

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).

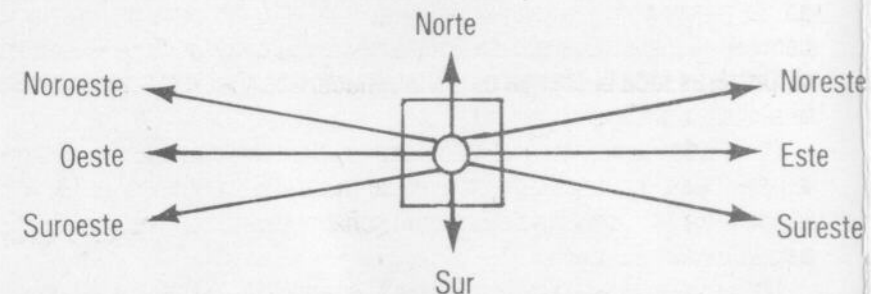
En los títulos de las pantallas:

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, idebes 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 idebes 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 CHARACTER 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 isi la alcanzas antes de que explote! (cuando estás agachado en el planetoide WYRM, evitas colisiones, ia menos que WYRM esté escupiendo!)

DEMONIOS GIGANTES

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

iTEN CUIDADO! Ocasionalmente aparece una imagen del soñante llevando un uniforme Asman. Si disparas, el soñante se despertará y dejará de soñar, de forma que itú 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, isi 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