

THE FURY

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INTRODUCCION

Abóchate el cinturón de seguridad y prepárate a competir en la carrera de la Era de la Demolición Espacial. Te encontrarás en un circuito de carre-ras con forma de lazo (llamado RIM), curvado y flotando en el espacio don-de te esperan grandes emociones. La FURIA no es una tontería, se trata de un típico juego de máquina recreativa en el que competirás contra los más ingeniosos conductores de todos los planetas conocidos.

Tu meta es sencilla: ganar a toda costa.

RESUMEN DE LA HISTORIA

La Luna de la Luna

1996

Esta es la fecha de la primera carrera RIM registrada. El circuito RIM tardó más de 8 años en construirse y se emplazó en el desierto de Arizona, con un diámetro de 29 km. y una longitud superior a los 60 km. La carrera duró más de 2 semanas con más de 100 corredores compitiendo. Hubieron muchos muertos, 438 en total, y más de 122 heridos.

Los coches participantes tenían motores de gasolina y alcanzaban velo-cidades de hasta 200 km/h.

Solo tres conductores consiguieron llegar a la última carrera: Seya Aikili, Jardimore y Leal Lamier (el padre del actualmente famoso Reason Lamier). El coche de Leal explotó a los 3 segundos de carrera. En las restantes 12 vueltas, los dos únicos corredores compitieron estrechamente por el triun-fu. Seya ganó por 0,39 segundos y así terminó la primera carrera RIM del año.

2001

La carrera RIM se convirtió en un gran negocio. Los circuitos RIM apa-recían por todo el planeta Raal, antes conocido como el planeta «Tierra». Las carreras estaban financiadas por «Network», la cadena de TV más im-portante, que transmitía sin interrupción el desarrollo de la competición. Su popularidad llegó a ser tan grande que incluso ensombreció el descubri-miento del año, una roca negra encontrada en la Luna. Cuando se le pre-guntó al Dr. Logon sobre la carrera RIM, el dijo: «Bueno, así se controla a la población».

2005

Aparecieron los primeros coches de inercia. Utilizando un combustible basado en nitrógeno llegaban a alcanzar velocidades por encima de los 300 km/h. Desgraciadamente el combustible resultó ser de gran inestabili-dad y el más mínimo golpe podía hacer explotar el coche.

2006

Debido al nuevo motor se hizo necesaria la construcción de nuevos cir-cuitos RIM. El multimillonario Dr. Logon invirtió en un nuevo circuito que sería construido en órbita alrededor de la Luna de Raal.

2009

Terminó de construirse el circuito Lunar RIM, con un diámetro de 100 km. y más de 300 km. de longitud. La primera carrera estaba prevista para el año 2010. NETWORK fue la red de TV que consiguió tener en sus pantallas la Carrera del Siglo.

2010

A primeros de año empezó la carrera. En el primer recorrido murieron 53 conductores. Se dijo que el nuevo combustible era el causante de todas es-tas muertes. La carrera continuó durante todo el año y ganó uno de los muchos corredores de Logon, Catthrine Bach. Corrieron rumores de que la roca negra había aparecido de nuevo esta vez en órbita alrededor de Solis (Júpiter). Sin embargo, todo el mundo tenía puesta su atención en la Carre-ra y desapareció sin dejar huella.

2012

Las carreras siguieron normalmente, pero el público dejó de interesarse por ellas.

2018

Mientras el público perdía más y más su interés por las carreras RIM, sucedió una cosa muy extraña. Durante una carrera de rutina en los circui-tos RIM de la Luna, un corredor conducía muy cerca de la parte superior

del circuito, iba en el último puesto y con su coche al máximo cuando súbi-tamente estalló en millones de pequeñísimas partes y salió disparado fuera de la pista. Otros cinco coches se estrellaron mientras miraban lo sucedido. Posteriormente se descubrió que el corredor en cuestión era Viktor Anome —quien desapareció para siempre—. Como resultado directo de este ex-traño incidente, las carreras RIM volvieron a saltar a la popularidad.

2019

Para que las carreras RIM mantuvieran su popularidad y pasaran a ser parte de los libros de Historia, el Dr. Logon planeó construir un planeta arti-ficial alrededor de Júpiter, llamado Devs. Este planeta tendría 12 circuitos RIM completos, sería conocido como «La Estera del Sueño» y estaba desti-nado a convertirse en la décima maravilla del Universo.

2027

Se terminó de construir Devs y los 12 circuitos RIM se convirtieron en la mayor atracción del planeta SOL.

2035

Gracias a Devs, las carreras RIM ocuparon un lugar en la Historia. A cualquier hora del día o de la noche se podía ver una carrera en uno de los muchos circuitos de Devs. Network seguía siendo la única cadena que transmitía y el Dr. Logon se convirtió en el hombre más rico de la Historia.

2050

Por primera vez cambiaron las normas de las carreras RIM. A medida que los corredores mejoraban disminuyó el número de accidentes terrorifi-cos y entonces se pensó en una nueva carrera donde los conductores competirían individualmente contra el reloj. Su misión: destruir un cierto número de coches controlados por robots. La diferencia: los corredores podían equipar sus coches con cualquier tipo de arma que pudieran com-prar e instalar.

2041

Network pronto descubrió que destruyendo los robots perdía populari-dad. Por ello decidió sustituir los robots por nuevos conductores —que querían llegar a ser corredores RIM—. Si sobrevivían se convertirían en corredores reales. Este tipo de munición humana fue conocida como NOIDS —la forma de vida más baja.

2045

Después de Viktor Anome cientos de conductores desaparecieron inex-plícitamente de la pista. El 18 de junio Reason Lamier, líder indiscutible de las carreras RIM, condujo su coche hacia la parte superior del circuito y desapareció. Ochenta billones de personas se quedaron estupefactas —pero 8 segundos más tarde el coche reapareció a 430 km. de distan-cia—. Ganó la carrera y cuando Reason salió del coche, tambaleándose y mareado, frente a millones de espectadores dijo entre murmulos: «Es la Fu-ria» y se desmayó. Cinco días más tarde Reason recobró el conocimiento y aunque todavía corre en las carreras continúa sin hablar sobre el asunto.

Hoy en día los corredores ven frecuentemente la Furia, pero ninguno de ellos ha revelado que es lo que hay detrás de la barrera.

COCHES DE CARRERA

Para participar en las carreras RIM es mejor que elijas un coche dentro de los medios económicos. A continuación te damos una lista de las carac-terísticas vitales de los coches disponibles.

Avenger 2030-2048

Precio: 450 g.
Velocidad máxima: 240 km/h.
Aceleración: pobre.
Frenos: pobre.
Capacidad de armas: 2.
Blindaje: muy bajo.
Consumo: muy pobre.

Diseñado por Millard, Avenger es el coche RIM más barato. Empezó a construirse en el año 2030 y se hizo muy popular porque permitía poder comoeir en la carrera a muy bajo precio. Sin embargo, desde la aparición del Avenger, el número de muertos en las carreras aumentó a un 40 %. Además, por tratarse de un coche de diseño antiguo no puede llevar misi-les.

Hunter: 2040-2078

Precio: 650 g.
Velocidad máxima: 300 km/h.
Aceleración: pobre.
Frenos: pobre.
Capacidad de armas: 6.
Blindaje: pobre.
Consumo: muy pobre.

Otro coche de Millard. Construido para sustituir al Avenger, pero con po-cas mejoras con respecto al modelo anterior. Este diseño no tuvo mucho éxito debido a su pobre manejabilidad, gran peso y tamaño.

Re-Avenger: 2045

Precio: 725 g.
Velocidad máxima: 300 km/h.
Aceleración: media.
Frenos: media.
Capacidad de armas: 10.
Blindaje: muy pobre.
Consumo: pobre.

Esta es la segunda versión del popular Avenger. Su velocidad máxima es de 300 km/h, y su sistema de aceleración y frenos ha sido muy mejora-do. Su gran defecto es que tiene el mismo blindaje de baja potencia que el Avenger original.

Harlet: 2035-2056

Precio: 800 g.
Velocidad máxima: 320 km/h.
Aceleración: buena.
Frenos: media.
Capacidad de armas: 10.
Blindaje: bueno.
Consumo: extremadamente pobre.

El primer intento de construir un coche de carreras RIM. El Harlet fue uno de los primeros coches que disponía de una matriz de blindaje de alta potencia. Desgraciadamente con un consumo extremadamente antieconó-mico. Muchos corredores fueron eliminados de la carrera después de con-ducir un Harlet con lanzallamas.

Hurlant: 2050

Precio: 1.850 g.
Velocidad máxima: 340 km/h.
Aceleración: muy pobre.
Frenos: buenos.
Capacidad de armas: 12.
Blindaje: bueno.
Consumo: extremadamente pobre.

El segundo y último intento de Nueva. Sus diseñadores mejoraron el mo-tor y como resultado Roche se querelló contra ellos argumentando que el motor era una copia del popular GZ-4000. Roche perdió el caso y los Hur-lant se hicieron muy populares.

Waster: 2040-2049

Precio: 1.000 g.
Velocidad máxima: 240 km/h.
Aceleración: muy pobre.
Frenos: muy pobre.
Capacidad de armas: 50.
Blindaje: muy bueno.
Consumo: muy bueno.

Este es el primer coche construido expresamente para la destrucción de los Noids. Diseñado por Sanders, contaba con buena capacidad de armas y bajo consumo de gasolina (permitiendo el uso del lanza llamas), pero era un coche muy pesado y lento.

Roche: 2055

En el año 2055 la corporación Roche, conocida por la construcción de estrellas volantes de alta velocidad, construyó tres diferentes coches.

Roche 3500.
Roche 5600.
Roche 8350.

Aunque todos eran buenos coches los corredores pensaban que Roche podía haberlo hecho mejor.

Anome: 2070-2071

Precio: 14.000 g.
Velocidad máxima: 450 km/h.
Aceleración: muy buena.
Frenos: muy buenos.
Capacidad de armas: 30.
Blindaje: muy bueno.
Consumo: muy bueno.

Producido por Roche y con el nombre del primer corredor perdido en la Furia, Anome era una edición limitada y muy cara.

SISTEMA DE ARMAS

Sartain Ind.

Fundado en el 2011, Sartain era el principal distribuidor de armas pequeñas para todas las grandes potencias a lo largo del planeta Sol. Cuando se legalizaron las armas en los Rims, Sartain se lanzó competitivamente al mercado de armas para destruir Noids e incluso actualmente construye el equipo de mayor calidad.

Lanza Llamas

Hay dos tamaños con rangos de 8 m y 20 m y son ideales para combatir de cerca a los Noids. Sin embargo, utiliza la gasolina del motor del coche como combustible, lo que puede ser muy peligroso. Para lanzar llamas mantén presionado el botón DISPARO.

Misiles Semi-Dirigidos

Los preferidos por la mayoría de los corredors. Los misiles son armas en las que se puede confiar, pero muy caras. Un misil puede destruir fácilmente a 4 ó 5 Noids en un grupo.

Secuencias de Fuego

1. Pulsa y mantén presionado el botón disparo para preparar uno o dos misiles.
2. Coloca el coche detrás del blanco.
3. Pulsa otra vez el botón disparo para lanzar los misiles.
4. Para apuntar los misiles, muévelos arriba o abajo mientras disparas.

Rieles de Armas

Todos los coches RIM tienen rieles fijos de armas standard, pero los cartuchos (que contienen 8 balas) tienen que ser comprados en cajas de 5. Las armas se disparan pulsando rápidamente el botón Disparo.

Pods de Escape

Los Pods de escape pueden comprarse e instalarse en la mayoría de los coches. El Sistema de Inyección Inteligente funciona cuando el coche se queda sin combustible o cuando el blindaje desaparece. Desgraciadamente, ya que el mecanismo de disparo permanece en el coche, los Pods no pueden ser reutilizados. Algunos dicen que ese fallo de diseño fue introducido por Sartain a propósito para asegurar una venta continua de Pods.

INSTRUCCIONES

Sistema de Entrada

El sistema de entrada utiliza una cruz o cursor que se mueve a lo largo del menú usando las teclas de dirección o el joystick.

Si una selección es posible, en la esquina inferior derecha del panel de juego aparecerá la palabra LOCKED. Pulsa DISPARO para seleccionar esta opción.



Para salir de las páginas del menú:

1. Selecciona una opción.
2. Mueve la cruz a la esquina inferior izquierda del panel de juego y pulsa DISPARO.
3. Selecciona el icono de flecha para desplazarte hacia delante y hacia atrás a través de las páginas de información.

Menú Principal

1. Empezar una nueva partida.
Acabas de entrar a tu primera carrera.
2. Introduce un nuevo nombre.
Teclaa tu nombre (máximo de letras xx) y después pulsa ENTER o RE-TURN. La tecla DELETE (borrar) funciona como normalmente.

Menú de Opciones

Selecciona joystick o teclado.
Puedes seleccionar dos tipos de pista de carreras:
LOCKED: No se mueve arriba o abajo durante la carrera.
FLOATING: Se mueve arriba y abajo con tu coche.

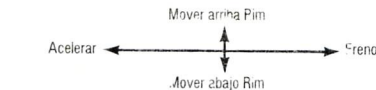
Menú del Juego

Esta pantalla te da información vital sobre el estado del juego y sobre la próxima carrera, incluyendo:
RACE TYPE (TIPO DE CARRERA) (ver CARRERAS).
YOUR BOUNTY (TU PUNTUACION): El precio sobre tu cabeza indica tu STATUS y también se utiliza para determinar tu POSICION EN LA RED.
RACERS DESTROYED (CORREDORES DESTRUIDOS): Indica cuántos oponentes has destruido.
RACE DATA (DATOS DE LA CARRERA): Lo que tienes que conseguir para pasar a la carrera siguiente.
Ejemplo: RECORRE 4 VUELTAS EN 300 IS - RUN FOUR LAPS IN 30 IS (IS = Segundo Intergaláctico).
MONEY (DINERO): (Aparece en la esquina superior derecha de la pantalla). Indica cuántos Groats galácticos tienes.
Las opciones son:
RACE (CARRERA): Te coloca en la red de la siguiente carrera con tu coche actual.
NEW CARS (COCHES NUEVOS): Utilizada para comprar coches nuevos. Puedes elegir entre 10, cada uno viene marcado con su precio en Groats galácticos. Para comprar un coche seleccionálo y si pruebas que tienes fondos, el coche es tuyo.
Los coches varían en precio y funcionamiento.
Al principio del juego sólo tienes dinero para comprar un AVENGER (consulta los coches de Carreras).
EQUIPMENT (EQUIPO): Los objetos mostrados en este menú son los siguientes:

POD	
MISILES	GRAN LANZALLAMAS
PISTOLAS	PEQUEÑO LANZALLAMAS
GASOLINA	REPARACIONES

Junto a cada objeto aparece su status actual (ya sea una cantidad o la palabra FIXED, indicando que debes intentar seleccionar este objeto) junto con el precio del objeto por unidad.
Para seleccionar un ítem, LOCK el cursor de control sobre éste y pulsa DISPARO.
El dinero está automáticamente deducido de tu cuenta.
Con algunos objetos este proceso debe ser repetido como, por ejemplo, para construir tu status de misiles.
NOTA: Las armas sólo están disponibles para las CARRERAS A MUERTE (KILLING RACES). No podrás utilizar este menú si no tienes un coche.
RACERS (Carreras): Para conocer las características de la siguiente carrera. Muestra:
Nombre del corredor, empezando desde la primera posición y yendo a lo largo de la red.
Puntuación: El precio que está sobre la cabeza de ese conductor.
Scan ID: La letra que se utilizaba para identificar sus coches en el SCANNER DE PISTA.

Controles del Juego



(IMPORTANTE: La capacidad que tiene tu coche de llegar a la parte superior del Rim está en función de su velocidad.)

DISPARO: Para controlar los RIELES DE ARMAS, MISILES y LANZALLAMAS. Consulte el SISTEMA DE ARMAS para más detalles.
H: Para interrumpir el juego.
SPACE: Mueve una cruz que sigue tu coche.
CONDUCTOR (de pie): Si te encuentras dentro de una pista y sin coche (una ocurrencia muy desafortunada) mueve el joystick (o pulsa las teclas), a izquierda y derecha, lo más rápidamente posible (licorre como loco para llegar a la línea final!).

La Furia

Si entras en esta extradimensión, conocida como la Furia, no te puedes dar ningún consejo. Intenta entenderlo, La Furia tiene grandes poderes.
(NB: Para Teresa. Para entrar en la Furia mantente al máximo de velocidad y durante todo el tiempo que puedas en la parte superior del Rim.)

Las Carreras

1. CONTRA EL TIEMPO (TIME RUN): Una carrera contra reloj. Si no consigues terminar o si no llegas a tiempo, serás descalificado de la carrera.
Si consigues destruir cualquiera de los coches de tus oponentes, tu puntuación aumenta y la de ellos disminuye. Cuanto más alto sea el precio de sus cabezas, más dinero ganarás.
También ganarás dinero en función del puesto que hayas conseguido al finalizar la carrera.
2. CARRERA A MUERTE (KILLING RACE): Una carrera de destrucción en masa. Utiliza cualquier arma que puedas conseguir y si quieres sobrevivir, destruye tantos Noids como indique tu RACE QUOTA (CUPO DE CARRERA). ¡No tengas piedad!
3. CARRERA TAG (TAG RACE): Un coche es aleatoriamente elegido como «IT». Cada vez que el coche «IT» toca a otro coche, el coche tocado pasa a ser «IT». El coche «IT» queda marcado con una cruz. Cualquier coche «IT» será atacado continuamente. Si el coche «IT» es destruido o termina la carrera, otro coche «IT» será elegido aleatoriamente.

NOTA: En algunas carreras la cruz que busca y destruye (SD) deberá ser destruida a toda costa.

PANEL DE LA CARRERA



A = SCANNER DE PISTA: Muestra parte de la pista que está delante y detrás de ti.
Tu coche aparece como una cruz. Los coches de los oponentes son representados por la letra D SCAN ID.
B = POSICIONES: Muestra los coches que van en primero, segundo y tercer lugar. Tu coche está representado por una cruz pequeña.
C = INDICADOR MULTIPROPOSITO: Este panel te muestra tu:

Carrera de Tiempo/Tag	Carrera a muerte
1. Posición en la carrera.	Noids matados.
2. Velocidad.	Velocidad.
3. Gasolina.	Gasolina.
4. Vueltas que quedan (x 10).	Municiones que quedan (balas x 10).
5. Vueltas que quedan (x 1).	Municiones que quedan (balas x 1).
6. Tiempo (en IG).	Tiempo (en IG).

D = INDICADOR DE DAÑOS: Representación gráfica del daño que ha sufrido tu coche. Cada coche tiene una matriz blindada que lo protege. Cuando este indicador está demasiado bajo, la caja será de color rojo.
INDICADORES DE PISTA (en el Rim mismo).

Spectrum:
Rojo: Cuando eres seguido por SD.
Azul: Final de la Carrera a muerte.
Rosa: El coche tiene daños.
Amarillo a cuadros: Una vuelta completada.
Blanco a cuadros: Final de la Carrera contra Reloj/Carrera Tag.