



***YOU DON'T DIE, YOU JUST WAKE UP!***

## THE FOCUS

The world of the future knows no physical wars, only DREAM WARS! They are just as lethal! Victims lose their minds instead of their lives! Which is worse?

World Power is no longer held by governments, instead Mega Corporations decide world fate. They, in turn, are controlled by the FOCUS!

The Focus Fellowship has total control over their own Corporation. Little is known of their activities except that they have the collective ability to focus DEMONS from the DARK SIDE into the dreams of any unfortunate who gets in their way!

Now that World Power is theirs, the competition between the differing Focus Fellowships has become intense, they all want to be Master Focus, they all want absolute POWER! Meanwhile the world is slowly going insane.

Resistance groups still exist and whilst the Focus was busy fighting amongst itself, four astral scientists known as ASMEN made a break-through in human dream control. They secretly conducted an experiment using pulsar neutrons, and successfully found a way to combat the Focus' most powerful weapon – the DREAM DEMON!

Their success was short lived – three of the Asmen were discovered and are now suffering the torment of OCULAR, the greatest DREAM DEMON of them ail.

Enter the dreams of your colleagues, find and destroy the OCULAR, the six eyed monster who is sending your friends and the world's hope, into the maelstrom of insanity! You only have one chance, once you leave their dreams the Focus will find YOU!

YOU are the fourth Asman. You are the DREAM WARRIOR!

## OCULAR

Ocular has linked the dreams of the trapped Asmen and imprisoned their Psychic Images. Two of them are trapped within separate blocks of the offices of Megabuck Inc. The third is within the world of the Wyrms, a planetoid two-headed snake. Demi-demons roam through all dreams, Ocular himself, hides in wait within his own blackness!

Within one of the dreams there is a Black Hole – the doorway into the realm of Ocular. This is the entrance to the final battle and can only be gained when the psychic images of the three dreamers have been recaptured from Ocular's

Demi-Demons. Once this realm is entered there is no going back! Each of Ocular's six eyes must be blasted shut before the Demon and the power source for the Focus is finally destroyed!

*If you wake up the Dream is Over!*

## LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 DISK:  
Type LOAD""",8,1 and press RETURN.  
CBM 64/128 CASSETTE:  
Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.  
SPECTRUM 48/128K+2 CASSETTE:  
Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.  
SPECTRUM +3 DISK:  
Turn on the computer, insert disk and press ENTER. Game will load automatically.  
AMSTRAD CPC CASSETTE:  
Press CTRL and small ENTER key. Press PLAY on the cassette recorder.  
AMSTRAD CPC DISK:  
Type RUN"DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.  
IBM PC AND COMPATIBLES  
At A> prompt type DREAM and press RETURN.

## COMMODORE CONTROLS

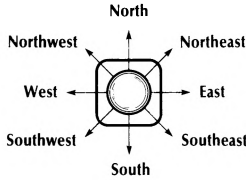
*On Game Screens:*  
F1 – PAUSE GAME (FIRE to continue)  
F3 – QUIT GAME (Only when GAME PAUSED)

*On Title Screens:*  
F5 – SELECT KEYBOARD/JOYSTICK  
F7 – TOGGLE GAME DEMO'S ON/OFF

The full TITLE MUSIC can be heard by switching the DEMO'S off.

## JOYSTICK CONTROL

JOYSTICK Port 2 (Rear Port) C64



Fire Button to FIRE

Moving the joystick in any of the above directions will move the player in the same direction provided that the game allows such a move. This will depend upon the screen currently being played.

Spectrum, Kempston and Interface II are recommended.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 DISQUE:  
Tapez LOAD""",8,1 et appuyez sur RETURN.

CBM 64/128 CASSETTE:  
Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE:  
Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM +3 DISQUE:  
Allumez l'ordinateur, introduisez le disque et le jeu se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC:  
Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD CPC DISQUE:  
Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES:  
A l'incitation A>, tapez DREAM et appuyez sur RETURN.

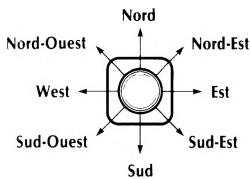
## LES COMMANDES COMMODORE

*Sur écrans de jeu:*  
F1 – MET LE JEU EN PAUSE (FEU pour continuer)  
F3 – QUITTE LE JEU (Seulement quand le jeu est EN MODE PAUSE)

*Sur écrans de titres:*  
F5 - SELECTIONNE CLAVIER/MANCHE A BALAI  
F7 - PERMUTE DEMONSTRATION DE JEU ENTRE EN/HORS FONCTION  
La MUSIQUE DE TITRE entière peut être écoutée en mettant hors fonction la DEMO.

## COMMANDES PAR MANCHE A BALAI

Manche à balai sur entrée 2 (entrée arrière) C64.



Bouton Feu pour faire Feu

En déplaçant le manche à balai dans n'importe quelle direction parmi celles ci-dessus, vous déplacez le joueur dans la même direction à condition que le jeu vous permette un tel déplacement. Ceci dépendra de l'écran joué à ce moment-là.

Spectrum, Kempston et Interface II sont recommandés.

## KEYBOARD CONTROL

### IBM

Z – Left	SPACE BAR – Fire
X – Right	P – Pause
@ – Up	Q – Quit
? – Down	F1 – Allows user to reboot to DOS.

### C64

X – Left	
C – Right	
; – Up	
/ – Down	
RETURN – Fire	

### SPECTRUM

Z – Left	SPACE BAR – Fire
X – Right	P – Pause
L – Up	Q – Quit
- – Down	

### AMSTRAD

Z – Left	SPACE BAR – Fire
X – Right	P – Pause
L – Up	Q – Quit
, – Down	

## THE GAME

THE DREAM HOPPER

Access to the dreams is via a DREAM HOPPER. You will materialise from this at the start of the game. It can be used to jump from dream to dream at any time, provided there is sufficient hopper energy – if not you will dematerialise, lose all the hopper energy stored and immediately return to the same dream. The hopper is activated automatically when you move beneath the three hopper balls, images of the dreamers will then be shown in the dash panel. When the dreamer you require is displayed press FIRE to enter his/her dream. A Dream Jump discharges all of the hopper's energy and must be recharged before it can be used again. Hopper energy is indicated on the lower right of the dash panel.

FLOOR PADS

Movement around Megabuck Inc. is restricted by energy gates, they each have two toggling floor pads, both of which must be switched off in order to pass through.

SLEEP SAFES

To remain a Dream Warrior you must be asleep! Within the wall safes are DEEP SLEEP draughts. Take them as required. The only snags are that you need a SAFE ACCESS CARD and must be able to find a safe in the first place!

The depth of your sleep is indicated on the lower left of the dash panel.

## COMMANDES PAR CLAVIER

### IBM

Z – Gauche	BARRE D'ESPACEMENT – Feu
X – Droite	P – Pause
@ – Haut	Q – Abandon
? – Bas	F1 – Permet de relancer à DOS

### C64

X – Gauche	
C – Droite	
; – Haut	
, – Bas	
RETURN – Feu	

### SPECTRUM

Z – Gauche	BARRE D'ESPACEMENT – Feu
X – Droite	P – Pause
L – Haut	Q – Abandon
- – Bas	

### AMSTRAD

Z – Gauche	BARRE D'ESPACEMENT – Feu
X – Droite	P – Pause
L – Haut	Q – Abandon
, – Bas	

## LE JEU

LE SAUTEUR DE RÊVES

L'accès aux rêves se fait par l'intermédiaire d'un SAUTEUR DE REVES. Vous vous en matérialiserez au début du jeu et vous pouvez l'utiliser pour sauter d'un rêve à l'autre à tout moment, à condition qu'il y ait assez d'énergie de sauteur, sinon vous vous dématérialiserez, perdrez toute l'énergie de sauteur que vous avez en réserve et retournerez immédiatement au même rêve.

Le sauteur est activé automatiquement quand vous vous mettez au-dessous des trois balles de sauteur. Des images des rêveurs seront alors affichées dans le tableau de bord. Quand le rêveur que vous voulez est affiché, appuyez sur FEU pour entrer ses rêves.

Un Saut de Rêve décharge toute l'énergie du sauteur et doit être rechargé avant qu'il soit ré-utilisé. L'énergie du sauteur est indiquée sur le côté inférieur droit du tableau de bord.

LES COUSSINETS DE PLANCHER

Les déplacements autour de Megabuck Inc, sont restreints par des grilles d'énergie. Chacune a deux coussinets de plancher qui doivent être éteints pour permettre le passage.

LES COFFRES DE SOMMEIL

Pour rester un Combattant des Rêves, vous devez être endormi! A l'intérieur des coffres muraux se trouvent des dames de SOMMEIL PROFOND. Prenez la quantité requise. Les seuls inconvénients sont que vous avez besoin d'une CARTE D'ACCES AUX COFFRES et que vous devez tout d'abord trouver un coffre!

LIFTS

Access to the levels within Megabuck Inc. is via lifts. To use them a LIFT ACCESS CARD must be held.

The type of card held is shown on the top right of the dash. One card may be held at a time, cards may be used once only. Obtaining a new card replaces the existing one.

## DEMI-DEMONS

BLUE PSY-GLOBES

When cracked open by your fire power or by colliding with you, the psy-globes release a pod which contains a small part of the entrapped DREAMER'S PSYCHIC IMAGE. For every two pods collected a CHARACTER of the dreamer's image is added to the dash panel. These images must be completed for the three dreams to allow access to Ocular's realm.

GREEN SAT-GLOBES

The inner pods provide the energy for the DREAM HOPPER in all dreams.

RED PIN-GLOBES

The inner pods provide SAFE ACCESS CARDS on the WYRM planetoid where they give increased SLEEP DEPTH.

GREY CLAW-GLOBES

These give LIFT ACCESS CARDS except on the WYRM screens where increased SLEEP DEPTH is gained.

Your score increases for a demi-demon kill. However, if you are hit by a demi-demon you will awaken by degrees, losing two units of sleep. Either way the relevant pod will drop to the ground and may be picked up. This also increases the score if you reach it before it bursts! (Crouching on the WYRM planetoid prevents collisions – unless the Wyrms is spitting!)

## GIANT DEMONS

They materialise in Megabuck Inc, throwing SOULSNATCHED BOMBS! These bombs dramatically reduce your sleep depth. If killed they give a BONUS SCORE AND BONUS IMAGE CHARACTER.

*BEWARE! An image of the dreamer also occasionally appears wearing an Asman uniform. If you shoot the dreamer will wake up and stop dreaming, so you will also awaken!!*

## WYRM PLANETOID

The only way out of this planetoid is to succeed in passing the Wyrms head, you then transform into a SLOOP. This allows you to fly back to the DREAM HOPPER if you don't crash or aren't destroyed by the attack waves!

Dream Warrior © 1988 Tarann Ltd. All rights reserved.

Manufactured and distributed under license from TARANN LTD., by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.



***VOUS NE MOUREZ PAS, VOUS VOUS REVEILLEZ SEULEMENT!***

## LE FOCUS

Le monde de l'avenir ne connait pas de guerres physiques, seulement des GUERRES DES REVES! Elles sont aussi meurtrières! Les victimes perdent leurs esprits au lieu de leurs vies! Laquelle des deux pertes est la pire?

Le pouvoir mondiale n'est plus détenu par les gouvernements. C'est Mega Corporations qui décident de la destinée du monde. Ils sont, à leur tour, contrôlés par le FOCUS!

Les Confréries Focus contrôlent totalement leur propre Corporation. On connaît très peu de choses sur leurs activités, sauf qu'ils ont la possibilité collective concentrer des DEMONS de la FACE CACHEE dans les rêves de tous les malheureux se trouvant sur leur chemin!

Maintenant que le pouvoir mondial leur appartient, la compétition entre les diverses Confréries Focus est devenue intense. Elles veulent toutes devenir le Maître Focus, elle veulent toutes avoir le POUVOIR absolu! Pendant ce temps, le monde sombre lentement dans la folie.

Des groupes de résistance existent toujours et, alors que les Focus étaient occupés à se battre entre eux, quatre savants astraux, connus sous le nom de ASMEN, firent une découverte sensationnelle dans le contrôle du rêve humain; ils entreprirent une expérience secrète en utilisant des neutrons pulsars et découvrirent un moyen de combattre l'arme la plus puissante de Focus, le DEMON DES REVES!

Leur succès ne dura pas longtemps. Trois des Asmen furent pris et souffrent en ce moment-même au mains de OCULAR, le plus grand des COMBATTANTS DES REVES.

Entrez les rêves de vos collègues et trouvez et détruisez OCULAR, le monstre à six yeux qui jette vos amis et l'espoir du monde dans le tourbillon de la folie! Vous n'avez qu'une chance. Lorsque vous aurez quitté leurs rêves, les Focus VOUS trouverons!

VOUS êtes le quatrième Asman. Vous êtes le COMBATTANT DES REVES!

## OCULAR

Ocular a attaché les rêves des Asmen qui ont été pris au piège et a emprisonné leurs Images Psychiques. Deux d'entre eux sont enfermés dans des blocs séparés de Megabuck Inc. Le troisième se trouve dans le monde de Wyrms, un serpent à deux têtes planétoïde. Des demi-démons parcourent les rêves dans tous les sens. Ocular lui-même se tient prêt, caché dans sa propre noirceur!

Dans l'un des rêves se trouve un Trou Noir – l'entrée au royaume d'Ocular. C'est l'entrée à la bataille finale que l'on ne pourra franchir que lorsque les images psychiques des trois rêveurs auront été reprises aux demi-démons d'Ocular. Une fois à l'intérieur du royaume, vous ne pouvez plus revenir en arrière! Chacun des six yeux d'Ocular doit être fermé avec fracas avant de détruire enfin le Démon et la source du pouvoir des FOCUS.

*Si vous vous réveillez, le Rêve se termine!*

La profondeur de votre sommeil est indiquée sur le côté inférieur gauche du tableau du bord.

LES ASCENSEURS

L'accès aux niveaux dans Megabuck Inc. se fait par l'intermédiaire d'ascenseurs. Pour utiliser ceux-ci, vous devez avoir une CARTE D'ACCES AUX ASCENSEURS.

Le type de cartes que vous détenez est montré sur le côté supérieur du tableau. Vous ne pouvez détenir qu'une seule carte à la fois. Les cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Si vous obtenez une nouvelle carte, celle-ci remplace celle qui existe.

## LES DEMI-DEMONS

GLOBES-PSY BLEUS

Si vous les ouvrez avec votre puissance de feu ou si vous entrez en collision avec eux, les globes-psy lâchent une cosse contenant une petite partie de l'IMAGE PSYCHIQUE DU REVEUR enfermé. Pour chaque deux cosses ramassées, il est ajouté un CARACTERE de l'image du rêveur au tableau de bord. Ces images doivent être terminées pour les trois rêves si vous voulez avoir accès au royaume d'Ocular.

GLOBES-EPINGLES ROUGES

Les cosses centrales fournissent des CARTES D'ACCESS AUX COFFRES sauf sur la planétoïde WYRM où elles donnent une PROFONDEUR DE SOMMEIL accrue.

GLOBES-GRIFFES GRISES

Ceux-ci donnent des CARTES D'ACCES AUX ASCENSEURS sauf sur les écrans WYRM où l'on a gagné une PROFONDEUR DE SOMMEIL accrue.

Votre score augmente avec chaque demi-démon tué. Cependant, si vous êtes atteint par un demi-démon, vous vous réveillez graduellement et perdrez deux unités de sommeil. Dans les deux cas, la cosse appropriée tombera au sol et pourra être ramassée. Ceci augmente aussi le score si vous saisissez la cosse avant qu'elle n'éclate. (Quand vous accroupissez sur la planétoïde WYRM, vous évitez les collisions, à moins que le WYRM ne soit en train de cracher!)

## LES DEMONS GEANTS

Ils se matérialisent à Megabuck Inc en jetant des BOMBES ARRACHES A L'AME! Ces bombes réduisent de manière dramatique votre profondeur de sommeil. Si elles sont tuées, elle donnent un SCORE BONUS ET UN CARACTERE D'IMAGE BONUS.

*ATTENTION: Une image du rêveur apparaît aussi de temps en temps portant un uniforme d'Asman. Si vous tirez, le rêveur se réveillera et s'arrêtera de rêver, vous réveillant également par la même occasion!!*

PLANETOIDE WYRM

La seule manière de sortir de cette planétoïde est d'arriver à passer de la tête de WYRM. Vous vous transformez alors en SLOOP. Ceci vous permet de revenir en volant au SAUTEUR DES REVES si vous ne vous écrasez pas ou si vous n'êtes pas détruit pas les vagues d'attaque.

Dream Warrior © 1988 Tarann Ltd. Tous droits réservés.

Fabriqué et distribué sous licence de TARANN LTD, par U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

