

THE UNTOUCHABLES

TM & © 1989 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

ATARI ST
CBM AMIGA

ocean



THE UNTOUCHABLES

THRILLING ACTION ON THE STREETS OF CHICAGO

Scenario

Original and diverse arcade-style sections put you in control of Eliot Ness's elite squad of Crime Busters. The Warehouse Bust, the Border Raid, the Alleyway shootouts, the Railway Station Confrontation and the Final Rooftop Duel enable you to re-live the knife-edge existence of Eliot Ness as you crusade through 1920's Chicago in search of Capone's retribution.

Take on the Mob as you lead the Untouchables on their most exciting and difficult mission!. With six levels of explosive action and a thrilling denouement.

THE UNTOUCHABLES.... LIVE AN AMERICAN LEGEND.

LOADING

ATARI ST/AMIGA 500

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears follow instructions for Amiga 500.

CONTROLS

ATARI ST

This game is controlled by Joystick only.

F10 - PAUSE ON/OFF

AMIGA

This game is controlled by Cursor Keys or Joystick.

SPACE BAR - FIRE

CAPS LOCK - PAUSE ON/OFF

STATUS AND SCORING

The following is displayed on screen:-

LEVEL 1

Score, time remaining, percentage of evidence collected, energy, rapid fire, time remaining and ammunition remaining.

LEVEL 2

Score, time remaining, percentage of liquor collected, and energy.

LEVEL 3

Score, time remaining, number of baddies remaining, energy, shotgun gauge.

LEVEL 4

Score, Ness's energy and baby energy. There is a Timer displayed in the Amiga version only.

LEVEL 5

Time remaining

LEVEL 6

Score, energy, gun status and time

SCORING

Your score is increased by shooting gangsters, collecting violin cases and ledger pages. Big bonuses are obtained for completing a level, on some levels a bonus will be awarded for time remaining.

GAMEPLAY

SECTION 1 - The Warehouse

You find out that Capone's thugs are working in a derelict warehouse, bootlegging liquor. You bust in on them in an attempt to break up their bonuses, as some of Capone's bookkeepers are present, and you must take the opportunity of capturing them in order to gather preliminary evidence of his activities. You must collect then ledger pages within the time limit. These pages will be dropped when you shoot a 'ledger carrying' baddy who will be indicated by an arrow. Violin cases and ledger pages must be collected immediately before they are removed. N.B. Amiga version - Ledger will remain on screen until it has been collected.

SECTION 2 - The Bridge

Acting on information gained from the warehouse raid, you attempt to thwart an illegal liquor run at the U.S./Canadian border. Armed with a Tommy gun you must find the liquor by avoiding and shooting Capone's henchmen, and collect it by shooting the bottles. First aid kits may be found on the bridge and shooting these will boost your energy level.

SECTION 3 - The Alleys

Getting a tip-off from one of the men at the border, you head for the train station where Capone's accountant is trying to leave the country. You must get to him (and the evidence) before the train leaves.

Capone's mob hear of your intentions and will try anything to thwart the Untouchables mission. As you progress through the streets of Chicago, on your way to the Train Station, you are confronted by ambushes at every turn. You must eliminate all of your attackers before you can safely reach the station.

Character can be changed when you are hiding behind the wall by pushing up or down on the joystick; Untouchables not in use will regain energy unless they are dead. Moving the Joystick left or right, depending on the alley, will allow you to look into

the alley; moving the Joystick again will allow you to swing into the alley and shoot or go back into hiding.

After firing twice you will automatically go back into hiding to reload your weapon.

SECTION 4 - The Train Station

As Ness awaits the arrival of the accountant, he helps a woman lift her baby in a pram up the stairs of the railway station. Before he reaches the top Capone's accountant arrives with an armed escort and opens fire. He lets go of the pram and starts to fire back.

You must guide the pram to the bottom of the concourse avoiding enemy fire and any obstructions. You must also avoid shooting any innocent bystanders as you try to destroy Capone's men.

SECTION 5 - The Hostage

Realizing he is the last one left in the Station, One of Capone's henchmen takes the accountant hostage at gunpoint and threatens to shoot him if you do not lay down your arms. You must shoot him within the time limit, scoring a perfect fatal hit, if you are to succeed.

SECTION 6 - The Rooftop

With the evidence all collected, Capone is in court for the trial. His head Hitman, Frank Nitty, is still at large however, and you must chase him across the court rooftop and avenge Malone's death. This is the final and bloody shootout which, if successful, will result in Nitty falling to his death.

To reload your gun move back into hiding and press fire on your Joystick. Shooting objects such as plant pots may give you extra time or energy.

HINTS AND TIPS

- Learn map layouts for increased manoeuvrability.
- Try not to hang around too long on any level. Keep moving.
- Learn how the mobsters act, to devise suitable tactics against them.
- Switch between your Untouchables quickly if one is low on energy

THE UNTOUCHABLES

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TM and ©1989 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

AMIGA

PROGRAMMING BY FRANK ROBINSON AND IAN MORAN

GRAPHICS BY ANY RIXON AND KAREN DAVIES

MUSIC BY KEITH TINMAN AND JOHNATHAN DUNN

ATARI ST

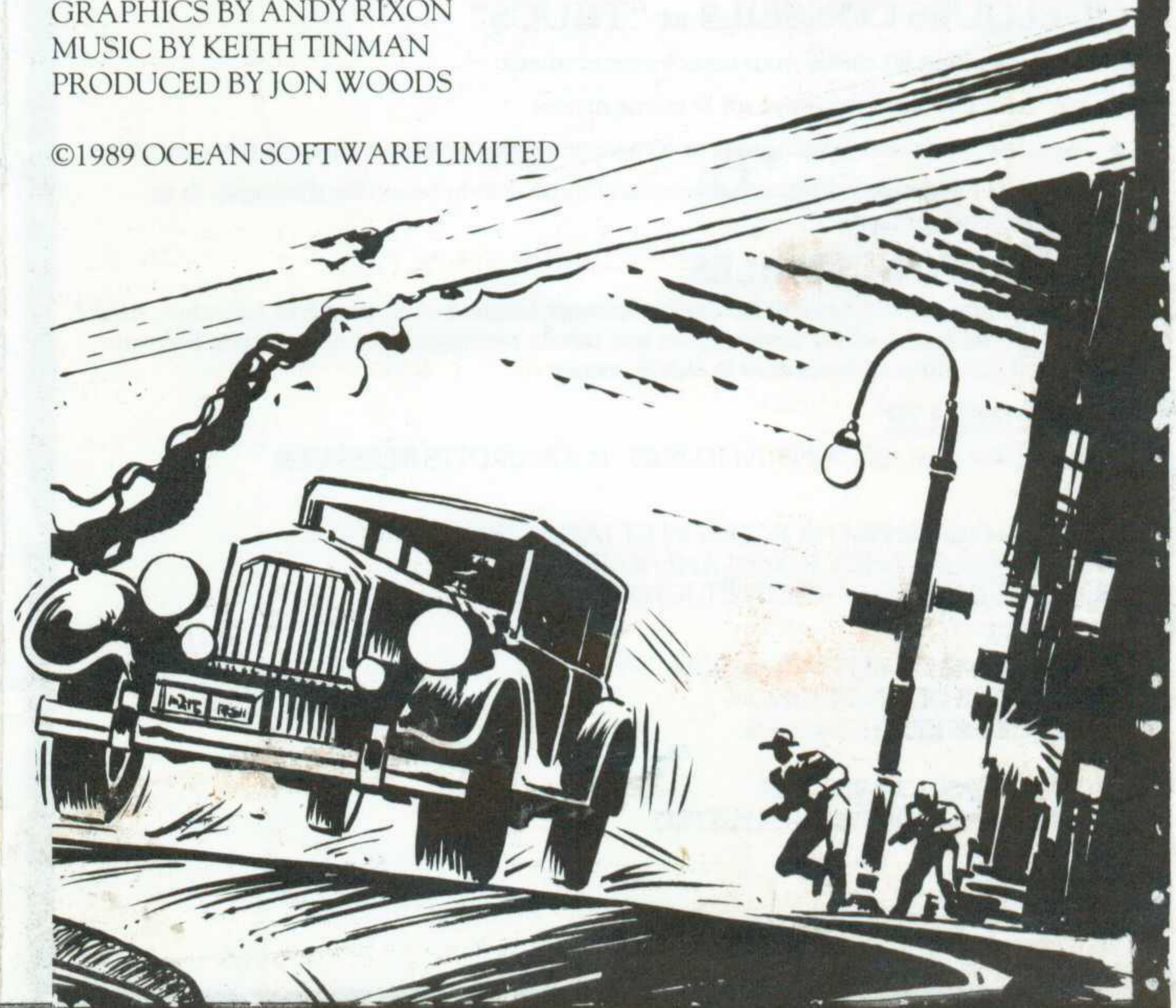
PROGRAMMING BY KEITH ROBINSON

GRAPHICS BY ANDY RIXON

MUSIC BY KEITH TINMAN

PRODUCED BY JON WOODS

©1989 OCEAN SOFTWARE LIMITED



THE UNTOUCHABLES

DES AVENTURES PASSIONNANTES DANS LES RUES DE CHICAGO

Scénario

Plusieurs sections, aussi originales que diverses, de ce jeu de style "arcade" vous donnent le commandement de la brigade d'élite d'Eliot Ness dont les membres luttent contre le gangsters. L'attaque de l'entrepôt, le raid à la frontière, les règlements de comptes dans les ruelles obscures, la confrontation à la Gare et, pour finir, le duel sur le toit, vous permettent de revivre la difficile existence d'Eliot Ness. Avec lui, vous irez à la recherche d'Al Capone dans le Chicago des années Vingt.

Luttez contre la "bande à Capone" avec vos Intouchables ("The Untouchables"), dans le cadre de leur mission la plus formidable...et la plus difficile. Une allure à tout casser, et un dénouement fort intéressant!

LES INTOUCHABLES...REVIVEZ UNE LEGENDE AMERICAINE

POUR CHARGER LE JEU

ATARI ST/AMIGA 500

Mettez sous tension votre ordinateur et votre unité de disque, puis placez le disque dans l'unité. Si vous avez deux unités, placez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran

AMIGA 1000

Introduisez le disque système; quand l'illustration du disque de travail "Workbench" apparaît, suivez les instructions pour AMIGA 500.

COMMANDES

ATARI ST

Le jeu se commander par levier seulement.

F10 PAUSE/MARCHE

AMIGA

Le jeu se commander par levier seulement.

BARRE D'ESPACEMENT FEU

MAJUSCULES PAUSE/MARCHE

ETAT ET SCORE

Le tableau affiche:

NIVEAU 1

Score, temps qui reste, pourcentage de preuves recueillies, énergie, feu rapide, temps et munitions qui restent.

NIVEAU 2

Score, temps qui reste, pourcentage d'alcool recueilli, et énergie.

NIVEAU 3

Score, temps qui reste, nombre d'ennemis qui restent, énergie et jauge des coups de feu.

NIVEAU 4

Score, jauge d'énergie de Ness et du bébé. Un indicateur du temps est affiché dans la version Amiga seulement.

NIVEAU 5

Temps qui reste.

NIVEAU 6

Score, énergie, jauge d'arme et du temps.

SCORE

Vous augmentez votre score quand vous tirez sur des gangsters, ramassez des étuis à violon et pages du Livre de Comptes. Des tas de points supplémentaires quand vous terminez un niveau. Dans certains niveau il vous seront accordés des points supplémentaires pour le temps qui reste.

LE JEU

SECTION 1 - L'entrepôt

Vous découvrez que la Bande à Capone travaille dans un entrepôt abandonné, où elle se livre au trafic des alcools. Vous surprenez les gangsters pour essayer d'arrêter leur trafic. Votre attaque vous apporte points supplémentaires, car certains des comptables d'Al Capone sont présents, et vous devez les saisir pour obtenir des preuves à l'appui de sa culpabilité. Vous devez recueillir dix pages du Livre de Comptes dans le délai précisé. Ces pages tombent quand vous abattez un gangster "porte livre" (indiqué par un flèche). Les étuis à violon et les pages du Grand livre doivent être immédiatement ramassés, avant qu'ils disparaissent. Version Amiga - le Grand Livre restera sur l'écran jusqu'à ce qu'il ait été recueilli.

SECTION 2 - Le Pont

Sur la base de ce que vous avez appris à l'entrepôt, vous essayez d'arrêter un transport d'alcool illicite à la frontière entre les USA et le Canada. Armés de fusils de chasse, vous devez trouver l'alcool, mais sans vous faire voir des sbires d'Al Capone et les abattant, et ramasser l'alcool en tirant sur les bouteilles. Vous trouverez des trousseaux de premiers secours sur le pont: tirez dessus pour élever votre niveau d'énergie.

SECTION 3 - Les ruelles

Informé par l'un des hommes qui étaient à la frontière, vous vous dirigez vers la gare ferroviaire, où le comptable d'Al Capone est en train d'essayer de s'enfuir. Vous devez le retrouver - avec ses preuves - avant le départ de son train. La Bande à Capone le sait, et va tout tenter pour faire échouer la mission des Intouchables. Pendant votre trajet dans les rues de Chicago, des guet-apens vous attendent constamment. Avant de pouvoir atteindre la gare, vous devrez éliminer tous vos ennemis. Vous pouvez changer les personnages pendant que vous êtes caché derrière le mur; il vous suffit de pousser la manette vers le haut ou les bas; les Intouchables inutilisés récupéreront leur énergie sauf s'ils sont morts. En poussant la manette vers la droite ou la gauche (selon la ruelle), vous pourrez jeter un coup d'oeil dans une ruelle; en actionnant à nouveau la manette, vous pourrez tirer et déboucher dans la ruelle et tirer, soit revenir dans votre cachette. Après avoir tiré deux fois, vous revenez automatiquement dans votre cachette.

SECTION 4 - La gare

En attendant l'arrivée du Comptable, Ness aide une femme à soulever son bébé, dans sa voiture d'enfant, jusqu'en haut des marches de la gare. Mais, avant d'atteindre la dernière marche, Ness voit le comptable principal d'Al Capone arriver avec une escorte armée. Ils ouvrent le feu. Ness abandonne la voiture d'enfant et commence à tirer. A vous de guider la voiture de bébé jusqu'en bas du hall de la gare en évitant le feu de l'ennemi et tous les obstacles. Vous devez également éviter de blesser des passants innocents quand vous tentez de détruire les hommes d'Al Capone.

SECTION 5 - L'otage

Réalisant qu'il ne reste plus que lui dans la gare, l'un des sbires d'Al Capone prend le comptable comme otage en le menaçant de son arme: il va le tuer dans cinq secondes si vous n'abandonnez pas vos fusils. Pour que vous réussissiez, vous devez le tuer d'un coup sûr avant la fin des cinq secondes.

SECTION 6 - Le toit

Toutes les preuves sont réunies, et Al Capone comparait devant le tribunal. Frank Nitty, son principal tueur à gages, demeure libre, et vous allez devoir le pour suivre sur le toit du Palais de Justice afin de venger la mort de Malone. C'est la dernière bataille; si vous réussissez, Nitty ira s'écraser sur le trottoir.

QUELQUES CONSEILS et "TRUCS"

- Apprenez bien les cartes: vous manoeuvrerez mieux.
- Ne restez pas trop longtemps sur le même niveau.
- Apprenez comment les gangsters se comportent, pour savoir comment lutter contre eux.
- Changez rapidement d'Intouchables quand ils ont perdu beaucoup d'énergie: ils se "rechargent" au repos!

THE UNTOUCHABLES

Son programme est la propriété de Ocean Software Limited et ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

TM et ©1989 PARAMOUNT PICTURES. TOUS DROITS RESERVES.

AMIGA

PROGRAMME DE FRANK ROBISON ET IAN MORAN
GRAPHIQUE DE ANDY RIXON AND KAREN DAVIES
MUSIQUE DE KEITH TNMAN ET JONATHAN DUNN

ATARI ST

PROGRAMME DE KEITH ROBISON
GRAPHIQUE DE ANDY RIXON
MUSIQUE DE KEITH TNMAN

PRODUIT PAR JON WOODS
©1989 OCEAN SOFTWARE LIMITED

THE UNTOUCHABLES - DIE UNBESTECHLICHEN

Mitreißende Action auf den Straßen von Chicago!

Die Geschichte

An verschiedenen Schauplätzen führen Sie die Spezialeinheit von Eliot Ness im Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Bei dem Sturm des Lagerhauses, dem Überfall an der Grenze, der Schießerei in den Straßen, der Konfrontation am Bahnhof und dem Duell auf den Dächern erwecken Sie Eliot Ness zu neuem Leben. Im Chicago des Jahres 1920, auf der Suche nach Capone.

Nehmen Sie die Herausforderung an und führen Sie die Unbestechlichen bei ihrer schwersten und aufregendsten Mission! In sechs Abschnitten voll explosiver Spannung und mitreißenden Abenteuern.

DIE UNBESTECHLICHEN ... ERLEBE EINE AMERIKANISCHE LEGENDE.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST und AMIGA 500

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Haben Sie zwei Diskettenlaufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A: und Diskette 2 in Laufwerk B:. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Beachten Sie die Hinweise auf dem Bildschirm.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A: ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

ATARI ST

Die Steuerung erfolgt über einen Joystick.

F10 - Pause an/aus

AMIGA

Die Steuerung erfolgt über die Tastatur oder einen Joystick.

Leerfeld - Feuern CAPS LOCK - Pause an/aus

Anzeigen und Punktwertung

Bildschirmanzeigen:

Abschnitt 1

Punkte, verbleibende Zeit, aufgenommene Beweise, Energie, Schnellfeuer-Waffe, Richtungsanzeige und Munition.

Abschnitt 2

Punkte, verbleibende Zeit, beschlagnahmter Alkohol und Energie.

Abschnitt 3

Punkte, Zeit, Anzahl verbleibender Gegner, Energie und Zieleinrichtung.

Abschnitt 4

Punkte, Energieanzeige für Ness und für das Kind. Auf dem Amiga erscheint zusätzlich die abgelaufene Zeit.

Abschnitt 5

Verbleibende Zeit.

Abschnitt 6

Punkte, Energie, Zustand der Waffe und Zeit.

Sie erhalten Punkte für jeden erschossenen Gangster, für Geigenkästen und Buchseiten.

Ein abgeschlossener Abschnitt bringt zusätzlich einen großen Bonus. In einigen Abschnitten wird auch die verbliebene Zeit gewertet.

Spielablauf

Abschnitt 1 - Das Lagerhaus

Sie ermitteln, daß Capones Gangster in einem leerstehenden Lagerhaus geschmuggelten Schnaps umschlagen. Sie stürmen das Gebäude, um diese Aktivitäten zu unterbinden. Durch den Überraschungsangriff sind Sie im Vorteil. Einige von Capones Buchhaltern sind anwesend und Sie müssen die Gelegenheit nutzen, und diese Leute festnehmen, um wichtige Beweise für Capones Machenschaften zu bekommen. Sie müssen in der vorgegebenen Zeit zehn Seiten der Buchhaltung aufnehmen. Diese Seiten lassen erschossene Buchhalter fallen, die durch Pfeile gekennzeichnet sind. Geigenkästen und Buchseiten bleiben nur kurz liegen und müssen darum sofort aufgenommen werden. Nur beim Amiga bleiben die Buchseiten liegen.

Abschnitt 2 - Die Brücke

Im Lagerhaus haben Sie Informationen erhalten, daß Schmuggler Alkohol über die Grenze zwischen den USA und Kanada bringen wollen. Mit Schußwaffen ausgerüstet müssen Sie und Ihre Männer den Alkohol finden und dabei Capones Handlanger umgehen. Den Alkohol nehmen Sie auf, indem Sie die Flaschen treffen. Auf der Brücke finden Sie Erste Hilfe Pakete, die Sie abschießen müssen, um Ihren Energievorrat zu erhöhen.

Abschnitt 3 - Die Allee

Nach einem Hinweis von einem der Männer an der Grenze, machen Sie sich auf den Weg zum Bahnhof, von dem aus einer von Capones Buchmachern den Staat verlassen will. Sie müssen ihn (und die Beweise) finden, bevor der Zug abfährt. Capones Leute hören von Ihren Absichten und werden alles versuchen, um die Unbestechlichen an der Erfüllung Ihrer Aufgabe zu hindern. Auf dem Weg durch die Straßen vom Chicago zum Bahnhof müssen Sie an jeder Ecke mit einem Hinterhalt rechnen. Um den Bahnhof sicher zu erreichen, müssen Sie alle Angreifer vernichten. Zum Wechseln des aktiven Unbestechlichen gehen Sie hinter die Wand und bewegen den Joystick nach oben oder unten. Inaktive, aber noch nicht getötete Figuren erneuern beim Warten ihre Energiereserven. Je nach Ihrem Standort drücken Sie den Joystick nach links oder rechts, um in die Allee zu sehen. Bewegen Sie den Joystick noch einmal, um zu feuern, oder wieder in Deckung zu gehen. Haben Sie beide Läufe abgefeuert, geht die Figur zum Nachladen automatisch aus der Schußlinie.

Abschnitt 4 - Der Bahnhof

Während Ness auf die Ankunft des Buchmachers wartet, hilft er einer Frau, ihren Kinderwagen die Treppe zum Bahnsteig hinaufzutragen. Bevor er oben ankommt, trifft Capones Buchmacher mit seinen Leibwächtern ein, die sofort das Feuer eröffnen. Ness läßt den Kinderwagen los und schießt zurück. Sie müssen den Kinderwagen durch das feindliche Feuer hindurch sicher nach unten bringen. Dann helfen Sie Ness, die Angreifer zu vernichten, dürfen dabei aber die unbeteiligten Passanten nicht gefährden.

Abschnitt 5 - Die Geisel

Als er bemerkt, daß er keine Chance mehr hat, nimmt der Letzte von Capones Leuten den Buchmacher als Geisel. Er verspricht, ihn zu erschießen, wenn Sie nicht die Waffen fallenlassen. Stone muß ihn in der vorgegebenen Zeit mit einem perfekten Treffer erschießen, damit Sie weiterkommen.

Abschnitt 6 - Auf den Dächern

Nachdem alle Beweise vorliegen, wird Capone festgenommen. Nur sein Vertrauter Frank Nitty ist noch in Freiheit. Sie müssen ihn über das Dach des Gerichtsgebäudes jagen und Malones Tod rächen. Das wird die letzte und wildeste Schießerei, bei der, wenn Sie erfolgreich sind, Nitty in den Tod stürzt.

Zum Nachladen gehen Sie in Deckung und drücken den Feuerknopf am Joystick. Beim Zerschießen einiger Objekte, wie beispielsweise Blumentöpfe, erhalten Sie zusätzliche Energie oder Zeit.

Tips und Tricks

- Merken Sie sich die Umgebung, damit Sie sich schneller zurechtfinden.
- Bleiben Sie nicht unnötig lange in einem Abschnitt. Bewegen Sie sich!
- Beobachten Sie die Aktionen der Gangster und entwickeln Sie Taktiken gegen sie.
- Schalten Sie schnell zwischen den Unbestechlichen um, wenn die Energie schwach wird.

THE UNTOUCHABLES - DIE UNBESTECHLICHEN

Der Programmcode unterliegt dem Copyright von Ocean Software Limited und darf ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TM und ©1989 PARAMOUNT PICTURES. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Amiga

Programmierung: Frank Robinson und Ian Moran
Grafiken: Andy Rixon und Karen Davies
Musik: Keith Tinman und Jonathan Dunn

Atari ST

Programmierung: Keith Robinson
Grafiken: Andy Rixon Musik: Keith Tinman
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
Produziert von Jon Woods

©1989 Ocean Software Limited