

Para ser caballero del rey no existe otro sistema. Tu obligación es superar la prueba, dominar el miedo, sufrir el rito y encontrar la salida del castillo sin nombre donde te han encerrado.

Nonamed

DINAMIC

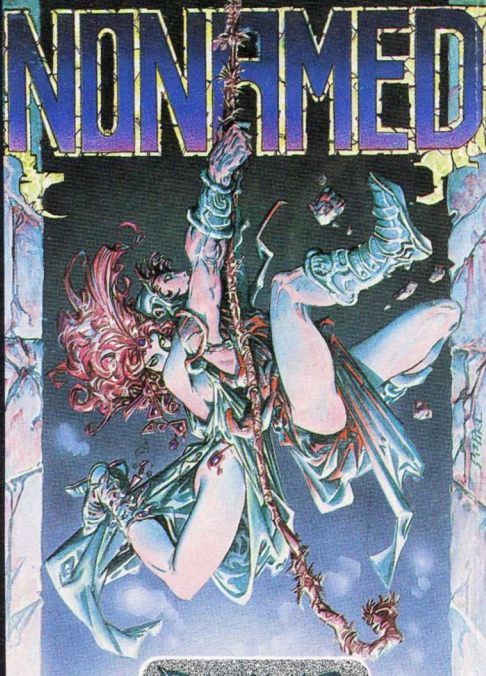
NONAMED

AMSTRAD

AMSTRAD

DINAMIC

AMSTRAD



NONAMED

ARGUMENTO:

Erase que se era una época pasada donde los hombres para demostrar su valor y conseguir ser nombrados Caballeros del Rey, debían someterse a las más duras de las pruebas.

En un valle olvidado de la Baja Sajonia existía un pueblo de guerreros y campesinos que rendía pleitesía a su anciano y venerable monarca, el rey ABDUL HONEICKAM GARGOY.

Los jóvenes aspirantes a Caballeros de su Majestad eran seleccionados en todas las comarcas y villas, de entre aquellos que destacaban en el manejo del arco, la lucha a cuerpo o la espada.

Sin embargo, el más duro de los sacrificios quedaba reservado sólo a unos pocos elegidos.

Uno por uno eran sometidos al rito final, el rito del Castillo sin nombre.

Consistía la prueba en ser encerrado en el Castillo sin nombre, intentar sobrevivir al mundo de pesadilla que existía dentro de sus muros y escapar con vida de él para lo que la cuestión fundamental era encontrar la puerta.

Muchos jóvenes aspirantes a Caballeros intentaron el reto, pero la gran mayoría nunca consiguieron sobrevivir y fueron con vertidos en ogros bajo los poderosos hechizos que el malvado mago NILREM reservaba a los perdedores.

PELIGROS Y DIFICULTADES

El Castillo sin nombre era una antigua propiedad del tenebroso conde ALUCARD y estaba habitado por una serie de curiosos personajes.

En primer lugar hay que mencionar al mago MILREM, antiguo druida del valle, especializado en todas las artes de Magia Blanca y Magia Negra, conocedor de todos los libros de hechizos y maleficios y fabricante sutil de una suerte innumerable de pócimas.

NILREM tiene hechizados a todos los aspirantes a Caballero que no han conseguido encontrar la puerta de salida a los que ha convertido en ogros.

Para conseguir escapar del Castillo sin nombre deberás entregar algo al Mago que, en agradecimiento, te pagará con un conjuro.

Otra de las claves del éxito tiene relación con los jardines interiores del Castillo en donde se encuentra la Fuente Sagrada, su agua te dará mucha fuerza y hará más vigorosos tus saltos.

Las capacidades físicas del protagonista son variadas, puede correr para escapar de sus perseguidores, golpearles a base de patadas, trepar por cuerdas y agacharse para no ser herido por los enemigos aéreos.

TECLAS DE CONTROL REDEFINIBLES

EQUIPO DE DISEÑO

Programador: Ignacio Abril
Gráficos: Javier Cubedo
Música: Javier Cubedo
Portada: Alfonso Azpiri

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga.

La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias.

Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.

Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC SOFTWARE.

PZA. DE ESPAÑA, 18.

TORRE DE MADRID, 29, OFICINA 1.

28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulsar las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente y PLAY en el cassette, o bien teclear RUN", pulsar RETURN y después PLAY.

VERSION DISK:

Teclear RUN" NON y pulsar ENTER.

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA
SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.