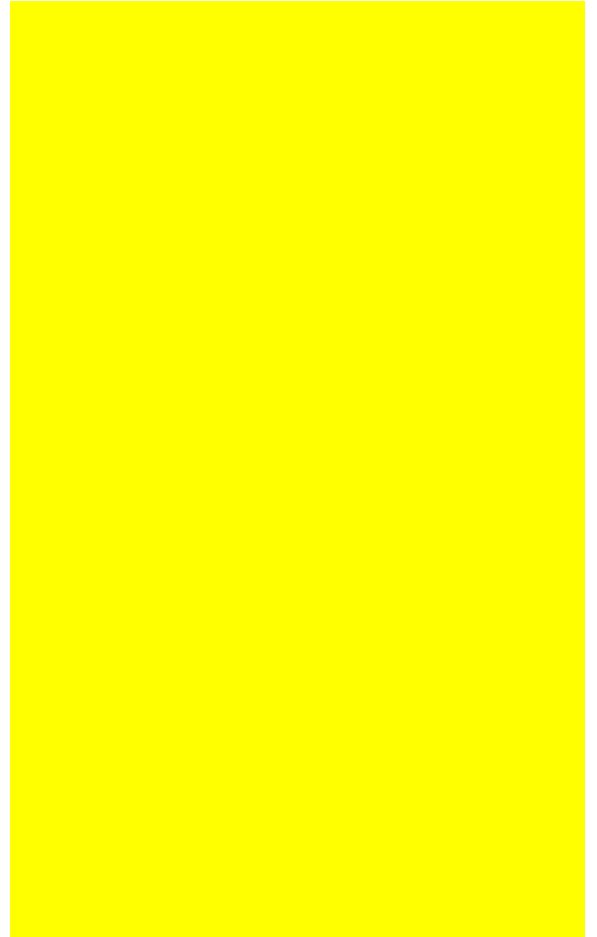


Kennt ihr Kaiko, die Deutsche Programmiertruppe mit dem japanischen Namen? Solltet ihr eigentlich, denn bereits deren Erstlingswerk Gem'X war ein Erfolg auf ganzer Linie. Aber was die Jungs hier abgeliefert haben, ist nicht weniger als eine Sensation!

Was Neuabonnenten anhand eines Drei-Level-Demos schon vermuten dürften, wird mit der Verkaufsversion zur Gewissheit: Apidya ist das Actiongame am Amiga! Die horizontal scrollende Mega-Ballerrei degradiert noch den heissesten Konsolen-Knaller zum lauwurmen Spatzunder... Dabei bieten die Zwei Disks erstmal nur ein höchst durchschnittliches Intro, in dem eine ebenso überflüssige wie nichtssagende Vorgeschichte erzählt wird. Aber bereits beim Optionsscreen beginnen die Auglein zu glänzen: Hier lässt sich unter anderem der Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Leben (drei bis fünf) und der verwendete Joystick einstellen, sollte also ein zweiter Feuerknopf vorhanden sein, kann er auch genützt werden. Hat man sich schliesslich noch entscheiden, ob man allein oder zu zweit (wahlweise abwechselnd oder im Team, wobei Spieler Nummer Zwo einen Satelliten steuert) antreten will, geht's ins eigentliche Spiel. Und spätestens hier fällt jedem Actionfreak die Kinnlade in den Schoss! Gesteuert wird ausnahmsweise mahl kein Räumer, sondern ein wehrhaftes Bienchen. Mehrfach- bzw. Megaschuss hat der Baller-Insekt von Anfang an eingebaut, durch aufsammeln von Blutensymbolen lässt sich der Feuerkraft noch erheblich steigern – Mit Kreiselschüss, begrenzter Unverwundbarkeit, Satelliten bzw. Schützdronen etc. Die Waffenzahl kann man dabei selber unternehmen oder dem Computer überlassen. Letzteres ist ratsam, denn schon im ersten Level kommen die Gegner derart hektisch und zahlreich auf den Screen, dass man praktisch pausenlos mit ausweichen und feuern beschäftigt ist. Von Mini-Mücken über Hornissen bis hin zu Maulwürfen attackiert so ziemlich alles, was man sich an Wiesengetier vorstellen kann. Im zweiten Level geht es unter Wasser weiter, hier liefert man Piranhas, Riesenkrabben und Wasserschlangen heisse gefechte. Die folgende drei Level sind nicht weniger umfang- und abwechslungsreich, in diversen Bonusstages lassen sich ausserdem ohne Gefahr für Leib und Leben Zusatzpunkte ergattern. Was sich hier so trocken liest, muss man selbst gesehen bzw. Gespielt haben: Nie zuvor gab es ausserhalb der Spielhalle so grosse und bunte End- plus Zwischengegner, nie waren die Angriffsformationen so phantasievoll ausgetüfelt, nie waren Gags (die Screen steht Kopf, Gegner mutieren, unglaubliche Lichtbrechungseffekte, etc.) so zahlreich zu bestaunen. Dazu gesellen sich eine ausgefeilte Steuerung, Parallaxscrolling in Topqualität sowie FX und

Musikstücke vom allerfeinsten. Anders gesagt: Apidya ist absolut konkurrenzlos! (rl) Amiga Joker, Dezember 1991



| | |
|------------------------|-----------------|
| Apidya | |
| Grafik: | 94% |
| Sound: | 92% |
| Handhabung: | 91% |
| Spielidee: | 73% |
| Dauerspaß: | 89% |
| Preis/Leistung: | 90% |
| Red. Urteil: | 91% |
| Variabel | |
| Preis: | ca. 89,- DM |
| Hersteller: | Kaiko/Blue Byte |
| Genre: | Action |

Spezialität:

Im Practice-Modus sind die Gegner weniger aggressiv, und es geht schon nach dem Zwischen-Monster in den Nächsten Level. Highscores werden (natürlich) gespeichert.

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=85>