THE UNTOUCHABLES
COMMODORE 64/128

🇬🇧 ENGLISH 🇫🇷 FRANÇAIS DEUTSCH 🇮🇹 ITALIANO

OCEAN

TM & © 1989 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

THE UNTOUCHABLES
THRILLING ACTION ON *THE STREETS OF CHICAGO*
Scenario

Original and diverse arcade-style sections put you in control of Elliot 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 Elliot 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

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction – PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

The Game loads in five sections. Once a section has been loaded, you remain on this level until it has been completed. Then follow on screen instructions to progress onto the next level.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Follow on screen instructions.

CONTROLS

The game may be controlled by either keyboard or Joystick in port 2. This is a one player game only.
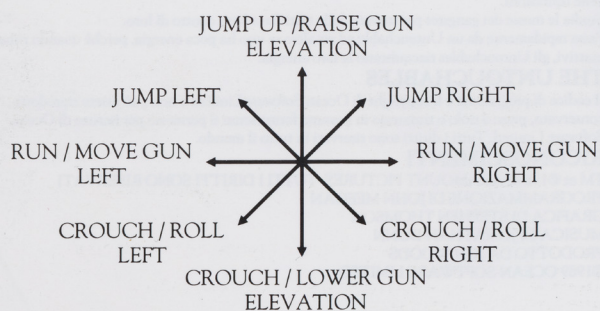
Preset Keys
Q   – UP
A   – DOWN
O   – LEFT
P   – RIGHT
SPACE   – FIRE

These keys can be re-defined from the menu page.

F1   – PAUSE
RUN/STOP   – IF PAUSED WILL ABORT THE GAME

JOYSTICK CONTROLS

```
        JUMP UP /RAISE GUN
            ELEVATION

  JUMP LEFT  \  |  /  JUMP RIGHT

RUN / MOVE GUN  ———  RUN / MOVE GUN
     LEFT       /|\      RIGHT

  CROUCH / ROLL  |  CROUCH / ROLL
     LEFT        |     RIGHT

        CROUCH / LOWER GUN
            ELEVATION
```

STATUS AND SCORING

PANEL DISPLAYS FROM LEFT TO RIGHT:-
LEVEL 1
Score, Time remaining, Evidence Collected, Energy, Extra weaponry and direction indicator.

LEVEL 2
Four Untouchables (highlighted in white if active), score, time remaining and sight down gun.

LEVEL 3
Four Untouchables (highlighted in white if active), score, time a shot gauge.

LEVEL 4
Ness energy gauge, time and baby energy gauge.

LEVEL 5
Score, time, accountant energy gauge.

LEVEL 6
Ness's energy gauge, shots left, score and time.

Your score is increased by shooting gangsters. Big bonuses are obtained for completing a level.

Your energy level is depicted by caricatures of the Untouchables. The more you see of Capone the weaker The Untouchables. When an Untouchable dies a Caricature of Capone wielding a baseball bat is depicted.

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 operation. However, this surprise attack yields a few bonuses, as some of Capones' bookkeepers are present, and you must take the opportunity of capturing them in order to gather preliminary evidence of his activities. An arrow will guide you to the evidence when it is present in the building. You may also pick up extra ammunition and extra energy.

You may press fire on your joystick to fire bullets only if Ness is standing on the ground.

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 shotgun you and your men must find the liquor by avoiding Capone's henchmen. Untouchables may be changed by going to the far right or far left of the playing area and selecting with your joystick. You chosen Untouchable will be highlighted in white. Pressing fire will return you to the main playing area on screen.

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.

You must enter the back street to change Untouchables (by moving joystick right) or reload away from enemy fire. Press fire on your joystick to reload your gun. When both your shots are used you will automatically return against the wall.

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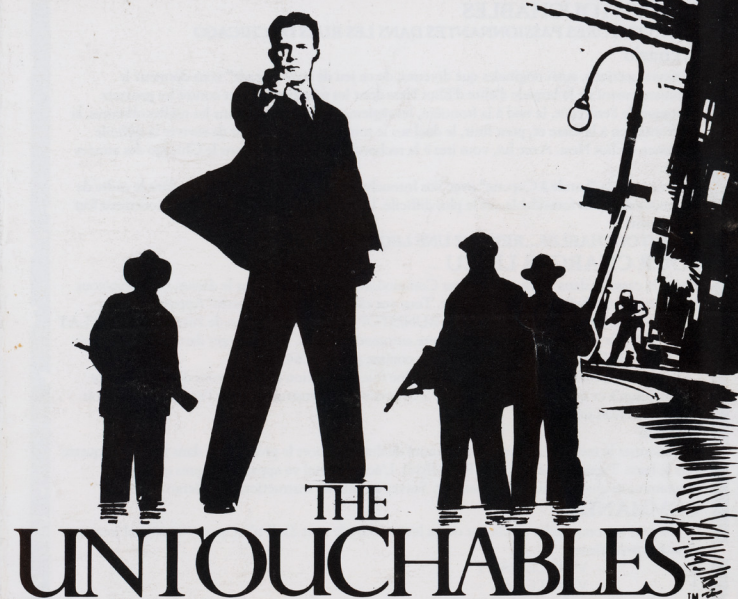
You must guide the pram to the bottom of the concourse avoiding enemy fire and any obstructions. You must also avoid shooting any innocent bystanders as your try to destroy Capone's men.

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 in five seconds if you do not lay down your arms. Stone must shoot him within that time, 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.

HINTS AND TIPS

- Learn map layouts for increased manoeuvrability.
- Try not to hang around too long on any level.
- Certain members of the Untouchables must remain alive for specific sections – The Movie may give you a clue.
- Learn how the mobsters act, to devise suitable tactics against them.
- Switch between your Untouchables quickly if one is low on energy as they regain power when inactive.

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

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 les 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 permettront de revivre la difficile existence d'Eliot Ness. Avec lui, vous irez à la recherche d'Al Capone dans le Chicago des années Vingt.

Lutter contre la "bande de 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

Placer la cassette dans votre enregistreur Commodore, face imprimée sur le dessus, et assurez-vous qu'elle est bien rebobinée jusqu'au début. Tous vos câbles sont-ils connectés? Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Suivez l'instruction de l'écran - PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour charger dans un C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez l'instruction comme pour le C64.

Le jeu est commandé en cinq sections. Une fois une section chargée, vous demeurez à ce niveau jusqu'à ce que vous l'ayez terminé. Suivez ensuite les instructions sur l'écran pour pouvoir passer au niveau suivant.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Allumez votre unité de disque, placez le programme dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN). L'écran initial se chargera alors puis quoi le programme se chargera automatiquement. Suivez ensuite les instructions sur l'écran

COMMANDES

Le jeu peut se commander au clavier ou au levier (dans le port 2). Il n'est pour un seul joueur.

Touches prédéfinies

Q	– VERS LE HAUT
A	– VERS LE BAS
O	– VERS LA GAUCHE
P	– VERS LA DROITE
SPACE	– POUR TIRER

CES TOUCHES PEUVENT ETRE REDEFINIES A PARTIR DE LA PAGE DU MENU.

F1 – PAUSE
RUN/STOP – SI LE JEU EST EN PAUSE, LE TERMINE

COMMANDE AU LEVIER

SAUT VERTICAL/RELEVEMENT ARME
SAUT VERS LA GAUCHE — SAUT VERS LA DROITE
COURIR/ARME VERS LA GAUCHE — COURIR/ARME VERS LA DROITE
ACCROUPIR/ROULEAU VERS LA GAUCHE — ACCROUPIR/ROULEAU VERS LA DROITE
ACCROUPIR/RELEVEMENT ARME
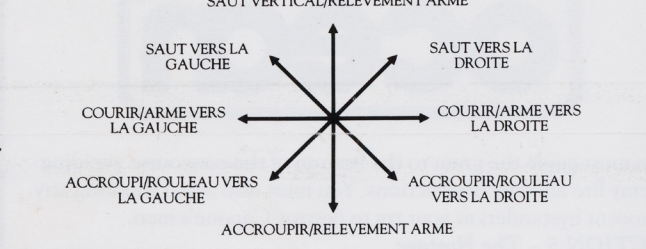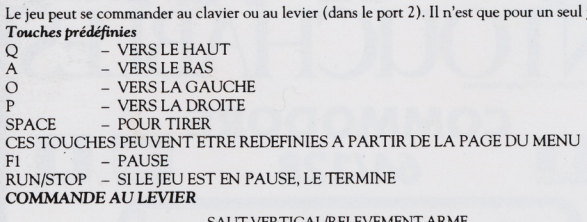
ETAT ET SCORE
LE TABLEAU AFFICHE, DE GAUCHE A DROITE:

NIVEAU 1
Score, temps qui reste, preuves recueillies, énergie, armes supplémentaires et indicateur de direction.
NIVEAU 2
Quatre Intouchables (en blanc si actifs), score, temps qui reste et arme visant vers le bas
NIVEAU 3
Quatre Intouchables (en blanc si actifs), score, temps et jauge des coups de feu
NIVEAU 4
Jauge d'énergie de Ness, temps et jauge d'énergie du bébé.
NIVEAU 5
Stone, temps et jauge d'énergie des comptables.
NIVEAU 6
Jauge d'énergie de Ness, coups restants, score et temps

Vous augmentez votre score quand vous tirez sur les gangsters. Des tas de points supplémentaires quand vous terminez un niveau!!

Votre niveau d'énergie est représenté par des caricatures des Intouchables. Plus vous voyez Capone, plus les Intouchables faiblissent. Quand un Intouchable meurt, l'écran présente une caricature de Capone brandissant une batte de baseball.

LE JEU

SECTION 1 – L'entrepôt

Vous découvrez que la Bande de 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 quelques avantages, car certains des comptables d'Al Capone sont présents, et vous devez les saisir pour obtenir des preuves à l'appui de sa culpabilité. Une flèche vous guidera vers ces preuves quand elles seront présentes dans l'entrepôt. Vous pourrez aussi recueillir des armes, du temps et de l'énergie supplémentaires.

Vous ne pouvez appuyer sur le bouton de tir de votre levier pour tirer les balles que si Ness est debout sur le sol.

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, vos hommes et vous devez trouver l'alcool, mais sans vous faire voir des sbires d'Al Capone. Pour changer les Intouchables, dirigez-vous bien à gauche de la barre de jeu, et faites votre sélection au levier. L'Intouchable que vous aurez choisi sera mis en évidence (en blanc). Un appui sur le bouton de tir vous ramènera à la zone de jeu principale de l'écran.

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 - avec ses preuves - avant le départ de son train.

La bande de Capone le sait, et va tout tenter pour faire échouer la mission des Intouchables. Pendant votre trajet le long des rues de Chicago, des guet-apens vous attendent constamment. Avant de pouvoir recharger votre arme, vous devez éliminer tous vos ennemis.

Pour changer les gangsters (en poussant votre levier vers le bas), où pour recharger votre arme, vous devez entrer dans la petite rue de derrière. N'oubliez surtout pas d'appuyer sur le bouton de tir de votre levier pour recharger. Une fois que deux coups auront été tirés, vous serez automatiquement renvoyé contre le mur.

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. 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 mal de la gare en évitant le feu de l'ennemi et tous les obstacles. Vous devez également éviter de blesser les 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, il faut vous débarrasser de vos fusils. Pour que vous réussissiez, Stone doit le tuer d'un coup sûr avant la fin des cinq secondes.

SECTION 6 – Le toit

Toutes les preuves sont réunies, et Al Capone comparaît devant le tribunal. Frank Nitty, son principal tueur à gages, demeure libre, et vous devoir le poursuivre sur le toit du Palais de Justice afin de venger la mort de Malone. C'est la dernière bataille; et si vous réussissez, Nitty sera contraint de s'écraser sur le trottoir.
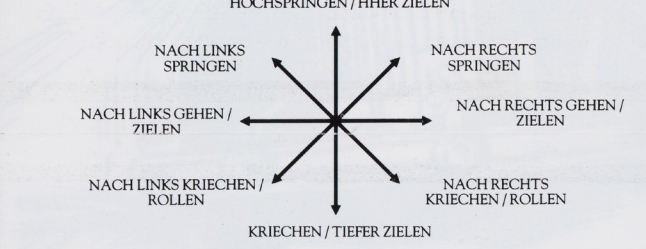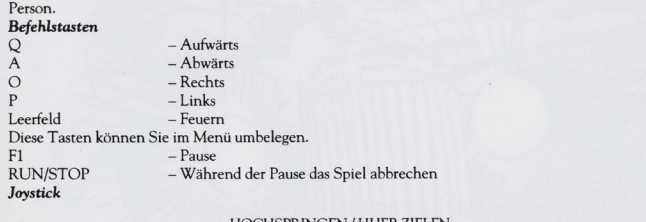
QUELQUES CONSEILS et "TRUCS"

- Apprenez bien les cartes: vous manoeuvrerez mieux.
- Ne restez pas trop longtemps sur le même niveau.
- Certains membres des Intouchables doivent demeurer vivants pour certaines sections spécifiques – Le film vous aidera peut-être à savoir lesquels.
- 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 il 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.

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, dem Schießerei in den Straßen, der Konfrontation am Bahnhof und dem Duell auf den Dächern erwecken Sie Eliot Ness zu neuem Leben. In 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!

DIE UNBESTECHLICHEN ... ERLEBE EINE AMERIKANISCHE LEGENDE.

LADEANWEISUNGEN

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 tippen Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

Das Spiel wird in fünf Teilen geladen. Haben Sie den jeweiligen Abschnitt beendet, befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

DISKETTE

Schalten Sie den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint der Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Die Steuerung erfolgt über die Tastatur oder einen Joystick im Port 2. Dies ist ein Spiel für eine Person.

Befehlstasten

Q	– Aufwärts
A	– Abwärts
O	– Rechts
P	– Feuern
Leerfeld	– Feuern

Diese Tasten können Sie im Menü umbelegen.

F1 – Pause
RUN/STOP – Während der Pause das Spiel abbrechen

Joystick

HOCHSPRINGEN / HHER ZIELEN
NACH LINKS SPRINGEN — NACH RECHTS SPRINGEN
NACH LINKS GEHEN / ZIELEN — NACH RECHTS GEHEN / ZIELEN
NACH LINKS KRIECHEN / ROLLEN — NACH RECHTS KRIECHEN / ROLLEN
KRIECHEN / TIEFER ZIELEN

Anzeigen und Punktewertung
Bildschirmanzeigen von links nach rechts:
Abschnitt 1
Punkte, verbleibende Zeit, aufgenommene Beweise, Energie, Zusatz- Waffen und Richtungsanzeige.
Abschnitt 2
Vier Unbestechliche (der aktivierte ist weiß hervorgehoben), Punkte, verbleibende Zeit, Zielrichtung.
Abschnitt 3
Vier Unbestechliche (der aktivierte ist weiß hervorgehoben), Punkte, Zeit, Zieleinrichtung.
Abschnitt 4
Energieanzeige für Ness, Zeit und Energieanzeige für das Kind.
Abschnitt 5
Stone, Zeit und Energie des Buchhalters.
Abschnitt 6
Energieanzeige für Ness, verbleibende Munition, Punkte und Zeit.
Sie erhalten Punkte für jeden erschossenen Gangster. Ein abgeschlossener Abschnitt bringt zusätzlich einen Bonus.
Ihr Energievorrat wird durch Karikaturen der Unbestechlichen angezeigt. Mit sinkender Energie wechselt die Darstellung immer mehr zu Capone. Stirbt ein Unbestechlicher, wird an dessen Stelle Capone mit einem Baseball-Schläger in der Hand dargestellt.

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 sie festnehmen, um wichtige Beweise für deren Schuld sicherzustellen. Ein Pfeil zeigt Ihnen den Weg zu diesen Beweisen, wenn sie sich im Gebäude befinden. Nur wenn Ness auf dem Boden steht, können Sie mit dem Feuerknopf Schüsse abfeuern.

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 Handlangern umgehen.
Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links können Sie die Unbestechlichen anwählen. Die angewählte Figur wird in weiß hervorgehoben. Durch Drücken des Feuerknopfes schalten Sie wieder auf das Spielfeld zurück.

Abschnitt 3 – Die Allee
Nach einem Hinweis von einem der Männer an der Grenze, machen Sie sich auf den Weg zum Bahnhof, wo dem Buchhalter des Staates 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 müssen Sie an die Seite gehen und den Joystick nach rechts drücken. Wenn Sie außerhalb des befindlichen Feuers sind, laden Sie mit dem Feuerknopf nach. Haben Sie beide Läufe abgefeuert, geht die Figur automatisch an der Schußlinie.

Abschnitt 4 – Der Bahnhof
Während Ness auf die Ankunft des Buchmachers wartet, hilft er einer Frau, Ihren Kinderwagen die Treppe zum Bahnhof hinaufzutragen. Bevor Ness die oberste Stufe erreicht, trifft Capones Buchmacher mit seinen Leibwächtern ein, die sofort das Feuer eröffnen. Ness läßt den Kinderwagen los und schießt zurück. Sie müssen Sie nun den Kinderwagen auf der befindlichen Feuer hindurch sicher nach unten bringen. Dann helfen Sie Ness, die Angreifer zu vernichten, dürfen dabei aber die unbeteiligten Passanten nicht verletzen.

Abschnitt 5 – Die Geisel
Als er bemerkt, daß er keine Chance mehr hat, nimmt der Letzte von Capones Leuten den Buchmacher als Geisel. Sie begreifen, ihn in einer fünf Sekunden zu erschießen, wenn Sie nicht die Waffen fallenlassen. Stone muß ihn in dieser 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. Dies ist der letzte und wildeste Schießerei, bei der, wenn Sie erfolgreich sind, Nitty in den Tod stürzt.
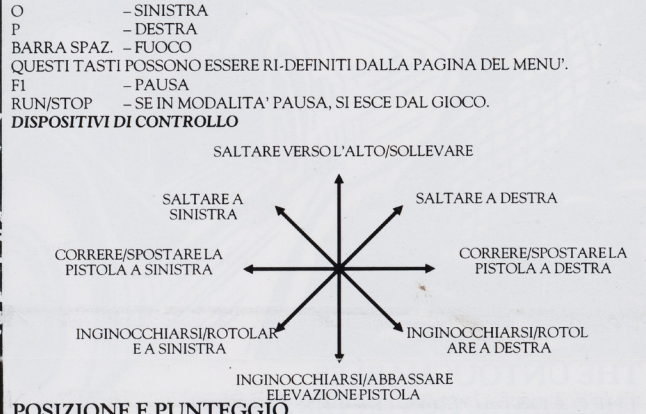
Tips und Tricks

- Merken Sie sich die Umgebung, damit Sie sich schneller zurechtfinden.
- Bleiben Sie nicht unnötig lange in einem Level.
- Einige der Unbestechlichen werden in bestimmten Abschnitten gebraucht und müssen daher am Leben bleiben – Hinweise bekommen Sie im Film hierzu.
- Beobachten Sie die Aktionen der Gangster und entwickeln Sie Taktiken gegen sie.
- Schalten Sie schnell zwischen den Unbestechlichen um, wenn die Energie schwächer wird. Inaktiv regenerieren sie ihre Energie.

THE UNTOUCHABLES – DIE UNBESTECHLICHEN

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.

THE UNTOUCHABLES
ELETTRIZZANTE ATTIVITA' NELLE STRADE DI CHICAGO

Scenario

Nelle originali e varie sezioni simili ai giochi elettronici nelle sale di gioco ti trovi a capeggiare la squadra di elite di Eliot Ness, alla caccia dei gangster. L'irruzione nel magazzino, la scorreria di frontiera, le sparatorie nei vicoli, il confronto alla stazione ferroviaria ed il duello finale sui tetti ti faranno rivivere la vita sul filo del rasoio di Eliot Ness durante le sue lotte degli anni '20 nell'intento di agguantare Al Capone.

Fronteggia la sua banda e guida "The Untouchables" (gli Intoccabili) nella loro più difficile ed entusiasmante missione! con i suoi livelli di azione esplosiva ed un epilogo elettrizzante.

LE UNTOUCHABLES...RIVIVI UNA LEGENDA AMERICANA.

CARICAMENTO

Mettere la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto, assicurandosi di averla riavvolta fino all'inizio. Premere il tasto MAIUSCOLE ed il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguire le istruzioni a video. PREMERE PLAY SULLA CASSETTA. Questo programma si carica automaticamente. Per il caricamento del C128, digitare GO 64 (INVIO), quindi seguire le istruzioni per il C64.

NOTA: Questo gioco si carica in diverse parti – seguire le istruzioni a video.

DISCO

Selezionare la modalità 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD "*",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva ed il programma si caricherà automaticamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Il gioco si controlla con la tastiera o il joystick nella porta 2. Questo è un gioco per un solo giocatore.

Tasti pre-definiti

Q	– SU
A	– GIU'
O	– SINISTRA
P	– DESTRA
BARRA SPAZ.	– FUOCO

QUESTI TASTI POSSONO ESSERE RI-DEFINITI DALLA PAGINA DEL MENU'.

F1 – PAUSA
RUN/STOP – SE IN MODALITA' pausa, SI ESCE DAL GIOCO
DISPOSITIVI DI CONTROLLO

SALTARE VERSO L'ALTO/SOLLEVARE
SALTARE A SINISTRA — SALTARE A DESTRA
CORRERE/SPOSTARE LA PISTOLA A SINISTRA — CORRERE/SPOSTARE LA PISTOLA A DESTRA
INGINOCCHIARSI/ROTOLARE A SINISTRA — INGINOCCHIARSI/ROTOLARE A DESTRA
INGINOCCHIARSI/ABBASSARE ELEVAZIONE PISTOLA

POSIZIONE E PUNTEGGIO
I PANNELLI INDICANO, DA SINISTRA A DESTRA:
LIVELLO 1
Il punteggio, il tempo a disposizione, le prove raccolte, l'energia, le armi aggiuntive e l'indicatore di direzione.
LIVELLO 2
I quattro Untouchables (evidenziati in bianco se attivi), il punteggio, il tempo e l'indicatore colpi.
LIVELLO 4
L'indicatore di energia di Ness, il tempo e l'indicatore d'energia del bambino.
LIVELLO 5
Stone, l'indicatore del tempo e dell'energia del ragioniere.
LIVELLO 6
L'indicatore di energia di Ness, i colpi rimasti, il punteggio ed il tempo.
Il punteggio aumenta sparando ai gangster. Vengono guadagnati punti extra ogniqualvolta si porta a termine un livello.
Il livello di energia viene illustrato con caricature degli Untouchables. Più Al Capone ci sono, più deboli sono gli Untouchables. Quando uno degli Untouchables muore, comparirà la caricatura di Al Capone con in mano una mazza da baseball.

ESECUZIONE DEL GIOCO]

SEZIONE 1 – Il magazzino
Vieni a sapere che la banda di Al Capone è all'opera in un magazzino derelitto, imbottigliando liquori. Irrompi nel loro covo nel tentativo di interrompere la loro operazione. Questo attacco nasconde una piacevole sorpresa, in quanto sono presenti nel magazzino alcuni dei ragionieri di Al Capone, e dovrai approfittare dell'occasione per catturarli per raccogliere le prove preliminari delle sue attività. Una freccia ti guiderà verso le prove, quando sono presenti nel magazzino. Potrai anche raccogliere delle munizioni, tempo ed energia aggiuntivi. Potrai premere il pulsante di tiro sul joystick per sparare soltanto se Ness è in piedi.

SEZIONE 2 – Il ponte
In base alle informazioni raccolte durante l'attacco al magazzino, cercherai di arrestare un traffico illecito di liquori al confine tra gli USA e il Canada. Armato con un fucile, dovrai, con l'aiuto dei tuoi uomini, trovare i liquori evitando gli scagnozzi di Al Capone. Si possono cambiare gli Untouchables spostandosi al massimo verso destra o verso sinistra nell'area di gioco e scegliendoli con il joystick. Gli Untouchables prescelti verranno evidenziati in bianco. Premendo il pulsante di tiro ritornerai all'area di gioco principale sullo schermo.

SEZIONE 3 – I vicoli
Grazie ad un'informazione ricevuta da uno degli uomini alla frontiera, ti dirigi verso la stazione ferroviaria, ove il ragioniere di Al Capone sta cercando di lasciare il paese. Devi catturarlo (e le prove) prima della partenza del treno.
La banda di Al Capone scopre le tue intenzioni e farà di tutto per ostacolare la missione degli Untouchables. Mentre avanzi lungo le strade di Chicago, in direzione della stazione ferroviaria, ad ogni curva ti trovi faccia a faccia con un'imboscata. Devi eliminare tutti i tuoi nemici per poter raggiungere la stazione sano e salvo.
Devi entrare nelle strade nell'angolo per cambiare gli Untouchables (spostando il joystick verso destra) o ricaricare le munizioni lontano dal fuoco nemico. Premi pul pulsante di tiro sul joystick per ricaricare la pistola. Quando avrai esploso entrambi i proiettili, ritornerai automaticamente contro la parete.

SEZIONE 4 – La stazione ferroviaria
Mentre Ness attende l'arrivo del ragioniere, aiuta una donna a portare la carrozzina con il suo bambino in cima alla scalinata della stazione ferroviaria. Prima di raggiungere la cima delle scale, arriva il ragioniere di Al Capone con una scorta armata, e apre il fuoco. Lascia andare la carrozzina e comincia a rispondere al fuoco. Tu devi cercare di dirigere la carrozzina verso il fondo della sala, evitando il fuoco nemico ed altri ostacoli. Devi anche cercare di evitare di sparare a spettatori innocenti mentre cerchi di eliminare gli uomini di Al Capone.

SEZIONE 5 – L'ostaggio
Dopo essersi reso conto di essere l'ultimo degli uomini rimasto nella stazione, uno degli scagnozzi di Al Capone prende il ragioniere come ostaggio minacciando di ucciderlo entro cinque secondi, se non getti le tue armi. Se vuoi sopravvivere, Stone deve ucciderlo entro cinque secondi, colpendolo in una parte vitale.

SEZIONE 6 – In cima ai tetti
Una volta raccolte tutte le prove, Capone è in tribunale per il processo. Il suo killer principale, Frank Nitty, è ancora in libertà; è tuo compito inseguirlo sui tetti del tribunale e vendicare la morte di Malone. È questa la sanguinosa sparatoria finale che, se avrà successo, vedrà Nitty cadere nel vuoto.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Impara bene le mappe per manovrare meglio i tuoi uomini.
Cerca di non rimanere troppo in nessun livello.
Certi membri degli Untouchables non devono morire per determinate sezioni; il film ti potrà dare delle ispirazioni.
Studia le mosse dei gangster per trovare delle tattiche adatte contro di loro.
Passa rapidamente da un Untouchable ad un altro se ha una ridotta energia, perchè quando rimangono inattivi, gli Untouchables riacquistano la loro energia.

THE UNTOUCHABLES

Il codice di programma è il copyright di Ocean Software Limited e non può essere riprodotto, conservato, preso a noleggio o trasmesso in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.