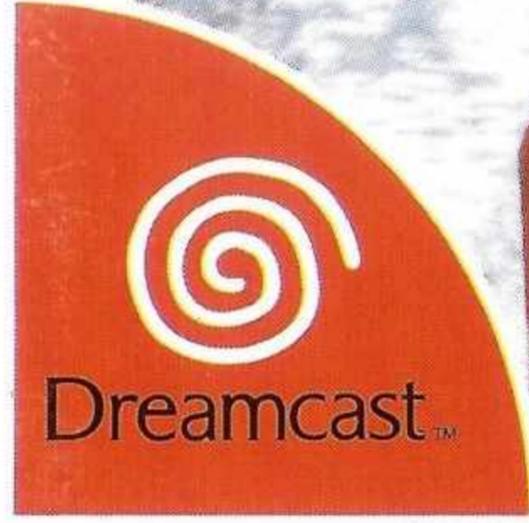


SEGA®

HYPER THUNDER™



MIDWAY

RECOMENDADO
T.I.
PARA TODAS AS IDADES

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Índice

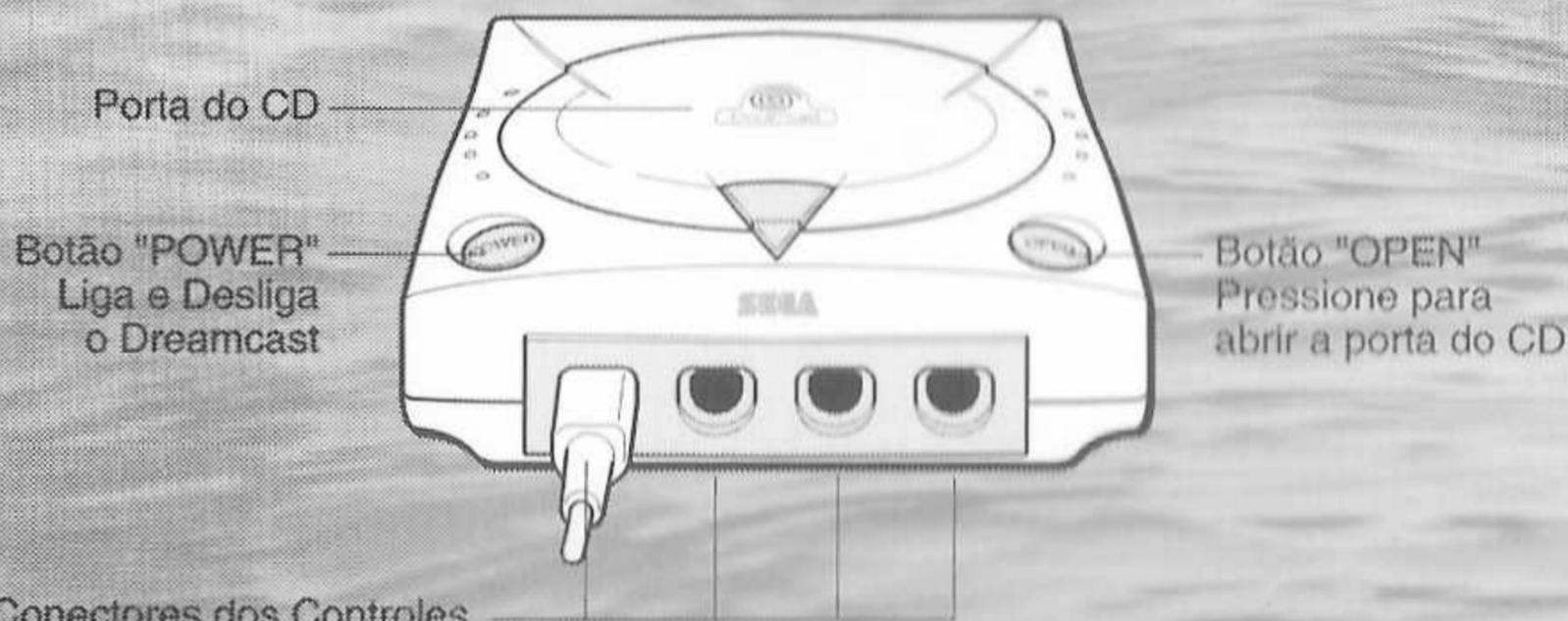
Iniciando	.3-4
Controles Padrões de Jogo	.5
Menus do Jogo	.6
Menus de Opções	.7-8
Jogando	.9-10
Corrida de 1 Jogador	.11
Corrida de 2 Jogadores	.12
Estratégias	.13
O H.T.R.A.	.14
Pistas Fáceis	.15
Pistas Médias	.16
Pistas Difíceis	.17
Pistas Bônus	.18
Barcos Fáceis	.19
Barcos Médios	.20
Barcos Avançados	.21
Barcos Bônus	.22
Dicas	.23
Créditos	.24

Iniciando

Antes de começar a jogar o "Hydro Thunder", preste atenção para as seguintes informações referentes ao seu Dreamcast.

- Confira se o botão de comando de seu Dreamcast esteja desligado.
- Conecte o seu Dreamcast Controller.
 - * Um controle é incluído com o Dreamcast. Controles adicionais são vendidos separadamente.
- Insira o CD do "Hydro Thunder" dentro do Dreamcast.
- Aperte o botão "POWER" para ligar o Dreamcast.
- Siga as instruções do jogo na ilustração adiante:

DREAMCAST



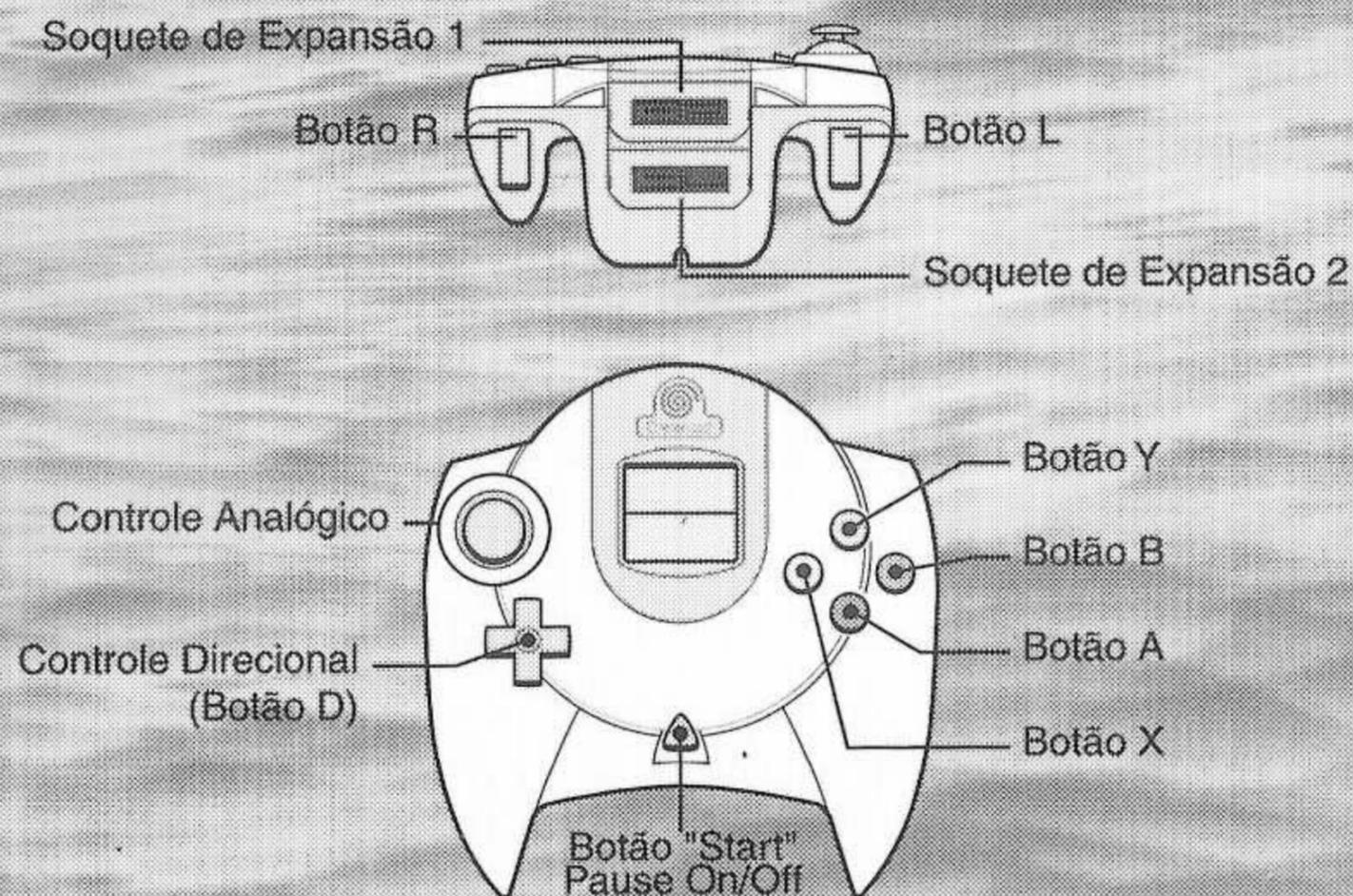
Use estes conectores para ligar o Dreamcast Controller ou outro equipamento periférico. Da esquerda para a direita Controle A, Controle B, Controle C e Controle D. Use um conector para cada jogador, de 1 a 4 respectivamente.
NOTA: Conector do Controle também pode ser chamado de Porta.

Iniciando

O "Hydro Thunder" é um jogo para 1 ou 2 pessoas. Antes de ligar o aparelho, conecte o controle ou outro equipamento periférico no Dreamcast. Para voltar à tela inicial em algum ponto durante o jogo, simultaneamente pressione e segure os botões A, B, X e Y e o START. Isto fará com que o Dreamcast, reinicie seu jogo, mostrando a tela inicial.

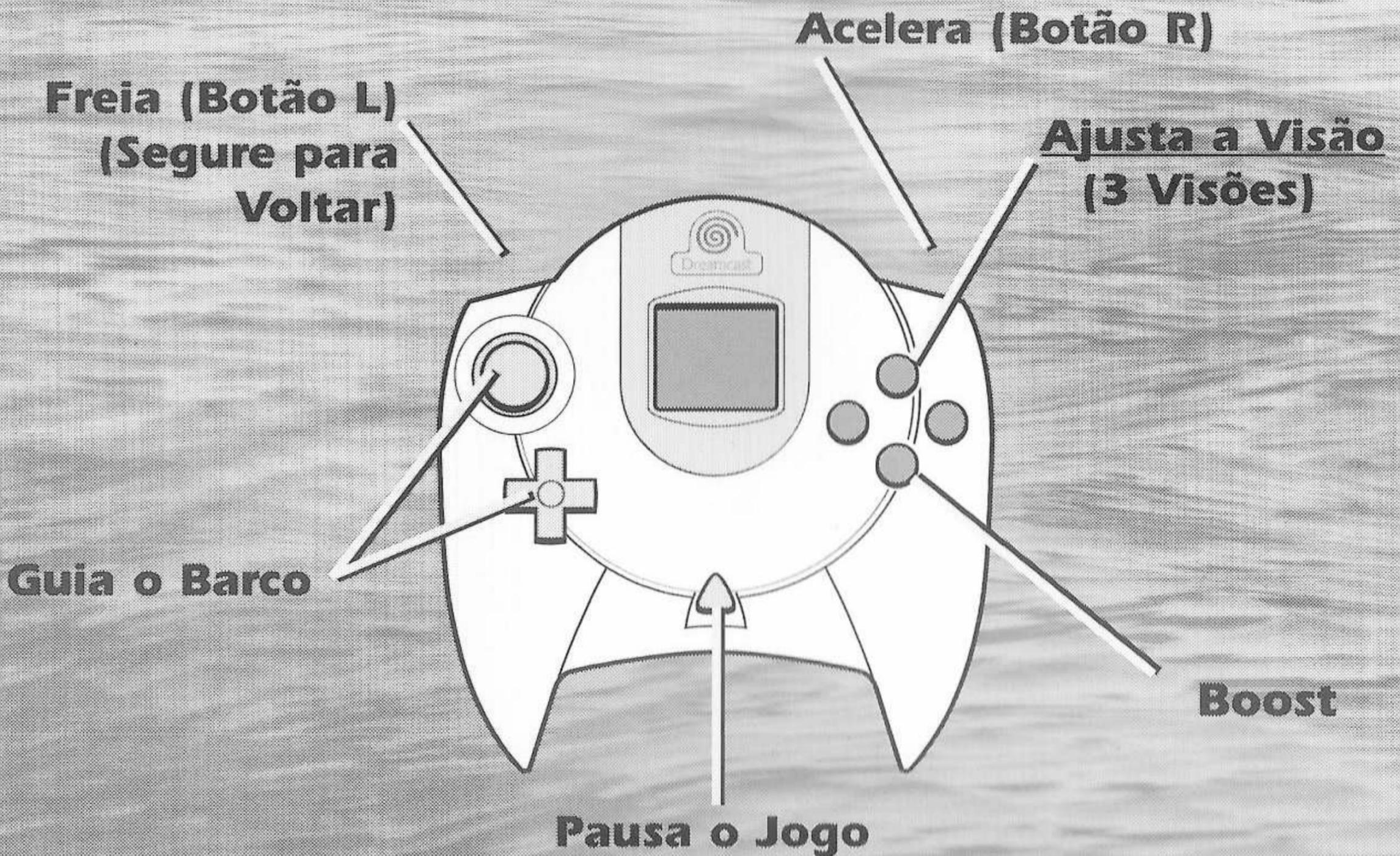
Favor familiarize-se com estes vários controles e botões para o seu Dreamcast Controller, assim eles serão referência para este manual de instruções.

DREAMCAST CONTROLLER



Controles Padrões de Jogo

Os seguintes comandos são padrão no Hydro Thunder. Hydro Thunder funciona somente com o Dreamcast Controller.



Menus do Jogo

Usando a tela "Start-up" ou "Main menu", selecione um ou dois jogadores, ajuste o som e a música do jogo, altere a configuração do controlador, ajuste o nível de vibração para o seu "Puru Puru Pack", se você estiver usando um, salve os jogos para o seu VMU (cartão de memória) e observe os altos escores do jogo.



Para fazer uma seleção dentro da tela de menu, aperte os botões direcionais ou o botão de controle de velocidade do barco. Uma vez feita a sua seleção, aperte o botão A para acessar a sua opção. A cada momento durante um menu ou na tela de opções, você pode apertar o botão B para voltar ao menu anterior. Para informações sobre as diferentes opções de jogo dentro do "Hydro Thunder", favor observar as páginas seguintes:

Menus de Opções

CONFIGURAÇÃO DO DREAMCAST CONTROLLER:

A primeira opção, localizada ao lado esquerdo da tela do menu principal, permite a você modificar a configuração do seu controle. Existem duas opções disponíveis: Config-1 e Config-2. O Config-1 é o controlador de omissões no ambiente do jogo, enquanto o Config-2 é levemente diferente. As duas configurações estão ilustradas abaixo. Aperte os botões direcionais Direito ou Esquerdo para articular-se entre as configurações. Uma vez satisfeito com a sua escolha, aperte o botão A para confirmar e sair.



CONFIG 1

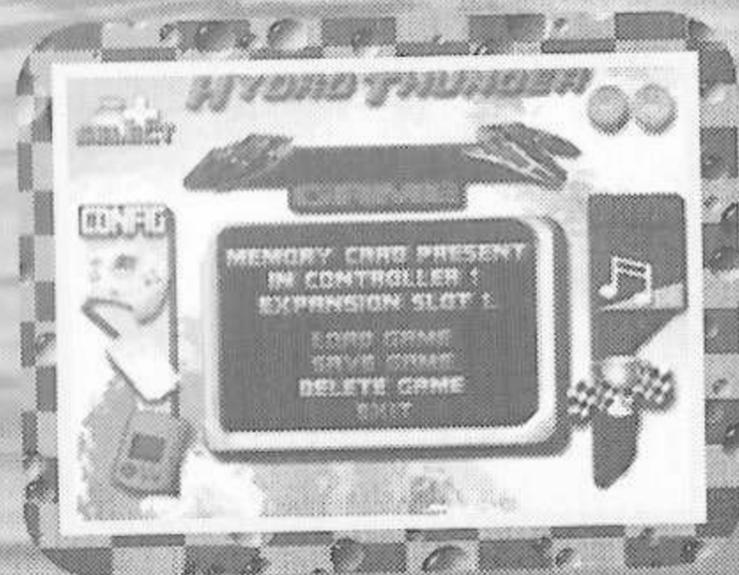


CONFIG 2

VMU:

Um VMU é um tipo de cartão de memória, vendido separadamente, que é usado para salvar arquivos do jogo. Estes arquivos podem ser salvos e carregados na tela do menu principal. Usando o botão de direção, ou o botão de controle da velocidade do barco para ir diretamente até os sub-menus, aperte o botão A para carregar ou salvar os dados do jogo.

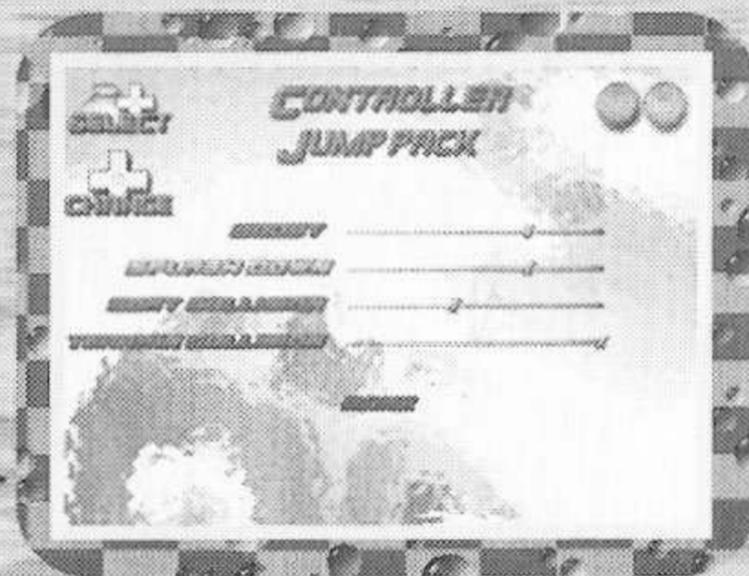
ADVERTÊNCIA: Enquanto estiver salvando o arquivo, nunca desligue o Dreamcast, nem remova o cartão de memória, tampouco desconecte o controle.



Menus de Opções

PURU PURU PACK:

Controle a quantidade de vibração dentro do seu "Puru Puru Pack" (vendido separadamente). Use o botão direcional ou o controle analógico para selecionar as diferentes opções de vibração, tais como: Auxílio, Esguicho Abaixo, Colisão Do Barco, Colisão Do Terreno. Para mudar o nível da vibração, aperte Esquerda ou Direita no botão direcional ou no controle analógico do barco. Quando você terminar, selecione a saída e aperte o botão A.



Nota: Quando o "Puru Puru Pack" é inserido no soquete de expansão 1 do Dreamcast Controlle, certifique-se de ouvir o "clic" pois se não ele pode escapar durante o jogo.

EFEITOS SONOROS E TRILHA SONORA:

Você pode também aumentar ou diminuir o volume do jogo. Selecione o primeiro ícone no lado direito da tela e aperte o botão A. Você pode ajustar o volume da trilha sonora, bem como os efeitos sonoros do jogo. Mude o nível do volume, aperte Esquerda e Direita no botão direcional. Selecione cada um com o botão analógico ou os botões direcionais. Quando você terminar selecione a Saída e aperte o botão A.



Jogando

O objetivo do "Hydro Thunder" é simples. Cruzar a linha final, a todo custo! Ao longo do percurso coletar os ícones de auxílio para habilitar os seus barcos especializados a disparar e impelir sua velocidade. Os ícones de auxílio estão localizados por todos os trajetos. Alguns estão escondidos em áreas secretas do caminho, e outros são igualmente invisíveis! A seguir você terá um panorama completo de tudo o que é preciso saber para ganhar a corrida.

SELEÇÃO DO TRAJETO:

Quando for iniciar o jogo, você terá somente acesso a 3 trajetos e a 3 barcos. Ambos, os trajetos e os barcos, são designados como FÁCEIS. Se você completar cada corrida designada Fácil e se classificar em Primeiro, Segundo ou Terceiro, você atingirá o acesso para os trajetos e barcos da divisão MÉDIA. Quando estiver correndo pelo trajetos Médios, você será obrigado a completar cada corrida em Primeiro ou Segundo lugar final para avançar até a divisão DIFÍCIL. Correndo com barcos Difíceis e por trajetos Difíceis, exige-se muita habilidade. É recomendável que você domine realmente os trajetos anteriores antes de avançar nestes desafios. Você é obrigado a completar cada trajeto com um final em Primeiro lugar para o trajeto do bônus especial. Você deverá continuar a se classificar em Primeiro lugar em todos os trajetos de bônus para acessar os barcos de bônus. Existe um total de 4 Trajetos de bônus e 4 Barcos de bônus, se você for bom o bastante para ganhá-los.

Quando escolher um trajeto, é importante lembrar tudo o que você puder sobre isso. Alguns trajetos têm numerosos obstáculos dentro d'água, fazendo você emborcar ou mesmo diminuir a velocidade. Se você estiver percorrendo o trajeto pela primeira vez, tome cuidado. Tente e aprenda o quanto mais você puder sobre o trajeto para futura referência.

Jogando

SELEÇÃO DO BARCO: Cada barco do "Hydro Thunder" é único. Não somente na aparência, mas também no controle e no total desempenho. Alguns barcos são mais velozes do que os outros, embora alguns voem e se tornam ainda melhores. Quando selecionar um barco, tenha em mente que, dentro do trajeto que você estará correndo, como isto fará toda a diferença.

"MIGHTY HULL": Desenvolvida pela H.T.R.A., a tecnologia denominada "Might Hull" é utilizada por todos os barcos do "Hydro Thunder". Quando os barcos de auxílio são acionados por um pequeno período de tempo, o seu barco brilhará. Isto significa que o "Mighty Hull" do barco está sendo ativado. Use o comando "Mighty Hull" para clarear obstáculos indesejáveis e oponentes fora de seu curso, e assim você corre para a vitória. Cada barco é único quando ele alcança o tempo de ativação do "Mighty Hull".

ÍCONES DE AUXÍLIO: Os trajetos em "Hydro Thunder" são confundidos com os ícones-auxílio com formato de diamante Vermelho e Azul. Cada auxílio fará o motor do barco se transformar, possibilitando-o a correr mais rápido, assim que ativado o comando "Mighty Hull". O ícone-auxílio Vermelho dará a você mais 9 segundos de combustível como ajuda. O ícone-auxílio Azul dará a você mais 4 segundos de combustível como ajuda. Use o seu auxílio reservadamente, por que você nunca sabe quando precisará disso. Use os seus auxiliares para ajudar o seu barco a pegar os ângulos mais rápidos, assim como retirar todos os obstáculos do seu caminho!

Corrida de 1 Jogador

Tempo corrente

Tempo restante

Tacômetro

Medidor de auxílio



Localização no trajeto

Posição

Quando competir contra o relógio, você deve percorrer especialmente, por numerosas bóias (controle dos pontos) que darão a você mais tempo. Quando este estiver curto, você escutará o locutor dizer: "Time running low!" (O tempo da corrida está acabando!), seguido por uma série de "beeps" (bips – ruídos agudos) quando sua corrida registra uma contagem digital regressiva e a distância percorrida.

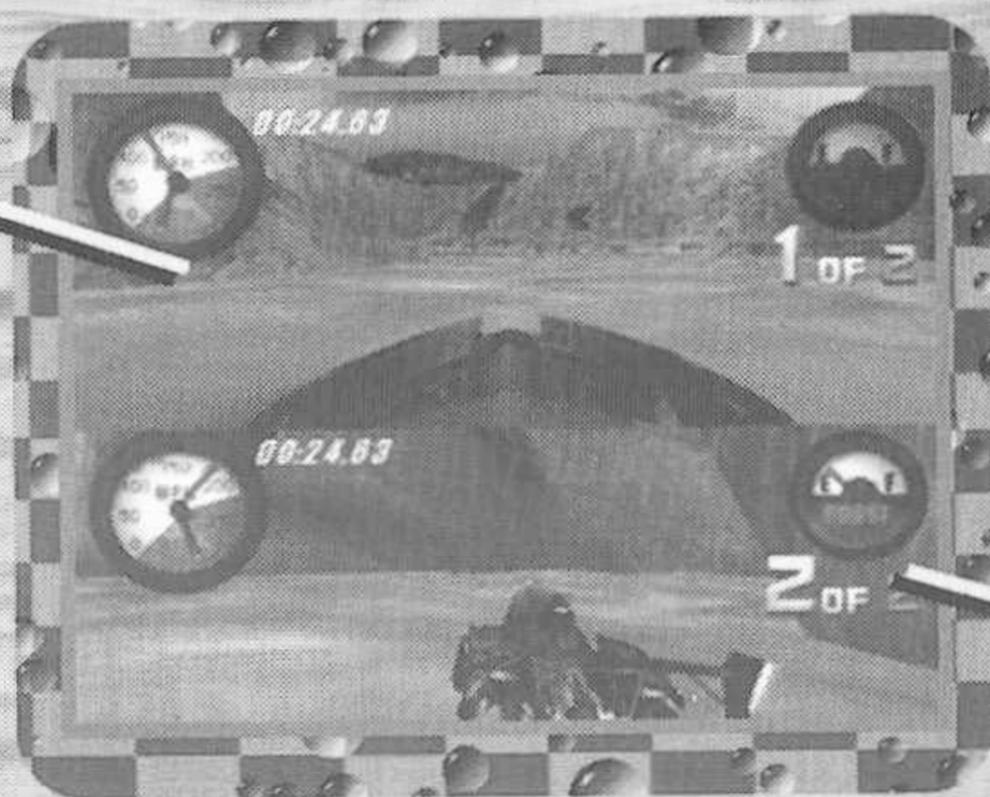
Quando for sair da corrida para se abastecer do combustível-auxílio, o narrador dirá: "Boosters running low!" (Os auxiliares da corrida estão acabando!), seguido por uma outra série de "beeps" sempre que o tanque estiver vazio. Quando eles estiverem cheios, o narrador informará a você disto também. Lembre-se, fique atento ao seu auxílio combustível.

Corrida de 2 Jogadores

Quando competir contra outro jogador, a tela se dividirá em duas. O jogador 1 estará na metade de cima da tela, enquanto o jogador 2 estará na metade de baixo. Para selecionar um jogo de 2 participantes, ilumine o ícone que representa dois barcos, com os botões direcionais ou com o botão analógico.

O jogador 1 ou o jogador 2 podem escolher o trajeto que irão percorrer. Depois da seleção do trajeto, o jogador 1 poderá escolher o seu barco. Após isso então, o jogador 2 poderá escolher. Selecione os barcos disponíveis iluminando-os com os botões direcionais ou o botão analógico e por conseguinte, aperte o botão A. Você estará de prontidão para competir!

Jogador 1



Jogador 2

Você poderá notar que o medidor de navegação está ausente. O medidor de auxílio está agora no canto superior direito das telas dos jogadores. Uma vez mais, preste atenção no seu combustível-auxílio por toda a competição!

Estratégias

Assim como você ganha experiência no "Hydro Thunder", você perceberá também que cada jogo é diferente, dependendo do seu estilo de competição. Cada barco da linha H.T.R.A., é único tanto nas aparências como no desempenho total. Cada trajeto é único com seus próprios atalhos e armadilhas a serem superadas. A prática faz o aperfeiçoamento neste jogo. Esta página é dedicada a alguns truques para ajudar você ao longo do seu caminho para a vitória!

PROJETO DO BARCO:

Você notará que cada barco é diferente. Alguns são designados para voar, enquanto outros são construídos para correr. Tente aprender cada defeito e qualidade do barco. Você perceberá que alguns barcos são mais fáceis de serem batidos ao redor pelos outros barcos, enquanto outros tendem a provocar mais colisões.

O HYDRO JUMP

Cada barco usa os seus auxiliares para se propalar pelo ar, por um breve período de tempo. Como o seu barco é movido pela frente (para segurar embaixo o disparador direito), rapidamente vá prá frente e aperte o freio (disparador esquerdo). Uma vez ativado o freio, imediatamente unicia o auxílio (aperte o botão A). Isso necessita de prática para aprender, mas vale o esforço. Use o "Hydro Jump" para acessar os ícones de auxílio fora de alcance para ganhar entrada para dentro dos atalhos secretos. Alguns barcos percorrerão direto o ar, saltando muito bem, se você puder dominar o "Hydro Jump". Usando o "jump" (pulo) com estes barcos, permitem que você elimine alguns segundos no seu tempo de percurso.

TÉCNICAS MIGHTY HULL:

Quando seus boosters são ativados por um curto período de tempo, seu barco começa a piscar. Quando isso acontece, seu barco acabou de ativar a tecnologia Mighty Hull technology. Enquanto seu barco está piscando, você pode bater em outros barcos e mandar eles para o ar!

O H.T.R.A.

Então, agora que tem o seu próprio barco, o que você diz ? Você teve que enfrentar uma barra pesada, consumiu meses incessantemente construindo isso, com peças improvisadas, utilizando como materiais de competição. Você está em harmonia com motores especializados, refinado com o formato do casco, com a perfeição, e ganhar o maior número de corridas que você puder contar. Você está no mais importante jogo internacional de competição de barcos. Ninguém chega perto. Você almejou por um desafio. Então, um dia aquele desafio chega até você na forma de um envelope selado sem remetente, ou seja uma carta anônima. Somente as palavras "Hydro Thunder Racing Association" escritas no envelope. Você abre-o. Dentro, um simples folheto de papel azul, com o seu nome escrito na parte acima dos dizeres: "Você foi escolhido como o membro permanente do H.T.R.A.". Abaixo, estão impressos um mapa e a data. A próxima e secreta localização da competição!

Agora, você certamente já soube do H.T.R.A. Não existem sinais como aqueles. Ninguém tampouco sabe o que são, ou qual localidade aquática eles competirão da próxima vez. Mas se você for bom o bastante, e tem que fazer isso, não se preocupe, eles o encontrarão. Esta tribo secreta de renegados aventureiros da corrida não deixam qualquer coisa suceder no caminho da sua competição. Sem colocação é além do sagrado. Sem tempo é além do segredo. Sem inexplorar o canal é também perigoso. Sem trilhas, ou normas. Sem restrições. Sem conduta. Sem lei. Estas tribos são seriamente mortais e têm somente um objetivo. Fazer qualquer coisa atravessar a primeira linha final.

Pistas Fáceis



THUNDER PARK:

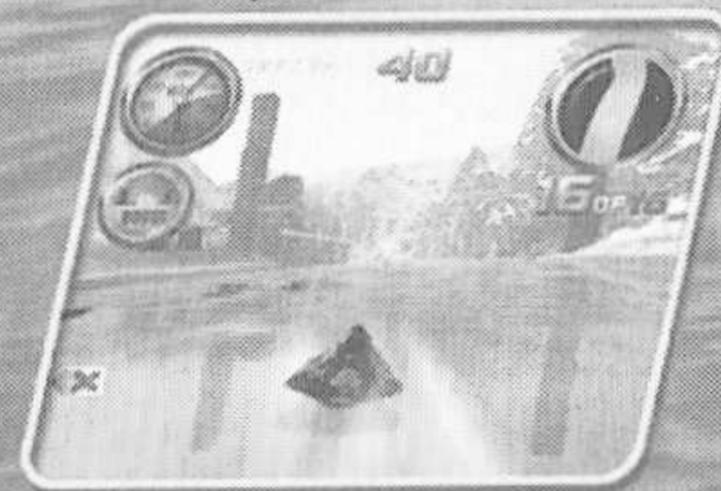
Um tradicional trajeto e circuito da H.T.R.A. Num dia ensolarado, o "Thunder Park" oferece um estilo de competição com hidro-avião fazendo acrobacias num canal de água (condutor). Tente encontrar o auxílio secreto em 9 segundos por este trajeto.

Nota: Quando competir num trajeto de circuito, cada ícone de auxílio pode ser removido somente uma vez.



LOST ISLAND:

Localizado em algum lugar do Pacífico Sul, o trajeto da "Lost Island" oferece uma viagem, em ritmo rápido, através de uma ilha vulcânica. Folhagem exuberante, aldeias nativas, antigas ruínas, e numerosos segredos esperam por você!



ARCTIC CIRCLE:

Gigantescas formações de gelo e uma variedade de vida selvagem designa este trajeto único. A competição começa perto de uma vila de pescadores nas águas agitadas acima do nível do mar, continue no rio que envolve o seu caminho, derrube uma geleira, por dentro de túneis esculpidos por gelo, até finalmente, navegando por rio abaixo, você chega até o oceano para continuar a competição.

Pistas Médias

GREEK ISLES:

O trajeto das águas das "Greek Isles" envolve, em ambos os lados, modernas cidades e antigas ruínas, provindas de um dos visualmente mais formidáveis trajetos disponíveis. Este é um brilhante e desafiante trajeto, iluminado por declinante e deslizante final.



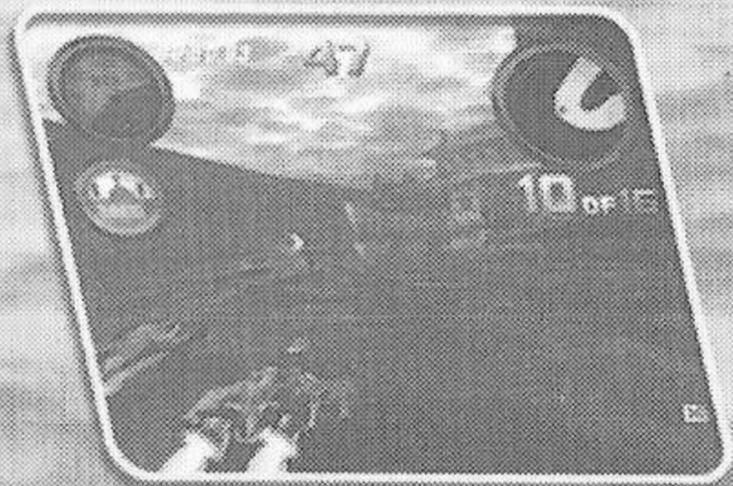
LAKE POWELL:

"Lake Powell", localizado em Utah, é um dos maiores lagos artificiais do mundo. Com os seus gigantescos paredões das gargantas dos desfiladeiros, os 1000 anos das ruínas de Anasazi e as águas serenas, é o lugar perfeito para uma competição com super barcos de alta velocidade. Infelizmente, a polícia do estado de Utah não concorda.

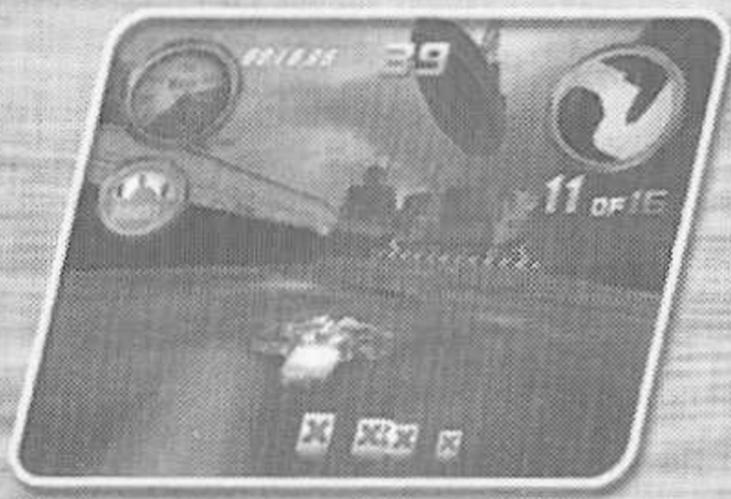


THE FAR EAST:

O trajeto "The Far East", localizado no rio de um abismo nas nebulosas montanhas da China, uma mistura única de corrida num rio desafiante e belas paisagens. O rio navega pelas montanhas, dentro de pequenas vilas, canais com antigos tijolos e lado a lado por antigos palácios.

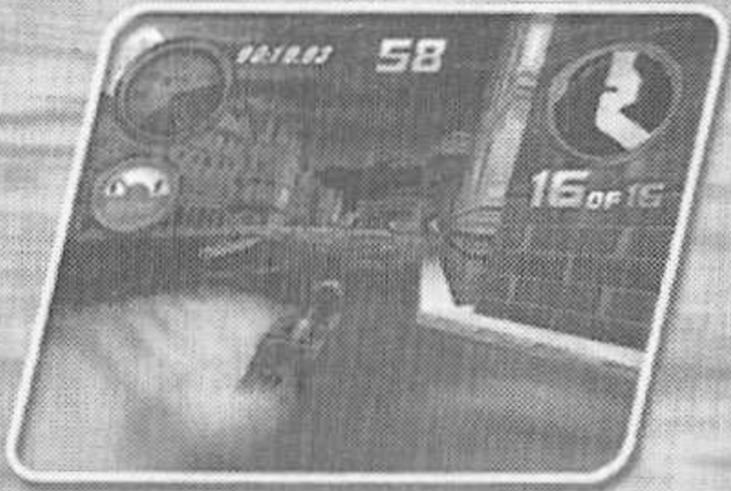


Pistas Difíceis



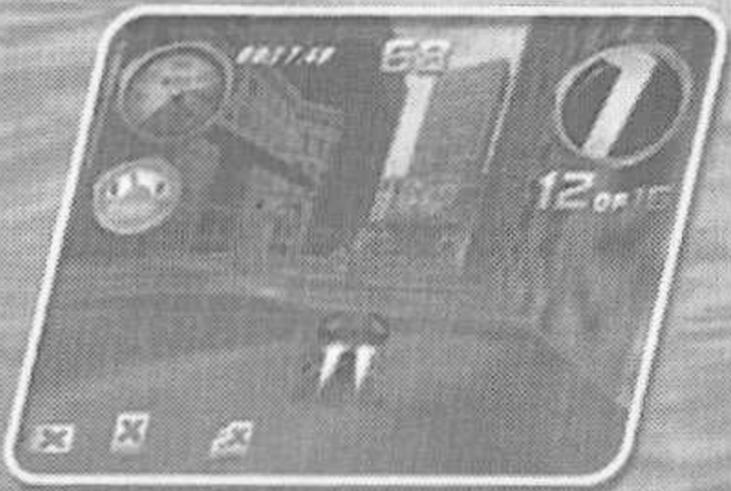
SHIP GRAVEYARD:

Este desértico atol foi um produtivo estaleiro militar. Agora, um incessante número de esquecidos e decrepitos navios alinhados na costa, tão extensos quanto os olhos podem ver, formando quase um labirinto no condutor de água, dentro e fora do canal, e dos cascos de aço. Ondas brutas, águas infestadas por tubarões, clima tempestuoso e toda a polícia militar aguardam por você!



VENICE CANALS:

Ah, Veneza. Um lugar de sonho para os amantes, romances e é claro, a frota de 16 furiosos super-barcos a motor atravessando os canais iluminados pela lua. Com suas curvas extremamente fechadas, que nunca cessa, "Venice Canals" é disputavelmente o mais difícil trajeto em "Hydro Thunder".



NEW YORK DISASTER:

Um grande meteoro destruiu a "Big Apple" (Grande Maçã) e certa vez inundou, enchendo as ruas. Pilotar pelo som, como uma competição de brincadeira, hein? Correr através de resíduos da cidade quase arrasada, evitando o N.Y.P.D. (polícia da cidade) e os incontáveis veículos submersos ao longo do caminho, até você chegar a uma colisão para um trágico final.

Pistas Bônus

Existem um total de 4 trajetos de bônus ao longo do caminho, com 4 bônus dos barcos. Na condição de completar o trajeto, você precisa praticá-lo. Tente usar um barco mais familiar, ao invés de utilizar o barco de bônus. Eles têm um aspecto calmo, mas às vezes são melhores para competir como um veterano favorito. O seguimento é uma breve descrição dos 4 trajetos que você espetativamente irá descobrir.

NILE ADVENTURE:

Competição através das antigas pirâmides e por estreitos canais. Este trajeto caracteriza-se pelo perigo, por todo o traiçoeiro caminho. O mais longo trajeto em "Hydro Thunder", "Nile Adventure" é também, talvez o mais difícil.

HYDRO SPEEDWAY:

Encenado à noite, o "Hydro Speedway" é o segundo trajeto do circuito de bônus dentro do jogo. Com um ritmo rápido e excitante, e com ícones de auxílio por todo o caminho, o "Hydro Speedway" testará, igualmente os melhores competidores.

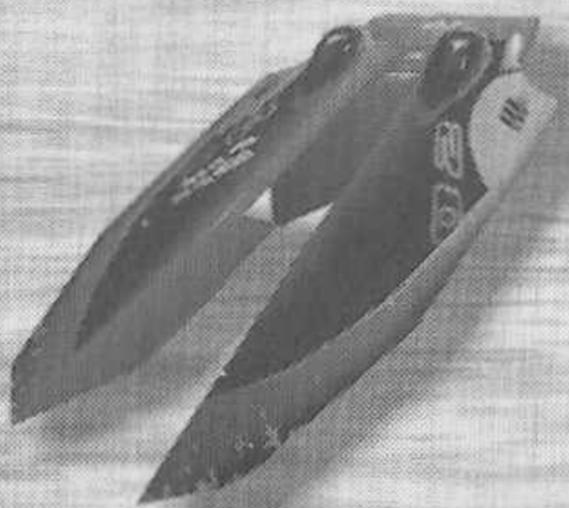
CATACOMB:

Seguir plenamente, do começo ao fim, uma misteriosa caverna, cheia de navios espatifados, rochas pontudas, e é claro, pela competição. Gire, numa reviravolta com "Hydro Jump" para o seu caminho para a vitória, se você puder.

CASTLE VON DANDY:

Viaje pela Escócia e vença uma brincadeira molhada através de um castelo abandonado. Pilote em volta de um fosso e de um antigo cemitério, para a vitória!

Barcos Fáceis



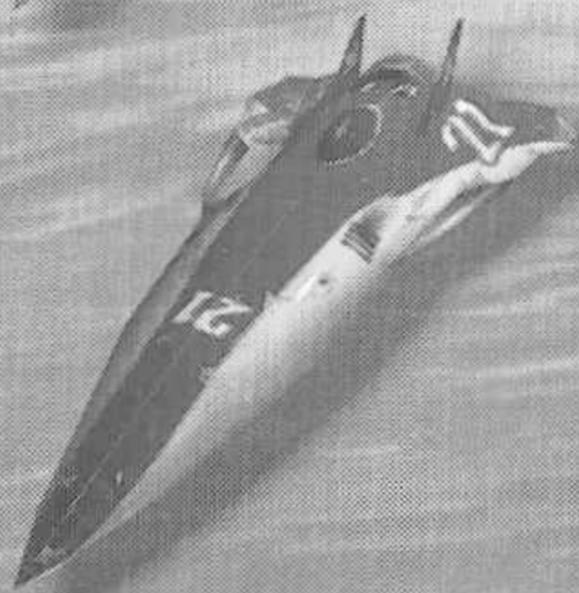
DAMN THE TORPEDOES:

O "Damn The Torpedoes" é um bom barco introdutório para a competição. Apesar disso, é mais lento do que a maioria dos barcos de velocidade e o tempo de ativação do "Mighty Hull" é ideal para o competidor iniciante.



MIDWAY:

Muito estável e não suscetível de ser esbordoado ao redor por outros barcos, o "Midway" é outra boa escolha para o competidor iniciante. As fraquezas do "Midway" são o seu lento auxiliar e os períodos de ativação do "Mighty Hull".



MISS BEHAVE:

Hábil em cortar a água para melhorar as curvas, "Miss Behave" é um dos menores barcos da série H.T.R.A. Os auxiliares são superficialmente de baixa potência, mas a verdadeira força do "Miss Behave" encontra-se na sua habilidade em deslizar, durante um tempo, pelo ar. Com partes aproveitadas de um porta-aviões da Segunda Guerra Mundial, o "Miss Behave" é o "voador" dos barcos iniciantes.

Barcos Médios

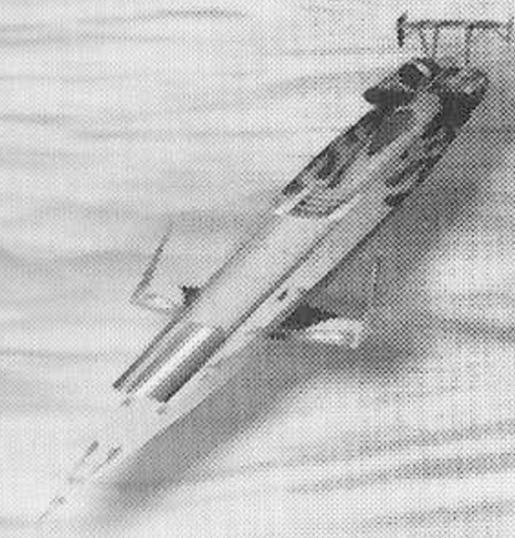
BANSHEE:

Outrora, um modelo de hidro-avião, o "Banshee" foi alterado para a competição H.T.R.A. O "Banshee" é peso-leve e facilmente eliminado ao redor, por outros barcos, mas, uma vez que você tiver dominado num único manejo o barco, você poderá nunca preferir outro barco novamente!



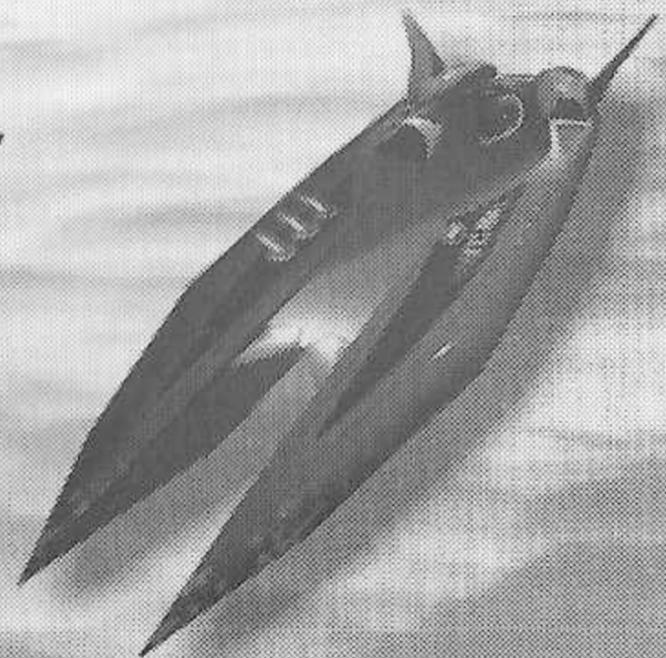
TIDAL BLADE:

O "Tidal Blade" é brilhante como uma máquina de arranque (dragster). O desenho do casco permite-lhe repartir a água, em quaisquer condições. Quando você estiver ativado o seu aspecto "Mighty Hull", use a alongada proa do "Tidal Blade" para eliminar os concorrentes da competição, atirando-os fora d'água. Às vezes, se o "Tidal Blade" receber impacto, poderá ser difícil para controlá-lo e mantê-lo estável.



THRESHER:

Conhecido como o "Caddy" da série H.T.R.A., o "Thresher" é o barco mais fácil para controlar. Grande e pesado, o barco é bem equilibrado e fácil de pilotar. Apesar disso, tem um satisfatoriamente lento tempo de ativação "Mighty Hull", o armamento secreto do "Thresher" é a sua habilidade para eliminar os oponentes ao redor, pelo uso de sua pesada armação.



Barcos Avançados

CUTTHROAT:

Peso leve e tão exato para um jato militar de combate que você pode aprender, o "Cutthroat" é um dos melhores barcos da série H.T.R.A.. Fortemente alterado, e usando "emprestado" ferragem militar, o "Cutthroat" pode elevar-se (sobrevoar) fora das rampas do H.T.R.A. ou de outros objetos, para grandes distâncias. Use isto para a sua vantagem. Igualmente entretanto, ele tem um tempo de ativação "Mighty Hull" extremamente rápido, é muito leve e facilmente sacudido em volta, por outros barcos.

RAD HAZARD:

Criado com as partes restantes construídas fora da propriedade da "area 51" do governo americano, o "Rad Hazard" é recomendado para os mais experientes competidores. Use os auxiliares para ajudá-lo a aproveitar melhor os cantos (as beiras). O tempo de ativação "Mighty Hull" rápido, ajuda a se manter na competição imediatamente. Rápido e poderoso, o "Rad Hazard" é um barco em que se pode confiar.

RAZORBACK:

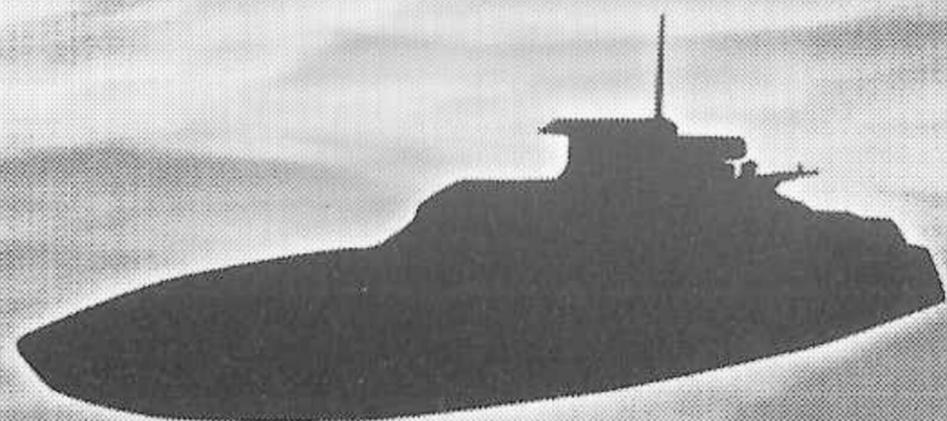
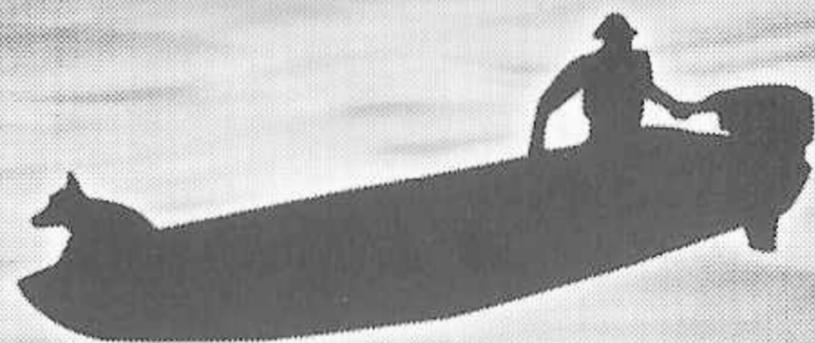
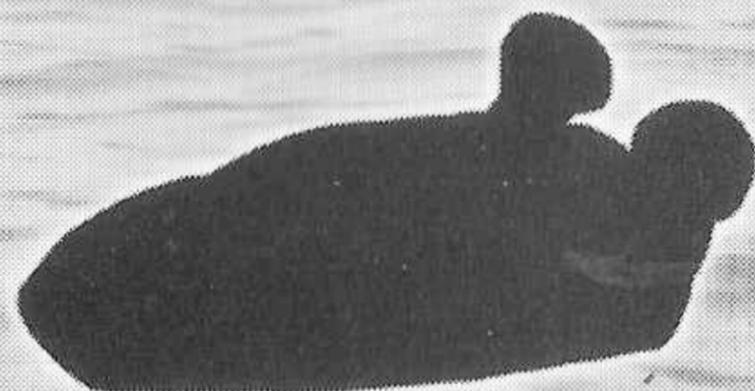
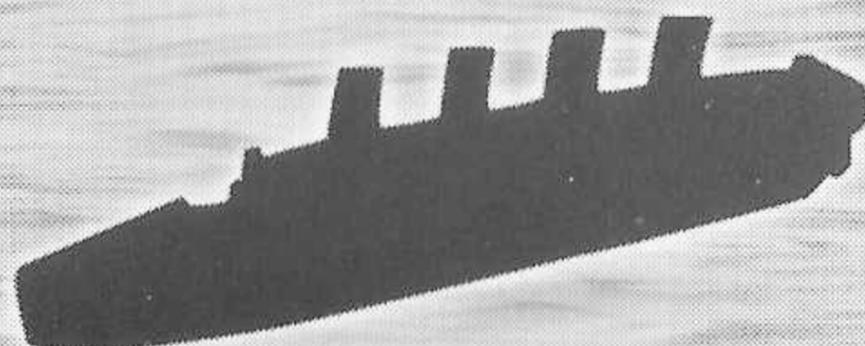
É o mais difícil barco para controlar, da série do H.T.R.A.! Uma vez um conceito de como uma falha total no projeto, o "Razorback" foi abandonado, até um membro da H.T.R.A. Ter aprendido o segredo de dominar este rápido e furioso barco! Com rapidez e um tempo de ativação "Mighty Hull" como nenhum outro, o "Razorback" é recomendado somente para os mais experientes pilotos!

Barcos Bônus

Estes são os barcos de elite do Hydro Thunder. Somente os melhores corredores serão capazes de competir com eles. Estes barcos estarão disponíveis assim que você vencer todas as pistas bônus.

Se você for feliz o bastante para competir com um destes, você verá quanta diferença eles tem do resto da linha H.T.R.A.. Como você não está autorizado (ainda) para ver estes barcos, nós podemos mostrar somente as suas sombras.

Lembre-se, uma vez conseguido acesso (se você for capaz), salve-os no VMU para adicioná-los a sua série!



Dicas

- Pressionando para frente e para trás (Botões L & R) ao mesmo tempo até a contagem regressiva. Se você fizer isso, você ganhará 4 segundos de turbo no início!
- Indo através das cavernas e quedas d'águas. Não um, mas um monte de atalhos você encontrará, assim como um monte de turbos!
- Procure por 9 segundo escondidos de turbo no Hydro Speedway e no Thunder Park!
- Tome cuidado com os obstáculos sobre a água!
- Aprenda o Hydro Jump! Isto é ESSENCIAL!!!
- Pulando na pista Nile Adventure irá aparecer grandes coisas!
- TOME CONTA DO SEU COMBUSTÍVEL!!!

Créditos

DESENVOLVIDO POR EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

Programador Líder
David Long

Líder de Texturas e Modelagens
Colin Garrat

Texturas e Modelagem
Adrian Mannion, Paul Robinson & Chris Boyle

Programação Adicional
Paul Bates & Mark Hetherington

Áudio
Neil Baldwin & Guy Cockcroft

Líder de CQ
Andy Collins

CQ
Phil Bennett

Agradecimentos Especiais
Steve Ranck, Scott Goffman,
Sega Europe Tech Support & Sega
America Tech Support

EQUIPE HYDRO THUNDER ARCADE

PROGRAMDORES: Steven Ranck - Lead
Programmer, Michael Starich,
Scott Patterson, Lori Miller - Tools,
Dusty Monk - Tools, Detmar Peterke -
Tools

ARTISTAS: Eric Browning - Lead Artist,
Scott Goffman, Brian Silva, Dale
Henderscheid, Gary Carbonell, Andy

Wilson

MÚSICA & SOM: Orpheus 'SoundStation'
Hanley

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO:
Brian Johnson

EQUIPE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

PRODUTOR: Kevin Potter

PRODUTOR ASSOCIADO: Sean Wilson

PRODUTOR ASSISTENTE: Ed Duran

DIRETOR TÉCNICO: Sam Calis

DESIGN & PRODUÇÃO: Midway Creative
Services, San Diego

GERENTE DE PRODUTO: Rob Sablan

SUPERVISOR DE TESTE: John Ubalde &
Seth McNew

ANALISTA LÍDER DE PRODUTO: Bishop

ANALISTA DE PRODUTO: Brien Atangan,
Shon Flanagan, Donny Hamilton, Joshua
Hutchins, Ian McCauley, Jim McClure &
David Nylander

DESENHO ADICIONAL & ARTÍSTICO:

Steve Kramer and John Stookey

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Deborah Fulton, Ira Kalina, Kathy Lange,
Kathy Schoback, Teri Higgins, Leonard
Albano, Kelsey Hudson, Long Vang, Lee
J. Yi & Erwin Gasmin



HYDRO THUNDER™ & © 1999 Midway Home Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. MIDWAY é uma marca de Midway Games Inc. Usado sob permissão. Convertido por Eurocom Developments Ltd. Sega, Dreamcast e o logo Dreamcast são marcas e/ou marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd. Sega é registrada no US Patent and Trademark Office. Sega Dreamcast e o logo Dreamcast, são marcas de SEGA. Todos os direitos reservados. Programado no Japão. Distribuído por Tec Toy.

Contrato de Licença do Consumidor Final

1. Concessão de Licença: Tendo em vista o pagamento da presente licença, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concordância com os termos deste contrato, a Tec Toy confere ao Consumidor Final o uso não exclusivo e intransferível deste jogo. 2. Direitos de Propriedade: Ao adquirir os CDs anexados a esta embalagem, o Consumidor Final torna-se proprietário dos mesmos. O Consumidor Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, marcas, símbolos e logotipos do material adquirido pertencem a Tec Toy ou a seus fornecedores, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é autorizada a venda do software original. 3. Restrições de Cópia: É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente responsabilizado aquele que infringir esta restrição. 4. Restrição de Uso: Não é permitida a instalação deste jogo em rede, exceto se o software tenha sido adquirido para utilização em rede ou em sistema multi-usuário, e que para esse fim o Consumidor Final tenha adquirido ou alugado ao menos 1 manual para cada usuário. É proibida a distribuição de cópias da documentação para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, descompilar, decompilar, modificar, traduzir ou criar trabalhos derivativos baseados neste software ou em sua documentação, sem prévia autorização escrita da Tec Toy. 5. Restrições de Transferência: O software em anexo é licenciado apenas ao Consumidor Final e não pode ser transferido a terceiros sem o consentimento prévio e escrito da Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. 6. Cancelamento: Este contrato é válido até seu cancelamento. Esta licença terminará automaticamente, sem aviso da Tec Toy, na hipótese de infração de qualquer dos termos ou condições estabelecidos neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consumidor Final. 7. Certificado de Garantia: A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as descrições dos documentos do software. A Tec Toy garante o funcionamento do CDs por um período de 1 ano, a partir da data de compra, desde que utilizado em condições normais e em consoles produzidos pela Tec Toy. A Tec Toy se obriga a repor itens em garantia ou reembolsar integralmente o valor pago pelo Consumidor Final. Os itens repostos em garantia terão o mesmo prazo de garantia dos itens originais. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde de que a Tec Toy considere ter sido correta a sua utilização.