15 de Juliembre de no sé qué año. ¡Que mala pata! Otra vez D. Minervo nos ha suspendido... ¡un cero! Y todo por culpa de Zape, que se rió cuando Empollín se desmayó al encontrar la rana que le pusimos en su pupitre; se llevó un susto de muerte.

Acabamos por cargar con toda la colección de TBOs de ZIPI y ZAPE de cara a la pared y de rodillas, y menos mal que no nos la hizo leer; pero eso no era lo que nos preocupaba, sino la zurra que nos esperaba en casa cuando lo supieran. Al sonar el timbre salimos corriendo, eso sí, pensando en nuestros ídolos: Tubo Mánchez, Emilio Cuervaqueño... y no sin antes atascar el tubo de escape del coche del profe... se lo tenía bien merecido. LLegando a casa el pánico nos poseyó, nunca habíamos tenido tanto miedo... hasta que se nos ocurrió la feliz idea de contentarles antes, regalándoles algo, pero ¿qué? Pensando y pensando... ¡pues no se me ocurre nada!, ¿y a ti, Zape?... cómo dices, un tesoro, es ¡fantástico!... pero dónde lo he de buscar, si bla, bla, bla...

Así es como se nos ocurrió la "descabellada" idea que nos podría salvar del martirio que nos esperaba, pero encontrar ese tesoro es otra historia de la cual tú serás el protagonista.

Y recuerda: ¡de ti depende que sigamos con nuestros traseros "fresquitos"!

FX DOBLE CARGA Y DOBLE AVENTURA

ZIPI Y ZAPE es una aventura de doble carga, con lo que duplica así la intriga en la que te encontrarás inmerso cuando cargues el programa.

ZIPI Y ZAPE acepta sintaxis del tipo: VERBO EN INFINITIVO + NOMBRE o bien VERBO EN PRESENTE + NOMBRE

En algunas ocasiones especiales, la formación de la oración puede ser más compleja, pero procura sobre todo no interponer palabra alguna entre nombre y verbo a la hora de manejar objetos (cogerlos, dejarlos, examinarlos...).

Para poder jugar en la segunda parte, deberás introducir la clave que conseguirás sólo al acabar la primera.

El objetivo de la primera parte es obtener un mapa identificador, para que Zipi en la segunda encuentre el tesoro en cuestión. Por tanto, la misión es compartida, de modo que en todo momento y en cada parte controlarás tan solo un personaje, el cual podrá intercambiar información y objetos con los otros personajes, que le pedirán algo específico, por lo que si les ofreces otra cosa lo ignorarán.

Zipi y Zape te traslada al mundo de los niños y sólo con la mentalidad de éstos y actuando como tal conseguirás resolver la aventura.

¡¡AYUDAS Y SUGERENCIAS!!

Concluirás la primera parte cuando encuentres el mapa o pergamino que se halla sumido en las grutas más allá de los confines de la villa.

Encontrarás un lago insalvable, pero para algo está la familia. Ten en cuenta que tus amigos son costumbristas, y el primo Empollín ¡un interesado!. No subestimes a tu hermano, pues en él está la clave. A los grandes inconvenientes se les vence con pequeños remedios. Has de andar con pies de plomo si no quieres caer en trampas, de las cuales está llena la cueva.

Por todo el territorio hay pasadizos que podrás utilizar si averiguas sus claves o enigmas, según los casos. Nunca olvides el estómago o lo pagarás caro, aunque pese a tener hambre no has de hurtar: si no me crees, prueba y verás. Si el alimento escasea no lo encontrarás debajo de las piedras, pero sí en las tiendas. Desde el limbo, el corsario Escobar puede echarte una mano a cambio de algo que le traiga recuerdos. Dicen que a las fieras se les amansa con música, pero no hay nada como alimentarlas. Los árboles guardan muchos secretos. A la larga comprobarás que cualquier objeto, por simple que sea, tiene su valor.

De la segunda carga, basta decir que de los trenes se baja uno cuando están parados. Las casas viejas guardan detallitos importantísimos: descúbrelos. Por si no lo sabías, los acantilados son peligrosos, pero en el bosque encontrarás la forma de descender a la playa. Debes actuar con picardía y astucia si pretendes terminar la aventura. "Ayuda a los necesitados y serás recompensado". El mar esconde muchos secretos que te serán de utilidad, pero sus cambios lo convierten en un embaucador laberinto. Si el lejano mar está frío, procura no entrar en contacto con él: ¡cuidado con los tiburones! A papá no le andes en contacto con (él) buenos modales.

Pero sobre todo, los ruidos y la tecnología serán tus mejores aliados contra los nativos. Ya sólo queda decir: ¡Que la ignorancia de los Zapatilla no os acompañe!

Este programa ha sido llevado a cabo con el Graphic Adventure Creator de Incentive Software.

"Está dedicado a ese gran creador con espíritu de niño que tantas veces nos ha deleitado, a grandes y chicos, de todas las edades: Escobar, para que siga entusiasmándonos siempre".

José Luis Correa – *Magic Hand.*

EQUIPO DE DISEÑO

Guión y programa: José Luis Correa Muñoz.

Idea original: José Luis Correa, Francisco J. Paz.
Gráficos y pantalla de carga: José Luis Correa.
Portadas Caricatura
Portada de carátula: 7 ESCOBAR
© 1989 Mágic Hand y Drosoft.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM +3 Disco 3"

1. Teclea LOAD "ZIPIZAPE" y pulsa ENTER (INTRO).
2. Cuando salves tu situación en la aventura, deberás usar el casete.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrueciones del CPC 464.

AMSTRAD CPC 664-6128 Disco 3"

1. Teclea LOAD "ZIPIZAPE" y pulsa ENTER (INTRO).
2. Cuando salves tu situación en la aventura, podrás usar casete o disco.

© 1989 EDICIONES B, S.A.
Lic. ROMAGOSA I.M., S.A.
Programa desarrollado por Magic Hand
Edita y distribuye DROSOFT, S.A.

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039-Madrid