

NEW ZEALAND STORY

AMSTRAD, SPECTRUM

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 veinte 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

Amstrad

Amstrad CPC (Cassette): Rebobina la cassette y tecllea RUN" ENTER.

Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad CPC (Disco): Tecllea RUN" DISC ENTER.

Spectrum

1. Introduce la cinta en tu aparato de cassette. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.

2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen están ajustados a sus niveles apropiados.

3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum +, entonces carga el juego de la siguiente manera: tecllea LOAD"" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La " se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.

4. Pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, intenta ajustar los controles de tono y volumen y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.

5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de pantalla o consulta el manual correspondiente.

NOTA:

48K Juego multicarga; sigue en todo momento las instrucciones de pantalla.

128K: El juego cargará cuatro niveles al mismo tiempo; sigue en todo momento las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum +3

Instala el sistema y enciende el ordenador. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción 'LOADER' El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

Opciones usuales del joystick para ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO.

Controles del teclado redefinibles, los controles por defecto son:

Arriba: I.
Izquierda: J.
Disparo: Space.
Abajo: K.
Derecha: L.

Para interrumpir la partida pulsa SHIFT y CAPS SHIFT.

El juego se controla vía joystick Sinclair, Kempston o teclado.

EL JUEGO

Controlas a Kiti 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 una 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 O₂, 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 empuja 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.