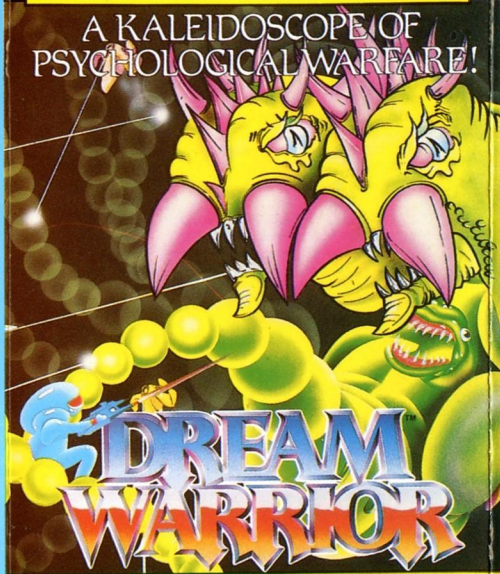


A M S T R A D

A KALEIDOSCOPE OF
PSYCHOLOGICAL WARFARE!



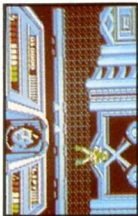
DREAM
WARRIOR™

ERBET



AMSTRAD
AM 457

Dream Demon ha conseguido ¡por fin! la información necesaria para maquinar sus planes diabólicos. Ahora sólo tú, Dream Warrior, puedes salvar al mundo si vences al monstruo de las dos cabezas y triunfas en el combate final. Dream Warrior combina la estrategia y la profundidad de juego con la rapidez en la acción.



DREAM WARRIOR SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, IBM PC

FOCUS

El mundo del futuro no conoce guerras físicas, sólo ¡GUERRAS DE SUEÑO! ¡Pero son igual de mortales! Las víctimas pierden sus mentes en vez de sus vidas! ¿Qué es peor?

El Poder Mundial ya no está dirigido por los gobiernos, en vez de esto, las corporaciones Mega deciden su suerte. Estas a su vez están controladas por Focus!

La Comunidad Focus tiene un control total sobre su propia corporación. Se sabe poco acerca de sus actividades ¡excepto que tiene la capacidad colectiva de enfocar DEMONIOS DEL LADO OSCURO dentro de los sueños de cualquier desgraciado que se ponga en su camino!

Ahora que el poder mundial es suyo, la competitividad entre las diferentes comunidades focus se ha vuelto más intensa, todas quieren ser Maestro Focus, ¡quieren el poder absoluto! Mientras tanto, el mundo se va volviendo insano.

Siguen existiendo grupos de resistencia y mientras el Focus estaba ocupado luchando contra sí mismo, cuatro científicos astrales saben cómo ASMEN consiguió una interrupción del control del sueño humano. Ellos, en secreto, llevaron a cabo un experimento usando neutrones pulsar y encontraron con éxito una forma de combatir el arma más poderosa de Focus ¡el DEMONIO DEL SUEÑO!

Pero su éxito duró poco, tres de los asmen fueron descubiertos y ahora están sufriendo el tormento de OCULAR, EL DEMONIO DEL SUEÑO más grande de todos.

Entra en los sueños de tus colegas, encuentra y destruye al Ocular, el monstruo de seis ojos ¡que está enviando a tus amigos y a la esperanza del mundo al torbellino de la locura! Sólo tienes una oportunidad, una vez que hayas dejado sus sueños, el Focus te encontrará ¡A TI!

Tú eres el cuarto Asmen, tú eres ¡el GUERRERO DE LOS SUEÑOS!

OCULAR

Ocular ha encadenado los sueños del Asmen y ha atrapado sus Imágenes Físicas. Dos de ellas están atrapadas dentro de bloques separados en

las oficinas de Magbuck Inc. La tercera está dentro del mundo de WYRM, una serpiente planetoide de dos cabezas. Los Demi-Demonios vagan a través de todos los sueños. El Ocular se esconde y espera dentro de su propia oscuridad.

Dentro de uno de los sueños hay un Agujero Negro: la puerta de entrada al reino de Ocular. Esta es la entrada a la batalla final, y sólo puede ser ganada cuando las imágenes físicas de los tres soñantes se hayan recapturado de los Demi-Demonios de Ocular. ¡Una vez que se entra en este reino no se puede regresar! Cada uno de los seis ojos de Ocular deben ser volados antes de que Demon y la fuente de Poder de Focus ¡sean finalmente destruidas!

Si te despiertas ¡el sueño habrá terminado!

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 Disco:

Teclea LOAD "*", 8,1 y pulsa RETURN.

CBM 64/128 Cassette:

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum 48K/128K/+2 Cassette:

Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum +3 Disco:

Enciende el ordenador, mete el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

Amstrad CPC Cassette:

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC Disco:

Teclea RUN "DISK" y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

IBM PC y Compatibles:

En la indicación A > teclea DREAM y pulsa RETURN.

CONTROLES COMMODORE

En las pantallas de juego:

F1: PARA EL JUEGO (Fuego para continuar).

F3: ABANDONAR EL JUEGO (sólo cuando se esté en PARAR EL JUEGO).

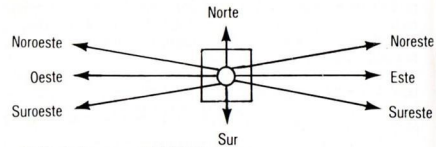
En los títulos de las pantallas:

F5: SELECCIONAR TECLADO/JOYSTICK.

F7: INTERRUPTOR DE LA DEMOSTRACION SI/NO. La MUSICA DEL TITULO se puede escuchar completa desconectando el interruptor de la demostración.

CONTROL POR JOYSTICK

Joystick en Puerta 2 (Puerta posterior) C64:



Botón de fuego para DISPARAR.

Moviendo el joystick en cualquiera de las direcciones señaladas arriba se desplazará al jugador en la misma dirección, con tal de que el juego permita tal movimiento. Esto dependerá de la pantalla en la que se esté jugando en ese momento.

Se recomiendan Spectrum, Kempston e Interfase II.

CONTROL POR TECLADO

IBM

Z: Izquierda.

X: Derecha.

@ : Arriba.

? : Abajo.

BARRA ESPACIADORA: Fuego.

P: Pausa.

Q: Abandonar.

F1: Permite reentrar en DOS.

C64

X: Izquierda.

C: Derecha.

:: Arriba.

/: Abajo.

RETURN: Fuego.

Spectrum

Z: Izquierda.

X: Derecha.

L: Arriba.

:: Abajo.

BARRA ESPACIADORA: Fuego.

P: Pausa.

Q: Abandonar.

Amstrad

Z: Izquierda.

X: Derecha.

L: Arriba.

:: Abajo.

BARRA ESPACIADORA: Fuego.

P: Pausa.

Q: Abandonar.

EL JUEGO

EL SALTADOR DE SUEÑOS.—El acceso a los sueños es por medio del SALTADOR DE SUEÑOS. Tú te materializarás en esto al principio del juego. Se puede usar para saltar de un sueño a otro en cualquier momento, a condición de que haya suficiente energía de salto. Si no, te desmaterializará, perderás toda la energía de salto almacenada y volverás inmediatamente al mismo sueño.

El saltador se activa automáticamente cuando te mueves por debajo de las tres bolas del saltador, entonces, se mostrarán imágenes de los soñantes en el panel. Cuando se muestre el soñante que tú quieres, pulsa FUEGO para entrar en su sueño.

Un Salto de Sueño descarga toda la energía del saltador y debe ser recargado antes de que pueda ser usado de nuevo. La energía del saltador se indica en la parte inferior derecha del panel.

ALMOHADILLAS DEL SUELO.—El movimiento alrededor de Megabuck Inc. está restringido por las puertas de energía. Cada una de ellas tiene dos almohadillas en el suelo que se deben desconectar para pasar a través.

COFRES DE SUEÑO.—Para continuar como GUERRERO DEL SUEÑO, debes estar dormido! Dentro de los cofres de la pared hay corrientes de SUEÑO PROFUNDO. Coge la cantidad necesaria. Los únicos inconvenientes son que necesitas una CARTA DE ACCESO A LOS COFRES y que debes ser capaz de encontrar el acceso en primer lugar!

La profundidad de tu sueño se indica en el panel de abajo a la izquierda.

ASCENSORES.—El acceso a los niveles dentro de Megabuck Inc. es por medio de ascensores. Se debe tener una CARTA DE ACCESO A LOS ASCENSORES.

El tipo de carta que debes tener se muestra en la parte superior derecha del panel. Cada carta se usa en un determinado momento y las cartas sólo se pueden usar una vez. Obteniendo una nueva carta se reemplaza la existente.

DEMI-DEMONIOS

GLOBOS PSY AZULES.—Cuando los agrietas y abres con tu poder de fuego, o porqué colisionan contigo, los psy dejan salir una vaina que contiene una pequeña parte de la IMAGEN PSIQUICA DEL SOÑANTE. Por cada dos vainas recogidas, se añadirá un CARACTER del soñante al panel indicador. Estas imágenes deben ser completadas por los tres sueños para permitir el acceso al reino de Ocular.

GLOBOS SAT VERDES.—Las vainas interiores proveen de energía al SALTADOR DE SUEÑOS en todos los sueños.

GLOBOS PIN ROJOS.—Las vainas interiores proveen de CARTAS DE ACCESO A LOS COFRES sobre el planetoide WYRM, donde dan SUEÑO PROFUNDO incrementado.

GLOBOS CLAW GRISES.—Estos dan CARTAS DE ACCESO A LOS ASCENSORES, excepto en las pantallas del planetoide WYRM, donde se obtiene SUEÑO PROFUNDO aumentado.

Tu puntuación aumenta si matas un demi-demonio. Sin embargo, si eres alcanzado por un demi-demonio serás despertado por grados, perdiendo dos unidades de sueño. En uno u otro camino, la vaina adecuada se dejará caer en el sueño y puede ser recogida. Esto también aumenta la puntuación si la alcanzas antes de que explote! (cuando estás agachado en el planetoide WYRM, evitas colisiones, ¡a menos que WYRM esté escupiéndolo!)

DEMONIOS GIGANTES

Se materializarán en Megabuck Inc. soltando ¡BOMBAS AGARRADORAS DE ALMAS! Estas bombas reducen dramáticamente tu sueño profundo. Si se matan, dan un BONO DE PUNTUACION y UN BONO DE CARACTER DE IMAGEN.

¡TEN CUIDADO! Ocasionalmente aparece una imagen del soñante llevando un uniforme Asman. Si disparas, el soñante se despertará y dejará de soñar, de forma que ¡tú también despertarás!

PLANETOIDE WYRM

La única forma de salida de este planetoide es tener éxito al pasar la cabeza de WYRM, entonces te transformarás en SLOOP. Esto te permite volver volando al SALTADOR DE SUEÑOS, ¡si no chocas o eres destruido por oleadas de ataque!

© U.S. Gold. 1988.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid