

KARNOV

¿PODRA KARNOV SALVAR LA TIERRA?

La historia de la legendaria búsqueda de Karnov comenzó de una forma bastante pacífica, en la pequeña aldea de Creamina, situada aproximadamente en medio de aquella vasta extensión de tierra conocida como la Estepa rusa. Jinborov Karnovski, conocido simplemente como Karnov por sus amigos, regresaba a la aldea después de una larga temporada viajando como "forzudo" por todo el país en una caravana circense. El viejo Karnov miraba hacia adelante con la intención de encontrar una vida tranquila con el único deseo de poder pasar las tardes en la taberna del pueblo narrando sus hazañas circenses. Poco sabía de su destino, porque sus aventuras fueron más allá que todo eso. Iba a embarcarse en un viaje que pondría a prueba su enorme fuerza.

Sólo unos cuantos viejos de la aldea conocían el secreto de Creamina. Esta desvencijada colección de casuchas era el secreto emplazamiento de uno de los mayores tesoros del mundo. El Tesoro de Babilonia había estado en Creamina, escondido a los ojos del mundo, durante siglos, protegido por las Fuerzas de la Luz. Cuenta la leyenda, narrada por los más ancianos del lugar, que un demonio vendría al mundo si el tesoro cayera en manos equivocadas. Ellos piensan que el tesoro está bien guardado ¡Creamina sería el último lugar donde nadie iría a buscar un tesoro!

Y estaban en lo cierto. Creamina fue el último lugar en que Ryu, un terrible y demoníaco brujo, buscó el Tesoro de Babilonia. Tras miles de años buscando por el mundo esta vieja reliquia, sus espías por fin le indicaron su emplazamiento. Rodeado de

sus demonios más fieles, el gran brujo arrasó Creamina como un huracán, haciéndose con el Tesoro de Babilonia. Pero esto no fue todo; en castigo a los habitantes de Creamina, liberó del más allá una caterva de monstruos para asustar a todos aquellos que osaron ocultarle el tesoro.

Karnov sabía que sólo él tenía el poder para derrotar a Ryu y devolver el tesoro a su secreto emplazamiento. Al fin y al cabo no todo el mundo en Creamina podía tragar fuego como él. Maldiciendo su extraña habilidad y su suerte, Karnov se lanzó a través de su pueblo infestado de monstruos, buscando los fragmentos de un antiquísimo mapa que le indicaría el camino correcto. El sabía que tendría que luchar mucho para derrotar a Ryu y recuperar el Tesoro de Babilonia, o de otro modo el mundo estaría perdido.

CARGANDO KARNOV

Conecta tu ordenador tal como se indica en su manual de instrucciones. Asegúrate de que todos los periféricos innecesarios están desconectados (como cartuchos, impresoras, etc.). Si no haces esto, puede que se produzcan errores de carga.

Si utilizas un Commodore 64/128 con la versión de cassette de Karnov...

- Conecta tu datassette y enciende tu monitor/TV y ordenador. Los usuarios de C-128 deben seleccionar ahora el modo 84 tecleando GO64, pulsando RETURN y a continuación Y.
- Inserta el cassette de Karnov en tu datassette, asegurándote que está completamente rebobinado.
- Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. A continuación, pulsa PLAY en el datassette.

Si utilizas un Commodore 84/128 con la versión de disco de Karnov...

- Conecta la unidad de disco a tu ordenador y enciéndela.
- Inserta el diskette de Karnov en la unidad de disco, con la etiqueta hacia arriba, y enciende tu ordenador y monitor/TV, SI tienes un Commodore 128 al juego se cargará automáticamente.
- Si tienes un Commodore 64, teclea. LOAD ".",8,1 y pulsa RETURN.

Si utilizas un Spectrum. Spectrum 128, Spectrum +. Spectrum + 2 ó Spectrum + 3 con la versión de cassette de Karnov...

- Conecta tu cassette al Spectrum del modo habitual. Comprueba tu manual de usuario para aclarar los detalles al res-

pecto. Si tu modelo ya lleva cassette incorporado, este paso no sera necesario.

- Si vas a usar un Joystick, inserta AHORA el Interface necesario.
- Enciende tu monitor/TV, cassette y ordenador. Si se muestra un menú en la pantalla, puede seleccionar el basic 48 K ó 128 K.
- Inserta el cassette de Karnov, asegurándote que está completamente rebobinado y que la etiqueta de la cara 1 queda hacia arriba.
- Teclea LOAD "" y pulsa ENTER.

Si utilizas un Amstrad CPC 464/664 ó 6128 con la versión de cassette de Karnov...

- Enciende tu monitor/TV y ordenador.
- Si tu ordenador lleva disco incorporado, debes conectar un cassette compatible a tu ordenador. Teclea TAPE y pulsa RETURN para que tu ordenador quede preparado para cargar del cassette (la barra vertical se obtiene en la mayúscula de la tecla @).
- Inserta el cassette de Karnov, asegurándote que está completamente rebobinado y que la etiqueta de la cara 1 queda hacia arriba.
- Pulsa simultáneamente la tecla CTRL y la de ENTER (pequeña) y a continuación pulsa HAY en el cassette.

Si utilizas un Amstrad CPC 464/664 ó 6128 con la versión de disco de Karnov...

- Si tu ordenador lleva cassette incorporado, asegúrate que el ordenador esté apagado y conéctale una unidad de disco compatible.
- Enciende la unidad de disco, monitor/TV y ordenador. Teclea DISK y pulsa RETURN. Para que tu ordenador quede preparado para cargar del disco (la barra vertical se obtiene en la mayúscula de la tecla @).
- Inserta el diskette de Karnov en la unidad de disco, con la etiqueta de la cara 1 hacia arriba.
- Teclea RUN"DISK y pulsa RETURN.

INSTRUCCIONES MULTI-CARGA

Karnov es un programa multi-carga, en el que cada uno de los nueve emocionantes niveles de juego se carga al finalizar el anterior. Esto quiere decir que para poder disfrutar de un modo

casinero del Juego, DEBES tener tu cinta de Karnov en el cassette, o bien el diskette en la unidad de disco, mientras dure el juego. Cuando hayas finalizado el nivel en que te encuentres, aparecerán mensajes en la pantalla que te Indicarán lo que debes hacer para poder continuar.

Al terminar de cargar la versión de cassette, se indicará en la pantalla que debes cambiar de cara la cinta y rebobinarla por completo para cargar el nivel 1. Cuando te maten deberás rebobinar el cassette y cargar el nivel 1.

ICONOS Y COMO USARLOS

Hay 11 objetos que puedes recoger:

K's Te hacen falta 50 para obtener una vida extra

Manzanas: Te darán fuerza de fuego extra

Los restantes nueve objetos son Iconos que podrán ser recogidos y conservados para ser empleados más adelante durante el Juego. Cuando sean recogidos aparecerán en las ventanas de la parte inferior de la pantalla. Los primeros cinco iconos en el inventario se iluminarán alternativamente según te muevas a Izquierda o derecha. Si deseas seleccionar un icono en especial deberás ajustar la posición de Karnov hasta que el que hayas elegido se ilumine, pulsando a continuación la tecla "Y".

Botas: Te darán doble potencia de salto y te ayudarán a correr más.

Bombas: ¡No las emplees sólo para destruir a tos monstruos de Ryu! también sirven para destruir obstáculos como por ejemplo muros. Por otra parte, también pueden apilarse, pero evita estar muy cerca cuando las uses porque podrías volar por los aires.

Escalas: Utilízalas para recoger los iconos que estén fuera de tu alcance.

Boomerangs; Estos proporcionan a Karnov una potencia extra de ataque. Salta para cogerlos si quieres volver a usarlos.

Llamas: Proporcionan a Karnov una potencia de fuego superior por un tiempo limitado.

Los últimos cuatro iconos estarán disponibles en el momento oportuno.

Alas: ¡Para volar!

Gorro de baño: Te ayudará a nadar más rápido.

Mascara de percepción: Brillará cuando los iconos Invisibles aparezcan en la pantalla. Pulsando la letra "Y" podrás hacerlos visibles.

Vagoneta: Utilízalo para deslizarte colina abajo. Irá matando todos los monstruos a su paso.

Recuerda que algunos objetos se encontrarán fuera de tu vista, por tanto escruta todo a tu alrededor y elige tu ruta con gran cuidado, porque ahora sólo dependes de tí.

INSTRUCCIONES DE CONTROL RÁPIDO

Spectrum, Spectrum +, Spectrum 128, Spectrum + 2, Spectrum + 3.

Salto/Trepar — Q

Abajo/Descender — A

Izquierda — O

Derecha — P

Fuego — Espacio

Usar el icono seleccionado — Y

Pausa — Enter

Reiniciar el juego — Symbol Shift y Break

O Joystick Kempston.

El Joystick Sinclair también funciona en el + 2.

Commodore 64/128

Salto/Trepar — ;

Abajo/Descender — /

Izquierda — Z

Derecha — X

Usar el icono seleccionado — Y

Pausa — RUN/STOP

Reiniciar el juego — RUN/STOP y RESTORE

Fuego — Espacio

O Joystick en el Port 2.

Amstrad CPC 464/664/6128

Salto/Trepar — Q

Abajo/Descender — A

Izquierda — O

Derecha — P

Fuego — Espacio o Copia

Usar el icono seleccionado — Y

Pausa — Esc

Reiniciar el juego — Mays + Ctrl + Esc

O Joystick 1 ó cursores