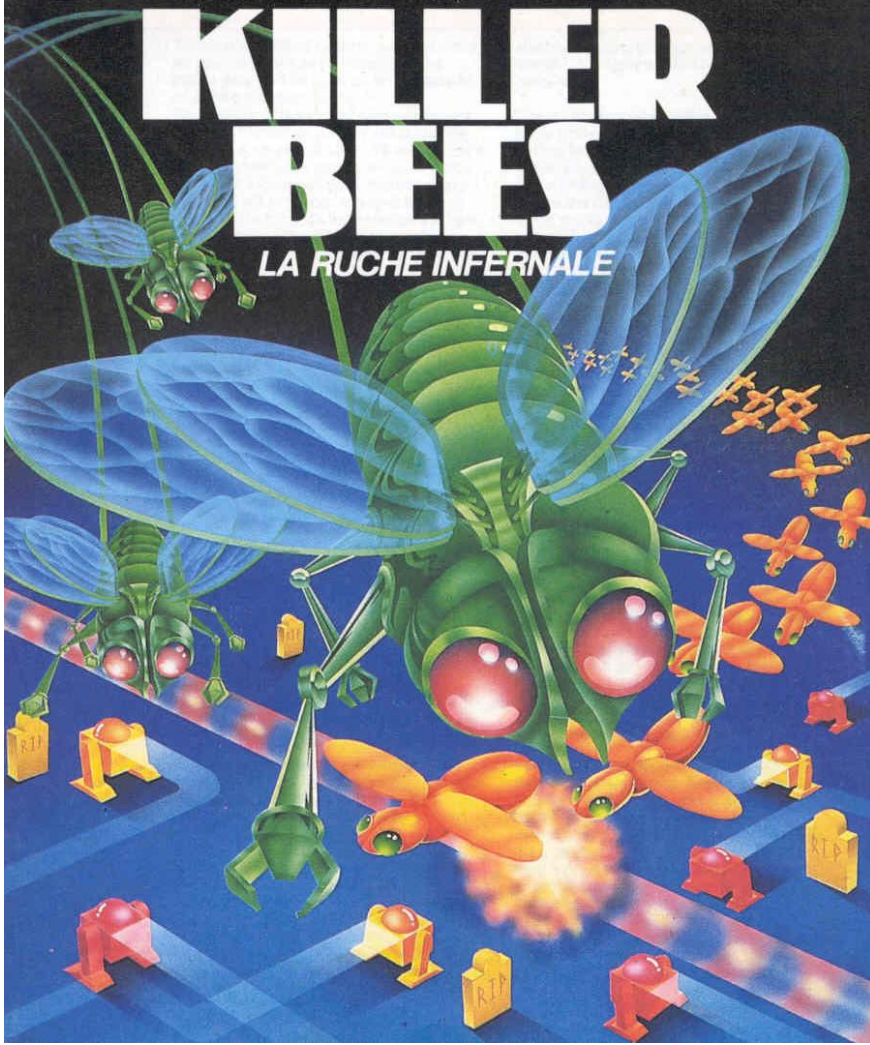


PHILIPS VIDEO PAC +



KILLER BEES

LA RUCHE INFERNALE



Killer Bees

This unusual and exciting game provides plenty of scope for you to test your reactions, with no fewer than 26 different challenge levels. With the aid of a swarm of white killer bees, controlled by either joystick, your aim will be to sting and ultimately destroy a squadron of Beelings... blue and red invaders from another world. And the longer it takes, the more difficult it becomes, because the Beelings speed up and the swarms of deadly coloured bees guarding them become increasingly hostile. When you successfully eliminate them all, the game will automatically move to a higher challenge level.

N.B. Numbers in the text refer to illustrations contained on a flap inside the back cover.

Starting a series

To start a new series, first touch RESET/DEPART  and press either the ACTION button ❶ or move one of the joysticks ❷; your swarm of white bees ❸ will then appear in the centre of the combat area. Shortly afterwards a squadron of invaders ❹ will come in through the five entrance tunnels ❺. Note that the blue Beelings move in a clockwise direction, the red ones anti-clockwise.

Now you can start earning points by stinging the invaders. Each sting slows the Beeling down until it finally dies and is buried. A gravestone ❶ confirms the kill... and a handsome points bonus for you! It also blocks the path of those still alive. If on the other hand you don't kill it quickly, the stung Beeling will gradually recover and speed up again.

Enemy swarms

While your white bees are chasing the Beelings, keep a careful lookout for deadly enemy swarms ❶. Each white bee that comes into contact with an enemy swarm will perish instantly. Up to three swarms of these coloured bees are assigned to

protect their masters. And, as time goes by, they change colour and acquire new powers.

The enemy swarms always arrive as Green Guardians, which simply roam the combat area in a random fashion... but contact with them is nevertheless fatal. In time they grow into Blue Bodyguards with a tendency to surround the Beelings like a protective cloak. These will ultimately evolve into aggressive Red Devils which will actively pursue and attack your white swarm!

The power of the Sting Ray

There is one way in which your bees can protect themselves other than by simply evading the enemy. By pressing the ACTION button, your bees will fire a broad and lethal Sting Ray ❶ horizontally across the screen. This will completely wipe out any enemy bees in its path – green, blue or red – at the same time earning you valuable bonus points.

Soon, however, another swarm of Green Guardians will come in through the tunnels to replace the victims. Moreover, once you've fired the ray you won't be able to use it again until

it has been recharged. And the only way to do that is to kill another Beeling. When it is recharged, two flashing red flags ❶ will appear on either side of the screen and will follow the vertical motion of your white swarm.

26 Challenge levels

When the whole Beeling squadron has been destroyed, the game automatically restarts – with a complete white swarm, but on one challenge level ❷ higher. In this way, the game gets progressively more difficult, with the Beeling invaders and the enemy swarms moving ever faster. The game ends when all your white bees are eliminated. At this point you can key in your identity (up to 3 letters) in place of the three question marks ❸. Unused question marks can be removed by touching the SPACE key, and if you make an error while keying in the letters, just operate the CLEAR key and start again. Your score ❹ will remain on screen as the highest score ❺ until it is exceeded, and a new identity entered, or a new series is begun.

A new game can be started simply by moving either joystick.

Scoring

Each sting 1 point
 Each enemy swarm
 wiped out 10 points
 Each Beeling killed ... 100 points

Bonus points are also awarded for each challenge level completed and are calculated as follows. 10 points are obtained for each surviving white bee. This figure is then multiplied by a special factor which appears next to the score of the game in progress ❶ on completion of a challenge level. The multiplication factor increases by 1 whenever all twelve white bees survive a round. Bonus points are automatically added to the current score ❷.

Playing "Killer Bees" with Videopac N 60 or G 7200 game computer

The rules of the game are identical to those just described. Before you start to play, make the following adjustments:

- Set picture brightness and sound level as desired
- Set contrast control to position

„Killer Bees“ (Killerbienen)

Dieses ebenso aussergewöhnliche wie aufregende Spiel bietet Ihnen reichlich Gelegenheit zur Prüfung Ihrer Reaktionen, und zwar mit nicht weniger als 26 verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Ihre Aufgabe besteht darin, mit Hilfe eines Schwärms weißer Killerbienen, den Sie mit jedem der beiden Daumenhebel steuern können, ein Geschwader „Bienlinge“ - blaue und rote Angreifer aus einer fremden Welt - zu stechen und unschädlich zu machen.

Je länger Sie dazu brauchen, umso schwieriger wird Ihre Aufgabe, zum einen weil die Bienlinge immer schneller werden, zum anderen weil ihr Begleitschwarm - farbige Bienen mit tödlichem Stich - immer angriffslustiger werden. Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Feinde zu erledigen, schaltet das Spiel automatisch auf einen höheren Schwierigkeitsgrad um.

N.B. Die Zahlen im Text entsprechen den Abbildungen auf dem Einschlagteil des hinteren Umschlagblattes.

Spielbeginn

Zum Starten einer neuen Spielreihe drücken Sie zunächst die Taste RESET/DEPART. Dann drücken Sie entweder die Aktionstaste **1** oder Sie bewegen einen der Daumenhebel **2**. Es erscheint dann Ihr Schwarm weißer Bienen **3** in der Mitte des Kampfplatzes. Kurz darauf fällt ein angreifendes Geschwader **4** durch einen der fünf Eingangstunnel **5** ein. Beachten Sie, dass sich die blauen Bienlinge im Uhrzeigersinne, die roten im Gegenzeigersinne bewegen.

Sie sammeln nun Ihre Punkte Stück für Stück, indem Sie die Angreifer stechen. Jeder Stich verlangsamt die Bewegung des Bienlings, bis er schliesslich kriecht und begraben wird. Ein Grabstein **6** bestätigt dies. Sie bekommen dafür 100 Punkte auf einen Schlag. Zugleich sperrt der Stein den Weg für die noch lebenden Bienlinge. Wenn Sie aber den Bienlingen nicht schnell genug den Garaus machen, kommen sie - obgleich gestochen - rasch wieder zu sich und werden wieder schneller.

Feindlicher Begleitschwarm

Während Ihre weißen Bienen die Bienlinge verfolgen, müssen Sie sich ständig vor den todbringenden feindlichen Schwärmen **7** in acht nehmen.

Jede weiße Biene, die mit einem solchen Begleitschwarm in Berührung kommt, geht sofort zugrunde. Bis zu drei Schwärme dieser farbigen Bienen sind für den Schutz eines Bienlings vorgesehen. Und mit dem Fortschreiten der Zeit ändern sie ihre Farbe und entwickeln neue Fähigkeiten.

Die feindlichen Schwärme treten zunächst immer als „Grüne Wächter“ auf, die den Kampfplatz ganz unplanmäßig durchstreifen. Die Berührung mit diesen Wächtern verläuft jedoch tödlich. Allmählich wird der Schwarm dann zu blauen Leibwächtern, die bestrebt sind, die Bienlinge wie einen schützenden Mantel zu umgeben. Daraus entwickeln sich dann allmählich die aggressiven roten Teufel, die Ihre weißen Schwärme aktiv verfolgen und angreifen.

Die Kraft des stechenden Strahls

Es gibt nun eine Möglichkeit, mit der sich Ihre weißen Bienen - statt durch Flucht - wirksam schützen können: durch Drücken der Aktionstaste feuern Ihre Bienen einen breiten tödlichstechenden Strahl **8** horizontal über den Bildschirm. Damit werden alle feindlichen Bienen, die in der Schlusslinie liegen - grün, blau oder rot - ausgelöscht, während Sie selbst wertvolle Punkte ernten.

Bald jedoch dringt ein weiterer Schwarm „Grüner Wächter“ durch die Tunnel ein, um die gefallenen Kameraden zu ersetzen. Nach dem Abfeuern des Strahls sind Sie vorübergehend wehrlos, denn es muss jetzt zunächst neu geladen werden. Die einzige Möglichkeit dazu ist die Erledigung eines weiteren Bienlings. Nach erfolgter Wiederaufladung erscheinen zu beiden Seiten des Bildschirms blinkende rote Flaggen **9**, die der Vertikalbewegung Ihres weißen Schwarmes folgen.

26 Schwierigkeitsgrade

Nachdem das Bienling-Geschwader völlig vernichtet ist, beginnt die nächste Spielrunde. Mit einem vollzähligen weißen Schwarm, jedoch mit dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad **10**. Auf diese Weise wird das Spiel von Runde zu Runde immer schwieriger, denn die angreifenden Bienlinge und ihr Begleitschwarm werden von Stufe zu Stufe immer schneller. Das Spiel endet, wenn Ihre weißen Bienen vollständig beseitigt sind. In dieser Phase können Sie Ihre Namensabkürzung (bis zu drei Buchstaben) anstelle der drei Fragezeichen eintippen **11**. Nichtbenutzte Fragezeichen werden durch Drücken der Leertaste (SPACE) gelöscht. Und falls Sie beim Eintippen einen

Fehler gemacht haben, drücken Sie einfach die Löschtaste (CLEAR) und beginnen auf's neue.

Ihre Punktzahl **12** wird auf dem Bildschirm so lange als höchster Stand **13** angezeigt, bis sie überschritten wird und eine neue Namensabkürzung eingetippt oder eine neue Spielreihe begonnen wird.

Das neue Spiel wird einfach durch Bewegung einer der Daumenhebel gestartet.

Punktwertung

Jeder Stich	1 Punkt
Jeder vernichtete Begleitschwarm	10 Punkte
Jeder erledigte Bienling	100 Punkte

Ferner gibt es Punkte für jeden durchstandenen Schwierigkeitsgrad. Die Berechnung geschieht wie folgt: 10 Punkte bekommen Sie für jede überlebende wiesse Biene. Die erreichte Summe wird sodann mit einem Faktor multipliziert. Dieser erscheint jeweils nach Absolvierung eines Schwierigkeitsgrades neben dem Punktestand des laufenden Spiels **14**.

Der Multiplikationsfaktor erhöht sich um 1, wenn alle zwölf wiesse Bienen eine Runde überlebt haben. Die errungenen Punkte werden automatisch zum laufenden Spielstand addiert **15**.

Das „Killer Bees“-Spiel mit dem Spielcomputer Videopac N60 oder G7200

Die Spielregeln sind die gleichen wie beschrieben. Vor Spielbeginn:

- Bildhelligkeit und Lautstärke nach Wunsch einstellen
- Kontrastregler in Stellung 6 bringen

Ask your dealer about the other Videopac and Videopac + games:

1. Race
Spin-out
Cryptogram
2. Pairs
Space rendezvous
Logic
3. American Football
4. Air-sea war
Battle
5. Blackjack
6. Tenpin Bowling
Basketball
7. Mathematician
Echo
8. Baseball
9. Computer Programmer
10. Golf
11. Cosmic Conflict
12. Take the Money and Run
13. Playschool Math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth Charge
Marksman
17. Chinese Logic
18. Laser War
19. Catch the Ball
Noughts and Crosses
20. Stone Sling
21. Secret of the Pharaohs
22. Space Monster
23. Las Vegas Gambling
24. Flipper Game
25. Skiing
26. Basket Game
27. Electronic Table Football
28. Electronic Volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Musician
32. Labyrinth Game
Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite Attack
35. Electronic Billiards
36. Electronic Soccer
Electronic Ice Hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin
39. Freedom Fighters
40. 4 in 1 Row
41. Conquest of the World
42. Quest for the Rings
43. Pickaxe Pete
44. Crazy Chase
45. Morse
46. The Great Wall Street Fortune Hunt
47. The Mousing Cat
48. Backgammon
49. Turtles
- C7010. Chess
51. Terrahawks
52. Killer Bees
53. Nightmare

Printed in France
Copyright protection is claimed
on the program stored within
the cartridge

© 1983 Philips Export B.V.

S. A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08
R.C.S. PARIS B 622 051 738
3111 176 12480

Imp. Martinenq - Ivry

PHILIPS

