

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 guerreos y campesinos que rendía pleitesía a su anciano y venerable monarca, el rey ADBUL 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 la 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 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 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 sus 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

Puede elegir entre teclado o Joystick

EQUIPO DE DISEÑO

Programador: Ignacio Abril
Gráficos: Javier Cubedo
Música: Javier Cubedo
Portada: Alfonso Azpiri
Conversión PCW: HabiSoft

INSTRUCCIONES DE CARGA

Inserte el disco por la cara A en la unidad de su PCW y éste cargará automáticamente Nonamed en su pantalla y siga las instrucciones.

