

QUALITY ACTION!

"Great stuff... one addictive mean game!"
"... in an Untouchable class of its own".
CRASH SMASH
94%

BRILLIANT GRAPHICS!



Screen shots taken from various computer formats



5 013156 412257



THE UNTOUCHABLES



THE UNTOUCHABLES



TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved.

THRILLING ACTION ON THE STREETS OF CHICAGO

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.

LOADING

Press SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. 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.

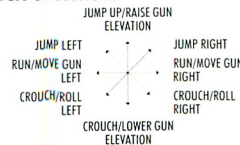
CONTROLS

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



STATUS & 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. 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. 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. Your chosen Untouchable

will be highlighted in white. Pressing fire will return you to the main playing area on screen.

SECTION 3 - THE ALLEYS. 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.

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 you try to destroy Capone's men.

SECTION 5 - THE HOSTAGE. Realising 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.

ELETTORIZZANTE ATTIVITA NELLE STRADE DI CHICAGO

CARICAMENTO

Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente.

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

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



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. Irrrompi nel loro covo nel tentativo di interrompere la loro operazione.

Sono presenti nel magazzino anche 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

del munizioni, tempo ed energia aggiuntiva. Potrà 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 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. Ti dirigi verso la stazione ferroviaria, dove il ragioniere di Al Capone sta cercando di lasciare il paese. Devi catturarlo (e le prove) prima della partenza del treno. Devi eliminare tutti i tuoi nemici per poter raggiungere la stazione sano e salvo.

Devi entrare le strade malfamate per cambiare gli Untouchables (spostando il joystick verso destra) o ricaricare le munizioni lontano dal fuoco nemico. Premi il pulsante di tiro sul joystick per ricaricare la pistola. Quando sono stati utilizzati 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 sotto tiro e minaccia di

ucciderlo entro cinque secondi se tu non getti le tue armi. Se vuoi sopravvivere, Stone deve ucciderlo entro i cinque secondi, colpendolo in una parte vitale.

SEZIONE 6 - IN CIMA DI TETTI. Una volta raccolte tutte le prove, Capone è in tribunale per il processo. Il suo killer

principale, Frank Nitty, è ancora in libertà; e tuo compito inseguirlo sui tetti del tribunale e vendicare la morte di Malone. E' questa la sanguinosa sparatoria finale che, se avrà successo, vedrà Nitty cadere nel vuoto.

TM and © 1989 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1989 Ocean Software Ltd.

The Hit Squad,
P.O. Box 350,
Manchester.
M60 2LX