

# FREEIX



S.P.E.C.I.A.L

**FX**  
*by*

**ocean**



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH

# COMMODORE



# FIREFLY

Beat the system!

The story so far....

Like a virus (a plague?), an evil army begins to expand.

Uncaring, uncontrolled, unstoppable?

Mankind is all but extinct, the earth long since destroyed. A mechanical (manical?) empire spans the heavens. Huge chrome colonies clutter the solar system.

Home? ... not for the crew of the interstellar starship FIREFLY returning to earth after decades exploring deepest space.

Can you pull the plug? ... Pull the wire-wool over their eyes? .

.. Turn out the lights?

## LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction—PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

## DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

## CONTROLS

The game is controlled by joystick in Port 2.

You command the 'Fly' using a combination of UP, DOWN, LEFT, RIGHT and FIRE.

To select between sound effects and music, on the title page, move your joystick left or right respectively.

Press **SHIFT LOCK** to **PAUSE** the game during play.

The game can be **ABORTED** by pressing the **RUN STOP** key.





## **STATUS and SCORING**

The FIREFLY main display shows the following information. . . .

### **MAIN DISPLAY AREA**

The **SOLAR SYSTEM CHART** or the **CURRENT SYSTEM PLAYFIELD**

### **BOTTOM LEFT . . .**

**DI-BAR** indicating **DIRECTIONAL ACCELERATION**

**FUEL STORAGE** gauge

**DAMAGE** gauge

### **CENTRE**

The **NUMBER OF SHIPS REMAINING** or a scanner displaying the **CURRENT SYSTEM PLAYFIELD**.

### **BOTTOM RIGHT**

The **CURRENT SCORE**.

**NORMAL FIRE/RAPID FIRE** indicator.

Number of '**YOKAS**' you are carrying.

## **HOW TO BE A FIREFLY**

As commander of the FIREFLY your task is simple. . . .

You must destroy the mechanoid system frame-work, developed by the enemy, by removing the vital energy source used to sustain it's existence. This frame-work is represented on the screen as a system of grids - each being one of the following. . . .

A **ROBOTIC OCCUPIED AREA**

AN **UNCONSTRUCTED REGION**

A '**ROBOT FREE**' **DEAD ZONE**

A **PLANETARY SECTOR**

THE **SYSTEM POWER SOURCE**

The system grid is developed randomly each game. You always start in the **DEAD ZONE**, on the far left, ready to battle your way through the vast occupied area towards the power source.

Your movement is restricted to the **DEAD ZONE** areas and can therefore only enter a system which is adjacent to one. You do so by positioning the FIREFLY on the appropriate square and pressing **FIRE**.

You cannot enter a system with a planet at it's core. These are the main mechanoid colonies and are too well protected against attack. The unconstructed regions are the least protected by the robots. In order to 'take-over' one of these you must over-ride it's 'intrusion detection' alarm system.





This act can only be done manually. If you fail to do this correctly, in the given time, a chain reaction will occur causing the robotic system to 'jumble' itself up forcing you to retreat to the far left of the grid.

### **ENTERING A ROBOTIC OCCUPIED AREA**

The solar system chart will be replaced by a 'close-up' view of the area with one of the FIREFLY's battle-ships in the centre.

The scanner at the bottom of the display will show the entire area and your battle-ship observed from a distance.

Your ship is specially equipped with an ion thrust drive and oct-photonic plasma disruptor balls which, if used correctly, can get you out of impossible situations and play havoc with the enemy.

Each area has four main energy points (the slow flashing dots on the scanner) and two teleports (fast flashing dots).

These are protected by a selected number of robots which, because of their size, will not show up on your radar. Once destroyed these robots may deposit some 'useful' items.

To 'take-over' the area you must destroy all four energy points. You accomplish this by entering each point and trying to overpower them. You can only do this after collecting four excess energy units (yokas) which are constantly being dispelled into the playfield by each of the energy points.

The teleports can be used to move your ship into inaccessible places or for more economical travel around the playfield. However, these are robotic devices and may be difficult for some humans to operate.

Your ship can only be damaged by. . .

ROBOTIC COLLISIONS  
MECHANOID MISSILE ATTACKS  
INCORRECT TELEPORTAL OPERATION  
FAILURE TO OVER-LOAD ENERGY POINT  
ENTERING ENERGY POINT WITH INSUFFICIENT  
ENERGY UNITS

A ship is lost when it can no longer sustain any more damage . . . thus the occupied area will remain in the 'clamps' of the robots but, if you have any ships left, you may enter the same system again or choose another route through the frame-work.

Can you succeed where the entire human race failed?





## HINTS and TIPS

- \* Keep moving, but watch your fuel.
- \* Things get more difficult the closer you get to the main energy source.
- \* A herring may not be all that red.
- \* Don't lose your sense of rhythm when things get difficult.
- \* Getting all mixed-up might be a better solution to a puzzle.
- \* In the teleport. . .
- The grass is greener on the other side of the fence.
- A bird in the hand. . .



Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

All rights reserved worldwide.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT

DIRECT TO:

**MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED,  
6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.







# FIREFLY

## Triomphez du système!

Voilà où nous en sommes...

Comme un virus tel la peste, une armée funeste a commencé à se multiplier.

Sans merci, livrée à elle-même, invincible ?

Le genre humain n'est plus qu'un souvenir et la terre depuis bien longtemps détruite. Un empire mécanisé et maniaque remplit les cieux. D'immenses colonies de chrome encombrant le système solaire. Un retour au port d'attache ? ... Ce n'est certainement pas le cas pour l'équipage du vaisseau interstellaire FIREFLY qui revient sur terre après avoir exploré pendant plusieurs dizaines d'années l'espace interplanétaire.

Pouvez-vous débrancher la prise ... Enfoncer le bonnet métallique sur leurs yeux ... et éteindre les lumières ?

## CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran -appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez les instructions du C64.

## DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "" , "8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier branché au Port 2. Vous contrôlez le "Fly" en utilisant une combinaison de HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU. A la page titre vous pourrez choisir entre effets sonores et musique en déplaçant le levier respectivement vers la gauche ou la droite. Pour faire une PAUSE durant le jeu, appuyez sur verrouillage en mode majuscule. Vous pouvez ABANDONNER le jeu en appuyant sur la touche RUN STOP.

## STATUT ET SCORE

L'affichage principal de FIREFLY vous fournit les renseignements suivants:





## **ZONE D'AFFICHAGE PRINCIPALE**

La CARTE DU SYSTEME SOLAIRE ou le TERRAIN DE JEU DU SYSTEME ACTUEL

## **EN BAS A GAUCHE**

UNE BARRE-DI indiquant une ACCELERATION DIRECTIONNELLE

## **Jauge RESERVOIR DE CARBURANT**

Jauge DEGATS

## **CENTRE**

Le NOMBRE DE VAISSEAUX RESTANT ou un radar affichant LE TERRAIN DE JEU DU SYSTEME ACTUEL

## **EN BAS A DROITE**

Le SCORE DU MOMENT  
Indicateur FEU/FEU RAPIDE

**NORMAL** Nombre de "YOKAS" que vous transportez.

## **COMMENT ETRE 'FIREFLY'**

En tant que commandant du 'FIREFLY' votre tâche consiste simplement à détruire le cadre du système mécanoïde mis au point par l'ennemi en lui retirant la source d'énergie vitale dont dépend son existence. Ce cadre est représenté à l'écran par un système de grilles — chacune figurant ci-dessous...

UNE ZONE OCCUPEE PAR DES

ROBOTS

UNE REGION SANS

CONSTRUCTIONS

UNE ZONE NEUTRE SANS ROBOTS

UN SECTEUR PLANETAIRE

LA SOURCE D'ENERGIE DU SYSTEME

La grille du système est établie au hasard pour chaque jeu. Vous commencez toujours dans la ZONE NEUTRE, tout à fait à gauche, prêt à traverser en livrant bataille la vaste zone occupée pour atteindre la source d'énergie. Vos déplacements sont limités aux différents endroits de la ZONE NEUTRE et vous ne pouvez donc pénétrer que dans un système voisin. Vous effectuez ce passage en plaçant le 'FIREFLY' sur le carré approprié et en appuyant sur FEU.

Vous ne pouvez pénétrer dans un système qui possède une planète en son centre car il s'agit là des principales colonies mécanoïdes et elles sont trop bien protégées contre les attaques. Les régions non-construites sont celles que les robots protègent le moins. Pour vous emparer de celles-ci, déconnectez le système d'alarme de détection des intrus ce que vous ne pouvez effectuer que manuellement. Si vous le faites de façon incorrecte, il se produira une réaction en chaîne qui embrouillera le système des robots vous forçant ainsi à battre en retraite tout à fait à gauche de la grille.

## **QUAND VOUS PENETREZ DANS UNE ZONE OCCUPEE PAR LES ROBOTS**

La carte du système solaire sera remplacée par un gros-plan de la zone avec un des vaisseaux 'FIREFLY' au centre. Le radar situé au bas de





l'affichage vous donnera une vue à distance de la zone entière et de votre vaisseau.

Votre vaisseau est spécialement équipé d'un entraînement à poussée ionique et de balles de perturbation à plasma octo-photonique qui, si elles sont bien utilisées, désorganiseront l'ennemi et vous tireront de situations impossibles. Il y a quatre points d'énergie dans chaque zone (les points qui clignotent lentement sur le radar) et deux téléports (les points qui clignotent rapidement). Ils sont protégés par un certain nombre de robots qui, du fait de leur taille, ne peuvent apparaître sur votre radar. La destruction de ces robots peut leur faire libérer certaines 'choses' utiles.

Pour vous emparer de la zone, vous devez détruire les quatre points d'énergie et ce en entrant dans chaque point et en essayant de les dominer. La seule façon d'y parvenir est de collecter quatre unités d'énergie en excès ('yokas') qui sont dissipées sur le terrain en permanence par chaque point d'énergie. Les téléports vous serviront à amener votre vaisseau dans des endroits autrement inaccessibles et à vous déplacer de façon plus économique sur le terrain de jeu. Il s'agit cependant de systèmes robotiques et certains humains éprouveront peut-être de la difficulté à les faire fonctionner.

Votre vaisseau ne peut être endommagé que par les éléments suivants:

**COLLISIONS AVEC DES ROBOTS**

**ATTQUES DE MISSILES DES MECANOIDES**

**OPERATION DE TELEPORTAGE INCORRECTE**

**NE PAS REUSSIR A SURCHARGER LE POINT D'ENERGIE**

**ENTREE DANS LE POINT D'ENERGIE AVEC UNITES D'ENERGIE  
INSUFFISANTES**

Un navire est perdu quand il ne peut plus tolérer de dégâts supplémentaires... et la zone occupée restera donc aux 'pinces' des robots mais, s'il vous reste des vaisseaux, vous pouvez entrer de nouveau dans le même système ou choisir une autre route dans le cadre.

Triomphez-vous là où la race humaine toute entière a échoué ?

### **CONSEILS UTILES**

- ★ Bougez sans arrêt mais surveillez le niveau de votre carburant.
- ★ Au fur et à mesure que vous vous rapprochez de la principale source d'énergie, les choses deviennent de plus en plus difficiles.
- ★ Toutes les apparences ne sont peut-être pas trompeuses.
- ★ Essayez de ne pas perdre votre sens du rythme quand les choses deviennent difficiles.
- ★ La meilleure solution d'un puzzle, c'est peut-être de tout mélanger.
- ★ Dans le téléport...

La situation a toujours l'air plus tentante de l'autre côté du chemin.

Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras...

### **FIREFLY**

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.







# FIREFLY

## Können Sie die Welt retten?

Die Vorgeschichte ...

Eine bösartige Macht breitet sich aus wie eine Epidemie -unheilbringend, scheinbar grenzenlos und unbegrenzt, ungezügelt und unzügelbar ...

Die Menschheit ist fast ausgerottet, das Land ist zerstört. Ein manisch-mechanisches Reich erstreckt sich über das All. Riesige Chrom-Kolonien sind im Sonnensystem der Erde verstreut.

Rückkehr in die Heimat? ... Nicht für die Mannschaft der Weltraumflotte FIREFLY, die nach einer jahrzehntelangen Forschungsreise im tiefsten All zur Erde zurückkehrt.

Sind Sie imstande, die Unterdrücker zu überlisten? – Können Sie sie zerstören?

## LADEN

Die Kasette in Ihren Commodore Rekorder mit der bedruckten Seite nach obenweisend einlegen und überprüfen, ob sie rückgespult ist. Kabeln und Stecker überprüfen. Dann die SHIFT und RUN/STOP Tasten gleichzeitig drücken. Den Anleitungen am Bildschirm folgen - PLAY AUF DER KASSETTE DRÜCKEN. Das Programm wird dann automatisch geladen. Für Laden auf C128 wird GO 64 getippt und (RÜCKLAUFTASTE) gedrückt, dann C64 Anweisungen folgen.

## DISKETTE

64-Modus wählen. Das Laufwerk einschalten, das Programm einlegen (Diskette mit Schild nach obenweisend), LADENN\*n,8,) tippen und (RÜCKLAUF) drücken, die einleitende Anzeige erscheint und das Programm wird automatisch geladen.

## STEUERUNG

Das Spiel wird mittels Steuerknüppel in Ausgang 2 gesteuert. Das Raumschiff wird durch eine Kombination von AUF, AB, LINKS, RECHTS und FEUER gesteuert.

Für die Wahl zwischen Musik und Töneffekten wird der Steuerknüppel nach rechts oder nach links gedrückt.

FESTSTELLEN DER UMSCHALTERTASTE hält das Spiel an.

Drücken von RUN STOP bricht das Spiel ab.

## STATUS und TREFFER

Die folgende Information wird an der Hauptanzeige der FIREFLY angezeigt ...

## HAUPTANZEIGEFELD

Die SONNENSYSTEM-KARTE oder SPIELFELD DES GEGENWÄRTIGEN SYSTEMS





### UNTEN LINKS . . .

DI-BAR ist für BESCHLEUNIGUNG MIT RICHTUNG  
BRENNSTOFF VORRATSANZEIGE  
SCHADENANZEIGE

### MITTE

Die ANZAHL DER IM GEFECHT VERBLEIBENDEN RAUMSCHIFFE oder  
Abtasteranzeige von SPIELFELD DES GEGENWÄRTIGEM SYSTEMS.

### UNTEN RECHTS

Gegenwärtiger Spielstand

**NORMALES FEUER/SCHNELLES FEUER** Anzeiger Anzahl von "YOKAS"  
an Bord

### WIE BEDIENT MAN EIN FIREFLY RAUMSCHIFF?

Die Aufgabe eines Kapitäns ist einfach . . .

Die mechanische Struktur des Feindes muß zerstört werden. Zu diesem Zweck muß die für das System äußerst wichtige Energieversorgung außer Kraft gesetzt werden. Die Struktur ist auf dem Bildschirm als ein Rastersystem dargestellt, welche aus den folgenden Einheiten besteht . . .

EIN VON ROBOTERN BESETZTES GEBIET    EIN UNBELEBTER RAUM  
EINE "ROOBOTER-FREIE" TOTE ZONE    EIN PLANETARISCHER SEKTOR  
DAS ENERGIEVERSORGUNGS-SYSTEM

Für einen jeden Spielablauf wird das Systemraster willkürlich neu erstellt. Man beginnt immer in der TOTEN ZONE, ganz links, von der aus der Kampf über das riesige besetzte Gebiet zum Kern des Systems beginnen kann. Sie können sich nur in den TOTEN ZONEN weiterbewegen und es ist daher nur von dort möglich ein benachbartes System zu betreten. Dazu wird FIREFLY auf das gewünschte Quadrat positioniert und FEUER gedrückt.

Ein System kann nicht betreten werden wenn sich ein Planet in seinem Zentrum befindet. Diese Planeten sind die wichtigsten mechanischen Kolonien und sind gegen jeden Angriff ausgezeichnet bewehrt.

Ein System kann nicht betreten werden wenn sich ein Planet in seinem Zentrum befindet. Diese Planeten sind die wichtigsten mechanischen Kolonien und sind gegen jeden Angriff ausgezeichnet bewehrt.

Die unbewohnten Zonen sind am wenigsten durch Roboter verteidigt. Um eine solche Zone zu besetzen muß das Alarmsystem gegen Eindringlinge außer Kraft gesetzt werden. Das kann nur manuell durchgeführt werden. Falls das nicht richtig durchgeführt wird, wird eine Kettenreaktion ausgelöst, das Robotersystem ballt sich zu einem gemeinsamen Angriff und Sie werden ganz nach links zurückgedrängt.

### EINDRINGEN IN EIN VON ROBOTERN BESETZTES GEBIET.

Die Karte des Sonnensystems wird von einer Nahansicht des Gebiets mit einem der FIREFLY-Raumschiffe in der Mitte ersetzt. Der Abtaster unten links auf der Anzeige zeigt das gesamte Gebiet und Ihr Raumschiff von einer gewissen Entfernung.

Ihr Raumschiff besitzt besondere Ausrüstung: einen Hochleistungs-vorschubantrieb und oct-o-photonische Plasmaberstungskugeln welche Ihnen,





richtig eingesetzt, aus völlig rettungslos erscheinenden Situationen helfen können und den Feind vollkommen verwirren.

Ein jedes Gebiet hat vier Hauptenergieversorgungspunkte (langsam blinkende Punkte auf dem Abtaster) und zwei Teleports (schnell blinkende Punkte). Diese werden von einigen Robotern geschützt. Die Roboter sind verhältnismäßig klein und scheinen daher nicht auf dem Radarabtaster auf. Ein vernichteter Roboter kann einige "nützliche" Gegenstände hinterlassen. Um das Gebiet zu beherrschen müssen alle vier Energiepunkte zerstört werden. Das wird durch Eindringen und Überwältigen dieser Positionen bewirkt. Dazu müssen aber vier extra Energieeinheiten (Yokas) an Bord genommen werden, diese werden von den Energiequellen in das Spielfeld abgegeben.

Sie können sich der Teleports bedienen um Ihr Schiff auf eine sichere Ebene zu bringen, oder um sich im Spielfeld besser und schneller zu bewegen. Diese Einrichtungen sind jedoch Robotereinrichtungen und sind für Menschen schwer zu bedienen.

Ihr Schiff kann nur durch folgendes beschädigt werden:

EIN ZUSAMMENSTOSS MIT ROBOTERN  
ANGRIFF DURCH MECHANOID RAKETEN  
FALSCHER BENUTZUNG EINES TELEPORTS  
ENERGIEQUELLE WURDE NICHT ÜBERLASTET  
EINDRINGEN IN DEN ENERGIEPUNKT OHNE AUSREICHENDE  
ENERGIEEINHEITEN

Ein Schiff gilt als zerstört, wenn es keinen weiteren Schaden mehr hinnehmen kann. Das besetzte Gebiet bleibt dann in den "Krallen" der Roboter. Wenn Sie noch andere Raumschiffe haben, können Sie das System wieder angreifen oder eine andere Route durch die Konstruktion suchen.

Wird es Ihnen gelingen wo die ganze Menschheit versagt hat?

### **RATSCHLÄGE**

- ★ Es ist ratsam, nicht stehenzubleiben, achten Sie aber auf Ihren Kraftstoffvorrat.
- ★ Je näher Sie zur Hauptenergiequelle kommen, desto schwieriger wird Ihr Vorstoß.
- ★ Die Fährte muß gar nicht so falsch sein!
- ★ Erhalten Sie Ihren Rythmus, auch wenn's heiß her geht.
- ★ Ein Puzzle läßt sich manchmal besser lösen wenn alles durcheinander kommt.
- ★ Und im Teleport ...

Das Gras ist grüner auf der anderen Seite.

Ein Spatz in der Hand ...

### **FIREFLY**

Die Programmierungscodes, grafische Darstellung und Bildmaterial sind Eigentum von Ocean Software Limited und dürfen als solches ohne die vorherige schriftliche Einwilligung von Ocean Software Limited nicht in irgendeiner Form kopiert, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.



### **CREDITS**

Programmed by Tony Pomfret  
Graphics by Karen Davies  
Music and sound effects by Fred Gray  
Produced by D.C. Ward and P.J. Finnegan.  
© 1988 SPECIAL FX by Ocean

### **GENERIQUE**

Programme de Tony Pomfret  
Graphique de Karen Davies  
Musique et effets sonores de Fred Gray  
Produit par D.C. Ward et P.J. Finnegan  
© 1988 EFFETS SPECIAUX de Ocean

### **MITARBEITER**

Programmierer: Tony Pomfret  
Grafik: Karen Davies  
Musik und Toneffekte: Fred Gray  
Produzent: D.C. Ward und P.J. Finnegan  
© 1988 SPECIAL FX von Ocean