

Taken from Amiga-Manuals-Website

Play
Byte



CHARGEMENT DU PROGRAMME

AMIGA 500, AMIGA 500 PLUS, AMIGA 600, AMIGA 2000, AMIGA 3000

Eteignez votre Amiga, introduisez votre disquette numéro 1 "Apidya" dans le lecteur de disquette de votre Amiga. Au cas où vous auriez un deuxième lecteur de disquette, introduisez le second disque dans ce lecteur. Maintenant, vous pouvez allumer votre Amiga.

AMIGA 1000

Eteignez votre Amiga 1000, introduisez votre disquette "Kickstart". Maintenant, vous pouvez allumer votre Amiga et attendez que les instructions d'introduire la disquette "Workbench" apparaissent. Maintenant, introduisez la disquette "Apidya" numéro 1 dans le lecteur de disquette de votre Amiga. Au cas où vous auriez un deuxième lecteur de disquette, introduisez le disque numéro deux dans ce lecteur.

LA TRANSFORMATION

Il n'y a pas si longtemps que cela, dans un pays au delà de l'immensité pure et infinie de la mer, est arrivée une aventure que nous allons maintenant vous raconter...

Un ciel de tempête se trouvait sur les collines, comme si un peintre l'avait imaginé seulement pour cette nuit-à ... Des éclairs illuminaient cette totale obscurité, laissant seulement le château apparaître comme des ombres fugitives, aggrandissant encore plus l'ambiance sombre du château.

Hexäa, le magicien habitant ce château, aurait certainement pris plaisir à admirer cette scène d'apocalypse; mais il était trop occupé dans son laboratoire derrière les épais murs du château pour se rendre compte de ce qui se passait à l'extérieur. Ces doigts longs et osseux se déplaçaient rapidement sur les pages froissées du vieux livre et ouvraient et fermaient les valves de verres avec une extrême précision. Sur la vieille grande table devant Hexäa était étalé un étrange dispositif de flasques, tuyaux, bouteilles remplis de liquides bouillonnants et colorés. Son visage se recouvrit d'une grimace presque inhumaine quand il examina le contenu d'un flacon fumant. Des boucles de ses cheveux ébouriffées pendaient devant ses yeux. D'un coup tête sec, il les écarta en jurant avant d'empoigner un flacon et de s'éloigner de ce dispositif.

Il grimpa en haut de la plus haute tour de son château



utilisant les marches abruptes et tournantes. Pour un cours moment, il resta là sans bouger, retenant sa respiration et laissant le vent souffler dans sa cape. Puis il se retourna vers un lourd et vieux coffre qui se trouvait devant des étagères à l'abri des éléments. Pour un cour instant, le bourdonnement de milliers d'insectes résonna dans ses oreilles, quand il ouvrit le couvercle. Puis la tempête rugissante, transporta le son terrifiant dans toutes les directions. Avec des mouvements théâtraux, il versa le contenu poison de la bouteille dans le vieux coffre. Des nuages de sulphure enveloppèrent Hexäa: "La revanche est



mienne!" hurla-t-il dans la nuit noire pendant que le résultat de sa magie noire transformait ces insectes habituellement sans danger en machines à tuer. "Mes petites chéries vont détruire votre vie comme vous avez détruit la mienne un jour. Tout seras maudit, Ikuro!"

Comme tous les jours de cet été trop court, Ikuro était sorti se promener. Il vagabonda dans les forêts et les champs, visita les petits villages et la grande ville



recherchant toujours de nouveaux clients qui voudraient acheter les bijoux en or et en argent que sa femme fabriquait dans leur maison. Ikuro n'a pas toujours vécu de la vente de ses bijoux. Quelques années auparavant, il était un mercenaire redouté qui vendait ses armes à celui qui payait le plus cher. Quand il se rendit compte de la douleur et de la misère qu'il apportait, il fut si horrifié qu'il abaissa ses armes et alors purifié de cette effusion de sang, il passa sa vie vendant le fruit du travail de sa femme Yuri.

Durant la journée que nous allons maintenant vous raconter, les affaires avaient été très bonnes pour Ikuro. Quand il retourna dans sa vallée native, vers la fin de l'après-midi, il fut pris d'un étrange sentiment malgré sa bonne humeur. Pourquoi n'entendait-il pas les oiseaux chanter? Pourquoi ne voyait-il pas de lapins courir? Où étaient tous les animaux qui habituellement vivaient près de sa cabane? Il n'entendait





pas un son, pas un soupir; rien ne bougait. Un terrible présentiment l'envahit. Il cria "Yuri, Yuri!" et se précipita aussi vite qu'il le put vers sa maison, jetant derrière-lui ses paniers.

Fou de rage, il poussa la porte et recula, pâle de terreur - sur le lit sa femme était étendue, son corps torturé sur le draps tâchés de sang. "Oh, mon dieu, pourquoi?" Sanglotant, il posa ses mains sur le corps de sa femme, qui respirait très faiblement. C'est alors qu'il vit une douzaine d'insectes écrasés par terre. Ces petites bêtes pourraient-elles blesser sa femme si grièvement? Qu'est-ce qui pourrait faire que de si dociles créatures essayèrent de tuer un être humain qui a toujours vécu en harmonie avec la nature? Ikuro ne connaissait qu'une seule personne capable d'avoir fait une si diabolique chose. Un magicien qu'il avait combattu et vaincu quand il était encore mercenaire: Hexäa, le Noir!



Ikuro était désespéré. Si le magicien voulait sa revanche, il n'y aura aucun moyen de suver Yuri du mortel poison. Des larmes coulèrent sur le visage de Ikuro marqué par la douleur quand il se pencha sur sa femme. Il entendit un murmure et une lueur d'espoir parvint à ses yeux. "accroche toi, Yuri. Tout n'est pas fini!" Il saisit son collier avec l'abeille d'argent. Son talisman! "Dans la plus grande misère l'abeille me montrera le chemin! C'est ce que me disait mon grand-père quand j'étais encore un gamin assis devant le foyer avec lui. Je ne sais pas si lui-même y croyait, mais je n'ai pas le choix!" Secouant ses poings serrés autour de la pièce de métal. "S'il te plaît, talisman,



sauve la vie de Yuri, je l'en supplie!" En silence, Ikuro balbutia de tout son coeur ses prières remplies de peines.

Un moment passa. Le talisman glissa de ses mains tremblantes. L'espoir et le doute remplirent son coeur. L'insecte d'argent ne voulait-il pas l'aider? Ou, encore pire: ne pouvait-il pas l'aider? Soudain il entendit un petit



murmure, qui lentement s'amplifia. Ikuro souleva sa main. Le talisman, qui jusque-là était sans vie, était la source de ce son! Son apparence aussi avait changé. Un

éclat irréel entourait le morceau de métal jusqu'ici muet. Il voyait les éclairs d'énergie sortir de la pièce de métal. La lumière devenait encore et encore plus brillante et finalement il dût fermer ses yeux pour ne pas être aveuglé. La lumière illuminait la pièce et Ikuro avait mal aux yeux même avec ses paupières fermées et finalement la cabane entière s'illumina dans une lumière qui semblait venir d'un autre monde. Et la lumière devenait encore



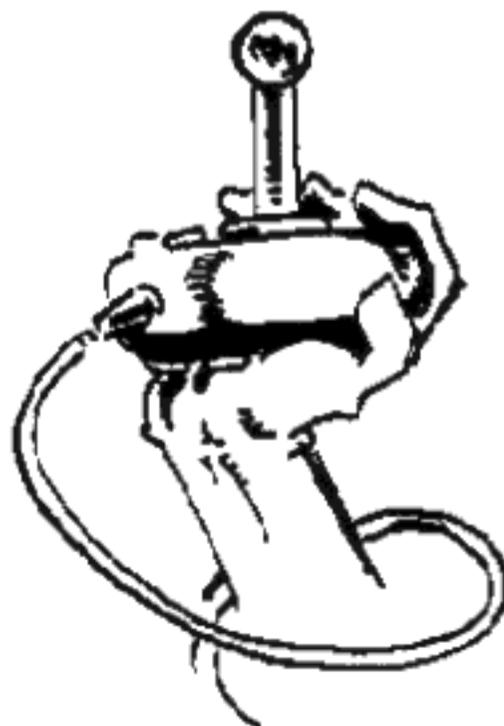
plus brillante. Sans merci, elle avalait chaque recoin d'ombre. D é v o r a n t impitoyablement toute l'obscurité jusqu'à ce qu'elle soit aussi brillante que le soleil. La flamme flotta dans le milieu de la pièce, vola vers Ikuro et l'entoura le faisant briller comme une torche. Ikuro voulait hurler, mais seulement un murmure sortit de sa bouche au lieu de ce cri de terreur. Et alors il commença à ressentir la transformation. Ces membres semblaient comme pris par le feu

lorsqu'il voulait les plier, sa peau brûlait quand il se courbait, ses yeux semblaient se diviser en mille morceaux. Finalement la douleur devint insupportable et Ikuro perdit conscience. Et pourtant, le transformation continua.



Quand Ikuro revint à lui, ses yeux glissèrent doucement sur son corps transformé. Au début il ne pouvait en croire ce qu'il voyait, mais des souvenirs douloureux revirent à sa mémoire, il accepta la réalité: le talisman l'avait changé en abeille magique! Avec ses épées de feu, il avait la possibilité de trouver l'antidote dont sa femme avait cruellement besoin. Et il était capable de faire devenir la magie de Hexäa sans effet.

Dans un bourdonnement de colère, le venguer commença sa dangereuse mission.

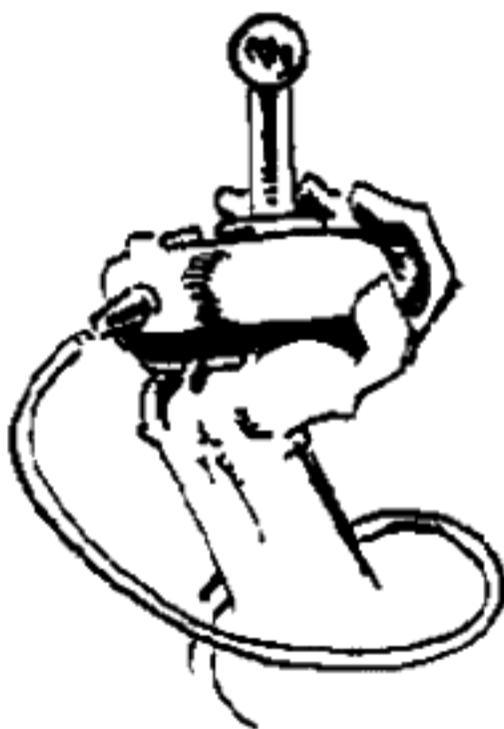




LE JEU

La route du château du magicien noir est gardée par les hordes magiques d'Hexäa. Dans le cerveau sous influence magique de ces créatures n'est qu'une pensée: ils cherchent à tuer tout ceux qui s'introduisent dans l'empire d'Hexäa. Si le système d'armes magiques de l'abeille n'existait pas, vous et Ikuro n'auriez aucune chance contre ces bêtes féroces. Pour compléter la mission de revanche et sauver la vie de Yuri, il est nécessaire de pouvoir contrôler parfaitement ces armes et d'utiliser les bonnes tactiques.

Personne ne connaît réellement les horribles dangers qui vous attendent pour tuer votre abeille d'une manière cruelle. Hexäa doit être stoppée et Yuri sauvée. Gagner petit à petit chaque partie de jeu. Et vous serez de plus en plus prêt de trouver l'antidote qui lui sauvera la vie... Il n'en



tient qu'à vous et Ikuro pour que Yuri puisse voir un nouveau jour ... Une mission qui ne peut être accomplie que par un véritable héros ... Que le joystick soit avec vous!





LES COMMANDES

En utilisant la manette de jeu, vous pouvez faire bouger l'abeille sur l'écran pendant le jeu. Pour achever un adversaire vous devez lancer des épées de feu en pressant le bouton de votre manette. Une épée extrêmement puissante (souffle destructeur) peut-être créer en gardant le bouton appuyé et par là même chargeant l'épée à son niveau maximum. Pour lancer l'épée chargée, vous n'avez qu'à relâcher le bouton. Vous reconnaîtrez lorsque l'épée sera chargée par le son caractéristique. Pour pouvoir parfaitement contrôler cette puissante arme; vous devez avoir une bonne perception du temps. Mais en vous entraînant beaucoup, bientôt vous serez le meilleur.

Maintenant, regardez à ligne des armes - c'est la ligne que vous trouverez au bas de votre écran. C'est la liste de toutes les armes de tous les systèmes de défense que vous pouvez gagner dans les différents niveaux du



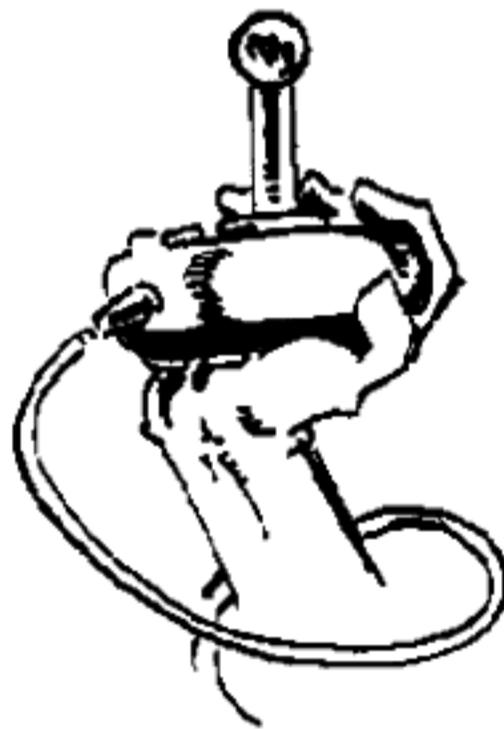
jeu. Pour l'explication de chaque symbole, reportez vous à la page "système d'armes".

Mais comment l'abeille obtient-elle de nouveaux systèmes d'armes? C'est assez simple. Quand vous transformez un adversaire en vapeur magique, quelques-uns d'entre-eux laisseront une fleur rouge derrière eux. En volant au-dessus, vous pourrez la ramasser et le





premier symbole de la ligne d'armes commencera clignoter. Avec chaque fleur ramassée, le clignotement se déplacera sur la droite d'une position. Maintenant, vous pouvez activer le système d'arme qui est représenté par le symbole clignotant. Dépendant de votre décision au début du jeu dans le menu d'options, vous activerez le système soit en pressant la barre d'espace ou soit en pressant le second bouton de votre manette de jeu tout en bougeant rapidement votre manette de la droite vers la gauche et vis-versa. Pour plus d'informations, consultez la page "les options du menu".



LE SYSTEME D'ARMES

Pendant le déroulement du jeu, différents systèmes d'armes peuvent être utilisés en pressant le bouton de votre manette de jeu. Leur activation, cependant, aura lieu au début du jeu dans les options du menu. La plupart des systèmes d'armes peuvent être choisis plusieurs fois. Leur puissance augmente à chaque fois. S'il est possible de choisir un système une nouvelle fois, sa couleur sur la ligne d'armes changera du rouge au jaune!



VITESSE

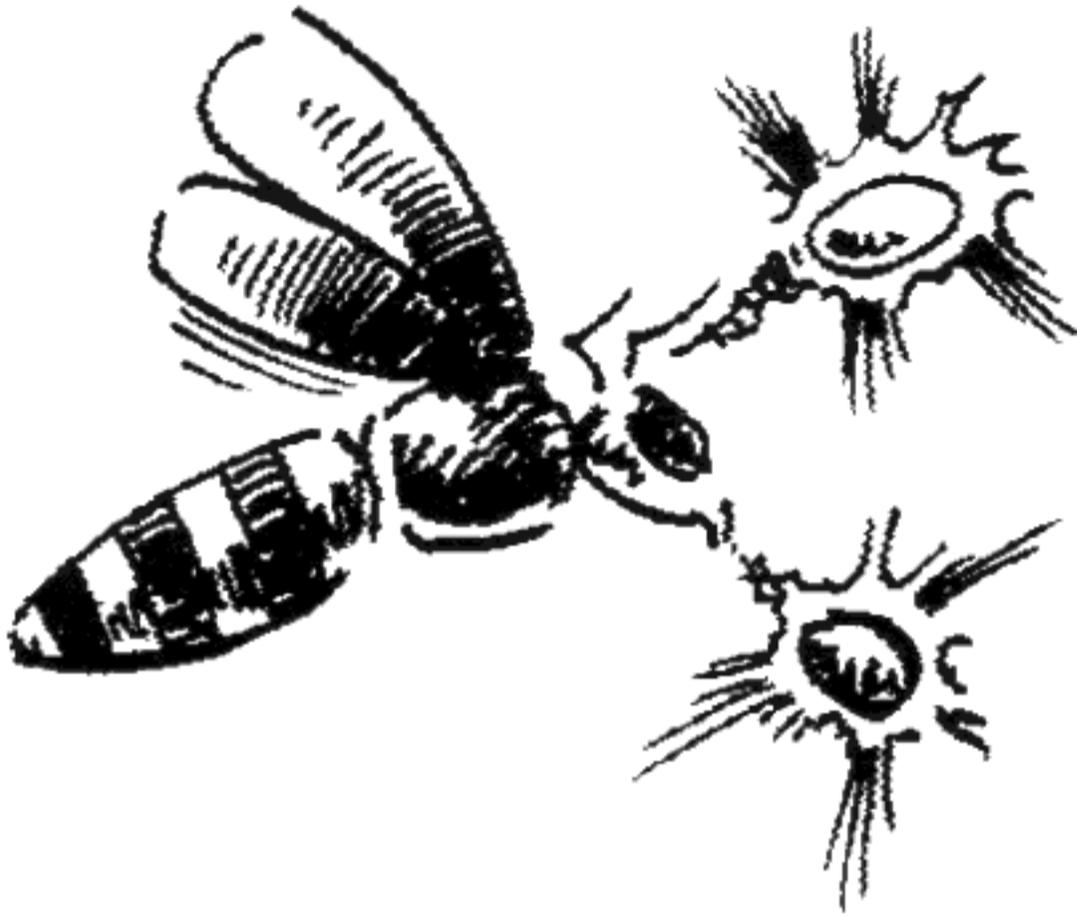
Les mouvements de l'abeille accélèrent. L'accélération se fera aussi souvent que vous le voudrez.

Mais, soyez prudent: à partir d'une vitesse spéciale les mouvements de l'abeille sont quasiment incontrôlables!!



BOMBES

Ces deux systèmes d'armes peuvent être activés l'un après l'autre. L'abeille largue des bombes sur le sol. L'abeille lance deux torpilles en même temps. Cette arme est capable de détruire les petits obstacles.



RAFALE

L'abeille lance trois épées de feu en même temps.

L'abeille peut même lancer de plus fines épées:





LES ECLAIRS

Un seul éclair pourra frapper votre adversaire facilement. Deux éclairs le feront de la même manière. Trois éclairs de la qualité déjà mentionnée:

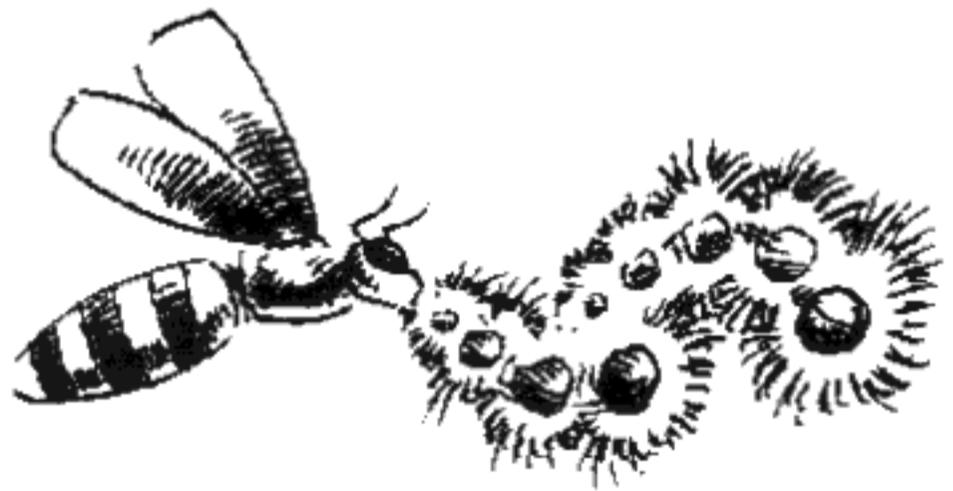


LASER AU PLASMA

Une arme d'énergie pure qui brûle tout ce qu'elle touche.

Le croisement de deux lasers, mais encore plus épais et puissant.

Version De Luxe: Encore plus épais et incroyablement plus puissant, resque imbattable.





FRELON

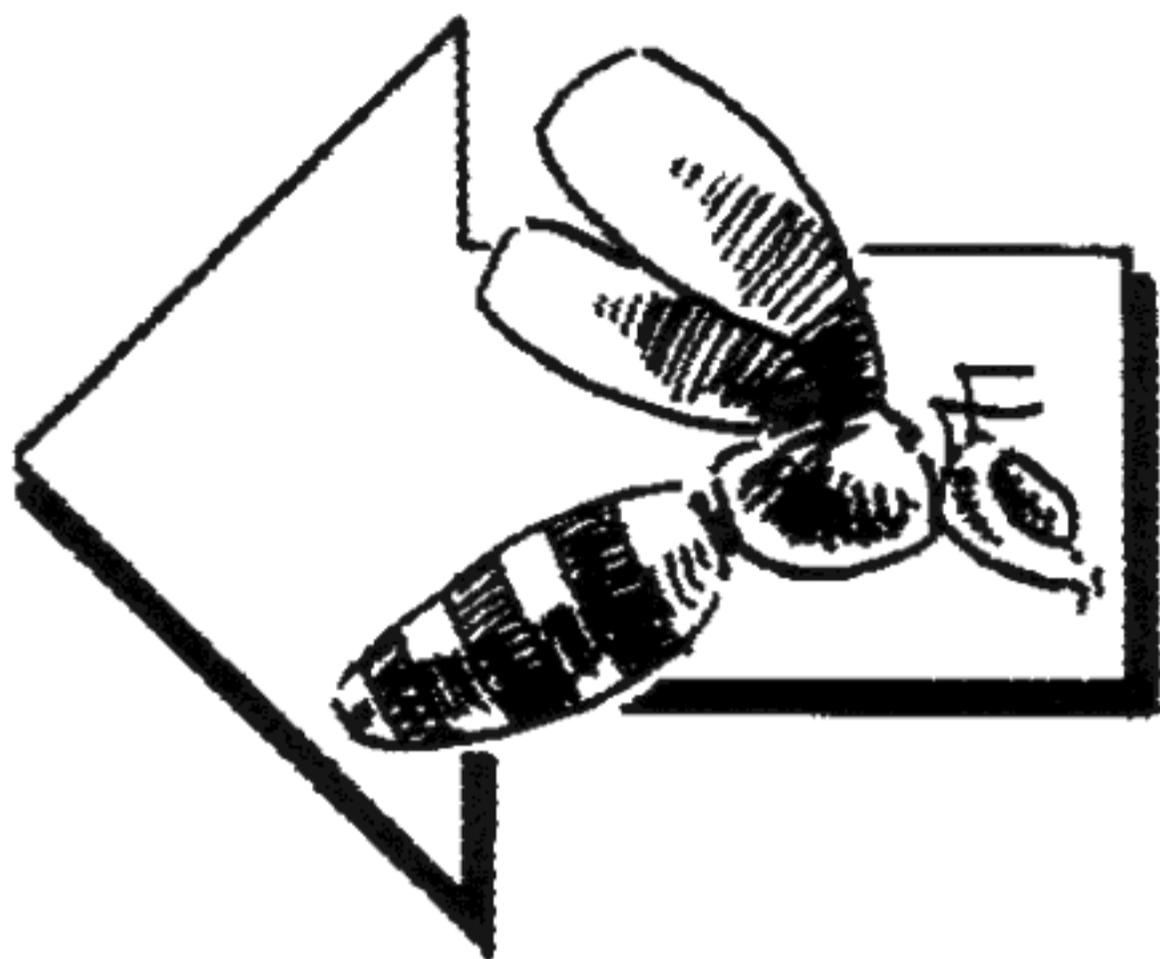
Un petit frelon qui suit chacun des mouvements de votre abeille; indépendamment de l'arme choisie! Il protège votre abeille contre les armes classiques de vos ennemis et il est même capable de lancer ses propres épées de feu (automatiquement)!

Un second compagnon aux qualités comparables:

ECRAN DE PROTECTION

L'écran d'énergie qui protège l'abeille contre cinq tirs de vos ennemis. L'écran peut être réactivé aussi souvent que vous le désirez.





RALENTIR

Au cas où la vitesse serait trop rapide, vous pouvez réduire la vitesse de l'abeille grâce à ce système.

ATTENTION

Quand votre abeille perd l'une de ces précieuses vies, chaque système d'armes actifs sera affaibli d'un niveau. Les systèmes déjà gagnés et ceux actifs seront automatiquement transférés dans chaque nouveau atteint, ainsi que dans chaque nouveau monde. La seule exception est pour l'écran de protection qui sera remis à zéro pour chaque nouveau monde! Oh, c'est dur la vie ...



LE MENU D'OPTIONS



Une fois que vous aurez appuyé sur le bouton de votre manette pour commencer le jeu, un menu d'option apparaîtra sur votre écran. Si vous êtes satisfait de la sélection offerte; pressez simplement le bouton une nouvelle fois et le jeu commencera. Si vous voulez changer la sélection, bouger la flèche sur l'option choisie (vers le haut ou vers le bas) en utilisant la manette et choisissez vos options favorites (vers la droite ou la gauche); votre sélection brillera. Pour commencer le jeu une fois que vous avez choisi vos options, revenez simplement au point de départ, et pressez le bouton de votre manette.

NIVEAU

Choisissez parmi les autres quatres niveau disponibles:

PRACTICE

Entraînez vous pendant que vous jouez dans les quatres premiers mondes.

EASY

Les quatres premiers mondes à un niveau de débutant

NORMAL

Le jeu complet avec des difficultés modérées.

HARD

Identique au niveau précédant sauf qu'il est plus vicieux...



LIVES



Lorsque vous commencez votre mission, vous avez le choix entre 3, 4 et 5 vies. Quand vous choisissez le niveau "difficile", le nombre de vies est limité à trois.

TEAM MODE

Décidez si vous voulez jouer seul ou à deux.

NO

1 joueur

SIMUL

2 joueurs formant une équipe. Le deuxième joueur dirige le frelon et donc ne pourra utiliser qu'une partie de ses talents. Le système d'armes du frelon ne peut être utilisé quand vous jouez de cette façon. Chaque frelon est capable de protéger l'abeille contre cinq tirs avant d'être détruit.

ALTERNATE

2 joueurs jouant l'un après l'autre.

EXTRA SELECT

Décidez quelles armes vous choisissez.

AUTO

Votre système d'armes est sélectionné par l'ordinateur.





2ND BTN

Sélectionnez votre système en utilisant le deuxième bouton (seulement possible pour les manettes de jeu ayant deux boutons différents).

STICK

Choisissez vos armes en bougeant rapidement votre manette de jeu de la droite vers la gauche et vis-versa.

Dans chaque mode de jeu, il vous est possible de sélectionner votre système d'armes en utilisant la barre d'espace.

CONTROL

Il y a différentes façons de diriger "Apidya". Faites attention d'avoir mis la prise dans la bonne connection.

PAD

Vous permet de diriger avec un "méga-drive-joypad"

COMPETITION

Vous permet de diriger avec une manette de jeu normale (possibilité d'avoir deux boutons)



1 UP

Détermine le nombre de points que vous devez gagner pour avoir une vie supplémentaire.

BGM

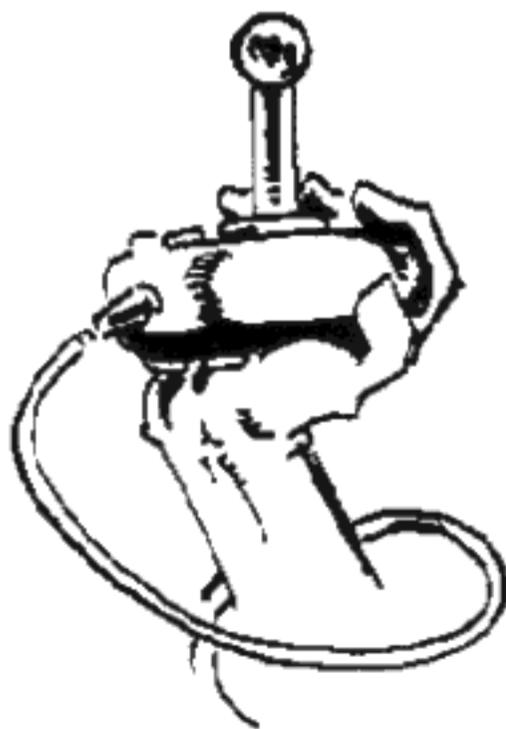
Cette option vous permet d'écouter les différentes mélodies du jeu. Cette sélection n'a aucune influence sur le déroulement du jeu.

START

Début le jeu.

SAVE

En choisissant cette option, vous pouvez sauvegarder vos sélections pour vos futurs jeux. Soyez sûr d'avoir retiré la protection d'écriture de votre disque "Apidya " disque 1 !





D'OU? VERS OU?

THE WORLDS

LES CHAMPS

Un champ tranquille et idyllique est devant vous. Mais ne croyez pas en cette tranquille atmosphère! Même si les différentes parties du jeu semblent faciles au début, les adversaires au milieu et à la fin de chaque niveau sont perfides

et dangereux; faites attention lorsque vous regarderez dans le yeux la chenille aux yeux exorbités. Ou la taupe tueuse. Ou le cricket mortel qui aimerait tant vous dévorer.



L'ETANG

Au dessus du nouveau de l'eau, c'est très joli mais 20 centimètres sous l'eau; c'est là qu'est l'action! Déguster des animeaux et beaucoup de poissons; c'est ce que vous préférez. Dites "salut" à l'anguille. Mais faites attention aux pinces acérées de l'écrevisse! Juste un truc: prenez bien votre respiration avant de vous au brochet! Glou-glou!



LE TUYAU

Heureusement pour vous, nous n'avons pas inventé un jeu avec les odeurs! Une vase verte et dégoutante ralentit votre vol et une indigestion de raticide vous fait perdre votre sense de l'orientation. Et comme si cela n'était pas suffisant, la fosse septique a plus





d'un tour dans ses ordures ... Bah, j'espère pour vous que vous avez l'estomac bien accroché! Chair de poule assurée!

LA MACHINE

Faites très attention, car cette fois c'est le seul moyen de terminer ce niveau. Et il est mieux gardé que Fort Knox! Des punaises sans pitié veulent vous couper la gorge, des douzaines de tourelles dirigent leurs canons laser vers vous. Et finalement vous devrez faire attention au rythme de la machine. Et non, votre revue de bricolage ne vous servira à rien pour cela!!!

LE NID

On dit ici que la plus diabolique créature créée par Hexäa se cache en vous attendant! Au cas où vous aviez les mains moites durant les premiers mondes, vous feriez mieux d'aller chercher une nouvelle serviette! Malheureusement, nous ne pouvons en dire plus. Personne ayant atteint ce point n'est renenu... Vous pouvez abaisser les armes maintenant, l'antidote qui sauve la vie sera perdu à jamais, mais au moins vous aurez sauvé votre peau!!

TRUCS ET TUYAUX

Votre succès dans le jeu dépend seulement du choix des bonnes tactiques. Chaque ennemi a un point faible! C'est à vous de trouver son talon d'Achille et de faire le choix du bon système d'armes. Durant tout le jeu, la règle est de se débrouiller, de combiner, et de trouver la bonne stratégie afin de dévoiler les faiblesses des bêtes et d'ainsi prendre l'avantage. Même si cela ne marche pas le premier coup; ne désespérez pas!

Avec un petit peu d'entraînement vous serez bientôt une super abeille. Pour les premiers vols, vous devriez utiliser "l'accélération", "la bombe" et "la rafale". Ce choix vous aidera à surmonter les premiers problèmes sans trop de dégâts. Si vous êtes doué, vous serez capables d'améliorer le système d'armes de l'abeille dès les premiers combats. Au fait, l'écran de protection est toujours utile car il peut compenser les petites erreurs. Gardez votre abeille dans le milieu de l'écran pour avoir un plus long temps de réaction quand vos adversaires vous attaquent de face. Quand vous avez le temps pour une petite pause, vous devriez en profiter pour recharger vos batteries, une pause plus longue anticipe généralement une confrontation avec un ennemi extrêmement puissant et rugé.

Pour ceux qui ne sont conduit que par le désir de conquête ou juste par curiosité, nous devons mentionner la rumeur que le jeu contiendrait des

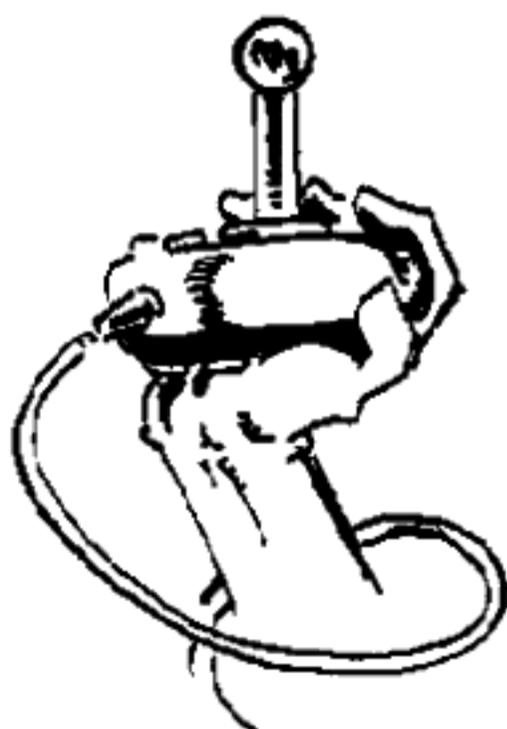




bonus! Peut-être y-a-t-il du vrai dans cette rumeur? pourquoi ne pas essayer de voir ce qui se passe lorsque votre abeille vole vers l'une de ces étranges ouvertures? Si elle se désintègre en fumée; il sera évident que cela n'était pas une si bonne idée! Et peut-être ne devriez-vous pas attaquer tout de suite les objets qui diffèrent des adversaires habituels!



Apidya permet chaque joueur de développer son propre style pour résoudre les problèmes qu'il (ou elle) rencontre. Mais souvenez-vous: pour sauver la vie de Yuri vous n'aurez pas seulement besoin de doigts agiles mais aussi d'un cerveau qui travaille dur...





PROGRAM: PETER THIEROLF
GRAPHICS: FRANK MATZKE
MUSIC: CHRIS HÜLSBECK

WORLDWIDE PUBLISHER



Layout: Lothar Schmitt

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







WINNERS



SAVE THE
Planet

