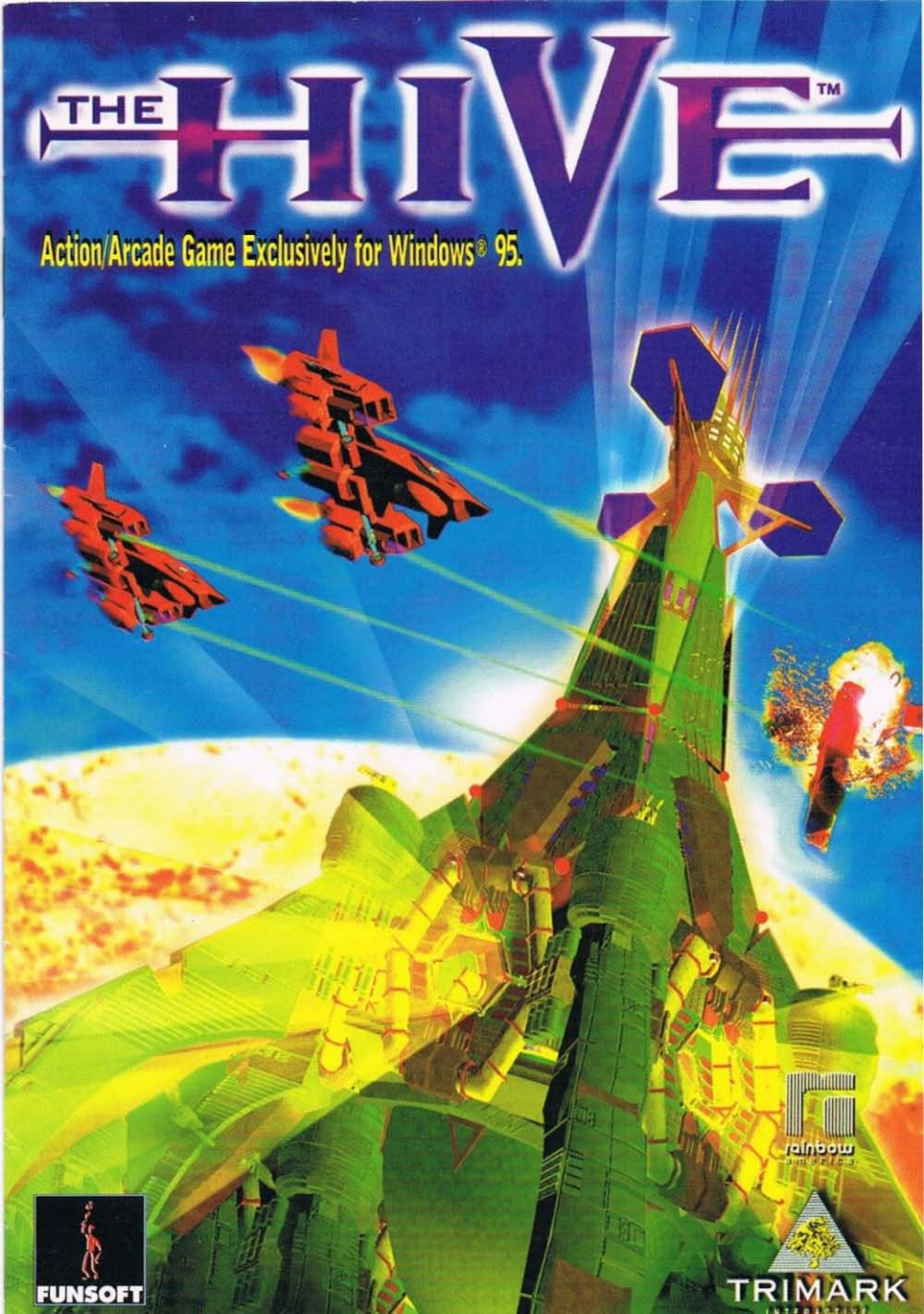
THE HIVE™

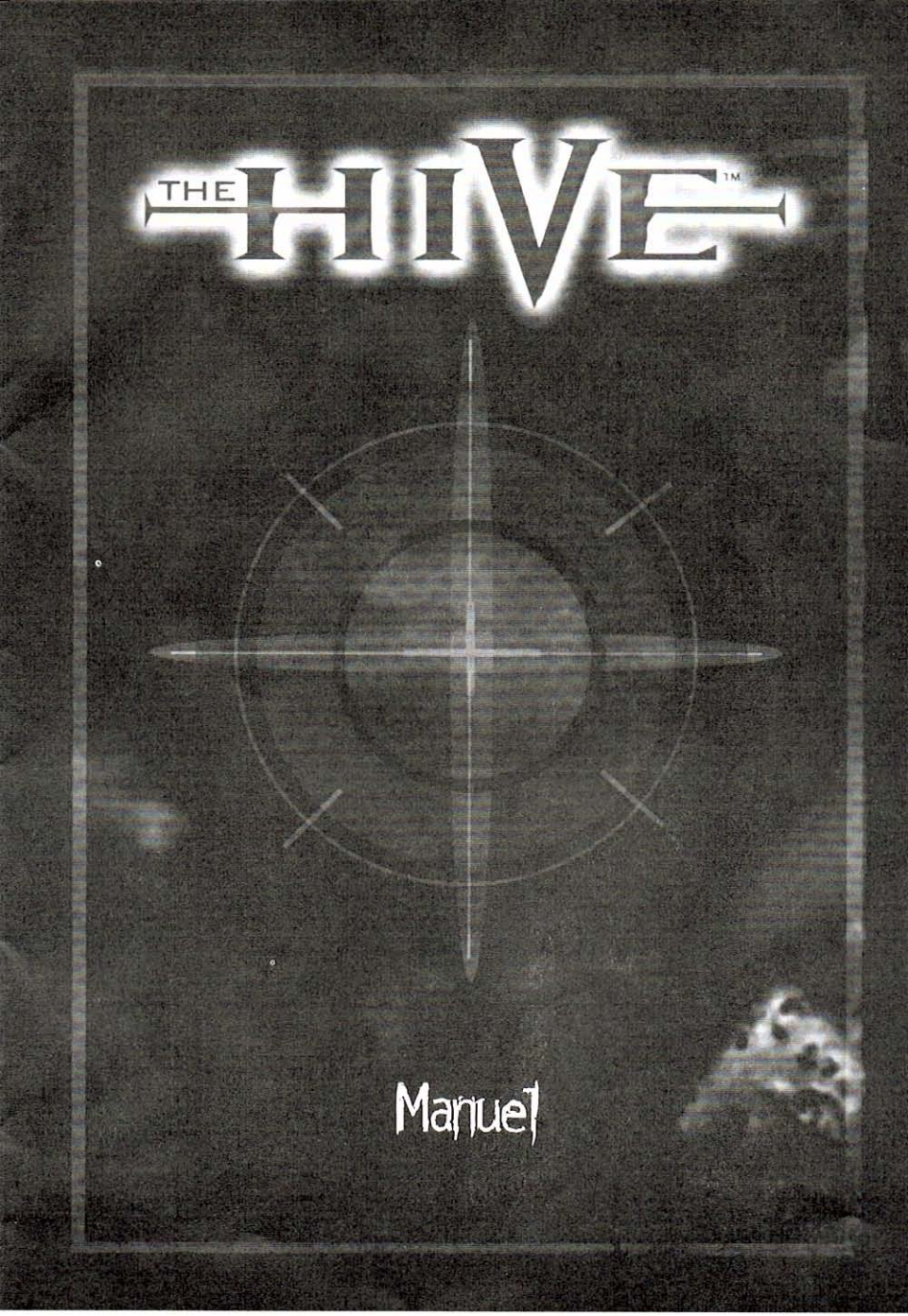
Action/Arcade Game Exclusively for Windows® 95.



FUNSOFT

rainbow america

TRIMARK INTERACTIVE


THE HIVE™
Manuel

THE HIVE

Il y a plusieurs millénaires, les Anciens avaient créé une lignée génétique d'Hivasectes pour la production d'une bio-toxine mortelle. Après un accident aux proportions cosmiques, la toxine se révéla si dangereuse qu'elle provoqua aussi la disparition des Anciens. Depuis la découverte récente de la civilisation des Anciens, l'ensemble du système solaire a été mis en quarantaine par la Fédération, qui craint un retour de cette toxine. Les truands de Black Nexus, sous le couvert de la Corporation Noir Dyne, et contrôlés par le président Helm, ont pu faire renaître ces Hivasectes à partir d'un échantillon archivé du DNA d'une Reine Hivasecte. Noir Dyne a pu créer une Hive opérationnelle capable de produire des toxines et de menacer ainsi toute la galaxie.

Vous incarnez Max, un agent de la Fédération qui a reçu l'ordre du Général Adrian de s'infiltrer dans les rangs de Noir Dyne déguisé en pilote de cargo. Vous avez rejoint le STX Darkstar tout près de la planète Ice. Avec ce vaisseau, vous devez récupérer un échantillon de la bio-toxine et le ramener à la Fédération qui pourra l'étudier. Malheureusement, votre couverture est découverte et votre cargaison était en fait une bombe. Il y a des jours où même un agent de la Fédération devrait rester couché... Heureusement, votre agent de liaison avec la Fédération, Ginger Malloy, vous a prévenu pour la bombe. Vous annulez votre mission, mais la chasse est maintenant ouverte! Avec l'aide des données envoyées par Ginger, vous allez devoir vous battre contre les chasseurs ennemis et l'infanterie de Noir Dyne, les robot armés et les redoutables Hivasectes extraterrestres. Vous DEVEZ détruire le Hive et sauver la galaxie. Heureusement que vous avez été entraîné pour ça!

Lancement du jeu

Lancez votre ordinateur avec Windows 95. The Hive ne fonctionnera pas avec les versions précédentes de Windows. Une fois que Windows 95 est lancé, placez le premier CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Laissez à AutoRun environ une minute pour charger The Hive sur votre ordinateur et suivez les instructions affichées sur l'écran.

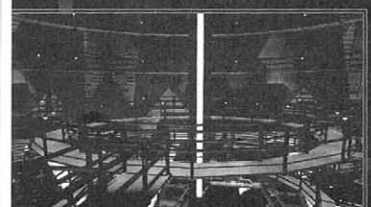
Si le jeu ne fonctionne pas au bout d'environ une minute, cliquez sur le bouton Démarrer, puis sur Exécuter. Entrez ensuite la ligne de commande (si votre lecteur de CD-ROM est le lecteur D):

d:\THE HIVE

Si votre lecteur de CD-ROM n'est pas D:, entrez la lettre correspondante (ex: E:\THE HIVE)

AutoRun doit lancer automatiquement The Hive et vous ne devriez pas avoir recours à cette option. The Hive a été conçu pour le confort des joueurs et une fiabilité optimale. Pour lancer le jeu, vous n'aurez en principe qu'à suivre les instructions affichées et à changer de CD quand c'est nécessaire. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le paragraphe consacré aux problèmes techniques de ce manuel.

Développé exclusivement pour Windows 95, The Hive va emmener les joueurs dans d'interminables niveaux pleins d'action intense. The Hive est un jeu d'arcade et d'action au réalisme étonnant, mais contrairement aux autres jeux de cette catégorie, il intègre des séquence d'action Panoractive ™ avec un angle de vision sur 360 degrés et une liberté d'action totale dans un environnement en 3 dimensions.



Vous devrez guider Max et son vaisseau et passer les défenses meurtrières et les chaînes montagneuses, et tirer sur tout ce qui peut empêcher Max de sauver Ginger et de détruire la Hive. Mais ne croyez pas que ce sera aussi facile! Votre vaisseau peut à tout moment virer à

gauche ou à droite, selon ce que vous visez. Si vous savez ce que vous faites, ce sera un jeu d'enfant. Mais si vous faites une erreur, Max connaîtra les joies de la vivisection...

Les scènes Panoractive ™ sont uniques dans The Hive. vous pourrez évoluer librement sur 360 degrés, caché derrière une tourelle ou au milieu des combats avec un laser surpuissant. Si vous traînez trop, vous risquez de vous faire attaquer à revers. Ne vous arrêtez pas et surveillez vos arrières...

Scene 1: Le rendez-vous avec le STX Darkstar

Max pénètre dans l'hyper-espace et ralentit près du STX Darkstar. Quelque part à bord du destroyer, le président Helms se délecte de votre triste sort. Votre récepteur reçoit un message vous indiquant les procédures d'atterrissage. Le vaisseau transportant les échantillons de la bio-toxine est gigantesque et incroyablement vétuste. Ses portes s'ouvrent et les échantillons de toxine sont dispersés dans l'espace. Le moment est venu pour Max de remplir sa mission.

Scene 2: Le largage de la cargaison

„Votre cargaison n'est rien d'autre qu'une bombe!". Max doit se débarrasser de ce qu'il pensait être un échantillon de bio-toxine. Vous pouvez remercier Ginger Malloy et la Fédération pour ce qui reste de votre cargaison. Le Service de sécurité de Noir Dyne s'apprête à vous achever. Mais alors que votre vaisseau le „Marilyn" engage un tonneau serré et rompt les rangs des Viper, vous allez devoir détruire le plus de chasseurs possible. Max saisit cette occasion et se dirige droit vers le STX Darkstar. Infligez le plus de dégâts possible au STX Darkstar et ne vous souciez pas de la résistance de la coque du Marilyn. Vous allez certainement perdre votre vaisseau spatial au cours de cette bataille, mais espérons que vous serez éjecté à temps.

Scene 3: L'entree dans l'atmosphere

Alors que Max s'approche de la Planète Ice, l'ordinateur indique que les commandes gyroscopiques ont été endommagées. L'atmosphère est brûlante près des fenêtres d'évacuation et Max active manuellement les commandes d'entrée. Vous devez lutter pour ne pas perdre votre sang-froid. En maintenant les réticules de direction sur l'alignement de descente, vous êtes sûr d'éviter bien des soucis à Max. Il doit non seulement sauver sa peau, mais également celle de Ginger.

Scene 4: L'atterrissage sur la Planete Ice

Max tente un atterrissage difficile sur la Planète Ice. Attention à ces montagnes! Il faudra compter sur le deuxième bouton de votre joystick pour ne pas vous écraser. Et comble de malchance, tous les chasseurs Quad de la planète sont là pour vous accueillir. Max est bien résolu à montrer à ces satanées créatures de Noir Dyne qu'il est un agent de la Fédération, alors ne le décevez pas. N'oubliez pas la fonction de chaque bouton.

Scene 5: Les cavernes Ice

Le vent venant des montagnes du nord déchire la combinaison de Max, mais l'attaque d'un des chasseurs Quad ne vous réchauffera en rien. Noir Dyne arrivera de tous les côtés. N'oubliez pas qu'une vague de chasseurs Quad peut en cacher une autre. Après avoir assuré sa fuite, Max se dirige vers la Base de la caverne pour tenter de s'en sortir à nouveau.

Scene 6: Le hangar

Max franchit en courant une trappe atmosphérique centrale avant de se rendre compte qu'il se trouve dans le hangar des chasseurs Quad. Les soldats de Noir Dyne tentent de lui barrer le chemin pour ensuite l'encercler,



faites alors en sorte de neutraliser le plus de soldats possible pour rompre leurs rangs. Max essuiera des coups sérieux mais n'abandonnera pas pour autant. Il aura bien le temps plus tard de soigner ses blessures, lorsqu'il sera à l'intérieur d'un chasseur Quad, mais pour le moment, il a bien d'autres soucis.

Ces soldats de Noir Dyne se déplacent en groupes, donc surveillez bien leurs déplacements. Si Max est sérieusement touché dans le dos, il vous faudra redoubler de prudence. Lorsque Max arrive au chasseur Quad, il est presque libre, mais hélas ces redoutables canons ne sont pas là pour le décor...

Scene 7: Le message de Ginger

Un hangar tout entier est détruit, une planète est sans défense et un seul chasseur Quad se dirige à vive allure vers la Plate-forme Océan de Noir Dyne. Pas étonnant que Ginger puisse vous retrouver! Mais Max n'est pas au bout de ses peines. Ginger vous rappelle de bien „tracer" après avoir déclenché la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device), car sa charge explosive est suffisamment puissante pour faire exploser la planète toute entière. Pour les Anciens, la désinfection était incontournable.

Scene 8: Les dispositifs de defense de la Plate-forme Ocean

La Plate-forme Océan se dessine au loin et les dispositifs de défense de Noir Dyne ont été renforcés. La zone externe Tours Comm est remarquablement fortifiée, et vous devrez vous y prendre à plusieurs fois pour tout faire exploser. Max doit savoir où et quand le chasseur Quad change de cap, car les tourelles à canons de la Plate-forme risquent de sérieusement endommager la coque du chasseur Quad. Mais après tout, il était clair depuis le début que l'acquisition de la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device) serait une tâche difficile.

Scene 9: Le monte-charge de la Plate-forme

Après avoir anéanti les tours Comm, Max fait un bel atterrissage. Il sort précipitamment du chasseur Quad et lance l'assaut sur la base Noir Dyne la plus défendue de la planète. Max doit abattre le plus d'ennemis possible et se méfier des chars et des chasseurs Quad qui protègent les soldats de Noir Dyne. Après avoir sauté de la plate-forme supérieure, Max se dirige vers le monte-charge. Utilisez alors le joystick pour cliquer sur un niveau du monte-charge, mais lequel?

Scene 10: Le transport sur rails du sous-niveau

Laissant sur la Plate-forme Océan des centaines de cadavres de soldats de Noir Dyne, Max emprunte le système de transit rapide souterrain. Les soldats de Noir Dyne l'attendent, et par conséquent Max doit en abattre le plus possible au début du niveau. Lorsque Max s'attache sur le siège de l'artilleur, restez sur vos gardes.

Scene 11: Le labyrinthe pyramidal

Alors que Max pénètre dans une salle ennemie, l'architecture préfabriquée de la compagnie disparaît pour être remplacée par des pierres sculptées datant de milliers d'années. Les tirs du tube de transit cessent peu à peu. Les Anciens tenaient à la tranquillité de leur sanctuaire, alors attention. Si vous vous perdez dans les salles pyramidales, Max risque de le payer très cher.



Scene 12: La bataille des Pyramides

Max admire les plafonds voûtés de l'autel des Anciens lorsque le silence est soudain rompu par le vrombissement des aéro-trikes. Max sort son arme et se tient prêt à

accueillir ses attaquants. Pendant des siècles, les guerriers de la Hive dormaient dans l'attente des mécréants et en sentant l'affrontement approcher, les prédateurs se réveillent pour le combat final. Si vous survivez, vous pourrez arriver à la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device). Si vous échouez, la reine se chargera du cadavre de Max.

Scene 13: La tourelle e canon des Pyramides

Max sort en trombe de l'Apex qui s'effondre déjà et abandonne son véhicule. Un aéro-trike ne peut rien contre Noir Dyne. Dès que Max prend le contrôle du canon, il doit affronter une nuée de combattants volant entre les Pyramides des Anciens. Les soldats de Noir Dyne pilotent des chasseurs Hover et les appareils de combat des Anciens. Détruisez autant de chasseurs que possible, mais attention aux édifices! N'oubliez pas que vous vous battez dans une réserve archéologique galactique!

Scene 14: Leattaque du reacteur

Max survole rapidement la centrale électrique pour échafauder un plan. Sous les étoiles, l'énorme générateur ressemble à un pont. En silence, il transforme la chaleur du magma dormant en énergie pour alimenter les usines de la Compagnie sur toute la planète. Il n'est pas nécessaire que Max détruise la centrale. Il suffit qu'il s'y introduise, mais les lois de Noir Dyne sont draconiennes. Sortez du périmètre de défense de la centrale pour atterrir. Restez vigilant et observez le ciel.

Scene 15: Les passerelles de la centrale electrique

Max pose le chasseur Hover et bondit du cockpit. Noir Dyne ne laissera pas un étranger s'introduire dans la centrale aussi facilement. Surveillez l'état de santé de Max et méfiez-vous des soldats pouvant surgir derrière vous. Dès que Max aura chargé la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device) dans le Feeder, il aura suffisamment de temps pour sortir, rechercher Ginger et rentrer.

Scene 16: Le combat contre le STX November

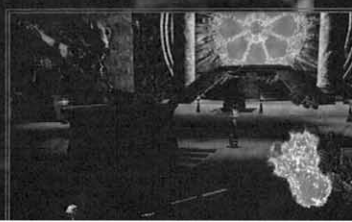
Le chasseur Hover quitte son orbite et Max met le cap sur la base lunaire. Le président Helm considère que la technologie de la toxine Hive lui appartient, et il n'a pas l'intention de laisser Max s'en emparer. Max a fait ce qu'il fallait contre la Corporation, mais le vaisseau de combat November le menace... Max doit arrêter les trois chasseurs tentant d'atteindre à nouveau la planète et désactiver la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device), sinon tous ses efforts seront vains. Des chasseurs continuent à décoller du November et Max doit détruire les ports thermonucléaires situés des deux côtés du vaisseau pour s'échapper.

Scene 17: La base lunaire

La base lunaire est occupée par des véhicules de production mécanisés et des sentinelles armées. Max doit libérer Ginger, détruire la Hive et veiller à ce que la cargaison de biotoxines ne quitte pas la lune pour empêcher Noir Dyne de fabriquer cette substance et de mener l'univers vers l'apocalypse. Détruisez les caisses stockées dans le dépôt et la cargaison partant à bord du train Maglev.

Scene 18: La raffinerie

Max s'abat sur les tourelles à canons qui longent le lac. Faites sortir autant de forces de Noir Dyne que possible. Les Stingers suivent la crête de la montagne et provoquent des dégâts mineurs sur les chasseurs Hover, mais les canons peuvent abattre Max. La Hive se trouve au plus profond des entrailles de la raffinerie. Le temps est compté car la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device) est activée et s'apprête à transformer la raffinerie en cendres.

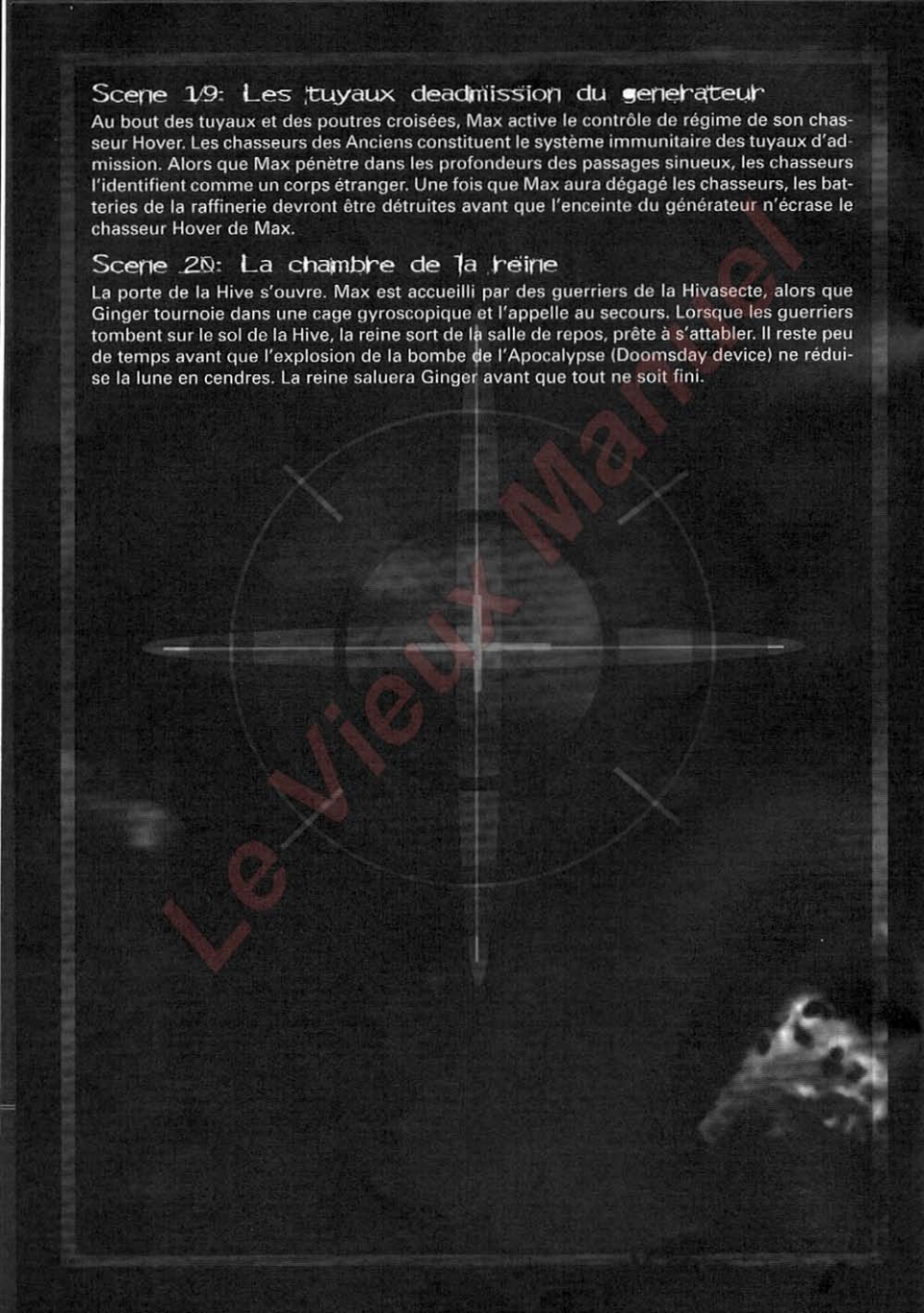


Scene 19: Les tuyaux deadmission du generateur

Au bout des tuyaux et des poutres croisées, Max active le contrôle de régime de son chasseur Hover. Les chasseurs des Anciens constituent le système immunitaire des tuyaux d'admission. Alors que Max pénètre dans les profondeurs des passages sinueux, les chasseurs l'identifient comme un corps étranger. Une fois que Max aura dégagé les chasseurs, les batteries de la raffinerie devront être détruites avant que l'enceinte du générateur n'écrase le chasseur Hover de Max.

Scene 20: La chambre de la reine

La porte de la Hive s'ouvre. Max est accueilli par des guerriers de la Hivasecte, alors que Ginger tournoie dans une cage gyroscopique et l'appelle au secours. Lorsque les guerriers tombent sur le sol de la Hive, la reine sort de la salle de repos, prête à s'attabler. Il reste peu de temps avant que l'explosion de la bombe de l'Apocalypse (Doomsday device) ne réduise la lune en cendres. La reine saluera Ginger avant que tout ne soit fini.



Le Vieux Manoir

Avant de contacter le service deassistance technique. verifiez que vous disposez du materiel suivant:

Ordinateur: IBM et 100% compatible
Processeur: 486/66 Mhz
Système d'exploitation: Windows 95
Mémoire: 8 Mo de RAM
Graphismes: cartes vidéo SVGA bus PCI ou VL
Son: cartes sonores 16 bit compatibles MPC 2
CD-ROM: double vitesse (300 Ko/s)
Joystick: Thrustmaster, CH Flightstick ou équivalent

Ce matériel est nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de The Hive.

En cas de problèmes, contactez le service d'assistance technique de Trimark Interactive au (310) 392 3243



CREDITS

EQUIPE RAINBOW AMERICA

Producteur: Earl Jarred

Directeur technique: Mark De Simone

Chef de projet: Robb Rinard

Graphiste principal: Douglas Shrock

Graphismes 3D: Dave "The Wave" Dwire, Louis Katz, Douglas Shrock

Animations: Dave Dwire, Louis Katz, Stan Katz Kevin "Bug Wrangler" Riley, Robbo "Dobbo" Rinard, Jonathan "JDR Trod" Rothbart, Carl "Cat Fancy" Schultz, Douglas Shrock

Programmeur principal; Mark De Simone

Programmation PC: Mark De Simone, Hiro Takahashi

Programmation PlayStation: Chris Howard, Glenn O'Bannon

Orchestration et production musicale: Mark Stratford

Additional Foley: Bryan Neumeister

Commerciaux: Sandy Jarred, Mark Mahler

Voix: Ryan Glasgow, Kevin "Alpha Crew" Hunt All Lexa, Leni Minella, Carl Schultz

EQUIPE TRIMARK INTERACTIVE

Producteur exécutif: Kelly Flock (King Bee)

Producteur: Kevin Hunt (Technical Weevil)

Producteur assistant: Allen Edwards (Gameplay Pill Bug)

Ventes et marketing : David Localio (Nervous Tick)

Commercial: Gary Rosenfeld (Blood-sucking Grub)

Directeur juridique: David Greenspan (Blood-sucking Larve)

Directeur marketing: Erica Montolfo (The Buzz Queen)

Directeur national des ventes : Doug Sanderson (Preying Mantis)

Responsable des ventes: Dave Pollack (Sales Drone)

Coordination marketing: Jill Sweeny (Gossip criket)

Conception de l'emballage: Ayzenberg Design Group

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A

Mark Amin, Président de Trimark Holdings
Richard Reisberg, Président de Trimark Pictures
Jeff Padden, Garry Yost, Yost Group, Microsoft Corporation, Autodesk, Inc., Mousegraphics
Rainbow America tient à remercier tout particulièrement les livreurs de pizza du monde entier. Un grand merci également aux épouses et amies qui ne nous ont pas laissé tomber lors de la production du jeu: Anna, Lori, Rebecca, Lance, Michelle O., Michelle W. et Rosy P.

Le vieux Manuel

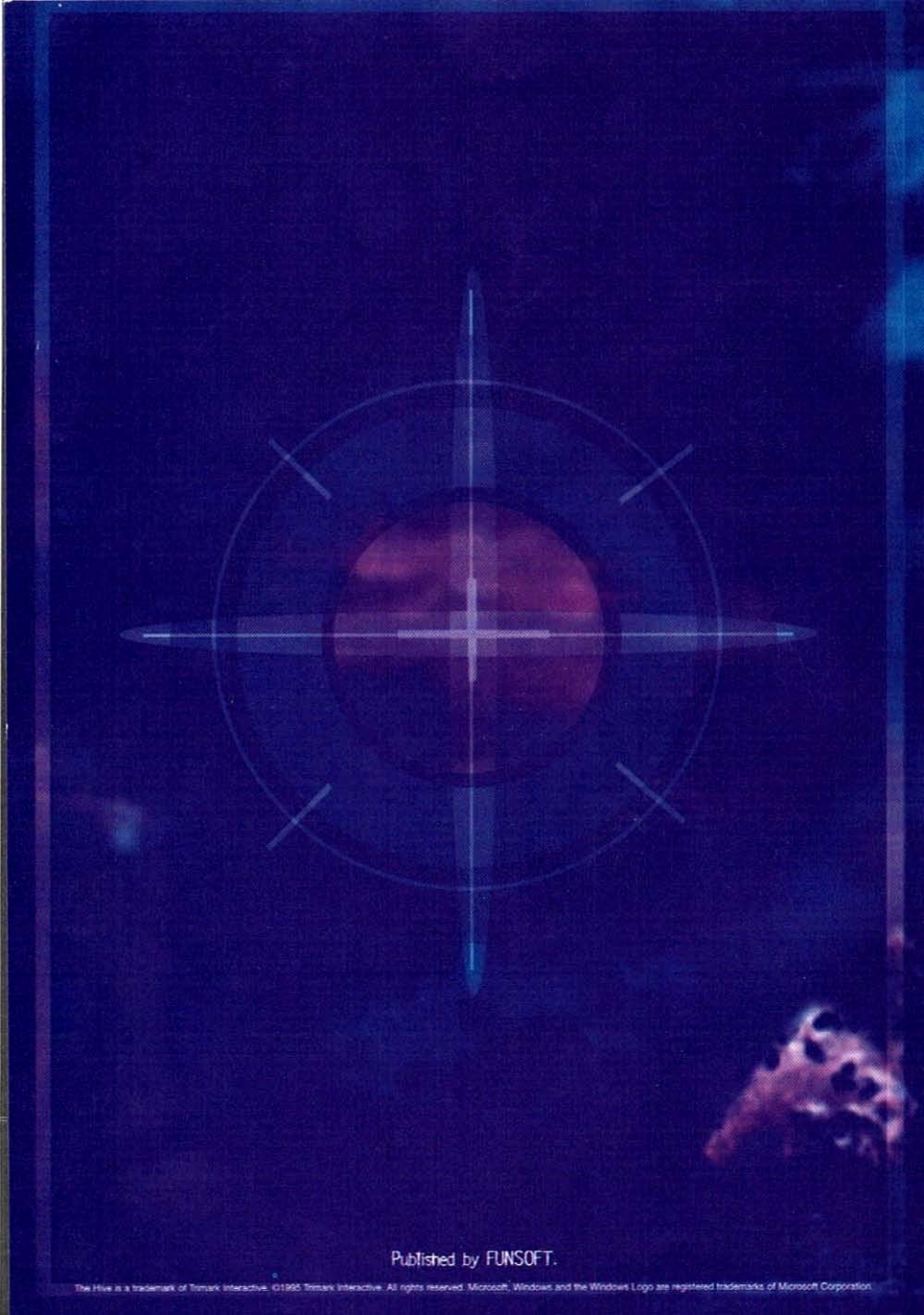
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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'antécé- dent 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 médicin 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 médicin.

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 préférences 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.

© 1995 Trimark Interactive. All Rights Reserved. The Hive is a trademark of Trimark Interactive. Microsoft, Windows, and the Windows logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.



Published by FUNSOFT.

The Hive is a trademark of Trimark Interactive. ©1995 Trimark Interactive. All rights reserved. Microsoft, Windows and the Windows Logo are registered trademarks of Microsoft Corporation.