



THE NEWZEALAND STORY

New Zealand is a peaceful place to live – if you're a KIWI, particularly in the Auckland Zoo – Tiki is as happy as can be ...

Trouble turns up in the guise of psychotic walrus who has an enormous appetite for fresh Kiwi and kidnaps Tiki and his relatives to stock the larder!

The walrus hides his captives around the island in 20 hazardous locations but our hero escapes and sets about rescuing his buddies.

Watch the feathers fly as Tiki executes his plan, for the walrus has some very strange companions and they're out for blood.

LOADING

ATARI ST:

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500:

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000:

Insert the system disk; when the work bench disk illustration appears insert the disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

Usual joystick options for UP, DOWN, LEFT, RIGHT and FIRE.

GAMEPLAY

You control Tiki the Kiwi in his search for the release of his kidnapped friends. Initially, you are armed with just a bow and arrow, but occasionally when you kill an enemy, they may drop an item which you can retrieve and use yourself. There are many different types of items which you must discover yourself, but they vary from extra weapons to temporary invulnerability pills.

Kiwis cannot fly and you are no exception, however, you get around this by knocking/shooting creatures off their balloons, which you can then commandeer and take to the skies! Surprisingly, kiwis cannot breathe underwater either, so you must be careful if you go swimming. Your oxygen level is shown on screen, so make sure you don't drown!

Shooting water from your mouth replenishes oxygen and can be used to pot your adversaries.

In the earlier levels, you will be shown arrows on the background which indicate the direction you must go to release the captive Kiwi on that level, but beware, on certain stages, releasing your friend alerts the Big Guardian Creature of that level, and you must first find a way of defeating it before



ATARI ST

CBM AMIGA

progressing to the next level. Hint: you must allow yourself to be swallowed by the Whale so you can destroy him from the inside!

Because the various lairs of the Walrus are so well guarded, we cannot brief you further. Your techniques will develop as you play the game and each new level presents new, frantic and more original challenges!

*Note – make sure you do not waste time sightseeing as you have a limited period to complete each level.

STATUS & SCORING

On the bottom of the screen is the player's remaining lives, the score and an O₂ Oxygen meter, which decreases while the player is in the water.

The game finishes when the player's lives are exhausted or when he clears all the screens and reaches the end.

For each special item which is collected you will get 1000 points. Fruits range between 300 and 8000 points. For each enemy which is killed the score ranges between 100 and 500 points, and the big boss characters are worth 10000, 20000, 30000, 40000 and 50000 points.

HINTS & TIPS

- When in water, oxygen can be replenished by raising Tiki's head above the water – then spit by pressing fire if you want to gain oxygen quickly.
- Steal balloons by jumping on them while the baddie is still on, pushing him off.
- After a lot of practice, playing skills can be improved considerably.
- Use the duck balloon when you need speed.

THE NEW ZEALAND STORY

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return is direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Choice Software
Music converted by Jonathan Dunn
Produced by D.C.Ward
©1989 Ocean Software
Licensed from ©Taito Corp. 1988

THE NEW ZEALAND STORY

La Nouvelle Zélande est un endroit où il est particulièrement plaisant de vivre – si vous êtes un KIWI, surtout si vous habitez au Zoo d’Auckland – Tiki est des plus heureux qui soit ...

Mais tout cela vient être troublé par un morse psychotique qui possède un appétit incroyable pour les jeunes Kiwis et kidnappe Tiki et ses congénères pour emplir le garde-manger!

Le morse cache ses prisonniers autour de l’île dans vingt endroits dangereux, mais notre héros parvient à s’échapper et il va tenter de délivrer ses copains.

Tiki met son plan à exécution et vous allez voir les plumes voler car le morse a de très étranges compagnons, assoiffés de sang.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettre en marche l’ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera ensuite automatiquement, suivre les instructions à l’écran.

AMIGA 500

Placer la disquette dans le lecteur A et mettre en marche l’ordinateur, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Insérer la disquette système; quand l’icône de travail apparaît, insérer la disquette. Le programme se chargera et passera automatiquement.

COMMANDES

Options levier habituelles pour HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU.

LE JEU

Vous contrôlez Tiki le Kiwi alors qu’il cherche à délivrer ses amis kidnappés. Au début, vous êtes simplement armé d’un arc et de flèches, mais de temps en temps quand vous tuez un ennemi, il peut laisser tomber un élément qu’il vous est possible de récupérer et d’utiliser vous-même. Il existe de nombreux types d’éléments différents que vous devez découvrir vous-même, ce sont peut-être des armes supplémentaires ou même des pilules vous conférant temporairement l’invulnérabilité.

Les Kiwis ne peuvent pas voler et vous ne faites pas exception; vous pouvez cependant contourner cette difficulté et, en frappant ou en tirant sur elles, faire tomber les créatures hors de leur ballon, à bord duquel vous pourrez ensuite vous envoler! Curieusement, les kiwis ne peuvent pas non plus respirer sous l’eau et vous devez donc faire attention si vous allez nager. Votre niveau d’oxygène est affiché à l’écran, à vous donc de prendre garde à ne pas vous noyer!

Vous refaites provision d’oxygène en soufflant de l’eau par la bouche et cela peut également vous servir à abattre vos ennemis.

Aux premiers niveaux, des flèches sur le fond vous indiqueront la direction à suivre pour relâcher le Kiwi prisonnier à ce niveau mais attention: à certains niveaux, la délivrance de votre ami alertera la Grande Créature Gardienne de ce niveau et vous devez d’abord trouver un moyen de le vaincre avant de passer au niveau suivant.

Un conseil: Vous devez d’abord vous laisser avaler par la Baleine afin de la détruire de l’intérieur!

Les différents repaires du phoque sont tellement bien gardés que nous ne pouvons pas vous donner d’informations supplémentaires. Vos techniques s’améliorent au fur et à mesure que vous jouez et chaque nouveau niveau vous offre des défis neufs, fous et encore plus originaux!

* Attention – Ne perdez pas votre temps à admirer le paysage car vous ne disposez que d’un temps limité pour terminer chaque niveau.

STATUT ET SCORE

Au bas de l’écran, vous trouverez affichés le nombre de vies restantes, le score et un compteur à oxygène qui diminue alors que le joueur est dans l’eau.

Le jeu finit quand les vies du joueur sont épuisées ou quand il a terminé tous les écrans et arrive à la fin.

Chaque élément spécial collecté vous permet d’obtenir 1000 points. Les fruits se situent entre 300 et 8000 points. Chaque ennemi tué vous rapporte entre 100 et 500 points et les personnages de big boss valent 10000, 20000, 30000, 40000 et 50000 points.

CONSEILS UTILES

- Une fois dans l’eau, vous pouvez faire remonter le niveau d’oxygène en élevant la tête de Tiki hors de l’eau – puis crachez en appuyant sur feu si vous voulez obtenir de l’oxygène rapidement.
- Emparez-vous des ballons en sautant dedans tandis que le méchant s’y trouve encore et en poussant celui-ci par-dessus bord.
- Une pratique très importante vous permettra de vous améliorer considérablement.
- Quand vous avez besoin d’aller vite, utilisez le ballon avec le canard.

THE NEW ZEALAND STORY

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Conversion de Choice Software

Conversion Musicale de Jonathan Dunn

Produit par D.C.Ward

©1989 Ocean Software

Avec l’autorisation de ©Taito Corp. 1988

THE NEW ZEALAND STORY

Neuseeland ist ein schöner Platz zum Leben – für einen Kiwi, besonders im Zoo von Auckland. Tiki ist dort vollkommen glücklich...

Der Frieden ist dahin, als ein psychotisches Walroß auftaucht, das einen enormen Appetit auf frische Kiwi hat. Tiki und seine Verwandtschaft werden zum Auffüllen der Speisekammer gefangen!

Das Walroß versteckt seine Gefangenen an 20 auf der Insel verteilten, gefährlichen Orten. Doch unser Held kann entkommen und will seine Freunde befreien.

Dabei werden die Fetzen fliegen, denn das Walroß hat einige sehr starke Verbündete und die fackeln nicht lang – die wollen Blut sehen!

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Beachten Sie bitte die Bildschirmmeldungen.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Normale Joystick-Steuerung für AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS und FEUERN.

SPIELREGELN

Sie steuern Tiki den Kiwi und haben die Aufgabe, seine entführten Freunde zu befreien. Ihre Bewaffnung besteht nur aus Pfeil und Bogen, doch wenn Sie einen Gegner besiegen, können Sie dessen Waffe aufnehmen und selbst benutzen. Es gibt viele verschiedene Arten von Gegenständen, deren Bedeutung Sie selbst herausfinden müssen – von weiteren Waffen bis zu Pillen, die für eine gewisse Zeit unverwundbar machen.

Kiwis sind reine Laufvögel und können nicht fliegen. Sie sind da keine Ausnahme, doch können Sie diesen Nachteil umgehen, indem Sie Ihre Gegner aus den Ballons schießen oder schubsen. Dann übernehmen Sie die Kontrolle über den Ballon und fliegen davon. Leider können Kiwis unter Wasser nicht atmen, darum müssen Sie vorsichtig sein, wenn Sie schwimmen müssen. Ihr Sauerstoffvorrat wird auf dem Bildschirm angezeigt – lassen Sie ihn zu weit absinken, dann ertrinken Sie!

Mit dem Abschießen von Wasser aus Ihrem Mund füllen Sie Ihren Sauerstoffvorrat wieder auf und bekämpfen gleichzeitig Ihre Gegner.

In den ersten Spielstufen zeigen Ihnen Pfeile im Hintergrund die Richtung an, in die Sie gehen müssen, um die gefangenen Kiwis zu befreien. Doch Vorsicht – manchmal alarmiert das Befreien Ihrer Freunde die große Wächter-Kreatur des Abschnittes und Sie müssen diesen Gegner besiegen, bevor Sie zum nächsten Abschnitt vorrücken. Ein Tip: Lassen Sie sich vom Walroß verspeisen, damit Sie es von Innen zerstören können!

Weil die verschiedenen Lager des Walrosses so gut bewacht sind, können wir Ihnen keine weiteren Einzelheiten geben. Ihr Geschick wird sich im Laufe des Spiels verbessern und jeder Abschnitt bringt neue, überraschende und originellere Aufgaben für Sie.

Noch ein Tip: Verschwenden Sie keine Zeit mit großartigen Erkundungen. Sie haben für jeden Abschnitt nur wenig Zeit.

PUNKTEWERTUNG

Am unteren Bildschirmrand ist die Anzeige der verbleibenden Leben, der Punktezahl und des Sauerstoffvorrats, der abnimmt, wenn Tiki im Wasser ist.

Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler alle Leben verbraucht hat oder alle Abschnitte abgeschlossen sind.

Für jeden aufgenommenen Gegenstand erhalten Sie 1000 Punkte. Früchte bringen zwischen 300 und 600 Punkten. Besiegte Gegner zählen 100 bis 500 Punkte. Die Big Boss Gestalten sind 10.000, 20.000, 30.000, 40.000 und 50.000 Punkte wert.

TIPS UND TRICKS

- Beim Schwimmen wird der Sauerstoffvorrat aufgefüllt, wenn Tikis Kopf aus dem Wasser ragt. Drücken Sie dann auf den Feuerknopf, spuckt Tiki einen Wasserstrahl aus, wobei erheblich mehr Sauerstoff aufgenommen wird.
- Zum Kapern der Ballons springen Sie hinein. Ist ein Gegner an Bord, wird er dabei hinausgestoßen.
- Haben Sie genügend Übung, können Sie die Spielstärke erhöhen.
- Benutzen Sie die Enten Ballons, wenn Sie schnell fliegen müssen.

THE NEW ZEALAND STORY

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmierung und Grafik von Choice Software

Musikumsetzung von Jonathan Dunn

Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1989 Ocean Software

Lizenziert von ©Taito Corp. 1988