

Frightmare

... FRIGHTMARE COMMODORE 64

Cassette Loading

Insert cassette tape into datasette and rewind to start. While holding down the SHIFT key, press RUN/STOP. Press play on datasette. FRIGHTMARE will take about five minutes to load.

Disk Loading

Insert disk (label side up) into disk drive. Type LOAD "*,8,1 and press RETURN ... FRIGHTMARE will take a short while to load.

SPECTRUM 48/128 and Plus 2

Cassette Loading

48 : Insert cassette tape into cassette player and rewind to start. Type LOAD "*, and press ENTER. Press play on cassette player ... FRIGHTMARE will take about five minutes to load.

128 : Insert cassette tape in cassette player and rewind to start. Select tape loader option and press ENTER.

SPECTRUM 128 Plus 3

Disk Loading

Insert disk into disk drive label side up. Select disk loader from Menu screen and press ENTER. The game will now load from the disk.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Cassette Loading

Insert fully rewound cassette in cassette player. Hold down Ctrl and ENTER keys on the numeric key pad and follow the on-screen instruction.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Disk Loading

Insert disk in disk drive label side up. Type RUN"FRIGHTMARE and press ENTER. The game will now load from the disk.

IBM PC and compatibles

To survive your FRIGHTMARE

1) Do not trust to your sanity, for it will not serve you well in a FRIGHTMARE.

2) There are 4 dream zones, each more surreal, more horrifyingly terrible than the last.

Face them and all their dreams with courage, and, 8 hours and one half from the witching hour, you may again return to reality.

3) In the battle between myth and sanity, your will, though not strong enough to release you, may provide artifacts of good to aid your struggle. Though these will be guarded well, by the darker side of your dreams. Use these sparingly, for reality will be forever denied to those who fritter them away.

4) The longer the dream, the more terrifying it all becomes. But, should you awake, you will be judged by the extent of the terror you have met.

Legends of the FRIGHTMARE

The collected ancestral dreams and fears that hide in the corners of our minds, reached through the medium of the FRIGHTMARE, are to be found in the legends and tales of old. The victims of these tales are the inhabitants of your FRIGHTMARE. These are but some, the rest you must write yourself, should you ever return from your FRIGHTMARE.

Once, long ago, an evil prince from a small middle European country, greedy for more taxes, had the hands removed from any peasant who would not or could not pay his taxes. Legends tell that those disembodied hands are forever condemned to roam blindly, seeking revenge in the lands of the FRIGHTMARE.

A people who once worshipped the moon, in order to gain eternal life, were condemned to an eternity, trapped between wolf and man, in the twilight world of the FRIGHTMARE.

The rich and evil ancestors of a powerful, Transylvanian family made a pact with satan so as never to be parted with their wealth. Not even by death! Thus they are condemned to rise from the earth, as zombies, forever in search of their wealth, somewhere in a FRIGHTMARE.

An Egyptian Pharaoh whose embalmed body denied death, is to be found roaming, mad and tortured in a FRIGHTMARE, killing to experience the death denied him.

An ancient people, hounded by persecution, were driven to seek out an existence in a rotting swamp land. In time their lives become so wretched and scavenging that they became part of the swamp itself. Evolving into slimy, foetid swamp monsters. Awaiting their next meal, probably you, in some dark dank corner of your imminent FRIGHTMARE.

WEAPONS

1) HOLY WATER –

Kills all monsters listed below. Use only once.

HANDS MEDUSA

SKULLS SMILER

SPIDER BAT

HOOD SUN GOD

HOST

2) WATCH –

Slows down all monsters. Use only once

3) CRUCIFIX –

Freezes monsters listed below. Use only once.

ZOMBIE WEREWOLF

SATAN SERPENTS

WILLO' THE WISP

4) REVOLVER AND BULLETS

Bullets and revolver collected separately. Up to 20 bullets held at once. If second normal revolver is held then the fire rate is doubled. The following monsters are vulnerable to bullets.

Monster hits to kill

HAND 1

SKULLS, SPIDER, HOOD 1

GHOST, MEDUSA, SMILER 1

BAT, SUN GOD 1

MUMMY 12

SWAMP THING 6

5) SILVER REVOLVER AND BULLETS

As above except only one silver revolver exists. The above monsters are killed with the addition of the following –

ZOMBIE

WEREWOLF

SATAN

N.B. Collected weapons are displayed in the weapons inventory. The contents of the inventory may be rotated around using a downward movement of the joystick. The weapon in the right hand position will be used, if appropriate, on pressing the fire button.

Weapons are collected by passing over them, if the left hand position contains a weapon then this will be swapped with the one on the screen. The weapon picked up goes into the left hand position of the weapons inventory.

OTHER ICONS TO BE COLLECTED

1) WINGS – Increases size of jumps

2) RINGS – Additional lives. Up to 5 rings may be held in the lives inventory.

3) CHALICE – Increases the dream state rating

4) TRANSPORTER – Causes jump to other transporter on other screen.

CONTROLS

1) JOYSTICK LEFT – Move left

2) JOYSTICK RIGHT – Move right

3) JOYSTICK UP – Jump

4) JOYSTICK DOWN – Rotate inventory

5) FIRE BUTTON – Use weapon in the right hand position of inventory

AIMS OF GAME

There are two aims to the game.

1) To awaken. This is achieved by advancing the alarm clock to 8:12am. Any new room visited will advance the clock by 6 minutes.

2) To increase your dream state to the highest you can. Dream states are recorded by two words, an adjective eg. TERRIBLE and a noun describing the dream state, eg. NIGHTMARE. For each dream state there are 15 adjectives, beginning mild and becoming more extreme. Scoring changes the letter colour of both adjective and noun. When both words have changed colour then the adjective changes. When all 15 adjectives have been used to describe a dream state, then the next dream state is used eg. The lowest score is "BAD DREAM", the highest score is "NEFARIOUS FRIGHTMARE", hence the title of the game.

ADJECTIVES NOUNS

BAD DREAM

SHADOWY VISION

CRUEL TRANCE

NASTY FANTASY

PERILOUS ILLUSION

HORRIBLE NIGHTMARE

TERRIBLE FRIGHTMARE

FEARFUL

MONSTROUS

DEATHLY

MORBID

WICKED

EVIL

NEFARIOUS

SCORING

1) By shooting monsters.

2) By picking up chalices.

3) By successfully using objects in the weapons inventory.

FRIGHTMARE

COMMODORE 64

Kassettenladung

Kassettenband in das Datasette eingegeben und zum Start zurückspulen. SHIFT-Taste halten und gleichzeitig RUN/STOP drücken. PLAY auf dem Datasette drücken.

Plattenladung

Platte in die Platteneinheit einlegen (Etikett nach oben). LOAD**"8,1 eintippen und RETURN drücken. FRIGHTMARE ladet nach kurzer Zeit.

Nach Ladung des Spiels erscheint die FRIGHTMARE-Titelseite.

SPECTRUM 48/128 und Plus 2

Kassettenband in den Kassettenspieler eingegeben und zum Start zurückspulen. LOAD** eintippen und ENTER drücken (als Alternative bei dem 128 oder Plus 2 kann man die geräumten Software zur Kassettenladung verwenden – siehe Anweisungen für nähere Angaben). PLAY auf dem Kassettengerät drücken.

SPECTRUM 128 Plus 2

Kassettenband in die Platteneinheit einlegen; Etikettseite nach oben. Plattenladung vom Menü wählen und ENTER drücken. Das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Kassettenladung

Völlig zurückgespulte Kassette in den Kassettenspieler eingeben. Ctrl und ENTER-Tasten auf der numerischen Tastatur halten und Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Plattenladung

Platte in die Platteneinheit einlegen; Etikettseite nach oben. RUN"FRIGHTMARE eintippen und ENTER Drücken. Das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

IBM PC und kompatible Geräte

Plattenladung

Beim System-Prompt Platteneinheit A> durch Eintippen von A: und Drücken von RETURN wählen. Die Platte mit Etikett oben in die Platteneinheit einlegen und FRIGHTMARE eintippen. RETURN drücken, und das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Kassettenladung

Völlig zurückgespulte Kassette in den Kassettenspieler eingeben. Ctrl und ENTER-Tasten auf der numerischen Tastatur halten und Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Plattenladung

Platte in die Platteneinheit einlegen; Etikettseite nach oben. RUN"FRIGHTMARE eintippen und ENTER Drücken. Das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

IBM PC et compatibles

Plattenladung

Beim System-Prompt Platteneinheit A> durch Eintippen von A: und Drücken von RETURN wählen. Die Platte mit Etikett oben in die Platteneinheit einlegen und FRIGHTMARE eintippen. RETURN drücken, und das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Kassettenladung

Völlig zurückgespulte Kassette in den Kassettenspieler eingeben. Ctrl und ENTER-Tasten auf der numerischen Tastatur halten und Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Plattenladung

Platte in die Platteneinheit einlegen; Etikettseite nach oben. RUN"FRIGHTMARE eintippen und ENTER Drücken. Das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Kassettenladung

Völlig zurückgespulte Kassette in den Kassettenspieler eingeben. Ctrl und ENTER-Tasten auf der numerischen Tastatur halten und Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Plattenladung

Platte in die Platteneinheit einlegen; Etikettseite nach oben. RUN"FRIGHTMARE eintippen und ENTER Drücken. Das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Kassettenladung

Völlig zurückgespulte Kassette in den Kassettenspieler eingeben. Ctrl und ENTER-Tasten auf der numerischen Tastatur halten und Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Plattenladung

Platte in die Platteneinheit einlegen; Etikettseite nach oben. RUN"FRIGHTMARE eintippen und ENTER Drücken. Das Spiel wird jetzt von der Platte geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Kassettenladung

Völlig zurückgespulte Kassette in den Kassettenspieler eingeben. Ctrl und ENTER-Tasten auf der numerischen Tastatur halten und Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Plattenladung