvez seulement marcher. Lorsque vous marchez ou que vous ne vous déplacez pas, la jauge se remplit progressivement. La jauge influe aussi sur la longueur et la hauteur des sauts que vous pouvez accomplir.



Moral (angle inférieur gauche) : la jauge située à côté de l'icône "cerveau" vous permet de juger de votre moral. Votre niveau de moral a une influence directe sur l'I.A. qui contrôle les terroristes.



Munitions : (angle inférieur droit) : les chiffres qui sont affichés sous les armes vous permettent de savoir combien de munitions vous avez pour chacune d'elles dans votre inventaire. Dans cet exemple, vous avez 21 cartouches dans le chargeur et une réserve de 386 cartouches. Les armes à feu que vous prenez aux terroristes ont des munitions limitées. Fouillez-les pour vous ravitailler en munitions.



Plaque et briquet Zippo ® (angle supérieur droit) :



vous commencez la partie avec votre plaque, qui apparaît dans cette zone de l'ATH. Lorsque vous trouvez le briquet Zippo®, il s'affiche juste au-dessus de la plaque.

Radio Motorola TalkAbout® T6310 (angle supérieur gauche) : lorsque vous trouvez la radio Motorola TalkAbout® T6310, elle apparaît à cet endroit.



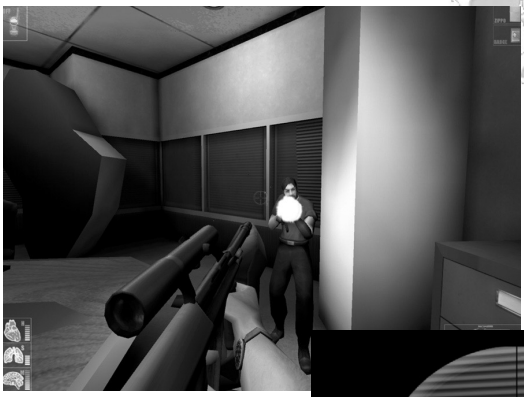
L'écran des objectifs : lorsque vous appuyez sur la touche Objectifs (par défaut, la touche "O"), vous voyez s'afficher au milieu de l'ATH un écran détaillant les objectifs à accomplir. Cet écran est mis à jour au fur et à mesure que vous accomplissez vos objectifs.



ARMES

La plupart des armes de *Die Hard : Piège de cristal* ont deux modes de tir. Par défaut, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour utiliser le mode principal. Pour tirer en mode de tir alternatif, appuyez sur le bouton droit de la souris.

Remarque : par défaut, tir principal bouton gauche, tir secondaire bouton droit.





DIALOGUES

McClane va rencontrer de nombreuses personnes dans le Piège de cristal. Il devra demander des renseignements à certaines et dans certains cas, il devra également les sauver des terroristes. Pour entamer la conversation avec quelqu'un, approchez-vous et utilisez la commande Activer (touche "**F**" par défaut).

Astuce : il se peut que les personnes rencontrées soient trop effrayées pour vous parler. Dans ce cas, montrez-leur votre plaque de policier pour les calmer ou les convaincre de vous écouter.

CLASSES IA

Vous allez rencontrer différents types de personnages contrôlés par l'I.A. dans le Piège de cristal.

Otage : il s'agit des civils qui sont pris en otage par les terroristes. Vous devez faire tout votre possible pour qu'ils s'en sortent sains et saufs.

Terroriste : plusieurs terroristes gardent l'immeuble. Votre seule amie quand vous les rencontrez, c'est votre arme.

SWAT : l'équipe du SWAT qui va tenter d'infiltrer le bâtiment pour combattre les terroristes. Mais attention, ils ont la gâchette facile et pourraient vous confondre avec les terroristes. Si tel est le cas, n'oubliez pas qu'il s'agit de vos confrères : si vous en tuez un, c'est la fin de la partie.



UTILISER ARMES ET OBJETS

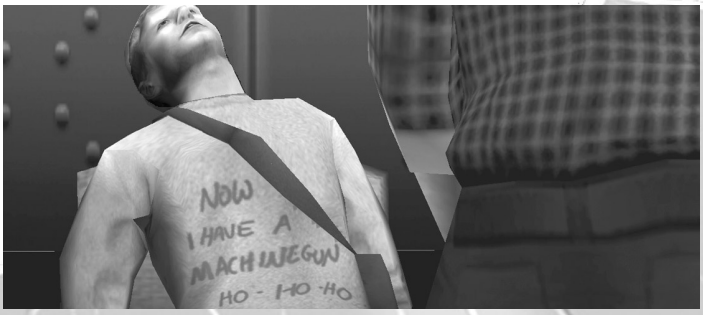
INVENTAIRE

Dans *Die Hard : Piège de cristal*, vous avez un inventaire. Il s'agit d'un petit écran situé dans l'angle inférieur droit de l'ATH.

Pour afficher votre inventaire, appuyez deux fois de suite sur la commande arme principale ou arme secondaire (par défaut, touches "1" et "2" respectivement). Un menu s'affiche et présente les armes disponibles dans votre inventaire. Vous pouvez utiliser la molette de la souris ou les commandes arme principale / arme secondaire pour faire défiler la liste des armes. L'arme actuellement sélectionnée est affichée en rouge. Lorsque vous avez choisi une arme, utilisez la commande de tir pour en faire votre arme principale ou secondaire.

LISTE DES ARMES ET OBJETS :

Lorsque vous commencez la partie, vous avez votre plaque. Votre arme de service se trouve dans la salle de bain de Ellis. N'oubliez pas de la prendre avant de partir. Des descriptions détaillées des armes et objets sont données page suivante.





Dans la plupart des cas, vous ne pouvez prendre le briquet que si vous avez les mains vides. Lorsque vous portez le pistolet, cependant, vous pouvez prendre le briquet en même temps.

ARMES (5 armes utilisant des cartouches)

Pistolet 9mm



Le pistolet 9mm est l'arme de service des agents de la force publique. Cette arme est très précise mais un chargeur plein n'accueille que 17 cartouches de 9mm.

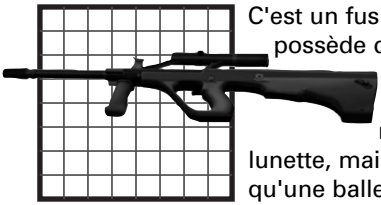
Le pistolet-mitrailleur



Ce pistolet-mitrailleur dispose de chargeurs de 30 cartouches de 9mm. Vous pouvez le ramasser sur le cadavre des terroristes.

Astuce : utilisez des rafales brèves et contrôlées pour économiser les munitions et améliorer la précision.

Fusil de précision



C'est un fusil de précision modifié qui possède deux modes de tir. Le premier est un mode semi-automatique. Le mode secondaire utilise la lunette, mais vous ne pouvez tirer qu'une balle à la fois. Chargeurs de 30 cartouches de 5,56mm.

Fusil d'assaut M-16



Le M-16 est une arme légère capable de tirer des rafales de cartouches de petit calibre sans que l'effet de dispersion soit trop perceptible. Chargeurs de 20 cartouches de 5,56mm.

M-60



Cette mitrailleuse est très puissante mais pas très précise. Il lui suffit de quelques secondes pour vider votre chargeur de 7,62mm. N'ayez donc pas la détente trop facile.

OBJETS

Vous trouverez différents objets au cours de la partie. A vous de découvrir à quoi servent la plupart d'entre eux. Voici toutefois quelques exemples des objets que vous pourrez ramasser.

Trousse de soins



Cette trousse de soins est fort utile lorsque McClane est blessé. Lorsque vous utilisez une trousse de soins, votre état de santé s'améliore perceptiblement.

Radio Motorola TalkAbout® T6310



La radio Motorola TalkAbout® T6310 est un élément essentiel du jeu. Elle est le lien entre McClane et le monde extérieur, plus précisément avec les policiers qui encerclent le Nakatomi Plaza. McClane peut également s'en servir pour parler à Hans, le chef des terroristes, ce qui peut déclencher certains événements dans le jeu.

Briquet Zippo®



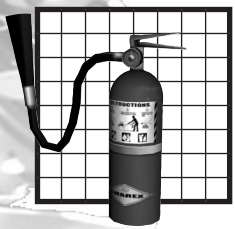
Le briquet Zippo® est très important, car il permet de vous éclairer dans les zones sombres.

Plaque



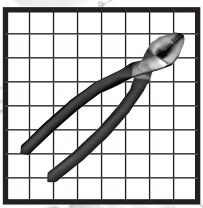
La plaque de policier de McClane est très utile lorsque vous rencontrez des civils, des otages, des membres du SWAT et des policiers. Elle vous permet de leur prouver que vous êtes un policier et ils obéiront à vos ordres.

Extincteur



Un extincteur peut servir à éteindre des incendies.

Pince



La pince sert à couper des fils et à désamorcer des bombes.

Hache



Elle n'est pas prévue pour servir d'arme, mais elle en a le potentiel. Vous en trouverez à différents étages du Piège de cristal. Elle peut vous servir à briser des glaces ou des cloisons de bois.

Grenades aveuglantes



Cette grenade est fort pratique pour aveugler temporairement les terroristes.



PERSONNAGES

AUTRES PERSONNAGES

Holly (Gennaro) McClane



Holly est cadre pour la Nakatomi Corporation. Elle invite John à la soirée de Noël pour qu'ils puissent passer un peu de temps ensemble et qu'il voit ses enfants. Elle a beaucoup de personnalité et des nerfs à toute épreuve. Holly a quitté New York pour poursuivre sa carrière au sein de Nakatomi. Elle utilise son nom de jeune fille parce que c'est l'usage dans sa société.

Sgt. Al Powell :



Powell est un vétéran de la police de Los Angeles. Il s'arrête sur le chemin de la maison pour prendre un en-cas pour sa femme enceinte, lorsque le central lui demande d'aller vérifier un appel à l'aide provenant du Nakatomi Plaza. Powell a été muté dans les bureaux après un accident qui s'est produit dans le passé. Il a abattu un enfant qui brandissait une arme factice, un simple jouet. Depuis, il n'a jamais réussi à sortir son arme contre quiconque. Il se lie d'amitié et soutient McClane, alors qu'ils ne se sont jamais rencontrés de visu.

Joseph Yoshinobu Takagi:



Joseph Takagi est le Président de Nakatomi Trading et il est également vice-président de Nakatomi Investments. Né au Japon, il a immigré très jeune aux USA. Il a affronté avec succès l'adversité à plusieurs reprises. Durant la deuxième guerre mondiale, il fut interné dans un camp comme toutes les personnes d'origine japonaise. Il fut par la suite diplômé des meilleures universités américaines. C'est un homme d'affaire à la forte personnalité, mais il est très proche de ses employés.

Argyle:



Argyle est un chauffeur de limousine décontracté et bavard.



TERRORISTES

Hans Gruber :



C'est le chef des terroristes qui se sont emparés du Nakatomi Plaza. Hans est un homme cultivé et de bonne éducation. Il a une grande confiance en lui, mais il n'en est pas moins têtu et méticuleux, réfléchissant à tout dans les moindres détails. Il ne laisse rien au hasard et a planifié son crime jusqu'au plus petit détail.

Karl :



Karl est un des terroristes qui s'est emparé du Nakatomi. C'est le bras droit de Hans. Il est très agressif et prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut.

Tony :



Il appartient également au groupe des terroristes. Tony est le frère de Karl. Ils sont évidemment très liés l'un à l'autre.

Théo :



C'est le seul des terroristes qui ne porte pas d'arme. Théo est particulièrement doué avec les ordinateurs et tout ce qui touche à l'électronique. Son travail, c'est précisément de pirater les systèmes informatiques et de contourner les protections du coffre. Théo a de l'esprit et parfois beaucoup d'humour.

CRÉDITS

FOX INTERACTIVE

Producteur :
Chris Miller

Producteurs associés :
Tim Tran
Aaron Blean
Tim Hall

Responsables des tests :
Francis Choi

Responsable adjoint des tests :
Joe Castellano

Testeurs :

Terrance Brant	Cris Lee
Jonathan Masterson	Aaron Minjares
Duc Lai	Billy Pamier
Ken Anderson	David Taylor
David Farkas	Luke Thai
Michael Graham	Ellen Williams
Joseph Lamas	Hal Zabie

Assistant responsable assurance qualité :
Igor Krinitskiy

Marketing/relations publiques :

Dave Shaw	Lindsey Fischer
Ivo Gerscovich	Jack Van Leer

Acteurs :
(avec la participation de)
Reginald Vel Johnson : Powell

(dans l'ordre alphabétique)

J.D. Black	Brian Richard Peck
Michael Blanchard	Rob Porter
J.Bird	Rich Ragsdale
Glenn Dphrepaulezz	Gabe Rutman
Joe C. Finetti	James Silverman
Dave Lelyveld	Darrin Straff
Jenna Macari	April Stewart
Michael McGuiness	George T. Webber
Josh Nathan	

Toutes les voix américaines sont enregistrées à
www.asylumstudio.com
Ingénieurs du son

Gabriel Mann	Becky Kneubhl

Script :

Tom Gastall	Blake McCallister
John Melchior	

Scripts additionnels :

Russ Bullock	Bryan Ekman

Musique :
Musique composée et arrangée par Guy Whitmore pour Music Design Network
Sonic Implants Sound Library, avec l'autisation de Sonic Network, Inc. www.sonicimplants.com ©2002 Sonic Network, Inc. Droits internationaux réservés. Tous droits réservés.

Chef de la localisation :
Kristian Davila

Effets sonores additionnels fournis par :
SoundMax

Remerciements :

Briquet Zippo® avec l'autorisation de Zippo Manufacturing Company
Motorola TalkAbout® 2-way radio, model T6320 avec l'autorisation de Motorola, Inc.
www.blindlightmedia.com

Eric Asevo
Steve Bersch
Pete Cesario
Luke Letizia
Dan Mackechnie
Megan O'Brien
Paul Pawlicki
Michael Pole
Dave Rech
Jamie Samson
Kristin Sutter
Karly Young
Rozita Tolouey
Sarita Churchill
Koren Buckner
Janelle Watts
Rachel Mills Garza
Cyrus Virdeh
Brian Thomas (Fox Library)
Miles Scott (Fox Photo Assist.)
Michael Heilemann
AnimeFactory
Kimberlee MacMullan
Dawn Hershey
Matt Case
Victor Rodriguez
Marsh Gardiner
Matt Hooper
Tim Godwin
John Melchoir

PIRANHA GAMES INC (CANADA)

Directeurs créatifs :
Russ Bullock
Bryan Ekman

Programmateur principal :
Dejan Cecar

Programmation :
Russ Bullock
Nicholas Vining
Beau Brennen

Directeur artistique :
Bryan Ekman

Infographistes :
Tyler Wilson
Eric T. Cheng
Mabel Chan
Bob Mack
Darren Tarnoff
Scott Dewis

Infographie additionnelle :
Ian Cumming
Ross Patel
Vivian Cheng

Responsable conception des cartes :
Alan Freemantle

Conception des cartes :
Micheal Forst
Peter Benson
Allister McRae

Son :
Brian Youds

Testeur :
Shawna Brown

Administration :
Joanne Desjardins

Remerciements :
Nasena Stevens et Karen Bullock pour avoir supporté deux années de travail intensif loin de chez nous, pour leur amour inconditionnel et le soutien qu'elles nous ont apporté en cette période difficile, Gordon Feil pour être notre ami et notre mentor, Kelly et Peter Ekman, Sandi et David Stevens, Ron et Marilynn Bullock, Rod et Patt Pierson, Doug et Val West, Anika et Ahmi Mack, Tom et Jean Mack, Melissa Sabourin, Jenifer Forst, Sue Emerick, Richard Tarnoff. Merci également à toute la communauté des artistes online, Merci Kaarina pour être toujours là même quand je n'étais pas là, merci à : Vladana ma petite amie qui m'a évité de devenir fou, à ma soeur, à maman et papa pour leur soutien, je vous aime, Paul et David Chan, à la mémoire de Elia Chan, Rebecca Hallett et toute ma famille (amour et soutien), Ben Morriss, Brian Smedley et les membres de ELM (pour m'avoir aidé à parvenir jusqu'ici), l'équipe originale de Spaceship Linwood, Suzy Hupfau, Ed et Gloria Cheng, Wiener dog, Suzie et les autres pousseurs de pixels, Jennifer et Arianne, Debra Dewis, Dan Mackechnie, Steve Bersch, John Melchior, Marsh Gardner, Joe, Burp, Belch et Excusez-moi et un remerciement très spécial à tous les acteurs et membres de l'équipe qui ont tourné Die Hard, qui ont réalisé l'un des meilleurs films d'action de tous les temps !

Remerciements :
Douglas Forst, Peter Breen, Matt McKenna, Jodi Vetterl de Discreet, Discreet, Janelle Watts, Brandon Feil, W. Brad Addison, Jeff Hutt, Andy Heinz, Mike Corney, Mark Rein, Rachel Mills Garza et Cyrus Virdeh de Analog Devices, Doug Murphy de ActiveState, ActiveState, Coke, Pepsi, l'eau et le café qui nous ont permis de tenir le coup.

Nous tenons à remercier tous ceux qui ne sont pas mentionnés ci-dessus !

A la prochaine !

www.piranha-games.com

SIERRA / VIVENDI UNIVERSAL

Marketing & RP
Nicholas Longano
Koren Buckner
Sarita Churchill
Simon Etchells
Lori Inman
Cheryl Sweeney
Pamela Thomas
Rozita Tolouey

Certification produit :
Randy Linch
Cyra Talton
Brandon Valdez

Services créatifs :
Kathy Carter
Neal Johnson
Eric Nord

Localisation
Fiachra Synnott
Ivan Mc Closkey
Dave Whelan
René Laurent
Aymeric Guemas

THIRD PARTY SOFTWARE:



Uses Binks Video Technology
Copyright ©1994-2002 by
RAD Game Tools, Inc.



Uses Miles Sound System
Copyright ©1991-2002
by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMPSON Multimedia.



©2002 SoundMAX is a trademark of Analog Devices, Inc. All Rights Reserved
SoundMax used under license and licensed in part under patents of Stanford University and Yamaha Corporation as listed on the following web site: www.sondius-xg.com.



LithTech Game Engine© 1997-2002 LithTech, Inc. Used under license. All rights reserved.
LITHTECH and the LithTech logo are trademarks of LithTech, Inc.

©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Fox Interactive, *Die Hard : Piège de cristal* and the associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Windows is a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All Rights Reserved.

©2002 Sierra Entertainment.

Check out other Fox Titles at
http://www.foxinteractive.com/