

60110393 60120394 60360003

FRIGHTMARE

Commodore 64/128

CARGA DESDE CASSETTE

Introduce la cinta en el "Datassette". Oprime la tecla SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Oprime PLAY en el datasette.

Spectrum 48/128 y Plus 2

CARGA DE CASSETTE

Introduce la cinta en el cassette. Teclea LOAD "" y oprime "ENTER". Oprime PLAY en el cassette.

Spectrum 128 Plus 3

Introduce el disco en la unidad de disco. Selecciona del menú la opción "CARGA DE DISCO". Oprime "ENTER".

Amstrad

CARGA DE CASSETTE

Introduce la cinta en el cassette. Oprime a la vez "CONTROL y ENTER". Sigue las instrucciones de pantalla.

CARGA DE DISCO

Introduce el disco en la unidad. Teclea RUN "FRIGHTMARE" y oprime "ENTER".

Después de todo el hombre está dotado de recuerdos que se remontan a las primeras etapas del mundo y que están enterrados, sumergidos en el abismo psíquico del subconsciente.

De tiempo en tiempo, emergen en las leyendas o en los mitos o bien se infiltran en nuestros sueños.

COMO SUPERAR TU TERRIBLE PESADILLA

- 1) No te guies por tu buen sentido, no te servirá de gran cosa en caso de una "terrible pesadilla".
- 2) Hay cuatro niveles de sueño y el horror espantoso va en orden creciente.
Afróntalos con coraje, entre horas y después de la hora de las brujas, puedes despertar en la realidad.
- 3) En la lucha entre el mito y el buen sentido, tu voluntad, es insuficiente para liberarte, deberás utilizar ciertos objetos benéficos que te ayudarán en tu combate.

Pero ellos están bien guardados en la parte más tenebrosa de tus sueños. Utilízalos con precaución para volver a la realidad.

LAS LEYENDAS DE FRIGHTMARE

Estos cuentos y leyendas del pasado que encontrarás en los sueños y pesadillas disimulados en los pliegues de tu alma los descubrirás en el Frightmare.

Las victimas de estas leyendas pueblan Frightmare. He aquí algunos ejemplos, pero si jamás regresas de Frightmare, no podrás narrar tus propias experiencias. Hace largo tiempo, en Europa Central, un principe tirano y vil cortaba las manos de sus súbditos que se negaban ó no podían pagar los impuestos. Según la leyenda estas manos sin cuerpo erraban por el país de Frightmare, buscando su venganza.

Un pueblo que buscaba la inmortalidad e idolatraba a la luna y que era mitad lobo y mitad hombre, estaba condenado eternamente en las tinieblas de Frightmare. Los ancestros ricos y maléficos de una familia poderosa de Transylvania, para no ser separados jamás de su fortuna, ni por la muerte, hicieron un pacto con Satán. Después transformados en zombies, buscaban su fortuna en alguna parte de Frightmare.

Un faraón con el cuerpo embalsamado se niega a morir, vaga loco y atormentado por Frightmare, y todo por negarse a la experiencia de la muerte.

Un pueblo anciano y perseguido se ha refugiado en una ciénaga hedionda. Después de un tiempo pasado en la ciénaga apestosa, son ahora parte integrante de ella. Monstruos pegajosos, viscosos y fétidos, buscan su comida (que bien podrías ser tú) en las sombras de Frightmare.

ARMAS

- 1) Agua bendita.
Mata los monstruos siguientes. No se utiliza más que una vez.

Manos	Medusas
Cráneos	Sonriente
Arañas	Murciélagos
Encapuchados	
Espíritus	Dios del sol

- 2) Péndulo
Paraliza a todos los monstruos. No se puede utilizar más que una vez.
- 3) Crucifijo
Congela en el sitio los monstruos siguientes. No se puede utilizar más que una vez.

Zombie	Duendes
Satán	Serpientes

Fuegos fatuos

- 4) Revólver y balas
Se obtienen separadamente. Máximo 20 balas. Los monstruos siguientes son vulnerables a las balas.

Monstruos Disparos necesarios

Manos	1
Cráneos, arañas, encapuchados	1
Espíritus, medusas, sonrientes	1
Murciélagos, Dios del sol	1
Momias	12
Criaturas del pantano	6

- 5) Revólver y balas de plata
Mata a los monstruos siguientes, pero no hay más que uno.

Zombie
Duende
Satán

Las armas que encuentres pasarán a engrosar el inventario.

El contenido puede ser examinado moviendo el joystick hacia abajo. Las armas disponibles se sitúan a la derecha de la pantalla y se utilizan, si lo deseas, oprimiendo el botón de fuego.

OTROS ICONOS A ENCONTRAR

- 1) Alas — Aumentar la potencia del salto.
- 2) Anillos — Vidas extras. Existen en el juego 5 vidas extras.
- 3) Cáliz — Aumenta el nivel de sueño.
- 4) Transportador — Permite transportarse a otro nivel.

CONTROLES

- 1) Joystick izquierda — Movimiento hacia la izquierda.
- 2) Joystick derecha — Movimiento hacia la derecha.
- 3) Joystick arriba — Salto.
- 4) Joystick abajo — Desplega el inventario.
- 5) Botón de fuego — Utiliza las armas a la derecha del inventario.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Hay dos:

- 1) Despertarse. Cada habitación recorrida avanza el péndulo 6 minutos.
- 2) Aumentar el nivel de sueño lo más posible. Los estados del sueño se componen de dos palabras, un adjetivo, terrible por ejemplo, y un nombre que describe el sueño, por ejemplo Nightmare. Por cada es-

tado de sueño hay diez adjetivos que van de peor a peor. El número de puntos cambia el color de el adjetivo y del nombre.

Cuando las dos palabras cambian de color, el adjetivo cambia. Cuando los 15 adjetivos que describen un estado de sueño se agotan, se pasa entonces al estado de sueño siguiente.

Mínimo: Mal sueño, máximo espantosa pesadilla.

Adjetivos

Bad — Malo
Shadowy — Sombrío
Cruel — Cruel
Nasty — Desagradable
Perilous — Peligroso
Horrible — Horrible
Terrible — Terrible
Fearful — Temeroso
Monstrous — Monstruoso
Deathly — Mortal
Morbid — Mórbido
Wicked — Perverso
Evil — Diabólico
Nefaridus — Nefasto

Nombres

Dream — Sueño
Vision — Visión
Trance — Trance
Fantasy — Fantasía
Illusion — Ilusión
Nightmare — Pesadilla
Frightmare — Terrible pesadilla

Se obtienen puntos:

- 1) Matando a los monstruos.
- 2) Recogiendo los cálices.
- 3) Utilizando sucesivamente las armas del inventario.

PUNTOS