



Design by Armin Gessert
Artwork by Manfred Trenz
Sound by Chris Hlsbeck

Was ist passiert !

Eines Nachts, als die kleine Giana aus Milano wieder einmal in einen tiefen festen Schlaf gesunken war, hatte sie einen seltsamen Traum. Sicherlich träumt jeder Mensch nachts irgendwelchen Unsinn, jedoch was die kleine Giana in jener Nacht noch erleben wird, ist Ihnen garantiert noch nicht passiert!

Giana befindet sich plötzlich in einer fremden und unheimlichen Phantasiewelt, wo alles ganz anders ist:

Die Schwerkraft ist kaum noch spürbar (man möchte beinahe davonfliegen), überall befinden sich unerklärliche Bauten und Strukturen, verlassene Grotten und Burgen scheinen viele Geheimnisse zu bergen und Kreaturen von denen bisher niemand auch nur zu träumen wagte tauchen plötzlich auf!

Normalerweise ist so etwas nicht sonderlich schlimm, nur daß Giana ohne den magischen Riesendiamanten nicht mehr zurückkehren kann. Also begibt sie sich auf die Suche nach diesem wunderbaren Edelstein; jedoch ist sie nicht ganz alleine, denn ihre kleine Schwester Maria kann mitträumen.

Der Vorspann

Zuerst erwartet Sie eine zerfließende Diskette, über deren höheren Sinn Sie solange nachdenken können, bis Sie die Leertaste gedrückt haben.

Danach erscheint das Titelbild mit einer fünfstimmigen Musik. Durch ein weiteres Drücken der Leertaste wird das eigentliche Spiel nachgeladen. Es befindet sich nach dem Ladevorgang komplett im Speicher, ein weiteres Nachladen findet nicht statt.

Starten des Spiels

Um mit dem Träumen beginnen zu können, drücken Sie entweder die Taste "1" für einen, oder die Taste "2" für zwei Spieler.

Die Spielfigur folgt den Bewegungen des Joysticks.

Die Traumwelt ist in 32 verschiedene Abschnitte (Stages) unterteilt. Ziel des Spiels ist es, diese Welt unbeschadet zu durchqueren und den magischen Diamanten, der Ihre Rückkehr ermöglicht, zu finden.

Jetzt geht's richtig los

Man kann überall laufen oder draufspringen, jedoch gelten Löcher, Nagelbretter und Feuer allgemein als sehr gefährlich.

Die Schwestern können dies alles jedoch nicht unbegrenzt versuchen. Wenn eine der Schwestern fünfmal extrem schlimm geträumt hat, ist der Versuch gescheitert, und die kleine Giana muß sich dann für den Rest ihres Lebens mit verrückten Hummern, tanzenden Augen und neurotischen Würmern herumärgern. Durch das Aufsammeln von blauen rechteckigen Traumkristallen können die Schwestern ihre Widerstandsfähigkeit (Extra-Leben) erhöhen. Hierzu werden je 100 Kristalle benötigt.

Unterwegs werden die Schwestern viele Gesteinsbrocken finden, die auf den ersten Bilick recht nutzlos erscheinen, aber man könnte ja einmal von unten gegen die Brocken springen. Dort verbergen sich vielleicht weitere Kristalle und Bonus-Symbole, die durch Berührung aufgesammelt werden können und zudem für den weiteren Erfolg extrem wichtig sind.

Die Bonussymbole

Feuerrad: Die liebe brave Giana verwandelt sich in eine kleine Punkerin, die plötzlich sogar Steine zerschlagen kann.

Blitz: Giana und Maria können mit Traumblasen werfen!

Doppelblitz: Die Traumblasen prallen jetzt an Hindernissen ab und können wieder eingefangen werden.

Erdbeere: Durch die Kraft dieser Frucht werden die Traumblasen ganz neue Wege gehen . . .

Uhr: Wenn nach dem Aufsammeln der Uhr die Leertaste gedrückt wird, fallen alle Kreaturen in einen kurzen Zauberschlaf.

Zauberbombe: Diese Supertraumblase läßt, nachdem die Leertaste gedrückt worden ist, alle Kreaturen auf dem Bildschirm verschwinden. Aufheben für später!

Wassertropfen: Der Wassertropfen macht Giana zwar völlig naß, ist aber äußerst nützlich gegen Feuer.

Lolli: Man kann jetzt etwas länger träumen (so etwas könnte auch als Extraleben bezeichnet werden)

Alle durch Bonussymbole erworbenen Eigenschaften und auch alle eingesammelten Traumkristalle gehen nach einer besonders schlimmen Traumstelle wieder verloren !!

Wenn's mit dem Träumen nicht geklappt hat

Sobald das Spiel vorbei ist, werden Ihnen die besten Träumer aller Zeiten und die des heutigen Tages angezeigt.

Falls Sie sich einen Platz in dieser begehrten Liste erträumt haben sollten, können Sie jetzt Ihren Namen mit der Tastatur eingeben. Durch Drücken der F1-Taste können die besten Träumer aller Zeiten (leider nur diese) auf Diskette abgespeichert werden. Dazu muß die Spieldiskette eingelegt sein !!!

Wenn Sie das Spiel erneut laden, wird diese Liste dann automatisch mitgeladen.

Tips und Tricks zum Träumen

- * Haben Sie eigentlich schon den in Level 26 gefunden?
- * Level 32: Der gerade Weg ist nicht immer der richtige
- * Nicht alles ist sichtbar.
- * Es soll angeblich gut versteckte Schatzkammern und Transmitter (Warp-Zones) geben.
- * Nicht alle Kreaturen können mit Zauberblasen eingeschüchtert werden.
- * Der große Unglücksdrache Fucha kann eine ordentliche Ladung Traumblasen gar nicht gut leiden.
- * Sind Sie schon mal auf ein neurotisches Auge draufgesprungen?
- * Haben Sie je mit einer geplätteten Muschel Fußball gespielt?
- * Dünne Brücken kann man nicht als besonders stabil bezeichnen.

Wem's noch zu schwer ist (das nennt man auch schummeln)

- * Nach RESET mit Sys 2098 starten.

Poke 2447,x	x = Anzahl der Leben bis 99
Poke 2128,x	x = Startstage -1
Poke 2522,x	x = mehr Zeit pro Level bis 255
Poke 6664,96	Die Brücken bleiben erhalten.
Poke 2213,164	Giana ist eine Punkerin und kann schießen.
- * Wenn man die Tasten "ARMIN" gleichzeitig drückt wird man in den nächsten Level versetzt.
- * Transmitter (Warp-Zones) in den Stages: 03, 06, 07, 17, 18, 24, 25, 28, 32
- * Schatzkammern in den Stages: 03,

Soft- Hardware Unverträglichkeiten

- * Die 1541er Version ist von Final-Cartridge erstellt, kann aber auch ohne dieses geladen und gespielt werden. Sie besitzt jedoch keinen Vorspann !!
- * Die NATIVE-Version kann von jedem Laufwerk incl. einer CMD-NAT Partition geladen werden. Es muß jedoch das Final-Cartridge III ausgesteckt sein, da sonst im Vorspann die Musik nicht richtig abgespielt wird !!
- * Für beide Versionen gilt: Lassen Sie die Diskette im Laufwerk, da die HiScoreListe auf Disk gespeichert werden kann.