



So with a freshly oiled Gatling, and the wisecrack from some punk about the Untouchables not having washed for three years still ringing in his ears, the "G Man" set out ready for some action.

## GAMESPLAY

Lt Sharkey is controlled by a **MOUSE** connected to the relevant port on the 16-Bit machine. Moving the mouse allows the line of fire to be targeted at a particular gangster on the screen.

**Left Hand Mouse Button -** Gatling Gun  
**Right Hand Mouse Button -** Molotov Cocktail

The ammunition that Sharkey has at his disposal is shown at the bottom of the screen. The number of Molotovs he has remaining is shown on the right hand side of the playing area. The gangsters have had a tip-off, and direct hits with their bullets, knives and molotovs are registered above Sharkey's ammunition.

However, shooting snipers on the screen that appear in windows and behind boxes gives Sharkey the following:

**First Aid Box -** patches up Sharkey's wounds and increases his fighting energy.

**Ammunition Clips -** refills his Gatling Gun with extra rounds.

**Bottles -** replenishes Lt Sharkey's store of devastating Molotovs.

## SHARKEY'S MOLL

### ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer and place the **SHARKEY'S MOLL** disk in the drive. The game then loads automatically.

### AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer. When the 'Workbench' prompt appears, insert the **SHARKEY'S MOLL** disk in the drive, and the game then loads automatically.

### THE BRIEF

Downtown Chicago 1926 - a festering pit of vice and corruption. The kinda place where hanging around on street corners involves lengths of rope, angry mobs, and a boy scout ability with knots.

It takes a special kinda law enforcement officer to even think about stepping out onto the streets, and even then only with a hearty breakfast and a patented bullet proof vest. An' that kinda guy just so happens to be you, Lt Sharkey - Champion of Justice 'n' the American way.

It was a cold day in the Windy City. Lt Sharkey left his office downtown, to force a meet with Rubbers Malone, the local gangland boss. He knew it wouldn't be easy - Hell, life was never easy these days !!

The city was going downhill - fast. Where else would arson be regarded as major urban renewal ? Nope Chicago sure ain't for the faint of heart.

The Shoot-Outs take place over the following locations:

**13th Madison and Clyne**

**Rubber Malone's Hooch Factory**

**Chicago City Hall Building Site**

**1st Avenue and Main**

**The Docks Malone's Warehouse**

Lt Sharkey is out to equal the score, and bring back his Moll !!

Program & Graphics: Lee Briggs  
Additional Graphics: John Hansford  
Music & FX: Sound Images  
Made in UK

'Zeppelin Platinum' is a trading name of Zeppelin Games Limited.

The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games Limited and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Limited.

## SHARKEY'S BEZIRK

### ATARI ST LADEANWEISUNGEN

Computer einschalten und die Programmdiskette 'SHARKEY'S MOLL' in das Diskettenlaufwerk einlegen. Das Spiel ladet nun automatisch.

### AMIGA LADEANWEISUNGEN

Computer einschalten. Wenn die Eingabeaufforderung "Arbeitstisch" erscheint, bitte die Programmdiskette 'SHARKEY'S MOLL' in das Diskettenlaufwerk einlegen, das Spiel ladet nun automatisch.

## EINFÜHRUNG

Chicago Innenstadt 1926 - ein stinkendes Loch der Kriminalität und Korruption. Ein Ort, an dem das Herumlungern an Straßenecken gefährlich war, denn wütender Pöbel und Lynchmen waren hier an der Tagesordnung.

Es muss schon ein besonderer Gesetzeshüter sein, der auch nur daran denkt sich auf diese Straßen zu trauen, und auch dann nur, wenn er ordentlich gefühlstücker hat und eine patientenartige Kugelsichere Weste trägt. Und diese Art von Mann bist Du, Leutnant Sharkey - Sieger der Gerechtigkeit in der Amerikanischen Weise.

Es war an einem kalten Tag in dieser windigen Stadt. Leutnant Sharkey verließ sein Büro in der Innenstadt um ein Treffen mit 'Rubber Malone, dem hiesigen Gangsterboss, herauszufordern. Er wußte es würde nicht leicht werden - Aber was soll's, das Leben in dieser düsteren Zeit war längst nicht mehr leicht!!

Mit der Stadt ging es steil bergab. Wo sonst wurde Brandstiftung als Hauptmittel zur Stadtsanierung betrachtet? Nein, Chicago war sicher nichts für Leute mit schwachen Herzen.

Also, sein "MG" klingelt geölt, der Witz irgendeines Idioten über die "Stinkenden Unantastbaren" klingelte noch in seinen Ohren, so ging er hinaus, vorbereitet auf alles was kommen sollte.

## SPIELANLEITUNG

Leutnant Sharkey wird mittels einer Maus gesteuert, die an die entsprechende Buchse Ihres 16 Bit Computers angeschlossen ist. Durch das Bewegen der Maus wird die Schulinie auf einen bestimmten Gangster auf dem Bildschirm gezielt.

**Linke Maus-Taste -** Maschinengewehr (MG)  
**Rechte Maus-Taste -** Molotov Cocktail

## LA BAMBOLA DI SHARKEY

### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DI ATARI ST

Accendere il computer e mettere nel comando il disco SHARKEY'S MOLL. Il gioco allora si carica automaticamente.

### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DI AMIGA

Accendere il computer. Quando la richiesta "Workbench" appare, inserire il disco SHARKEY'S MOLL nel comando ed il gioco quindi si carica automaticamente.

## INFORMAZIONE DI FONDO

Nel centro della città di Chicago 1926 - una fossa in suppurazione di vizio e corruzione. Il tipo di luogo dove gironzolare dietro agli angoli della strada implica lunghezze di corda, folla irritata, ed abilità da boy scout con i nodi.

Ci vuole uno speciale tipo di agente preposto all'applicazione della legge prima di perfino pensare ad avventurarsi per le strade, ed anche allora soltanto dopo aver fatto una buona colazione e con una camicia brevettata a prova di pallottola. E quel tipo accade per caso che debba essere proprio tu, Tenente Sharkey - Campione di Giustizia all'Americana.

Era un giorno freddo nella Città Ventosa. Il Tenente Sharkey lasciò il suo ufficio giù in città, deciso ad incontrare Rubbers Malone, il capo dei gangster locali. Egli ben sapeva che non sarebbe stato facile - Al Diavolo, la vita non è mai facile in questi giorni!!

La città andava in declino - velocemente. In quale altro posto l'incendio doloso verrebbe considerato alla pari di un principale rinnovamento urbano? No, Chicago certamente non è posto per gente senza coraggio.

Così con una Gatling oleata di fresco, e la spiritosaggine da parte di qualche teppista circa gli Intoccabili che non si sarebbero lavati da circa tre anni ancora risuonando nelle sue orecchie, l'Agente Investigativo Federale si mise in marcia pronto per qualsiasi evento.

## IL GIOCO

Il Tenente Sharkey è controllato da un TOPO connesso all'apertura appropriata di una macchina da 16-Bit. Muovendo il TOPO la linea di fuoco verrebbe ad essere diretta sul bersaglio di un particolare gangster sullo schermo.

**Pulsante Topo di Sinistra -** Fucile Gatling.  
**Pulsante Topo di Destra -** Molotov Cocktail

Die Munition, die Sharkey zur Verfügung steht, wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Anzahl der ihm verbleibenden Molotov Cocktails wird auf der rechten Seite des Spielgebiets angezeigt. Die Gangster erhielten einen Tip, ihre direkten Treffer mit Kugeln, Messer und Molotov Cocktails werden über Sharkeys Munitionsanzeigeregistriert.

Dennoch, durch Erschießen der Scharfschützen, die hinter Fensterscheiben und Kisten erscheinen, erhält Sharkey folgende Extras:

Erstthilfekasten verbindet seine Wunden und erhöht seine Kampfkraft.

**Patronengurt - Flaschen -** Extra Munition für sein MG  
füllt Leutnant Sharkeys Lager mit den verwüstenden Molotov Cocktails

Die Schieereien werden an den folgenden Orten ausgetragen:

**Ecke 13. Madison und Clyne**

**Rubber Malones Fucilefabrik**

**Chicagos Rathaus-Baustelle**

**Ecke 1. Avenue und Main (Hauptverkehrsstraßen)**

**Der Hafen**

**Malones Lager**

Leutnant Sharkey will abrechnen und seinen Bezirk wiederhaben.

Zusätzliche Graphik: Lee Briggs  
Graphik: John Hansford  
Musik und Ton: Sound Images  
Hergestellt im Vereinigten Königreich (UK)

'Zeppelin Platinum' ist ein Handelsname der Zeppelin Games Ltd.

Der Programmcode, Graphik, Musik und die künstlerische Arbeit dieses Spiels unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Zeppelin Games Limited reproduziert, gelagert oder verliehen werden.

© Zeppelin Games Limited 1991, PO Box 17  
Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

Il tipo di munizione che Sharkey ha a sua disposizione è mostrato alla base dello schermo. Il numero di Molotovs che gli rimangono è mostrato sulla parte destra dell'area di gioco. I gangsters hanno avuto una soffiatina e vengono registrati colpi diretti con i loro proiettili, coltelli e molotovs al di sopra delle munizioni di Sharkey.

Tuttavia, franchi tiratori che sparano sullo schermo e che appaiono alle finestre e dietro scatole da Sharkey il seguente:

**Scatole di pronto soccorso -** rappa le ferite di Sharkey ed aumenta la sua energia di combattimento.  
**Caricatori di munizione -** riempie il suo fucile Gatling con più cartucce.  
**Bottiglie -** riempie il magazzino del Tenente Sharkeys con molotovs devastanti.

La regolazione dei conti con sparatorie ha luogo nelle seguenti località:

**13mo Madison e Clyne**

**Fabbrica di Alcol di Rubber Malone**

**Luogo di Costruzione del Municipio di Chicago**

**Prima Avenue e Main**

**Il Complesso Portuario**

**Magazzino di Malone**

Il Tenente Sharkey è fuori per uguagliare il punteggio e per portare indietro la sua Bambola!!

Programmi e Disegni: Lee Briggs  
Extra Disegni: John Hansford  
Musica & FX: Sound Images  
Fabbricato in Gran Bretagna

'Zeppelin Platinum' è un nome commerciale per Zeppelin Games Limited.

Il codice del programma, disegni, musica e contenuto artistico di questo gioco sono proprietà riservata di Zeppelin Games Limited e non possono essere riprodotte, immagazzinate o noleggiare senza il permesso scritto di Zeppelin Games Limited.

© 1991 Zeppelin Games Limited, PO Box 17  
Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP