

[Ozyr's Philips/Jopac Archive](#)[Odyssey<sup>2</sup> Index](#) | [Emporium Index](#)**PHILIPS VIDEOPAC 52+****KILLER BEES****LA RUCHE INFERNALE**

---

**ENGLISH**

This is a **Videopac+** game cartridge which, as you may have seen already on the packaging, can be used on any **Videopac** or **Jopac** game computer.

Regardless of the kind of game computer you use, the actual playing value and the game as such are identical. When you use a second generation game computer of the Videopac+ or Jopac type, this **Videopac+** cartridge will produce high quality, more detailed graphics, as indicated on the back panel of the packaging. The actual game elements however are the same. To make the instructions as clear as possible only simple illustrations have been used in this booklet.

Great care has been taken with the programming and testing of all Videopac cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press 'RESET' and start the game again right from the beginning.

---

**DEUTSCH**

Diese ist eine **Videopac+**-Spielkassette, die - wie Sie schon auf der Verpackung lesen konnten - in Verbindung mit jedem **Videopac**, **Videopac+**-oder **Jopac**-Computer verwendbar ist.

Unabhängig vom jeweils benutzten Computer sind jedoch der Spielwert und das eigentliche Spiel in allen Fällen völlig gleich. Wenn Sie einen Computer der zweiten Generation vom Typ Videopac+ oder Jopac benutzen, liefert diese Kassette ein besonders hochwertiges, detailscharfes Bild, wie auf der Rückseite der Kassettenschachtel angegeben. Zur Erklärung der Spielregeln enthält diese Gebrauchsanleitung deuthkeitshalber nur einfache illustrationen.

Grosse Sorgfalt wurde auf die Programmierung und das Austesten sämtlicher Videopac-Kassetten verwendet. Trotzdem kann unter den Millionen möglicher Spielsituationen der seltene Fall auftreten, dass das Spiel einmal blockiert wird. In solchen Fällen hilft nur eins: Taste 'RESET' drücken und Spiel von Beginn an wiederholen.

---

**FRANÇAIS**

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac+** peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac**, **Videopac+** ou **Jopac**.

Quel que soit le type d'ordinateur de jeu que vous utilisez, l'intérêt du jeu et le jeu lui-même sont identiques. Si vous utilisez un ordinateur de jeu de la deuxième génération du type Videopac + ou Jopac, cette cartouche produira un graphisme de haute qualité, plus détaillé, comme indiqué au dos de l'emballage. Pour plus de clarté, seules des illustrations simples ont été utilisées dans cette brochure pour expliquer les règles du jeu.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche 'RESET' et à

reprendre le jeu au début.

---

## NEDERLANDS

Dit is een **Videopac+** spel-kassette, die - zoals u wellicht al op de verpakking gezien hebt - gebruikt kan worden met elke **Videopac**, **Videopac+** of **Jopac** spel-computer.

Ongeacht welke spel-computer u gebruikt, de feitelijke spelwaarde en het spel op zich blijven absoluut gelijk. Gebruikt u een van de spel-computers van de tweede generatie, van het Videopac+ of Jopac type, dan levert deze cassette zeer fraaie, meer gedetailleerde beelden zoals u achterop de verpakking kunt zien. Om de gebruiksaanwijzing zo duidelijk mogelijk te houden worden in dit boekje alleen eenvoudige illustraties gebruikt.

Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een heel kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mòcht zoiets voorkomen, dan is er slechts één oplossing: druk op 'RESET' en begin het spel weer van voren af aan.

---

## ITALIANO

Questa è una cassetta da gioco **Videopac+** che, come forse avete già visto sulla scatola, si può usare su ogni computer di gioco **Videopac**, **Videopac+** o **Jopac**.

Il valore del gioco ed il gioco stesso sono uguali su ogni tipo di computer da gioco che usate. Se usate un computer del tipo Videopac+ o Jopac della seconda generazione, questa cassetta produrrà una elevata qualità, delle figure più dettagliate, come indicato sul retro della scatola. Per rendere le istruzioni più chiare possibile, si ha usato solamente delle semplici illustrazioni in questo libretto per spiegare le regole del gioco.

Il programmare e collaudare di tutte le cassette Videpac è stato eseguito con molta cura. Purtroppo ci sono letteralmente milioni situazioni di gioco e c'è una piccolissima probabilità che troverete una situazione nel quale il gioco si ferma. In tali casi si può fare una sola cosa: premer 'RESET' e ricominciare il gioco fin dal principio.

---

## DANSK

Dette er en Videopac + spilkassette, som De måske allerede har set på pakken, kan den bruges i enhver **Videopac**, **Videopac+** eller **Jopac** computer.

Uanset hvilken slags computer De bruger, er den effektive spilleværdi og spillet identisk. Hvis De bruger en anden generations computer af Videopac+ eller Jopac typen, giver denne kassette en høj kvalitet, en mere detaljeret grafik, som vist på indpakningens bagpanel. For at klargøre instruktionerne så vidt som muligt er der kun brugt enkle illustrationer til at forklare spillets regler i dette hæfte.

Programmering og afprøvning af alle Videopac kassetter er foretaget meget omhyggeligt. Det er imidlertid millioner af spilsituationer, og der er en lille chance for, at De kan blive udsat for een, hvor spillet standser. I sådanne tilfælde er der kun et at gøre: tryk på 'RESET' og begynd spillet forfra.

---

## SVENSKA

Detta är en **Videopac+** spel kassett vilket, som redan framgår av omslaget, kan användas på varje **Videopac**, **Videopac+** eller **Jopac** spel maskin.

Oavsett vilken sort av spel maskin som användes så är nöjet av spelet detsamma. När Du använder de andra generationen av spel maskiner av Videopac + eller Jopac typ så ger denna kassett hög kvalitet, mera detaljerade diagram vilket är angivet i bakre fältet av omslaget. För att göra instruktionen så klar som möjligt har endast enkla illustrationer använts i denna brochyr för att förklara spelets regler.

Stor aktsamhet har tagits med programmeringen och testningen av alla Videopac kassetter. Emellertid finns det bokstavligen miljoner spelsituationer och det är en liten möjlighet att Du kommer att hamna i en situation där spelet stannar. I så fall finns det bara en sak att göra: Tryck på 'RESET' och börja om spelet från början.

---

## SUOMI

Tämä on **Videopac+** pelikasetti, jota voidaan käyttää, kuten jo pakkauksessakin ilmoitetaan, kaikissa **Videopac**, **Videopac+** tai **Jopac** tietokoneissa.

Riippumatta siitä, millaista tietokonetta käytetään, saadaan pelistä aina yhtä paljon iloa. Käyttäessäsi toisen sukupolven Videopac+- ja Jopac-tyyppisiä tietokoneita saat tällä kasetilla hyvän laadun, tarkempi kaavio on esitetty pakkauksen takaosassa. Jotta ohjeet saataisiin mahdollisimman selkeiksi, on tässä esitteessä käytetty ainoastaan yksinkertaisia kuvaselityksiä pelin sääntöjen selvittämiseksi.

Kaikkien Videopac-kasettien ohjelmointi ja testaus on suoritettu erittäin huolellisesti. On kuitenkin olemassa miljoonia pelitilanteita, ja on erittäin pieni mahdollisuus, että joudut tilanteeseen jolloin peli pysähtyy. Sellaisessa tapauksessa on ainoastaan yksi vaihtoehto: Paina näppäintä 'RESET' ja aloita peli uudestaan.

---

## ESPAÑOL

Esto es un cartucho de juegos **Videopac+** que, como usted ha podido ver sobre el embalaje, puede ser usado en cualquier computer de juegos **Videopac**, **Videopac+** o **Jopac**.

Indiferente a la clase de computer que usted use, el valor actual del juego y el juego en si son idénticos. Cuando usted utilice un computer de juegos de la segunda generación del tipo Videopac+ o Jopac, este cartucho producirá alta calidad, gráficas más detalladas, como está indicado sobre el panel posterior del embalaje. Para hacer las instrucciones lo más claras posibles, solamente se han usado en este librito ilustraciones sencillas para explicar las reglas del juego. Se ha tenido mucho cuidado con la programación y pruebas de todos los cartuchos Videopac. Literalmente hay millones de situaciones de juego, sin embargo existe la pequeña probabilidad de que usted tropiece con una situación por la cual el juego se atasque. En estos casos sólo se puede hacer una cosa: presionar 'RESET' y empezar el juego otra vez desde el principio.

---

## PORTUGUES

Esta é uma cartridge de jogos **Videopac+** que, coma já pode ter visto na embalagem, pode ser usada em qualquer computador de jogos **Videopac**, **Videopac+** ou **Jopac**.

Não obstante o tipo de computador de jogos usado, o mérito efectivo do jogo e o jogo em si são idênticos. Quando usar um computador de jogos de segunda geração do tipo Videopac+ ou Jopac, esta cartridge produz representações gráficas de alta qualidade, mais detalhadas, como se indica no

painel traseiro da embalagem. De maneira a simplificar as instruções foram unicamente usadas nesta brochura simples ilustrações para explicar as regras do jogo.

Exerceu-se bastante cuidado durante a programação e teste de todas as cartridges Videopac. Existem contudo literalmente milhões de situações nos jogos e há uma pequena possibilidade que VS.

encontre por acaso uma situação na qual o jogo pára. Nestes casos há somente uma coisa a fazer: prima 'RESET' e comece novamente o jogo do principio.

---

Instructions for Use

## ENGLISH

### 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 beed 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 ❻ 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 ❼. 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 simply evading the enemy. By pressing the ACTION button, your bees will fire a broad and lethal Sting Ray ❽ 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 ⑨ 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 ⑩ 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 ⑪. 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 ⑫ will remain on screen as the highest score ⑬ 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 ⑭ 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 ⑮.

## Playing "Killer Bees" with Videopac N60 or G7200 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 6.

## Gebrauchsanleitung

### DUETSCH

#### „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 Schwarmes 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 ❶ oder Sie bewegen einen der Daumenhebel ❷. Es erscheint dann Ihr Schwarm weisser Bienen ❸ in der Mitte des Kampfplatzes. Kurz darauf fällt ein angreifendes Geschwader ❹ durch einen der fünf Eingangstunnel ❺ 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 ❻ 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 ❷ 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 Ihren weissen Schwarm 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 ❸ 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 ❹, 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 ❿. 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 ❿. 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 Punktstand des laufenden Spiels ⑭.

Der Multiplikationsfaktor erhöht sich um 1, wenn alle zwölf weissen 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

Mode d'emploi

### **FRANÇAIS**

#### **La ruche infernale**

Inattendu et passionnant, ce jeu vous donne toutes les possibilités voulues de tester vos réflexes avec 26 niveaux de difficulté différents.

A l'aide d'un essaim d'abeilles tueuses blanches, dirigé par l'une ou l'autre des manettes de commande, vous devez attaquer pour le détruire un escadron d'Abeillons... des envahisseurs bleus et rouges venus d'un autre monde. Or, plus le temps passe, plus l'opération devient difficile car les Abeillons vont de plus en plus vite et les essaims mortels d'abeilles de couleur qui les protègent se font de plus en plus hostiles. Si vous parvenez à tous les éliminer, le jeu passe automatiquement au niveau de difficulté supérieur.

**N.B. Les chiffres cités dans le texte renvoient aux illustrations figurant sur un rabat de la dernière page.**

**Début d'une série**

Pour commencer une nouvelle série, appuyez d'abord sur la touche RESET/DEPART et sur l'un ou l'autre des boutons ACTION ❶ ou actionnez l'une des manettes ❷. Votre essaim d'abeilles blanches ❸ est alors au centre de la zone de combat. Peu de temps après, un escadron d'envahisseurs ❹ arrive par les cinq tunnels d'entrée ❺. Vous remarquerez que les Abeillons bleus se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre et les rouges dans le sens inverse.

Vous pouvez commencer à marquer des points en piquant les envahisseurs. Chaque envahisseur touché perd de la vitesse et finit par mourir et être enterré. Une tombe ❻ confirme sa mort... et pour vous quelques points bienvenus! Elle bloque également la route aux survivants. Par contre, si vous ne le tuez pas immédiatement, l'Abeillon piqué se rétablira peu à peu et reprendra de la vitesse.

### Les essaims ennemis

Pendant que vos abeilles blanches chassent les Abeillons, surveillez soigneusement les essaims ennemis mortels ❼. Chaque abeille blanche qui entre en contact avec un essaim ennemi périt instantanément. Trois essaims maximum de ces abeilles de couleur sont affectés à la protection de leurs maîtres. A mesure que le temps passe, leur couleur change et leurs pouvoirs grandissent.

Les essaims arrivent toujours sous forme de Gardiens Verts qui se contentent d'errer au hasard dans la zone de combat... mais leur contact est néanmoins fatal. Au fil du temps, ils se transforment en Gardes du Corps Bleus qui ont tendance à entourer les Abeillons comme une armure. Ils finissent par se transformer en Diables Rouges agressifs qui poursuivent et attaquent activement votre essaim blanc!

### Le pouvoir du Rayon Destructeur

Au lieu de simplement éviter l'ennemi, vos abeilles disposent d'un autre moyen de protection. Si vous appuyez sur le bouton ACTION, elles tirent un large Rayon Destructeur ❽ qui traverse l'écran horizontalement. Il fait entièrement disparaître toutes les abeilles ennemies qui se trouvent sur son passage - vertes, bleues ou rouges - tout en vous apportant des points appréciables.

Mais bientôt, un autre essaim de Gardiens Verts arrive par les tunnels pour remplacer les victimes. De plus, après avoir tiré, vous ne pouvez plus réutiliser le rayon tant qu'il n'est pas rechargé. Or le seul moyen d'y parvenir est de tuer un autre Abeillon. Lorsqu'il est rechargé, deux drapeaux rouges ❾ clignotent de part et d'autre de l'écran et suivent le déplacement vertical de votre essaim blanc.

### 26 niveaux de difficulté

Lorsque l'escadron d'Abeillons est entièrement détruit, le jeu recommence automatiquement - avec un essaim blanc complet - mais à un niveau de difficulté supérieur ❿. Il devient par conséquent de plus en plus difficile car les envahisseurs et les essaims ennemis se déplacent de plus en plus vite. Le jeu se termine lorsque toutes vos abeilles blanches sont éliminées. A ce stade, vous pouvez frapper au clavier votre identité (3 lettres maximum) à l'emplacement des trois points d'interrogation ⓫. Vous pouvez supprimer les points d'interrogation non utilisés en appuyant sur la touche SPACE/ESPACE. Si vous commettez une erreur en entrant les lettres, il vous suffit de frapper la touche CLEAR/Effacement et de recommencer. Votre score ⓬ restera affiché sur l'écran sous la forme du score le plus élevé ⓭, jusqu'à ce qu'il soit dépassé et qu'une nouvelle identité soit entrée, ou jusqu'au commencement d'une nouvelle série.

Pour commencer un nouveau jeu, il suffit d'actionner l'une ou l'autre des manettes de commande.

### Marquage des points

Chaque piqûre	1 point
Chaque essaim ennemi détruit	10 points
Chaque Abeillon tué	100 points

Des points de bonification sont également attribués à la fin de chaque niveau de difficulté et sont



calculés comme suit. 10 points sont obtenus pour chaque abeille blanche survivante. Ce chiffre est ensuite multiplié par un facteur spécial qui apparaît à côté du score concernant le jeu en cours ④ à la fin d'un niveau de difficulté. Le facteur de multiplication augmente d'une unité chaque fois que les douze abeilles blanches survivent à la fin d'un tour. Les points de bonification sont automatiquement ajoutés au score en cours ⑤.

---

## Le jeu de „La ruche infernale” une console Videopac autonome en noir et blanc

Les règles du jeu sont identiques à celles précédemment décrites. Avant de commencer le jeu, procédez aux réglages suivants:

- Réglez la luminosité d'image et le niveau de son à votre gré
- Réglez le contraste sur la position 6

---

## Correspondance des touches du clavier sur jeu VIDEOPAC spécial france.

DEPART = RESET

ENTREE = ENTER

Eff (Effacement) = CLEAR

NON = NO

OUI = YES

ESPACE = SPACE

---

## Gebbruiksaanwijzing

### NEDERLANDS

#### „Killer Bees” (Dodende bijen)

Dit ongewone en spannende spel biedt volop gelegenheid uw reactiesnelheid te testen met niet minder dan 26 moeilijkheidsgraden. Geholpen door een zwerm „Killer Bees” (dodende bijen), die u met de stuurknuppel van een van beide spelregelaars bestuurt, is het aan u om een escadrille „Beelings” te steken en uiteindelijk te vernietigen. Blauwe en rode invasietroepen uit een andere wereld. Hoe langer u er over doet, hoe moeilijker het wordt, want die „Beelings” vliegen steeds sneller en de zwermen gekleurde bijen, die hen begeleiden, worden steeds agressiever. Slaagt u er in hen allemaal uit te schakelen, dan schakelt het spel vanzelf over op een moeilijker spelniveau.

**N.B. - De omcirkelde cijfers in de tekst verwijzen naar de illustraties op de uitklap-pagina van de achteromslag.**

#### Het beginnen van een spelserie

Om een nieuwe serie te beginnen, drukt u eerst op RESET en daarna op de actieknop ① of beweeg even een van beide stuurknuppels ②. Uw zwerm witte bijen ③ verschijnt in het centrum van het strijdtoneel. Kort daarna maakt een escadrille van de vijand ④ haar opwachting via de vijf ingangstunnels ⑤. Als u oplet, ziet u dat de blauwe „Beelings” zich bewegen in de richting van de wijzers van de klok en de rode in omgekeerde richting.

Nu kunt u beginnen met het scoren van punten door de indringers te steken. Elke keer als het lukt

wordt de „Beeling” trager, totdat hij tenslotte het loodje legt en begraven wordt. Een grafsteen ❸ bevestigt zijn dood en u krijgt een heel aardig aantal bonus-punten! Het blokkeert ook de weg voor de nog levende. Slaagt u er daarentegen niet in de „Beeling” snel te doden, dan zal hij geleidelijk weer herstellen en zich ook weer sneller gaan bewegen.

### Vijandelijke zwermen

Terwijl uw witte bijen de „Beelings” achtervolgen, moet u wel goed oppassen voor de levensgevaarlijke vijandelijke zwermen ❷. Een witte bij, die in aanraking komt met een vijandelijke zwerm, zal direct het onderspit delven. Er zijn maximaal drie zwermen van deze gekleurde bijen om hun meesters te beschermen. Terwijl de tijd verstrijkt, veranderen ze van kleur en worden ze steeds gevaarlijker.

### De kracht van de „Sting Ray”

Er bestaat een manier, waarop uw bijen zichzelf beschermen kunnen, behalve het vluchten voor de vijand. Door op de actieknop te drukken, vuren uw bijen een dodelijke, brede „Sting Ray” (steekstraal) ❸ horizontaal over het scherm. Het vernietigt alle vijandelijke bijen, die het op zijn pad tegenkomt: groen, blauw of rood. Ook verdient u er belangrijke bonus-punten mee.

Het duurt overigens niet lang voordat er een nieuwe zwerm groene bijen via de ingangstunnels verschijnt om de slachtoffers te vervangen. Het is bovendien zo, dat u uw „Sting Ray” niet kunt gebruiken totdat hij weer opgeladen is en dat kan alleen door een „Beeling” te doden! Is hij weer opgeladen, dan verschijnen er twee flitsende rode vlaggen ❹ aan beide zijden van het scherm ter hoogte van de witte zwerm.

### 26 moeilijkheidsgraden

Als het hele „Beeling” escadrille vernietigd is, begint er automatisch een nieuw spel met een volledige zwerm witte bijen, maar dan op een spelniveau hoger ❶. Op deze manier wordt het spel geleidelijk moeilijker en worden de binnenvallende „Beelings” steeds sneller. Het spel is afgelopen als alle witte bijen zijn uitgeschakeld. Dan kunt u uw initialen intoetsen (maximaal drie letters) op de plaats waar de vraagtekens staan ❶. Hebt u minder letters nodig, dan kunnen de resterende vraagtekens verwijderd worden door op de SPACE toets te drukken. Uw score ❷ blijft op het scherm als de hoogste score ❸ totdat hij overtroffen wordt. Dan moeten de initialen van de speler opnieuw ingetoetst worden.

Een nieuw spel begint als u de stuurknuppel van een van beide spelregelaars beweegt.

### Het scoren van punten

Voor elke bijensteek	1 punt
Voor het uitroeien van een vijandelijke zwerm	10 punten
Voor het doden van een „Beeling”	100 punten

Voor het bereiken van elk hoger spelniveau worden steeds extra bonuspunten toegekend en wel 10 punten voor elke nog levende witte bij. Dit getal wordt dan vermenigvuldigd met een speciale factor, die - bij het beëindigen van elk spelniveau - direct naast de score van het lopende spel ❶ zichtbaar is. Die factor wordt steeds 1 punt hoger als alle 12 witte bijen een ronde overleven. Bonus-punten worden automatisch opgeteld bij de lopende score ❷.

### Het spelen van „Killer Bees” met een Videopac G7200 of N60 spelcomputer

De spelregels blijven ongewijzigd, zoals hierboven omschreven. Voordat u begint moet u het apparaat als volgt instellen:

- Stel helderheid en geluidsniveau af op de gewenste stand
- Stel de contrastknop in op stand 6

---

Istruzioni d'uso

## ITALIANO

### „Killer Bees” (Api assassine)

Questo gioco insolito ed eccitante offre molte opportunità per mettere alla prova i vostri riflessi, con non meno di 26 gradi diversi di difficoltà.

Con l'aiuto di uno sciame di api bianche assassine, manovrate da entrambe le leve di comando, il vostro compito è di pungere e infine distruggere una squadriglia di Beelings... Invasori blu e rossi provenienti da un altro pianeta. E più tempo impiegate, più difficile diventerà il vostro compito, in quanto i Beelings acquistano velocità e lo sciame di api mortali colorate che li proteggono diventa sempre più ostile. Quando sarete riusciti a eliminarli tutti, il gioco passerà automaticamente a un livello di difficoltà alto.

**N.B. I numeri nel testo si riferiscono alle illustrazioni contenute in un inserto all'interno della copertina di fondo.**

#### Come iniziare una serie di giocate

Per iniziare una serie di giocate, da prima premete il RESET/DEPART quindi premete il tasto d'azione (ACTION) ❶ oppure azionate una delle leve di comando ❷; a questo punto il vostro sciame di api bianche ❸ apparirà al centro del campo di battaglia. Subito dopo una squadriglia d'invasori ❹ apparirà attraverso i cinque tunnel di entrata ❺. Da notare che i Beelings blu si muovono in senso orario, quelli rossi in senso antiorario.

Ora potrete cominciare ad accumulare i punti pinzando l'invasori. Ogni puntura rallenta il Beeling fino a che muore ed è sepolto. Una lapide ❻ conferma l'uccisione... e una buona dose di punti per voi! La puntera blocca anche il cammino di quelli ancora vivi. Se però non riuscite ad ammazzarlo al più presto, il Beeling pinzato pian piano quarirà e riacquisterà velocità.

#### Sciame nemici

Mentre le vostre api bianche inseguono i Beelings, guardatevi dagli sciame dei nemici mortali ❷. L'ape bianca che entra a contatto con uno sciame nemico muore all'istante. Fino a tre sciame di api colorate sono incaricate di proteggere il loro padrone. E col passare del tempo cambiano colore e acquistano nuovi poteri.

Gli sciame nemici arrivano sempre come Guardiani Verdi, e non fanno altro che girare per il campo di battaglia completamente alla cieca... però al contatto sono letali. Con il tempo si trasformano in Guardie del Corpo Blu e tendono a circondare i Beelings come un manto protettivo. Finalmente si trasformano in Diavoli Rossi aggressivi la cui attività è di inseguire e attaccare il vostro sciame bianco!

#### La forza del raggio pungente

C'è un modo in cui le vostre api si possono proteggere senza dover evitare il nemico. Premendo il tasto d'azione (ACTION), le vostre api lanceranno un raggio pungente ❸ ampio e letale orizzontalmente attraverso lo schermo. Questo annienterà qualsiasi ape nemica che si trova nella sua traiettoria - verde, blu o rossa - e allo stesso tempo vi fa realizzare un buon numero di punti.

Subito, tuttavia, un altro sciame di Guardiani Verdi arriverà attraverso i tunnel per rimpiazzare le vittime. Inoltre, una volta lanciato il raggio, non potrete più usarlo fino a quando non si è ricaricato. E per ricaricarlo, dovrete uccidere un altro Beeling. Una volta ricaricato, due bandierine rosse lampeggianti ❸ appariranno su entrambi i lati dello schermo e seguiranno il movimento verticale del vostro sciame bianco.

### 26 gradi di difficoltà

Una volta distrutta l'intera squadriglia dei Beelings, il gioco ricomincia automaticamente - con uno sciame bianco al completo, ma su un grado più alto di difficoltà ❶. In tal modo il gioco si fa progressivamente più difficile, con gli invasori Beelings e gli sciami nemici che si muovono sempre più velocemente. Il gioco termina quando tutte le vostre api bianche sono eliminate. A questo punto potrete inserire la vostra identità (fino a 3 lettere) al posto dei tre punti interrogativi ❷. Potrete eliminare i punti interrogativi non utilizzati premendo il tasto SPACE, e se fate un error durante l'inserimento delle lettere, azionate semplicemente il tasto CLEAR e cominciate da capo. Il vostro punteggio ❹ rimarrà sullo schermo come punteggio massimo ❸ fino a che non è superato, e una nuova identità inserita, o si inizia una nuova serie di giochi.

Per cominciare un gioco nuovo, semplicemente azionate una qualsiasi delle level di comando.

### Punteggio

Per ogni puntura	1 punto
Per ogni sciame nemico eliminato	10 punti
Per ogni Beeling ucciso	100 punti

Punti extra si aggiudicano per ogni grado di difficoltà superato e sono calcolati come segue: 10 punti per ogni ape bianca sopravvissuta. Il totale è poi moltiplicato per un fattore speciale che appare accanto al punteggio del gioco in corso ❺ a completamento di un grado di difficoltà.

Il fattore moltiplicativo aumenta di 1 ogni qualvolta tutte e dodici le api bianche sopravvivono un giro. I punti extra vengono automaticamente aggiunti al punteggio corrente ❺.

## Per giocare alle „Killer Bees” con il Videopac Computer N60 o G7200

Le regole del gioco sono identiche a quelle sopra descritte. Prima d'iniziare il gioco, regolate l'apparecchio come segue:

- Regolate la luminosità e il volume a piacere
- Regolate il contrasto al numero 6

### Brugsanvisning

### DANSK

#### „Killer Bees” (Drabsbier)

Dette usædvanlige og spændende spil giver dig store chancer for at afprøve dine reaktioner på ikke mindre end 26 forskellige udfordringstrin. Ved hjælp af en sværm hvide drabsbier, der kontrolleres med en af styrepindene, vil dit mål være at stikke og tilsidst tilintetgøre en hær af Bilinger... blå og røde angribere fra en anden verden. Og jo længere det varer, desto vanskeligere bliver det, fordi

Bilingerne får mere fart på, og sværmene af dødbringende farvede bier, der forsværer dem, bliver mere og mere fjendtlige. Når du med held eliminerer dem alle, går spillet automatisk op på et højere trin.

### **N.B. Tal i teksten henviser til illustrationer på ombøjningen inde på bagsiden.**

#### **Begyndelse på en serie**

For at begynde en ny serie skal der først trykkes på RESET/DEPART og trykkes på enten ACTION knappen ❶ eller en af styrepindene bevæges ❷; din sværm af hvide bier ❸ vises derpå midt på kampområdet. Kort derefter kommer en hær af angribere ❹ igennem de fem indgangstunneller ❺. Bemærk at de blå Bilinger bevæger sig mod højre, de røde i modsat retning.

Du kan nu begynde at få points ved at stikke angriberne. Hvert stik gør Bilingen langsommere, indtil den til sidst dør og begravnes. En gravsten ❻ bekræfter drabet... og du får pæne bonuspoints! Det blokerer også vejen for de levende. Hvis du derimod ikke dræber den hurtigt, vil den stukne Biling langsomt komme til hægterne og igen få fart på.

#### **Fjendesværme**

Mens dine hvide bier forfølger Bilingerne, skal du holde øje med, om der kommer dødbringende fjendesværme ❼. Hver hvid bi, der kommer i kontakt med en fjendesværme, dør omgående. Op til tre sværme af disse farvede bier er anvist til at beskytte deres chefer. Og med tiden skifter de farve og får ny magt.

Fjendesværmene ankommer altid some Grønne Gardere, de farer simpelt hen tilfældigt rundt på kampområdet... men kontakt med dem er ikke desto mindre dødeligt. Med tiden bliver de til Blå Livvagter med tendens til at omringe Bilingerne som en beskyttende kappe. Disse udvikler sig tilsidst til aggressive Røde Djævle, der aktivt vil forfølge og angribe din hvide sværm!

#### **Stikstrålens magt**

Der er en måde, hvorpå dine bier kan beskytte sig på anden måde end ved blot at undgå fjenden. Ved at trykke på ACTION knappen vil dine bier affyre en bred og dødbringende Stikstråle ❽ vandret på skærmen. Denne afliver fuldstændigt alle fjendebier på dens bane - grønne, blå eller røde - og samtidig giver det dig værdifulde bonuspoints.

Der kommer imidlertid snart en anden sværm Grønne Gardere ind gennem tunnellerne for at erstatte ofrene. Du vil desuden ikke kunne bruge strålen igen, når først du har affyret den, indtil den er blevet genopladet. Den eneste måde dette kan gøres på er ved at dræbe en Biling mere. Når den er genopladet, vil to blinkende røde flag ❾ vise sig på hver af skærmens side og vil følge din hvide sværms lodrette bevægelse.

#### **26 udfordringstrin**

Når hele Bilinghæren er tilintetgjort, påbegyndes spillet automatisk igen - med en komplet hvid sværm, men på et udfordringstrin ❿ højere.

På denne måde bliver spillet fremskridtsmæssigt mere vanskeligt med Biling angriberne og fjendesværmene hurtigere end før. Spillet slutter, når alle dine hvide bier er tilintetgjort. På dette tidspunkt kan du indtaste din identitet (op til 3 bogstaver) istedet for de tre spørgsmålstegn ❶. Ubrugte spørgsmålstegn kan fjernes ved at røre ved SPACE nøglen, og hvis du laver en fejl, mens du indtaster bogstaverne, skal du blot trykke på CLEAR nøglen og begynde igen. Dit pointantal ❷ bliver på skærmen som det højeste pointantal ❸, indtil det overgås og en ny identitet indgår, eller en ny serie begynder.

Et nyt spil begynder simpelt hen ved at bevæge en af styrepindene.

## Pointværdi

Hvert stik	1 point
Hver fjendesværn tilintetgjort	10 points
Hver Biling dræbt	100 points

Bonuspoints gives også for hvert udført fordringstrin og gives som følger. 10 points fås for hver overlevende hvid bi. Dette tal ganges så med en speciel faktor, der vises ved siden af pointantallet på spillet, der er igang ④ efter slut på et udfordringstrin. Multiplikationsfaktoren forøges med 1, når alle tolv hvide bier overlever en omgang. Bonuspoints tilføjes automatisk til indeværende points ⑤.

---

## Et spil „Killer Bees” med Videopac N60 eller G7200 computer

Spillereglerne er de samme som lige beskrevet. Før du begynder et spil, skal du gøre følgende justeringer:

- Indstil billedets lysstryke og lyd efter ønske
  - Stil kontrastkontrollen på 6
- 

## Bruksanvisning

### SVENSKA

## „Killer Bees” (Mördar bin)

Detta ovanliga och spännande spel ger många tillfällen för Dig att testa Dina reaktioner med inte mindre än 26 olika utmanande nivåer. Med hjälp av en svärm av vita dödsbringande bin, kontrollerade av var sin styrspak, är Din uppgift att sticka och till slut förstöra en skvadron av Beelings... blå och röda inkräktare från en annan värld. Och ju längre tid det tar, desto svårare blir det, därför att Beelings tar fart och en svärm av livsfarliga färgade bin som vaktar dem blir ytterligare fientliga. När Du lyckats förstöra alla så flyttar spelet automatiskt upp till en svårare utmanande nivå.

**Observera Numren i texten hänvisar till illustrationer fastsatta på en flik på insidan av det bakre omslaget.**

### Startande av omgångar

För att starta en ny omgång tryck först på RESET/DEPART och pressa sedan antingen ACTION knappen ① eller för en av styrspakarna ②; Din svärm av vita bin ③ kommer att synas i mitten av stridsområdet. Kort efteråt kommer en skvadron av inkräktare ④ in genom de fem ingångstunnlarna ⑤. Notera att de blå Beelings rör sig medurs, de röda rör sig motsols.

Nu kan Du börja tjäna in poäng genom att sticka inkräktarna. Varje stick saktar ned Beelings tills de till slut dör och begravs. En gravsten ⑥ bekräftar döden... och en ansevärd poängvinst för Dig! Det blockerar också loppet för dem som fortfarande lever. Om Du å andra sidan inte dödar den kvickt kommer den stuckna Beeling så sakta att kvickna till och ta upp hastigheten igen.

### Fiende svärmar

Medan Dina vita bin jagar Beelings, så håll noga utkik efter livsfarliga fientliga svärmar ⑦. Varje vitt bi, som kommer i kontakt med en fientlig svärm, förintas omgående. Totalt 3 svärmar av dessa

färgade bin har till uppgift att skydda sina härskare. Och undan för undan ändrar de färg och får nya krafter.

De fientliga svärmarna syns först som Gröna Väktare, vilka bara strövar omkring i stridsområdet slumpvis... men varje kontakt med dem är hur som helst dödlig. Så småningom ändras de till Blå Väktare med en tendens att flockas kring Beelings som en skyddskåpa. Dessa kommer till slut att utvecklas till aggressiva Röda Djälvar som ständigt förföljer och anfaller Dina vita svärmar!

### Sting Strålens Makt

Det finns ett sätt för Dina bin att skydda sig utom att just undvika fienden. Genom att trycka ACTION knappen avfyra Dina bin en vid och dödlig Sting Stråle ⑧ horisontalt över skärmen. Denna kommer att totalt utrota varje fientligt bi på dess väg - grön, blå eller röd - på samma gång som Du tjänar värdefulla bonus poäng.

Snart kommer emellertid ytterligare en svärm av Gröna Väktare genom tunnarna för att ersätta offren. Dessutom kan Du inte använda strålen igen efter att ha skjutit utan att ladda om den. Det enda sättet att göra det är att döda ytterligare en Beeling. När den är omladdad visar sig två lysande röda flaggor ⑨ på vardera sidan om skärmen och följer vertikalt rörelserna av Din vita svärm.

### 26 Utmanande nivåer

När hela Beeling skvadronen har blivit förstörd startar spelet igen automatiskt - med en komplett vit svärm, men på en högre utmanings nivå ⑩. På detta sätt blir spelet undan för undan svårare med Beeling inkräktare och fientliga svärmar som rör sig ännu snabbare. Spelet slutar när alla Dina vita bin är förintade. Vid detta tillfälle kan Du spela in Din identitet (till max. 3 bokstäver) i stället för de tre frågetecknen ⑪. Danvända frågetecknen kan tas bort genom att trycka på SPACE nyckeln, och om Du gör ett fel när Du spelar in bokstäverna, använd bara CLEAR-nyckeln och starta igen. Din poängsumma ⑫ kvarstår på skärmen som den högsta poängsumman ⑬, tills den är överstigen och en ny identitet är inspelad eller en ny serie har börjat.

Ett nytt kan startas genom att helt enkelt röra någon av styrspakarna.

### Poängsumma

Varje stick	1 poäng
Varje fientlig svärm utrotad	10 poäng
Varje dödad Beeling	100 poäng

Bonus poäng tjänas också på varje utmaningsnivå som är komplett och kalkyleras som följer. 10 poäng plockas för varje överlevande vitt bi. Denna summa multipliceras sedan med en speciell faktor som syns bredvid den högsta poängsumman ⑭ på den kompletta utmanings nivån. Den multiplicerande faktorn ökas med 1 när alla tolv vita bin överlever en rond. Bonuspoäng läggs automatiskt till den löpande poängsumman ⑮.

### Hur man spelar „Killer Bees” med Videopac N60 eller G7200 spel maskin

Reglerna för spelet är desamma som de regler just beskrivna. Innan Du startar spelet gör följande ändringar:

- Ställ in önskad bildskärpa och ljudnivå
- Ställ in kontrast kontrollen på 6

Käyttöohje

## SUOMI

### „Killer Bees” (Tappavat mehiläiset)

Tämä ainutlaatuinen ja jännittävä peli antaa sinulle hyvän tilaisuuden testata reaktioitasi koska siinä on kaikkiaan 26 eri vaikeusastetta. Sinun on kumpaa tahansa ohjausvipua liikuttamalla ohjattavan valkoisten mehiläisten parven avulla pistettävä Mehiläisolentojen joukkoa ja lopulta tuhottava se... nämä ovat sinisiä ja punaisia hyökkääjiä toisesta maailmasta. Mitä kauemmin tehtävä kestää sitä vaikeammaksi se tulee, koska Mehiläisolentojen nopeus kiihtyy ja niitä vartioivat tappavien värillisten mehiläisten parvet tulevat jatkuvasti vihamielisemmiksi. Hun olet onnistunut tuhoamaan jokaisen vihollisen, peli siirtyy automaattisesti korkeammalle vaikeustasolle.

**HUOM.** Tekstissä esiintyvät numerot viittaavat kuviin, jotka ovat takakannen sisäpuolella olevassa kaistaleessa.

#### Sarjan aloitus

Uutta pelisarjaa aloitettaessa paina ensin näppäintä RESET/DEPART ja paina toista ACTION-näppäintä ❶ tai liikuta toista ohjausvipua ❷; volkoinen mehiläisparvesi ❸ tulee esiin taistelun alueen keskusta. Vähän tämän jälkeen hyökkääjien joukko ❹ saapuu viiden sisäänkäyntitunnelin ❺ kautta. Huomaa, että siniset Mehiläisolennot liikkuvat myötäpäivään ja punaiset vastapäivään.

Voit nyt aloittaa pisteitten hankkimisen pistämällä hyökkääjiä. Jokainen pistos hidastaa Mehiläisolentoa kunnes se lopulta kuolee ja haudataan. Hautakivi ❻ vahvistaa huoleman... ja tuottaa sinulle mahtavat lisäpisteet! Se tukkii myös jäljellä olevien vihollisten kulkutien. Toisaalta jos et tapa pistoksen saanutta Mehiläisolentoa tarpeeksi nopeasti, paranee se ja sen nopeus kiihtyy uudestaan.

#### Vihollisparvet

Kun valkoiset mehiläisesi ajavat takaa Mehiläisolentoja, pidä tarkasti silmällä tapavia vihollisparvia ❶. Jokainen vihollisparven kanssa kosketukseen tuleva valkoinen mehiläinen tuhoutuu silmänräpäyksessä. Enintään kolme näiden värillisten mehiläisten parvea on määrätty suojelemaan johtajiaan. Ajan kuluessa, ne muuttuvat väriään ja saavat lisää voimia.

Vihollisparvet saapuvat aina Vihreinä vartijoina, jotka tyytyvät kiertelemään taistelun alueella sattumanvaraisesti... mutta niiden kanssa kosketukseen joutuminen on joka tapauksessa tappava. Aikanaan ne muuttuvat Sinisiksi suojelijoiksi, joilla on tapana ympäröidä Mehiläisolento ja muodostaa suojaava vaippa. Nämä kehittyvät lopulta hyökkäämishaluisiksi Punaisiksi paholaisiksi, jotka tehokkaasti ajavat takaa valkoista parveasi ja hyökkäävät sitä vastaan!

#### Pistosäteen voima

Mehiläisillä on toinen tapa puolustautua huin pelkästään vihollisen välttäminen. Painamalla ACTION-näppäintä mehiläisesi ampuvat leveän ja tappavan pistosäteen ❸ vaakasuoraan kuvaruudun poikki. Tämä tuhoaa täysin kaikki sen tiellä olevat vihollismehiläiset - vihreät, siniset tai punaiset - ansaiten samalla sinulle arvokkaita lisäpisteitä.

Pian paikalle saapuu kuitenkin toinen Vihreiden vartijoiden parvi tunnelista korvaten kuolonuhrit. Lisäksi et voi ampua sädettä kerran ammuttuasi ennen kuin se on ladattu uudestaan. Ainoa tapa tehdä tämä on tappaa toinen Mehiläisolento. Kun säde on ladattu, ilmestyy kuvaruudun kumpaankin reunaan vilkkuva punainen lippu ❹ ja nämä liput seuraavat valkoisen parven pystysuoraa liikettä.

#### 26 vaikeustasoa

Kun koko Mehiläisolentojen joukko on tuhottu, peli alkaa automaattisesti uudestaan - täydellisellä



valkoisella parvella mutta yhtä vaikeustasoa 10 korkeampana. Tällä tavoin peli tulee jatkuvasti vaikeammaksi Mehiläisolentohyökkääjien ja vihollisparvien liikkua aina nopeammin. Peli loppuu kun kaikki valkoiset mehiläiset ovat tuhoutuneet. Tässä vaiheessa voit näppäillä henkilötunnuksesi (enintään 3 kirjainta) kolmen kysymysmerkin kohdalle 11. Käyttämättä jääneet kysymysmerkit voidaan poistaa painamalla SPACE-näppäintä, jos teet virheen kirjoittaessasi kirjaimia, paina CLEAR-näppäintä ja kirjoita tunnuksesi uudestaan. Pistemääräsi 12 pysyy kuvaruudussa korkeimpana pistemääränä 13 kunnes se ylitetään ja uusi henkilötunnus merkitään laitteeseen tai aloitetaan uusi pelisarja.

Uusi peli voidaan aloittaa yksinkertaisesti liikuttamalla toista ohjausvipua.

### **Pistelaskenta**

Jokainen pistos	1 piste
Jokainen tuhottu vihollisparvi	10 pistettä
Jokainen tapettu Mehiläisolento	100 pistettä

Myös lisäpisteitä annetaan joka kerta kun yhdestä vaikeustasosta on suoriuduttu; pisteet jaetaan seuraavasti. 10 Pistettä saa jokaisesta jäljelle jääneestä valkoisesta mehiläisestä. Tämä pistemäärä kerrotaan sitten erikoisella kertoimella, joka ilmestyy pelattavan pelin pistemäärän 14 viereen kun vaikeustasosta on suoriuduttu.

Kerroin kasvaa 1:llä kun kaikki 12 valkoista mehiläistä säilyy hengissä yhden pelikierron aikana. Lisäpisteet lisätään automaattisesti saavutettuun pistemäärään 15.

### **„Killer Bees” pelaaminen Videopac N60 tai G7200 tietokoneilla**

Pelin säännöt ovat samat kuin yllä kuvatut. Ennen kuin aloitat pelaamisen suorita seuraavat säädöt:

- Säädä kuvan kirkkaus ja äänen voimakkuus halutulle tasolle
- Säädä kuvan kontrasti asentoon 6

Modo de empleo

### **ESPAÑOL**

#### **„Killer Bees” (Abejas Matadoras)**

Este juego extraordinario y emocionante le proporcionará abundantes oportunidades para poner a prueba sus reacciones, con nada menos que 26 niveles diferentes de provocación. Con la ayuda de un enjambre de abejas matadoras, controlado por cualquiera de las dos palancas de mando, su objetivo será picar y finalmente destruir un escuadrón de Abejorros... invasores azules y rojos de otro planeta. Y si tarda demasiado, se le pondrá más difícil, porque los Abejorros aumentan la velocidad y los enjambres de abejas destructoras coloradas que los protegen se vuelven cada vez más hostiles. Cuando logre felizmente eliminarles a todos ellos, el juego automáticamente cambiará a un nivel mayor de provocación.

**Nota: Los números en el texto se refieren a las ilustraciones que se encuentran sobre la hoja plegada dentro de la cubierta.**

### Empezando una serie

Para empezar una nueva serie, primero pulsar RESET/DEPART y pulsar o el botón de ACTION ❶ o mover una de las palancas de mando ❷, entonces su enjambre de abejas blancas ❸ aparecerá en el centro del área de combate. Poco después un escuadrón de invasores ❹ entrarán a través de los cinco túneles de entrada ❺. Obsérvese que los Abejorros azules se mueven en el sentido de las agujas del reloj, los rojos en el sentido contrario.

Ahora puede empezar a ganar puntos picando a los invasores. Cada picotazo hace ir más lento al Abejorro hasta que finalmente muere y es enterrado. Una lápida sepulcral ❻ confirma su muerte... ¡y una considerable prima de puntos para usted! También esto bloquea el camino para los supervivientes. Sin embargo, si no le remata rápidamente el Abejorro picado se recuperará poco a poco y aumentará la velocidad de nuevo.

### Enjambres enemigos

Mientras que sus abejas blancas van persiguiendo los Abejorros, cuidadosamente no pierda de vista los enjambres destructores enemigos ❷. Cada abeja blanca que entre en contacto con el enjambre enemigo morirá instantáneamente. Hasta tres enjambres de estas abejas coloradas son asignados para proteger a sus jefes. Y, a medida que pasa el tiempo, ellas cambian de color y adquieren nuevas fuerzas.

Los enjambres enemigos siempre llegan como Guardianes Verdes, que simplemente revolotean alrededor del área de combate al azar... pero el contacto con ellas sin embargo es fatal. Con el tiempo se convierten en Salvaguardianes Azules con una tendencia de rodear a los Abejorros como una capa de protección. ¡Estos últimamente evolucionan en agresivos Diablos Rojos que perseguirán y atacarán a su enjambre blanco!

### La potencia del Rayo Picotador

Existe una manera para que sus abejas se puedan proteger en lugar de simplemente evadir al enemigo. Pulsando el botón de ACTION, sus abejas dispararán un Rayo Picotador ancho y mortal ❸ horizontalmente a través de la pantalla. Este destruirá completamente todas las abejas enemigas en su trayecto - verdes, azules o rajadas - y al mismo tiempo usted ganará valorables puntos de prima.

Pronto, sin embargo, otro enjambre de Guardianes Verdes entrará a través de los túneles para reemplazar las víctimas. Además, una vez disparado el rayo no podrá utilizarlo de nuevo hasta que ha sido recargado. Y la única manera de lograrlo es matando otro Abejorro. Cuando está recargado, dos banderas rojas iluminadas intermitentes ❹ aparecerán sobre los dos laterales de la pantalla y seguirán el movimiento vertical de su enjambre blanco.

### 26 niveles de provocación

Cuando el escuadrón de Abejorros ha sido destruido por entero, el juego empieza de nuevo automáticamente - con un enjambre blanco completo, pero a un nivel de provocación mayor ❿.

De esta manera, el juego se vuelve progresivamente más difícil, con los Abejorros invasores y el enjambre enemigo cada vez más rápidos. La partida termina cuando todas las abejas blancas han sido eliminadas. En este punto usted puede programar su identidad (hasta 3 letras) en el lugar de los tres signos de interrogación ❶. Los signos de interrogación no utilizados pueden ser quitados pulsando la tecla SPACE (espacio), y si usted ha cometido un error durante la programación de las letras, simplemente operar la tecla CLEAR (corrección) y empezar de nuevo. Su puntuación ❷ permanecerá sobre la pantalla como la puntuación más alta ❸ hasta que es suprimida, y una nueva identidad es programada o se comienza una nueva serie.

Una nueva partida se puede comenzar simplemente por mover una de las dos palancas de mando.

### Puntuación

Cada picotazo	1 punto
Cada enjambre enemigo eliminado	10 puntos
Cada Abejorro muerto	100 puntos

También son concedidos puntos de prima por cada nivel de provocación concluido. Y son calculados de la siguiente manera. Se obtienen 10 puntos por cada abeja blanca superviviente. Esta cifra es multiplicada por un factor especial que aparece al lado de la puntuación del partido en progreso ④ a la terminación de un nivel de provocación. El factor de multiplicación aumenta por 1 cuando todas las doce abejas blancas sobreviven una serie. Los puntos de prima son automáticamente añadidos a la puntuación pendiente ⑤.

## Jugar „Killer Bees” con computer de juegos Videopac N60 ó G7200

Las reglas del juego son idénticas a las arriba descritas. Antes de comenzar el juego, hacer los siguientes ajustes:

- Fijar el brillo de imagen y nivel de sonido deseado
- Fijar el control de contraste a la posición 6

Modo de emprego

## PORTUGUÊS

### „Killer Bees” (Abelhas assassinas)

Este estranho e excitante jogo, oferece-lhe ímensa oportunidade para testar as suas reacções, com não menos de 26 diferentes graus de dificuldade. Com a ajuda de um enxame de abelhas brancas assassinas, controladas por uma das alavancas, a sua intenção é picar e finalmente destruir um esquadrão de Bellings... invasores azuis e vermelhos de um outro mundo. Mas quanto mais tempo levar, mais difícil se torna, porque os Bellings ficam cada vez mais rápidos, e o enxame de abelhas mortíferas coloridas que os protegem, cada vez mais hostís. Quando os eliminar todos, o jogo muda automaticamente para um grau de dificuldade mais alto.

**N.B. Números no texto referem a ilustrações contidas na aba da capa traseira.**

### Começar uma série

Para começar uma nova série, carregue o botão RESET/DEPART e prima ou o botão ACTION (acção) ① ou mexa uma das alavancas ②; o seu enxame de abelhas brancas ③ aparecerá ao centro da zona de combate. Um pouco depois, um esquadrão de invasores ④ começará a entrar pelos cinco tuneis de entrada ⑤. Note que os Bellings azuis movem no sentido do relógio, e os encarnados no sentido contra-relógio.

Pode agora começar a ganhar pontos, picando os invasores. Cada picadela faz o Belling mais lento, até finalmente morrer e ser enterrado. Uma campá ⑥ confirma uma morte... e um ponto de bonus para si! Ao mesmo tempo bloqueia o caminho dos que restam. Se no entanto, não o matar depressa, o Belling que foi picado recupera e acelera novamente.

### Enxames inimigos

Enquanto as suas abelhas brancas perseguem os Bellings, mantenha um olho nos enxames fatais inimigos 7. Cada abelha branca que entra em contacto com um enxame inimigo perece imediatamente. De um a três enxames destas abelhas coloridas são enviadas para proteger os seus mestres. E, enquanto o tempo passa, elas mudam de cor e adquirem novos poderes.

Os enxames coloridos aparecem sempre como guardiões verdes, que simplesmente patrulham a zona de combate destregradamente... mas qualquer contacto, é no entanto, fatal. Com tempo elas transformam-se em guarda-costas azuis com uma tendência para cernar os Bellings como uma muralha protectiva. Finalmente evoluem para agressivos diabos vermelhos que activamente perseguem e atacam o seu enxame branco.

### O poder do raio ardente

Existe uma maneira das suas abelhas se protegerem sem usar só a evasão do inimigo. Carregando o botão ACTION (acção), as suas abelhas disparam um raio fatal largo 8 que atravessa horizontalmente o écran. Isto destruirá completamente quaisquer abelhas inimigas - verdes, azuis ou vermelhas - que se encontrem no caminho do raio e ao mesmo tempo dá-lhe valiosos pontos de bonús.

No entanto, brevemente aparecerá um novo enxame de guardiões verdes pelos túneis, para reforçar as vitimas. Uma vez que usou o raio não poderá usá-lo até que esteja novamente carregado. E a unica maneira de recarregar o raio é matando um Belling. Quando o raio estiver recarregado, duas bandeiras vermelhas 9 aparecerão a cintilar de cada lado do écran e seguirão o seu enxame branco na moção vertical.

### 26 graus de dificuldade

Quando todo o esquadrão Belling tiver sido destruido, o jogo recomeça automaticamente - com um enxame branco completo, mas num grau 10 de dificuldade mais alto. Desta forma, o jogo torna-se progressivamente mais difícil, com os Belling e enxames inimigos movendo-se cada vez mais rapidamente. O jogo acaba quando todas as suas abelhas brancas forem eliminadas. Nesta altura pode inserir a sua identidade (até três letras) no lugar dos três sinais de interrogação 11. Sinais de interrogação que não sejam usados podem ser removidos primindo a tecla SPACE (espaço) e se fizer um erro quando inserir as letras, simplesmente prima a tecla CLEAR (limpar) e comece novamente. O seu resultado 12 continuará no écran como sendo o resultado mais alto 13 até que seja batido, e uma nova identidade inserida, ou uma nova série seja começado.

Um novo jogo pode ser começado movendo uma das alavancas.

### Pontuação

Cada picada	1 ponto
Cada enxame inimigo destruido	10 pontos
Cada Belling morto	100 pontos

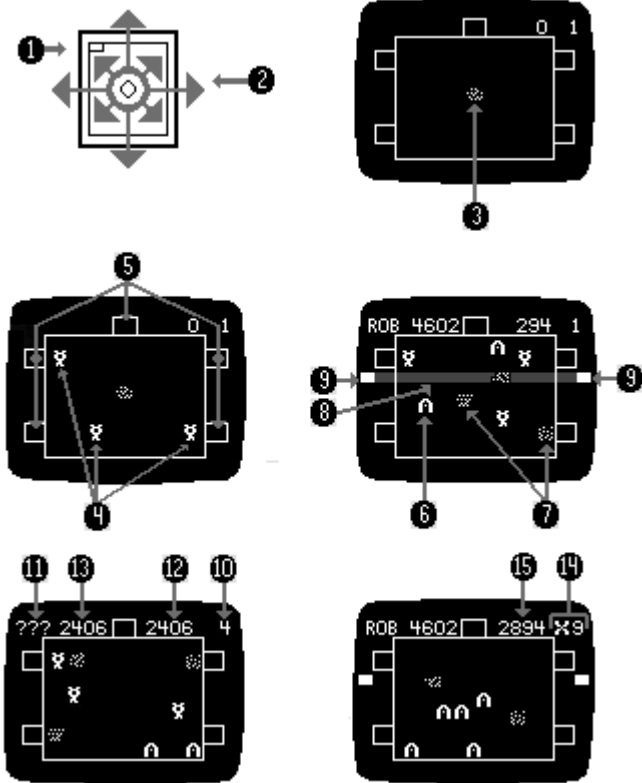
Pontos de bonús também são dados por cada grau de dificuldade completado e são calculados da maneira seguinte. 10 pontos são obtidos por cada abelha branca que sobrevive. Esta figure é então multiplicada por um factor que aparece ao lado do resultado do jogo em progresso 14 ao completar um grau de dificuldade. O factor de multiplicação aumenta por 1 cada vez que todas as abelhas brancas sobrevivem um jogo. Pontos de bonús são automaticamente sumados ao resultado corrente 15.

### Jogar „Killer Bees” nos computadores de jogo Videopac N60 ou G7200

O regulamento do jogo é idêntico ao que acaba de ser descrito. Antes de começar a jogar, faça os

ajustamentos seguintes:

- Regule a claridade de imagem e som como desejar
- Regule o controle de contraste para a posição 6



[Ozyr's Philips/Jopac Archive](#)

[Odyssey² Index](#) | [Emporium Index](#)