

DREAMS

to reality



INSTALACION DE "DREAMS"

En Windows 95

Inserta el primer CD-ROM de DREAMS.

Selecciona el tipo de instalación (máxima/mínima). Se copiarán entonces todos los archivos necesarios para que funcione el juego, que podrás iniciar a través del botón de Inicio del Escritorio de Windows. Para ejecutar DREAMS necesitas Microsoft DirectX5. Si la que tienes instalada es una versión antigua de DirectX, al instalar DirectX5 se actualizará automáticamente.

En DOS y 3Dfx

Inserta el primer CD-ROM de DREAMS. Teclea la letra que corresponda a tu unidad de CD-ROM (generalmente es la D:). Teclea INSTALL o INSTALLFX, pulsa INTRO y el programa de instalación se pondrá en marcha. Se te preguntará acerca del disco en que desees que el programa de instalación copie todos los archivos necesarios para que puedas jugar a DREAMS, generalmente este disco será el C:.

Una vez confirmado, el programa de instalación pasará los archivos que correspondan al disco duro. Esto podría llevar unos cuantos minutos. Una vez hecho esto, se iniciará automáticamente el reconocimiento de la tarjeta de sonido así como el programa de instalación de audio. Se te pedirá que indiques el espacio que desees dedicar a DREAMS en el disco.

Selección de Versión Mínima/Máxima

La versión mínima leerá toda la información que necesite de este CD-ROM. La versión máxima instala parte del juego en el disco duro, lo que mejora el acceso al disco durante el juego, y con ello la velocidad. La versión máxima también ofrece video-mapas durante el juego.

Al finalizar todo el proceso de instalación, DREAMS se iniciará automáticamente.

ATENCIÓN

Leer antes del uso de un videojuego

Determinadas personas podrían sufrir ataques de epilepsia o perder la consciencia al exponerse a ciertos tipos de luces destellantes o elementos que vemos habitualmente en nuestra vida diaria. La exposición a determinadas formas o fondos en una pantalla de televisión, o el utilizar juegos de ordenador, podría provocar ataques de epilepsia a dichos individuos. Hay circunstancias que podrían provocar síntomas de epilepsia no descubiertos anteriormente, incluso en personas en cuyo historial médico no se haya registrado esta enfermedad.

Si usted, o algún miembro de su familia, ha mostrado anteriormente síntomas ligados a la epilepsia (ataques o pérdidas de consciencia), por favor consulte a su médico antes de jugar.

Si al jugar usted o cualquiera de sus hijos con el ordenador advierte alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema y consulte a un médico.

PRECAUCIONES A TOMAR EN CUALQUIER CASO AL UTILIZAR UN VIDEOJUEGO

No se siente demasiado cerca de la pantalla. Juegue a una buena distancia de su monitor, tan lejos como le permitan los cables. Utilice los videojuegos preferiblemente en pantallas de pequeño tamaño. Evite jugar si se siente cansado o falto de sueño. Asegúrese de jugar en una habitación bien iluminada. Durante su uso, tómese descansos de diez a quince minutos cada hora.

SUMARIO

EL FANTÁSTICO MITO DE DUNCAN	4
EL UNIVERSO	6
EL INTERFAZ DE JUEGO	18
DURANTE EL DIÁLOGO	20
PRESENTACIÓN DE LOS MENÚS	21
CONTROLES DE JUEGO	25
PISTAS Y AYUDAS	26
EL EQUIPO	29

EL FANTÁSTICO MITO DE DUNCAN

En el antiguo Egipto, cinco sumos sacerdotes descubren el Agua Azul, el reflejo en la Tierra del Pozo de los Sueños.

El Pozo de los Sueños es el nexo de unión entre el Mundo de los Sueños y la Tierra. Todo sueño pasa por este cordón umbilical.

Durante ciertos rituales secretos, los cinco sacerdotes van aprendiendo gradualmente cómo utilizar este Agua Azul y lograr enriquecimiento espiritual.

Para alcanzar la Armonía, los sacerdotes forman un círculo alrededor de la sima. Sobre ellos flota el Agua Azul. Cada sacerdote, uno tras otro, es llevado levitando hasta quedar sumergido en el Agua Azul. Así son iniciados en el conocimiento y dominio del tiempo.

Con admiración por la magia del Agua Azul, deciden que los cimientos de la primera pirámide se construyan a su alrededor.

Pero uno de ellos, utilizando la Armonía, mantiene sus viajes en secreto.

Durante lo que se convertirá en su último ritual, el sacerdote traidor muestra su fuerza impura. Para conjurar su locura, los restantes sacerdotes hacen añicos la Armonía y dejan que caiga al fondo de la sima. La sellan con una gran piedra para prevenir cualquier fuga.

Ni vivo ni muerto, atrapado en el corazón del Pozo de los Sueños, el sacerdote profundiza en sus conocimientos y crea la Voluntad. Este objeto, incorpóreo en la Tierra, se materializa en el Mundo de los Sueños por la unión de todos los fragmentos de pesadillas.



1988

Un chico se sumerge en un lago y encuentra el portal de los sueños, el Agua Azul. Se ve transportado al Mundo de los Sueños y, a su regreso, es interrogado acerca de su viaje por un grupo de individuos que se hacen llamar la "Organización", testigos de este hecho extraordinario.

Estos hombres desaparecen, oficialmente ahogados.

Proyectados al Mundo de los Sueños, llevan a cabo todo tipo de experimentos, tratando de llegar a su esencia. Este explosivo cóctel de emociones y conocimiento va poco a poco volviéndolos cruelmente locos. El Mundo de los Sueños se convierte entonces en su laboratorio, en el que poder realizar experimentos cada vez más diabólicos.

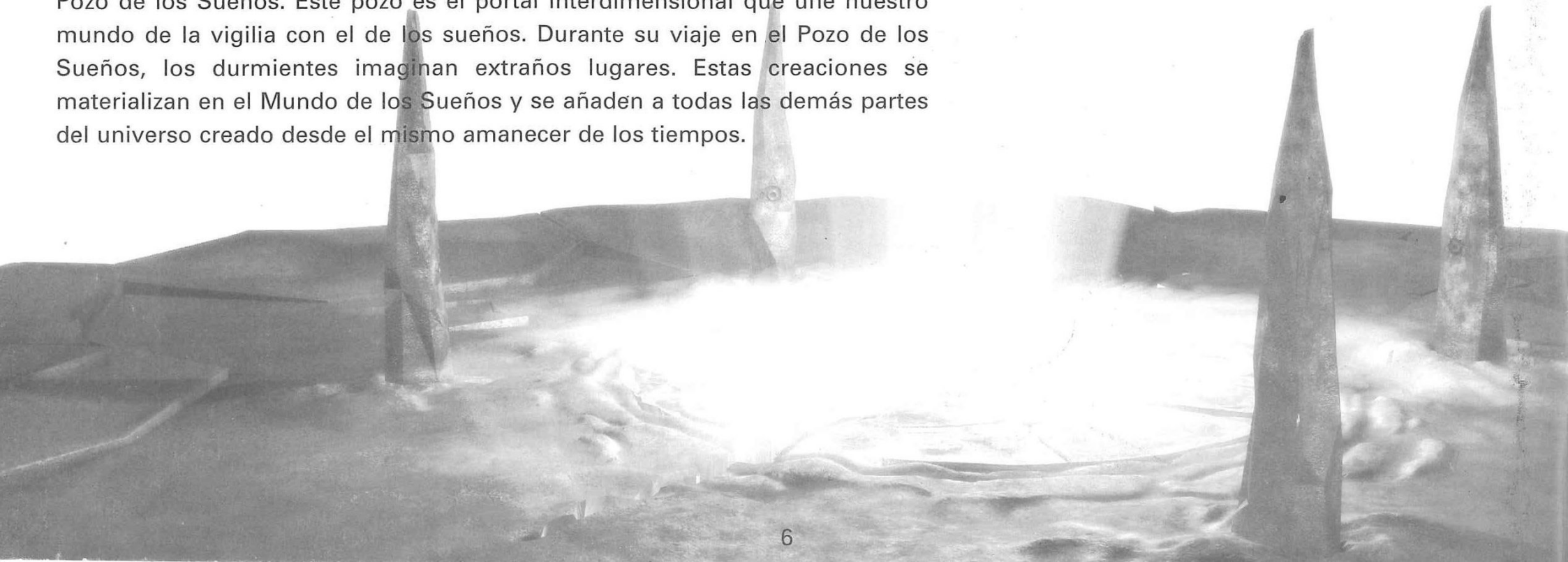
1998

Han transcurrido diez años. El chico ha crecido, y se llama Duncan. Su destino está ligado al del Agua Azul. Éste portal se abre a él por segunda vez.

La leyenda continúa...

EL UNIVERSO

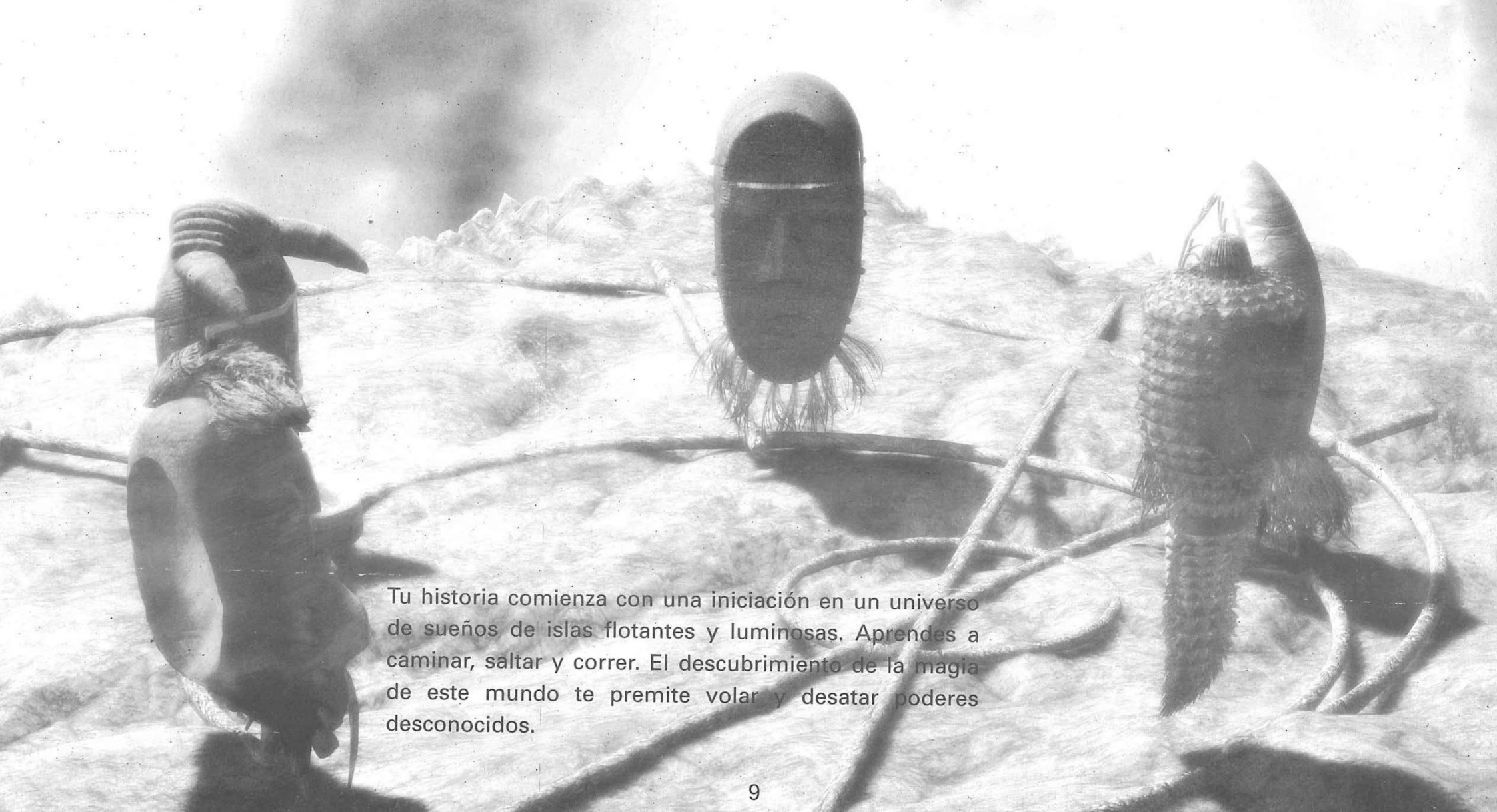
Cuando un ser duerme y sueña, de él emana una proyección astral. Dicha proyección, junto con todas las de las restantes formas de vida que se encuentran durmiendo, viaja por el mundo hasta llegar a Egipto, la tierra del Pozo de los Sueños. Este pozo es el portal interdimensional que une nuestro mundo de la vigilia con el de los sueños. Durante su viaje en el Pozo de los Sueños, los durmientes imaginan extraños lugares. Estas creaciones se materializan en el Mundo de los Sueños y se añaden a todas las demás partes del universo creado desde el mismo amanecer de los tiempos.





En el universo de los SUEÑOS, personificas a un joven llamado Duncan, tomando parte en una búsqueda iniciática que se divide en cuatro partes o capítulos.





Tu historia comienza con una iniciación en un universo de sueños de islas flotantes y luminosas. Aprendes a caminar, saltar y correr. El descubrimiento de la magia de este mundo te permite volar y desatar poderes desconocidos.



Posteriormente, la arena y sus tres portales te permitirán descubrir la sombra del mal. Cada portal te conducirá a un viaje en el tiempo, siguiendo el progreso del mal. El conocimiento de esta historia te permitirá combatirlo mejor en un futuro.

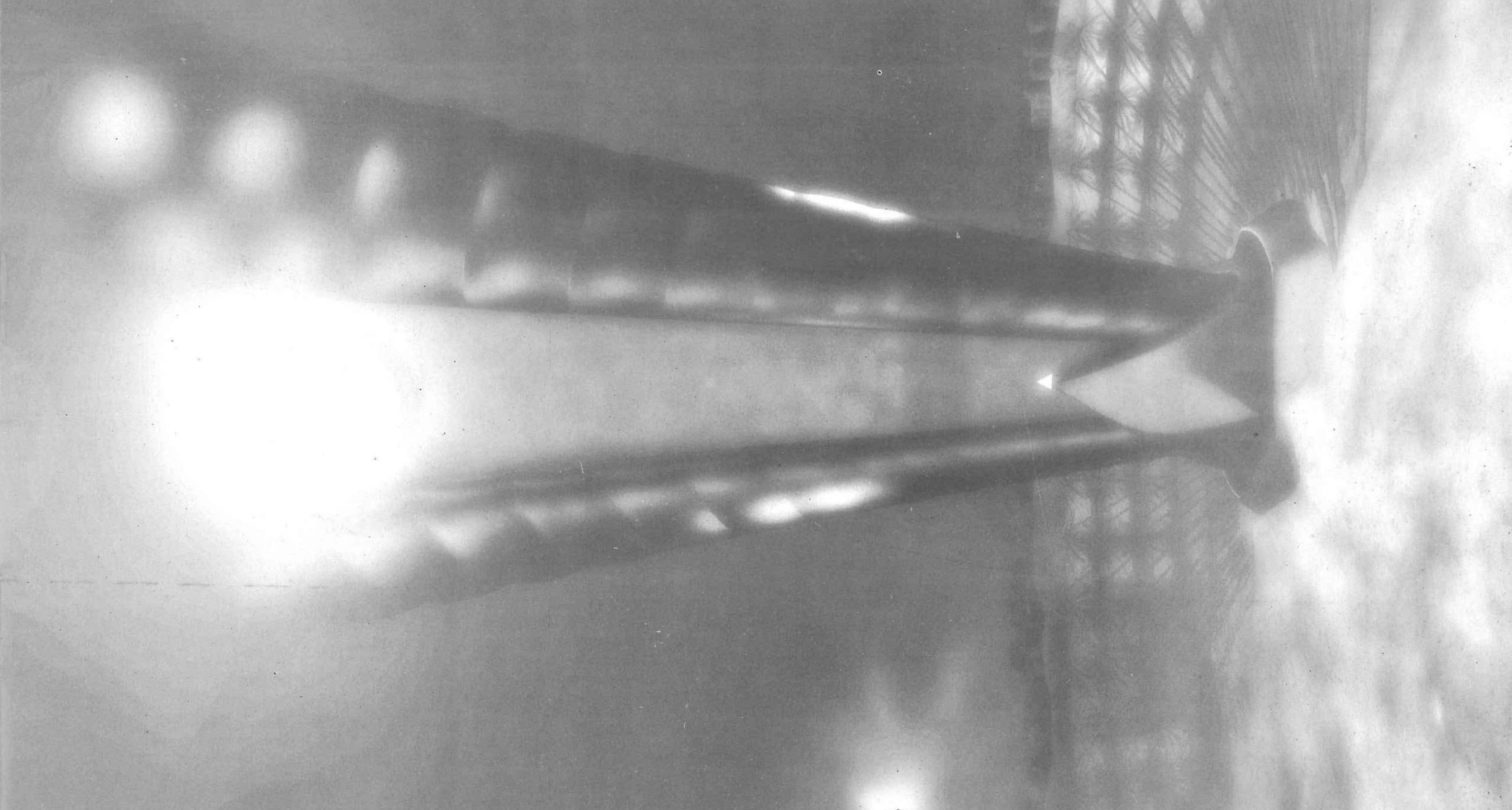


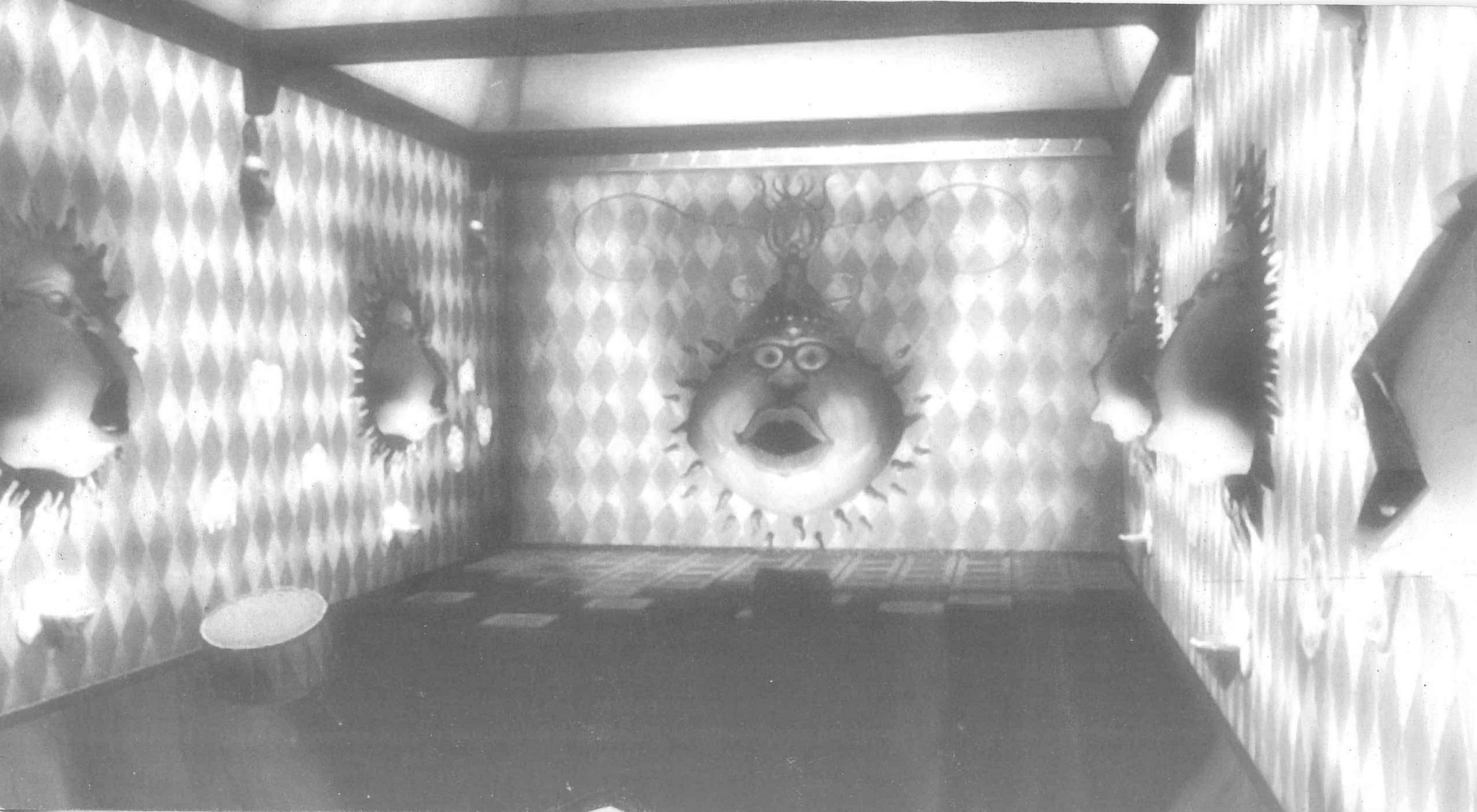
La Organización y su laboratorio supondrán un obstáculo adicional en tu camino.

Antes de dejar el Mundo de los Sueños, tendrás que enfrentarte a la Organización de científicos locos. Su enorme laboratorio y fantásticos inventos serán tu último obstáculo en este mundo.



Después habrás de hallar el camino de regreso a la Tierra. Aparecen grietas que unen ambos mundos poniendo el universo en peligro. Ha llegado el momento de cumplir tu destino: destruir al antiguo mal.











EL INTERFAZ DE JUEGO

Explicación:

Icono de Información:

Este icono puede presentar varios aspectos que indican cuando puede realizarse una acción significativa: si estás pasando junto a un objeto, cuando coges un objeto, o también si hay un pasadizo que puedes abrir. El amarillo indica que tienes que llevar a cabo una acción, verde muestra una acción que ya se ha realizado y un icono especial te informa que has cogido un objeto.

icono de información

modo de lucha activado



niveles de condición del jugador

indica que un objeto está pasando a formar parte del inventario

preselecciones mágicas

Modo de lucha:

Cuando te aproximes a monstruos hostiles, el modo de lucha se pone en marcha automáticamente. Una luz roja de aviso te indicará que se ha activado el modo de lucha. Puedes sin embargo activarlo y desactivarlo manualmente pulsando el botón de lucha. Por favor, consulta la sección sobre los controles de juego para ver las correspondencias entre las acciones y tu modo de control.

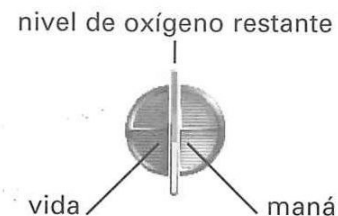
Niveles de condición del jugador:

Estos niveles describen condiciones ligeramente distintas dependiendo de si el jugador se encuentra en tierra firme, en el aire o bajo el agua.

En tierra y en aire



Bajo el agua



Consejos sobre el uso de los niveles:

- Ten siempre controlado tu nivel de vida, ¡es tu garantía de supervivencia!
- Puedes hacer uso del maná para ejecutar un conjuro mágico o volar. Aprende bien a utilizarlo con moderación.
- Nunca rompas el equilibrio lucha/magia, puede tener consecuencias bastante extrañas.
- ¡Aprende a coger oxígeno en el momento adecuado!

Las preselecciones mágicas

Son los únicos hechizos directamente accesibles durante las fases de juego; es por tanto de suma importancia que los escojas bien utilizando los menús correspondientes.

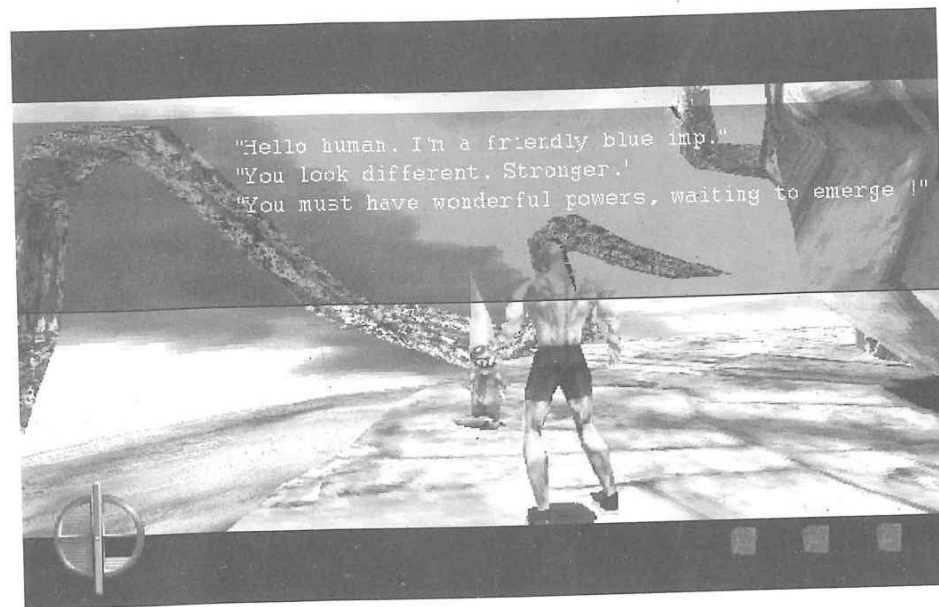
DURANTE EL DIÁLOGO

A lo largo de tu búsqueda, te encontrarás con personajes que te darán consejos, permitiéndote en especial resolver acertijos.

Cuando esto ocurre, aparecerá una pantalla como ésta:

Al terminar una conversación, podrás volver a escucharla pulsando el botón de repetición (si tienes cualquier duda sobre los controles de juego, consulta la sección que trata sobre ellos). Si, transcurrido cierto tiempo, no has pedido que se te repita la conversación, ésta desaparecerá y se reanudará el juego.

Puedes dejar el diálogo en cualquier momento y continuar jugando utilizando los controles correspondientes, pero te recomendamos que no te pierdas un detalle de lo que te digan, ya que, de lo contrario, puedes perderte información vital.

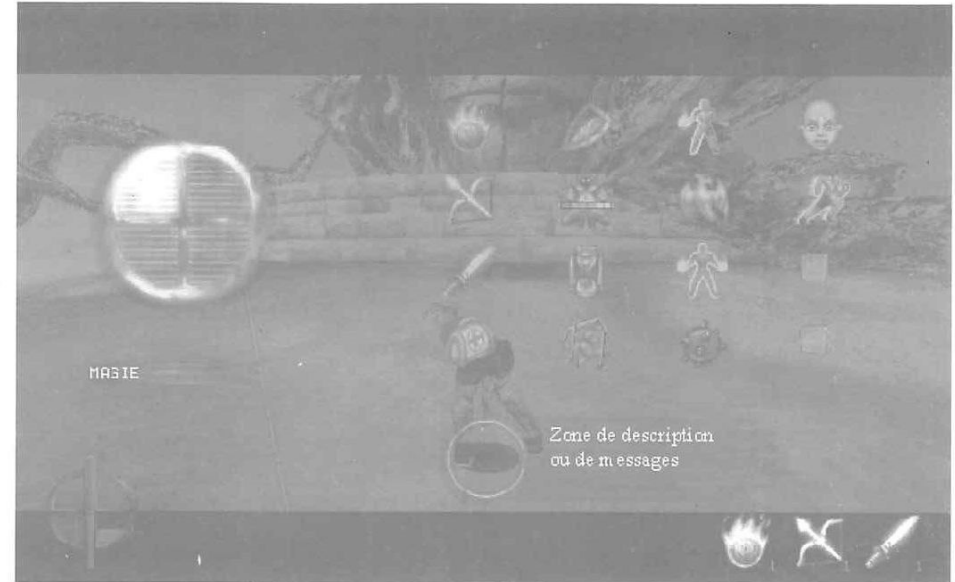


PRESENTACION DE LOS MENUS

Siempre que actives el menú de manejo del juego, verás aparecer la siguiente pantalla:

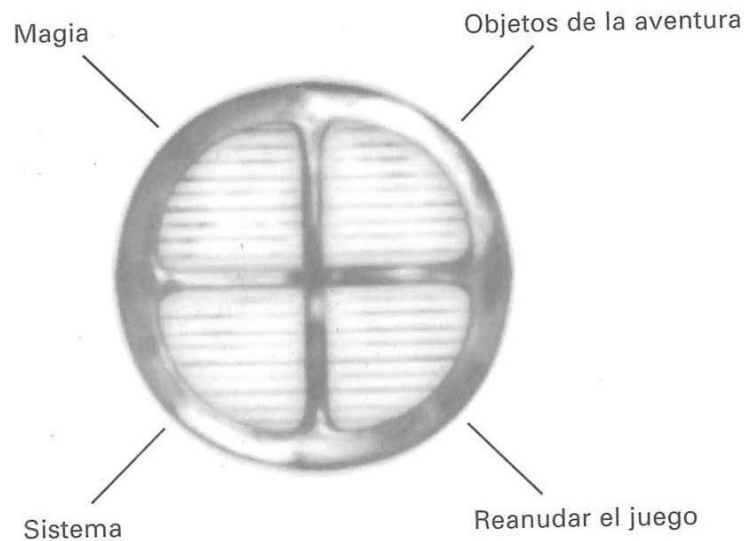
selección de menús

menú elegido



hechizos preseleccionados

Eso significa que te encuentras en modo de selección. Utiliza los controles direccionales para elegir una de las cuatro opciones siguientes:



Moviéndote a la derecha, girarás en el sentido de las agujas del reloj, mientras que si lo haces a la izquierda, girarás en sentido contrario. La opción en la que te encuentres aparecerá resaltada. Una vez situado en la opción que prefieras, puedes pasar al modo menú (por favor, consulta la sección sobre los controles de juego para determinar los controles adecuados a tu sistema de control de los menús).

El menú de Magia:

El menú de magia se utiliza para modificar la preselección de hechizos (sólo para los conjuros mágicos accesibles durante el juego). Cuando quieras acceder al menú de gestión de hechizos, y siempre que tengas en tu inventario al menos uno de estos conjuros, uno de los iconos del menú aparecerá resaltado. Podrás acceder entonces al área de descripción de hechizos. Utilizando los controles direccionales, puedes moverte libremente por todos los conjuros mágicos que posees y, utilizando los controles de preselección (consulta la sección de controles de juego), situar el hechizo de que se trate en uno de los espacios de preselección.

El menú de Objetos de la Aventura:

El menú de gestión de los objetos de la aventura te permite ver todos aquellos objetos, aparte de los hechizos, que has ido recogiendo a lo largo de tu búsqueda. Cuando te encuentres frente a un acertijo (como, por ejemplo, un pasadizo que haya que abrir), podrás, gracias a este menú, sacar el objeto que te parezca más adecuado para la situación y el acertijo al que enfrentas. Cuando quieras acceder a este menú, y siempre que hayas recogido al menos un objeto a lo largo de tu búsqueda, uno de los iconos aparecerá resaltado. Podrás entonces, de igual forma que en el menú de magia, ver su descripción moviéndote con la ayuda de los controles direccionales.

El menú de Sistema:

Este menú te permitirá escoger las opciones de juego, guardar o reanudar una partida, y abandonar el juego. Para resaltar un submenú, utiliza los controles direccionales para subir y bajar, y después pulsa el control de selección para acceder al submenú deseado.

Guardando una partida:

El juego cuenta con un sistema automático que guarda la situación de la partida para los momentos más importantes de tu aventura. Sin embargo, puedes elegir tú mismo guardar las partes que consideres importantes. Para guardar o sobrescribir una partida guardada, accede al menú "RECUPERAR PARTIDA" y elige la partida que quieras. Pulsando la tecla "TAB", podrás guardar o sobrescribir una partida guardada.

Recuperando una partida:

Utilizando los controles direccionales para subir y bajar, resalta la partida que deseas recuperar y después elígela con el control de selección de tu sistema de control.

Para proteger o desproteger una partida (como se explica bajo el título "Guardando una partida"), resalta la partida que desees y después pulsa el botón de protección/desprotección que corresponda a tu sistema de control.

Las opciones:

Mediante este sub-menú, puedes escoger la resolución y las distintas formas de controlar el juego.

Abandonar la partida:

Esta opción te permite abandonar la partida en curso y regresar a la presentación del juego.

Reanudar el juego:

Para reanudar una partida en curso, puedes utilizar en cualquier momento el control que te permite salir del menú (ver sección de controles de juego) aunque también puedes en modo de selección elegir la opción Reanudar el Juego.

CONTROLES DEL JUEGO

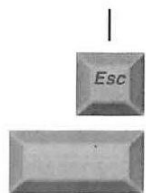
Funciones de Teclado:

Durante el juego:

Durante el juego:

hace aparecer los menús

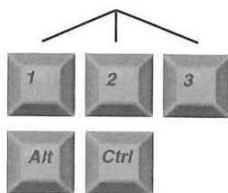
Durante una conversación: activan los conjuros mágicos
fin del diálogo



Durante el juego:

activa/desactiva modo de lucha

Durante una conversación: repetir



En tierra:

avance lento

En modo de lucha:

dar un puñetazo

En el aire:

volar

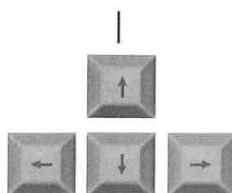
Bajo el agua:

nadar

En una conversación:

repetir

controles
direccionales
(cursores)



En tierra:

saltar

En modo de lucha:

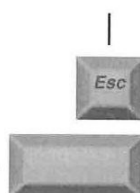
dar una patada

Durante una conversación:

final del diálogo

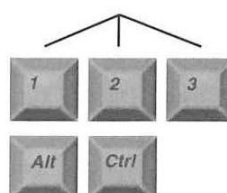
En los menús :

salir del menú/cancelar
guardar partida



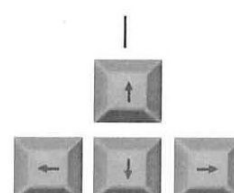
selección de un
menú, un icono o
una opción

situar un objeto
mágico en las
presentaciones



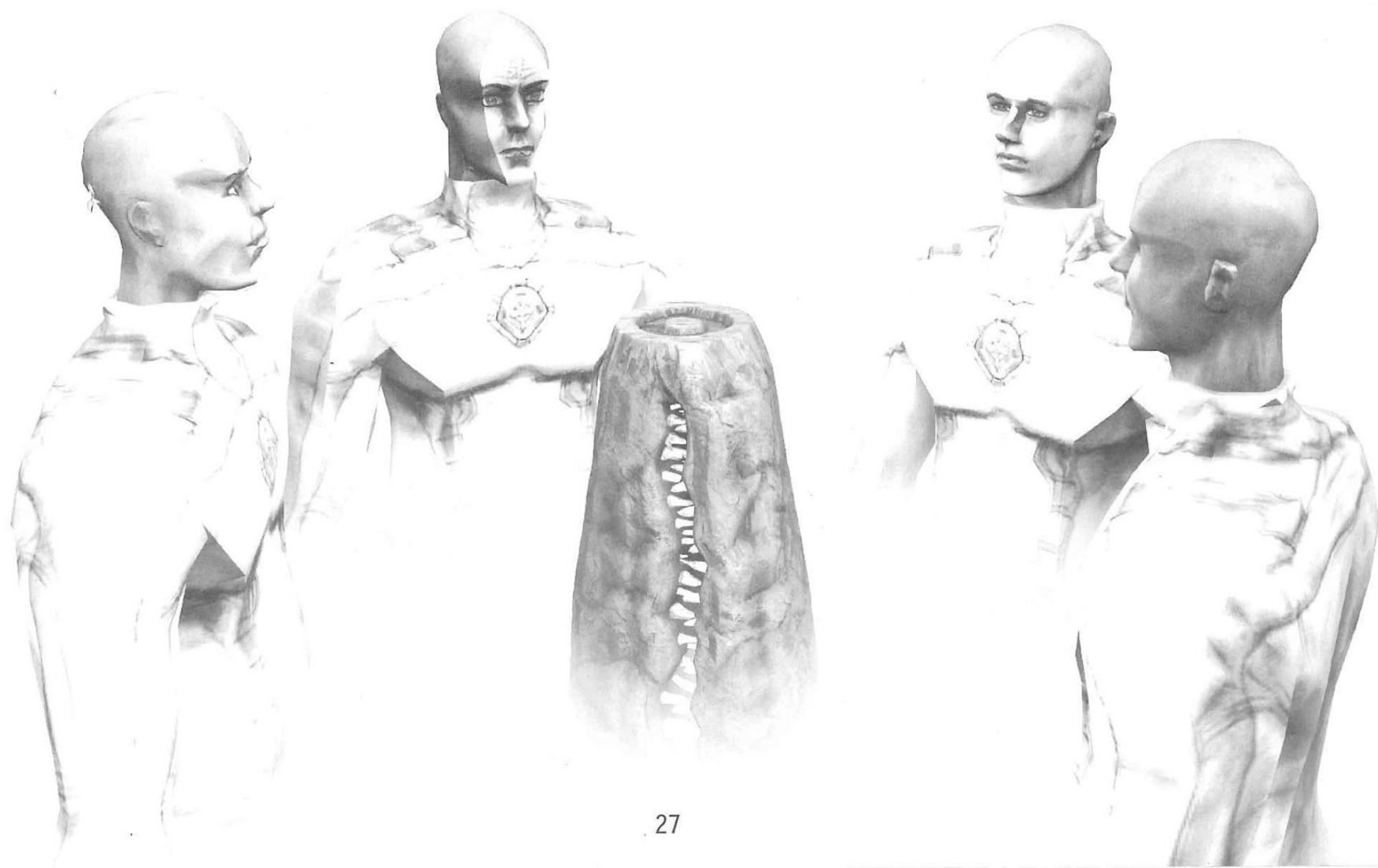
ir a modo menú o
volver a modo de
proteger/desproteger
partida guardada

controles
direccionales
(cursores)



PISTAS Y AYUDAS

- Explora todos los lugares detenidamente. Muchos de los hechizos, bonificaciones y pasadizos secretos están ocultos en todos ellos.
- Al saltar, fíjate en la sombra que proyectas. Te permitirá hacerte una mejor idea del lugar de aterrizaje.
- Evita cualquier tipo de acción agresiva contra personajes que no te atacan: desperdiciarás tu energía vital y también podrás perder valiosa información o incluso quedarte atascado en algún acertijo.
- Utiliza la magia. La espada y el arco pueden llegar a convertirse en tus únicas armas si no guardas cuidado con tu consumo de maná.
- * Tu energía mágica es tu posesión más preciada, así que evita desperdiciarla.
- Utiliza tus armas mágicas con inteligencia. Algunas son más adecuadas para el combate cuerpo a cuerpo, y otras a distancia.
- Comprueba siempre tu indicador de magia cuando vuelas. Algunos lugares necesitan más magia que otros.
- Léete bien los diálogos. Contienen información importante para resolver los acertijos.





EL EQUIPO

Productor: Rémi Herbulot

Autores: Hatem Benabdallah
Emmanuel Chriqui
Olivier Denis
Yann Mallard

Dirección Artística: Yann Mallard
Hatem Benabdallah

Programación: Emmanuel Chriqui
Olivier Denis

Diseño Gráfico: Thierry Doizon

Grafistas Principales: Florence Lesaffre
Laurent Bretonnière
Eddy Neveu
Martial Brard

Animadores: Sébastien Bertin
François Hommet

Grafistas: Isabelle Ramnou
Olivier Venet
Grégory Leborgne
Christian Farcy

Música: Eric Los

Programación de Interfaz: Frédéric Mouveaux

Consejero: Laurent Jorda

Investigación y Desarrollo: Benoît Hozjan
Olivier Nemoz
Hubert Nguyen
Pascal Urro

Ayudante de Producción: Stéphane Castaing

UNIDAD DE SONIDO

Diálogos: Johan Robson

Dirección: Johan Robson
Christian Stonner

Estudio de Grabación: Scott Production

Voces: Karen Strasman
Christian Erickson
David Gasman
Paul Bandey
Richard Temple

Post-producción de Sonido Studio Son Cryo : Jean-Marc Delon
Shooting Star

Dirección de Unidad de Sonido: Stéphane Castaing

Dirección de Publicación:

Patrice Rullier
Tuyen Nguyen
Christine Bohec

Marketing:

Thomas Kleingartner
Andreas Stock
Guillaume Lairanl

Ventas

Alain Coutand
Patrick Benoit
Benoît Faure

Preparación:

Eliane Fiolet

Fabricación:

Carine Lapoumeroulie

Producción:

Remi Herbulot
Jean Martial Lefranc
Philippe Ulrich

