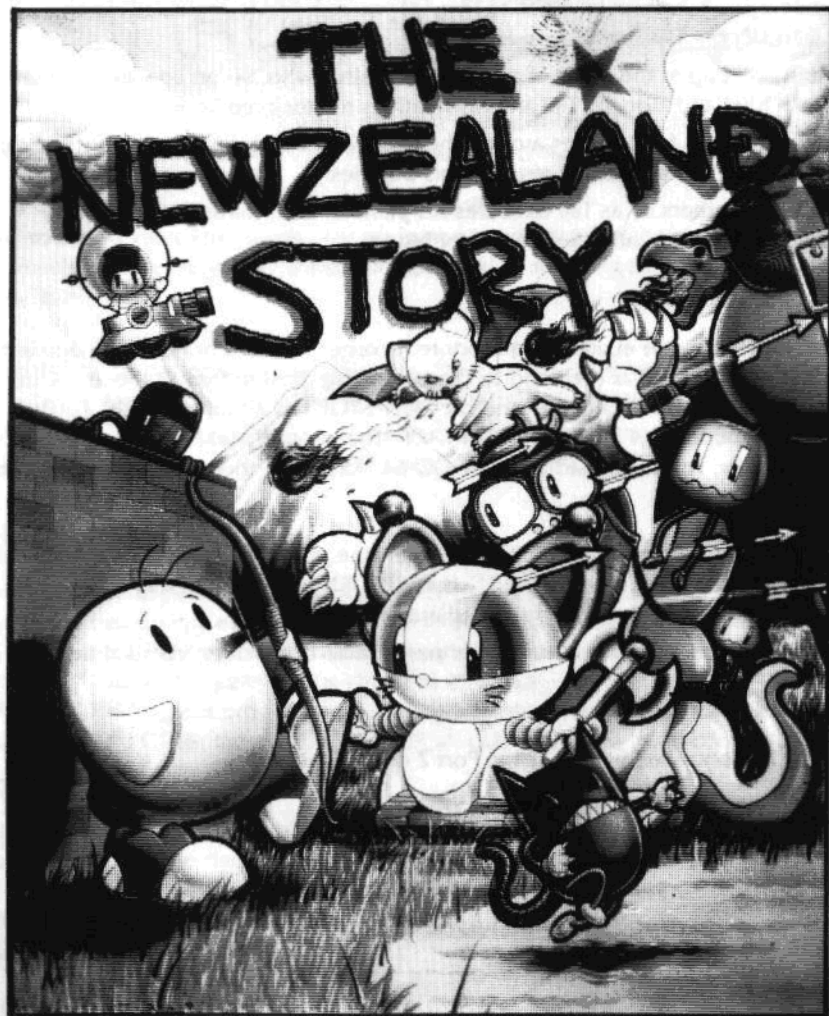


COMMODORE 64/128



ENGLISH



FRANCAIS



DEUTSCH



ITALIANO



SUOMI

TAITO

# 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 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

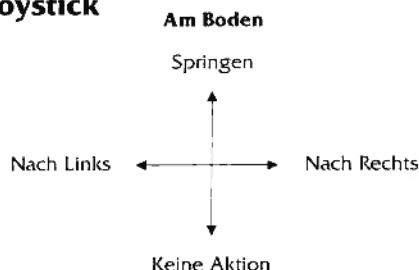
Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "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 besch

## DISKETTE

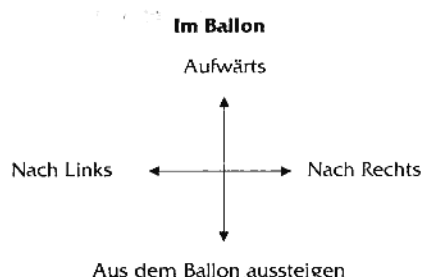
Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "\*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

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



Feuerknopf = Waffe abfeuern



Feuerknopf = Waffe abfeuern

## STEUERUNG

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

### TASTATUR

Z = Nach Links  
X = Nach Rechts  
↑ = Springen

RETURN = Feuern

Z = Nach Links  
X = Nach Rechts  
↑ = Aufwärts

RETURN = Feuern

LEERFELD = Aus dem Ballon aussteigen

## 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 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: Verschenden 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.

## 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: Richard Palmer

Grafiken: Stephen Wahid

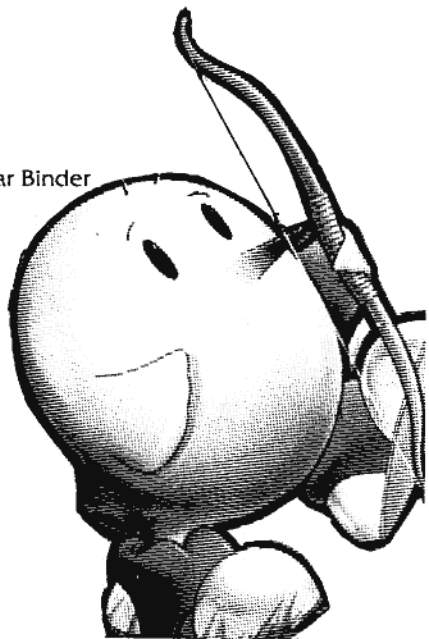
Musikumsatzung: Jonathan Dunn

Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1989 Ocean Software

Lizenziert von ©Taito Corp. 1988



**ocean<sup>®</sup>**