



THE UNTOUCHABLES

TM & © 1989 Paramount Pictures All Rights Reserved

ATARI ST
CBM AMIGA

ocean[®]

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 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.

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 troussees 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 soit 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 comparaît 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

