

# NEW ZEALAND STORY

## ATARI ST, AMIGA

Nueva Zelanda es un pacífico lugar donde vivir —especialmente si eres un Kiwi en el Zoo Auckland—. Tiki es un Kiwi muy feliz...

El problema apareció en forma de una morsa psicótica, cuya pasión era comer kiwis frescos. La morsa secuestró a Tiki y a sus familiares con el fin de abastecer su despensa.

La morsa escondió a sus víctimas en 20 peligrosos lugares alrededor de la isla, pero nuestro héroe consiguió escapar y decidió rescatar a sus compañeros.

Mira cómo vuelan las plumas mientras Tiki ejecuta su plan. En la despensa también hay compañeros muy extraños y sedientos de sangre.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Atari ST

Inserta el disco en la unidad. Enciende el ordenador. El programa se cargará y funcionará automáticamente; sigue las instrucciones de pantalla.

## Amiga 500

Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

## Amiga 1000

Inserta el disco del sistema; cuando aparezca la ilustración del disco de trabajo, introduce el disco de juego. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

## CONTROLES

Opciones usuales del joystick para arriba, abajo, izquierda, derecha y disparo.

## EL JUEGO

Controlas a Tiki el Kiwi y tu misión consiste en liberar a tus compañeros secuestrados. En un principio vas armado solamente con un arco y una flecha, pero a veces cuando destruyes a un enemigo éste dejará caer un objeto que puedes recoger y utilizar. Hay diferentes tipos de objetos que deberás descubrir por tu cuenta. Estos pueden ser desde armas extra a píldoras de invulnerabilidad temporal.

Los kiwis no pueden volar y tú no eres una excepción. Sin embargo, puedes superar este

inconveniente golpeando/tirando a las criaturas de sus globos. ¡Toma tú el control y vuela a los cielos! Aunque parezca mentira, los kiwis no pueden respirar debajo del agua... Ten cuidado cuando estés nadando. En pantalla aparecerá tu nivel de oxígeno; por tanto, ¡fíjate en el indicador y no te ahogues!

Cada vez que tires agua por la boca recuperarás parte de tu oxígeno. También puedes utilizar esta táctica para disparar contra tus adversarios.

En los primeros niveles aparecerán unas flechas en la parte posterior de la pantalla, que indican la dirección que debes tomar para liberar a uno de los kiwis capturados en ese nivel. Pero ten cuidado porque en algunas etapas del juego la liberación de uno de tus colegas alertará a una gigantesca criatura y deberás destruirla antes de pasar al nivel siguiente.

Sugerencia: Puedes dejarte comer por la ballena y destruirla desde dentro.

Como las otras guaridas de la morsa están muy bien escondidas y fuertemente protegidas, nosotros no podemos ayudarte más. Aprenderás nuevas tácticas a medida que avances en el juego. Cada nuevo nivel te enfrentará a nuevos, emocionantes y originales desafíos.

Nota: No te dediques a hacer turismo por la

zona porque tienes un tiempo límite para completar el nivel.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran los siguientes indicadores: número de vidas restantes, puntuación de cada uno de los jugadores y su nivel de oxígeno, que disminuye cuando el jugador está dentro del agua.

La partida termina cuando agotas todas tus vidas o cuando despejas todas las pantallas y consigues llegar al final.

Por cada objeto especial recogido ganarás 1.000 puntos. Las frutas valen de 300 a 8.000 puntos. Por cada enemigo destruido ganarás de 100 a 500 puntos, y si destruyes a sus jefes ganarás 10.000, 20.000, 30.000, 40.000 y 50.000 puntos.

## SUGERENCIAS

— Cuando estés dentro del agua puedes recuperar oxígeno sacando la cabeza del Kiwi por encima del agua; después pulsa el botón disparo para tirar agua por la boca si quieres recuperar oxígeno rápidamente.

— Roba los globos saltando sobre ellos cuando el malo esté encima; después empújalo y toma tú el control.

— Después de mucha práctica tus habilidades de juego aumentarán considerablemente.

— Utiliza el globo-pato cuando necesites velocidad.

© 1989 Ocean Software.

Licensed from © Taito Corp. 1988.