

FIREFLY

¡Vence al sistema!

La historia hasta este momento...

Como si fuera un virus (una plaga), un ejército maligno empieza a expandirse,...

¿incontrolable, imparable?

La humanidad casi se ha extinguido, la tierra ha sido destruida hace ya muchos años. Un imperio mecánico (¿maníaco?) se extiende sobre los cielos. Gigantescas colonias cromadas invaden el sistema solar.

¿Hogar?... no para la tripulación de la nave interestelar FIREFLY que regresa a la tierra después de décadas viajando y explorando los espacios más profundos.

¿Podrías desconectarlos?... ¿engañarlos?... ¿apagar las luces?

CARGA SPECTRUM

1. Mete la cinta en el cassette. La cinta debe estar rebobinada.
2. Comprueba que el enchufe MIC está desconectado y ajusta controles del volumen/tono.
3. Si el ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum Plus cárgalo de la siguiente manera: teclaea LOAD"" (ENTER). Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas. La " se obtiene pulsando las teclas SYMBOL SHIFT y P simultáneamente.
4. Pulsa PLAY en tu cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes algún problema, ajusta los controles del volumen y tono y consulta el capítulo 6 del manual Spectrum.
5. Si el ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el Manual adjunto.

CONTROLES

FIREFLY es compatible con la mayoría de los joysticks. Controlas al FLY utilizando una combinación de ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO.

MENU DEL FIREFLY

Los iconos CONTROL aparecen en la pantalla del Menú de la siguiente manera (de izquierda a derecha):

KEYBOARD-TECLADO.

JOYSTICK KEMPSTON.

JOYSTICK SINCLAIR.

JOYSTICK CURSOR COMPATIBLE.

OPCION REDEFINIR TECLAS.

Cuando el cursor esté debajo del icono apropiado, pulsa cualquier tecla (o haz cualquier movimiento con el joystick) y el juego empezará utilizando ese tipo de control.

Si utilizas el joystick, pulsa la tecla SPACE cuando quieras hacer una PAUSA en el juego.

Para interrumpir el juego, pulsa BREAK.

CARGA COMMODORE

Coloca la cinta en tu cassette Commodore. La cinta debe estar rebobinada y con la etiqueta hacia arriba. Comprueba que todas las conexiones están correctamente ajustadas. Pulsa las teclas SHIFT y RUN STOP simultáneamente. Sigue la instrucción de pantalla - PRESS PLAY ON TAPE (Pulsa PLAY en la Cinta). El programa se cargará automáticamente.

Para cargar el C128, teclaea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

CONTROLES

Utiliza un joystick en la Puerta 2. Controlas el FLY utilizando una combinación de ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO.

En la página de título puedes seleccionar entre efectos de sonido o música con sólo mover el joystick a izquierda o derecha respectivamente.

Para PARAR (PAUSA) el juego, pulsa SHIFT LOCK.

El juego se interrumpe pulsando la tecla RUN STOP.

STATUS Y PUNTUACION

En la pantalla principal del FIREFLY aparece la siguiente información:

Zona principal de la pantalla

El gráfico del SISTEMA SOLAR o el CAMPO DE JUEGO DEL SISTEMA ACTUAL.

Parte inferior izquierda

DI-BAR indica ACELERACION DIRECCIONAL.

Indicador de COMBUSTIBLE.

Indicador de DAÑOS (AVERIAS)

Centro

Número de naves restantes o un scanner que muestra el campo de juego del sistema actual.

Parte inferior derecha

La PUNTUACION ACTUAL.

Indicador de DISPARO NORMAL/DISPARO RAPIDO.

Número de YOKAS que llevas.

¿COMO SER UN FIREFLY?

Como comandante del FIREFLY tu tarea es sencilla...

Destruye la estructura del sistema Mecanoid enemigo, déjalo sin la fuente vital de energía que lo mantiene.

Esta estructura aparece representada en pantalla como un sistema de cuadrículas. A continuación te indicamos cada una de ellas:

ZONA OCUPADA POR ROBOTS.

REGION SIN EDIFICACIONES.

ZONA MUERTA LIBRE DE ROBOTS.

SECTOR PLANETARIO.

FUENTE DE LA ENERGIA DEL SISTEMA.

En cada juego la cuadrícula del sistema se desarrolla al azar. Empieza siempre desde la ZONA MUERTA, situada en el extremo izquierdo y ábrete camino a través de la zona ocupada hasta llegar a la fuente de energía.

Cuando estás en la áreas de ZONA MUERTA, tus movimientos son limitados y sólo podrás entrar a un sistema adyacente. Para hacerlo, sitúa el FIREFLY en la cuadrícula apropiada y pulsa DISPARO.

No puedes entrar a un sistema que tenga un planeta en el centro. Esas son las colonias principales de Mecanoid y están fuertemente protegidas contra ataques enemigos.

Las regiones sin edificaciones son las menos protegidas por los robots. Para «hacerte» con una de éstas, tienes que «pasar por encima» de su sistema de alarma de detección de intrusos. Esto sólo se puede realizar manualmente. Si no consigues hacerlo correctamente en el tiempo

apropiado, se producirá una reacción en cadena, el sistema robótico «se embrollará» y te obligará a retroceder hacia la parte izquierda de la cuadrícula.

ENTRANDO A UNA ZONA OCUPADA POR ROBOTS

El gráfico del Sistema Solar será reemplazado por otro gráfico en el que aparecerá una vista detallada de la zona con una de las naves de guerra FIREFLY en el centro.

En el scanner de la parte inferior de la pantalla se visualizará toda la zona y tu nave de guerra será observada desde la distancia.

Tu nave está especialmente equipada con un motor de iones y bolas de plasma octofotónico que si se utilizan correctamente pueden hacerte salir de situaciones casi imposibles. Cada zona tiene cuatro puntos principales de energía (puntos intermitentes rápidos). Estos puntos están protegidos por un determinado número de robots que debido a su tamaño no pueden ser registrados por el radar. Cuando destruyas a estos robots, seguramente te entreguen objetos «útiles».

Para controlar la zona destruye los cuatro puntos de energía. Entra en cada punto y trata de dominarlos. Solamente podrás hacerlo después de reunir 4 unidades de energía exceso (yokas) que están constantemente esparcidas dentro del campo de juego de cada uno de los puntos de energía.

Utiliza las telepuertas. Tu nave entrará a sitios inaccesibles o viajará más económicamente a lo largo del campo de juego.

No obstante, estos aparatos son robots, difíciles de manejar por humanos.

Tu nave sólo puede ser dañada por:

CHOQUES ROBOTICOS.

ATAQUES DE MISILES MECANOID.

MOVIMIENTOS INCORRECTOS DE LAS TELEPUERTAS.

FRACASO AL SOBRECARGAR UN PUNTO DE ENERGIA.

ENTRAR A UN PUNTO DE ENERGIA SIN LAS SUFICIENTES UNIDADES DE ENERGIA.

Perderás una nave cuando ésta no pueda aguantar más daños. Consecuentemente la zona ocupada quedará bajo el control de los robots. Si aún te queda alguna nave puedes entrar otra vez en mismo sistema o elegir otra ruta a través de la estructura.

¿Tendrás éxito donde la raza humana ha fracasado?

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

- No dejes de moverte y vigila el combustible.
- Las cosas se complican cuando te acercas a la fuente principal de energía.
- Las cosas pueden ser distintas de lo que parecen.
- No pierdas tu sentido del ritmo cuando las cosas se pongan difíciles.
- Confundirte puede ser la mejor solución ante el puzzle.
- No te olvides de las telepuertas.

Más vale pájaro en mano que ciento volando.

CREDITOS

© 1988 SPECIAL FX by Ocean.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid