

Hydro Thunder

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NHTF-FRA



Mode d'Emploi

 **MIDWAY**

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

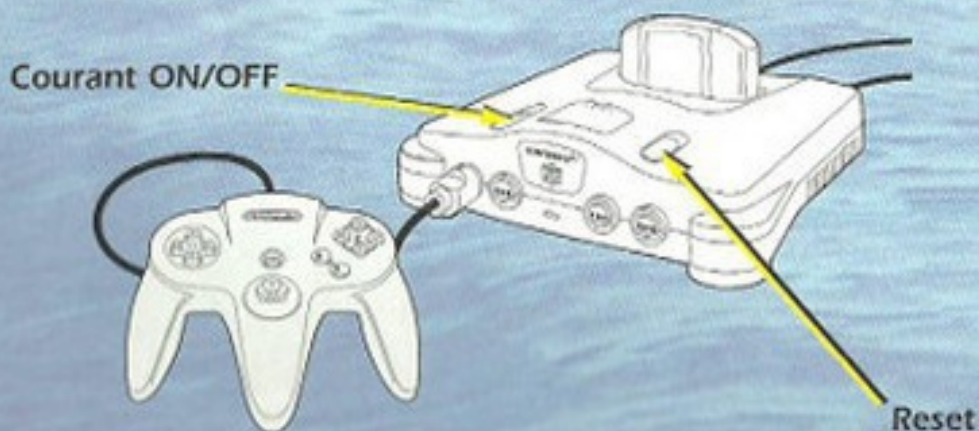
TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRER	3-4
MANETTE	5
LA H.T.R.A.	6
MENU PRINCIPAL	7
MENU DE LA MANETTE	8
MENU DU RUMBLE PAK	9
MENU OPTIONS	10
JOUER	11-14
SÉLECTIONS	15
STRATÉGIES HYDRO	16
PARCOURS FACILES	17
PARCOURS MOYENS	18
PARCOURS DIFFICILES	19
PARCOURS BONUS	20
BATEAUX FACILES	21-23
BATEAUX MOYENS	24-26
BATEAUX DIFFICILES	27-29
BATEAUX BONUS	30
CONSEILS ET TRUCS	31
GÉNÉRIQUE	32-33
GARANTIE	34

DÉMARRER

- Coupe (OFF) le courant de ta N64.
- Insère le Pak de Jeu dans la rainure de la N64. Presse-le fermement pour le verrouiller en place.
- Remets l'interrupteur du COURANT sur MIS (ON). Après les écrans légaux, tu peux commencer directement à jouer en pressant DÉMARRER (START).

ATTENTION: NE JAMAIS INSÉRER OU ENLEVER UN GAME PAK PENDANT QUE LE COURANT EST MIS!



Presse et maintiens DÉMARRER (START) à la mise en marche, ou presse Reset pour accéder au Menu du Controller Pak. Ceci te permet de voir et d'effacer les informations sauvées sur un Controller Pak Nintendo 64.

DÉMARRER

La manette de Contrôle du Nintendo 64 utilise un système analogique pour mesurer les angles et directions de ses mouvements. Ceci permet un contrôle précis qui n'est pas possible avec la Commande conventionnelle.

Quand tu démarres la Console, ne bouge pas la Manette de Contrôle de sa position neutre.



Si la Manette est tenue dans une position oblique (dessin de gauche) lors de la mise en marche, cette position sera considérée comme neutre. Cela fera que les jeux utilisant la Manette ne fonctionnent pas correctement.

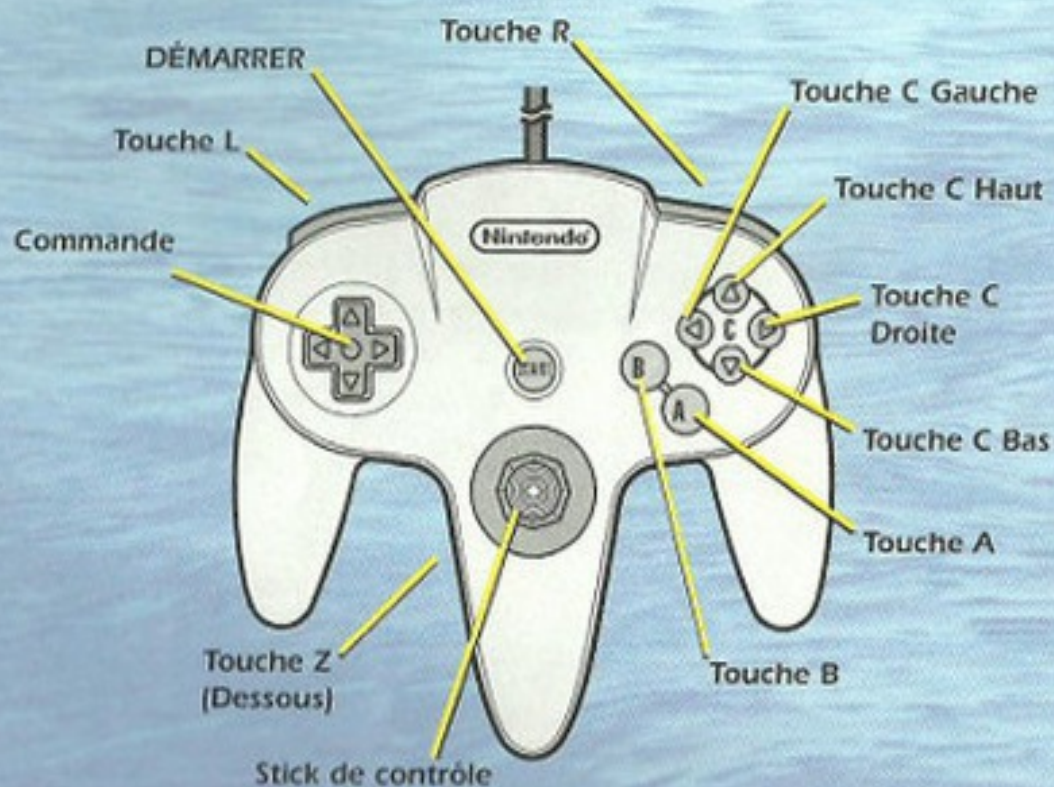


Pour remettre la position neutre une fois le jeu commencé, lâche la Manette pour qu'elle revienne à sa position centrale (dessin de gauche), puis presse START tout en maintenant les Touches L et R.

La Manette de Contrôle est un instrument de précision, n'y verse pas de liquides et ne pose pas d'objets dessus. Si tu as besoin d'aide, contacte la Nintendo Consumer Assistance ou le Centre de Réparations Autorisé Nintendo le plus proche.

MANETTE

Avant de te lancer à l'eau, familiarise-toi avec la Manette. Les contrôles du jeu se trouvent à la Page 8.

**QUITTER UN JEU EN COURS**

Presse START pour arrêter le jeu. L'écran Options de Pause apparaîtra. Marque QUITTER JEU et presse la Touche A. On t'avertira que tu quittes un jeu. Si tu veux quitter le jeu, presse la Touche A. Sinon, presse la Touche B pour revenir au menu précédent.

LA H.T.R.A.

Ainsi, tu as ton propre bateau? Tu as vidé ton compte en banque, tu as passé des mois à le construire à partir des meilleurs matériaux de course. Tu as mis au point des moteurs spéciaux, tu as peaufiné la coque à la perfection et tu as perdu le compte des courses gagnées. Tu es au sommet des jeux de courses internationales de bateaux. Personne n'arrive à ta hauteur. Tu cherches un défi.

Puis, un jour, ce défi arrive sous la forme d'une enveloppe fermée, sans expéditeur. Seulement les mots Hydro Thunder Racing Association (Association de Courses Hydro Thunder) sont écrits sur l'enveloppe. Tu l'ouvres. À l'intérieur, une seule feuille de papier bleu, avec ton nom, et qui dit simplement "Tu as été nommé membre permanent de la H.T.R.A." En dessous, une carte et une date. C'est l'endroit de la prochaine course secrète!

Tu as certainement entendu parler de la H.T.R.A. Tu ne peux pas demander à en devenir membre. Personne ne sait qui ils sont, ou même l'endroit de leur prochaine course. Mais si tu es assez bon et que tu as ce qu'il faut pour en faire partie, ne t'en fais pas, ils te trouveront. Ce clan clandestin de coureurs renégats et aventuriers ne laisse rien entraver leurs courses. Aucun endroit n'est sacré. Il ne fait jamais trop noir. Il n'y a pas de cours d'eau trop dangereux. Pas de règles. Pas de restrictions. Pas de manières. Pas de loi. Ces gars sont mortellement sérieux et n'ont qu'un but. Tout faire pour finir premier.



MENU PRINCIPAL

Sur l'écran titre, presse DÉMARRER pour accéder au Menu Principal.

Ce Menu te permettra de faire plusieurs choses. Tu peux choisir un jeu à un ou plusieurs joueurs, régler les Options de Son, voir les meilleurs scores et même configurer la Manette.

Pour sélectionner dans le Menu Principal, utilise la Commande ou le Stick pour marquer ton choix. Après la sélection, presse la Touche A pour accéder au menu.



MENU PRINCIPAL

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1.) JEU 1 JOUEUR | 4.) JEU 2-4 JOUEURS |
| 2.) MENU DE MANETTE | 5.) MENU OPTIONS DU SON |
| 3.) MENU DU RUMBLE PAK | 6.) MENU CHAMPIONS HYDRO |

MENU MANETTE

Il y a deux configurations de Manette au choix. Dans le Menu Principal, choisis l'image de la Manette, à gauche (Menu de Configuration) et presse la Touche A. Ceci te mène au Menu de Configuration.

Pour voir les différentes configurations, bouge Gauche et Droite sur la Commande ou avec le Stick. Quand tu joues un jeu à plusieurs joueurs, presse Haut ou Bas sur la Commande ou avec le Stick, pour sélectionner le joueur duquel tu veux changer les contrôles de jeu.

CONFIGURATION UNE

CONDUIRE - Commande ou Stick
 ACCÉLÉRER - Touche A
 FREINER - Touche B
 TURBO - Touche L ou R ou Z
 CAMÉRA 1 (Vue haute) - Touche C Bas
 CAMÉRA 2 (Vue basse) - Touche C Droite
 CAMÉRA 3 (Vue pilote) - Touche C Haut



CONFIGURATION DEUX

CONDUIRE - Commande ou Stick
 ACCÉLÉRER - Touche L ou Touche Z
 FREINER - Touche R ou Touche B
 TURBO - Touche A
 CAMÉRA 1 (Vue haute) - Touche C Bas
 CAMÉRA 2 (Vue basse) - Touche C Droite
 CAMÉRA 3 (Vue pilote) - Touche C Haut



Choisis l'une des configurations et presse la Touche A. Si tu utilises un Controller Pak, ta configuration y sera automatiquement sauvee.

MENU RUMBLE PAK

Sur l'écran du Menu Principal (situé directement sous l'icône de la Manette du Menu de Configuration) se trouve l'icône du Rumble Pak®. Sélectionne-la et presse la Touche A.

Le Menu du Rumble Pak te permet de régler le niveau de vibration de l'accessoire du Rumble Pak. Pour régler les niveaux, marque-le en pressant Haut ou Bas sur la Commande ou avec le Stick. Presse Gauche et Droite pour les régler. La vibration décroît vers la gauche et augmente vers la droite. Après avoir fait tes réglages, marque FINI et presse la Touche A. Il y a quatre éléments que tu peux régler.

TURBO : Ceci met en marche le Rumble Pak lorsque les compresseurs du bateau sont engagés.

AMERRISAGE : Ceci met en marche le Rumble Pak quand ton bateau amerri.

COLLISION : Si tu engages le système "Super-Coque" ou si tu touches un autre coureur, la collision avec un autre bateau fera que le Rumble Pak tremble.



COLLISION AVEC LE TERRAIN : Même si tu conduis un bateau, il y a des moments où tu ne peux pas rester dans l'eau. Si tu essaies de sauter par dessus quelque chose ou si tu veux prendre un raccourci, tu risques de toucher un pont, un glacier, un mur ou autre chose du circuit. Quand cela arrive, le Rumble Pak sera activé.

NOTE: Souviens-toi, n'introduis le Rumble Pak que lorsque l'on te le demande.

MENU OPTIONS

La partie droite du Menu Principal est le Menu Options. L'icône représentant une note de musique est le Menu Options du Son. L'icône montrant un Trophée avec un Drapeau à Damiers est le Menu Champions Hydro. Pour accéder à l'un de ces menus, marque l'icône et presse la Touche A.

OPTIONS SON

Dans le Menu Options du Son, tu peux régler le volume des effets du jeu (SFX) et de la musique de fond. Chaque volume peut être augmenté ou diminué en marquant l'option (Haut et Bas sur la Commande ou avec le Stick), puis en bougeant l'indicateur vers la gauche ou la droite (utilisant la Commande ou le Stick). Plus tu vas à gauche et plus le volume est bas; plus tu vas à droite et plus le volume est haut. Quand tu as réglé les volumes, marque FINI et presse la Touche A.



CHAMPIONS HYDRO

L'écran Champions Hydro est en fait un écran des meilleurs scores. Il montrera les meilleurs temps de tous les circuits. Pour voir ces temps, presse Gauche et Droite sur la Commande ou avec le Stick. Presser la Touche A, à n'importe quel moment, te ramènera au Menu Principal.

JOUER

Le but de Hydro Thunder est simple: passer la ligne d'arrivée le premier, coûte que coûte! En chemin, ramasse des icônes de **TURBO** qui te permettent de lancer les compresseurs de tes moteurs et d'aller plus vite. Les icônes de Turbo se trouvent partout dans les circuits. Certaines sont cachées dans des coins secrets et certaines sont invisibles! Voici un aperçu de tout ce que tu dois savoir pour gagner les courses.

PROGRESSION DU JEU

Au début de Hydro Thunder, tu n'auras accès qu'à 3 circuits et 3 bateaux. Ceux-ci sont les **FACILES**. Si tu finis toutes les courses Faciles et tu te places Premier, Second ou Troisième, tu pourras accéder aux courses et bateaux de la division **MOYENNE**. Quand tu cours sur les circuits Moyens, tu dois finir Premier ou Second pour accéder à la division **DIFFICILE**. Il faut beaucoup d'habileté pour courir sur les circuits et bateaux Difficiles. Nous te conseillons de bien dominer les circuits précédents avant de t'aventurer sur ceux-ci. Tu dois finir Premier dans chacune de ces dernières courses pour arriver aux courses Bonus spéciales. Tu dois encore finir Premier sur les circuits Bonus pour accéder aux bateaux Bonus. Il y a, au total, 4 Circuits Bonus et 4 Bateaux Bonus, si tu es assez fort pour les atteindre.

Quand tu choisis un circuit, il est important que tu te souviennes de tous ces détails. Certains circuits ont de nombreux obstacles dans l'eau qui te feront chavirer ou te ralentiront. La première fois que tu cours sur un circuit, sois attentif. Essaie de tout observer et d'apprendre le plus possible pour les prochaines fois. Tu trouves plus d'informations sur les circuits de Hydro Thunder aux pages 17-20.

JOUER

SÉLECTION DU BATEAU

Chaque bateau d'Hydro Thunder est unique. Non seulement en aspect, mais aussi pour son contrôle et ses performances. Certains bateaux sont plus rapides, d'autres volent et prennent mieux les virages. Choisis le bateau en fonction du circuit sur lequel tu vas courir. Les bateaux sont détaillés aux Pages 21-30.



"SUPER-COQUE"

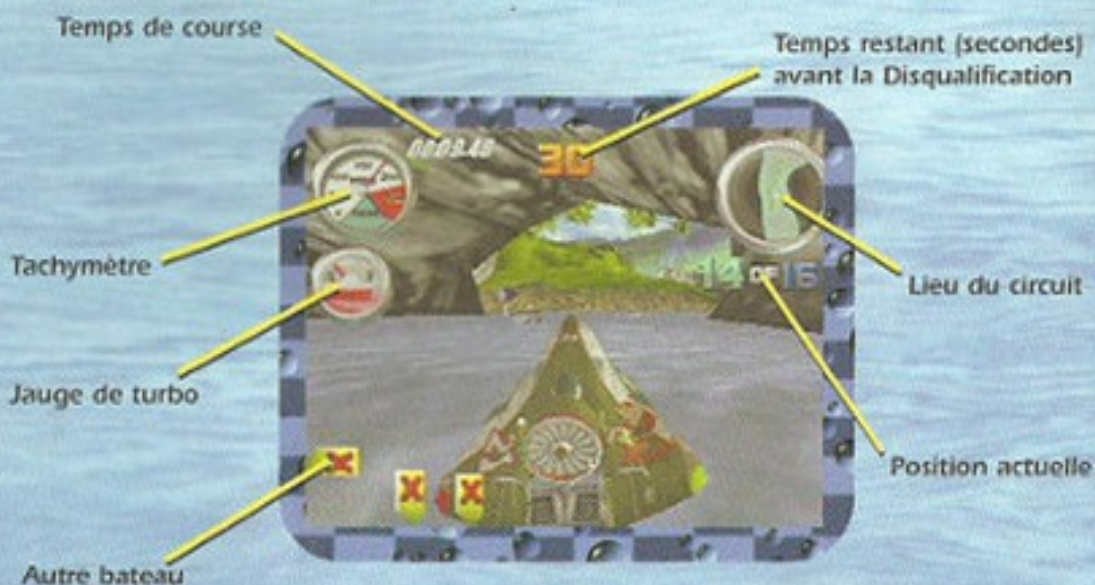
Développée par la H.T.R.A. (voir Page 6), la technologie "Super-Coque" est utilisée dans chaque bateau d'Hydro Thunder. Quand les compresseurs sont activés pour une petite période de temps, le bateau clignote. Ceci signifie que la Super-Coque est activée. Utilise la puissance de cette coque pour éliminer les obstacles et les adversaires de ta trajectoire vers la victoire. Chaque bateau est unique quant au temps d'activation de sa Super-Coque.

ICÔNES DE TURBO

Les circuits d'Hydro Thunder sont parsemés d'icônes de Turbo en forme de diamants bleus et rouges. Chaque turbo fera que tes moteurs se transforment, te faisant aller plus vite, en même temps qu'elle active la "Super-Coque". Les icônes rouges te donneront 9 secondes de turbo, les bleues 4 secondes. Économise ton turbo, tu ne sais jamais quand tu en auras besoin. Utilise les compresseurs pour prendre les virages plus vite et éliminer les obstacles de ton chemin!

JOUER

Pendant la course, il est important que tu observes et écoutes les informations qui te permettront de gagner la course.



Quand tu cours contre la montre, tu dois passer des bouées numérotées (points de contrôle) qui te donneront plus de temps. Si tu es à court de temps, tu entendras le speaker dire "Le temps s'achève!" (time running low!), suivi d'une série de bips lorsque le chrono arrive dans les dix dernières secondes.

Si tu n'as presque plus de turbo, le speaker dira "à court de compression!" (boosters running low!), suivi par une autre série de bips quand les compresseurs seront presque vides. Observe donc tes réservoirs de turbo!

Tu peux arrêter le jeu en pressant DÉMARRER. Quand le jeu est arrêté, tu peux choisir entre CONTINUER, REPRENDRE LE NIVEAU et QUITTER LE JEU. Marque l'option avec Haut et Bas sur la Commande ou le Stick. Pour activer l'option, presse la Touche A. Si tu as choisi de quitter le jeu, tu reviendras à l'écran titre.

JOUER

Hydro Thunder permet jusqu'à quatre joueurs de courir en même temps. Ceci se fait en divisant l'écran en deux, trois ou quatre sections. Il faut alors avoir inséré dans la Console, AVANT de mettre le COURANT, le nombre de Manettes correspondant. Souviens-toi aussi qu'il faut un N64 Expansion Pak™ (vendu séparément) pour jouer à 3 ou 4 joueurs.

Pour jouer à plusieurs joueurs, marque dans le Menu Principal l'icône qui montre deux bateaux et presse la Touche A. Tu choisis ensuite le nombre de joueurs, en pressant Haut et Bas sur la Commande ou avec le Stick pour marquer le nombre et en pressant ensuite la Touche A. Le joueur Un uniquement peut contrôler cette partie des menus de sélection.

Puis, le Joueur Un peut choisir le circuit pour la compétition (pour la sélection du circuit et des bateaux, voir page suivante). Une fois le circuit sélectionné, le joueur Un peut choisir son bateau et ensuite les autres joueurs peuvent choisir le leur.

Voir la page précédente pour les informations sur Écran. À droite, tu peux voir les différents écrans pour Deux, Trois ou Quatre joueurs. Le placement de chaque joueur est montré sur l'écran à TROIS JOUEURS.



DEUX JOUEURS



TROIS JOUEURS



QUATRE JOUEURS

SÉLECTIONS

Après la sélection du nombre de joueurs, passons à la sélection du circuit et du bateau pour la course. Souviens-toi qu'au début tu ne pourras courir qu'avec trois bateaux et que sur trois circuits. En progressant dans le jeu, plus de bateaux et plus de circuits deviendront disponibles. Pour jouer à plusieurs, pense que tu ne peux disposer que des bateaux et circuits que tu as libérés.

Pour sélectionner un bateau ou un circuit, presse Gauche ou Droite sur la Commande ou avec le Stick, pour sauter entre les bateaux et les circuits. Pour choisir un bateau ou un circuit, presse la Touche A. Chaque bateau et chaque circuit est unique, avec ses secrets et ses dangers.



STRATÉGIES HYDRO

En gagnant de l'expérience dans Hydro Thunder, tu verras que chaque jeu est différent, selon ton style de course. Chaque bateau de H.T.R.A. sur la ligne de départ est unique, autant en aspect qu'en performances. Chaque circuit est unique, avec ses raccourcis et combines à connaître. Dans ce jeu, l'entraînement fait le maître. Cette page est dédiée à quelques combines et indications qui t'aideront à gagner!

DESIGN DU BATEAU: Chaque bateau est différent. Les uns sont faits pour voler, les autres pour la vitesse. Apprends les faiblesses et avantages de chaque bateau. Tu verras que certains bateaux sont facilement bousculés par les autres, alors que d'autres sont ceux qui bousculent.

SAUT HYDRO : Chaque bateau peut utiliser ses compresseurs pour se propulser en l'air pendant une courte période de temps. Quand ton bateau avance (en tenant la Touche Accélérer pressée), relâche et presse vite la Touche Freiner. Une fois le frein activé, presse immédiatement la Touche Poussée. Ceci demande de l'apprentissage, mais cela vaut la peine de faire l'effort. Utilise le saut Hydro pour atteindre des icônes de turbo hors de portée et pour entrer dans des chemins secrets. Certains bateaux voleront très bien si tu domines le Saut Hydro. Utiliser le saut avec ces bateaux te permettra de grignoter des secondes à ton temps de course.

TECHNIQUES DE SUPER-COQUE: Quand tu actives les compresseurs un court instant, ton bateau clignote. Quand cela arrive, la technologie de Super-Coque est activée. Pendant que ton bateau clignote, tu peux heurter les autres bateaux et les envoyer en l'air! La Super-Coque t'aide aussi à te débarrasser des obstacles, sans que ton bateau ne soit démoli.

CIRCUITS FACILES



PARC TONNERRE

Un circuit traditionnel de H.T.R.A., un jour ensoleillé, le Parc Tonnerre présente un circuit en boucle, du style hydroplane. Essaie de trouver les Turbos de 9 secondes cachés dans ce circuit.

Note: Quand tu cours sur un circuit, chaque icône de turbo ne peut être prise qu'une seule fois.



ÎLE PERDUE

Situé quelque part dans le Pacifique Sud, le circuit de l'île Perdue offre une randonnée rapide à travers une île volcanique, de la verdure exubérante, des villages d'indigènes, d'anciennes ruines et des secrets qui t'attendent.



CERCLE ARCTIQUE

Des formations géantes de glace et beaucoup d'animaux sauvages, bordent ce circuit. La course commence près d'un village de pêcheurs, loin au-dessus du niveau de la mer, continue dans une rivière qui se faufile dans un glacier, à travers des tunnels de glace pour finalement te faire tomber dans l'océan pour le reste de la course.

CIRCUITS MOYENS

ÎLES GRECQUES

Le circuit des Îles Grecques se faufile entre des villages modernes et des ruines anciennes, présentant l'un des circuits les plus pittoresques. C'est un circuit lumineux et motivant, culminant finalement en une descente vertigineuse.



LAC POWELL

Le Lac Powell, situé dans l'Utah, est l'un des plus grands lacs construits par l'homme. Avec son canyon étroit à murs gigantesques, ses ruines de Anasazi, vieilles de 1000 ans et son eau calme, c'est l'endroit idéal pour une course à haute vitesse. Malheureusement, la police d'État de l'Utah n'est pas d'accord.



L'ORIENT

Le circuit d'Orient, situé dans une rivière profonde des montagnes brumeuses de la Chine, offre un mélange unique de course exigeante et de magnifiques paysages. La rivière descend de la montagne, passant par de petits villages, des canaux en brique et même des palais.



CIRCUITS DIFFICILES



CIMETIÈRE DE BATEAUX

Cet atoll abandonné était autrefois un chantier naval militaire. Maintenant, et à perte de vue, la côte est pleine d'innombrables épaves de bateaux décrépits formant un labyrinthe de canaux d'eau où filer, entrant et sortant dans les coques d'acier vides. De fortes vagues, des eaux infestées de requins, des orages et la police militaire t'attendent!



LES CANAUX DE VENISE

Ah, Venise. On pense aux amants, aux romances et, bien sûr, à seize super moteurs de course stridents déchirant la nuit sur les canaux illuminés par la lune. Avec ses virages extrêmement secs qui n'en finissent jamais, les Canaux de Venise est le circuit le plus difficile d'Hydro Thunder.



DÉSASTRE À NEW YORK

Un météorite géant a détruit la Grande Pomme et a inondé ses rues jadis pleines de monde. Cela semble une course amusante, hein? File entre les restes de la ville, en évitant la Police de New York et les innombrables véhicules submergés tout au long du chemin, jusqu'à ce que tu arrives à une fin tragique.

CIRCUITS BONUS

En tout, il y a 4 Circuits Bonus avec 4 Bateaux Bonus. Pour finir ces circuits, il faut que tu t'y entraînes. Essaie d'utiliser un bateau que tu connais, au lieu d'un bateau bonus. Ils semblent cools, mais parfois il vaut mieux courir sur un vieux favori. Voici une courte description des 4 Circuits que, nous espérons, tu pourras ouvrir.

PISTE DE VITESSE HYDRO

C'est la nuit. La Piste de Vitesse Hydro est le second circuit bonus du jeu. Excitant à loisir et avec des icônes de Turbo à chaque coin, ce circuit mettra à l'épreuve même les meilleurs coureurs.

CATACOMBE

Va plein gaz à travers une mystérieuse caverne remplie d'épaves de bateaux, de rochers pointus et, bien sûr, d'adversaires. Vire et saute pour gagner, si tu peux.

CHÂTEAU VON DANDY

Va en Écosse et fais un tour dans les eaux d'un château abandonné. Évite les douves et le cimetière pour arriver à la victoire!

AVENTURE SUR LE NIL

File près des pyramides et à travers les canaux étroits. Ce circuit a des dangers à chaque coin. C'est le circuit le plus long d'Hydro Thunder.

BATEAUX FACILES

DAMN THE TORPEDOES

DESCRIPTION: Damn the Torpedoes est un bon bateau d'introduction à la course. Bien qu'il soit plus lent en vitesse et en temps d'activation de la Super Coque que la plupart des autres bateaux, il est idéal pour un débutant.

TYPE DE MOTEUR: Moteurs jumeaux Silva Trek de 525 CV turbo-chargés, actionnant chacun une hélice extra grande.

TYPE DE COMPRESSEUR: Deux Méga-fusées incorporées.



BATEAUX FACILES

MIDWAY

DESCRIPTION: Bateau très stable et peu sujet à être bousculé par d'autres bateaux. C'est aussi un bon choix pour le coureur débutant. Sa faiblesse est sa lenteur d'activation de son compresseur et de sa Super Coque.

TYPE DE MOTEUR: Browning de Marine, en V de 850 CV avec une seule hélice extra grande.

TYPE DE COMPRESSEUR: Moteurs jumeaux en V.



BATEAUX FACILES**MISS BEHAVE**

DESCRIPTION: Capable de couper l'eau pour mieux virer, Miss Behave est l'un des plus petits bateaux à être aligné dans H.T.R.A. Ses compresseurs sont légèrement sous-alimentés, mais la vraie force de Miss Behave est sa capacité de planer lorsqu'il est en l'air. Construit à partir de parties récupérées d'un avion de la Deuxième Guerre Mondiale, Miss Behave est le bateau "volant" des bateaux du débutant.

TYPE DE MOTEUR: Moteur Goffman sur mesure, de 1800 CV et propulsant des hélices jumelles à contre-rotation.

TYPE DE COMPRESSEUR: Micro-fusées binaires, couplées à une ultra-soufflante.

**23**

Emulation64.fr

BATEAUX MOYENS

BANSHEE

DESCRIPTION: Banshee, en son temps un hydroplane classique, à été modifié pour les courses H.T.R.A. Banshee est léger et facilement bousculé par les autres bateaux, mais une fois que tu maîtriseras ses qualités uniques, tu ne voudras plus d'autre bateau!

TYPE DE MOTEUR: Turbines jumelles Patterson Fire-Spitter de 900 CV, actionnant une hélice à hyper-angle d'attaque.

TYPE DE COMPRESSEUR: Micro-fusées jumelles.



BATEAUX MOYENS**TIDAL BLADE**

DESCRIPTION: Le design élancé, genre dragster, de la coque du Tidal Blade lui permet de couper l'eau dans n'importe quelle condition. Quand tu actives la Super-Coque, utilise la longue proue du Tidal Blade pour lancer hors de l'eau les adversaires. Parfois, lorsque Tidal Blade est heurté, il est difficile de le contrôler et de le stabiliser.

TYPE DE MOTEUR: Moteur de dragster Carbonyl de 2000 CV modifié, à double échappement, entraînant une hélice spécialement monstrueuse.

TYPE DE COMPRESSEUR: Micro-fusées jumelées.



BATEAUX MOYENS**THRESHER**

DESCRIPTION: Connu comme le "caddie" de l' H.T.R.A. Thresher est le bateau le plus facile à piloter. Grand et lourd, il est bien balancé et est facile à manoeuvrer. Son temps d'activation de la Super-Coque est long, mais son arme secrète est sa capacité de bousculer les adversaires grâce à sa solide coque.

TYPE DE MOTEUR: Moteurs doubles Wilson de 800 CV à Turbos, entraînant chacun une hélice énorme.

TYPE DE COMPRESSEUR: Harnais rotatif avec des méga-fusées jumelées.



BATEAUX DIFFICILES**CUTTHROAT**

DESCRIPTION: Poids plume et le plus ressemblant à un avion de chasse militaire, le Cutthroat est l'un des meilleurs bateaux de la grille de H.T.R.A. Très transformé et utilisant des matériaux "empruntés" aux militaires, il peut décoller sur les rampes et autres objets de H.T.R.A. et voler sur de grandes distances. Utilise ceci à ton avantage. L'activation de sa Super-Coque est très rapide, mais comme il est très léger, il est facilement bousculé par les autres bateaux.

TYPE DE MOTEUR: Un seul moteur de course Ranck 1, de 1200 CV avec deux hélices à contre-rotation.

TYPE DE COMPRESSEUR: Propulseurs binaires de fusées.



BATEAUX DIFFICILES**RAD HAZARD**

DESCRIPTION: Construit de parties de ferraille trouvées en dehors de la propriété Aire 51 du Gouvernement des U.S.A., Rad Hazard est recommandé aux coureurs les plus expérimentés. Utilise le compresseur pour mieux virer. L'activation rapide de la Super-Coque aide à maintenir la concurrence éloignée. Rapide et puissant, le Rad Hazard est un bateau à tenir en compte.

TYPE DE MOTEUR: Une sorte d'antimatière, d'énergie subatomique, entraînant une seule hélice double.

TYPE DE COMPRESSEUR: Rafales d'antimatière neutralisée (du moins nous le supposons).



BATEAUX DIFFICILES**RAZORBACK**

DESCRIPTION: Le plus difficile à manoeuvrer des bateaux de la grille de l'H.T.R.A.! Autrefois considéré comme un échec total de conception, le Razorback fut oublié jusqu'à ce qu'un membre de l'H.T.R.A. apprit le secret pour maîtriser ce bateau rapide et fougueux! Avec une vitesse et un temps d'activation de la Super-Coque incomparables, Razorback n'est recommandé qu'aux coureurs les plus expérimentés!

TYPE DE MOTEUR: Trois Starich 5.7 intérieurs de 650 CV Starich 5.7, chacun entraînant une hélice DuRanc.

TYPE DE COMPRESSEUR: Hors-bord triples surchargés, chacun avec deux hélices DuRanc à contre-rotation.



BATEAUX BONUS

Ce sont l'élite des bateaux de Hydro Thunder. Seulement les meilleurs pilotes pourront courir avec eux. Ils seront accessibles si tu gagnes sur tous les circuits bonus.

Si tu as la chance de courir avec l'un d'eux, tu verras qu'ils sont tout à fait différents des autres de la grille de H.T.R.A. Comme tu n'es pas (encore) autorisé à voir ces bateaux, nous ne te montrons que leurs ombres.

Souviens-toi qu'une fois que tu auras accès à ces bateaux, sauve-les sur ton Controller Pak, pour les ajouter à ta grille de départ!



CONSEILS ET TRUCS

Souviens-toi de ces points quand tu te mettras à l'eau.

- Essaie de presser, quelques fois, les Touches Accélérer et Freiner lors du compte à rebours. Si tu réussis une certaine séquence, tu auras 4 secondes de Turbo dès le départ!
- Passe par les grottes et les chutes d'eau. Non seulement ce sont des raccourcis, mais tu y trouveras aussi beaucoup d'icônes de Turbo!
- Cherche les Turbos de 9 secondes cachés dans la Piste Rapide Hydro et dans le Thunder Park!
- Attention aux débris sous l'eau!
- Apprends le Saut Hydro. Il est indispensable!
- Sauter dans l'Aventure sur le Nil te mènera à de grandes surprises!
- SURVEILLE DE PRÈS TA RÉSERVE DE COMPRESSION!!!
- SOUVIENS-TOI QUE POUR JOUER À 3 OU 4 JOUEURS, IL TE FAUT UN EXPANSION PAK!!!

GÉNÉRIQUE

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

ÉQUIPE HYDRO THUNDER ARCADE

**STEVE RANCK, MICHAEL STARICH, SCOTT PATTERSON,
LORI MILLER, DUSTY MONK, DETMAR PETERKE,
ERIC BROWNING, SCOTT GOFFMAN, BRIAN SILVA,
DALE HENDERSCHIED, GARY CARBONELL, ANDY WILSON,
ORPHEUS HANLEY & BRIAN JOHNSON**

PRODUCTEUR

KEVIN POTTER

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

SEAN WILSON

ASSISTANT DE PRODUCTION

ED DURAN

DIRECTEUR TECHNIQUE

SAM CALIS

CONCEPTION ADDITIONNELLE DES CIRCUITS

JOHN STOOKEY & STEVE KRAMER

DESIGN D'IMPRESSION & PRODUCTION

MIDWAY CREATIVE SERVICES - SAN DIEGO

MANAGERS DES TESTS

ROB SABLON & HANS LO

SUPERVISEUR DES TESTS

SHEILA JULATON

ANALYSTE CHEF DE PRODUCTION

JEFF TAMAYO

ANALYSTES DE PRODUCTION

**DONALD HAMILTON, SHAWN CHARRON, SEHER BASAK,
RICK WAIBEL, RYAN CASTIGLIA & GREG ROSARIO**

ANALYSTE DU STANDARD TECHNIQUE

AJAMU SHAW

COORDINATION INTERNATIONALE

KIMBERELY TILLEY, KAREN SHILLCOCK & YVONNE WHITE

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

**DEBORAH FULTON, IRA KALINA,
HUGH BINNS & NANCY RAMSEY**

GÉNÉRIQUE

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

CHEF DE PROGRAMMATION

PAUL BATES

ARTISTE CHEF

COLIN GARRATT

ART ADDITIONNEL

CHRIS BOYLE, ADRIAN MANNION & PAUL ROBINSON

PROGRAMMATION ADDITIONNELLE

TIM ROGERS & DAVE LONG

AUDIO

NEIL BALDIN & GUY COCKCROFT

CHEF ASSURANCE DE QUALITÉ

ANDY COLLINS

ASSURANCE DE QUALITÉ

**JOHN BAKER, PHIL BENNETT,
ADAM TIMMINS & ANDREW WALKNER**

MANAGER ASSURANCE DE QUALITÉ

MIKE BOTHAM

DIRECTEUR

HUGH BINNS

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

STEVE RANCK, SCOTT GOFFMAN & ED DURAN