

# HYDRO THUNDER



820-0160-50

 **MIDWAY**

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

**Important:** votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

# SOMMAIRE

|   |                 |
|---|-----------------|
| <i>Mise en marche</i> . . . . .         | <b>.29 - 30</b> |
| <i>Contrôles du jeu</i> . . . . .       | <b>.31</b>      |
| <i>Menus du jeu</i> . . . . .           | <b>.32</b>      |
| <i>Options des menus</i> . . . . .      | <b>.33 - 34</b> |
| <i>Jouer</i> . . . . .                  | <b>.35 - 36</b> |
| <i>Course d'un joueur</i> . . . . .     | <b>.37</b>      |
| <i>Course de deux joueurs</i> . . . . . | <b>.38</b>      |
| <i>Hydro stratégies</i> . . . . .       | <b>.39</b>      |
| <i>Le H.T.R.A</i> . . . . .             | <b>.40</b>      |
| <i>Pistes faciles</i> . . . . .         | <b>.41</b>      |
| <i>Pistes moyennes</i> . . . . .        | <b>.42</b>      |
| <i>Pistes difficiles</i> . . . . .      | <b>.43</b>      |
| <i>Pistes de Bons</i> . . . . .         | <b>.44</b>      |
| <i>Bateaux faciles</i> . . . . .        | <b>.45</b>      |
| <i>Bateaux moyens</i> . . . . .         | <b>.46</b>      |
| <i>Bateaux difficiles</i> . . . . .     | <b>.47</b>      |
| <i>Bateaux de bons</i> . . . . .        | <b>.48</b>      |
| <i>Hydro conseils</i> . . . . .         | <b>.49</b>      |
| <i>Crédits</i> . . . . .                | <b>.50 - 51</b> |
| <i>Garantie/Warranty</i> . . . . .      | <b>.78</b>      |

# MISE EN MARCHÉ

Avant de commencer à jouer à Hydro Thunder, suis les instructions ci-dessous concernant l'utilisation de ta console Sega Dreamcast.

- Sois sûr d'avoir ta console Sega Dreamcast éteinte.
- Branche ton manette Sega Dreamcast.
  - \*Un manette est fournie avec la Sega Dreamcast au moment de l'achat. Les manettes additionnels sont vendus séparément. Pour avoir plus d'informations sur le manette Sega Dreamcast, regarder la page suivante.
- Introduis le disque spécial d'Hydro Thunder dans la Sega Dreamcast.
- Appuie sur la touche Allumage pour mettre en marche la Sega Dreamcast.
- Suis les instructions de l'écran.

## SEGA DREAMCAST HARDWARE UNIT



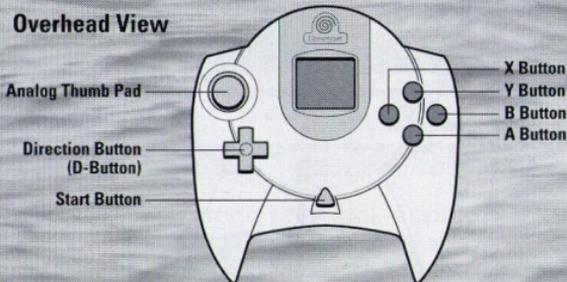
# MISE EN MARCHÉ

Hydro Thunder est un jeu pour 1 ou 2 personnes. Avant d'allumer la Sega Dreamcast branche le manette ou n'importe quel autre équipe périphérique dans les ports de contrôle de la Sega Dreamcast. Pour retourner à l'écran initial à n'importe quel moment du jeu, appuis sur les touches A, B, X, Y et celui pour commencer. Ceci fait que le programme du Sega Dreamcast recommence et qu'apparaisse l'écran initial.

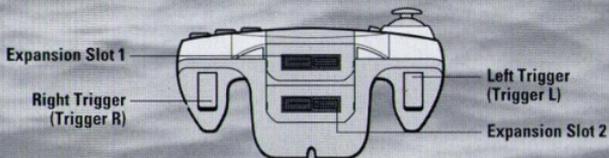
Familiarise-toi avec les divers contrôles et touches de ta Sega Dreamcast, comme ils apparaissent ensuite.

## SEGA DREAMCAST CONTROLLER

### Overhead View

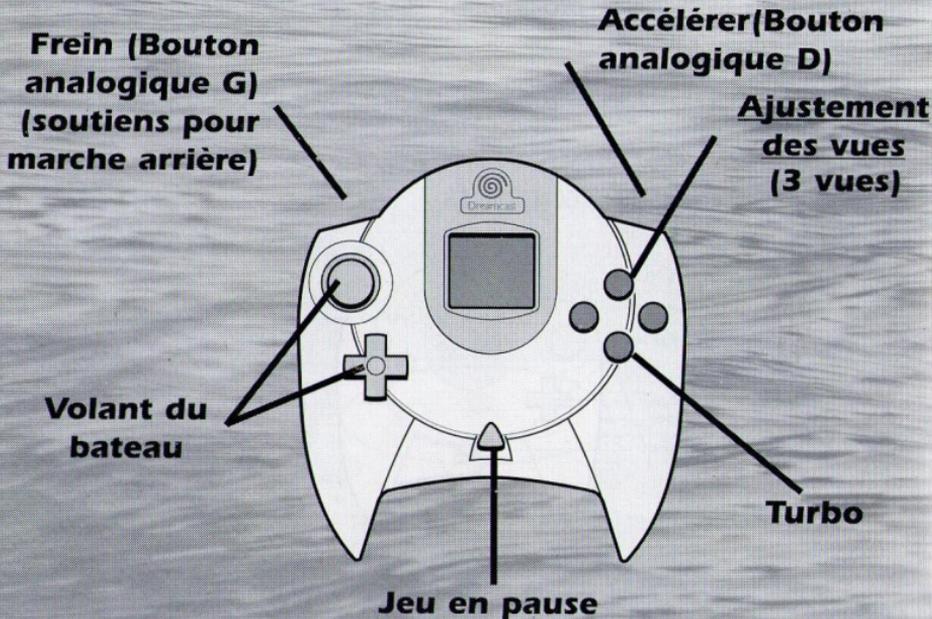


### Forward View



# CONTRÔLES DU JEU

L'image suivante indique la configuration des contrôles pour Hydro Thunder. Hydro Thunder n'admettra initialement que cette configuration. Pour savoir comment modifier la configuration, regarde la page 7.



## MENUS DU JEU

Dans le menu de début ou menu principal, tu as la possibilité de sélectionner le mode un ou deux joueurs, régler le son et la musique du jeu, changer la configuration de la manette et régler le niveau de vibration de ton pack vibration (vedu séparément). Si tu as une VMU (carte mémoire), tu peux y sauvegarde tes parties et revoir tes records.



Pour faire ton choix dans le menu principal, appuie sur les touches de direction ou sur le coussinet analogue. Quand ton choix est fait, appuie sur la touche A pour entrer ta sélection. A n'importe quel moment de l'entrée des options, tu peux revenir au menu précédent en appuyant sur la touche B. Pour connaître les autres options du jeu Hydro Thunder regarde les pages suivantes.

# OPTIONS DES MENUS

## CONFIGURATION DE LA MANETTE:

La première option, située à la gauche du menu principal, te permet de changer la configuration de ton manette. Deux choix sont possibles: Config.1 et Config.2. Config.1 est le cadre de contrôle du jeu, pendant que la config.2 est un peu différente. Les deux configurations sont dessinées ci-dessous. Appuie sur les touches de direction Droite et Gauche pour passer entre les configurations. Une fois que tu es satisfait, appuie sur la touche A, confirme et sors.



CONFIG 1



CONFIG 2

## UNITÉ DE MÉMOIRE VIRTUELLE (VMU):

La VMU est une carte de mémoire vendue séparément qui sert à sauvegarder les niveaux d'avancement dans le jeu. Les archives du jeu peuvent être sauvegardées et récupérées dans le menu principal. En utilisant les touches de direction ou le coussinet analogue navigue entre les sous-menus, appuie sur la touche A pour sauvegarder ou récupérer un jeu.

Attention: Pendant que tu sauvegardes un jeu, tu ne dois jamais: éteindre ta Sega Dreamcast, retirer ta carte mémoire ou débrancher la manette.



# OPTIONS DES MENUS

## JUMP PACK:

Contrôle le niveau de vibration avec ton Vibration Pack (vendu séparément). Utilise la touche de direction ou le coussinet analogue de haut en bas pour sélectionner les différentes vibrations telles que: Stimulus, Éclaboussure, Choc du Bateau, Choc du Terrain. Pour changer le niveau de vibrations, appuie Gauche et Droite de la touche de Direction ou du Coussinet Analogue. Lorsque t'as finis, sélectionne sortir et appuie sur la touche A.



Note. Quand le Vibration Pack est branché dans la rainure d'expansion 1 du Manette Sega Dreamcast, il faut bien l'ajuster afin d'éviter qu'il tombe pendant la partie et l'interrompe.



## EFFETS DE SON ET MUSIQUE DE FOND:

Tu peux aussi augmenter ou réduire le volume du jeu. Sélectionne le premier icône situé du côté gauche de l'écran et appuie sur la touche A. Tu peut régler le volume de la musique de fond de même que les effets de son. Pour modifier le niveau du volume, appuie sur Gauche et Droite de la touche de direction. Sélectionne chacun avec le coussinet analogue ou avec les touches de direction. Lorsque tu aura fini, sélectionne Sortie et appuie sur la touche A.

# JOUER

L'objectif d'hydro Thunder est simple: franchir le premier la ligne d'arrivée à n'importe quel prix. Pendant le trajet, recueille les icones STIMULUS pour que le bateau aille encore plus vite. Les icones stimulus sont situées tout le long des circuits. Quelques-uns sont cachés dans des lieux secrets de la circuits et d'autres sont même invisibles! L'information suivante te donnera une idée de tout ce dont tu as besoin pour gagner la course.

## SÉLECTION D'UNE PISTE:

Lorsque tu commences à jouer Hydro Thunder tu n'as accès qu'à 3 circuits et 3 bateaux. Ces derniers sont désignés comme FACILES. Si tu finis chacune de ces courses, Premier, Second ou Troisième, tu aura accès à la division MOYENNE des circuits et des bateaux. Dans ces circuits tu dois finir Premier ou Second pour passer à la division difficile. Faire une course dans les circuits et bateaux difficiles est très difficile. Tu dois être très bon pour avoir accès à ces circuits. Tu dois finir premier dans ces circuits pour avoir accès aux circuits de bonus et continuer à être premier dans ces dernières pour avoir accès aux Bateaux de bonus. Il y a 4 Circuits et bateaux bonus. Penses-tu être assez bon pour y avoir accès.

Quand tu choisis une piste, il est important que tu te rappelles de tout ce que tu peux. Quelques circuits ont de nombreux obstacles sur l'eau, et tu devras aller plus lentement. Si tu fais une course pour la première fois, sois alerte. Plus d'information sur les circuits de l'Hydro Thunder dans les pages 15-18.

**SÉLECTION DES BATEAUX:** Chaque bateau dans Hydro Thunder est unique. Non seulement en apparence mais aussi dans le contrôle et la performance. Certains bateaux sont plus rapides que d'autres, et même quelques-uns "volent" et virent mieux. Tous les bateaux, apparaissent dans la liste des pages 19-22.

**CASQUE DE POUVOIR (MIGHTY HULL):** Développé par le H.T.R.A. (voir page 14), la technologie du casque de pouvoir est utilisée par tous les bateaux de Hydro Thunder. Quand les stimuli sont activés dans une période courte, ton bateau ira très vite. Ceci signifie aussi que le casque de pouvoir est activé, utilise le pour passer des obstacles difficiles et tes ennemis afin de gagner. Chaque bateau est unique quand il a le casque de pouvoir activé.

**ICONES STIMULI (BOOST ICONS):** Les circuits de Hydro Thunder ont des icônes rouges et bleus. Chaque stimulus fera que ton bateau aille plus vite et active le pouvoir de ton casque de protection. Les icônes Rouges te donneront 9 secondes de stimulus. Les icônes Bleus, 4 secondes. Utilise ces stimuli à bon escient, tu ne sais pas quand tu aura besoin. Utilise les stimuli pour virer plus vite et passer tous les obstacles.

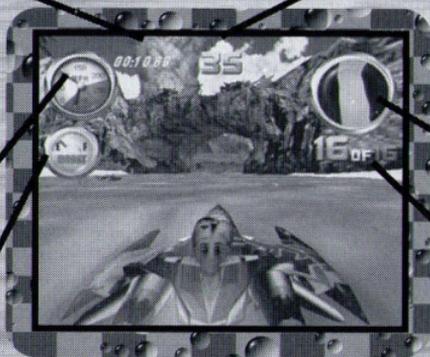
# MODE UN JOUEUR

Temps écoulé  
de la course

Temps avant  
de la disquali-  
fication

Tachymètre

Embrayage  
du stimulus



Vue de la piste  
(Localisation sur la pl)

Position actuelle

Ton temps est compté. Tu dois passer un certain nombre de bouées dans un temps alloué si tu veux continuer la partie. La fréquence d'un bip te prévient de l'urgence de passer une bouée. Une série de sons t'annonce qu'il te reste moins de 10 secondes.

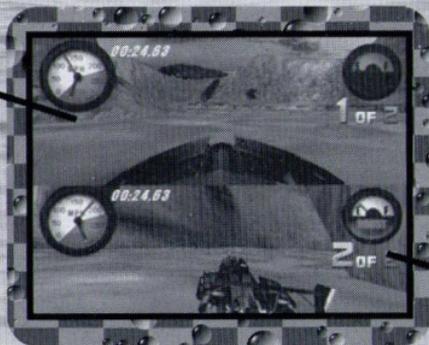
Si tu es en train de tomber en panne sèche, une voix te l'annoncera, suivi d'une série de sons. De même, une voix t'annoncera que ton réservoir est plein. N'oublie pas de garder une oeil sur l'essence.

# MODE DEUX JOUEURS

Lorsque tu cours contre un autre joueur, l'écran se divisera en deux. Le joueur numéro 1 sera en haut pendant que le joueur 2 se verra en bas. Pour une course à deux sélectionne l'icône avec les touches de direction ou le coussinet analogue puis appuie sur la touche A.

Les joueurs 1 et 2 peuvent choisir la course où ils veulent courir. Après le joueur 1 pourra choisir son bateau, puis le joueur 2. Sélectionne ton bateau avec les touches de direction ou le coussinet analogue puis en appuyant sur la touche A. Tu es prêt à courir!

Joueur 1



Joueur 2

Tu pourra voir que la localisation sur la piste n'apparaît plus et que l'embrayage de stimuli est sur la droite des écrans. Une fois de plus, regarde bien ton essence!

# HYDRO STRATÉGIES

En acquérant de l'expérience dans Hydro Thunder, tu trouveras que chaque jeu est différent; tout dépend de ton style de jeu. Chaque bateau de H.T.R.A est unique en apparence et performance. Chaque piste est aussi unique. L'entraînement ne suffit pas toujours pour gagner. Voici quelques trucs pour arriver le premier.

## **CONCEPTION DU BATEAU**

Tu verras que chaque bateau est différent. Quelques bateaux sont capables de voler et d'autres sont construits en fonction de la vitesse. Apprend les défauts et avantages de chaque bateau. Quelques bateaux peuvent écraser les autres pendant que certains ne recevront que des chocs.

## **HYDRO SAUT:**

En utilisant correctement le stimulus, tu peux faire voler ton bateau au-dessus de l'eau. Lorsque le bateau avance (en appuyant sur R détente), appuie sur le frein vite (L détente). Quand tu auras activé le frein (L détente) commence à stimuler le bateau (appuis sur A). Ceci prend du temps, mais ça vaut la peine. Utilise l'Hydro Saut pour arriver à des icônes difficiles et pour entrer dans des lieux difficiles. Quelques bateaux peuvent aller bien vite sur l'eau si tu pratiques beaucoup. Ceci t'aide à avoir plus de temps dans la course.

## **CASQUE DE POUVOIR:**

Quand les stimuli sont activés (appuyant sur A) dans une courte période de temps ton bateau ira très vite. Lorsque le stimulus est activé le casque de pouvoir l'est aussi. Utilise le pour choquer les autres bateaux et les envoyer hors de la piste. Il t'aide aussi pour passer des obstacles.

# LE H.T.R.A

Tu te dis que tu as un bateau bien à toi? Seulement voilà, tu n'as plus d'argent dans ton compte bancaire puisque tu l'as dépensé en achetant des matériaux. Tu as un moteur spécial, parfait pour gagner toutes les courses. Tu es le premier dans les courses internationales. Personne n'est à ta hauteur.

Un jour tu reçois une enveloppe fermée sans une adresse de retour. Seulement les initiales des courses Hydro Thunder. Tu l'ouvres. Dedans tu trouves un papier bleu, avec ton nom inscrit sur celui-ci et tu lis "tu es un membre permanent de la H.T.R.A", une carte et une date. La localisation de la prochaine course secrète!

Maintenant tu as sûrement entendu parler de H.T.R.A. Personne ne sait qui sont ces personnes ou même ou sera la prochaine course. Tu t'apprêtes à devenir l'un deux. Ce clan sous-terrain ne vit que pour faire la course. Aucune piste n'est sacrée. il n'est jamais trop tard. Les mers non explorées ne sont pas dangereuses. Pas de restrictions. Pas de guides. Pas de lois. Ces gens sont dangereux et n'ont qu'un but: franchir la ligne d'arrivée le premier.

# CIRCUITS FACILES



## **PARC TONNÈRE:**

Un parc traditionnel du circuit de la H.T.R.A. Un jour ensoleillé, le parc tonnère vous offre une compétition hydroplane. Cherche les 9 secondes de stimulus dans cette piste.

Note: Pour chaque circuit, tu ne peux prendre l'icone qu'une seule fois.



## **ÎLE PERDUE:**

Située dans un certain lieu du Pacifique sud, la course de l'île perdue vous offre une piste rapide dans une île volcanique. Villages natifs, ruines anciennes et beaucoup de secrets vous attendent!



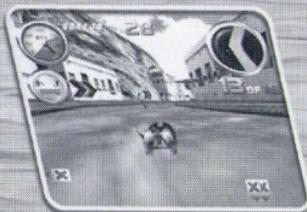
## **CERCLE POLAIRE:**

Une formation de glace gigantesque et une variété de vie sauvage unique. La course commence près d'un village de pêche continue dans des tunnels creusés dans la glace pour finir à côté de l'océan.

# CIRCUITS MOYENNES

## **ILES DE GRÈCE:**

Ce circuit vous fera traverser des villages et des ruines anciennes, une des plus beaux et impressionnants circuits. C'est un circuit super mais difficile avec une ligne d'arrivée impressionnante.



## **LAC POWELL:**

Le lac Powell, situé à Utah, est un des plus longs lacs faits par l'homme au monde. Avec des murs gigantesques tout le long du canon, des ruines Anasazi et d'eau douce, c'est une piste parfaite pour de grandes vitesses. Mais la police de Utah ne sera pas d'accord.



## **LE LOINTAIN ORIENT:**

La piste du lointain orient située à côté d'une rivière dans les mystérieuse montagnes de Chine, offre un scénario très beau et une course dans un fleuve. Tu passeras entre les montagnes, des petits villages, des anciens canaux et même des palais.



# CIRCUITS DIFFICILES



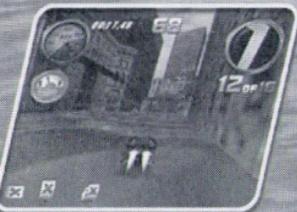
## LE CHANTIER NAVAL:

Ce lieu abandonné était autrefois un chantier militaire. Maintenant, tu verras beaucoup de bateaux vieux et abandonnés tout le long de la côte. Des vagues difficiles, des eaux infestées de requins, temps difficiles et une police militaire qui ne vous laissera pas en paix!



## LES CANAUX DE VENISE:

Ah, Venise. tu penses aux amants, aux romans. Une course avec seize bateaux passant à travers des canaux dans la nuit. C'est la course la plus difficile de Hydro Thunder.



## LE DÉSASTRÉ DE NEW YORK:

Une énorme météorite a détruit la "Big Apple". File à travers ce qui reste de cette ville, entre les voitures soumergées avant de finir en une tragédie.

# CIRCUITS DE BONUS

Il y a 4 circuits de bonus avec 4 Bateaux de bonus. Pour terminer les circuits tu dois pratiquer. Utilise un bateau que vous connaissez bien. C'est cool et quelquefois c'est mieux de faire la course avec un vieux bateau. Voici une brève description brève description.

## L'AVENTURE DU NILE:

File entre les pyramides anciennes et des eaux agressives. Cette course comporte des dangers a chaque virage. La plus longue course des circuits de bonus, l'aventure du Nile est peut-être la plus difficile.

## HYDRO COURSE DE VITESSE:

De nuit, Hydro Course de Vitesse est la seconde piste de bonus du circuit. À chaque virage des icones de stimulus. Hydro course de vitesse sera un test pour vous.

## CATACOMB:

Passer dans une mystérieuse caverne avec des bateaux échoués, des rochers dangereux et des luttes a n'en plus finir. L'Hydro Saut vous fera gagner.

## CHATEAU VON DANDY:

Une journée en Écosse dans un chateau abandonné. La victoire est a toi!

# BATEAUX FACILES



## **LE TORPÉDO:**

Celui-ci est un bon bateau pour l'introduction de la compétition. Il est plus lent que la plus part des bateaux, parfait pour commencer.



## **MIDWAY:**

Très stable et il n'est pas susceptible d'être détruit. A mi.chemin est un bon choix pour un debutant.



## **MISS BEHAVE:**

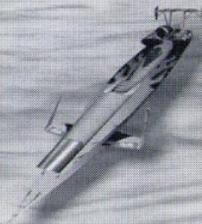
Très bon dans les virages, C'est un des plus petits bateaux. Les stimuli fonctionnent bien. construit a partir de pièces récupérées d'un avion de la deuxième Guerre Mondiale, il volera.

# BATEAUX MOYENS

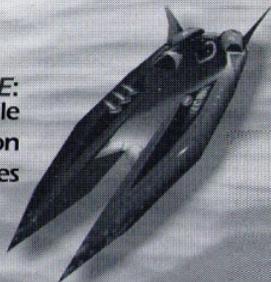
**BANSHEE:**  
Un hydroplane standard, altéré par le H.T.R.A pour les courses. Banshee est léger et facilement endommagé mais lorsque tu sauras le conduire tu ne changeras jamais de bateau!



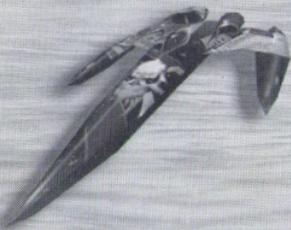
**FEUILLE DE MARÉE:**  
il se déplace sur l'eau dans n'importe quelles conditions. Active le casque de défense pour détruire tes ennemis. Mais s'il est touché il sera difficile de le maintenir stable.



**LE BATEAU À BATTRE:**  
Connu comme le "caddy" de H.T.R.A, c'est le bateau le plus facile à contrôler. Grand et lourd avec beaucoup de balance. L'activation du casque de protection dure plus longtemps. il sert à détruire tes ennemis.



# BATEAUX DIFFICILES



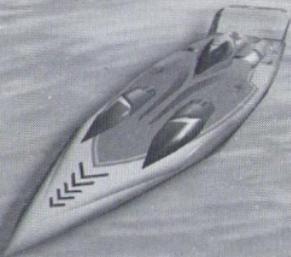
## **LE COUPE GORGES:**

léger et presque militaire, c'est un des meilleurs bateaux de H.T.R.A. Avec un équipement militaire il peut éviter les dangers. Utilise ceci à ton avantage. L'activation du casque de pouvoir est très rapide.



## **DANGER:**

Crée avec 51 propriétés du gouvernement des États-Unis, il est recommandé pour les pilotes les plus experts. Utilise les stimuli pour vous aidez dans les virages. Le casque de pouvoir s'active rapidement. Rapide et dangeureux, tu l'utiliseras bien!



## **LE COUPEAU:**

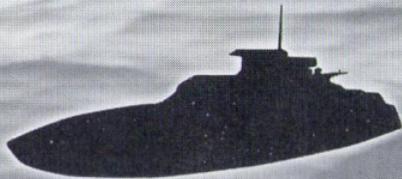
Le bateau le plus difficile de H.T.R.A! Laissez de côté car endommagé puis réparé avec de meilleurs pieces. Plus rapide que tous les autres et très difficile!

# BATEAUX BONUS

Ceux-ci sont les meilleurs bateaux de Hydro Thunder. Seulement les meilleurs pilotes pourront les piloter. Ils sont disponibles si tu gagnes dans toutes les courses de bonus.

Si tu as la chance de piloter l'un deux, tu verras la différence avec les autres bateaux de la H.T.R.A. depuis leur interdiction, on n'en voit que les ombres.

Rappelle-toi qu'une fois que tu as accès à ces bateaux tu dois sauvegarder le jeu dans la carte mémoire!



# HYDRO CONSEILS

## RAPPELLE-TOI DE CES REMARQUES AVANT DE COMMENCER.

- Essaie d'avancer et de faire marche arrière ( L et D détentes)
- Essaie de passer par les chutes d'eau et les cavernes. Tu trouveras aussi des icones!
- Trouve les 9 secondes de stimulus (Hydro Speedway et Thunder Park!)
- Attention aux débris des sous-marins!
- Apprend l'Hydro saut, il est ESSENTIEL!
- Plonger dans l'aventure du Nil sera exceptionnel
- Surveille l'essence de près !

# **CRÉDITS**

## **DÉVELOPPÉ PAR EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE**

### **PROGRAMMATEUR EN CHEF**

David Long

### **CHEF DE MODÈLES ET TEXTURES**

Colin Garrat

### **MODÈLES ET TEXTURES**

Adrian Mannion, Paul Robinson et Chris Boyle

### **PROGRAMMATEURS ADDITIONNELS**

Paul Bates et Mark Hetherington

### **AUDIO**

Neil Baldwin et Guy Cockcroft

### **CHEF QA**

Andy Collins

### **QA**

Phil Bennett

### **REMERCIEMENTS**

Steve Ranck, Scott Goffman,  
Sega Europe Tech Support et Sega America Tech Support

# CRÉDITS

## EQUIPE ARCADE HYDRO THUNDER

**PROGRAMMATEURS:** Steven Ranck - Programmateur en chef,  
Michael Starich, Scott Patterson, Lori Miller - Outils,  
Dusty Monk - Outils, Detmar Peterke - Outils

**ARTISTES:** Eric Browning - Artiste en Chef, Scott Goffman,  
Brian Silva, Dale Henderscheid, Gary Carbonell,  
Andy Wilson

**MUSIQUE ET SONS:** Orpheus 'SoundStation' Hanley

**SOFTWARE DEVELOPMENT  
MANAGER:** Brian Johnson

## MIDWAY HOME ENTERTAINMENT TEAM

**PRODUCTEUR:** Kevin Potter

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ:** Sean Wilson

**PRODUCTEUR ASSISTANT:** Ed Duran

**DIRECTEUR TECHNIQUE:** Sam Calis

**DÉSSEIN IMPRIMÉS ET PRODUCTION:** Midway Creative Services, San Diego

**COORDINATION INTERNATIONALE** Karen Shillcock & Kim Tilley

**DIRECTEUR DE TEST:** Rob Sablan

**SUPERVISEURS DE TEST:** John Ubalde et Seth McNew

**PRODUCTEUR ANALISTE EN CHEF:** Bishop

**PRODUCTEURS ANALISTES:** Brien Atangan, Shon Flanagan,  
Donny Hamilton, Joshua Hutchins,  
Ian McCauley, Jim McClure et  
David Nylander

**DESSEIN ADDITIONNELS ET ARTISTES:** Steve Kramer and John Stookey

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX:** Deborah Fulton, Ira Kalina, Kathy Lange,  
Kathy Schoback, Teri Higgins,  
Leonard Albano, Kelsey Hudson,  
Long Vang, Lee J. Yi et Erwin Gasmin





# Dreamcast™

Midway Games Limited • Macmillan House • 96 Kensington High Street • London W8 4SG United Kingdom  
www.midway.com

HYDRO THUNDER™ & © 1999 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.  
MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Converted by Eurocom Developments Ltd.

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

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

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

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

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

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

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

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

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5