

CURRO JIMENEZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

- MSX: Teclear RUN "CAS:" seguido de RETURN.
- SPECTRUM 48K y PLUS: Teclear LOAD "" seguido de ENTER.
- SPECTRUM 128: Seleccionar la opción 48 BASIC y seguir las instrucciones del Spectrum 48K.
- AMSTRAD CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.
- AMSTRAD CPC 664 y 6128: Teclear ITAPE seguido de RETURN y seguir las instrucciones del Amstrad CPC 464.
- SPECTRUM 128 DISCO: Elegir la opción CARGADOR.
- AMSTRAD DISCO: Teclear ICPM seguido de RETURN.

En caso de no conseguir que el programa cargue (en las versiones de cinta), variar un poco el volumen del cassette.

A principios del siglo XIX, sumida España en la férrea dominación del país vecino, pueblos y ciudades quedan sometidos a diestro y bien disciplinado ejército francés. Hay escasos medios para resistir, un ejército pobre y poco organizado, un país sorprendido y abatido por su falta de libertad. Muchos obedecen sin más, otros colaboran con el invasor, y los más callan y rechinan los dientes, esperando el momento de dar fin a su opresión.

En medio de tal panorama, de vez en cuando y en distintos lugares del país, surgen algunos hombres que brillan por su valor, por su audacia, por su entrega y desprendimiento sin límites. Muchos de ellos, cargados del dolor producido por las injusticias, por la pérdida de seres queridos, por lo que han visto y han vivido, no pueden permanecer impasibles, el corazón les late con una fuerza irrefrenable, la sangre les hierve en las venas y la mirada, profunda, se clava en el infinito buscando una respuesta que es imposible hallar.

Así, en Granada, uno de tantos lugares, nace la figura de Curro Jiménez, un hombre que lo perdió todo, todo menos su orgullo y el amor a su pueblo. El, a veces solo, otras en compañía de unos pocos, parece surgir de las tinieblas y combate las injusticias asestando terribles golpes a sus enemigos. Pronto gana el cariño y el aprecio de su pueblo, que le trata con calor y con respeto, pero no siempre es así; muchas veces tiene que enfrentarse a algunos de sus propios conciudadanos, personas de poca valía que no dudan en traicionar si la recompensa es buena.

Curro está cansado, muchas veces ha arriesgado su vida en defensa de sus ideales y no consigue vislumbrar el final de su angustia. En este momento surge un terrible compromiso, una misión casi suicida, algo tan peligroso que en vez de intimidarle hace aumentar su coraje y que el brillo de sus ojos resplandezca más que nunca...

El ejército enemigo está construyendo un increíble polvorín. Llevan acumulando durante semanas munición suficiente para arrasar el país entero y las defensas y obstáculos para acceder allí son impresionantes.

A Curro le han informado bien: "Debes ir solo, un grupo de hombres nunca podría conseguirlo. En las afueras del pueblo hay una compañía que detiene a todo el que quiera pasar, no son muchos y no te será difícil llegar al pueblo. En éste te hemos dejado un caballo, cógelo y cruza veloz, no te detengas. Han puesto obstáculos por todo el camino, ten cuidado. En principio debes dirigirte al monasterio caído de los Jesuitas. Allí, al igual que en otras zonas del camino, las mujeres intentarán dejarte víveres y municiones, no se te olvide cogerlas. A pocos minutos de allí está la tercera división, es imposible atravesar a pie o a caballo, así que te hemos preparado un globo oculto en la maleza. Si consigues llegar hasta él, ya no te quedará más que sobrevolar unos cientos de metros y te encontrarás encima del polvorín. Allí ya sabes lo que tienes que hacer..."

Curro ha escuchado atentamente. Permanece impasi-

ble y en silencio durante unos instantes, su mano se cierra en un puño de hierro, los nudillos se tornan blancos y los músculos se tensan. Curro se acerca a la puerta, sólo se oye el sonido de sus botas al pisar el suelo de madera. Vuelve la cabeza y mira, como si fuera la última vez, a sus amigos. Instantes después su figura se difumina en la oscuridad de la noche hasta desaparecer. La cuenta atrás ha dado comienzo...

EL JUEGO

El juego consta de fases bien diferenciadas:

1.ª Se desarrolla en una sierra colindante con el pueblo. En esta fase Curro no encontrará demasiadas dificultades, ha de intentar atravesarla a pie, evitando en lo posible los contactos y las balas.

2.ª Curro entra en el pueblo a caballo, colaboradores le persiguen. Ha de evitar los obstáculos controlando el salto y será conveniente que recoja los objetos que encuentre a su paso.

3.ª Curro llega a un nuevo núcleo de población. Está ocupado por el enemigo que vigila implacable todas las calles y viviendas. Has de encaramarte por las enredaderas buscando víveres y municiones.

4.ª Curro llega al convento. Tiene que subir por él y buscar por sus pasillos los cofres, vitales para acabar con éxito su misión. El convento también está fuertemente vigilado y habrá que proceder con astucia.

5.ª Llegamos a campo abierto y Curro consigue otra montura. Pero ¡cuidado!, la persecución es más feroz que nunca y los obstáculos se multiplican, Curro tiene que agudizar todos sus sentidos si quiere sobrevivir.

6.ª El ejército enemigo ha construido un fuerte. La cantidad de soldados que lo custodian es impresionante, hay que abrirse paso como sea.

7.ª Las cosas se ponen difíciles. Hemos llegado a un campamento francés próximo al pueblo y repleto de artillería. Por fortuna contamos con un globo que nos eleva por los aires y, si todo va bien, con dinamita

suficiente para protegernos del enemigo. Debemos maniobrar con sumo cuidado.

8.ª ¡Por fin! El polvorín está bajo nuestros pies. El resto es cosa tuya.

LOS ENEMIGOS

— Soldado francés: Cuidado con sus disparos, acabarán contigo al menor descuido.

— Sargento: Te persigue implacable y te buscará por todos los rincones.

— Colaboracionista: Es muy hábil. Te perseguirá a caballo y a pie e intentará esquivar tus balas. Es un gran peligro.

— Artillero: De fina puntería con sus cañones, te destruirá de un solo acierto.

— Monje: ¡Cuidado! Muchas veces hay un francés oculto tra él.

CONSEJOS PARA FINALIZAR CON EXITO

— Coge los objetos que encuentres a tu paso. La botella y la bolsa te darán energías. El cofre te dará dinamitas para utilizar en el globo, y si hay suerte una vida extra.

— Para protegerte de los disparos del soldado puedes saltar. Quizá así esquives alguna bala.

— En el caballo usa con frecuencia la tecla de agacharse, te proporcionará inmunidad.

— En el salto de las estacas impúlsate hacia adelante, las pasarás con mayor facilidad. Procura ir más o menos en el centro de la pantalla.

— En la fase del globo raciona bien el número de dinamitas, no son infinitas.

TECLAS DE CONTROL

ARRIBA/SALTO

ABAJO/AGACHARSE

IZQUIERDA

Q
A
O

DERECHA
DISPARO
PAUSA
REINICIALIZAR

P
ESPACIO
I
U

Las teclas son redefinibles, y el juego puede ser también controlado por joystick.

AUTORES

Programa y gráficos: ARCADIA SOFTWARE.

Diseño y carátula: Angel Luis Sánchez.

Produce: ZIGURAT SOFTWARE, S. A., Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 Madrid. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE, S. A. Tel. (91) 458 16 48.

© ZIGURAT SOFTWARE, S. A. 1989. Prohibida la reproducción.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta defectuosa (sin la caja) en un sobre junto con tu dirección y recibirás otra en buen estado.