

SEGA™

SEGA SATURN™



F I R E S T O R M  
T H U N D E R H A W K 2



LOCATE, INTERCEPT & DESTROY

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT  
disc

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

CORE  
DESIGN LIMITED

# 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.

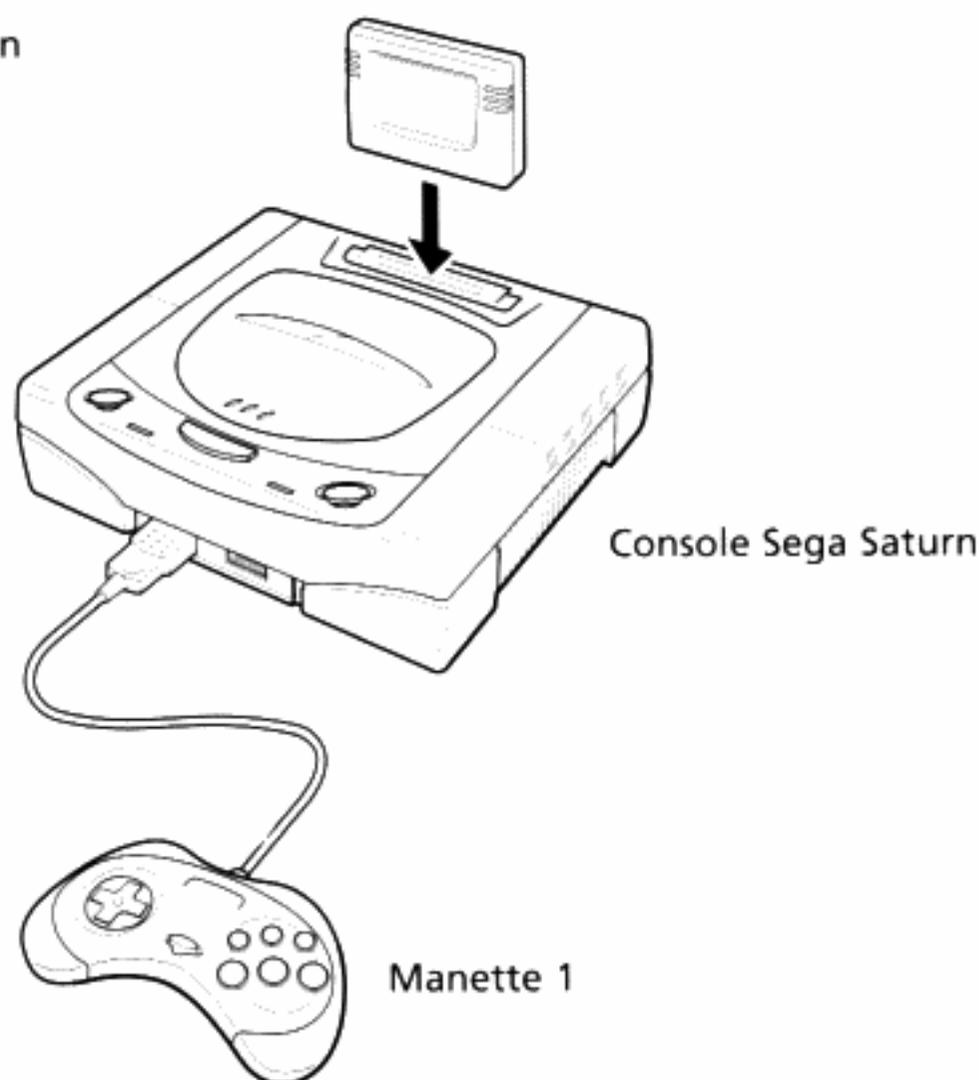
# Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

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.

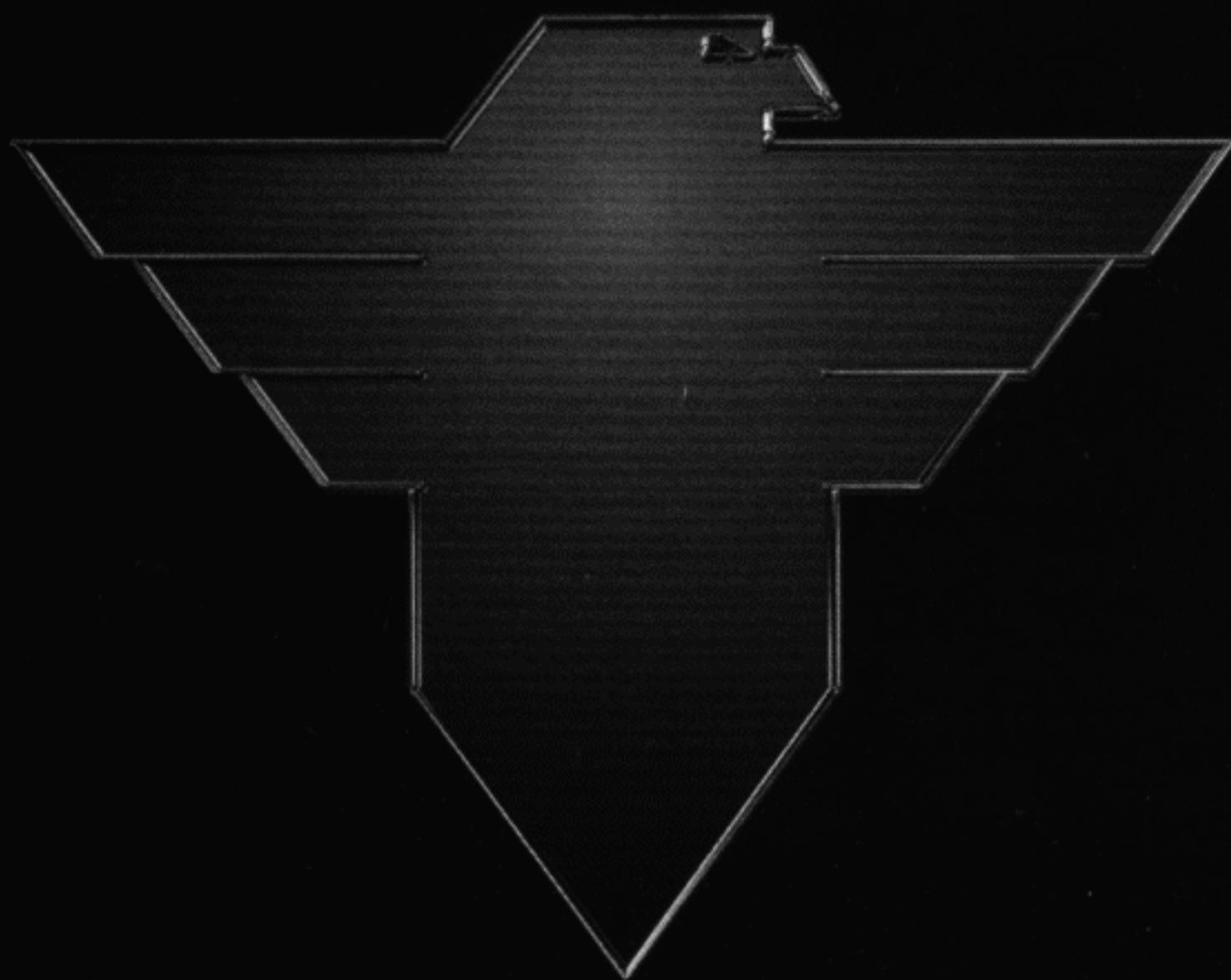
1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton 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.

**Contrôle:** 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 Zavisnjak, 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 Zavisnjak, 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

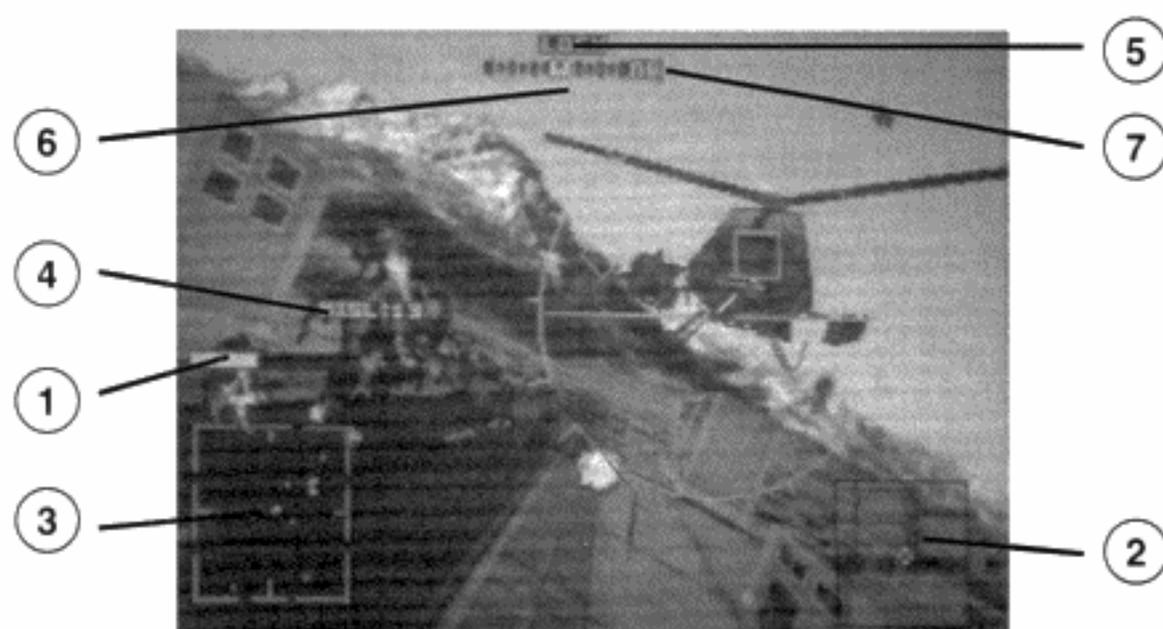
Voilà de nombreuses années que les pirates ratissent la mer de Chine. Ils se cachent dans les milliers de petites îles constituant l'archipel des Philippines, il est donc très difficile de les repérer. Un groupe de pirates en particulier, connu sous le nom de 'Black Skull Gang', attaque les bateaux de 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-dessus du compas.

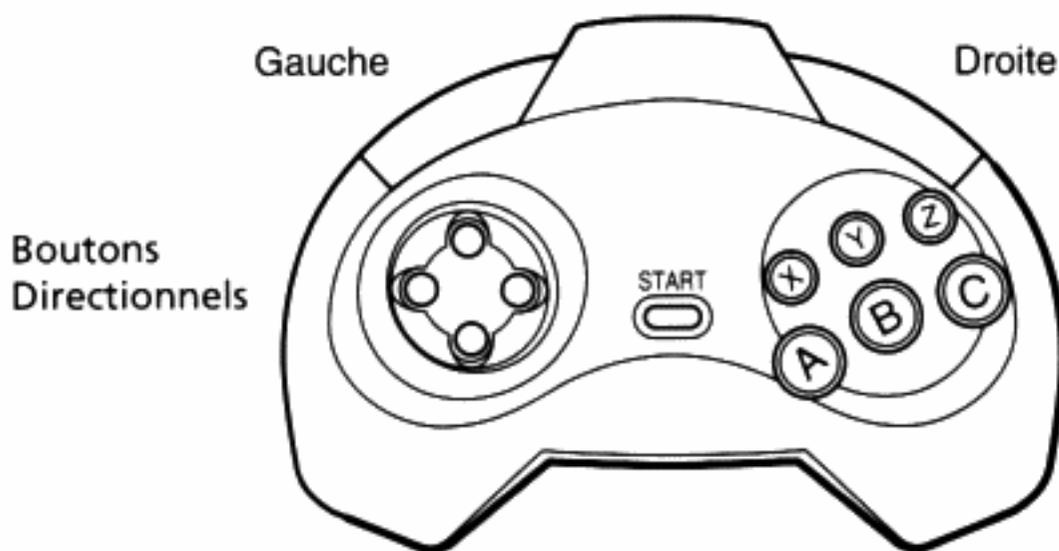
#### **6. INDICATEUR DE RÉSULTAT DE MISSION.**

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 abandonnez la partie en cours et retournerez à l'écran titre.

## **CARTE DE MISSION.**

En appuyant sur le bouton Start, vous mettez 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'AFECTE 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:



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



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.