



**“FIRE TYRE”**

**César Nicolás González / CNGSOFT**  
**e-mail: [cngsoft@gmail.com](mailto:cngsoft@gmail.com)**

**CPCRetrodev 2020**

# FIRE TYRE

## ESPAÑOL

¡La bandera a cuadros! Todo conductor sueña con verla ondear junto a su coche. ¿Y tú?

### Cómo jugar

El objetivo del juego es completar las cuatro pistaas de un circuito de carreras en un tiempo limitado. Cada pista debe recorrerse dos veces (una en sentido de las agujas del reloj, otra en sentido contrario) a razón de seis vueltas por vez. El vehículo tiene una caja de cambios de dos velocidades: la marcha corta sirve para arrancar pero no puede superar las ciento veinte millas por hora, y la larga puede superar las doscientas millas por hora pero es casi incapaz de arrancar. Cambiar de velocidad requiere pulsar el botón correspondiente, por defecto el disparo del joystick. El jugador no está solo: hay otros competidores en la carrera, y es necesario esquivarlos.

Al principio de cada carrera el jugador dispone de noventa segundos. A medida que el vehículo alcanza la meta y completa vueltas el juego incrementará los puntos y añadirá segundos de más. El juego termina cuando el tiempo se agota y el vehículo (que parpadeará para indicar visualmente la situación) pierde velocidad hasta quedar inmóvil. El borde superior de la pantalla contiene tres filas. La primera muestra la mejor puntuación alcanzada, la vuelta en curso y el tiempo consumido en la última vuelta completada. La segunda fila contiene la puntuación, el tiempo restante, la velocidad en millas por hora y la marcha activa, corta ("L") o larga ("H"). La tercera es una barra de progreso que sigue la posición del vehículo dentro de la pista.

### Controles

Joystick por defecto; es posible redefinir los controles pulsando ESCAPE en el menú. "P" detiene (pulsar el disparo cambia la cámara) y reanuda el juego; ESCAPE regresa al menú.

### Comentarios

Una vez más el proyecto original se quedó en la cuneta (de hecho, era el mismo proyecto que abandoné el año pasado y que ahora quise reanudar, pero sin suerte) así que el juego de verdad tuvo que hacerse en un plazo limitado: exactamente **los últimos siete días (ni más ni menos) antes de la fecha de entrega**. Al menos no eran los dos días de mi "Epimetheus" de 2019.

La inspiración más importante es "*Pole Position*" (1982 Namco) que para algo es el progenitor de todos los videojuegos de carreras en tres dimensiones. El influjo del conocidísimo "*Burnin' Rubber*" (1990 Ocean) es obvio, pero también estaba pensando en "*Formula 1 Simulator*" (1986 Mastertronic), que además de ser un juego de carreras también es la fuente de la canción para Commodore 64 del inolvidable **Rob Hubbard** que he imitado en esta ocasión, y "*Pitstop II*" (1984 Epyx) cuya perspectiva de cámara fija y coche móvil me pareció más agradable a la vista que la cámara móvil de otros juegos. El resto de la banda sonora adapta dos temas memorables de la escena del C64: "*Comic Bakery*" de **Martin Galway** y "*JT in Space*" de **Jeroen Tel**.

El título (Fire Tyre, "neumático de fuego") es una variante de un tema corriente en los títulos de obras basadas en carreras automovilísticas: Hot Wheels ("ruedas calientes"), Burning Rubber ("goma (de neumático) quemada"), etc. Irónicamente, nada arde en el juego propiamente dicho.

# FIRE TYRE

## ENGLISH

**The chequered flag!** Every drivers dreams of seeing it fly next to their car. Do you?

### How to play

The goal of the game is to complete the four tracks of the racing circuit in a limited timespan. Each track must be completed twice (once clockwise, again anti-clockwise) by finishing six laps every time. The vehicle is equipped with two manual gears: low gear is used to start the engine but cannot reach beyond one hundred twenty miles per hour, and high gear can go beyond two hundred miles per hour but is completely ill-suited for startup. Swapping gears requires pressing the appropriate button, by default the joystick fire. The player isn't alone: there are other contestants in the race, and they must be avoided.

The player starts each race with ninety seconds. As the vehicle reaches the goal line and completes laps the game will increase the current score and provide additional seconds. The game will end when the time runs out and the vehicle (that will blink to visually warn the player about the problem) decelerates and loses speed until becoming immobile. The screen's top edge is divided in three lines. Top line shows the best achieved score, the current lap and the last lap's time. The second line features the score, the remaining time, the speed in miles per hour and the currently active gear, either low ("L") or high ("H"). The third line is a progress bar that follows the location of the vehicle within the track.

### Controls

Joystick by default; controls can be defined by pressing ESCAPE in the menu. "P" stops (pressing the fire button toggles the camera) and resumes the game; ESCAPE returns to the menu.

### Comments

Once again the original project ended up dead on the water (in fact it was the same game that I scrapped a year ago and that I tried finishing this time, but without luck) so the actual game had to be made in a limited timespan: exactly **the last seven days (no more, no less) before the deadline**. At least they weren't the two days from my "Epimetheus" in 2019.

The most important inspiration is *"Pole Position"* (1982 Namco) because it's the progenitor of all three-dimension driving videogames after all. The influence of the very famous *"Burnin' Rubber"* (1990 Ocean) is obvious, but I also had in mind *"Formula 1 Simulator"* (1986 Mastertronic), that besides being a racing game is also the source of the song for Commodore 64 by the unforgettable **Rob Hubbard** that I imitated for this occasion, and *"Pitstop II"* (1984 Epyx) whose fixed-camera and moving-car perspective made it attractive to my eyes than the moving camera from other games. The remainder of the soundtrack is adapting two memorable themes from the C64 scene: *"Comic Bakery"* by **Martin Galway** and *"JT in Space"* by **Jeroen Tel**.

The title ("Fire Tyre", that would become "Fire Tire" overseas) is a variation of a common theme in titles of works based on automobile races: "Hot Wheels", "Burning Rubber", etc. Ironically, nothing catches fire in the game proper.