

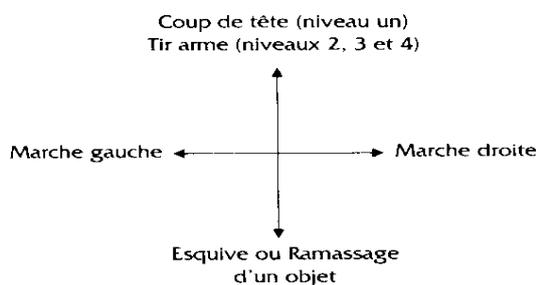
DOUBBLE DETENTE

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.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier de la façon indiquée ci-dessous:



Pour donner un coup de poing, appuyer sur le bouton FEU seulement.

Clavier

Haut Q
Bas A
Gauche O
Droite P
Feu M

(Différents éléments de bonus peuvent être ramassés et utilisés en se baissant 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.

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 et le stade du moment.

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 et en bas au milieu de l'écran l'indicateur de ramassage.

Tir dans la section de bonus: un score de plus de 500 permet d'obtenir de l'énergie supplémentaire et un score de plus de 550 vous accorde une puissance de tir supplémentaire.

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.

RED HEAT

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.

GENÉRIQUE

©1988 Carolco Pictures Inc. Tous Droits Réservés.

Musique de Jonathan Dunn

Conception de Special FX

Graphique de Ivan Davies et Jed Bolling

Programme de James Bagley

Produit par Paul Finnegan et D C Ward

©1989 Ocean Software Ltd.