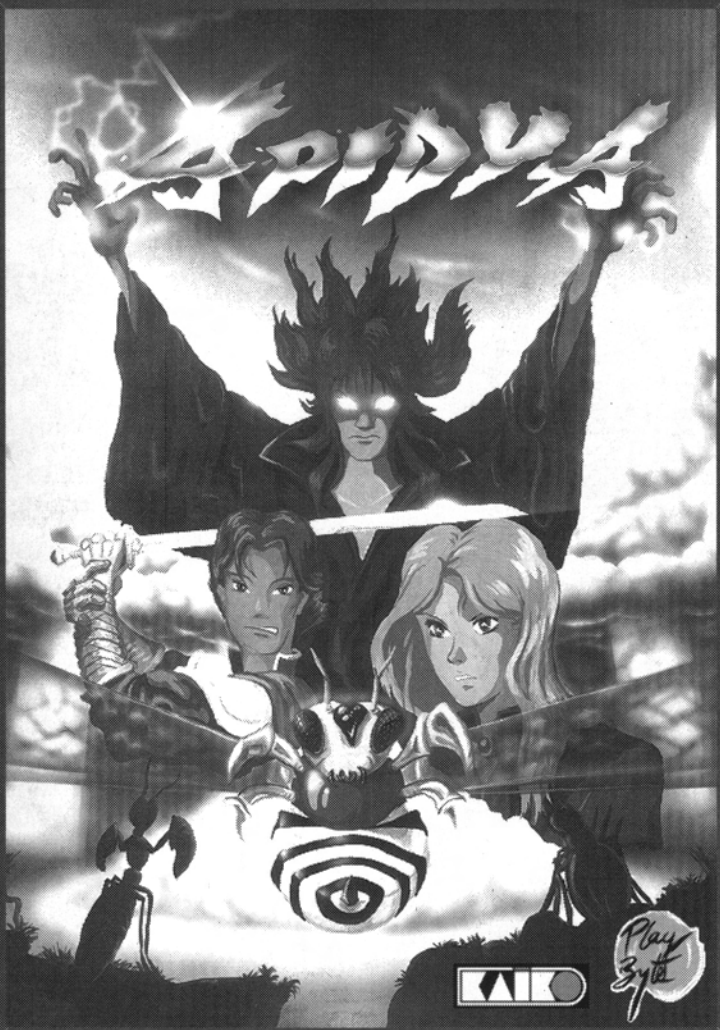

KAIKO
Play Byte

URHEBERRECHT

WARENZEICHEN

INHALTSVERZEICHNIS

LADEANWEISUNGEN

AMIGA 500, AMIGA 500 PLUS, AMIGA 2000, AMIGA 3000

Schalten Sie Ihren Amiga aus. Legen Sie Ihre Apidya-Diskette 1 in das interne Laufwerk Ihres Amigas. Sollten Sie ein Zweitlaufwerk besitzen, legen Sie bitte Diskette 2 dort ein. Schalten Sie Ihren Amiga wieder an.

AMIGA 1000

Schalten Sie Ihren Amiga 1000 aus und legen Sie die Kickstart-Diskette ein. Schalten Sie nun den Amiga wieder an und warten Sie, bis die Aufforderung die Workbench-Diskette einzulegen erscheint. Legen Sie nun die Apidya-Diskette 1 in das interne Laufwerk Ihres Amigas. Sollten Sie ein zweites Diskettenlaufwerk besitzen, legen Sie die Apidya-Diskette 2 dort ein.

DIE VERWANDLUNG

Vor noch gar nicht allzu langer Zeit, in einem Land jenseits der schier unendlichen Weite der großen See, trug sich zu, wovon wir Euch jetzt berichten wollen...

Tiefschwarze Gewitterwolken lagen unheilschwanger über den Hügeln des Hochlandes; ganz so, als hätte sie ein Kulissenbauer eben für diese Nacht entworfen. Gleißende Blitze durchstachen wild zuckend das Dunkel und tauchten die Burg in ein irres Gewirr aus Schattenfetzen, die den düsteren Charakter des Zauberschlosses noch unterstrichen.

Hexaä, der schwarze Magier, der in diesem baufälligen Gemäuer hauste, hätte seine Freude an dem gespenstischen Treiben gehabt. Der Hausherr nahm jedoch, in seinem magischen Labor hinter den dicken Mauern der Feste von allen äußeren Einflüssen abgeschirmt, keinerlei Notiz von dem unheimlichen Schauspiel, viel zu beschäftigt war er mit seiner Arbeit. Die spitzen, knochigen Finger wanderten behende über die verblichenen Seiten eines Runenbuches, öffneten und schlossen präzise gläserne Ventile. Auf dem rohen Holztisch vor Hexaä türmte sich ein unglaubliches Gebilde aus gläsernen Kolben, Röhren, Flaschen und Spiralen, gefüllt mit allerlei brodelnd buntem Gebräu. Die Züge des Magiers verzerrten sich mit einem bestialischen Grinsen zu einer beinah unmenschlichen Fratze, als er eines der

dampfenden Gefäße näher inspizierte. Strähnen seines wilden Haares fielen ihm ins Gesicht und versperrten ihm die Sicht. Mit einem Fluch schob Hexaä sie zur Seite, bevor er die Flasche ergriff und sich von seinen Apparaturen abwandte.

Über eine steile Wendeltreppe erreichte er Minuten später den höchsten Turm seiner Burg. Tief atmend verharrte er kurz und ließ den strengen Wind in seinen Mantel fahren. Dann wandte er sich entschlossen einer schweren Holzkiste zu, die, geschützt vor den Elementen, hinter einer Zinne stand. Nur kurz drang daraus das unheimliche Surren und Zirpen tausender eingesperrter Insekten an sein Ohr, als er den festen Deckel anhob, dann riß der tosende Sturm die fremdartigen Geräusche mit sich und verwirbelte sie bis zur Unhörbarkeit in alle Richtungen. Mit theatralischer Geste goß der Magier den giftigen Inhalt seiner Flasche in das unheilvolle Behältnis. Schwefelige Schwaden umwehten den triumphierenden Hexaä: „Mein sei die Rache!", schrie er der sternenlosen Nacht entgegen, während das Produkt seiner schwarzen Magie die eigentlich harmlosen

Tiere in aggressive, von Gift strotzende Killermaschinen transformierte. „Meine kleinen Lieblinge werden Dein Leben zerstören, wie Du einst das meinige zerstört hast. Verflucht seist Du, Ikuro!"

Wie an jedem Tage des viel zu kurzen Sommers, war Ikuro draußen im Lande unterwegs. Er durchstreifte Wald und Flur, besuchte all die kleinen Siedlungen und die große Stadt, immer auf der Suche nach neuen Kunden, die den kunstvollen Gold- und Silberschmuck erstehen wollten, den seine geliebte Frau Yuri zu Hause geschmiedet hatte. Ikuro hatte nicht immer als Händler sein Brot verdient: Früher war er ein gefürchteter Söldner gewesen, der die Macht seiner Waffen dem Meistbietenden verkaufte. Als ihm das Ausmaß des Unglücks und der Pein, die er über die Feinde seiner Auftraggeber brachte zu Bewußtsein kam, war sein Entsetzen so groß, daß er sich geläutert von seinen Bluttaten abwandte und fortan sein Leben als

friedvoller Kaufmann verbrachte, der die Kunstwerke feilbot, die seine Frau Yuri herstellte.

An jenem Tage, von dem hier berichtet werden soll, waren Ikuros Geschäfte außergewöhnlich erfolgreich verlaufen. Als er gegen Abend das abgelegene heimatliche Tal wieder erreichte, überkam ihn, seiner guten Laune zum Trotz, ein unheimliches Gefühl. Warum hörte er keinen Vogel singen, sah keine Hasen umherhuschen? Wo waren all die Tiere, die normalerweise die Wiesen um seine Hütte bevölkerten? Kein Laut, kein Rascheln war zu vernehmen, kein Halm regte sich. Eine grauenvolle Ahnung überfiel ihn. Mit einem angstvollen „Yuri, Yuri!" stürmte er, seine Körbe achtlos zur Seite werfend, so schnell er nur zu laufen vermochte in Richtung seines Hauses.

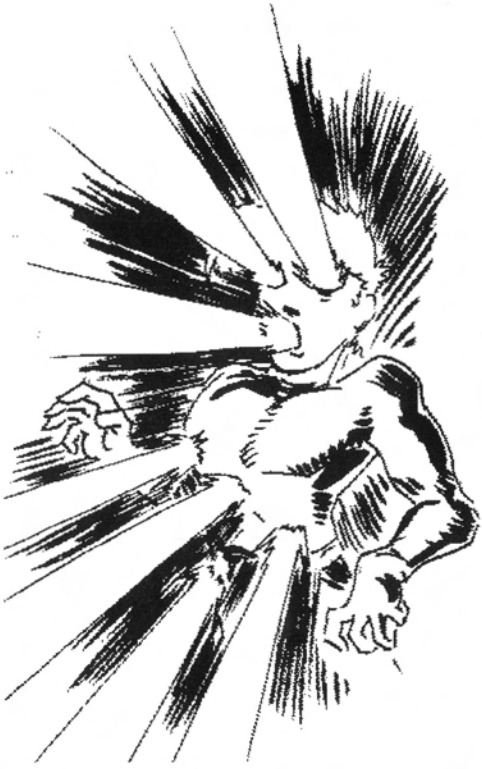
Vor Sorge halb von Sinnen, stieß er krachend die Tür auf und verhielt schreckensbleich in seinem Lauf - auf dem Bett lag seine Frau in blutverschmierten Laken, zerschunden ihr ganzer Körper. „Oh, lieber Gott, warum gerade Yuri?" Schluchzend nahm er seine nur noch flach atmende Frau in seine zitternden Arme. Dabei fiel sein Blick auf Dutzende zermalmter Insekten, die den Boden bedeckten. Sollten diese Tiere seine Frau so zugerichtet haben? Was könnte solch harmlose Kreaturen dazu bringen, einen Menschen mit ihrem Gift töten zu wollen, der immer in Harmonie mit der Natur gelebt hatte? Ikuro kannte nur ein einziges Wesen, das solch ein Teufelswerk inszenieren konnte! Ein Zauberer, den er zu seinen Söldnerzeiten bekämpft und besiegt hatte: Hexaä, der

Dunkle!!

Ikuro war verzweifelt. Wenn der Magier Blutrache üben wollte, würde es keine Rettung mehr für die mit den Giften kämpfende Yuri geben. Tränen liefen über Ikuros gramgezeichnetes Antlitz, als er den Kopf über seine dahinsiechende Frau senkte. Ein leises Klimpern drang

dabei an sein Ohr und ein vager Hoffnungsschimmer stahl sich in seine Augen. „Gib nicht auf, Yuri. Es gibt vielleicht doch noch Rettung!" Er ergriff seine Halskette mit

dem silbernen Bienen-Talisman. „In größter Not würde mir die Biene den Weg weisen! Das erzählte mir immer und immer wieder mein Großvater, als ich noch ein Kind war und zusammen mit ihm vor dem Kamin saß. Ich weiß nicht, ob er selbst daran geglaubt hat, aber mir bleibt keine Wahl!" Zitternd umklammerten seine geballten Fäuste das Stück Metall. „Oh, bitte, Talisman, rette meine Yuri! Bitte!" Tonlos stammelte Ikuro seine Gebete, füllte sie mit seiner ganzen Herzenspein.



Die Zeit verrann. Der Talismann entglitt seinen zitternden Händen. Glauben kämpfte mit Zweifel. Wollte das silberne Insekt nicht helfen? Oder schlimmer, konnte es nicht?

Plötzlich vernahm er ein leises Summen, das langsam an Intensität gewann. Ikuro hob den Kopf. Der bisher so leblose Talisman war die Quelle des seltsamen Geräusches. Auch sein Aussehen hatte sich geändert. Ein unwirk-liches Glühen umgab das bis-

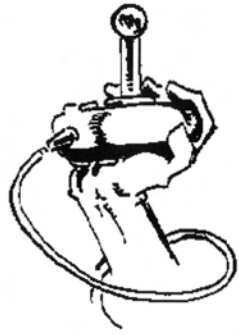
her stumpfe Metall. Gebannt sah er auf die Energieblitze, die dem pulsierenden Stück Silber entwichen. Das Licht wurde immer greller, bis er die Augen schließen mußte, um nicht geblendet zu werden. Die Blitze zuckten durch das ganze Zimmer, brannten trotz geschlossener Lider in Ikuros Augen und ließen die ganze Hütte in unirdischem Licht erstrahlen.

Immer gleißender wurde das glühende Weiß, fraß erbarmungslos jede Kontur, jedes bißchen Schatten. Unbarmherzig verbrannte es alles Dunkel, bis es sich auf einen Schlag zu einer sonnenhell strahlenden Kugel verdichtete. Die Erscheinung verharrte kurz in der Mitte des Raumes, fuhr dann urplötzlich auf Ikuro zu, umhüllte ihn und ließ ihn wie eine Magnesiumfackel aufleuchten. Ikuro wollte vor Angst schreien, aber aus seinem Munde ergoß sich nur ein Strom glühenden Lichtes statt des Ausdrucks seines Grauens. Und dann begann er, die Verwandlung auch zu spüren: Seine Glieder schmerzten wie Feuer, als sie sich zusammenzogen, seine Haut glühte, als sie sich härtete, seine Augen schienen in tausend Teile zu zersplittern. Schließlich wurde die Pein der unheimlichen Metamorphose zu groß, Ikuro versank in gnädige Bewußtlosigkeit. Die Verwandlung jedoch nahm unbeirrt ihren Lauf.

Als Ikuro wieder zu sich kam, glitt sein Blick über einen veränderten Körper. Er mochte seinen Wahrnehmungen zuerst keinen Glauben schenken, doch als die schmerzhaften Erinnerungen zurückkehrten, akzeptierte auch sein Geist end-

lich die neue Realität: Der Talisman hatte ihn in eine magische Biene verwandelt. Mit deren Lichtdolchen besaß er die Möglichkeit, das für seine sich in Schmerzen windende Frau so dringend benötigte Gegengift zu finden und Hexaäs Zauber unwirksam zu machen.

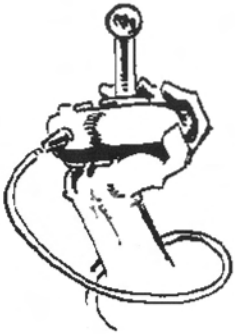
Mit wütendem Summen machte sich der Rächer auf den gefahrvollen Weg.



DAS SPIEL

Der Weg zum Schloß des Dunklen Magiers wird von Hexaäs magischen Horden bewacht. In den Gehirnen jener verzauberten Kreaturen existiert nur ein einziger Gedanke, mit jeder Faser ihrer Existenz verfolgen sie nur ein einziges Ziel: Jeden Eindringling in Hexaäs Reich mit dem Tode zu bestrafen. Gäbe es da nicht die, ebenfalls magischen, Waffensysteme der Biene, stünden Sie und Ikuro den feindlichen Bestien ziemlich hilflos gegenüber. Für den Erfolg der Rache- und Rettungsmission ist das blinde Beherrschen und richtige Taktieren mit den Waffen und ihren Optionen lebenswichtig.

Niemand weiß genau, welche schrecklichen Gefahren auf Ihre Biene warten, nur darauf lauernd, sie auf grausame Art zu vernichten. Hexaä muß gestoppt und Yuri gerettet werden. Erobern Sie Stück für Stück jeden Spielabschnitt zurück. Damit kommen Sie dem rettenden Gegengift immer näher. Es liegt also vollkommen an Ihnen und Ikuro, ob Yuri noch einen weiteren Morgen erleben darf. Eine Aufgabe, die nur ein echter Held vollbringen kann ... Möge der Joystick mit Ihnen sein.



DIE STEUERUNG

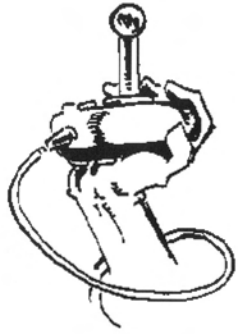
Mit Hilfe des Joysticks können Sie im Spiel die Biene über den Bildschirm bewegen. Gegnern machen Sie den Garaus, indem Sie per Feuerknopf Lichtdolche verschleudern. Ein besonders kräftiger Super-Schuß (PowerBlast) wird erzeugt, indem man einen „Dolch" durch längeres Drücken des Feuerknopfes auflädt und, sobald die maximale Schußkraft erreicht ist, durch Loslassen des Feuerknopfes aktiviert. Daß der Super-Schuß komplett aufgeladen ist, erkennen Sie an einem charakteristischen Schnarr-Geräusch. Zur richtigen Beherrschung dieser kraftvollen Waffe gehört allerdings ein gutes Zeitgefühl. Übung macht auch hier den Meister.

Schauen Sie sich bitte einmal die untenstehende Waffenzeile an - sie entspricht genau der Zeile, wie Sie sie im Spiel am unteren Bildschirmrand vorfinden. Hier sind alle Waffen- und Verteidigungs-Systeme aufgeführt, die Sie im Laufe des Spieles erlangen können. Die Bedeutun-

gen der einzelnen Piktogramme entnehmen Sie bitte dem Kapitel 'Die Extrawaffensysteme'.

Wie kommt die Biene an andere, neue Waffensysteme? Ganz einfach: Wenn Sie Gegner mit Ihren Lichtdolchen in magischen Rauch verwandeln, lassen manche der Feinde ein rotes Blumensymbol zurück. Sammelt man nun durch einfaches Drüberfliegen die Blüte ein, blinkt darauf-

hin in der Waffenzeile links unten das erste Piktogramm. Durch jede weitere eingesammelte Blume springt das Blinken eine Position weiter nach rechts. Sie können nun das jeweils blinkende Symbol, bzw. das Waffensystem, für welches das Symbol steht, aktivieren. Je nachdem, wie Sie sich eingangs im Options-Menü entschieden haben, müssen Sie dazu kurz die Leertaste, oder aber den zweiten Feuerknopf drücken, bzw. den Joystick kurz, aber heftig, links-rechts bewegen. (Näheres siehe auch „Das Options-Menü")

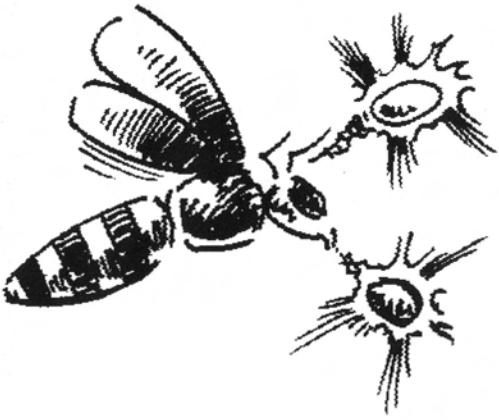


DAS WAFFENSYSTEM

Im Spiel werden die einzelnen Waffensysteme immer per Feuerknopf ausgelöst. Ihre Aktivierung dagegen erfolgt gemäß der Auswahl im Options-Menü zu Beginn des Spiels. Viele Waffensysteme können auch mehrmals angewählt werden und gewinnen dann jedesmal an Durchschlagskraft. Ist das erneute Anwählen eines Systems nicht mehr möglich, verändert dessen in der Waffenzeile bisher rot leuchtende Symbol seine Farbe und springt auf Gelb um!

SPEED UP

- Beschleunigt die Bewegungen der Biene. Kann beinahe unendlich oft aktiviert werden.
- Aber Achtung: Ab einer bestimmten Geschwindigkeit läßt sich die Biene kaum noch kontrollieren!



BOMBE

- Diese beiden Waffensysteme sind immer abwechselnd aktiv.
- Die Biene wirft Energie-Bomben auf den Boden.
- Die Biene schießt jeweils 2 Torpedos gleichzeitig ab. Diese Waffe ist in der Lage, kleinen Hindernissen auszuweichen

SPREAD SHOT

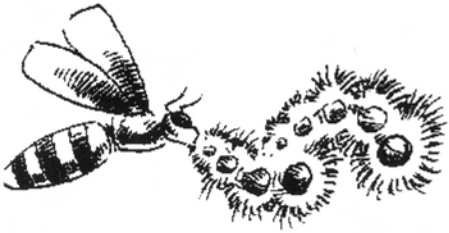
- Die Biene schießt gleichzeitig mit drei Licht-Dolchen.
- Die Biene schießt sogar mit einem fünffachen Streuschuß!

LIGHTNING

- Ein Einzelblitz, der die Gegner frontal durchschlägt.
- Zwei Blitze von der selben Sorte.
- Drei Blitze von schon bekannter Güte.

PLASMA PULSE

- Eine Schlange aus purer Energie, die alles verbrennt, was sie berührt.
- Zwei sich überkreuzende Pulse-Laser, noch stärker.
- Wie oben, nur noch breiter und stärker.
- Deluxe-Version: superbreit und megastark. Beinahe unschlagbar!

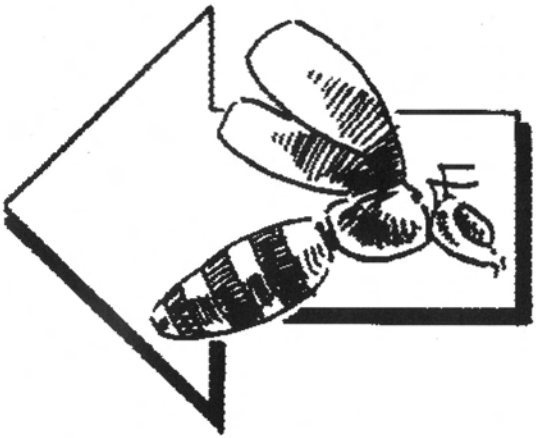


DRONE

- Eine kleine Drohne, die, abhängig vom gewählten Waffensystem, den Bewegungen der Biene folgt. Sie fängt die Standard-Feindschüsse bei Berührung ab und ist in der Lage, mit eigenen Lichtdolchen zu schießen (automatisch).
- Ein zweiter Begleiter der selben Sorte und Güte.

SHIELD

- Energie-Schild, der pro Aktivierung fünf Standard-Schüsse neutralisiert. Der Schild kann beliebig aufgerüstet werden.



SPEED DOWN

- Falls Sie jemals in die verhängnissvolle Lage geraten sollten, zuviele Speed Up's aktiviert zu haben, können Sie hiermit die Geschwindigkeit der Biene reduzieren.

ACHTUNG !!!

Immer wenn Sie eines der kostbaren Bienenleben verlieren, werden alle Ihre aktivierten Systeme um eine Stufe niedriger gesetzt. Die gesammelten und schon aktiven Extras werden automatisch in jede Runde und jede neue Welt übertragen. Einzige Ausnahme: Der Schild wird bei jeder neuen Welt auf Null gesetzt! Das Bienen-Leben ist schon hart...

DAS OPTIONS-MENÜ

Nachdem Sie zum Spielstart auf den Feuerknopf gedrückt haben, erscheint auf dem Bildschirm das Optionen-Menü. Sollten Sie mit den Voreinstellungen zufrieden sein, so drücken Sie den Feuerknopf einfach noch einmal, und schon beginnt das Spiel.

Wenn Sie jedoch die Voreinstellungen ändern wollen, dann bewegen Sie mit Hilfe des Joysticks den Pfeil-Cursor auf die gewünschte Option (hoch-runter) und wählen Ihren Favoriten (links-rechts). Ihre Wahl leuchtet immer weiß auf. Um nach erfolgten Änderungen das Spiel zu starten, genügt es, auf die Start-Position zurückzufahren und Feuer zu drücken.

LEVEL

Wählen Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden!

PRACTICE

Anspielen der ersten vier Welten

EASY

Die ersten vier Welten komplett als Einsteiger-Variante

NORMAL

Das komplette Spiel mit moderater Schwierigkeit

HARD

Wie „Normal", nur noch ein Stückchen gemeiner.

LIVES

Anzahl der Leben, mit denen Sie Ihre Suche starten. Es stehen 3, 4 oder 5 Leben zur Verfügung. Im „Hard"-Modus ist die Zahl auf 3 Leben beschränkt.

TEAM MODE

Wählen Sie, ob Sie allein oder zu zweit spielen möchten!

NO

1-Spieler-Modus

SIMUL

2 Spieler im Team. Der zweite Spieler steuert eine Drohne. Sein Einsatz ist auf die Fähigkeiten der Drohne begrenzt. Das Drohnenwaffen-System kann im Simultan-Modus nicht angewählt werden. Jede Drohne kann 5 Treffer abwehren, bevor sie zerstört wird.

ALTERNATE

2 Spieler abwechselnd

EXTRA SELECT

Wählen Sie hier die Anwahl der Waffensysteme!

AUTO

Automatische Wahl der Waffensysteme durch den Computer .

2ND BTN

Wahl der Systeme durch den 2. Feuerknopf (nur bei Joysticks mit zwei unterschiedlichen Feuerknöpfen).

STICK

Waffen-Wahl durch schnelles, mehrfaches Links-Rechts-Rütteln des Joysticks.

In allen Modi läßt sich das Waffensystem immer auch durch die Leertaste anwählen.

CONTROL

Apidya läßt sich auf mehrere Arten steuern. Wählen Sie die jeweilige Steuerart nur, wenn Sie das passende Eingabegerät angeschlossen haben.

PAD

Erlaubt die Steuerung durch ein Mega-Drive™-Joypad.

COMPETITION

Steuerung durch einen normalen (eventuell 2 Knöpfe-)Joystick.

1 UP

Wählen Sie selbst die Punktzahl, die Sie erreichen müssen, um ein zusätzliches Leben zu erhalten.

BGM

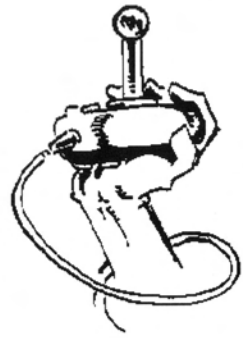
Diese Option ermöglicht es Ihnen, außerhalb der einzelnen Welten die diversen Hintergrund-Musiken anzuhören. Die Wahl hat keinen Einfluß auf das eigentliche Spiel!

START

Startet das Spiel

SAVE

Die Anwahl dieser Option speichert bei geöffnetem Schreibschutz der Apidya-Disk 1 Ihre gewählten Einstellungen für zukünftige Spiele.



WOHER ? WOHIN ?

DIE WIESE

Ruhig und idyllisch liegt sie vor Ihnen, doch wiegen Sie sich bitte nicht in falscher Sicherheit! Obwohl die einzelnen Abschnitte recht einfach beginnen, haben es die Zwischen- und Endgegner in sich: Also aufgepaßt, wenn Sie der Gift-Raupe Auge in Glubsch-Auge gegenüberstehen. Oder dem Mörder-Maulwurf. Oder der tödlichen Gottesanbeterin, die Sie am allerliebsten als Nachmittags-Snack genießen würde.

DER WEIHER

Über Wasser mag's ja noch recht nett aussehen, 20 Zentimeter unter der Oberfläche geht es dafür richtig rund - fieses Tümpelgetier und allerlei Fische sorgen für eine Adrenalin-Bouillabaisse der feuchtesten Art. Richten Sie doch bitte dem glitschigen Aal schöne Grüße aus. Oh, und sehen Sie sich vor den scharfen Scheren des Killer-Krebses vor. Unser Tip: Tief Luft holen, bevor Sie sich den Riesenhecht vorknöpfen. Blub-blub!!

DAS ROHR

Glück für Sie, daß wir noch(!) nicht das Geruchs-Videospiel entwickelt haben. Grüner Ekelschleim bremst Ihren Flug und Rattengift bläst zum Angriff auf Ihren Orientierungssinn. Als ob das nicht schon Horror genug wäre, hält das unheimliche Kloaken-Loch noch müllsackweise

Gemeinheiten auf Schrotthalde. Brrr, hoffentlich besitzen Sie einen starken Magen. Gänsehaut garantiert!!

DIE MASCHINE

Auch wenn Sie sich über die neugewonnene Cyber-Rüstung freuen, seien Sie auf der Hut! Denn diesmal existiert nur noch ein einziger Weg zum Levelende. Und der wird besser bewacht als Fort Knox. Seelenlose Robo-Käfer wollen Ihrer Biene an den stählernen Kragen, Dutzende von Geschütztürmen nehmen Sie gezielt unter Laserfeuer. Und zu guter Letzt müssen Sie auch noch auf den Rhythmus der Maschine achtgeben. Oh, nein, die Heimwerker-Zeitschrift hilft jetzt auch nicht mehr!!!

DAS NEST

Man erzählt sich, hier lauern die gefährlichsten Kreaturen, die Hexaä jemals erschaffen hat. Sollten Sie in den ersten Welten schon ins Schwitzen gekommen sein, dann wird es spätestens jetzt Zeit für ein frisches Handtuch.

Viel mehr können wir leider auch nicht verraten. Keiner der mutigen Recken, die schon bis zu diesem Punkt vorgestoßen waren, wurde jemals wieder gesehen. Noch können Sie aufgeben - das lebenswichtige Gegengift ist dann zwar verloren, aber Ihre Chitin-Haut haben Sie erst einmal gerettet!!

BIS ZUM BITTEREN ENDE!

Der Erfolg beim Spiel hängt zu einem ganz großen Teil von der richtigen Taktik ab. Jeder Gegner hat seinen wunden Punkt! Es ist an Ihnen, die jeweilige Achillesferse zu finden und das richtige Waffensystem zum Einsatz zu bringen. Für das ganze Spiel und insbesondere für die Endgegner gilt: Knobeln, kombinieren und taktieren, nur so können Sie die Schwächen der Bestien erkunden und für Ihre Zwecke ausnutzen. Auch wenn es nicht auf Anhieb klappt: Nicht gleich verzweifeln! Noch ist keine Meisterbiene vom Himmel gefallen.

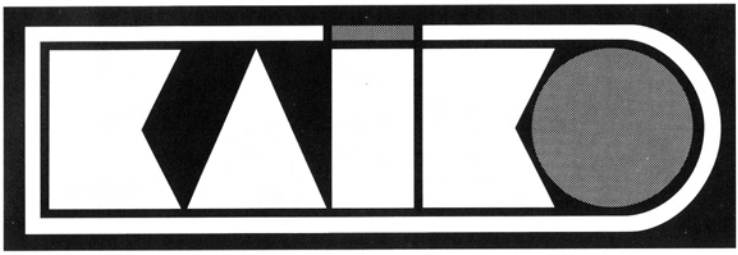
Für die ersten Flugversuche sollten Sie Ihre Biene mit einem »Speed Up«, der »Bombe« und einem zweifach ausgebautem »Spread Shot« ausrüsten. Diese Mischung wird Ihnen gute Dienste erweisen und Sie die ersten Herausforderungen ohne große Schwierigkeiten überstehen lassen. Spielen Sie geschickt, werden Sie schon in den Anfangsstadien der Auseinandersetzung Ihre Biene sehr weit ausbauen können. Ein Schutzschild macht sich übrigens immer gut, denn so haben kleine Fehler nicht gleich fatale Folgen. Halten Sie die Biene in der Mitte des Bildschirms. Die meisten Gegner werden Sie frontal attackieren und so verbleibt Ihnen die längste Reaktionszeit. Läßt das tierische Allerlei Ihnen eine kleine Ruhepause,

nutzen Sie diese am bestem zum Aufladen eines »PowerBlast«, denn längere Pausen in den ständigen Attacken der Bestien kündigen zumeist das Auftauchen besonders großer und extrafieser Gegner an.

Für alle, die der Forschergeist treibt oder diejenigen, die aus purer Neugier alles ausprobieren wollen, sei angemerkt, daß im Spiel angeblich geheime Bonuslevel versteckt sein sollen. Vielleicht stimmen diese Gerüchte ja. Probieren Sie doch einfach aus, was passiert, wenn Sie Ihre Biene in eine der seltsamen Öffnungen steuern! Löst sich Ihr Insekt in Rauch auf, hat es wohl nicht geklappt! Objekte, die nicht auf Anhieb in das Apidya-Feindschema passen, sollte man vielleicht nicht sofort angreifen!

Apydia erlaubt es jeder Spielerin und jedem Spieler, einen ganz eigenen Stil zu entwickeln, die gestellten Aufgaben zu lösen. Jedoch sollten Sie immer daran denken: Um Yuri zu retten, bedarf es nicht nur flinker Finger, auch Ihre kleinen grauen Zellen sollten Sie bemühen. Probieren, taktieren und kombinieren - das sind die Schlüssel zum Erfolg!

wurde von



konzeptioniert und entwickelt und wird von

weltweit verlegt.

Hanbuchlayout: Lothar Schmitt

Graphische u. red. Bearbeitung: Das Team, Eschweger Hof 5, W-3444 Wehretal 1

Hersteller: Play Byte - Blue Byte, Aktienstr. 62, W-4330 Mülheim/Ruhr


WINNERS
SAVE THE
PLANET