

THE NEW ZEALAND 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 a 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

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions – PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading, type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

DISK

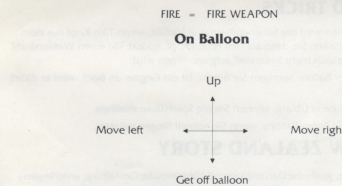
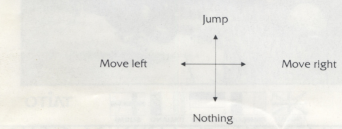
Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD """,8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

NOTE: This game loads in a number of parts: follow on-screen instructions.

CONTROLS

Tiki can be controlled by joystick in Port 2 or by Keyboard

JOYSTICK



FIRE = FIRE WEAPON

KEYBOARD

On Ground

Z = LEFT
X = RIGHT
J = JUMP
RETURN = FIRE

On Balloon

Z = LEFT
X = RIGHT
J = UP
RETURN = FIRE
SPACE = GET OFF BALLOON

GAMEPLAY

You control Tiki the Kiwi in his search for the release of his kidnapped friends. Initially, you 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 at 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 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 lads 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

Baddies on floor	100 points
Baddies on balloons	200 points
Collecting items	1000 points
Collecting fruit	ranges from 300 – 600 points

Bonus

End level bonus = 500 x time remaining

End stage bonus = stage x 1000

Oxygen level

Shows how much oxygen Tiki has left when under water

Radar

Shows how close Tiki is to rescuing the chick on level

Extend

Building up "EXTEND" by collecting the letters gives an extra life

Time left

Shows how much time is left to complete level

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

This 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.

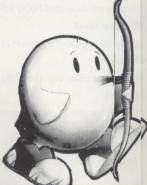
THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it 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

Coding by Richard Palmer
Graphics by Stephen Wahid
Music converted by Jonathan Dunn
Produced by D.C.Ward
©1989 Ocean Software
Licensed from ©Taito Corp. 1988



THE NEW ZEALAND STORY

Uusi Seelanti on rauhallinen asumispaikka – jos satut olemaan kiivi ja asut Aucklandin eläintarhassa – Tiki Kiivi elää niin onnellisena kuin kiivin on mahdollista elää, kunnes...

Ongelman alkavat psykoottisen Mursun muodossa, jonka erityisen kullinaarisenä nautintona on tuore kiivi ja joka kidnappaa Tikin ja tämän sukulaiset ruokavarastonsa täydennykseksi.

Mursu kätkee vankinsa ympäri aumaansa saattaen 20 erilaiseen, vaaralliseen paikkaan, mutta Tiki-sankarimme pääsee palautumaan ja aloittaa tovereidensä pelastustoimet.

Höyhenet pöyhäyk, kun Tiki nhyty toimeen, sillä Mursulla on todella omalaatuisia seuralaisia, jotka eivät tunne armoa.

LAUTAS

Asetä kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli, jolla on painettua tekstiä, on ylöspäin ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista myös, että kaikki johdot on kytketty. Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa sen jälkeen näytön antamia ohjeita – PAINA ALAS NAUHUURIN NÄPPÄIMÄ PLAY. Tällöin tämä ohjelma latautuu automaattisesti. C128:n ollessa kytkettyssä lataustappinnä on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita.

LEVI

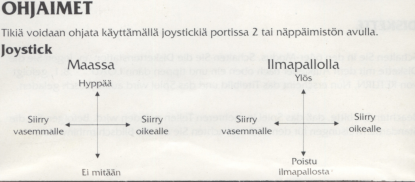
Valitse 64-tila. Kytke levyseema päälle ja aseta ohjelma levyseemään, niin että sen otsikkopuoli on ylöspäin. Kirjoita sen jälkeen LOAD """,8,1 (RETURN). Johdannäyttö ilmestyy kuvaruutuun ja ohjelma latautuu sen jälkeen automaattisesti.

HUOM.: Tämä peli latautuu useassa osassa. Seuraa näytön antamia ohjeita.

OHJAIMET

Tikiä voidaan ohjata käyttämällä joystickiä portissa 2 tai näppäimistön avulla.

Joystick



TULIUTUS =	TULIUTUASE	TULIUTUS =	TULIUTUASE
Näppäimistö			
Z = Vasen		Z = Vasen	
X = Oikea		X = Oikea	
J = Hyppää		J = Ylös	
RETURN = Tullitus		RETURN = Tullitus	
		SPACE = Poistu ilmapallolta	

PELIN KULKU

Tietävänsä on ohjata Tiki Kiivin toimintoja tämän yrityksissä vapauttaa kidnappatut ystävänsä. Aluksi aseneasi ovat ainoastaan jousipyly, mutta onnistuaksesi tuhoamaan vihollisia sinun on mahdollista saada käyttöösi näiden aseistus. Sinun on itseti löydettävä ko. aseet, jotka vaihtelevat erityisasteista näkymättömiin pillereihin.

Kiivit eivät pysty lentämään sen paremmin kuin sinä itseäkään, mutta sinun on mahdollista työntää/ampua erilaista onuksia näiden ilmapalloilla, jotka sinä vuorostasi voit ottaa haltuusi ja lennättää taivaasi! Ihme kyllä kiivit eivät pysty myöskään hengittämään veden alla, joten sinun on varottava uimista. Hapittasosi näkyy näytössä, joten pidä varasi ettei pääse hukkuumaan!

Veden puhaltaminen suustasi auttaa korvaamaan hapittavetasi ja voit käyttää sitä myös keinoja vihollisista ammutaan!

Alkutaasilla näet taustalla nuolia, jotka osoittavat suunnan, joka kohti sinun on kuljettava kyseiselle tasolle kidnappatun kiivin vapauttamiseksi, mutta ole varuillasi, koska tietyillä tasolla ystäväsi vapauttaminen hälyttää kyseisen tason jättäytyä, ja sinun on kyettävä tuhoamaan tuo ensin ennen siirtymistä seuraavalle tasolle. Vihje: sinun on annettava valua neliasta itseti päästäksesi tuhoamaan sen sisältä päin!

Koska Hylkeen eri kättäpääkät ovat hyvin peitteilyä emme pysty antamaan sinulle enempää tietoja. Teknillisesti kehitetty pelin kuitu edistyy, ja kuitu uusi taso tulee tuomaan mukanaan uusia, jännittäviä ja toinen toisistaan erikoisempia haasteita!

* Huom.: Varmista, että et tulla alkaisi näköalajon katseluun, koska kullakin tasolla käytössä oleva aika on rajoitettu.

STATUS JA TULOKSET

Lattiatasolla olevat viholliset	100 pistettä
Ilmapalloissa olevat viholliset	200 pistettä
Etsineiden kerääminen	1000 pistettä
Hedelmän keru vaihtelee väillä	300 – 600 pistettä

Lisäpisteet

Tason lopputtaminen lisäpisteet = 500 x jäljellä oleva aika
Loppuutahtuminen lisäpisteet = tapahtuma x 1000

Hapittaso

Osoittaa, kuinka paljon hapetta Tikiällä on käytössään veden alla

Tutka

Osoittaa, kuinka lähellä Tiki on ystävänsä pelastamista kyseisellä tasolla

EXTEND

Kokoamalla sanan "EXTEND" kirjaimet saat palkkioksi ylimääräisen elämän.

Jäljellä oleva aika

Osoittaa, kuinka paljon aikaa on jäljellä kyseisen tason suorittamiseen

NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- Olellasi vedessä hapittamäärä voidaan lisätä nopeasti nostamalla Tikin pää veden yläpuolelle – jos haluat nopeuttaa hapen saantia sylkiske vetä suustasi tullusta palamalta.
- Varasta ilmapalloja hyppäimällä niiden päälle ja ysyäseemällä vihollinen pois.
- Pelittaitoa voidaan kehittää huomattavasti harjoittelemalla jatkuvasti.
- Käytä ankkipalloa, kun tarvitset nopeutta.

THE NEW ZEALAND STORY

Ohjelman tunnuksat, graafiset esitykset ja suunnitelmat ovat Ocean Software Limited -yhtiön yksinoikeuksia eikä niitä saa kopioida, vieraistella, vuokrata tai esittää julkisesti missään muodossa ilman Ocean Software Limited -yhtiöltä saatua kirjallista lupaa. Yksinoikeudet pidätetään kautta maailman.

TEKIJÄT

Tunnuksat: Richard Palmer
Grafiikka: Stephen Wahid
Musiklin sovellutus: Jonathan Dunn
Tuottaja: D.C.Ward
©1989 Ocean Software
Lisenssin antaja: ©Taito Corp. 1988

THE NEW ZEALAND STORY

La Nuova Zelanda è un bel posto per vivere per un KIWI, soprattutto lo è lo zoo di Auckland. Tiki è felicissimo...

Ma arrivano i guai, sotto le spoglie di un trichero nevrotico dall'appetito insaziabile che va matto per kiwi freschi e rapisce Tiki e i suoi amici per rifornire la sua dispensa!

Il Trichero nasconde i prigionieri in 20 diversi punti pericolosi dell'isola, ma il nostro eroe riesce a scappare e parte alla ricerca dei suoi amici da liberare. Guardate quante piume volano nell'aria mentre Tiki mette in atto il suo piano; il Trichero ha dei compagni molto strani e pronti a tutto

CARICAMENTO

Mettete la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e riavvolgetela fino all'inizio, controllando che tutti i fili siano collegati correttamente. Seguite le istruzioni a video – PREMETTE PLAY SUL REGISTRATORE. Il programma si caricherà automaticamente. Per il C128, digitate GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

DISCO

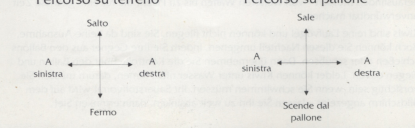
Selezionate il modo 64. Accendete l'unità a disco. Inserite il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto e digitate "LOAD""",8,1 (RETURN); si presenta a video la videata di introduzione e il programma si carica automaticamente.

NOTA: Questo gioco si carica in più parti; seguite le istruzioni a video.

CONTROLLI

Potrete controllare Tiki inserendo il joystick in Port 2, o con la tastiera

Joystick



TIRO =	aprire il fuoco	TIRO =	aprire il fuoco
Tastiera			
Z = Sinistra		Z = Sinistra	
X = Destra		X = Destra	
J = Salta		J = Su	
RETURN = Tiro		RETURN = Tiro	
		SPAZIO = Scene dal Pallone	

ESECUZIONE DEL GIOCO

Controllarete Tiki il Kiwi nel suo tentativo di liberare gli amici fatti prigionieri. Per cominciare sarete armati solamente di arco e frecce: a volte, però, quando ucciderete un nemico, questi lascerà cadere un oggetto che voi potrete raccogliere e usare. Ci sono molti tipi diversi di oggetti, da armi potentissime a pillole che danno una momentanea invulnerabilità ma dovete scoprirli da soli.

I Kiwi non sanno volare e voi non fate eccezione, ad ogni modo supererete questo ostacolo tirando giù i vostri nemici dal loro palloni aerostatici, con spinte o sparando. Potrete allora impadronirvene e salire in cielo! Sorprendentemente, i Kiwi non possono neppure respirare sotto acqua, quindi state attenti se decidete di nuotare: sullo schermo compare un indicatore di ossigeno, cercate di non affogare! Sprizzando acqua dalla bocca recuperate ossigeno e potrete anche sferrare un colpo ai vostri avversari.

Nel primi livelli, delle frecce sullo sfondo vi indicheranno la direzione da prendere per liberare il kiwi tenuto prigioniero in quel particolare livello. Attenzione però che in certe fasi di gioco, nel liberare il vostro amico richiamate la Grande Creatura Guardiania di quel livello e dovete trovare il modo di vincerla prima di proseguire al successivo. Suggerimento: Dovrete lasciare ingolare dalla Balena per poterla distruggere dall'interno.

Siccome le varie tate del Trichero sono così ben custodite, non possiamo darvi altre informazioni. Le vostre tecniche si perfezioneranno nel gioco, che a ogni nuovo livello presenta nuove e difficili sfide, sempre più originali.

Nota: cercate di non perdere tempo in visite "turistiche", dte che il tempo assegnato per completare ciascun livello è limitato.

PUNTEGGIO

Cattivi a terra	100 punti
Cattivi su palloni	200 punti
Oggetto raccolto	1000 punti
Fruito raccolto	varia da 300 a 600 punti

Premi

Premio di fini livello = 500 x tempo non utilizzato
Premio di fini fase = fase x 1000

Indicatore Ossigeno

Indica quanto ossigeno rimane a Tiki quando è sottacqua

Radar

Mostra quando Tiki sia vicino a liberare il suo amico prigioniero in quel livello.

Extend

Formando la parola "EXTEND" con le lettere raccolte si vincerà una vita in più.

Tempo rimasto

Indica quanto tempo rimane per completare il livello

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Quando è sottacqua Tiki può fare il pieno di ossigeno uscendo dall'acqua con la testa: schizzate acqua premendo il pulsante di tiro per prendere ossigeno in fretta.
- Impadronitevi del pallone del cattivo saltandoci su e spigendo giù lui.
- Con la pratica, le vostre tecniche di gioco miglioreranno notevolmente.
- Usate il pallone a forma di antra quando avete bisogno di prendere velocità.

THE NEW ZEALAND STORY

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Programmazione di Richard Palmer
Grafica di Stephen Wahid
Musica di Jonathan Dunn
Prodotto da D.C.Ward
©1989 Ocean Software
Autorizzato da ©Taito Corp. 1988

THE NEWZEALAND 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 kidnappent Tiki et ses congénères pour en faire des gâteaux-mangeur!

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

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran – APPLUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

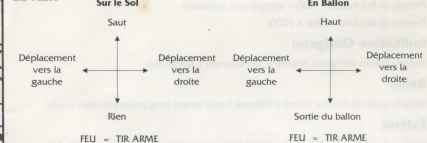
DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD """, 8.1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement. ATTENTION. Le chargement s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

COMMANDES

Tiki peut être contrôlé par l'intermédiaire du levier branché au Port 2 ou du clavier.

LEVIER



CLAVIER

Z = GAUCHE
X = DROITE
RETURN = FEU

Z = GAUCHE
X = DROITE
RETURN = FEU
BARRÉ D'ESP. = SORTIE DU BALLON

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 pourriez ensuite vous envoler. C'est-à-dire, 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 alternera la Grande Créature Gardienne de ce niveau et vous devrez 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, forts 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

Méchants sur le sol 100 points

Méchants dans des ballons 200 points

Collecte d'éléments 1000 points

Collecte de fruits se situe entre 300 et 600 points

Bonus

Bonus de fin de niveau = 500 x temps restant

Bonus de fin de stade = stade x 1000

Niveau d'oxygène

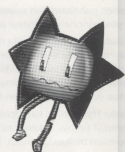
Affiche la quantité d'oxygène restant à Tiki quand il est sous l'eau.

Radar

Indique à quel point Tiki est proche de délivrer le poussin à ce niveau.

"Extend"

L'accumulation accrue en collectant les lettres du mot "EXTEND" accorde une vie supplémentaire.



THE NEWZEALAND 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 Kiwis hat. Tiki und seine Verwandtschaft werden zum Auflauern der Speisekammer geangelt!

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

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

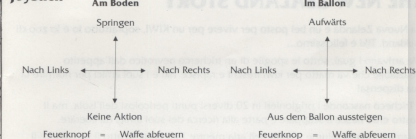
DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD """, 8.1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelfeld und das Spiel wird automatisch geladen.

Beachten Sie bitte, daß das Spiel in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Bildschirmhinweise.



Joystick



STEUERUNG

Sie kontrollieren Tiki mit einem Joystick in Port 2 oder per Tastatur:

TASTATUR

Z = Nach Links
X = Nach Rechts
RETURN = Feuern

Z = Nach Links
X = Nach Rechts
RETURN = 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 beknäpften 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 vordringen. Ein Tip: Lassen Sie sich vom Walroß verpeisen, 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

Gegner am Boden 100 Punkte
Gegner in Ballons 200 Punkte
Gegenstände aufnehmen 1000 Punkte
Früchte aufnehmen 300 – 600 Punkte

Bonus

Abschnitt beenden 500 x verbliebene Zeit

Stockwerk beenden 1000 x Stockwerk

Oxygen level

Zeigt den Sauerstoffvorrat an, wenn Tiki unter Wasser ist.

Radar

Hier sehen Sie, wie weit Tiki noch von den gefangenen Vögeln entfernt ist.

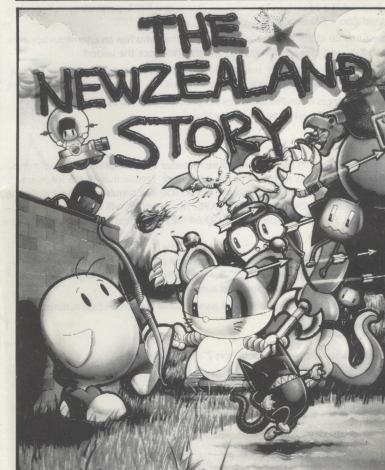
Extend

Haben Sie alle Buchstaben des Wortes gesammelt, bekommen Sie ein zusätzliches Leben.

Time left

Zeigt die verbleibende Zeit an, in der Sie den Abschnitt beenden müssen.

COMMODORE 64/128



TIPS AND 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: Richard Palmer
Grafiken: Stephen Wahlid
Musikumsatzung: Jonathan Dunn
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
©1989 Ocean Software
Lizenziert von ©Taito Corp. 1988

