SEGA™
SATURN™

Thunderhawk 2 - Firestorm © Core Design Limited 1995.
All Rights Reserved. Thunderhawk is a Trademark of
Core Design Limited.
55 Ashbourne Road Derby DE22 3FS
Telephone (01332) 297797 Facsimile (01332) 381511

DER GRÜNE PUNKT

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

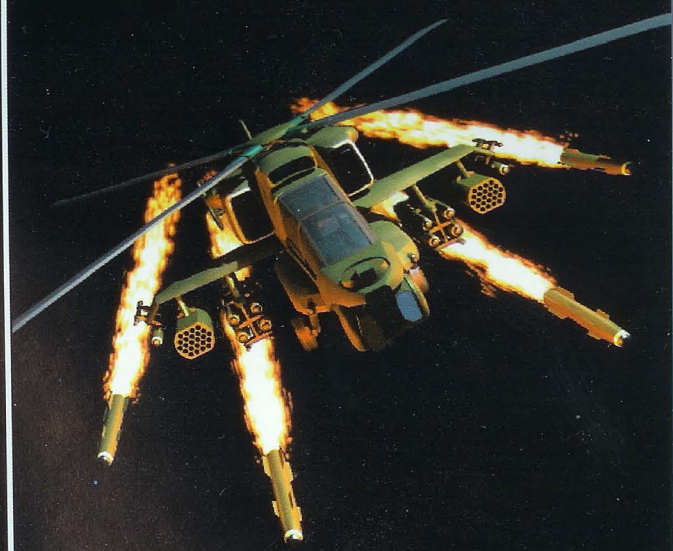
This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

672-2705-50
SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

SEGA™
SEGA SATURN™

FIRESTORM
THUNDERHAWK 2



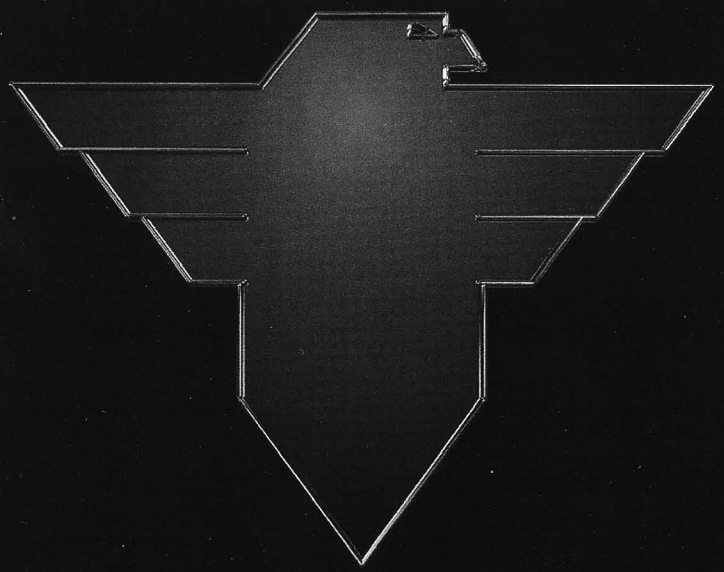
LOCATE, INTERCEPT & DESTROY

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

FIRESTORM - THUNDERHAWK 2



NATO RRHTF Orders - F1/99

From: General John T. Maclaine, Supreme Commander NATO

To: NAME DELETED ON NEED-TO-KNOW BASIS

Dateline: 1999. Potential flashpoint situations in all parts of the world have increased to such an extent that NATO has been forced to establish a rapid response, helicopter task force to combat them.

Its codename - FIRESTORM.

As FIRESTORM ONE, the lead pilot of this elite force, you must be on twenty four hour stand-by, ready to fly your AH-73M Thunderhawk attack helicopter on a variety of highly dangerous missions across the globe.

Good luck.

Hardware Specification

THE AH-73M THUNDERHAWK ATTACK HELICOPTER

Origin: USA. First flight 8th April, 1998.

Engines: Two 1750 SHP (each) T-800B turboshaft engines, with a back-to-base capability with only one engine operational.

Performance: Max. Speed, 235 mph. Minimum hover ceiling, 13, 500ft. Max. Range (own fuel), 500 miles.

Weights: Empty, 9, 127 lbs; Mission Weight (Gross), 12, 048lb

Systems: Designed to withstand enemy fire of 12.7mm and 30mm, thereby greatly reducing combat losses due to damage to critical flight components.

Armament: 30mm Chain Gun: Unlimited supply of ammunition
AGM-214 Firestorm Homing Missile: Maximum of 28 missiles
FFAR Rocket Pod: Maximum of 116 rockets (fires 2 at a time)
RCS-233 Runway Cratering System: Maximum of 4 pods
'Big Boy' Mk-84 500lb bomb: Maximum of 8 bombs
Mac-874A Cluster Bomb: Maximum of 20 bombs
Mk-3 Penguin Anti-shipping Missile: Maximum of 8 missiles
RC-14 Depth Charge: Maximum of 8 depth charges

Main Menu

FIRESTORM begins with an animated Introduction. The Introduction is followed by the Title Screen. From the Title Screen, press any button to take you to the Main Menu.

Highlight the option of your choice using the D-Buttons and select by pressing the C Button. These are the choices on offer:

LOAD GAME

When Load Game is selected a password screen will appear. To load a previous game input the relevant password by highlighting the characters of your password using the D-Buttons and select by pressing the C Button on completion highlight and select OK. Your game will now begin. You may also select your last game which is automatically stored and displayed.

NEW GAME

When New Game is selected a Name Request screen will appear. Input a name by highlighting the character of your choice using the D-Buttons and select by pressing the C Button. On completion highlight and select OK. You will now proceed to the Mission Select screen.

OPTIONS SCREEN

When Options screen is selected you will be presented with 4 main option headings.

Toggle through the main headings and options using the D-Button.

CONTROL: Allows reconfiguration of all controls enabling you to customise your control method.

Within this screen you can also select a virtual cockpit mode, this is achieved by highlighting the Left and Right Paddle button and using the D-pad to select 'view left' and 'view right' respectively. This mode is recommended for more experienced pilots.

LEVEL: Select an Easy, Medium or Hard game.

SOUND: Alters the balance between the background music and foreground sound effects.

EXIT: Highlight EXIT using D-Buttons and select by pressing the C Button this will return you to the Main Menu.

Campaign Selection

On the Campaign Selection Screen you will see a map of the world.

You may select any one of the 8 Campaigns by highlighting the option of your choice using the D-Buttons and select by pressing the C Button.

Once you have selected your campaign you will receive a full mission briefing.

The Campaigns are as follows:

CAMPAIGN: South America #1

Arms Running

Intelligence reports indicate that the Columbian drugs cartels are smuggling in vast quantities of arms at an airstrip in northern Columbia. From a forward command base just over the border in Venezuela, you must co-ordinate your attacks on the arms smuggling operation.

CAMPAIGN: South America #2

Stealth Down

When terrorists of the Red Commando movement took hostage three diplomats from the United States embassy in the Peruvian capital of Lima, a stealth plane was dispatched to pinpoint their whereabouts. This plane was subsequently shot down somewhere over the Cordillera mountain range in eastern Peru. The American hostages have been released, but the stealth pilot is still alive and on the run in Red Commando territory. You must go in there and get him out.

CAMPAIGN: Panama Canal

Canal Crisis

The democratically elected government has been brutally overthrown by a military junta under the command of General Hernando Dorada. Since then, the Panama canal - the main shipping lane between the Pacific and the Caribbean - has been under blockade. Your mission is to break the blockade and free the shipping lane.

CAMPAIGN: Central America

Recapture Town

The Panamanian dictator, General Hernando Dorada, has attacked the neighbouring country of Costa Rica. His troops have established a bridgehead in the town of San Lorenzo, just over the border. Your job is to assist Costa Rican troops in recapturing the town.

CAMPAIGN: Eastern Europe

Escort Convoy

Serbian forces have been besieging the town of Zavnik in the former Yugoslavia for the past three months. The people of Zavnik are starving and aid convoys are unable to get through to them. You're going to be escorting an 'Aid WithoutFrontiers' convoy into the town and the only way you can do this, is by breaking the siege.

CAMPAIGN: Middle East #1

Recapture Territory.

History repeats itself when Iraq invades Kuwait. NATO is planning an immediate response with the landing of a task force of British and American marines on Kuwait's gulf coast. Before this can happen, you must assist them by clearing the beach-head of enemy forces.

CAMPAIGN: Middle East #2

Oil Dispute.

Tension in the middle east between Iraq and her neighbour, Jordan, reaches a flashpoint when Iraqi troops cross the border, heading for the Jordanian capital, Amman. Your primary objective is to assist the Jordanian army in repelling the invasion force.

CAMPAIGN: South China Sea

Piracy

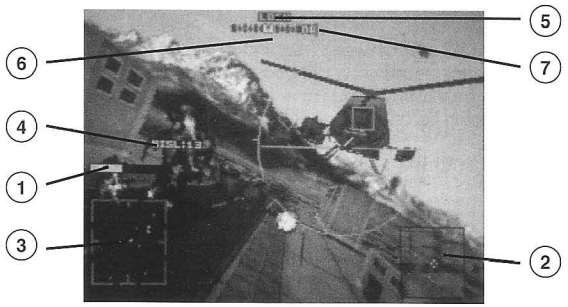
The South China Sea has been plagued by pirates for many years. Hiding out on the hundreds of tiny islands comprising the Philippines archipelago, they are consequently very difficult to track down. One particular band of pirates, known as the 'Black Skull Gang', has been attacking passenger ships travelling from Malaysia to the Philippine capital, Manila. In the past three months they have attacked no less than twenty-four ships and murdered fifteen people. It's your job to put a stop to their murderous exploits.

Arming The AH-73M

After selecting a campaign you will be presented with an armarment selection screen. Each campaign has a weapon default selection but here you have the opportunity of arming to your personal preference. Use the D-Button to toggle through the various options of missiles, when you have a selection that you are happy with highlight OK and press Button C. If however you wish revert back to the campaign default setting simply highlight RESET press Button C, then highlight and select OK. You will now be ready to carry out you mission - good luck!

Cockpit Instrumentation

The cockpit of your AH-73M Thunderhawk attack helicopter contains the very latest, state-of-the-art instrumentation. These 'multi-functional' monitors enable you to spend less of your time actually controlling the helicopter and more time engaging in combat.



1. ARMOUR LEVEL

This display indicates the level of armour integrity.

2. MAP DISPLAY

The Map Display provides an overhead view of the terrain across which you are flying as well as displaying all ground objects.

Primary targets are shown as coloured dots. You will also see a dotted line on the map which indicates the perimeter of the Mission Zone.

3. RADAR

This displays all short-range threats within the Mission Zone. Ground-based threats are shown by red dots, airborne threats as yellow dots and missiles as white dots.

4. WEAPON SELECTION

This displays your current weapon. When all of your missiles and bombs are spent your weapon selection will automatically revert to Chain Gun.

5. RADAR DETECTION WARNING DISPLAY

This display flashes amber to warn you when an enemy is tracking your flightpath. It will turn red when your exact position has been pinpointed and the enemy has locked on to you with its weapons. A beeping sound will bring the RDWL to your attention. The display is shown as the word LOCK above the compass.

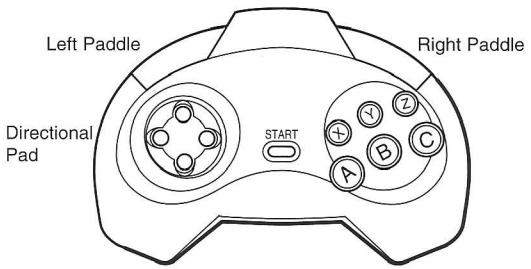
6. MISSION RESULT INDICATOR

When you have successfully completed all objectives in a mission 'Mission Complete' will flash green on the screen directly below the compass. If however you fail your mission then 'Mission Failed' will flash red on the screen. Once one of these indicators is lit you are free to leave the mission zone.

7. HEADING INDICATOR

The red bar located above your compass indicates the course you must follow to your Primary Targets.

Controls (default)



Directional Button.

Up		Accelerates and moves your Helicopter forward.
Down		Decelerates and moves your Helicopter backwards.
Right		Moves your Helicopter to the Right.
Up & Right		Makes your Helicopter bank Right.
Left		Moves your Helicopter to the Left.
Up & Left		Makes your Helicopter bank Left.
Buttons	X	Toggles through three varying view points: 1 - With Cockpit. 2 - Without Cockpit. 3 - External view.
	Y	Used in conjunction with the D-Buttons causes the following: Y + Right — Whilst hovering, rotates right on the spot Y + Left — Whilst hovering, rotates left on the spot. Y + Up — Whilst hovering, increases altitude. Y + Down — Whilst hovering, decreases altitude. Pressing individually will change currently selected target to the next nearest.

	Z	Increases altitude whilst in flight, when used in conjunction with forward or backward movement on the D-Pad.
	A	Fires currently selected weapon.
	B	Toggles through available weapons.
	C	Decreases altitude whilst in flight, when used in conjunction with forward or backward movement on the D-Pad.
Shift Buttons	LEFT	Rotates your helicopter to the Left.
	RIGHT	Rotates your helicopter to the Right.
Start Button		Whilst in game play, pressing the Start button pauses the game, pressing the same button again resumes the game.

VIRTUAL COCKPIT MODE ONLY

Shift Buttons	LEFT	Rotates your view to the Left.
	RIGHT	Rotates your view to the Right.
		N.B. Pressing both together will centre your view.

QUITTING THE GAME

Pressing the Start Button along with A, B & C Buttons during game play quits the current game and returns you to the title screen.

MISSION MAP

Pressing the Start button will pause the game and bring up the Mission Map. This map shows your position along with the enemies (Red dots) and the friendlies (Blue dots).

OBJECTIVES

Your overriding objective is to successfully complete every mission in each Campaign. Campaigns can be selected in any order, but missions must be completed chronologically. Some Campaigns are easier than others, but you'll have to try them out to see which.

If you successfully complete a mission, the Debrief Screen will appear.

This shows how skilful you are by the use of percentages and points awarded. A bonus will be awarded if you achieve the Main Objective in a particular mission.

Following the successful completion of a mission, if you have performed above and beyond the call of duty, you will be presented with a medal and will then be returned to the Briefing Room to be briefed on your next mission.

Upon the successful completion of an entire Campaign, you will be presented with a Campaign Ribbon and will then be returned to the Campaign Selection Screen to choose your next Campaign.

If you do not destroy all your Primary Targets/achieve your Mission Objectives but have managed to fly out of the Mission Zone, the Debrief Screen will appear showing your percentage of kills. For your failure, you will receive 1 demerit. If you receive 3 demerits in any one Campaign, you will be stripped of your pilot's wings and grounded.

COMBAT HINTS

Make sure you listen carefully to each Mission Briefing; doing so will allow you to plan your attack to the best advantage.

Fly low in order to avoid being detected by enemy radar - but watch out for trees!

Try not to get too involved during the early stages of a mission. It's best to head straight for your Primary Targets and then destroy any remaining ground targets if you have sufficient armour integrity.

Only leave the Mission Zone if your armour integrity is low.

Credits

Lead Programmer	Mark 'Mac' Avory
Production Design and Graphics	Roberto Cirillo
Programming Support and Conversion	Andrew 'Dude' Howe
Additional Programming	David Long
Music and Sound Effects	Martin Iveson
Production Co-ordination	Adrian Smith Troy Horton
Game Evaluation	Darren Price Tiziano Cirillo Jamie Morton Richard Morton Dave Ward
Executive Producer	Jeremy Smith

Limited Warranty

Core Design Limited reserves the right to make improvements in the products described in this manual, at any time and without notice. Core Design makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is ") return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT EFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:
Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

NOTES:

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

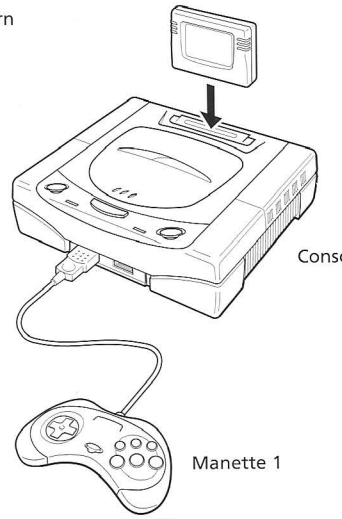
Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

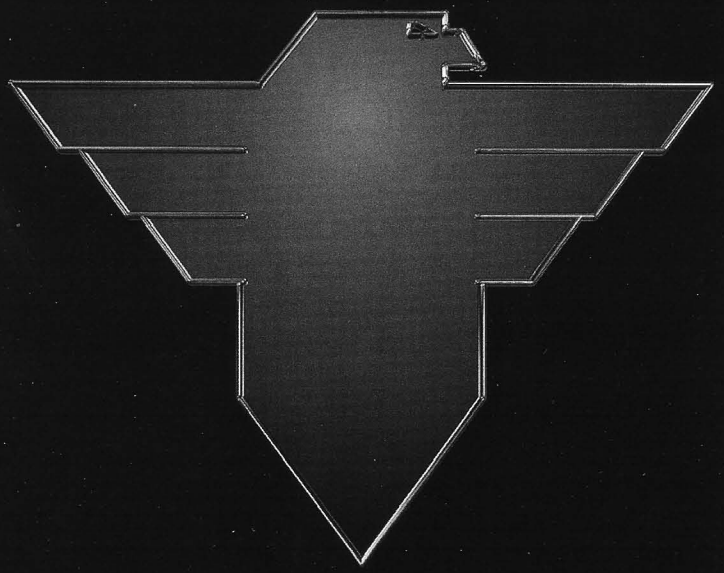
1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

1 Console Sega Saturn
2 Manette 1



FIRESTORM - THUNDERHAWK 2



Ordres De L'OTAN RRHTF - F1/99

De: Général John T. Maclaine, Commandant en chef de l'OTAN

À: NOM EFFACÉ POUR RAISON DE SÉCURITÉ

Date: 1999. Le nombre des lieux de conflit potentiel dans le monde a augmenté à un point tel que l'OTAN a été obligée de mettre en place une force de réaction rapide composée d'hélicoptères de combat.

Son nom de code - FIRESTORM.

Vous êtes FIRESTORM ONE, le pilote qui dirige cette force d'élite, vous êtes en état d'alerte permanent, prêt à vous envoler aux commandes de votre hélicoptère d'attaque Thunderhawk AH-73M afin d'effectuer des missions hautement dangereuses de par le monde.

Bonne chance.

L'hélicoptère d'attaque THUNDERHAWK AH-73M

Origine: U.S.A. Premier vol le 8 avril 1998.

Moteurs: Deux moteurs turbo T-800B de 1750 chevaux chacun, capacité de rentrer à la base avec un seul moteur si l'autre tombe en panne.

Performance: Vitesse maximale, 375 km/h. Plafond minimum en vol stationnaire 13500 pieds. Portée maximum (sans ravitaillement) 800 km.

Poids: Vide: 4 tonnes, poids de mission (brut) 5,5 tonnes

Systèmes: Conçu pour résister aux tirs de 12,7 mm et 30 mm, ce qui réduit nettement les pertes au combat dues aux dommages causés aux pièces essentielles de l'hélicoptère.

Armement: Mitraillette 30 mm, munitions à volonté
Missiles à tête chercheuse AGM-214, 28 au maximum
Lance-roquettes FFAR, 116 roquettes au maximum (lance 2 roquettes par tir)
Lance-obus RCS-233 Runaway, 4 maximum
Bombes MK-84 'Big Boy' 250 kg, 8 maximum
Bombes à fragmentation Mac-874A, 20 au maximum
Missiles anti-navires Mk-3 Penguin: 8 missiles au maximum
Grenades sous-marines RC-14: 8 au maximum

Menu Principal

FIRESTORM commence par une séquence d'introduction animée, suivie de l'écran titre. À partir de l'introduction, appuyez sur n'importe quel bouton pour aller au menu principal.

Mettez l'option voulue en surbrillance en utilisant les boutons du pavé directionnel et sélectionnez en appuyant sur le bouton C. Vous avez le choix entre:

CHARGER LE JEU:

Quand Load Game est sélectionné, on vous demandera d'entrer un mot de passe afin de charger une partie précédente. Pour cela, mettez en surbrillance les lettres de votre mot de passe en utilisant les boutons du pavé directionnel et sélectionnez avec le bouton C. Pour terminer, sélectionnez OK. Votre partie peut maintenant commencer. Vous pouvez également choisir de revenir à votre dernière partie qui a été automatiquement enregistrée et elle sera affichée à l'écran.

NOUVEAU JEU:

Lorsqu'un nouveau jeu est sélectionné, vous devrez choisir un nom (Name Request). Pour cela, mettez en surbrillance des lettres de votre choix en utilisant les boutons du pavé directionnel et sélectionnez avec le Bouton C. Puis sélectionnez OK. Vous pouvez maintenant avancer jusqu'à l'écran de sélection de mission (Mission Select).

ECRAN DES OPTIONS:

Quand l'écran des Options est sélectionné, on vous proposera 4 types d'options différentes.

Passez d'un titre à l'autre et d'une option à l'autre en utilisant les boutons du pavé directionnel.

Controle: Permet de reconfigurer toutes les commandes grâce auxquelles vous pouvez personnaliser votre méthode de contrôle.

Cet écran vous permet également de sélectionner le mode cockpit virtuel: mettez en surbrillance les boutons Gauche et Droit et utilisez le pavé multi-directionnel pour sélectionner respectivement les "vue à gauche" et "vue à droite". Nous recommandons ce mode pour les pilotes plus expérimentés.

Niveau: Choisissez entre Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

BGM (Musique de fond): Active/Désactive la musique de fond du jeu.

Quitter: Mettez EXIT en surbrillance en utilisant le pavé directionnel et sélectionnez en appuyant sur le Bouton C. Vous retournez au Menu principal.

Sélection de la campagne

Sur l'écran de sélection de la campagne, vous verrez une carte du monde.

Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des 8 campagnes en mettant en surbrillance l'option de votre choix avec le pavé directionnel et en sélectionnant, puis appuyant sur le Bouton C.

Lorsque vous aurez sélectionné votre campagne, vous recevrez un briefing complet sur votre mission.

Les différentes campagnes sont:

CAMPAGNE: Amérique du Sud #1

Trafic d'armes

Des rapports d'espionnage indiquent que les cartels de drogue colombiens font entrer de grandes quantités d'armes grâce à une piste d'atterrissage située au nord de la Colombie. À partir d'une base avancée de l'autre côté de la frontière, au Venezuela, vous devez coordonner vos attaques contre cette opération de trafic d'armes.

CAMPAGNE: Amérique du Sud #2

Avion furtif abattu

Lorsque les terroristes du Commando Rouge ont pris en otage trois diplomates de l'ambassade américaine à Lima, la capitale du Pérou, un avion furtif a été envoyé afin de les repérer. Mais cet avion a été abattu au dessus de la cordillère des Andes à l'est du Pérou. Les otages américains ont été relâchés et le pilote de l'avion furtif est toujours vivant mais il est en fuite dans le territoire contrôlé par le Commando Rouge. Vous devez aller à sa rescousse.

CAMPAGNE: canal du Panama

Crise au Panama

Le gouvernement élu démocratiquement a été renversé par une junte militaire sous le commandement du Général Hernando Dorada. Depuis, le canal du Panama - la voie de transport maritime principale entre le Pacifique et les Caraïbes - fait l'objet d'un blocus. Votre mission est de mettre fin à ce blocus et de libérer le canal.

CAMPAGNE: Amérique Centrale

Reprise d'une ville

Le dictateur panaméen, le Général Hernando Dorada, a attaqué le Costa Rica, pays voisin. Ses troupes ont établi une tête de pont dans la ville de San Lorenzo, tout près de la frontière. Votre mission est d'aider les troupes costariciennes à reprendre la ville.

CAMPAGNE: Europe de l'Est

Escorte de convoi

Voilà trois mois que les forces serbes assiègent la ville de Zavnik, dans l'Ex-Yougoslavie. Les habitants de la ville sont en train de mourir de faim et les convois d'aide internationale ne peuvent les atteindre. Vous allez escorter un convoi "d'Aide Sans Frontière" en route pour Zavnik, pour cela, il vous faudra rompre le siège.

CAMPAGNE: Moyen-Orient #1

Reconquête du territoire

L'histoire se répète lorsque l'Irak envahit de nouveau le Koweït. L'OTAN organise une réponse immédiate avec l'atterrissage de corps expéditionnaires de soldats britanniques et américains sur la côte koweïtienne du Golfe Persique. Mais pour ce faire, il faut mettre en déroute les forces ennemies qui occupent les têtes de pont, c'est ce en quoi consiste votre mission.

CAMPAGNE: Moyen-Orient #2

À propos de pétrole

Les tensions entre l'Irak et son voisin, la Jordanie, ont dégénéré en conflit lorsque les troupes irakiennes ont traversé la frontière pour se diriger vers la capitale jordanienne, Amman. Votre principal objectif est de porter assistance à l'armée jordanienne qui essaie de repousser les troupes d'invasion.

CAMPAGNE: Sud de la mer de Chine

Pirates

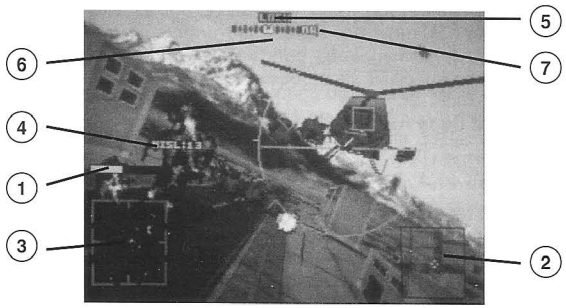
Voilà de nombreuses années que les pirates ratissent la mer de Chine. Ils se cachent dans les milliers de petites îles constituant l'archipel des Philippines, il est donc très difficile de les repérer. Un groupe de pirates en particulier, connu sous le nom de 'Black Skull Gang', attaque les bateaux de voyageurs entre la Malaisie et Manille, la capitale des Philippines. Ces trois derniers mois, ces pirates ont attaqué pas moins de vingt-quatre vaisseaux et tué quinze personnes. Votre mission est de mettre fin à leurs exactions.

Armer L'Helicoptere D'Attaque AH-73M THUNDERHAWK

Après avoir choisi une campagne, on vous présentera un écran d'armement. Chaque campagne possède une sélection des armes par défaut, mais ici vous avez la possibilité d'armer votre appareil à votre goût. Utilisez les Boutons du pavé directionnel pour passer en revue les différentes options de missiles. Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, mettez OK en surbrillance et appuyez sur le Bouton C. Toutefois, si vous désirez retourner à la liste des campagnes par défaut, mettez RESET (recommencer) en surbrillance, appuyez sur le Bouton C, puis mettez en surbrillance et sélectionnez OK. Vous êtes maintenant prêt à partir en mission - bonne chance!

Instruments du Cockpit

Le cockpit de votre hélicoptère d'attaque Thunderhawk AH-73M comprend tous les instruments les plus récents. Ces moniteurs multi-fonctions vous permettent de passer moins de temps à diriger l'hélicoptère, vous permettant ainsi de vous concentrer sur les combats.



1. NIVEAU DE BLINDAGE

Vous indique le niveau de blindage qu'il vous reste.

2. AFFICHAGE DE LA CARTE

L'affichage de la Carte vous procure une vue aérienne du terrain actuel, avec tous les objets au sol. Les cibles principales sont faciles à reconnaître car elles apparaissent sous la forme de points de couleur. La ligne en pointillés marque le périmètre de la zone de mission.

3. RADAR

Ici, toutes les menaces proches qui se trouvent dans votre zone de mission, sont affichées. Les menaces terrestres sont représentées par des points rouges, les menaces aériennes par des points jaunes et les missiles par des points blancs.

4. SÉLECTION DES ARMES

Ici, l'arme que vous utilisez actuellement est affichée. Lorsque tous vos missiles et bombes auront été largués, votre sélection des armes retournera automatiquement au Pistolet à Chaînes.

5. AFFICHAGE D'ALERTE DE DÉTECTION RADAR

Cet écran se mettra à clignoter en jaune pour vous avertir qu'une cible ennemie suit votre plan de vol. Il deviendra rouge quand votre position exacte a été repérée et qu'un ennemi s'est verrouillé sur vous. Un "bip" retentira également pour attirer votre attention. L'écran apparaît sous l'appellation LOCK (FERME) au-desssus du compas.

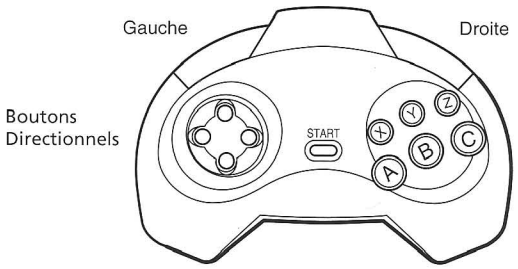
6. INDICATEUR DE RÉSULTAT DE MISSION.

Lorsque vous aurez atteint avec succès tous les objectifs de votre mission, les mots "Mission Complete" (Mission Accomplie) clignoteront en vert sur l'écran, juste sous votre boussole. Si toutefois vous veniez à échouer dans votre mission, "Mission Failed" (Echec) clignotera en rouge sur l'écran. Lorsqu'un de ces indicateurs apparaît à l'écran, vous êtes alors libre de quitter la zone de mission.

7. INDICATEUR DE CAP

La barre rouge se trouvant au-dessus du compas vous indique la trajectoire à suivre pour aller droit sur vos cibles principales.

Commandes (default)



Boutons Directionnels

Haut	Accélérer et faire avancer votre hélicoptère.
Bas	Ralentir et faire reculer votre hélicoptère.
Droite	Aller vers la droite.
Haut & Droite	Virage incliné vers la droite.
Gauche	Aller sur la gauche.
Haut & Gauche	Virage incliné sur la gauche.

Boutons de changement de vue

X Choisissez entre ces trois vues:
1 - Avec Cockpit.
2 - Sans Cockpit.
3 - Vue Extérieure.

Y Utilisé avec les boutons du pavé directionnel, les commandes suivantes sont obtenues:

Y + Droite	En planant, opérer une rotation sur la droite.
Y + Gauche	En planant, opérer une rotation sur la gauche.
Y + Haut	En planant, prenez de l'altitude.
Y + Bas	En planant, descendre en altitude.

En pressant les boutons de manière individuelle, vous changerez la cible sélectionnée pour la suivante.

Z Augmenter l'altitude en vol, utilisé en combinaison avec les commandes avant ou arrière du pavé directionnel.

A Tirer avec l'arme sélectionnée.

B Choisir entre les différentes armes disponibles.

C Descendre en altitude en vol, utilisé en combinaison avec les commandes avant ou arrière du pavé directionnel.

Boutons Shift

GAUCHE	Bouger la vue vers la Gauche.
DROITE	Bouger la vue vers la Droite.

MODE COCKPIT VIRTUEL SEULEMENT

Boutons Shift

GAUCHE	Fait tourner votre hélicoptère vers la Gauche.
DROITE	Fait tourner votre hélicoptère vers la Droite.
	N.B: En appuyant sur les deux boutons en même temps, vous pourrez centrer votre vue.
Bouton Start	Pendant la partie, le bouton Start met le jeu sur pause; si vous appuyez de nouveau sur ce bouton, le jeu reprendra.

ABANDONNER LA PARTIE

Appuyez sur le Bouton Start et les Boutons A, B & C en même temps et vous abandonnerez la partie en cours et retournerez à l'écran titre.

CARTE DE MISSION.

En appuyant sur le bouton Start, vous mettrez le jeu sur pause et ferez apparaître la Carte de Mission, sur laquelle vous pourrez voir vos positions, ainsi que celles de vos ennemis (points rouges) et de vos alliés (points bleus).

OBJECTIFS

Votre objectif est de réussir toutes les missions de chaque campagne. Vous pouvez choisir les campagnes dans l'ordre que vous désirez mais les missions de chaque campagne doivent être effectuées dans l'ordre chronologique. Certaines campagnes sont plus faciles que d'autres, mais il vous faudra les essayer pour savoir desquelles il s'agit.

Si vous terminez une mission avec succès, l'écran de debriefing apparaît.

Cet écran indique vos capacités en pourcentage et points. Vous obtiendrez un bonus si vous réussissez l'objectif principal de votre mission.

Quand vous avez réussi une mission et que votre performance est jugée exceptionnelle, vous obtenez une médaille, vous retournez ensuite à la salle de briefing pour que votre mission suivante vous soit présentée.

Lorsque vous avez réussi une campagne dans son intégralité, vous obtenez un Ruban de Campagne et vous retournez automatiquement à l'écran de sélection de campagne pour choisir votre prochaine campagne.

Si vous ne détruisez pas toutes vos cibles principales ou que vous ne parvenez pas à atteindre tous vos objectifs de mission mais que vous réussissez à quitter la zone de mission, l'écran de debriefing apparaît avec le pourcentage de vos capacités. Vous recevez un blâme pour votre échec et si vous recevez trois blâmes lors d'une campagne, vos barrettes de pilote vous sont enlevées et vous devez rester au sol.

CONSEILS DE JEU

Écoutez toujours attentivement chaque briefing de mission; cela vous permettra de préparer votre attaque avec précision.

Pour éviter d'être repéré par les radars, volez aussi bas que possible, mais faites attention aux arbres!

Ne vous engagez jamais dans des combats superflus au début de votre mission; allez droit sur vos cibles principales, puis, si votre blindage est suffisant, éliminez toutes les cibles restant au sol.

Ne quittez la zone de mission que si votre blindage est trop faible.

Credits

Programmeur en chef	Mark 'Mac' Avory
Conception et graphismes	Roberto Cirillo
Support de programmation et Conversion	Andrew 'Dude 'Howe
Programmation supplémentaire	David Long
Musique et effets sonores	Martin Iveson
Coordination de la production	Adrian Smith Troy Horton
Evaluation du jeu	Darren Price Tiziano Cirillo Jamie Morton Richard Morton Dave Ward
Producteur exécutif	Jeremy Smith

Garantie Limitée

Core Design Limited se réserve le droit d'apporter des changements au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Core Design Limited ne fait aucune garantie expresse ou implicite quant à ce produit fabriqué, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Si le produit lui-même (c.à.d. pas le programme logiciel, qui est fourni "tel quel") se révélait défectueux au cours de la période de garantie limitée de 90 jours, veuillez le retourner dans son état initial au lieu d'achat. Une preuve de l'achat est nécessaire pour valider la garantie de 90 jours.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :
Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéo sur des téléviseurs grand écran.

Distribué par CentreGold France
6, boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy

Pour plus d'informations sur nos produits, ou si vous rencontrez des problèmes avec ce logiciel, appelez le (1) 41 06 96 70 ou tapez 3615 USGOLD.

NOTES:

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

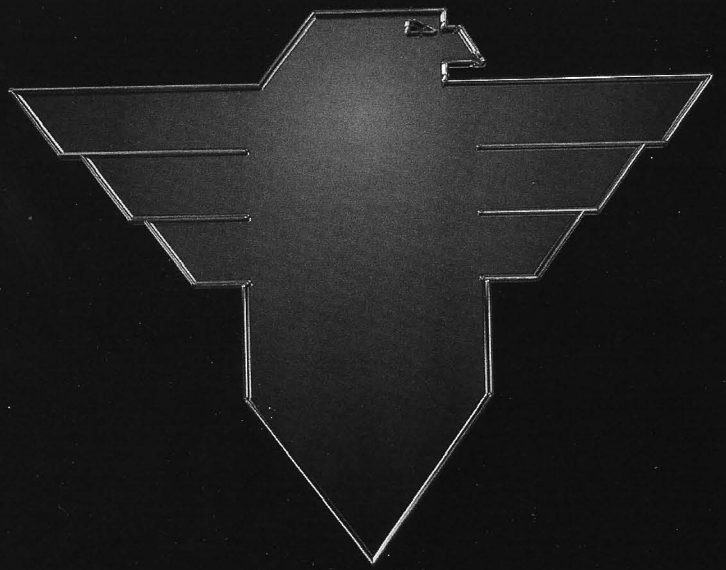
1 Sistema Sega Saturn
2 Mando de control 1



Sistema Sega Saturn

Mando de control 1

FIRESTORM - THUNDERHAWK 2



Óreenes De La OTAN PARA LA FORRH - F1/99

De: general John T. Maclaine, comandante supremo de la OTAN

Para: POR EL MOMENTO SE DESCONOCE EL NOMBRE

Fecha: 1999. Situaciones críticas por todo el mundo han llegado a tal punto de gravedad que, para resolverlas, la OTAN se ha visto obligada a organizar una fuerza operativa de reacción rápida compuesta por helicópteros (FORRH).

Su nombre en clave: TORMENTA DE FUEGO

En tu papel de TORMENTA DE FUEGO UNO, el piloto a la cabeza de esta fuerza de élite, tienes que estar preparado para entrar en acción las veinticuatro horas del día, a los mandos de un helicóptero de combate Thunderhawk AH-73M, para llevar a cabo una serie de misiones sumamente peligrosas en diferentes puntos del globo.

Buena suerte.

El Helicóptero De Combate THUNDERHAWK AH-73M

Origen: EE.UU. Primer vuelo: 8 abril 1998

Planta motriz: Dos turboejes T-800B de 1750 shp (cada uno), capaz de regresar a la base con un solo motor en funcionamiento.

Prestaciones: Velocidad máxima 378 Km/h; altitud mínima para vuelo estacionario 13.500 pies; alcance con la dotación normal de combustible 804 Km.

Pesos: En vacío 4.140 Kg; peso operativo (bruto) 5.465 Kg.

Sistemas: Diseñado para resistir a fuego enemigo de 12,7mm y 30mm, lo cual reduce enormemente el número de bajas en combate debidas a desperfectos en elementos esenciales para el vuelo.

Armamento: Ametralladora de 30mm: sin límite de munición
Misiles autoguiados Firestorm AGM-214: un máximo de 28 misiles
Contenedores para cohetes FFAR: un máximo de 116 (dispara dos a la vez)
Sistema de bombardeo de pistas de despegue (RCS son sus siglas en inglés): un máximo de 4 contenedores
Bomba Mk-84 "Big Boy" de 226Kg: un máximo de 8 bombas
Bomba de fragmentación Mac-874A: un máximo de 20 bombas
Misil antibuque Penguin Mk-3: un máximo de 8 misiles
Carga de profundidad RC-14: un máximo de 8 cargas

Menú Principal

FIRESTORM empieza con una introducción animada, que va seguida de la pantalla del título. Desde la introducción, se puede pasar al menú principal pulsando cualquier botón.

Destaca la opción que quieras utilizando el botón direccional, y selecciónala con el botón C. A continuación, se incluye una lista de estas opciones.

CARGAR PARTIDA

Cuando seleccionas esta opción, aparecen la pantalla de las contraseñas. Para cargar una partida que hayas guardado anteriormente, tienes que introducir la contraseña correspondiente destacando los caracteres que la componen con el botón direccional, y seleccionándolos con el botón C. Tras haberlo hecho, pulsa sobre OK y comenzará la partida.También puedes seleccionar la última partida que hayas jugado, la cual queda automáticamente guardada y aparece en pantalla.

PARTIDA NUEVA

Cuando seleccionas esta opción, aparece una pantalla en la que se te pide que introduzcas un nombre. Utiliza el botón direccional para destacar los caracteres que quieras, y el botón C para seleccionarlos. Cuando hayas acabado, destaca "OK" y pasarás a la pantalla de selección de misiones.

PANTALLA DE OPCIONES

Cuando se selecciona esta pantalla, aparecen los nombres de cuatro opciones principales.

Utiliza el botón direccional para pasar de una opción a otra y de un ajuste a otro dentro de cada opción.

CONTROL: Permite la configuración de todos los controles, de manera que puedas utilizar el método que más te guste.

En esta pantalla también puedes seleccionar la modalidad de cabina de piloto virtual. Para seleccionarla, tienes que utilizar el botón direccional para destacar el botón de la paleta izquierda (Left Paddle) o el de la derecha (Right Paddle) con el fin de seleccionar la vista izquierda o la derecha respectivamente. Esta modalidad sólo es recomendable para pilotos experimentados.

NIVEL: selecciona el nivel fácil (Easy), normal (Medium) o difícil (Hard).

BGM: sirve para encender y apagar la música del fondo incorporada al juego.

SALIDA: destaca esta opción con el botón direccional y selecciónala con el botón C para pasar al menú principal.

Seleccion De Campana

En la pantalla de selección de campaña podrás ver un mapa del mundo.

Puedes seleccionar cualquiera de las 8 campañas disponibles. Para ello, tienes que destacar la que quieras con el botón direccional, y seleccionarla con el botón C.

Cuando hayas seleccionado una campaña, recibirás todo tipo de detalles sobre la misión.

Estas campañas se enumeran a continuación:

CAMPAÑA: América del Sur 1

Contrabando de armas

Según informes de nuestro servicio de Inteligencia, los cárteles de drogas colombianos están haciendo contrabando de armas a gran escala a lo largo de un pasillo aéreo en el norte de Colombia. Tu misión es coordinar los ataques a la operación de contrabando de armas desde una base avanzada situada justo al otro lado de la frontera con Venezuela.

CAMPAÑA: América del Sur 2

Operación de rescate

Cuando los terroristas del movimiento Comando Rojo hicieron prisioneros a tres diplomáticos de la embajada de Estados Unidos en Lima, capital de Perú, se envió una nave en una misión de sigilo con el fin de averiguar su paradero. Dicha nave fue derribada en alguna parte de la cordillera montañosa que se alza en el este de Perú. Los rehenes americanos fueron liberados, pero el piloto de la nave derribada está vivo y se encuentra en alguna parte del territorio dominado por el Comando Rojo. Tienes que ir allí y ayudarle a escapar.

CAMPAÑA: Canal de Panamá

Crisis en el canal

El gobierno democráticamente elegido ha sido derrocado por un golpe militar dirigido por el general Hernando Dorada. Desde entonces, el Canal de Panamá –la principal línea de navegación entre el Pacífico y el Caribe– ha quedado bloqueado. Tu misión es desbloquearlo.

CAMPAÑA: América Central

Volver a tomar la ciudad

El dictador panameño, general Hernando Dorada, ha atacado a su país vecino Costa Rica. Sus tropas han establecido una cabeza de desembarco en la ciudad de San Lorenzo, justo al otro lado de la frontera. Tu trabajo consiste en ayudar a las tropas puertoriqueñas a recuperar la ciudad.

CAMPAÑA: Europa del Este

Convoy de escolta

Las fuerzas serbias han estado asediando la ciudad de Zavnik en la antigua Yugoslavia durante los tres últimos meses. La población de Zavnik no tiene alimentos y los convoys de ayuda humanitaria no pueden llegar hasta ella. Vas a escoltar un convoy de Ayuda Sin Fronteras para asegurarte de que llega a la ciudad, y la única forma de hacerlo es poniendo final al asedio.

CAMPAÑA: Medio Oriente 1

Liberar territorio

La historia se repite cuando Iraq invade Kuwait. La OTAN está planeando una respuesta inmediata consistente en el aterrizaje de una fuerza operativa de marines británicos y estadounidenses en la costa del Golfo Pérsico de Kuwait. Pero, para poder hacerlo, antes tienes que ayudarles a despejar la cabeza de playa de fuerzas enemigas.

CAMPAÑA: Medio Oriente 2

Disputa petrolífera

La tensión en el Medio Oriente entre Iraq y su vecina Jordania alcanzó un punto crítico cuando las tropas iraquíes cruzaron la frontera en dirección hacia la capital de Jordania, Amman. Tu principal objetivo es ayudar al ejército jordano a rechazar la fuerza invasora.

CAMPAÑA: Mar de China Meridional

Piratería

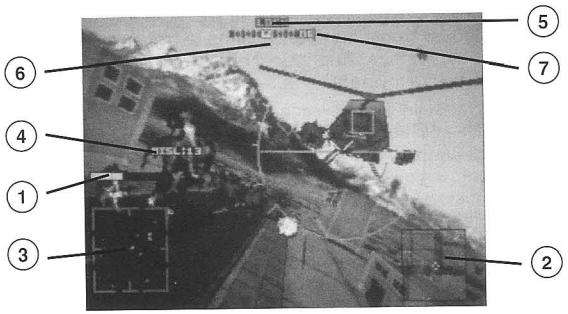
El Mar de China Meridional lleva muchos años plagado de piratas. Es muy difícil averiguar su paradero porque se esconden en cientos de pequeñas islas del archipiélago de las Filipinas. Una de estas bandas de piratas, conocida como "La Banda de la Calavera Negra", ha estado atacando barcos de pasajeros que se dirigían desde Malasia a Manila, capital de Filipinas. Durante los últimos tres meses, los piratas han atacado veinticuatro barcos o más, y han asesinado a quince personas. Tu misión consiste en poner fin a sus fechorías asesinas.

Armamento del helicóptero de ataque THUNDERHAWK AH-73M

Después de seleccionar una campaña aparecerá la pantalla de selección de armamento. Cada campaña tiene una selección de armas por defecto, pero puedes elegir las que prefieras. Utiliza el botón direccional para pasar de un tipo de misil a otro y, cuando hayas seleccionado las que quieres, destaca OK y pulsa el botón C. Si cambias de opinión y quieres utilizar la selección prefijada, basta con que destaques "RESET", pulses el botón C y luego destaques y selecciones "OK". Cuando hayas hecho esto, estarás preparado para iniciar la misión, ¡buena suerte!

Instrumentación De La Cabina Del Piloto

La cabina de tu helicóptero de ataque Thunderhawk AH-73M contiene la instrumentación más moderna que se puede encontrar hoy en día. Esos monitores multiusos te permiten pasar menos tiempo controlando el helicóptero, y más concentrándote en el combate.



1. NIVEL DE BLINDAJE

Este monitor indica el nivel de eficacia de tu blindaje.

2. MONITOR DEL MAPA

El monitor del mapa te presenta una vista de pájaro del terreno que estés sobrevolando, incluyendo los objetos que hay en el suelo. Los blancos principales aparecen representados por puntos de colores. También podrás ver una línea de puntos que indica el perímetro de la zona de la misión.

3. RADAR

Este monitor muestra cualquier elemento situado a corta distancia dentro de la zona de la misión y que pueda suponer una amenaza. Las amenazas terrestres están representadas por puntos rojos, las amenazas aéreas por puntos amarillos y los misiles por puntos blancos.

4. SELECCIÓN DE ARMAS

Este monitor muestra el arma que estés usando. Cuando hayas utilizado todos los misiles y bombas que llevabas, la ametralladora quedará seleccionada automáticamente.

5. LUZ DE AVISO DE DETECCIÓN POR RADAR

Esta luz lanza destellos de color ámbar cuando un enemigo haya detectado tu rumbo de vuelo. Se volverá roja cuando el enemigo haya averiguado tu posición exacta y haya fijado su arma en ti. También podrás oír un sonido electrónico intermitente que llamará tu atención sobre la LADR. Este dispositivo se encuentra encima del compás y está señalado con la palabra "LOCK".

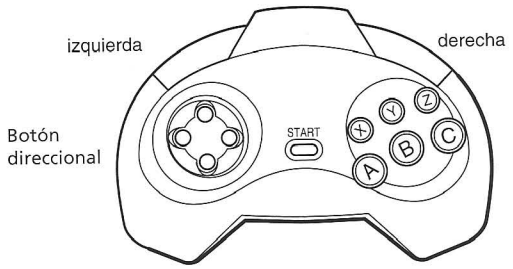
6. INDICADOR DEL RESULTADO DE LA MISIÓN

Cuando hayas cumplido todos los objetivos de una misión, el mensaje "Mission Complete" (Misión cumplida) aparecerá justo debajo de la brújula lanzando destellos verdes. No obstante, si no cumples la misión, el mensaje "Mision Failed" aparecerá en la pantalla lanzando destellos rojos. Una vez que uno de estos indicadores se haya encendido, podrás abandonar la zona de la misión.

7. INDICADOR DEL RUMBO

La barra roja que aparece encima de la brújula indica el rumbo que tienes que seguir para llegar a tus blancos principales.

Controles (default)



Botón direccional

Parte superior	Acelera y mueve el helicóptero hacia delante.
Parte inferior	Frena y mueve el helicóptero marcha atrás.
Parte derecha	Mueve el helicóptero hacia la derecha.
Parte superior y derecha	Sirven para que el helicóptero se incline hacia la derecha.
Parte izquierda	Mueve el helicóptero hacia la izquierda.
Parte superior e izquierda	Sirven para que el helicóptero se incline hacia la izquierda.

Botón X — Sirve para cambiar entre tres puntos de vista:
1. Con la cabina del piloto
2. Sin la cabina del piloto
3. Vista exterior

Botón Y — utilizado junto con el botón direccional

Y+Derecha	Mientras el helicóptero está en vuelo estacionario, sirve para girarlo hacia la derecha.
Y+Izquierda	Mientras el helicóptero está en vuelo estacionario, sirve para girar lo hacia la izquierda.
Y+Superior	Mientras el helicóptero está en vuelo estacionario, sirve para aumentar su altitud.
Y+Inferior	Mientras el helicóptero está en vuelo estacionario, sirve para disminuir su altitud.

Si lo pulsas sin ningún botón direccional, cambiarás de blanco y pasarás a apuntar al segundo más cercano.

Z — Si lo pulsas junto con el botón direccional, la altitud del helicóptero aumentará al mismo tiempo que se mueve hacia delante o hacia atrás.

A — Sirve para disparar con el arma que tengas seleccionada.

B — Sirve para recorrer las armas disponibles.

C — Si lo pulsas junto con el botón direccional, la altitud del helicóptero disminuirá al mismo tiempo que se mueve hacia delante o hacia atrás.

Botones del borde superior

IZQUIERDO	Hace girar el helicóptero a la izquierda.
DERECHO	Hace girar el helicóptero a la derecha.

SÓLO MODALIDAD DE CABINA VIRTUAL

Botón Start — Sirve para detener la partida, y si se pulsa una segunda vez, sirve para reanudarla.

Botones del borde superior

IZQUIERDO	Sirve para girar la imagen hacia la izquierda.
DERECHO	Sirve para girar la imagen hacia la derecha.

NOTA: Si pulsas los dos a la vez, centrarás la imagen.

CÓMO ABANDONAR LA PARTIDA

Si pulsas a la vez el botón Start, A, B y C, abandonarás la partida que estés jugando y regresarás a la pantalla del título.

MAPA DE LA MISIÓN

Al pulsar el botón Start, el juego se detendrá y aparecerá el mapa de la misión. Este mapa te muestra tu posición junto con la de tus enemigos (puntos rojos) y la de tus aliados (puntos azules).

OBJETIVOS

Nuestro principal objetivo es completar con éxito todas las misiones de cada campaña. Eres libre de elegir las campañas en el orden que quieras, pero las misiones hay que completarlas en orden cronológico. Algunas campañas son más fáciles que otras, pero tendrás que probarlas para averiguarlo.

Si cumples con éxito una misión, aparecerá la pantalla de informes sobre la operación.

Esta pantalla refleja por medio de porcentajes y puntos, lo habilidoso que eres. Si consigues cumplir el objetivo principal de una misión, se te concederá una bonificación.

Después de haber cumplido una misión, si has hecho más de lo que era estrictamente tu deber, se te condecorará con un Galón de Campaña y regresarás a la pantalla de selección de campaña para que escojas la siguiente.

Si no destruyes todos los blancos principales, o no cumples todos los objetivos de una misión, pero consigues salir de la zona de la misión, la pantalla de información sobre la operación aparecerá en pantalla y en ella podrás ver la evaluación de tus habilidades expresada en porcentajes. Si fallas, recibirás un punto negativo. Si acumulas 3 puntos negativos en una campaña, se te despojará de tus alas de piloto y no podrás volver a volar.

SUGERENCIAS PARA EL COMBATE

Asegúrate de que escuchas con atención la información sobre la misión, ya que ésta es la mejor manera de planear tu ataque.

Vuela bajo para evitar que el enemigo te detecte con su radar, ¡pero ten cuidado con los árboles!

Procura no entrar en combate en las primeras fases de una misión. Lo mejor es concentrarte primero en la destrucción de los objetivos principales y luego, si las condiciones de tu blindaje lo permiten, en la de los blancos terrestres que queden.

No salgas de la zona de la misión, a no ser que las condiciones de funcionamiento de tu blindaje sean insuficientes.

Ficha Tecnica

Programador jefe	Mark 'Mac' Avory
Diseño y gráficos	Roberto Cirillo
Ayuda para la programación y conversión	Andrew 'Dude' Howe
Programación adicional	David Long
Música y efectos de sonido	Martin Iveson
Coordinación de la producción	Adrian Smith Troy Horton
Evaluación del juego	Darren Price Tiziano Cirillo Jamie Morton Richard Morton Dave Ward
Productor ejecutivo	Jeremy Smith

Garant'a limitada

Core Design Limited se reserva el derecho a efectuar mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Core Design Limited no efectua garant'as expresas o implicadas con respecto a este material fabricado, su calidad, comercializaci—n, o idoneidad o cualquier otro prop—sito particular. Si se produjera algun desperfecto durante los 90 d'as de garant'a limitada en el producto (o sea, no en el programa de software adjunto) s'rvase devolverlo en sus condiciones originales al establecimiento donde lo adquiri—. Se precisará un comprobante de compra para incluirse en la garant'a de 90 d'as.

ESTA GARANT'A LIMITADA NO AFECTA OTROS DERECHOS LEGISLATIVOS.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:
Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

NOTES:

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

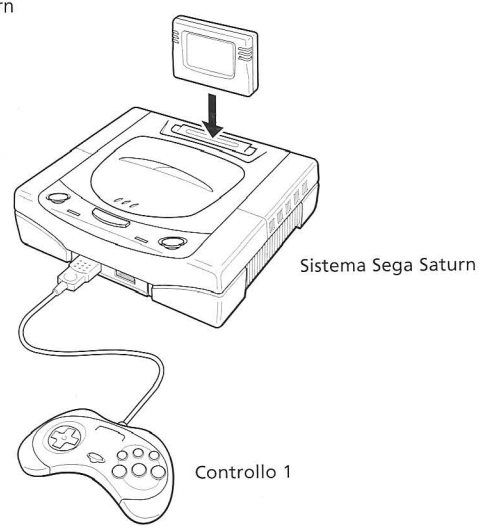
Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD — facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

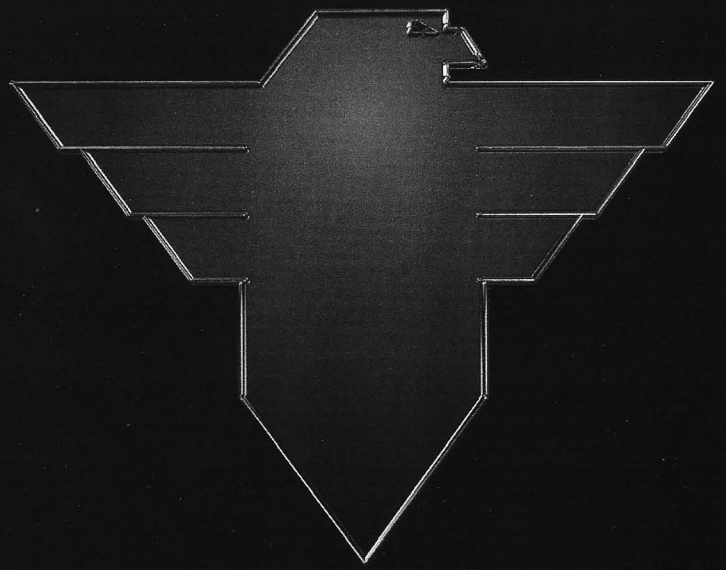
1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei Cd con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

1 Sistema Sega Saturn
2 Controllo 1



FIRESTORM - THUNDERHAWK 2



Ordini RRHTF NATO - F1/99

Da: Generale John T. Maclaine, Comandante supremo della NATO

A: NOME CANCELLATO IN CASO DI BISOGNO

Data: 1999. I conflitti in tutte le parti del mondo sono aumentati in modo tale da obbligare la NATO ad intervenire rapidamente con un'unità speciale di elicotteri per combatterli.

Nome in codice: FIRESTORM (TEMPESTA DI FUOCO)

Nei panni di FIRESTORM UNO, pilota leader di questa unità speciale, devi essere a disposizione ventiquattro ore su ventiquattro, pronto a intervenire con il tuo elicottero d'assalto Thunderhawk AH-73M in una serie di missioni pericolosissime in tutto il mondo.

Buona fortuna.

L'Elicottero D'Assalto THUNDERHAWK AH-73M

Origine:	USA. Volo inaugurale 8 aprile 1998
Motori:	Due motori turboasse T-800B da 1750 SHP (ciascuno), con possibilità di ritorno alla base con un solo motore in funzione.
Prestazioni:	Velocità massima: 235 m/h. Altezza minima volo a punto fisso: 13500 piedi.
Massima autonomia (combustibile in dotazione):	500 miglia.
Pesi:	A vuoto: 9127 libbre; Peso in missione (pieno carico): 12048 libbre.
Sistemi:	Progettato per resistere al fuoco nemico di 12.7mm e 30mm, riducendo così notevolmente perdite in combattimento causate da danni ad importanti componenti di volo.
Armamento:	Mitragliatrice da 30mm: dotazione di munizioni illimitata; Missili teleguidati AGM-214 Firestorm: massimo 28 missili a dis posizione; Razzi a sganciamento FFAR: Minimo di 116 razzi (spara 2 alla volta); Sistema a raffica spontanea RCS-233: Massimo di 4 contenitori sganciabili; Bomba "Big Boy" Mk-84 da 500 libbre: massimo di 8 bombe; Bomba a grappolo Mac-874A: massimo di 20 bombe; Missili anti-incrociatore Penguin Mk-3: massimo di 8 missili; Carica di profondità RC-14: massimo di 8 cariche di profondità.

Menu Pricipale

FIRESTORM inizia con una videata introduttiva animata. La videata introduttiva è seguita dalla videata di testa. Dalla videata introduttiva, premi qualsiasi pulsante per andare al Menu principale.

Evidenzia l'opzione scelta usando il pulsante direzionale e seleziona premendo il pulsante C. Vengono offerte le seguenti opzioni:

CARICA GIOCO

Quando selezioni Carica Gioco, apparirà una videata della parola d'ordine. Per caricare un gioco precedente, digita la parola d'ordine attinente evidenziando le lettere della tua parola d'ordine usando il pulsante direzionale e conferma, quando è evidenziata completamente, premendo il pulsante C e seleziona OK. Il gioco adesso inizierà. Puoi anche selezionare il tuo ultimo gioco che viene automaticamente memorizzato e visualizzato.

NUOVO GIOCO

Quando viene selezionato Nuovo Gioco, apparirà la videata Richiesta Ñome. Digita un nome evidenziando i caratteri scelti usando il pulsante direzionale e conferma premendo il pulsante C. Quando avrai finito evidenzia e seleziona OK. Andrai ora alla videata Seleziona Missione.

VIDEATA DELLE OPZIONI

Quando la videata delle opzioni è selezionata, verranno visualizzate 4 opzioni principali.

Scorri i titoli principali e le opzioni usando il pulsante direzionale.

COMANDI: ti consente di riconfigurare tutti i comandi in modo da personalizzare il metodo di controllo del gioco.

In questa videata puoi anche selezionare una modalità abitacolo virtuale, evidenziando il pulsante Sinistro o Destro in alto utilizzando il pulsante direzionale per selezionare rispettivamente 'view left' (visualizza a sinistra) e 'view right' (visualizza a destra). Questa modalità è raccomandata per i piloti più esperti.

LIVELLO: scegli tra Easy (Facile), Medium (Medio) o Hard Game (Difficile).

MUSICA DI SOTTOFONDO: accendi (on) o spegni (off) la musica di sottofondo del gioco.

ESCI: evidenzia ESCI usando il pulsante direzionale e seleziona premendo il pulsante C che ti farà tornare sul menu principale.

Selezione Della Campagna

Sulla videata di Selezione Campagna vedrai la cartina del mondo.

Puoi selezionare una delle 8 campagne evidenziando l'opzione scelta usando il pulsante direzionale e seleziona premendo il Pulsante C.

Quando avrai selezionato una campagna, riceverai le istruzioni dettagliate di missione.

Le campagne sono le seguenti:

CAMPAGNA: Sud America n° 1

Contrabbando di armi

I rapporti dei servizi segreti indicano che i cartelli della droga colombiani stanno contrabbandando grandi quantità di armi servendosi di una pista di atterraggio nella Colombia del nord. Il tuo compito consiste nel coordinare gli attacchi a quest'operazione di contrabbando di armi da una base di comando appena oltre i confini in Venezuela.

CAMPAGNA: Sud America n° 2

Aereo invisibile abbattuto

Quando i terroristi del movimento del Commando Rosso presero in ostaggio tre diplomatici dall'ambasciata degli Stati Uniti nella capitale peruviana Lima, venne inviato un aereo invisibile per scoprire dove si trovavano. L'aereo venne abbattuto sulla Cordigliera nel Peru orientale. Gli ostaggi americani sono stati rilasciati, ma il pilota dell'aereo è ancora vivo e si trova ancora nel territorio del Commando Rosso. Devi recarti lì e portarlo in salvo.

CAMPAGNA: Stretto di Panama

Crisi nello stretto

Il governo eletto con elezioni democratiche è stato rovesciato dalla giunta militare comandata dal generale Hernando Dorada. Da allora lo stretto di Panama, la via marittima principale tra il Pacifico e i Caraibi, è stato assediato. La tua missione è rompere l'assedio e liberare lo stretto.

CAMPAGNA: America Centrale

Città riconquistata

Il dittatore panamense, generale Hernando Dorada, ha attaccato il paese confinante del Costa Rica. Le sue truppe hanno stabilito una testa di ponte nella città di San Lorenzo, appena oltre il confine. Il tuo compito è assistere le truppe del Costa Rica nella riconquista della città.

CAMPAGNA: Europa dell'Est

Scorta ai convogli dei soccorsi

È da tre mesi che le forze serbe tengono sotto assedio la città di Zavnik nella ex Iugoslavia. La popolazione di Zavnik sta morendo di fame e convogli dei soccorsi non riescono a raggiungerla. Dovrai scortare il convoglio "Soccorsi senza frontiere" nella città e l'unico modo per farlo è interrompere l'assedio.

CAMPAGNA: Medio Oriente n° 1

Riconquista del territorio.

La Storia si ripete quando l'Iraq invade il Kuwait. La NATO sta organizzando una risposta immediata con lo sbarco di un'unità speciale di marine inglesi e americani sulla costa del Kuwait sul golfo. Affinché questa operazione possa essere attuata, dovrai liberare il punto di sbarco dalle forze nemiche.

CAMPAGNA: Medio Oriente n° 2

Contesa per il controllo del petrolio.

La tensione nel Medio Oriente tra l'Iraq e la vicina Giordania si inasprisce quando le truppe irachene attraversano il confine diretti verso la capitale giordana Amman. Il tuo obiettivo principale è assistere l'esercito giordano nel respingere l'esercito invasore.

CAMPAGNA: Mar Cinese settentrionale

Pirateria

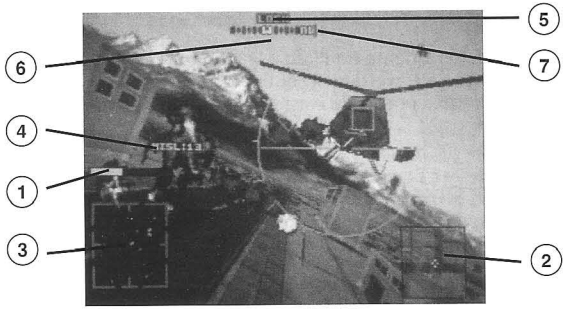
Per anni il Mar Cinese settentrionale è stato infestato dai pirati. Si nascondono sulle centinaia di isolette dell'arcipelago delle Filippine e di conseguenza sono difficili da catturare. Una banda di pirati, conosciuta come la "banda del teschio nero", ha attaccato le navi passeggeri che viaggiavano dalla Malaysia alla capitale delle Filippine, Manila. Negli ultimi tre mesi hanno attaccato almeno ventiquattro navi e ucciso quindici persone. Il tuo compito è fermare questi assassini.

Come Amare l'elicottero d'assalto Thunderhawk AH-73M

Dopo aver selezionato una campagna verrà visualizzata la videata degli armamenti. Ogni campagna ha una selezione di armi predefinita, ma hai la possibilità di scegliere il tuo armamento. Usa il pulsante direzionale per scorrere le varie opzioni di missili e quando avrai una selezione che ti soddisfa, evidenzia OK e premi il pulsante C. Se volessi tornare all'allestimento di campagna predefinito, evidenzia RESET e premi il pulsante C, quindi evidenzia e seleziona OK. Quindi sarai pronto per portare a termine la tua missione. Buona Fortuna!

Strumantazione Dell'Abitacolo

L'abitacolo del tuo elicottero d'assalto Thunderhawk AH-73M contiene strumenti all'avanguardia. I monitor multifunzionali ti permettono di passare meno tempo a controllare il tuo elicottero e di concentrarti nel combattimento.



1. LIVELLO DELLA CORAZZA

Indica lo stato della corazza.

2. VISUALIZZATORE MAPPA

La modalità Mappa ti fornisce delle immagini video del terreno attuale, oltre a mostrare tutti gli obiettivi terrestri. I bersagli principali possono essere facilmente individuati sotto forma di puntini colorati. Sulla mappa vedrai inoltre una linea di puntini che indicherà il perimetro della zona di missione.

3. RADAR

Visualizza tutte le minacce che si trovano a breve portata nella zona di missione. Le minacce terrestri sono visualizzate con dei puntini rossi, le minacce aeree con dei puntini gialli e i missili con dei puntini bianchi.

4. SELEZIONE DELLE ARMI

Mostra l'arma che stai attualmente utilizzando. Quando avrai esaurito tutti i tuoi missili e tutte le tue bombe, la selezione armi passerà automaticamente all'opzione Mitragliatrice.

5. VISUALIZZATORE ALLARME RADAR (RDWD)

Questo visualizzatore giallo lampeggerà per avvertirti che un bersaglio nemico sta seguendo il tuo percorso di volo. Diventerà rosso quando la tua posizione sarà stata individuata esattamente e un bersaglio nemico si sarà bloccato su di te. Un bip ti segnalerà il visualizzatore RDWD. Il visualizzatore verrà indicato dalla parola LOCK posta sopra la bussola.

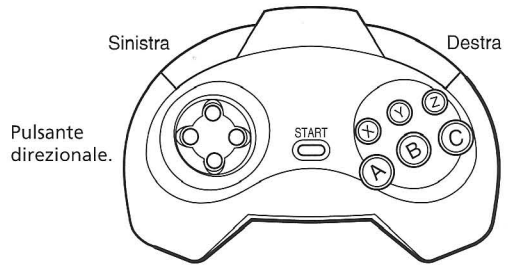
6. INDICATORE ESITO MISSIONE

Quando avrai raggiunto tutti gli obiettivi di una missione, appena sotto alla bussola apparirà il messaggio lampeggiante in verde 'Mission Complete' (Missione compiuta). Se fallirai la missione, sulla videata lampeggerà in rosso il seguente messaggio "Mission Failed" (Missione fallita). Quando si accenderà uno di questi indicatori, potrai lasciare la zona di missione.

7. INDICATORE DI ROTTA

La Barra Rossa che si trova sopra la bussola ti mostra la rotta da seguire per i tuoi Bersagli Principali.

Comandi (default)



Pulsante direzionale.

Su: accelera e muove l'elicottero in avanti.

Giù: decelera e muove l'elicottero all'indietro.

Destra: muove l'elicottero a destra.

Su + Destra: inclina l'elicottero a destra.

Sinistra: muove l'elicottero a sinistra.

Su + Sinistra: inclina l'elicottero a sinistra.

Pulsanti che modificano la visuale.

Pulsante X scorre tre opzioni:
1 - Con abitacolo
2 - Senza abitacolo
3 - Visuale esterna

Pulsante Y usato insieme al pulsante direzionale potrà far sì che:
Y + destra: girare a destra durante il volo a punto fisso.
Y + sinistra: girare a sinistra durante il volo a punto fisso.
Y + su: salire durante il volo a punto fisso.
Y + giù: scende durante il volo a punto fisso.

Premendoli individualmente, il bersaglio correntemente selezionato si sposterà a quello successivo.

Pulsante Z: quando è usato insieme ai movimenti in avanti e all'indietro sul pulsante direzionale, aumenta l'altitudine durante il volo.

Pulsante A: Spara con l'arma correntemente selezionata.

Pulsante B: Scorre le varie armi disponibili.

Pulsante C: quando è usato insieme ai movimenti in avanti e all'indietro sul pulsante direzionale, diminuisce l'altitudine durante il volo.

Pulsante posteriore sinistro: ruota l'elicottero a sinistra.

Pulsante posteriore destro: ruota l'elicottero a destra.

SOLO PER LA MODALITÀ ABITACOLO VIRTUALE

Pulsante posteriore sinistro: ruota la visuale a sinistra.

Pulsante posteriore destro: ruota la visuale a destra.

N.B. Premendo entrambi i pulsanti la visuale verrà centrata.

Pulsante Start: Premendo il pulsante Start durante il gioco mette il gioco in pausa e premendolo di nuovo avvia di nuovo il gioco.

PER ABBANDONARE IL GIOCO

Premendo il pulsante Start insieme ai pulsanti A, B & C durante il gioco, abbandona il gioco corrente e ritorna alla videata titoli.

MAPPA DI MISSIONE

Premendo il pulsante Start metterai il gioco in pausa e accederai alla Mappa di missione. Questa mappa ti mostra la tua posizione e quella dei nemici (puntini rossi) e degli alleati (puntini blu).

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo consiste nel portare a termine tutte le missioni di ogni campagna. Puoi scegliere di cominciare con la campagna che desideri, ma le missioni dovranno essere completate in ordine cronologico. Alcune missioni sono più difficili di altre, ma sta a te scoprire quali.

Quando avrai completato una missione, apparirà la videata della chiamata al rapporto.

Questa videata mostrerà le tue qualità in percentuale e in punti. Se completerai il tuo obiettivo principale, ti verrà assegnato un bonus.

Se nel completamento di una missione le tue prestazioni saranno andate oltre il tuo dovere, ti verrà data una medaglia e poi verrai portato nella stanza delle istruzioni per ricevere le informazioni sulla prossima missione.

Se completerai una campagna, ti verrà offerto un nastrino della campagna e poi ritornerai alla videata di selezione della campagna per scegliere la tua prossima campagna.

Se non distruggerai tutti gli elementi principali o non raggiungerai gli obiettivi di missione, ma sarai riuscito a volare fuori dalla zona della missione, apparirà la videata delle Istruzioni che ti mostrerà la percentuale di distruzione. Riceverai un nota di demerito (un fallimento). Se riceverai tre note di demerito in una delle operazioni, verrai messo a terra e privato dei tuoi gradi di pilota.

CONSIGLI PER IL COMBATTIMENTO

Ascolta con attenzione le istruzioni di missione poiché ti saranno utili per elaborare il tuo piano di attacco.

Per evitare di essere individuato dal radar nemico, vola il più basso possibile ma stai attento agli alberi!

Non ti far coinvolgere troppo dai primi stadi della missione; occupati subito degli obiettivi principali e poi elimina tutti i bersagli terrestri residui, sempre che tu possieda una sufficiente corazza.

Lascia la zona di missione solo quando il livello della corazza è basso.

Titoli Di Coda

Capo programmatore	Mark 'Mac' Avory
Design e grafica	Roberto Cirillo
Aiuto programmazione e conversione	Andrew "Dude" Howe
Programmazione supplementare	David Long
Musica ed effetti sonori	Martin Iveson
Coordinazione produzione	Adrian Smith Troy Horton
Controllo di qualità	Darren Price Tiziano Cirillo Jamie Morton Richard Morton Dave Ward
Produttore esecutivo	Jeremy Smith

Garanzia Limitata

La Core Design Limited si riserva, in qualsiasi momento, il diritto di perfezionare senza preavviso il prodotto descritto nel presente manuale. La Core Design Limited non concede garanzie espresse o implicite riguardo al materiale prodotto in questione, alla sua qualità, commericiabilità e idoneità a fini particolari. Qualora il prodotto stesso (quindi non il programma software, che viene fornito "cos" come è") dovesse risulatare difettoso entro i 90 giorni della garanzia limitata, riportarlo al punto di acquisto nelle sue condizioni originali, insieme alla prova di acquisto necessaria per l'applicazione della garanzia limitata di 90 giorni.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON HA EFFETTO SUI DIRITTI LEGALI DELL'UTENTE.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:
Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

NOTES: