

KARNOV

Karnov, le Russe qui respire du feu, est à la recherche du Trésor Perdu de Babylone. Il court, nage, saute, grimpe et même vole à travers neuf niveaux de jeu passionnants. D'innombrables monstres étranges sont déterminés à l'arrêter- pouvez-VOUS l'aider à atteindre le trésor et à vaincre Ryu, le sorcier malveillant?

KARNOV PEUT-IL SAUVER LE MONDE?

L'histoire de la quête légendaire de Karnov commence assez paisiblement dans le petit village de Creamina, situé à peu près au milieu de cette vaste étendue de terre connue sous le nom de steppes russes ou encore de Wunderland. Jinborov Karnovski, que ses amis appelaient tout simplement Karnov, est revenu au village après toute une vie passée à silloner le pays comme homme fort du cirque. Le vieux Karnov s'attendait à une vie tranquille dont le plus grand événement serait une soirée passée à la taverne du quartier à raconter ses exploits de cirque. Il ne se doutait pas que ses aventures étaient loin d'être terminées. Il était sur le point de commencer un nouveau voyage qui mettrait à l'épreuve son énorme force jusqu'aux dernières limites!

Seuls quelques-uns parmi les plus vieux habitants du village connaissaient le secret de Creamina. Cet amas de constructions délabrées servait de cachette à l'un des trésors les plus fabuleux du monde. Le Trésor de Babylone avait été caché à Creamina, loin du monde, pendant des siècles, protégé par les Forces de la Lumière. D'après la légende, selon les Anciens, un grand malheur s'abattrait sur le monde si le trésor venait à tomber entre les mains de personnes malveillantes. Les Anciens pensaient, cependant, que le trésor était en lieu sûr- après tout, Creamina était le dernier endroit qui serait suspecté de renfermer un trésor!

Ils avaient raison. Creamina fut le dernier endroit le dernier endroit où Ryu, un sorcier terrifiant et malveillant, était venu se mettre à la recherche du Trésor de Babylone. Après avoir passé des milliers d'années à travers le monde, à la recherche de cet objet fabriqué, les espions de Ryu avaient enfin reporté qu'ils l'avaient localisé. Entouré de ses laquais démoniaques, le grand sorcier s'abattit sur le village comme une tempête et en repartit avec le Trésor de Babylone. Mais ce n'était pas tout. Pour punir les villageois de Creamina, il laissa derrière lui toute une collection de monstres pour terroriser ceux qui avaient osé cacher le trésor.

Karnov savait que lui seul pouvait vaincre Ryu et rapporter le trésor à sa cachette. Après tout, ce n'était pas le premier venu qui pouvait respirer du feu comme lui! Tout en maudissant son étrange talent et sa mauvaise fortune, Karnov s'engagea dans la campagne infestée de monstres, à la recherche des morceaux d'une carte perdue il y a longtemps qui le guiderait dans sa quête. Il savait qu'il devait retrouver et vaincre Ryu et récupérer le Trésor de Babylone, autrement, le monde était perdu!

LES ICONES ET LEUR UTILISATION

Il y a 11 articles à ramasser:

Les 'K': Il vous en faut 50 pour gagner une vie supplémentaire.

Les pommes: Elles vous donneront une puissance de feu supplémentaire précieuse.

Les neuf articles restants sont des icônes qui peuvent être ramassées et gardées pour être utilisées plus tard dans le jeu. Quand vous les ramassez, elles apparaîtront dans des fenêtres au bas de l'écran. Les cinq premières icônes de l'inventaire se mettront en vedette alternativement quand vous déplacez Karnov à gauche ou à droite. Si vous voulez sélectionner une icône spécifique, vous devez ajuster la position de Karnov sur

écran jusqu'à ce que celle que vous voulez soit mise en vedette. Appuyez ensuite sur la touche 'Y' (toutes les versions).

Les bottes: Elles doublent la puissance de saut de Karnov et l'aident à courir plus vite.

Les bombes: Ne les utilisez pas uniquement pour détruire les les Monstres de Ryu! Elles peuvent également être utilisées dans la destruction des obstacles tels les murs. Elles peuvent enfin être stockées- mais ne vous tenez pas trop près quand vous en utilisez une. Vous pourriez vous faire sauter!

Les échelles: Utilisez-les pour ramasser des icônes hors de de portée.

Les boomerangs: Ils donnent à Karnov une puissance d'attaque accrue. Sautez pour les rattraper si vous voulez les utiliser de nouveau!

Les flammes: Elles fournissent à Karnov une puissance de feu supérieure pendant un temps limité.

Les quatre dernières icônes seront mis à votre disposition en temps utile. Elles sont:

Les ailes: Pour voler!!!

Casque de nage: Vous permet de nager plus rapidement.

Masque de Perception: Il clignotera quand les icônes invisibles sont sur écran. En appuyant sur 'Y', vous les rendez visibles.

Chariot: A utiliser dans les descentes. Il tue tous les monstres qui se trouvent sur son chemin.

Souvenez-vous que plusieurs articles seront hors de votre vision. Vous devez donc explorer les alentours et choisir votre chemin avec beaucoup de soin car vous êtes seul maintenant.

BREF GUIDE DES COMMANDES

Amstrad CPC 464/664/6128

Sautez/Grimpez- Q

Bas/Redescendez- A

Gauche- O

Droite- P

Feu- Espacement ou Copy

Utilisez icône sélectionnée- Y

Pause- Esc

Remise du jeu à l'état initial- Shift & Ctrl & Esc

Ou manche à balai 1 ou touches de curseur.

***MARQUE & © DATA EAST USA, INC. 1987.**

Tous droits réservés. Fabriqué sous licence
de DATA EAST USA, INC.

Jeu d'ordinateur © 1988. Programmation d'Electric
Dreams Software par M. Micro.