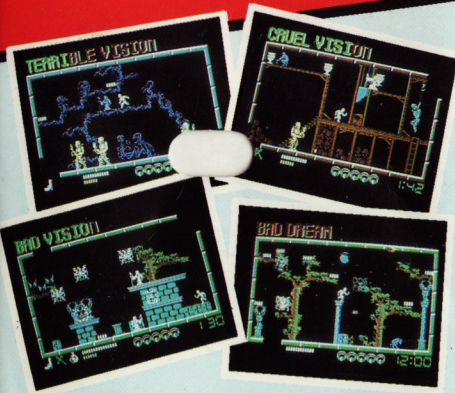


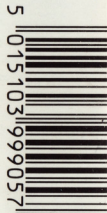


Screen pictures shown may be a different machine version of game



SUMMIT SOFTWARE
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN

TELEX 557994 RR DIST G
FAX. 0977 790243



S99905



FRIGHTMARE



Loading instructions:-

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

Frightmare

The longer you dream, the worse it gets, this could become a ...**FRIGHTMARE!**

Dare you risk dropping that fine veil of reason to surrender to your darkest, inner self, to become the prisoner of your dreams, to encounter ... **THE FRIGHTMARE!**

Weapons

1) **HOLY WATER** - Kills all monsters listed below. Use only once.

HANDS	MEDUSA
SKULLS	SMILER
SPIDER	BAT
HOOD	SUN GOD
GHOST	

2) **WATCH** - Slows down all monsters. Use only once.

3) **CRUCIFIX** - Freezes monsters listed below. Use only once.

ZOMBIE	WEREWOLF
SATAN	SERPANTS
WILLOWTHEWISP	

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
SWAMPTHING	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 the 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 dreams 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.

Scoring

- 1) By shooting monsters.
- 2) By picking up chalices.
- 3) By successfully using objects in the weapons in the inventory.

Instructions de cha.gement:
Appuyer simultanément sur <SHIFT> & <RUN/STOP>.

FRIGHTMARE
plus vous révez, plus le rêve empire jusqu'à devenir un...**FRIGHTMARE**!

Osez-vous laisser tomber le voile léger de la raison pour vous perdre dans votre 'moi' le plus sombre, pour devenir prisonnier de vos rêves et rencontrer le...**FRIGHTMARE**!

ARMES

1) **EAU BÉNITE**
Elle tue les monstres ci-dessous. Ne s'utilise qu'une fois.

MAINS	MÉDUSE
CRANES	SOURIEUR
ARAGNEE	CHAUVE-SOOURIS
CAGOULE	DIEU SOLEIL
ESPRIT	

2) **PENDULE** - Fait ralentir tous les monstres. Ne s'utilise qu'une fois.

3) **CRUCIFIX** - Fige sur place les monstres ci-dessous. Ne s'utilise qu'une fois.
ZOMBIE LOUP-GAROU
SATAN SERPANTS
FEU FOLLET

4) **REVOLVER ET BALLES**
S'obtiennent séparément. Maximum de 20 balles. Avec deux revolvers ordinaires les tirs comptent double. Les monstres ci-dessous sont vulnérables aux balles.

Monstres	touche mortelles
MAIN	1
CRANES, ARAGNEE, CAGOULE	1
ESPRIT, MÉDUSE, SOURIEUR	1
CHAUVE-SOURIS, DIEU SOLEIL	1
MOMIE	12
CRÉATURE DU MARÉCAGE	6

5) **REVOLVER D'ARGENT ET BALLES**
Comme ci-dessus mais il n'y en a qu'un. En plus des monstres ci-dessus il tue:
ZOMBIE LOUP-GAROU SATAN

N.B. Les armes réunies sont placées dans l'inventaire. Le contenu peut être déroulé en poussant le levier de commande (joystick) vers le bas. Les armes disponibles sont situées à droite de l'écran et sont utilisées, si nécessaire, en appuyant sur le bouton déclencheur de tir.

On obtient les armes en les recouvrant. S'il y a une arme dans la case gauche, elle sera échangée contre celle qui se trouve sur votre écran. L'arme choisie ira se placer à gauche de l'inventaire.

AUTRES ICNES A RASSEMBLER

- 1) **ALLES** - Augmentent les sauts.
- 2) **ANNEAUX** - Vies supplémentaires. On peut avoir 5 vies maximum dans l'inventaire.
- 3) **CALICE** - Augmente le niveau de rêve.
- 4) **TRANSPORTER** - Permet de sauter sur autre transporteur sur autre écran.

COMMANDES

- 1) **JOYSTICK A GAUCHE** - mouvement à gauche
- 2) **JOYSTICK A DROITE** - mouvement à droite
- 3) **JOYSTICK EN HAUT** - saut
- 4) **JOYSTICK EN BAS** - dépose l'inventaire
- 5) **DÉCLENCHEUR DE TIR** - utilise les armes à droite de l'inventaire.

BUTS DU JEU

- Il y en deux:
- 1) Se réveiller. On y réussit quand la pendule atteint 8h 12 minutes. Chaque chambre visitée avance la pendule de 6 minutes.
 - 2) Augmenter le niveau de rêve le plus possible. Les états de rêve sont marqués par deux mots, un adjectif, **TERRIBLE** par exemple, et un nom qui décrit le rêve, par exemple **NIGHTMARE** (cauchemar). Pour chaque état de rêve il y a dix adjectifs qui vont de pire en pire. Le nombre de points change la couleur de l'adjectif et du nom. Quand les deux mots ont changé de couleur, l'adjectif change. Quand les 15 adjectifs décrivant un état de rêve sont épuisés, on passe alors à l'état de rêve suivant. Minimum: **BAD DREAM**, Maximum: **NEFARIOUS FRIGHTMARE**, d'où le nom du jeu.

POINTS

On marque des points:
1) en abattant les monstres 2) en obtenant les calices 3) en utilisant avec succès les armes de l'inventaire.

Ladeanleitung:

SHIFT & RUN/STOP Tasten zusammen anschlagen.

FRIGHTMARE

Je länger Sie träumen um so schlimmer wird es, dies kann zur: **FRIGHTMARE.....WERDEN**.

Trauen Sie sich den dünnen Vorhang des Verstandes fallen zu lassen? Liefern Sie sich der dunkeln Tiefe Ihres "Ichs" aus! Werden Sie der Gefangene Ihrer Träume! Begegnen Sie: **"FRIGHTMARE"**.

WAFFEN:

- 1) **WEIHWASSER** - Tötet alle folgenden Ungeheuer (Nur einmal benutzen)
HÄNDE MÉDUSA
TOTENKÖPFE DER LÄCHELDE
SPINNE FLEDERMAUS
KAPUZE SONNENGOTT
GEIST

- 2) **UHR** - Verlangsamt aller Ungeheuer. Nur einmal benutzen.
- 3) **KRUZIFIX** - Erstarrt alle folgenden Ungeheuer.

Untote
Satan
Willo The Wisp'

- 4) **REVOLVER UND KUGELN**
Kugel und Revolver werden separat gesammelt. Bis zu 20 Kugeln auf einmal. Wenn Sie den zweiten normalen Revolver haben wird die Schussrate verdoppelt. Die folgenden Ungeheuer sind verwundbar durch Kugeln:

Ungeheuer	Schüsse um toten
HAND	1
TOTEKÖPF, SPINNE, KAPUZE	1
GEIST, MÉDUSA, DER LÄCHELDE	1
FLEDERMAUS, SONNENGOTT	1
MUMIE	12
SUMPFUNGEHEUER	6

- 5) Silberne Revolver und Kugeln
Wie oben, aber es gibt nur einen silbernen Revolver. Die oben genannten Ungeheuer werden damit getötet und ausserdem:
UNTOTE WERWOLF SATAN

Gesammelte Waffen werden im Waffenlagerbestand gezeigt. Sie können den Inhalt des Waffenlagers drehen indem Sie den Steuerknüppel (joystick) nach unten drücken. Die Waffe auf der rechten Seite, falls sie geeignet ist, wird geschossen wenn Sie den "FEUER" Knopf am Steuerknüppel(joystick) drücken. Waffen werden gesammelt indem Sie darüber gleiten. Wenn die links-seitige Position eine Waffe enthält, dann wird diese mit

die Waffe auf dem Bildschirm vertauscht.
Die eingesammelte Waffe geht in die linke Seite des Waffenlagerbestandes.

Andere Ikone die gesammelt werden müssen

- 1) **FLÜGEL** - erweiterte Sprungweite
- 2) **RINGE** - zusätzliche Leben. Bis zu 5 können im "LEBEN LAGERBESTAND" gehalt werden
- 3) **KELCH-STEIGERT** das **TRAUMSTADIUM**
- 4) **TRANSPORTER** - Verursacht Sprung zu anderem Transporter auf anderen Bildschirm

KONTROLLEN-STEUERUNG

- 1) Steuerknüppel (joystick) links - nach links bewegen
- 2) Steuerknüppel (joystick) rechts - nach rechts bewegen
- 3) Steuerknüppel (joystick) nach oben - Sprung
- 4) Steuerknüppel (joystick) Waffenlager - drehen
- 5) "FEUER" knopf drücken - Die rechte Waffe im Lagerbestand wird benutzt.

Ziel des Spieles

Es gibt zwei Ziele

- 1) Wach zu werden. Dies wird erreicht indem Sie die Uhr vorwärts drehen bis 8:12. Jeder neue Raum der besucht wird dreht die Uhr 6 Minuten vorwärts.
- 2) Ihr Traumstadium zu erhöhen so weit Sie können. Ein Traumstadium setzt sich aus zwei Worten zusammen, ein Adjektiv z.B. **terrible** und ein Hauptwort z.B. **nightmare**. Für jedes Traumstadium gibt es 15 Adjektive von schwach bis extrem. Treffer ändern die Buchstabenfarbe der Adjektive und Hauptwörter. Wenn Worte die Farbe gewechselt haben ändert sich das Adjektiv. Wenn alle 15 Adjektive gebraucht worden sind um ein Traumstadium zu beschreiben gehen Sie in das nächste Stadium über. Die niedrigste Punktzahl ist **"BAD DREAM"**, die höchste Punktzahl ist **"NEFARIOUS FRIGHTMARE"**. Dahrer der TITEL DES Spieles.

TREFFER-PUNKTZAHL

- 1) Ungeheuer erschossen
- 2) **KELCHE** sammeln
- 3) Erfolgreicher Gebrauch der Waffen in Waffenlagerbestand.

Istruzioni di Carico

Premere assieme i tasti SHIFT & RUN/STOP

FRIGHTMARE (Incubo spaventoso)

Piu' sei immerso nei sogni e piu' tutto peggiora: cio' potrebbe diventare un.....
FRIGHTMARE (Incubo spaventoso)!

Tu la senti di rischiare di abbandonare quel sottile velo di ragione e arrenderti ai piu' profondi sentimenti del tuo intimo per divenire il prigioniero dei tuoi sogni, per incontrare... IL **FRIGHTMARE** (L'incubo spaventoso)!

ARMI

- 1) **AQUA SANTA** - Uccide tutti i mostri sotto elencati. Se usare una volta sola.
MANI MÉDUSA
TESCHI TIPO CHE RIDE
RAGNO PIPISTRELLO
CAPPUCCIO DIO SOLE
FANTASMA

- 2) **OROLOGIO** - Rallenta tutti i mostri. Da usare solo una volta.

- 3) **CRUCIFISSO** - Irridisce tutti i mostri sotto elencati. Da usare una volta sola.
ZOMBO(Morto resuscitato) LUPO MANNARO
SATANA SERPENTI
WILLO THE WISP

- 4) **PISTOL E COLPI** - Colpi e pistola raccolti separatamente. Colpi contenuti in una sol volta: fino a 20. Se si tiene una seconda pistola normale allora la proporzione di sparo e' doppia. I seguenti mostri sono vulnerabili ai colpi:

Monstro	nr. colpi per uccidere
MANO	1
RESCHI, RAGNO, CAPPUCCIO	1
FANTASMA, MÉDUSA, TIPO CHE RIDE	1
PIPISTRELLO, DIO SOLE	1
MUMMIA	12
COSA PALUDOSA	6

- 5) **PISTOLA D'ARGENTO E COLPI** - Come sopra: solo, in questo caso esiste solo una pistola. I mostri sopra indicati si uccidono con l'aggiunta dei seguenti:
ZOMBO LUPO MANNARO SATANA

N.B. Le armi raccolte sono esposte in monstra nell'inventaire. E' possibile far ruotare intorno il contenuto dell'inventaire usando un movimento del joystick. Quando si preme il tasto "FIRE", se e' il caso, si usera' l'arma nella posizione destra.

Si prendono le armi passando al di sopra di esse. Se la posizione di sinistra contiene un'arma, allora questa sara' scambiata con quella sulla scorta. L'arma raccolta va nella posizione di sinistra dell'inventaire di armi.

ALTRE ICONE DA RACCOLIERE

- 1) **ALI** - Aumentano la lunghezza dei salti.
- 2) **ANELLI** - Vite supplementari. Si possono tenere fino a 5 anelli nell'inventaire delle vite.
- 3) **CALICE** - Aumenta il grado della condizione del sogno.
- 4) **TRASPORTATORE** - Provoca un salto sull'altro trasportatore nell'altro schermo.

COMANDI

- 1) **JOYSTICK A SINISTRA** - Muovere a sinistra
- 2) **JOYSTICK A DESTRA** - Muovere a destra
- 3) **JOYSTICK SU** - Sauta
- 4) **JOYSTICK GIU'** - Ruotare l'inventaire
- 5) **BUTTONE FIRE** - Usare l'arma nella posizione di destra dell'inventaire.

SCOPI DEL GIOCO

Ci sono due scopi:
1) Risvegliarsi. Si ottiene cio' portando in avanti la sveglia a 8:12 del mattino. Qualsiasi altra stanza che si visitera' portera' l'orologio in avanti di 6 minuti.

- 2) Aumentare la condizione di sogno il piu' possibile. Le condizioni di sogno sono registrate da due parole, un aggettivo - per es. **TERRIBLE** - e un nome che descrive la condizione del sogno - ad es. **INCUBO**. Per ogni condizione di sogno ci sono 15 aggettivi, che sono moderati all'inizio e poi diventano piu' estremi. Il punteggio cambia il colore della lettera. Quando la lettera e' di colore rosso, il punteggio e' basso. Quando la lettera e' di colore verde, il punteggio e' alto. Le parole per il punteggio piu' basso e' **CATTIVO SOGNO (BAD DREAM)**, il punteggio piu' alto e' **INCUBO SPAVENTOSO (NEFARIOUS FRIGHTMARE)**, ecco spiegato o...

PUNTEGGIO

- 1) Sperando ai mostri
- 2) Raccogliendo calici
- 3) Usando con successo oggetti nelle armi dell'inventaire.

©Summit Software Limited 1989.

PROGRAMMERS - If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay **EXCELLENT** royalties!!

SEND TO:
SUMMIT SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.
We will acknowledge receipt of your programme same day.