

ARGUMENTO

Érase 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 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 convertidos en ogros, bajo los poderosos hechizos que el malvado mogo **NILREM** reservaba a los perdedores.

PELIGROS Y DIFICULTADES

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



En primer lugar hay que mencionar al mago **NILREM**, 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.

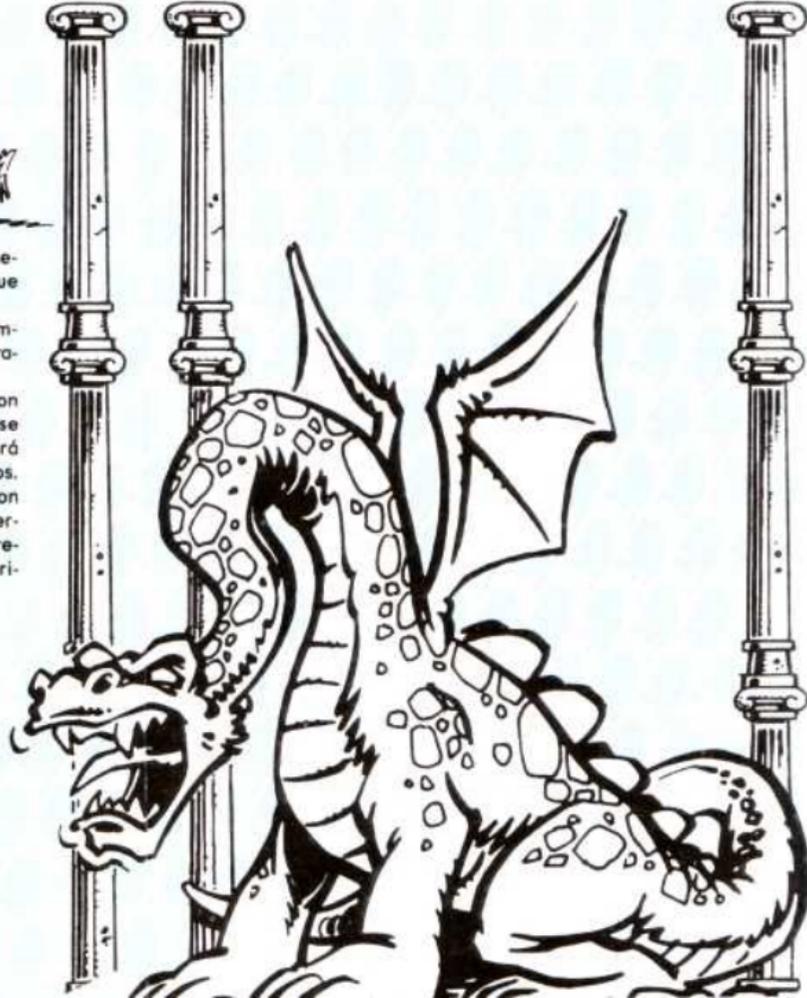
TECLAS DE CONTROL

- Q = Arriba.
- A = Abajo.
- O = Derecha.
- P = Izquierda.
- M = Patada.

TECLAS REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO

- PROGRAMADOR:** Ignacio Abril.
- GRAFICOS:** Tomás Ledo y Javier Cubedo.
- MUSICA:** Manuel Cubedo.
- PORTADA:** Alfonso Azpiri.



GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo o defecto de fabricación, grado de carga. La garantía empieza en la fecha de producción desde el momento de su adquisición. Toda programación será gratuita de acuerdo a lo que se haya acordado previamente en el momento de la compra. No se aplican descuentos de precio en el momento de la programación. © 1988 por el propietario en todos los derechos reservados.

DYNAMIC PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID. 275

28008 MADRID.
A cargo de correo te entregamos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Quieres hacer algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Avísanos, envía tu trabajo en una casete y recibiremos nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DYNAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.
DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S.A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

- SPECTRUM 48K. +**
1. Corrección la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Reinicia la casset hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Tecla LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Selección con el cursor la opción 4B BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K. + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

INTENSE

29

1985 S.A.