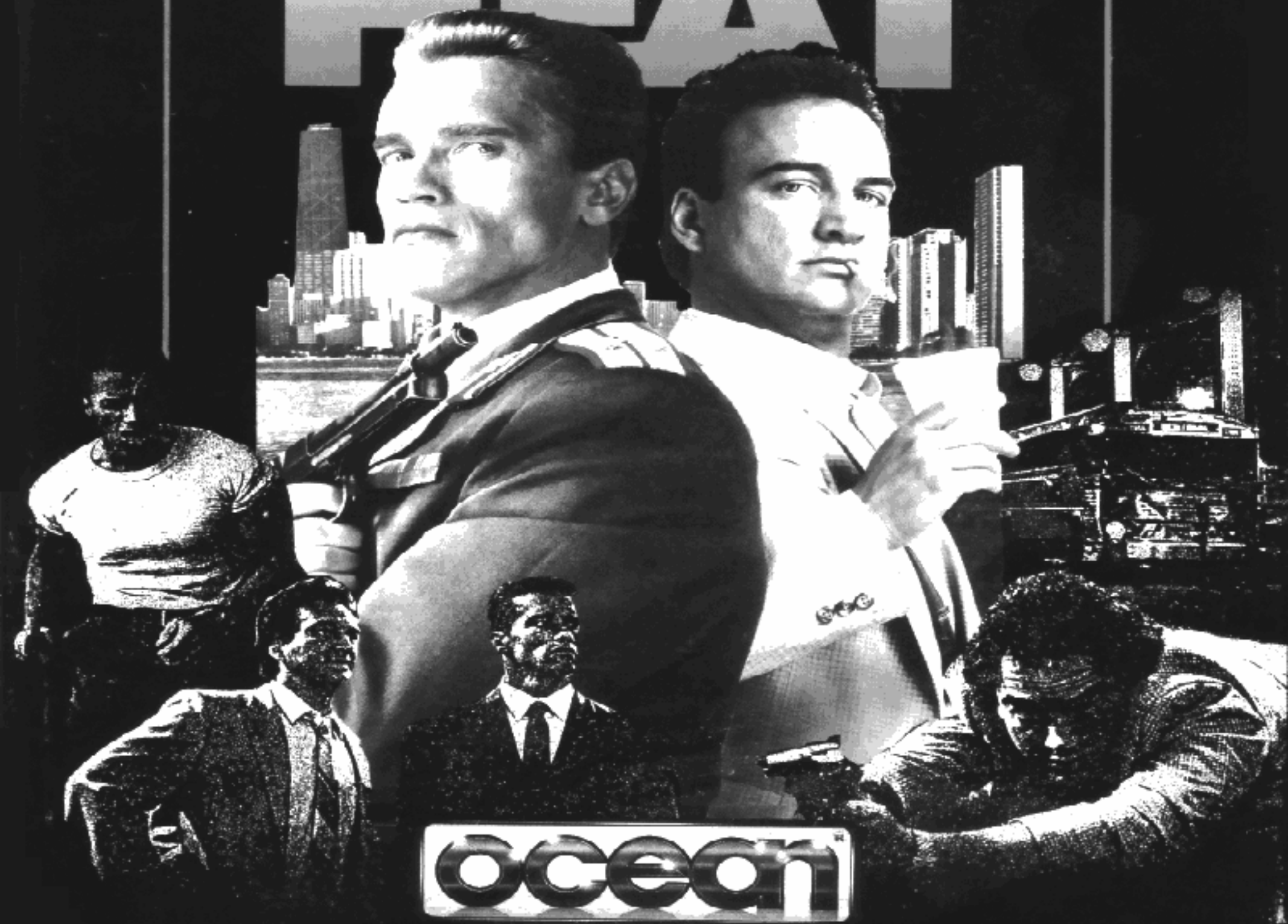


RED HEAT



DOUBLE DETENTE

C'est l'alerte ... et la poursuite est lancée, l'Est et l'Ouest s'alliant pour traquer un trafiquant de drogue soviétique. Les deux détectives, l'un russe, l'autre américain utilisent des méthodes très différentes pour la capture de leur proie; mais ensemble, ils sont confrontés aux éléments les plus redoutables de la pègre de Chicago.

Livrez bataille sur quatre niveaux d'action rude et difficile comportant de nombreuses intrigues secondaires afin de tester votre ingéniosité et votre dextérité ... Entrez dans le feu de l'action — pour l'Alerte Rouge.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette un dans le lecteur un. Ce programme se chargera automatiquement. Suivre les instructions à l'écran.

AMIGA 500

Placer la disquette dans le lecteur de disquette A et mettre en marche l'ordinateur, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Placer la disquette système dans le lecteur, quand l'icône de travail apparaît, insérer la disquette et le programme se chargera ensuite automatiquement et commencera à passer.

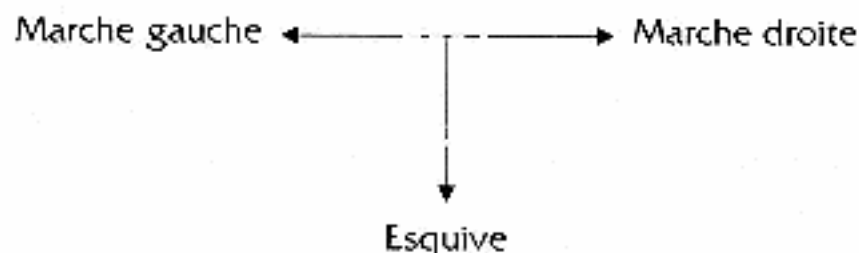


**DOUBLE
DETENTE**

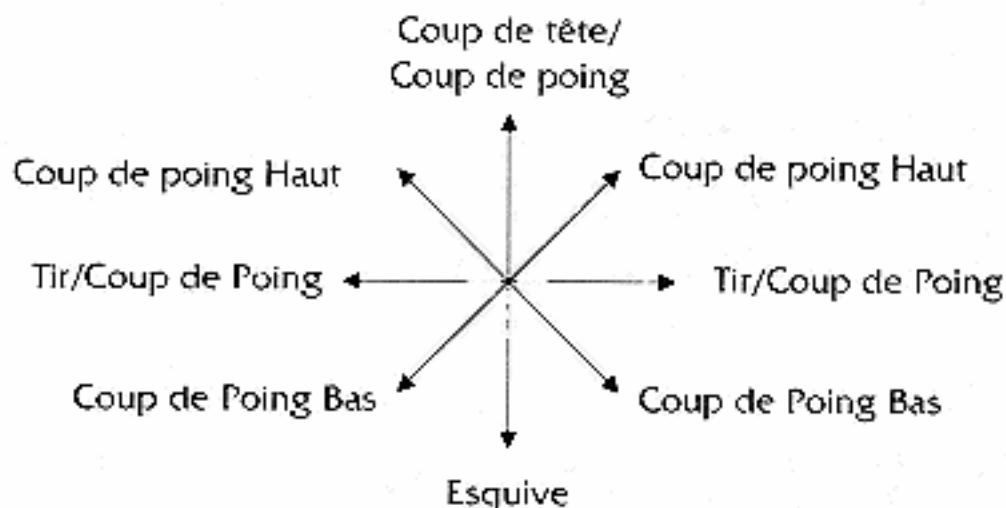
COMMANDES

Danko est contrôlé à l'aide du levier de la façon indiquée ci-dessous:

Sans bouton feu enfoncé ...



Avec bouton feu enfoncé ...



Différents éléments de 'bonus' peuvent être ramassés et utilisés en 'appuyant sur feu' quand on est placé au-dessus d'eux.

LE JEU

Vous êtes Capitaine Ivan Danko, le super flic de la Criminelle de Moscou et vous devez retrouver Viktor Rostavili — identifié comme le chef d'un réseau international de trafic de drogue.

**DOUBLE
DETENTE**

Le jeu comprend 4 niveaux d'action dynamique, chacun plus difficile que le précédent. Vous commencez le combat dans un sauna russe où seuls vos talents au combat au corps à corps vous permettront de triompher d'une succession permanente de criminels.

L'action se déplace ensuite à Chicago où le moscovite doit faire face à un monde du crime différent. Le choc culturel qui en résulte et l'affrontement terrifiant avec les "Têtes propres" du trafic vous amène à une confrontation finale avec Viktor lui-même.

Pour terminer chaque section, déplacez Danko dans le paysage, trimphez des différents adversaires que vous rencontrez et restez sur le qui-vive pour les stades de bonus où vous pourrez obtenir de l'énergie et une puissance de tir dont vous aurez peut-être besoin par la suite.

STATUT ET SCORE

Le principal 'écran de statut' affiché entre les niveaux indique le score du moment, le nombre de 'vies' restantes, le stade du moment et le numéro de difficulté du niveau.

Le principal 'écran de jeu' indique en haut et à droite le nombre de balles restantes (si il y en a), en haut et à gauche le total de l'énergie restante (attention, ceci n'est pas affiché en permanence) et en haut au milieu de l'écran l'indicateur de ramassage'.



**DOUBLE
DETENTE**



CONSEILS PRATIQUES

- Essayez de réserver vos balles aux bandits les plus redoutables.
- Les objets de bonus ne vous aideront pas tous.
- Baissez-vous pour éviter les objets qui passent au vol.
- De grandes choses peuvent se trouver dans de petites boîtes!
- Faites attention à certaines infirmières costauds.

DOUBLE DETENTE

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

©1988 Carolco Pictures Inc. Tous Droits Réservés.

Musique de Jonathan Dunn

Conception de Special FX

Graphique de Karen Davies

Programme de Joffa Smiff (CBM AMIGA — conversion de Frank Robinson)

Produit par Paul Finnegan et D C Ward

©1989 Ocean Software Ltd.

**DOUBLE
DETENTE**