

INHOUDSOPGAVE

Systeemeisen	.2
Installatie	.3
Standaard-spel-configuratie	.4
Standaard-instelling toetsenbord	.5
Standaard-instelling spel	.6
Optie-menu's	.7 - 8
Hoe speel je het?	.9 - 11
Op het water!	.12
Hydro-strategie	.13
De reuze-romp en de H.T.R.A.	.14
Makkelijke banen	.15
Makkelijke boten	.16
Hydro-tips	.17
De makers	.18 - 19
Garantie	.20

SYSTEEMEISEN

MINIMUM VEREISTEN

Minimum Specificaties Hardware Weergave

- PC met 200Mhz Pentium I processor
- Windows 95 of 98
- 24 MB RAM-geheugen
- 4 MB 3D-Kaart

Minimum Specificaties Hardware Weergave

- PC met 300Mhz Pentium II processor
- 32 MB RAM-geheugen
- 4 MB 3D-Kaart

Minimum Specificaties Software Weergave

- PC met 233Mhz Pentium II processor
- 24 MB RAM-geheugen

Minimum Specificaties Software Weergave

- PC met 300Mhz Pentium II processor
- 32 MB RAM-geheugen

Aanbevolen Randapparatuur

- 3D-Videokaart w/8MB en D3D-materiaal
- Sound Blaster® of 100% compatible geluidskaart
- PC Controller met 8 (of meer) toetsen
- Muis



Voor de beste spelresultaten kunnen wij een **Microsoft Sidewinder® Joypad** of een andere controller met 4 of meer toetsen aanbevelen. In deze handleiding worden Sidewinder-afbeeldingen gebruikt om de standaardconfiguratie van de toetsen te tonen.

Zie Joystick op blz. 7 voor het configureren van de controller.

INSTALLATIE

- Plaats de CD in de sleuf, zodra Windows® 95/98 opgestart is. Nu verschijnt het Autorun Installatie-Scherm.
- Klik op de Installatie-toets om met de installatie te beginnen. Het Install Shield Wizard-programma van Windows opent nu het Setup-archief om met de installatie te beginnen.
- Volg de aanwijzingen op het beeldscherm op om de installatie tot een goed einde te brengen.
- Kies hierna "**Programma's/Hydro Thunder/Spel Hydro Thunder**" uit het Start-Menu.

Er is DirectX™ 7.0 of hoger voor nodig om Hydro Thunder goed te laten functioneren. Als je deze versie van DirectX (of een hogere) niet hebt, moet je hem vanuit de **Hydro Thunder** CD-ROM installeren.

Tijdens de installatie wordt de huidige versie van DirectX (mits aanwezig) afgetast en geeft het programma aanbevelingen betreffende het al dan niet actualiseren van de huidige drivers. Lees iedere fase van de installatie zorgvuldig tijdens het installatieproces.

Als de installatie van de DirectX 7.0 klaar is, moet de computer opnieuw gestart worden. Kies "**Programma's/Hydro Thunder/Spel Hydro Thunder**" uit het Start-Menu om met het spel te beginnen.

Opm.: De Hydro Thunder-CD moet in de CD-sleuf geplaatst zijn om **Hydro Thunder** van stapel te laten lopen en de geluidsband met de muziek van het spel te kunnen horen.

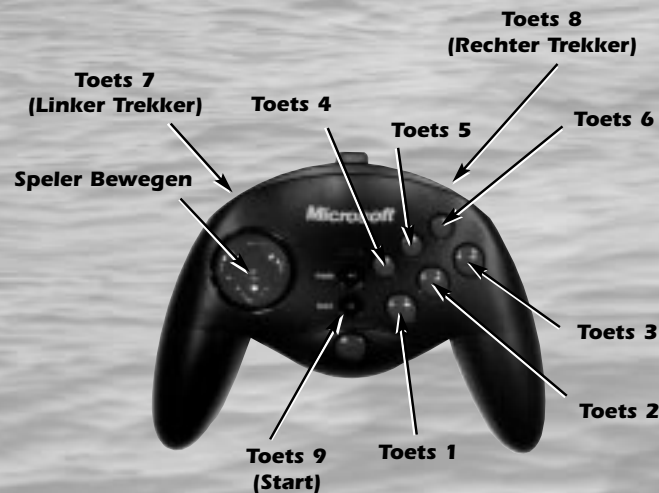
Belangrijk

Als er zich moeilijkheden tijdens het spel voordoen, kan dit eventueel te wijten zijn aan verouderde videokaart-drivers. Het is erg belangrijk om altijd de meest recente drivers voor je speciale videokaart te hebben. Neem contact op met de fabrikant of bezoek hun web-pagina voor actuele drivers.

STANDARD-SPEL-CONFIG.

Sluit de controller of andere randapparatuur aan op de controller-aansluitingen van de computer, alvorens met **Hydro Thunder** te beginnen.

Maak jezelf bovendien terdege vertrouwd met de bediening van de joystick. De nummers horen bij de dienovereenkomstige toetsen. Bij het veranderen van de controller-configuratie worden deze nummers als referentie gebruikt.



Voor de beste spelresultaten kunnen wij een **Microsoft Sidewinder® Joypad** of een andere controller met 4 of meer toetsen aanbevelen. Bij **Hydro Thunder** worden er minimaal vier toetsen op een controller gebruikt. Op de schematische afbeelding hierboven zijn de genummerde toetsen van de Sidewinder te zien, welke als referentie kunnen dienen om de controller naar eigen inzicht te configureren.

Zie **Joystick** op blz. 7 voor het configureren van de controller.

STANDARD -TOETSENBOORD

<Links>-/<Rechts> -PijltjesSturen
 <Omhoog>-/<Omlaag>-PijltjesVooruit/Achteruit
 Schakelen
 <Shift>-toetsSpurten

Alle toetsen kunnen via het Optie-Menu geconfigureerd worden. Andere nuttige toetsen zijn:

<F1>Toont menu voor snelle info (hoofdzakelijk deze info).
 <F2>Optie-Menu met: Toetsenbord, Joystick, Graphics en Geluidsmenu's
 <F4>Zet een race stil (Pauze).
 <F5>Gebruik Direct3D hardware-weergave (mits beschikbaar)
 <F6>Gebruik schermvullende lage resolutie-weergave
 <F7>Gebruik schermvullende hoge resolutie-weergave
 <F8>Gebruik software-weergave in een normaal venster
 <ESC>Zet racen stil, verlaat demonstratie en kan gebruikt worden om het spel te verlaten.
 <ALT>+<F4>Spel verlaten (standaardhandeling bij Windows)

Om een instelling op het toetsenbord te veranderen, kies je er eentje uit door op <Enter> te drukken en daarna op de toets, die je aan de handeling wilt toekennen.

STANDAARD-SPEL

Hieronder staat de standaard-controller-configuratie voor Hydro Thunder. Deze kan naar wens veranderd worden. Zie Joystick op blz. 7.



Menu	Optie	Beschrijving
Toestel	Geen 1 - 16	Bij geen gebruik van een joystick Joystick 1-16 (zie Windows Bedieningspaneel)
Force Feedback	N/B Uit 10% - 100%	Force Feedback onmogelijk bij deze Joystick Geen joystick dender-effekten Haalbare sterkte van de dender-effekten
Gevoeligheid	20% - 30%	Verandert reactievermogen van de joystick
Versnellingsas	Geen Y - As Z - As	Gasgeven niet toegekend aan joystickrichting Druk Voor-/Achteruit op joystick (Meestal) bepalen hetzij joystickpedalen of koppeling Snelheid.
Gas Geven	1 - 32	Gebruik voor toets om gas te geven
Gas Minderen	1 - 32	Gebruik voor toets om gas te verminderen
Spurten	1 - 32	Gebruik voor toets om te spurten
Ander Zicht	1 - 32	Gebruik voor toets om zicht te veranderen

Opmerking

Indien "Geen" gekozen wordt bij Toestel, kan het toetsenbord gebruikt worden om veranderingen binnen het Joystick Optie-venster aan te brengen.

OPTIE-MENU'S



Zodra je Hydro Thunder van stapel hebt laten lopen, druk je op **F2** om het Optie-Menu te bekijken. Gebruik de Pijltjestoetsen Omhoog/Omlaag, of Omhoog/Omlaag op je controller om opties uit te kiezen en druk dan op de **<Enter>**-toets of op de 1-toets om je keuze vast te leggen.

Bij een menu- of een optie-beeldscherm kun je altijd op **<Esc>** drukken om naar het vorige menu terug te keren.

Toetsenbord

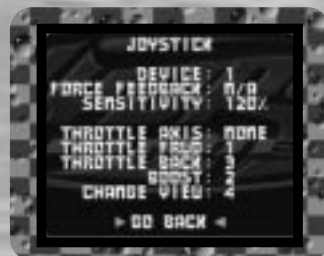
Bekijk of verander de standaardinstelling van het Toetsenbord. Druk op de **<Enter>**-toets om een functie uit te kiezen en daarna op de nieuwe toets, waarvan je wilt dat deze die bepaalde functie uitvoert. Herhaal deze handeling totdat alles naar wens is. Zie blz. 5 voor uitvoerige inlichtingen.

Joystick

Voor het instellen van opties bij **Toestel**, **Terugkoppelen** en **Gevoeligheid** moet je Links of Rechts op je Joystick drukken.

Voor het instellen van opties betreffende de bediening van de boot licht je eerst de optie uit en daarna druk je op de nieuwe toets, waarvan je wilt dat deze die bepaalde functie overneemt.

Zie blz. 6 voor uitvoerige inlichtingen.



OPTIE-MENU'S

Graphics

Er bestaan diverse manieren om **Hydro Thunder** op de computer te bekijken. Licht een optie uit en druk dan de Pijltjestoetsen Links of Rechts (of bedieningspaneel) om veranderingen aan te brengen. Nadere gegevens over iedere optie staan hieronder.

Menu	Optie	Beschrijving
Beeldscherm	Direct3D/Kaart*	Hardware-weergave
	Zachte Lage Res	Schermvullende lage res.-weergave
	Zachte Hoge Res	Schermvullende hoge res.-weergave
	Zacht Venster	Software-weergave in een venster
Gevoeligheid	Secundair*	Bij gebruik van Direct3D werken alle secundaire 3D-kaarten
	Primair	Bij gebruik van Direct3D werkt voornaamste graphicskaart voor 3D
Start-Modus	Direct3D/Kaart*	Je kunt de modus voor opstarten van het spel specificeren, alsmede welke modus gebruikt moet worden bij max.vergroting van het venster.
	Zachte Lage Res	
	Zachte Hoge Res	
	Zacht Venster	
Water	Complex	Weerkaats reflexen op het water
	Simple	Geen weerkaatsing v.water-reflexen
Reflex Lens	Aan/Uit	Zet lens-reflex Aan/Uit
Nevel+Rook	Aan/Uit	Zet nevel-en rookeffekten van boot/waterval Aan/Uit

Geluid

Licht een optie uit en druk dan de Pijltjestoetsen Links of Rechts (of bedieningspaneel) om veranderingen aan te brengen. Nadere gegevens over iedere optie staan hieronder.

Menu	Optie	Beschrijving
Effektenvolume	10%- 100%	Verandert volume van geluidseffekten
Gas Geven	10%- 100%	Verandert volume van motorgeluid
Effekten	Aan/Uit	Zet geluidseffekten Aan/Uit
Volume CD-muz.	10%- 100%	Verandert het volume van de CD audio
CD-muziek	Aan/Uit	Zet de CD-muziek Aan/Uit

HOE SPEEL JE HET?

Het doel van **Hydro Thunder** is eenvoudig: je moet tot elke prijs als eerste de eindstreep zien te bereiken! Verzamel onderweg **SPURT**-pictogrammen als brandstof voor de speciale motoren van je boot, waardoor je sneller gaat. Overal op het traject vind je spurt-pictogrammen. Sommige zijn op geheime plekken verborgen en andere zijn zelfs totaal onzichtbaar! Hieronder volgt een overzicht van alles wat je moet weten om de race te winnen.

BAANKEUZE

Bij het begin van **Hydro Thunder** heb je alleen maar de beschikking over 3 trajecten en 3 boten. Zowel deze banen als de boten hebben **MAKKELIJK** als moeilijkheidsgraad. Als je bij deze race geplaatst wordt als Eerste, Tweede of Derde, mag je over boten en banen van de **MIDDENTERM**-divisie beschikken.



HOE SPEEL JE HET?

Op de Middenterm-trajecten moet je als Eerste of Tweede eindigen om door te mogen gaan naar **MOEILIJK**.



Er is heel wat vaardigheid voor nodig om de boten van deze divisie te kunnen besturen. Je moet de vorige trajecten werkelijk heel goed onder de knie hebben, als je hier een kans wilt maken. Je moet op alle banen als eerste geëindigd zijn om toegang tot een speciaal Premie-Traject te verkrijgen.

Als je op alle Premie-Trajecten eerste geworden bent, mag je de Premie-Boten gaan gebruiken. Er wachten in totaal 4 Premie-Trajecten en 4 Premie-Boten op je goed genoeg bent om deze waard te zijn.

Bij het kiezen van een traject moet je je alle wetenswaardigheden goed proberen in te prenten. Sommige banen hebben alle mogelijke hindernissen in het water, waardoor je kapseist of langzamer gaat varen. Pas goed op als je de eerste keer een bepaald traject aflegt. Probeer zoveel mogelijk gegevens over deze baan te verzamelen, waar je in de toekomst op terug kunt vallen.

HOE SPEEL JE HET?

BOOT-KEUZE

Elke boot van **Hydro Thunder** is uniek: niet alleen wat zijn uiterlijk betreft, maar ook wat hij presteert. Sommige boten zijn sneller dan andere, terwijl weer andere vliegen en beter kunnen wenden. Houd bij de keuze van je boot altijd de baan voor ogen, waarop je moet uitkomen, want dat maakt een enorm verschil uit.



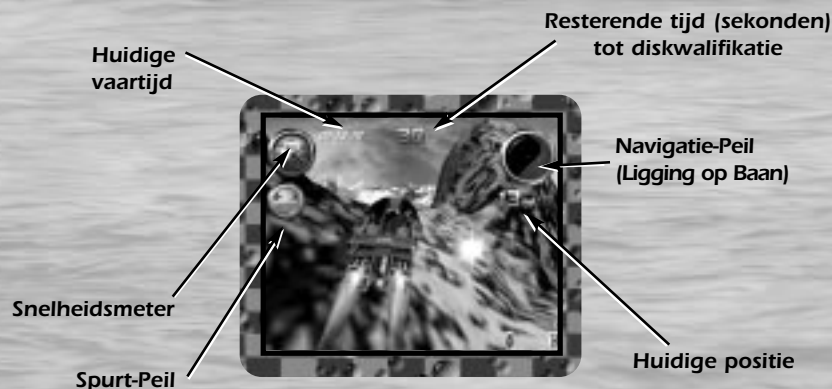
"REUZE-ROMP"

Alle boten van **Hydro Thunder** bezitten een door de **H.T.R.A.** (zie blz. 14) ontwikkelde "**Reuze-Romp**". Als de spurters van je boot voor een kort ogenblik aanstaan, licht je boot op. Dit betekent, dat de "**Reuze-Romp**" geactiveerd wordt. Gebruik de kracht van deze "**Reuze-Romp**" om ongewenste hindernissen en tegenstanders van je koers te verwijderen bij je race naar de overwinning. Iedere boot heeft zijn eigen, speciale tijd van "**Reuze-Romp**"-activiteit.

SPURT-PICTOGRAMMEN

De banen van **Hydro Thunder** zijn bezaaid met Rode en Blauwe diamantvormige Spurt-pictogrammen. Iedere "spurt" laat de motor van je boot sneller draaien, zodat je harder gaat en activeert bovendien de "**Reuze-Romp**". Rode Spurt-plaatjes geven je 9 seconden spurt-brandstof en voor Blauwe Spurt-plaatjes krijg je 4 seconden spurt-brandstof. Wees hier erg zuinig op, want je weet nooit, wanneer je ze nodig hebt. Behalve voor het uit de weg ruimen van hindernissen kun je je spurters ook gebruiken om je boot sneller om een hoek te sleuren!

OP HET WATER!



Bij een race tegen de klok moet je speciale, genummerde boeien (controle-posten) passeren, hetgeen je meer tijd verschaft. Als je tijd opraakt, hoor je de omroeper zeggen "Time running low!" ("Tijd raakt op!"), gevolgd door een reeks pieptonen zodra je race-klok de laagste nummers bereikt.

Als je spurt-brandstof opraakt, zegt de omroeper "Boosters running low!" ("Spurt-brandstof raakt op!"), gevolgd door een serie pieptonen als je bijna leeg bent. De omroeper zegt het ook tegen je, als je spurters vol zitten. Dus, houd je spurt-brandstof goed in de gaten!

HYDRO-STRATEGIE

Bij **Hydro Thunder** leert de ervaring je, dat elke race anders is en dat dit te maken heeft met je race-stijl. Elke boot van de H.T.R.A. is uniek wat zijn uiterlijk en prestatievermogen betreft. Ook ieder traject biedt zijn eigen problemen en trucjes om deze de baas te worden. De praktijk is je beste leermeester bij dit spel! Op deze bladzijde vind je een stel fantastische trucjes, die je op weg helpen naar de overwinning!

BOOTONTWERP

Je zult merken, dat iedere boot anders is. Sommige zijn ontworpen om te vliegen en andere om snelheid te ontwikkelen. Tracht de voor- en nadelen van elke boot te ontdekken. Het zal je opvallen, dat sommige heel vlug geklopt worden door andere boten, terwijl andere boten juist zelf meer actief zijn.

DE HYDRO-SPRONG

Alle boten kunnen hun spurters gebruiken om eventjes door de lucht te zweven. Terwijl je gas geeft en je boot vooruit schiet, laat je deze ineens los en druk je op de Rem.

Zodra je aan de Rem trekt, begin je meteen te Spurten.

Het loont beslist de moeite om dit te oefenen. Gebruik de Hydro-Sprong om spurt-pictogrammen, die buiten bereik zijn, te pakken of toegang te verkrijgen tot geheime routes.

Sommige boten blijven vrij lang in de lucht, als je de Hydro-Sprong eenmaal meester bent, waardoor je je vaartijd met een paar seconden vermindert.



DE REUZE-ROMP / H.T.R.A.

REUZE-ROMP-TECHNIEK

Zodra je spurters een ogenblikje aanstaan, begint je boot op te lichten, hetgeen betekent, dat het mechanisme van de Reuze-Romp van je boot geactiveerd is. Tijdens dit oplichten van je boot kun je andere boten rammen en in de lucht laten vliegen! Bovendien is de Reuze-Romp van groot nut bij het uit de weg ruimen van vervelende hindernissen zonder je boot te laten verongelukken.



Je zult vast weleens van de H.T.R.A. gehoord hebben. Aanmelden kun je je daar niet. Niemand weet zelfs wie zij zijn of waar zij de volgende keer zullen racen. Maar, zij weten je vanzelf wel te vinden als je wat in je mars hebt!

Deze geheime club van avontuurlijke race-gekken laat zich door niets of niemand van de wijs brengen. Niets is hen heilig; niets is hen te duister en geen enkele onbekend watertje is hen te gevaarlijk. Geen richtlijnen! Geen beperkingen! Geen manieren! Geen wet! Deze kerels zijn doodserius en hebben maar één doel: tot elke prijs als eerste de eindstreep zien te bereiken!

MAKKELIJKE BANEN



THUNDER PARK

Dit is een traditioneel H.T.R.A.-circuit. Op een zonnige dag organiseert Thunder-Park een wedstrijd in lusvliegen met watervliegtuigen. Probeer de verborgen 9-sekonden-spurt op dit traject te vinden.

Opm.: Bij het racen op een circuit mag je een spurt-pictogram maar één keer oppikken.

LOST ISLAND

Op het Verloren Eiland, ergens in de Stille Zuidzee, bevindt zich een traject, waar je met flinke snelheid door een vulkanisch landschap suist. Weelderig groen, inheemse dorpjes, ruïnes plus een heleboel geheimen liggen op je te wachten!



ARCTIC CIRCLE

De race begint in de beurt van een vissersdorpje hoog boven de zeespiegel, zet zich voort over een rivier, die zich een weg baant langs een gletcher, voert door ijstunnels, die het smeltwater gevormd hebben, om uiteindelijk in de oceaan te eindigen, waar de rest van de race plaatsvindt!

MAKKELIJKE BOTEN



DAMN THE TORPEDOES

"Damn the torpedoes" is een goede boot om mee van start te gaan. Ofschoon trager dan de meeste andere boten wat snelheid en activering van de Reuze-Romp betreft, is het de ideale beginnersboot.

MIDWAY

Erg stabiel en niet gemakkelijk te doen kapseizen door andere boten. De "Midway" is ook een goede keuze voor de beginner. De zwakke plekken van de "Midway" zijn haar langzame spurters en trage activeringstijd van de Reuze-Romp.



MISS BEHAVE

"Miss Behave", één van de kleinste boten van de H.T.R.A., snijdt door het water en is erg wendbaar. De spurters zijn een beetje zwakjes, maar het grootste pluspunt van de "Miss Behave" is haar capaciteit om in de lucht verder te glijden. Sommige van haar onderdelen werden namelijk gered uit een vliegtuig uit de Tweede Wereldoorlog, waardoor "Miss Behave" de "vlieger" onder de beginnersboten is.



HYDRO-TIPS

HIER ZIJN EEN PAAR DINGETJES OM AAN TE DENKEN ALS HET WATER JE LOKT!

- Probeer bij het aftellen een paar keer Voor- en Achteruit te schakelen. Doe je dit in een bepaalde volgorde, dan krijg je een 4-sekonden-Spurt bij de Start!!
- Tracht door grotten en watervallen te gaan. Dat is niet alleen de korste weg, maar bovendien vind je er een heleboel Spurt-pictogrammen!
- Kijk uit naar de verborgen 9-sekonden-Spurt bij het Thunder Park en het Hydro Speedway premie-trajekt!
- Pas op voor hindernissen onder water!
- Leer de Hydro-Sprong! Deze is van wezenlijk belang!!!
- Deelname aan het Nijl-Avontuur leidt tot fantastische dingen!
- HOUD JE SPURT-BRANDSTOF GOED IN DE GATEN!!!

DE MAKERS

HYDRO THUNDER ARCADE TEAM

PROGRAMMERING

Steven Ranck - Lead Programmer, Michael Starich & Scott Patterson

PROGRAMMERINGSMATERIAAL

Lori Miller, Dusty Monk & Detmar Peterke

ARTISTIEKE MEDEWERKING

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

MUZIEK EN GELUIDSWEERGAVE

Orpheus 'SoundStation' Hanley

LEIDING SOFTWARE-ONTWIKKELING

Brian Johnson

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT TEAM

REPRODUCTIE-ONTWERP EN -UITVOERING

Midway Creative Services, San Diego

INTERNATIONALE COÖRDINATIE

Kimberely Tilley, Robert Honeywood & Yvonne White

AANVULLEND NIVEAU-ONTWERP EN KUNSTENAARS

Steve Kramer & John Stookey

MET BIJZONDER DANK AAN:

Deborah Fulton

DE MAKERS

Ontwikkeld door
EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

HOOFD PROGRAMMERING

Kevin Stainwright

HOOFD ARTISTIEKE BEGELEIDING

Colin Garratt

AANVULLENDE ARTISTIEKE BEGELEIDING

Chris Boyle, Adrian Mannion & Paul Robinson

AANVULLENDE PROGRAMMERING

Paul Bates, Tim Rogers, Dave Long & Mark Hetherington

STRUCTUUR EN MODELEREN

Adrian Mannion, Paul Robinson & Chris Boyle

AUDIO

Neil Baldwin & Guy Cockcroft

HOOFD KWALITEITSCONTROLE

Mike Botham

KWALITEITSCONTROLE

Andy Collins, John Barker, Phil Bennett & Adam Timmons

DIRECTEUR

Hugh Binns

MET BIJZONDERE DANK AAN:

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 & Shakir Johnson

GARANTIE

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