

BRONX

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

LA HISTORIA

Soy MANNY LOPEZ y he nacido en el Bronx. Mis padres son puertorriqueños y, trayendo consigo a mi hermano David, llegaron a Nueva York soñando con una nueva vida en la tierra de las oportunidades. Nuestra morada era una pequeña habitación en un edificio de departamentos y David y yo pasábamos casi todo el tiempo en las calles.

Un día los polis descubrieron a David cuando con otros compinches asaltaba la confitería del judío Moss. Moss chilló como un cerdo antes de que le destriparan, y los polis no tardaron en presentarse. David les plantó cara y quedó muerto sobre la calzada. Mis padres no pudieron resistir la pena ni la vergüenza y, sin más equipaje que el fracaso, volvieron a Puerto Rico. Me quedé solo en la gran ciudad con apenas trece años y tenía que encontrar urgentemente un sitio donde dormir. Asalté a un borracho a punta de navaja y así pude vivir sin problemas una semana, pero el Bronx es un sitio demasiado duro para una persona sola.

Sweating Tom me admitió en su pandilla de tiburones tras pasar unos durísimos ritos de iniciación. Recuerdo con especial terror cuando me marcaron el brazo con el símbolo de la aleta, había que resistir el dolor infernal sin emitir un solo grito. Los pandilleros quieren asegurarse de que si alguien es apresado difícilmente le harán hablar.

Luchábamos entre las pandillas para defender nuestros territorios, utilizábamos bates de béisbol, cadenas, cuchillos y rifles zip. Un rifle zip es una antena de coche que, gracias a un pasador para el gatillo, puede disparar balas del calibre 22. Las peleas eran duras, pero raramente teníamos víctimas mortales. Sweating Tom tuvo la desgracia de caer en una de ellas y el resto de los compinches me nombró su nuevo jefe por aclamación.

Los tiempos se han hecho mucho más duros. Los polis arrecian su persecución contra nosotros y es momento de la tregua para adoptar todas las pandillas una estrategia contra el enemigo común. Uno de los jefes debe dirigir la Asamblea, y qué mejor modo de elegirlo que una lucha entre todos ellos. El vencedor será considerado el REY DEL BRONX.

EL JUEGO

El juego consiste en una feroz lucha a muerte contra seis enemigos, cada uno de los cuales tiene una particular forma de atacar o defenderse.

Nuestro protagonista comienza la pelea con una serie de piezas y refuerzos, a modo de protección, en la cabeza, hombros, pecho y en las piernas. Estas protecciones las irá perdiendo a medida que reciba los golpes en cada una de ellas.

Básicamente, MANNY puede pegar puñetazos, patadas, ganchos, codazos y una enorme variedad de movimientos de defensa, e incluso cambiar el arma a la mano derecha para golpear con ella. Es recomendable, en muchos casos, atacar con el arma, ya que con alguna de ellas dispone de un radio de alcance muy superior al normal.

Es muy importante recordar que cada uno de los enemigos dispone de un comportamiento distinto de los anteriores, por lo que conviene fijarse en el modo de lucha antes de enfrentarse a ellos.

Para saber en qué estado se encuentran nuestras fuerzas, en el marcador aparecen dos brazos a modo de pulso que irán moviéndose según se vaya perdiendo o ganando energía. El brazo de la izquierda representa a MANNY y el de la derecha a su oponente.

CARGA DEL PROGRAMA

Spectrum cinta: Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Spectrum disco: Pulsa INTRO en la opción cargador.

Amstrad cinta: Pulsa CONTROL y ENTER.

Amstrad disco: Teclea RUN"DISC y pulsa RETURN.

MSX cinta: Teclea RUN"CAS:

MSX disco: Introduce el disco y enciende el ordenador, el programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

El programa puede manejarse con el teclado o con un joystick. El teclado es totalmente redefinible.

Teclado	Joystick	
Q	↑	Saltar
A	↓	Agacharse
O	←	Retroceder
P	→	Avanzar
Q + P	/	Defensa alta
Q + O	\	Defensa media
A + O	↙	Defensa baja
Q + SPACE	↑ + Fuego	Golpe alto
P + SPACE	→ + Fuego	Golpe medio
A + SPACE	↓ + Fuego	Golpe bajo
O + SPACE	← + Fuego	Cambia el arma de mano
H	H	Pausa

Para utilizar el arma hay que tenerla colocada en la mano derecha. Al andar, automáticamente se pasa el arma a la mano izquierda.

EQUIPO DE DISEÑO

Programa: Javier y Juan Carlos Arévalo.

Gráficos: Antonio López Areosa.

Música: Pablo Toledo.

Carátula: Alfonso Azpiri.

Producción: Javier Cano.