

# LOS INTOCABLES

## ESCENARIO

El juego se divide en diferentes secciones llenas de acción. Controlas el equipo de elite de Eliot Ness en su lucha contra el crimen y la maña. Destruye el almacén de los contrabandistas, desarticula y ataca por sorpresa a un grupo de mafiosos que intentan cruzar la frontera con un cargamento de licores, sobrevive al tiroteo del callejón, intenta capturar al contable de Capone en la Estación de Ferrocarril y destruye a uno de los matones más peligrosos en un último duelo sobre los tejados de la ciudad. Revive la peligrosa vida de Eliot Ness en el Chicago de los años 20.

Acaba con toda esa gentuza, encarcela a Capone y participa en la aventura más emocionante y peligrosa que hayas vivido mientras guías a los intocables a través de seis niveles de acción explosiva con un desenlace emocionante.

**Los intocables... vive la leyenda americana.**

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Amstrad

CPC 464: Inserta la cinta rebobinada en tu unidad de cassette, teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla a medida que aparecen en pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN.

(El símbolo | se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y @.)

CPC 664 y 6128: Conecta un unidad de cassette apropiada y comprueba que has conectado todos los cables como se define en el Manual de Instrucciones del usuario. Inserta la cinta rebobinada en la unidad de cassette, teclaea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclaea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

Nota: Amstrad 64K. Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad 128K: Las primeras tres secciones se cargan de una sola vez. Después sigue las instrucciones de pantalla para cargar los siguientes niveles.

### Spectrum cassette

1. Inserta la cinta en tu grabadora de cassette y comprueba que está totalmente rebobinada.

2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen están ajustados a sus niveles apropiados.

3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum +, carga el programa de la siguiente manera: Teclea LOAD"" (ENTER). (No hay espacio entre las dos comillas.) La comilla "" se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.

4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, intenta ajustar los controles de tono/volumen y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.

5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

48K: Este es un juego multicarga (5 partes). Una vez

cargada una de las partes, permanecerás en ese nivel hasta que lo completes. Cuando termines, sigue las instrucciones de pantalla para avanzar al nivel siguiente.

128K: Los primeros tres niveles se cargan al mismo tiempo. Después sigue las instrucciones de pantalla para seguir cargando los niveles.

## **Commodore**

Inserta la cinta de cassette en tu grabadora Commodore con la etiqueta hacia arriba. Comprueba que está totalmente rebobinada y que has desconectado todos los cables. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla —pulsa PLAY en el cassette—. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

Este es un juego multicarga (5 partes). Una vez cargada la sección, jugarás en ese nivel hasta que lo completes. Cuando termines, sigue las instrucciones de pantalla para pasar al nivel siguiente.

## **CONTROLES SPECTRUM, AMSTRAD**

El juego es controlado vía teclado o joystick. En este juego sólo puede participar un jugador.

### **Teclas preajustadas**

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

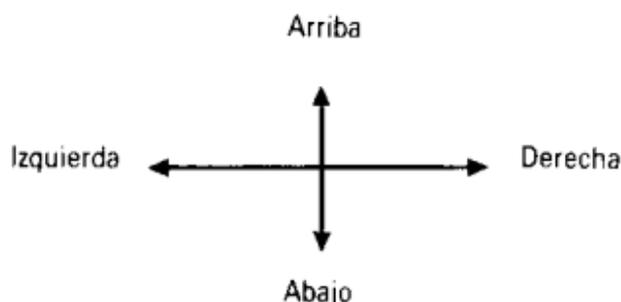
P: Derecha.

SPACE: Disparo.

H: Pausa en la partida. (Pulsa H mientras el juego está en pausa y terminarás la partida.)

Los controles del joystick y teclado pueden ser redefinidos desde la página del menú.

## Joystick



## CONTROLES COMMODORE

El juego es controlado vía teclado o joystick conectado a la puerta 2. En este juego sólo puede participar un jugador.

### Teclas preajustadas

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

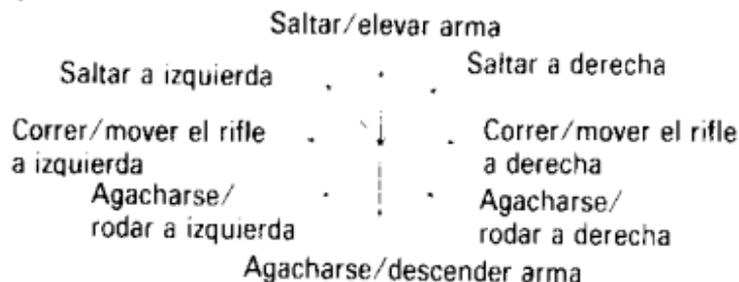
SPACE: Disparo.

Estas teclas pueden ser redefinidas desde la página del menú.

F1: Pausa.

RUN/STOP: Si te encuentras en pausa, terminará la partida.

### Joystick



## ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel aparece de izquierda a derecha.

### **Nivel 1**

Puntuación, tiempo restante, evidencia recogida, nivel de energía, armamento extra e indicador de dirección.

### **Nivel 2**

Cuatro intocables (aparecen en blanco cuando son activados), puntuación, tiempo restante y punto de mira inferior.

### **Nivel 3**

Cuatro intocables (aparecen en blanco cuando son activados), puntuación, tiempo restante e indicador de disparo.

### **Nivel 4**

Indicador de la energía de Ness, tiempo e indicador de la energía del bebé.

### **Nivel 5**

Stone, tiempo e indicador de la energía del contable.

### **Nivel 6**

Indicador de la energía de Ness, disparos restantes, puntuación y tiempo.

Tu puntuación aumenta por cada gángster que destruyes.

Ganas muchos puntos cada vez que completas un nivel.

Tu nivel de energía es representado por las caricaturas de los intocables. Cuanto más veas de Capone, más débiles serán los intocables. Cuando uno de los intocables muere, aparecerá una caricatura de Capone blandiendo un bate de béisbol.

## **EL JUEGO**

### **Sección 1: El almacén**

Descubres un almacén abandonado donde los hombres de Capone trafican ilegalmente con licores. Entra en el almacén y acaba con todos ellos. Ten en cuenta que este ataque por sorpresa no te dará muchos puntos, pero en el edificio se encuentran algunos de los contables de Capone a los que deberás capturar para reunir pruebas y evidencia de sus actividades. Una flecha te guiará a la evidencia. También puedes coger munición extra, así como tiempo y energía extra. Pulsa el botón disparo del joystick para disparar tu arma (Ness debe estar de pie).

### **Sección 2: El puente**

A partir de información, recogida en el almacén, intentarás hacerte con un gran cargamento de licores que entrará por una de las fronteras situadas entre Estados Unidos/Canadá. Armados con rifles, tú y tus hombres debéis confiscar el licor y evitar ser destruido por los secuaces de Capone. Para pasar de un Intocable a otro, vete hacia el extremo izquierdo o derecho de la zona de juego y selecciónalos pulsando el botón disparo del joystick. El intocable seleccionado aparecerá en blanco. Pulsa disparo para regresar a la zona principal del juego.

### **Sección 3: Los callejones**

Por información recogida en la frontera sabes que uno de los contables de Capone intenta huir del país con importantes pruebas de las actividades ilegales de Capone. Dirígete hacia la Estación de Ferrocarril e intenta capturarlo antes de que salga el tren.

Sin embargo, los hombres de Capone conocen tus planes e intentarán acabar contigo cueste lo que cueste. En tu camino hacia la estación te enfrentarás contra todo tipo de criminales. Elimina a todos estos matones si quieres llegar a la estación.

Para pasar de un intocable a otro o para recargar tu arma lejos del fuego enemigo entra en uno de los callejones traseros (moviendo el joystick a derecha). Pulsa el botón disparo del joystick para recargar el rifle. Cuando tus armas estén sin municiones, regresarás automáticamente contra la pared.

#### **Sección 4: La Estación de Ferrocarril**

Mientras Ness espera la llegada del contable ve a una mujer que sube la escalera con un cochecito de niño y decide ayudarla. Cuando se encuentra a la mitad de la escalera, aparece el contable de Capone escoltado por varios hombres armados que abren fuego inmediatamente. Ness suelta el cochecito, que cae escaleras abajo, y empieza a disparar contra los gánsters. Mientras tanto deberás guiar el cochecito a la parte inferior de la escalera evitando el fuego enemigo y cualquier otro obstáculo. Ten cuidado y no dispares contra gente inocente.

#### **Sección 5: El rehén**

Dándose cuenta que él es el único que queda en la estación, uno de los hombres de Capone coge al contable como rehén y amenaza con dispararle si Ness no deja las armas. Si quieres salir con vida de esta aventura y capturar al contable, tu compañero Stone deberá dispararte antes de que pase el tiempo límite y apuntar con gran precisión, porque no puede fallar el tiro.

#### **Sección 6: El tejado**

Con toda la evidencia recogida, Capone es llevado a los tribunales y sometido a juicio. Pero su principal pistolero, Frank Nitty, sigue vivo y en libertad. El es el asesino de tu amigo Malone y está dedicado a acabar

contigo. Destruye a Nitty en un último y sangriento tiroteo por los tejados de la ciudad.

## **SUGERENCIAS**

Aprende los trazados de los mapas para guiar con más facilidad a Ness y a sus hombres.

No pases demasiado tiempo en ninguno de los niveles.

Algunos miembros de los Intocables deben estar con vida para superar determinadas secciones del juego: la película te dará una pista.

Aprende cómo actúan los gánsters y desarrolla tácticas apropiadas que puedan acabar con ellos.

Cambia rápidamente entre los distintos intocables cuando bajen sus niveles de energía. Los Intocables ganan potencia y recuperan energía cuando están inactivos.

## **MSX**

Carga: RUN+CAS.

### **Teclas preajustadas:**

Arriba: O.

Abajo: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Pausa: STOP.

Disparo: SPACE.

## **CREDITOS**

™ © 1989 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

© 1989 Ocean Software Limited.



**LA  
PIRATERIA  
ES DELITO**