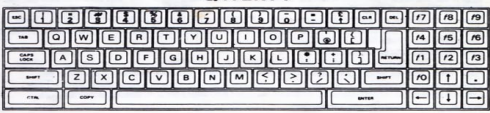
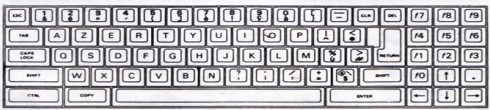


ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD
 Les instructions de commande du clavier pour ce jeu
 sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si
 l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les
 touches à utiliser seront celles situées de la même façon
 que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme
 ci-dessous).

QWERTY

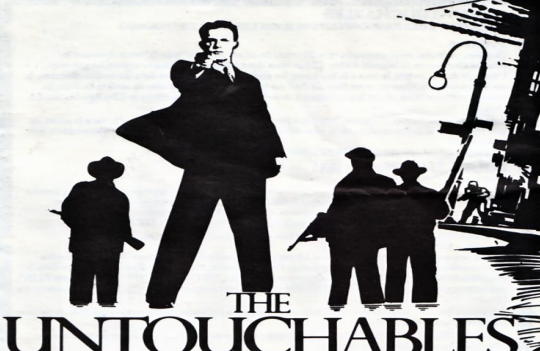


AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche
 correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



THE UNTOUCHABLES
 AMSTRAD CPC 464/664/6128 SPECTRUM 48/128/+2/+3
 OCEAN

THE UNTOUCHABLES
THRILLING ACTION ON THE STREETS OF CHICAGO

Scénario
 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 the 'Untouchables' as you crusade through 1920's Chicago in search of Capone's rebirth. 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.

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows: Type LOAD* (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The * is obtained by pressing the SYMBOL, SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

48K. The game loads in 5 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.

128K. The first three levels load in one part then follow on screen instructions for further levels as required.

SPECTRUM +3 DISK
 Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically. Please ensure disk is drive throughout game - follow on screen instructions.

AMSTRAD CPC 464
 Place the rewound cassette in the deck, type RUN* and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a screen attached then type 1 TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN* and press ENTER/RETURN key.

(The 1 symbol is obtained by holding shift and pressing the 0 key.)
CPC 664 and 6128
 Connect suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type 1 TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN* and press ENTER/RETURN key follow the instructions as they appear on screen.

PLEASE NOTE: Amstrad 64K: This is a multi-load game, follow on screen instructions. Amstrad 128K: The first sections load in one part then follow on screen instructions to load further levels as required.

DISK
 Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type 0H86 and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN*DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS
 The game may be controlled by either keyboard or Joystick.

Press Keys
 Q — UP
 A — DOWN
 ← — LEFT
 → — RIGHT
 SPACE — FIRE
 — PAUSE GAME

(Pressing H while game is paused will abort the game)
 THE JOYSTICK AND KEYS CAN BE RE-DEFINED FROM THE MENU PAGE.
JOYSTICK

UP
 LEFT RIGHT
 DOWN

STATS AND SCORING
PANEL DISPLAYS FROM LEFT TO RIGHT:
LEVEL 1
 Score, Time remaining, Evidence Collected, Energy, Extra weaponry and direction indicator on top right of screen.
LEVEL 2
 Score, Time remaining, sight, energy level and below this a liquor seized indicator.
LEVEL 3
 Score, time remaining, shotgun gauge, energy level and liquor seized indicator.
LEVEL 4
 Score, Ness's energy and baby energy.
LEVEL 5
 Score, Time, Stone's energy and Accountant's energy.
LEVEL 6
 Score, Time and Energy.

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.

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 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.

SECTION 2
 Acting in 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 and your men must find the liquor by avoiding Capone's henchmen and collect it by shooting the barrels until they explode. Untouchables may be changed by going to the left or right of the play area and shooting the bottom right corner of the character icon that appears on screen.

SECTION 3 - The Alley
 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.

Characters can be changed only when in a defensive position against the wall, and by moving to the character icon and shooting the bottom right of it.

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. You may replenish your energy by running over medical packs.

SECTION 5 - The Rooftop
 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 ten seconds if you do not lay down your arms. You must shoot him within that time, scoring a perfect fatality hit, if you are to succeed.

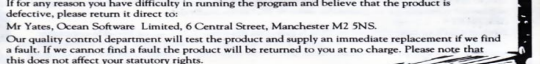
SECTION 6 - The Rooftop
 With the evidence all collected, Capone is in court for the trial. His head hitman, Frank Nitty, is still at large however, and you must chase him across the court rooftop and avenge Malone's death. This is the final and bloody shootout which, if successful, will result in Nitty 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
 TM and © 1989 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
 PROGRAMMING BY JAMES HIGGINS
 GRAPHICS BY MARTIN MCDONALD
 MUSIC BY JOHNATHAN DUNN
 PRODUCED BY JON WOODS
 © 1989 OCEAN SOFTWARE LTD



LES UNTOUCHABLES
DES AVENTURES PASSIONNANTES DANS LES RUES DE CHICAGO
Scénario
 Plusieurs sections, aussi originales que diverses, de ce jeu de type "arcade" vous donnent le commandement d'une brigade d'élite d'Elliot 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'Elliot 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 UNTOUCHABLES...REVIVEZ UNE LEGENDE AMERICAINE
POUR CHARGER LE JEU
CPC 464
 Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone, tapez RUN* et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez 1 TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN* puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (On obtient le symbole ¶ en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche 0).
Cassette - CPC 664 et 6128
 Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone et tapez 1 TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN*, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.
ATTENTION - Amstrad 64K: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.
Amstrad 128K: Les premières sections se chargent en une seule fois. Suivez après les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.
Disquette
 Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez 1 DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenez tapez RUN*DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES
 Le jeu peut être commandé au clavier ou au levier (dans le port 2). Il n'est que pour un seul joueur.
Touches pré-définies:
 Q — VERS LE HAUT O — VERS LA GAUCHE
 A — VERS LE BAS P — VERS LA DROITE
SPACE — POUR TIRER
H — PAUSE LE JEU
 (On peut abandonner le jeu en appuyant sur H si le jeu est en pause)
LE LEVIER ET LES TOUCHES PEUVENT ETRE REDEFINIES A PARTIR DE LA PAGE DU MENU
COMMANDE AU LEVIER

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 à droite en haut de l'écran.
NIVEAU 2
 Score, temps qui reste, viseur, niveaux d'énergie et un indicateur de l'alcool saisi.
NIVEAU 3
 Score, temps qui reste, jauge des coups de feu, niveau d'énergie, indicateur de l'alcool saisi.



NIVEAU 4
 Score, jauge d'énergie de Ness et du bébé.
NIVEAU 5
 Score, temps et jauge d'énergie de Stone et du comptable.
NIVEAU 6
 Score, temps et énergie.

Niveau 6
 Vous augmentez votre score quand vous tirez sur des gangsters. Des tas de points supplémentaires quand vous terminez un niveau. Dans certains niveaux il vous sont accordés des points supplémentaires pour le temps qui reste.
 Votre niveau d'énergie est représenté par des caricatures des Intouchables. Plus vous voyez Capone, plus les Intouchables faiblissent.

LE JEU
SECTION 1 - L'Entrepôt
 Vous découvrez que Capone travaille dans un entrepôt abandonné, où il se livre au trafic de 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 capturer pour obtenir des preuves 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.

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 par les autres d'Al Capone et les abattant, et ramasser l'alcool en tirant sur les barils jusqu'à ce qu'ils explosent.

SECTION 3 - Les Ruelles
 Informé par l'un des hommes au étage 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 gues qui vous attendent constamment. Avant de pouvoir atteindre la gare, vous devrez éliminer tous vos ennemis.

SECTION 4 - La Gare
 En attendant l'arrivée du Comptable, Ness aide une femme à soulever son bébé, dans sa voiture enfante, 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 des marches de la gare. Vous devez tirer sur les obus et les gues qui vous empêchent de tirer. Vous devez blesser des passants innocents quand vous tentez de détruire les hommes d'Al Capone. Vous pouvez augmenter votre énergie en passant au dessus de provisions médicales.

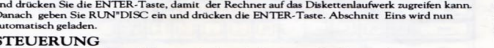
SECTION 5 - Le Toit
 Réalisant qu'il ne reste plus que lui dans la gare, l'un des sbires d'Al Capone prend le comptable comme otage en le menaçant de son arme: il va le tuer dans cinq secondes si vous n'abandonnez pas vos fusils. Pour sauver la vie du comptable, vous devez également devoir de Justice 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.
 ● 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.

GENERIQUE
 TM et © 1989 PARAMOUNT PICTURES. TOUS DROITS RESERVES.
 PROGRAMME DE JAMES HIGGINS
 GRAPHIQUE DE MARTIN MCDONALD
 MUSIQUE DE JOHNATHAN DUNN
 PRODUIT PAR JON WOODS
 © 1989 OCEAN SOFTWARE LIMITED

THE UNTOUCHABLES - DIE UNBESTECHLICHEN
Mitregende Action auf den Straßen von Chicago!
Die Geschichte
 An verschiedenen Schauplätzen führen Sie die Spezialeinheit von Elliot 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 dem Dachwerk erwachen Sie Elliot 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: Sie müssen voll explorativer Spannung und mitreißenden Abenteuer.
DIE UNBESTECHLICHEN ... ERLEBE EINE AMERIKANISCHE LEGENDE.
LADENANWEISUNGEN
CPC 464 KASSETTE
 Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN* ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. In ein Diskettenlaufwerk eingeschlossen, geben Sie 1 TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN* ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen ¶ erhalten Sie, indem Sie die gelblicher Shift-Taste die 0-Taste betätigen.)
CPC 664 und 6128 KASSETTE
 Schließen Sie einen geeigneten Kassettenspieler an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie 1 TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN* ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.
HINWEIS
 Auf Rechnern mit 64K-Bit wird das Hauptprogramm geladen, das die Spielschritte dann bei Bedarf nachfolgt. Bei Rechnern mit 128K werden die ersten drei Abschnitte sofort geladen, und die Stufen 5 und 6 bei Bedarf nachgeladen. Beachten Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.
CPC DISKETTE
 Legen Sie die Programmplatte mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie 1 DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN*DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen.
STEUERUNG
 Die Steuerung erfolgt über die Tastatur oder Joystick. Dies ist ein Spiel für eine Person.
Befehlstasten
 Q / Aufwärts A - Obwärts O - Rechts P - Links Leerfeld - Feuerm H - Pause (Während der Pause brechen Sie das Spiel mit H ab)
 Die Tasten und den Joystick können Sie im Menü umlegen.
Joystick



Anzeigen und Punkterwertung
 Bildschirmanzeigen von links nach rechts:
Abchnitt 1
 Punkte, verbleibende Zeit, aufgenommene Beweise, Energie, Zusatz- Waffen und Richtungsanzeige im oberen Bildschirmrand.
Abchnitt 2
 Punkte, verbleibende Zeit, Zielrichtung, Energie und darunter eine Alkohol-Anzeige.
Abchnitt 3
 Punkte, Zieleinrichtung, Energie und Alkohol-Anzeige.
Abchnitt 4
 Punkte, Energieanzeige für Ness und Energiezeitige für das Kind.
Abchnitt 5
 Punkte, Zeit, Stones Energie und Energie des Buchhalters.
Abchnitt 6
 Punkte, Zeit und Energie.
 Sie erhalten Punkte für jeden erschossenen Gangster. Ein abgeschlossener Abschnitt bringt zusätzlich einen großen Bonus.
 Ihr Energieverstand wird durch Karikaturen der Unbestechlichen angezeigt. Mit sinkender Energie wechselt die Darstellung immer mehr auf Capone.

Spielablauf
Abchnitt 1 - Das Lagerhaus
 Sie ermittelt, daß Capones Gangster in einem leerstehenden Lagerhaus geschmuggeltes Schnaps umhüllen. Sie müssen das Geldein, um diese Aktivitäten zu unterbinden. Durch den Überraschungserfolg 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 Mischgeschäften zu bekommen. Ein Pfeil zeigt Ihnen den Weg zu diesen Beweisen, wenn sie sich im Gebäude befinden. Auf ihrem Weg finden Sie zusätzliche Waffen, Zeit und Energie.
Abchnitt 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 Handlager umgehen. Nun, Aufnehmen schießen Sie auf den Kanister, bis Sie explodieren.
 Zum Wechsel der Unbestechlichen gehen Sie ganz nach rechts oder links und schießen auf die rechte untere Ecke des Zeichens, das auf dem Bildschirm erscheint.
Abchnitt 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.
 Capone 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 von Chicago muss der Bahnhof müssen Sie in jeder Ecke mit einem Hinterhändler rechnen. Um den Bahnhof sicher zu erreichen, müssen Sie alle Angreifer vernichten.
 Zum Wechsel des aktiven Unbestechlichen müssen Sie an die Seite gehen, das Figuren-Symbol austauschen und aus der rechte untere Ecke feuern.
Abchnitt 4 - Der Bahnhof
 Während Ness auf die Ankunft des Buchmachers wartet, hilft er einer Frau, ihren Kinderwagen die Treppe zum Bahnhofsgeleise hinaufzuführen. Bevor er oben ankommt, trifft Capones Buchmacher mit seinen Leibwächern ein, die sofort das Feuer eröffnen. Ness läßt den Kinderwagen los und schließt 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. Mit den Medizin-Paketen erhöhen Sie Ihre Energie. Laufen Sie einfach darüber hinweg.
Abchnitt 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 in fünf Sekunden zu erschießen, wenn Sie nicht die Waffen fallenslassen. Sie müssen ihn in dieser Zeit mit einem perfekten Treffer erschießen, damit Sie weiterkommen.
Abchnitt 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 Malone tödlich rächen. Das wird die 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 Abschnitt.
 ● Einige der Unbestechlichen werden in bestimmten Abschnitten gebraucht und müssen daher am Leben bleiben - Hinweise können Sie im Film finden.
 ● Beobachten Sie die Aktionen der Gangster und entwickeln Sie Taktiken gegen sie.
 ● Schalten Sie schnell zwischen den Unbestechlichen um, wenn die Energie schwächer wird. Inaktiviert 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.
DANKSAGUNGEN
 TM und © 1989 PARAMOUNT PICTURES. ALLE RECHTE VORBEHALTEN
 Programmierung: James Higgins Grafiken: Martin McDonalds Musik: Jonathan Dunn Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Bräder Produziert von Jon Woods
 © 1989 Ocean Software Limited