# ZONA 0

Estaba próximo a llegar el año 2992, y también entonces se estaban haciendo ya preparativos de última hora para el gran acontecimiento que se avecinaba: el bicentenario del descubrimiento de América, que después de un siglo se disponía a abrir las puertas de una nueva edición una vez más, esta vez en Newvilla (nombre con el que se conocía por aquellos tiempos a la antigua ciudad de Sevilla).

Los organizadores del monumental acontecimiento, habían decidido tras arduas y controvertidas deliberaciones dotar esta vez a los festejos de un aire nuevo, de acuerdo a los tiempos que corrían y por eso aparte de las ya consabidas actuaciones de los Chirigoteros de Saturno, Pepete el Venusiano y María del Monticulo Lunar, además de la anunciada reaparición en los escenarios del popular rocker Spinete, decidieron abrir las puertas de la histórica ciudad a algunos eventos deportivos que despertaran el fervor de las masas: la carrera entre Benito Johnson XII y Carlitos Lewis XII, el maratón de 100 vueltas a la Torre del Oro y, cómo no, el gran encuentro de fútbol galáctico entre los dos eternos rivales los Gilitos contra la Mendóciles (antiguamente conocidos como At. Madrid y Real Madrid) que después de un siglo seguían rivalizando dentro y fuera del campo, aunque previamente se había estudiado la posibilidad de celebrar un encuentro internacional con nuestra gloriosa selección que después de un siglo también seguía sin pasar de cuartos de final en los mundiales, según ellos unas veces por culpa de la mala suerte y otras por culpa del árbitro.

Sin embargo, el mayor acontecimiento de todos iba a ser, sin duda, ZONA 0, una excitante competición patrocinada por TOPO, que por aquel entonces seguía ocupando las listas de ventas de juegos con sus últimos éxitos Viaje al centro de Saturno y MAD MIX XVIII.

ZONA 0 era un juego donde los participantes tenían que competir por la supervivencia en una lucha sin tregua contra el rival al mando de sofisticadas motonaves que dejaban a su paso una estela mortal.

Todo estaba preparado, las quince pistas donde se celebraría la competición ya habían sido montadas, en unos terrenitos en las

afueras de Newvilla, que previamente fueron expropiados para tal evento.

Los competidores ya estaban allí, dispuestos a todo y, cómo también había llegado el flamante campeón del mundo, [illegible] de las pistas, el buscavidas más conocido de toda la galaxia, RAFAYO EL GUACAMAYO.

Todo estaba listo.

10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0... -1... -2... (perdón) -2... -1... 0... (ahora sí) ¡COMIENZA EL ESPECTACULO!

# EL JUEGO

El juego consiste en un enfrentamiento de tu moto con uno o varios competidores con el fin de quedar como único superviviente en cada nivel.

El único modo de eliminar a los enemigos o de que éstos te eliminen a ti, consiste en obligarlos a que choquen con una estela que cada competidor va dejando a lo largo de su camino.

Una vez eliminado un enemigo, desaparece junto a la estela que haya podido ir dejando en el tablero de juego en el transcurso de su actividad.

Por tanto, conforme vayas jugando deberás ir desarrollando una rápida estrategia, dirigida a intentar bloquear el recorrido de tus oponentes, de tal modo que vean reducido progresivamente su campo de maniobrabilidad y acaben chocando contra alguna de las estelas solidificadas que todos los vehículos van dejando a su paso.

Dispones de un sistema turbo que te será de gran ayuda, no obstante deberás elegir muy bien el momento en que lo usas, ya que debido a la velocidad te será más difícil controlar la moto.

Para completar las veinte zonas de que consta el juego posees tres vidas. No obstante, a medida que avances te irás encontrando con una serie de bonos con los que podrás obtener vidas extra.

Según vayas avanzando la dificultad de los niveles irá en aumento debido en gran parte a que te encontrarás con un mayor número de enemigos con características diferentes que pondrán a prueba constantemente tu capacidad de reacción ante situaciones críticas.

## ENEMIGOS

Estos son los enemigos con los que te irás enfrentando a lo largo del juego.

**"Fosforito"**: A su paso va dejando una estela intermitente.

**"Perfilio"**: Va dejando una estela con perfil en cuña, de tal forma que por un lateral forma una barrera y por el otro lado una rampa que podrás saltar.

**"Herculiano"**: Es el de mayor resistencia de todos y sólo podrás eliminarlo haciendo que colisione con dos estelas contiguas.

**"Storbo"**: Este avanza a tu misma velocidad e intentará incordiarte todo lo que pueda y más.

**"Amoto"**: Va al doble de velocidad que cualquier otro enemigo, ya que, al igual que tú, posee turbo.

**"Camicaze 600"**: Descendiente directo del Seat 600. Se mueve sin control por la pista en busca de cualquier víctima propiciatoria.

**"Ascensorio"**: Deja una estela que sube y baja de forma caprichosa e incordiante.

## AMIGO

**"Pelotilla"**: Si pasamos sobre él, nos da una vida extra.

## OBSTACULOS

Existen una serie de obtáculos que tendrás que evitar por todos los medios, ya que si colisionas con ellos, perderás una vida irremediablemente.

## MARCADOR

Podrás observar en la parte superior izquierda el número de vidas, en la parte inferior de ese mismo lado la puntuación obtenida en ese

momento y en la parte inferior derecha un pequeño mapa del entrelazado de estelas en el tablero de juego.

## CONTROLES

### Jugador 1

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
ESPACIO: Turbo.
H: Pausa.

Todas estas opciones las puedes reconfigurar en el menú inicial.

## EQUIPO DE DESARROLLO

Idea y programa: Rafa Gómez.
Gráficos: Alfonso Fernández.
Portada: Alfonso Azpiri.
Música: Lords of the Sound (LOTS).
Distribución: ERBE SOFTWARE, S. A.
Secretaria de producción: María Dolores Navarro.
Dirección: Gabriel Nieto.

© TOP SOFT 1991.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización empresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

