

Dream Web



MANUAL-MANUEL

empire[®]
INTERACTIVE



Tu Guía a Dreamweb

CREDITOS

Director: Neil Dodwell Artista: David Dew
Música: Matt Seldon

Reparto:	Narrador/Ryan	Martin Sherman
	Sparky	Patrick Kelly
	Louis	Dee Graham
	Silverman	John Haines
	Eden	Nikki Robinson
	Diane Underwood	Rena Kaye
	Keeper	Tony Dillon
	Voz del Destino	Carol Nudds

Los otros papeles también han sido interpretados por los miembros del reparto

Grabado en Videonix Ltd. Sound Studio, Camden, Londres
Post-producción por Reflex Interactive

Técnicos:	Productor	Patrick Kelly
	Ingeniero Jefe de Sonido	Paul Harris
	Ingeniero Auxiliar de Sonido	Matt Grime
	Director de Sonido	Rik Yapp
	Controladora muestreo de Sonido	Creative Reality
	Auxiliar de Sonido	Matt Seldon
	Concepto de Diseño	Creative Reality
	Creado por	Neil Dodwell
	Gráficos y Efectos	David Dew
	Música y Efectos	Matt Seldon
	Decorados Diseñados por	Stephen Marley
	Producción Decorados	Paul Oglesby
	Conversión de Sonido	Reflex Interactive
	Guías escritas por	Neil Dodwell y Rik Yapp
	Coordinador del Guión	Barry Tuck
	Coordinador	Chad Schofield
	Jefe de cámaras/sombreados	Steve Lamb

Creative Reality Representado por Jacqui Lyons

Producido por Rik Yapp y Creative Reality

© 1994 Creative Reality
Publicado por Empire Interactive Entertainment.

INTRODUCCION

Al estar soñando, viajarás a la Dreamweb, la tela de los sueños. Todo el mundo lo hace. El plano de la subconsciencia afecta tu vida a diario. Controla la base de la civilización en sí. Esta red esta controlada por siete personas, y cada una de ellas dispone del poder de un nódulo dentro de la red. Las características de estas personas imbuyen a la red, y por tanto al mundo en si, con sus propias características de fuerza y debilidad. Al morir uno de los nódulos, se transfiere a otro humano, por lo que las fuerzas dentro de la red fluctúan según vayan obteniendo los nódulos distintos aspectos.

Pero todo ello está a punto de sucumbir. Las fuerzas del mal se han dado cuenta de la importancia y del poder de la red, y los siete nódulos han pasado a ser controlados por las fuerzas del mal. La red en sí está a punto de sucumbir y pasará al mal. ¡Para siempre!

Sólo hay una persona capaz de evitar esta catástrofe. El elegido. Ryan. ¡Tú!

Los guardianes de la red han solicitado tu presencia. Deberás destruir las fuerzas que controlan los siete nódulos y permitir que la red pueda regenerarse y restaurar el equilibrio. El destino de la civilización está en tus manos.

Como ayuda durante esta misión tan difícil, dispondrás del diario de Ryan "El Diario del Loco(?)" que ha sido reproducido fielmente para ti. Lee atentamente el diario, te ayudará durante tu aventura.

Buena suerte.

INSTALACION Y CARGA

IBM PC Y COMPATIBLES

Requerimientos del sistema

Para jugar Dreamweb necesitarás:

- 20 MB de espacio libre en el disco duro
- 3 MB de memoria extendida o expandida (en el caso de que vayas a usar sonido)
- 580 K de memoria base libre
- Un ratón

Se recomienda que utilices una Sound Blaster o tarjeta compatible.

Nota. Para usar la memoria expandida, tendrás que disponer de un controlador de memoria expandida como el EMM386 o QEMM. Lee tu manual de DOS para más información.

Instalando Dreamweb

Arranca tu ordenador e inserta el disco 1 en cualquier unidad. Ahora teclaea la letra de la unidad seguida por dos puntos. (Por ejemplo, al insertar el disco en la unidad A, teclaea **A:**).

Teclaea **INSTALL** y pulsa **ENTER**; a partir de aquí empezará el procedimiento de instalación.

El programa de instalación solicitará mediante un mensaje inductor el disco donde desees instalar Dreamweb. El disco por defecto es C: en un directorio denominado DREAMWEB, pero si lo desees podrás cambiarlo.

INICIO

Para oír el sonido durante el juego, deberás seleccionar la opción Sound Blaster. La música y los efectos sonoros son de muestreo y requieren una Sound Blaster o tarjeta compatible. Sigue el mensaje inductor sobre la pantalla.

Una vez hayas respondido a todas las preguntas, empezará la instalación. Inserta los discos cuando te lo requiera el programa.

Tras haber completado la instalación, podrás comenzar el juego.

Jugando a Dreamweb

Una vez hayas completado la instalación, podrás comenzar el juego tecleando:

- C:** (suponiendo que hayas instalado el juego en la unidad C)
- CD\DREAMWEB** (suponiendo que el directorio de instalación se haya mantenido en DREAMWEB)
- DREAMWEB**

Cambiando las Opciones de Sonido

Tras haber instalado el juego, podrás cambiar las opciones de sonido ejecutando el juego y usando los mandatos que siguen a continuación;

- DREAMWEB/15** para ejecutar el juego con una SoundBlaster en la línea de interrupciones 5
- DREAMWEB/17** para ejecutar el juego con una SoundBlaster en la línea de interrupciones 7

DREAMWEB/N para ejecutar el juego sin sonido

VERSION CD-ROM

La versión CD-ROM de Dreamweb ha sido diseñada para poder ejecutarla directamente desde un CD tener que instalarlo en un disco duro. Aún así, el juego tendrá que transferir datos en el disco duro para almacenar los archivos temporales. Dichos archivos se almacenarán en un directorio por defecto de tu unidad C: denominado DREAMWEB. (Si se produciesen más detalles técnicos, se incluirán en un artículo suplementario del CD-ROM dentro del paquete de Software.)

COMMODORE AMIGA

La versión Amiga del juego requiere 1 Mega de memoria para poder ejecutarlo correctamente.

El juego arrancará automáticamente desde la Unidad 1. Enciende el ordenador e inserta el disco 1 en la unidad.

Si deseas instalar el juego en el disco duro, inserta el último disco (Disco 3) dentro de la unidad y el programa de instalación arrancará automáticamente. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

COMMODORE AMIGA A1200

El juego arrancará automáticamente desde la Unidad 1. Enciende el ordenador e inserta el disco 1 en la unidad.

Si deseas instalar el juego en el disco duro, inserta el último disco (Disco 4) dentro de la unidad y el programa de instalación arrancará automáticamente. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.

EL INTERFACE DEL JUEGO

LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO Y EL INVENTARIO

Una vez haya empezado el juego, aparecerá una pantalla tal como la que aparece a continuación:



La parte principal de la pantalla es la zona del mapa (1) que ofrece una vista aérea de tu personaje dentro de una habitación.

La ventana zoom (2) ofrece una vista ampliada de todo aquello que se encuentra debajo del cursor del ratón.

Al ir viendo el puntero sobre la pantalla, la línea de estado (3) te indicará la siguiente acción al pulsar el botón izquierdo del ratón. Podrás hacer las siguientes acciones:

Andar hacia (Walk to) un objeto. Tu personaje sólo podrá examinar aquellos objetos que estén en su cercanía. De estar muy lejos, pulsa sobre el objeto y camina hacia él. Una vez se acerque tu personaje, podrás examinarlo. También podrás andar hacia las salidas del mapa al aparecer una flecha azul sobre el cursor del ratón. Mediante esta opción podrás pasar de una ubicación a otra.

Examinar (Examine) un objeto en la pantalla. Al pulsar sobre uno de los objetos, aparecerá la descripción del mismo. Desde aquí podrás abrir o usar un objeto o si apareciese una imagen del mismo, pulsar sobre él y cogerlo. De abrir o coger un objeto, pasará la pantalla del inventario. Lee la sección Abrir Inventario más adelante.

Hablar a (Talk to) una persona en la pantalla. Al hablar con alguien, aparecerá una descripción del personaje en cuestión seguido por una conversación (en la versión CD-ROM oírás la conversación). Pulsa el botón del ratón para pasar a la siguiente parte de la conversación. Para volver a oír la conversación, pulsa el icono de la persona ubicado en la parte superior de la pantalla hablar. Usa el icono salir para volver al mapa durante cualquier momento del juego. Al hablar con los personajes del juego, obtendrás pistas vitales que te ayudarán a la hora de resolver un enigma.

Mirar (Look around) a tu alrededor. El nombre de tu ubicación aparecerá en la parte superior de la pantalla. Al pulsar el ojo de Ryan (4) aparecerá una breve descripción del entorno de tu personaje.

Control del Zoom (Zoom control) Sirve para activar y desactivar la ventana del zoom (2).

Opciones de disco (Disk options) Te permite salvar, cargar o salir al DOS (véase más abajo).

Abrir inventario (Open inventory) Al pulsar sobre la gabardina de Ryan (5) pasarás a la pantalla del inventario. Esta pantalla consta de un inventario con diez casillas donde podrás almacenar los objetos que vayas recogiendo durante el juego. Dispondrás de tres páginas del inventario, y podrás seleccionarlas pulsando los número de la página en la parte superior derecha del inventario. Al abrir un objeto, aparecerá su contenido debajo del inventario de Ryan.

Podrás mover los objetos dentro del inventario o posicionarlos en los objetos abiertos pulsando el objeto usando el botón izquierdo del ratón. El cursor "cogerá" el objeto. A partir de ese momento, puedes posicionarlo en cualquier espacio libre, cambiarlo con otro objeto, o depositarlo posicionándolo en la papelera en la parte superior de la pantalla pulsando el botón del ratón.

Para examinar un objeto dentro del inventario de Ryan o para abrir un objeto, pulsalo usando el botón derecho del ratón.

Para salir de un inventario, pulsa el icono salir (exit) del extremo derecho inferior de la pantalla.

Nota: Los objetos de mayor tamaño no cabrán dentro de los objetos más pequeños, y algunos objetos no permitirán que determinados objetos puedan posicionarse dentro de los mismos. Por ejemplo, un CD únicamente aceptará CD's.

Usar con (Use with) permite que un objeto pueda obrar recíprocamente con otro. Al examinar un objeto en el mapa y al usarlo, deberás pasar a la pantalla del inventario donde aparecerá la frase "¿usar con...?" Pulsa sobre cualquier objeto dentro del inventario de Ryan para

usarlos recíprocamente. Por ejemplo, examina el lector de la tarjeta y úsalo con la tarjeta.

LA PANTALLA DE VIAJES

Al dejar una ubicación (como por ejemplo al abandonar la pantalla en la parte exterior de la casa de Eden por la izquierda), pasarás a una pantalla de viaje. Aparecerá una imagen de viaje sobre el paisaje urbano indicando un lugar donde podrás viajar, y el nombre de dicho lugar aparecerá en la parte superior de la pantalla. Al pulsar las dos flechas a ambos lados del nombre, podrás seleccionar distintas ubicaciones. Para dirigirte a un lugar, pulsa su imagen viajar en la parte inferior de la pantalla.

Para obtener más información sobre el lugar antes de iniciar el viaje, pulsa el icono de información (el block de notas en la parte superior derecha de la pantalla). En el caso de que decidieses no viajar, pulsa el icono salir y volverás a la ubicación inicial del mapa.

SALVANDO Y CARGANDO TU JUEGO

Al seleccionar las opciones del disco, pasarás a una pantalla que te permitirá salir al DOS, realizar operaciones del disco o volver al juego. Al seleccionar las operaciones del disco, aparecerán los iconos salvar y cargar.

Al salvar el juego, pulsa una casilla disponible o que contenga un archivo que ya hayas utilizado y desees sobrescribir. Acto seguido teclea el nombre del juego salvado. Usa el icono del disco para salvar el juego.

Al cargar un juego, pulsa el archivo que desees cargar y seguidamente pulsa el icono del disco.

EL MONITOR DE LA RED

INICIANDO LA RED

En algunas ubicaciones aparecerá una pantalla de Red. La Red es un sistema de información estrafalario y a la antigua, utilizado por muchas personas, ya que su coste de operación es muy bajo. Al usar la Red, podrás leer los noticiarios actuales y los partes meteorológicos y examinar los Cartuchos de la Red mediante un interfaz. Al colocar un cartucho dentro del interfaz de la Red, podrás leer el contenido del mismo en la Red. Examina y usa el monitor en sí, y no el teclado ni el interfaz para acceder a la Red.

MANDATOS DE LA RED

Hay determinados mandatos básicos incluidos en la Red para leer los archivos. Cada uno de los archivos está desglosado en temas, y algunos archivos podrían estar protegidos mediante una clave. Los mandatos necesarios aparecen a continuación:

LISTADO (LIST). Al utilizarlo independientemente, mostrará todos los archivos del sistema incluyendo los archivos del cartucho que se esté utilizando. Una vez dispongas de un listado de los archivos, podrás teclear LISTADO (LIST) y el nombre de un archivo para obtener un listado de los temas dentro de ese archivo.

LEER (READ). Una vez hayas obtenido el listado de los temas, este mandato mostrará el texto dentro de un tema.

LOGON. Todos los archivos protegidos por una clave, la requerirán antes de poder leerlos. Podrás obtener las claves insertando las contraseñas. Por ejemplo, la clave de Ryan es RYAN. Para leer cualquier archivo protegido por esta clave, teclea LOGON RYAN.

Seguidamente se te solicitará una contraseña. Podrás acceder a cualquier máquina de la red siempre y cuando conozcas la clave.

CLAVES (KEYS). Indicará todas las claves con las que has tenido éxito.

AYUDA (HELP). Muestra información de ayuda.

SALIR (EXIT). Desconecta la Red, y vuelves al juego.

Pulsa la barra espaciadora al estar leyendo el texto para evitar que se desplace por la pantalla. Pulsa la barra espaciadora una vez más para seguir leyendo el texto. Mediante la Red obtendrás valiosa información durante el juego.

SOPORTE TECNICO

Si se diese el caso (poco probable) de que surgiesen problemas con este título de Empire Interactive, ponte en contacto con nuestro departamento técnico.

Antes de devolvernos cualquier título, llama al número de teléfono que aparece a continuación. En muchos casos, nuestro personal podrá resolver tu problema por teléfono.

TFO.: (91) 561-01-97

FAX: (91) 562-75-05

También puedes enviar una carta relatando el problema a la dirección que aparece abajo, poniendo en el sobre "Ayuda Técnica Dremaweb"

Distribuido por Arcadia Software
Paseo de la Castellana 52
28046 Madrid