

CONTENIDO

Requisitos del sistema	.2
Instalación	.3
Configuración por defecto	.4
Mandos del teclado	.5
Mandos del juego	.6
Menús de opciones	.7 - 8
El Juego	.9 - 11
Sobre el agua	.12
Hydro estrategias	.13
Mighty Hull y la H.T.R.A.	.14
Circuitos fáciles	.15
Barcos fáciles	.16
Hydro consejos	.17
Créditos	.18 - 19
Garantía	.20

REQUISITOS DEL SISTEMA

REQUISITOS MÍNIMOS

Especificaciones mínimas de Hardware

- CPU Pentium I a 200Mhz
- Windows 95 ó 98
- 24 MB RAM
- Tarjeta 3D de 4MB

Especificaciones recomendadas de hardware

- CPU Pentium I a 300Mhz
- 32MB RAM
- Tarjeta 3D de 4MB

Especificaciones mínimas de Software

- CPU Pentium II a 233Mhz
- 24 MB RAM

Especificaciones recomendadas de Software

- CPU Pentium II a 300Mhz
- 32 MB RAM

Periféricos recomendados

- Tarjeta de vídeo 3D con 8MB que soporte D3D
- Sound Blaster® o tarjeta de sonido 100% compatible
- Mando PC de 8 Botones (o más)
- Ratón



Recomendamos usar el **Microsoft® Sidewinder® Joypad** u otro controlador de 4 o más botones. En este manual hemos usado gráficos del Sidewinder para explicar la configuración de los botones.

Véase la pág. 7 **Joystick** para configurar el mando.

INSTALACIÓN

- Inserta el CD en el lector tras arrancar Windows® 95/98. Aparecerá la pantalla de instalación de Hydro Thunder.
- Pulsa el botón de instalación. Windows activará un programa automáticamente para realizar la instalación.
- Sigue las instrucciones en pantalla.
- Cuando lo hayas instalado, selecciona “**Programs/Hydro Thunder/Play Hydro Thunder**” del menú Inicio.

Hydro Thunder requiere DirectX™ 7.0 o superior. Si no dispones de esta versión de DirectX, instálalo desde el CD-ROM de **Hydro Thunder**.

El programa detectará tu versión de DirectX durante la instalación y te informará si necesitas actualizar tu versión. Lee cuidadosamente cada paso durante la instalación.

Reinicia tu ordenador cuando se haya completado la instalación de DirectX 7. Selecciona “**Programs/Hydro Thunder/Play Hydro Thunder**” del menú Inicio para comenzar el juego.

Nota: Recuerda insertar el CD-ROM de Hydro Thunder en tu lector CD-ROM ya que de lo contrario no funcionará **Hydro Thunder** ni tampoco oirás la música del juego.

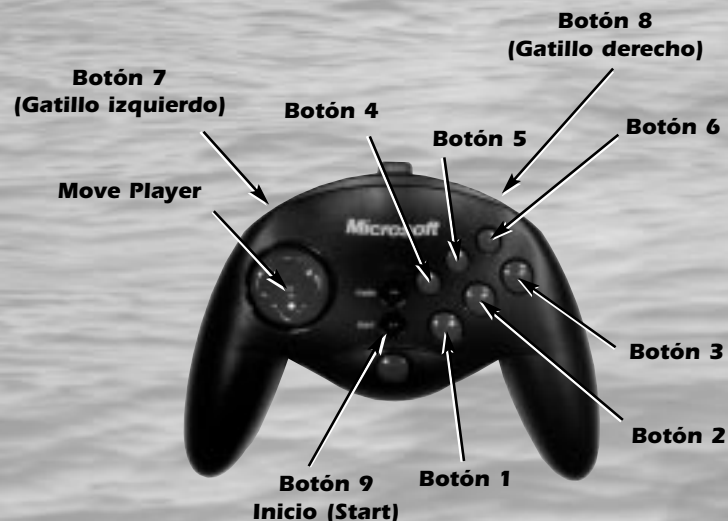
Importante

Si tienes problemas con el juego, comprueba que dispongas de los últimos controladores de tu tarjeta gráfica. Conviene siempre disponer de controladores actualizados. Pónte en contacto con el fabricante o visita su página Web para disponer de controladores actualizados.

CONFIG. POR DEFECTO

Antes de ejecutar **Hydro Thunder**, conecta el controlador al puerto correspondiente de tu ordenador.

Los números que aparecen en el gráfico de abajo corresponden a los botones. Usalos como referencia para configurar el controlador.



Recomendamos usar el **Microsoft® Sidewinder® Joypad** u otro controlador de 4 o más botones. **Hydro Thunder** requiere un mínimo de 4 botones. La imagen de arriba indica la posición de los botones del Sidewinder mediante números para que te sirva como referencia al configurarlo a tu gusto.

Véase la **pág. 7 Joystick** para configurar el mando.

MANDOS DEL TECLADO

A continuación te explicamos las teclas por defecto:

Flechas cursor <Izq.> / <Derecha> .Maniobrar
 Flechas cursor <Arriba> / <Abajo> .Acelerar delante/atrás
 <Mayús.>Turbo

Se pueden configurar todas las teclas desde el menú Opciones. También hay otras teclas que te serán de utilidad:

<F1>Menú de información (el que estás viendo).
 <F2>El menú Opciones se compone de los menús:
 Teclado, Joystick, Gráficos y sonido.
 <F4>Pausar la carrera
 <F5>Usa hardware Direct3D (de estar disponible)
 <F6>Software para pantalla alta/baja resolución.
 <F7>Software pantalla completa alta/baja res.
 <F8>Usa aceleración gráfica pantalla normal.
 <ESC> Pausa la carrera, anula las demos y se puede
 usar para salir del juego.
 <ALT>+<F4> .Salir del juego (acción estándar de Windows)

Para cambiar una configuración en el menú del teclado, selecciona un objeto pulsando <Enter> y pulsa la tecla que desees asignar a la acción.

MANDOS DEL JUEGO

A continuación te ofrecemos la configuración por defecto del mando para Hydro Thunder. Puedes modificarlo a tu gusto. Véase **Joystick**, en la página 7.



Menú	Opción	Descripción
Controlador	Ninguno 1 - 16	No se esta usando un Joystick Usando joystick #1-16 (véase Panel de control Windows)
Force Feedback	N/D Apagado 10% - 100%	El joystick no soporta Force Feedback El joystick no soporta los efectos de vibración Efectos de vibración viables
Sensibilidad	20% - 30%	Cambia la respuesta del joystick
Eje acelerador	Ninguno Eje - Y Eje - Z	Acelerador no está asignado a una dirección del joystick Joystick hacia adelante/atrás controla el acelerador (normalmente) pedales/acelerador controlan Velocidad
Acel. adelante	1 - 32	Usar para asignar un botón para acelerar
Acel. atrás	1 - 32	Usar para asignar un botón para desacelerar
Turbo (Boost)	1 - 32	Usar para asignar un botón para Turbo
Perspectiva	1 - 32	Usar para asignar un botón para cambiar vistas

Nota

Si has seleccionado "Ninguno" (none) en el apartado del controlador, podrás usar el teclado para realizar cambios en la ventana Opciones del joystick.

MENÚ OPCIONES



Tras empezar Hydro Thunder, pulsa **F2** para ver el menú Opciones. Usa las flechas cursor arriba/abajo o los botones arriba/abajo del mando para seleccionar las opciones y pulsa **<Enter>** o el botón 1 para seleccionar una opción.

Puedes pulsar **<Esc>** en los menús o en las pantallas de opciones para volver al menú anterior. Estas son las opciones:

Teclado

Puedes ver o cambiar las teclas por defecto. Pulsa **<Enter>** para seleccionar una función y pulsa la tecla de acción deseada. Repite este proceso para todas las teclas. Lee la página 5 para ver los controles por defecto del teclado.

Joystick

Puedes seleccionar un joystick o ajustar diversos aspectos del mando. Mueve tu joystick hacia la izquierda o derecha para realizar cambios en el **Controlador**, **Force Feedback** y de **Sensibilidad**.

Para ajustar las opciones de control del barco, resalta la opción y pulsa el botón de acción deseado.

Lee la página 6 para obtener información detallada acerca de cada opción.



MENÚ OPCIONES

Gráficos

Existen muchas opciones a la hora de visualizar **Hydro Thunder** en tu ordenador. Resalta una opción y pulsa las flechas cursor izquierda/derecha (o el mando) para realizar cambios. Véase la tabla de abajo para más información.

Menú	Opción	Descripción
Monitor	Tarjeta Direct3D*	Aceleración por hardware
	Soft res. baja	Aceleración software pantalla completa baja resolución
	Soft res. alta	Aceleración software pantalla completa alta resolución
	Soft ventana	Aceleración software en una ventana
Sensibilidad	Secundario*	Al usar Direct3D, usa cualquier tarjeta 3D secundaria
	Primario	Al usar Direct3D usar tarjeta gráfica principal para 3D
Modo Inicio	Tarjeta Direct3D* Soft res. baja Soft res. alta Soft ventana	Puedes especificar la aceleración gráfica del juego. Esta es la modalidad ideal al jugar en una ventana maximizada.
Agua	Complejo	Ofrece reflejos de agua
	Simple	Anula los reflejos de agua
Reflejos	Si/No	Activa/desactiva los reflejos
Efectos	Si/No	Activa/desactiva los efectos gráficos

Sonido

Para realizar cambios, resalta una opción y pulsa las teclas cursor izquierda o derecha (o el mando). Véase la tabla de abajo para más información.

Menú	Opción	Descripción
Volumen efectos	10%- 100%	Ajusta el volumen de los efectos de sonido
Acel. adelante	10%- 100%	Ajusta el volumen del motor
Efectos	On/Off	Activa/desactiva los efectos de sonido
Volumen Música	10%- 100%	Ajusta el volumen del CD
CD Música	Si/No	Activa/desactiva la música del CD

EL JUEGO

El objetivo de Hydro Thunder es tan simple como cruzar la línea de llegada el primero, ¡y a toda costa! Por el camino, recoge los iconos Turbo (Boost) para que los motores especializados de tu barco te propulsen más rápido. Estos iconos se encuentran en todos los circuitos. Algunos están escondidos en zonas secretas e incluso puede que sean invisibles. A continuación te ofrecemos todo lo necesario para ganar la carrera.

SELECCIÓN DEL CIRCUITO

Al iniciar Hydro Thunder sólo tendrás acceso a 3 circuitos y a 3 barcos FÁCILES. Si acabas las carreras en primer, segundo o tercer lugar, accederás a los circuitos y barcos de categoría MEDIA.



EL JUEGO

Al competir en los circuitos MEDIOS, deberás quedar en primera o segunda posición para avanzar a la categoría **DIFÍCIL**.



El dominio de los barcos y circuitos difíciles requiere mucha destreza. Se recomienda que domines los circuitos anteriores antes de avanzar a los difíciles. Deberás acabar la carrera en primera posición para acceder al circuito de bonificación.

Debes completar los circuitos difíciles primero para acceder a los circuitos y a los barcos de bonificación especiales. En total hay 4 circuitos y 4 barcos de bonificación, si es que eres lo suficientemente bueno como para desvelarlos.

Al elegir un circuito, es importante recordarlo como la palma de tu mano. Algunos tienen numerosos obstáculos en el agua que te hacen zozobrar o frenar. Si es la primera vez que compites en un circuito, ten precaución. Intenta aprender lo máximo del circuito para futuras carreras.

EL JUEGO

SELECCIÓN DEL BARCO

Cada barco de **Hydro Thunder** es distinto, no sólo en aspecto sino en las prestaciones y maniobrabilidad. Algunos barcos son más rápidos o vuelan y viran mejor. Al seleccionar un barco, ten en cuenta el circuito que recorrerás.



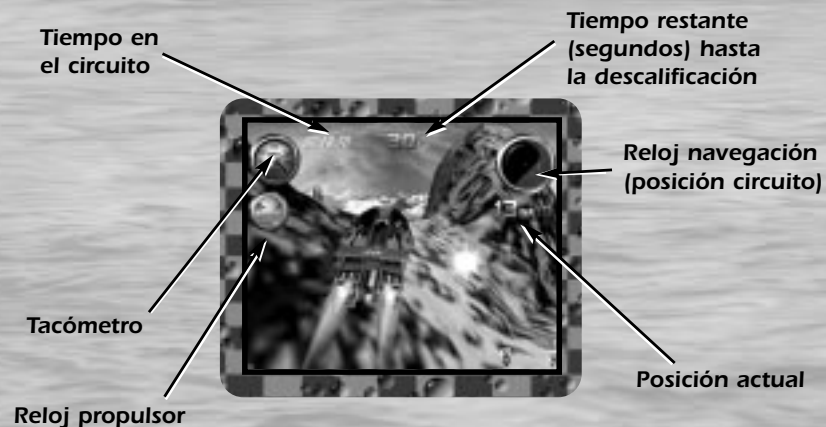
“CASCO REFORZADO” (MIGHTY HULL)

Construido por la **H.T.R.A.** (página 14), la tecnología empleada en el “**Mighty Hull**” se utiliza en cada barco de **Hydro Thunder**. Tu barco entrará en un estado intermitente cuando se activen los turbopropulsores, indicando que se ha activado el casco reforzado. Utiliza la potencia del casco reforzado para salvar obstáculos y deshacerte de tus oponentes en tu carrera hacia la victoria. Cada barco es único en cuanto al tiempo de activación del casco reforzado.

ICONOS PROPULSORES

Esparcidos por los circuitos de **Hydro Thunder** encontrarás un sinfín de iconos propulsores rojos y azules con forma de rombo. Estos iconos alimentan los motores de tu barco y te permiten navegar más rápido, así como disponer de la potencia del casco reforzado. Los iconos rojos te conceden 9 segundos de combustible y los azules 4. Dosifica bien el propulsor y aprovéchalo para virar y esquivar obstáculos.

SOBRE EL AGUA



Al competir contrarreloj, tendrás que pasar por unas boyas numeradas (controles) que te concederán más tiempo. Si se agota el tiempo, una voz te dirá “se agota el tiempo” (Time running low), seguida de unos tonos de aviso cuando el reloj pase a un único dígito.

Cuando se agote el combustible, la voz dirá “Se agotan los propulsores” (boosters running low) y oirás varios pitidos cuando tengas el depósito casi vacío. ¡No olvides vigilar el combustible!

HYDRO ESTRATEGIAS

La experiencia te enseñará que cada partida es distinta, en función del estilo de la carrera. Todos los barcos de la **H.T.R.A.** son únicos en aspecto y en prestaciones. Cada circuito dispone de sus atajos y trucos. Practica mucho y llegarás a la cima. ¡A continuación ofrecemos algunos trucos que te ayudarán a ganar!

DISEÑO DEL BARCO

Notarás que cada barco es diferente: algunos se han diseñado para volar y otros para alcanzar altas velocidades. Sopesa las ventajas e inconvenientes de cada barco y descubre por qué algunos son aparentemente mejores que otros.

EL HYDRO SALTO

Cada barco puede utilizar sus propulsores para pegar pequeños saltos en el aire durante breves segundos. Mientras avanza tu barco (manteniendo pulsado el botón Acelerador), suelta rápidamente y pulsa el botón Frenar. Una vez activado el freno, pulsa inmediatamente el botón Propulsor. Esta man-



iobra difícilmente sale a la primera, pero es un as en la manga que hay que aprender a usar. Utiliza el Hydro salto para acceder a los iconos turbo normalmente fuera de alcance y para entrar en los pasillos secretos.

Algunos barcos volarán fenomenal si dominas el Hydro salto, y te permitirán ganar tiempo.

MIGHTY HULL Y LA H.T.R.A

TÉCNICAS DEL CASCO REFORZADO

Al activar los propulsores durante unos segundos, el barco entrará en un estado intermitente, indicando que se ha activado la tecnología del casco reforzado. ¡Aprovecha este momento para chocarte contra los otros barcos y lanzarles por los aires! También te permite salvar obstáculos.



Seguro que has oído hablar de la H.T.R.A. No hay que inscribirse porque nadie sabe quiénes son ni en qué lugar acuático van a competir, pero si eres bueno y reúnes los requisitos, no te preocupes que te encontrarán.

Este clan secreto de renegados aventureros no dejan que nada se les ponga por delante de sus carreras. Ningún lugar es demasiado sagrado. Ningún momento es demasiado oscuro. Ningún canal sin explorar es demasiado peligroso. No hay pautas ni restricciones ni educación ni ley. Estos tipos son muy serios y sólo tienen un objetivo: hacer lo que sea para cruzar los primeros la línea de llegada.

CIRCUITOS FÁCILES



THUNDER PARK

Este circuito cuenta con una impresionante rampa, y junto con otros tres, pertenece a la categoría de circuitos de carreras tradicionales (oval o de vueltas). Busca el icono propulsor de 9 segundos.

Nota: al competir en un circuito sólo podrás recoger los iconos propulsores una vez.

LOST ISLAND

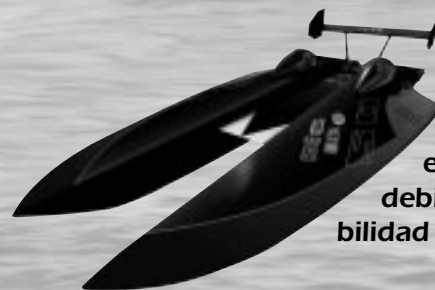
Situada en algún paraje del Pacífico, este circuito ofrece un paso acelerado por una isla volcánica. ¡Allí encontrarás zonas verdes, poblados y antiguas ruinas!



ARCTIC CIRCLE

Este circuito está rodeado de hielo y fauna. La carrera comienza cerca de un pueblo pesquero sobre el nivel del mar y baja por un río que da paso a un glaciar atravesando túneles de hielo hasta caer al mar.

BARCOS FÁCILES

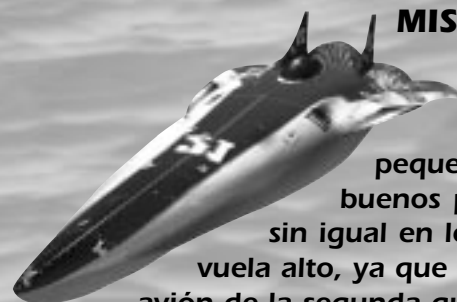


DAMN THE TORPEDOES

Damn The Torpedoes es un buen barco inicial. Es lento comparado con los demás, pero es ideal para el principiante debido a su capacidad de maniobrabilidad y agilidad.

MIDWAY

Es muy estable, aguanta bien el tipo y constituye otra gran elección para el principiante. La activación del Turbopropulsor y del casco reforzado es lenta pero es un barco excelente.



MISS BEHAVE

Este barco corta las olas como una hoja de afeitar y es uno de los más pequeños de la H.T.R.A. Carece de buenos propulsores pero es un barco sin igual en los saltos aéreos. Miss Behave vuela alto, ya que aprovecha la mecánica de un avión de la segunda guerra mundial.

HYDRO CONSEJOS

A CONTINUACIÓN TE OFRECEMOS ALGUNOS CONSEJOS A TENER EN CUENTA.

- Pulsa el acelerador y el freno un par de veces durante la cuenta atrás. Si lo coordinas bien, ¡conseguirás un propulsor de 4 segundos en la salida!
- Atraviesa las cuevas y las cataratas: ¡no sólo encontrarás atajos, sino que también descubrirás mogollón de iconos de propulsión!
- ¡Busca los iconos de propulsión de 9 segundos ocultos en el circuito Hydro y Thunder Park!
- ¡Cuidado con los escombros bajo el agua!
- ¡Aprende a saltar con el Hydro salto! ¡¡¡ES ESENCIAL!!!
- ¡Salta en el circuito de aventuras del Nilo y descubre sus secretos!
- ¡¡¡VIGILA EL CONSUMO DE TUS PROPULSORES!!!

CRÉDITOS

EQUIPO ARCADE HYDRO THUNDER

PROGRAMACIÓN

Steven Ranck - Lead Programmer, Michael Starich y Scott Patterson

HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN

Lori Miller, Dusty Monk y Detmar Peterke

ARTISTAS

Eric Browning - Lead Artist, Scott Goffman, Brian Silva,
Dale Henderscheid, Gary Carbonell y Andy Wilson

MÚSICA Y SONIDO

Orpheus 'SoundStation' Hanley

DIRECTOR DE DESARROLLO DEL SOFTWARE

Brian Johnson

EQUIPO MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

DISEÑO IMPRESO Y PRODUCCIÓN

Midway Creative Services, San Diego

COORDINACIÓN INTERNACIONAL

Kimberely Tilley, Robert Honeywood y Yvonne White

DISEÑO Y ARTISTAS DE LOS NIVELES ADICIONALES

Steve Kramer y John Stookey

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Deborah Fulton

CRÉDITOS

Desarrollado por
EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN

Kevin Stainwright

ARTÍSTA PRINCIPAL

Colin Garratt

ARTE ADICIONAL

Chris Boyle, Adrian Mannion y Paul Robinson

PROGRAMACIÓN ADICIONAL

Paul Bates, Tim Rogers, Dave Long y Mark Hetherington

TEXTURAS Y MODELADO

Adrian Mannion, Paul Robinson y Chris Boyle

AUDIO

Neil Baldwin y Guy Cockcroft

DIRECTOR CONTROL DE CALIDAD

Mike Botham

CONTROL DE CALIDAD

Andy Collins, John Barker, Phil Bennett y Adam Timmons

DIRECTOR

Hugh Binns

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Steve Ranck, Scott Goffman, Justin Heber, Kimberly Tilley, Lee Jacobson,
Ed Duran, Rob Sablan, Mat Sneap, Kevin Potter, Sean Wilson, John Bozeman,
John Ubalde, Clark Terrill, Dan Camp, Mark Fontech y Shakir Johnson

GARANTÍA

Midway Home Entertainment warrants to the original purchaser of this Midway Home Entertainment product that the medium on which the computer programme is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Midway Home Entertainment software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Midway Home Entertainment is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this programme. Midway Home Entertainment agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Midway Home Entertainment product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of this Game Pak (PAK), free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Midway Games Limited, Macmillan House, 96 Kensington High Street, London W8 4SG United Kingdom. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Midway Home Entertainment product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL MIDWAY HOME ENTERTAINMENT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS MIDWAY HOME ENTERTAINMENT PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer programme and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Midway Home Entertainment.

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