

# **DOUBLE DRAGON**™

## **DISTRIBUTION**

**BILLY LEE** : mesure 1 m 78, pèse 74 kgs. Billy a commencé à apprendre le Kung Fu à l'âge de 12 ans et est devenu Maître Sosaiken de Kung Fu à 20 ans.

**JIMMY LEE** : mesure 1 m 78, pèse 77 kgs. Jimmy est le frère jumeau de Billy et est également maître en arts martiaux.

**LOPAR** : mesure 1 m 72, pèse 79 kgs. Il a des "droite/gauche" terribles et il aime par dessus tout lancer des bidons d'huile.

**ABOBO** : mesure 1 m 90, pèse 75 kgs. Abobo, appelé le Middle Boss (Deuxième Patron), aime bien taper sur les gens.

**WILLIAMS** : mesure 1 m 72, pèse 75 kgs. Il a mis au point un saut avec coup de pied très puissant et est très adroit avec un couteau ou une batte de baseball.

**LINDA** : mesure 1 m 62, pèse 51 kgs. Attention à ses droite/gauche très rapides. Elle a aussi un fouet sadique qu'elle fait claquer.

**CHINTAL** : mesure 1 m 67, pèse 68 kgs. Maître de karaté. Inutile d'en dire plus.

**WILLY** : mesure 1 m 83, pèse 92 kgs. C'est le Grand Patron. Willy est armé d'une mitrailleuse et il est inutile de dire qu'il n'hésitera pas à l'utiliser.

## **VOS ARMES**

En fouillant la zone délabrée de la ville, vous trouverez des boîtes, des pierres, des bidons d'huile, des couteaux, des battes de baseball et des fouets. Vous pouvez ramasser tous ces objets (il suffit de vous approcher d'une arme et d'appuyer sur le bouton FEU) et les utiliser dans les batailles (en appuyant sur FEU quand vous tenez une arme).

Dans DOUBLE DRAGON, l'action se déroule dans 5 scénarios différents : le Bidonville, la Zone Industrielle, la Forêt et l'intérieur et l'extérieur de la Cachette du Patron.

## **ATTAQUE DE L'ENNEMI**

Vous avez toute une variété de techniques de combat à votre disposition. Les différentes sortes d'attaques individuelles sont détaillées ci-dessous :  
**COUP DROIT OU GAUCHE** : Appuyez sur FEU pour frapper d'un coup de poing votre adversaire dans la direction face à laquelle vous vous trouvez.

**COUP DE PIED** : Poussez le manche à balai vers la droite et appuyez sur FEU pour donner un coup de pied en avant. Si vous parvenez à être très près de votre adversaire, ce coup de pied peut devenir un "HAIR GRAB KICK" (Coup de Pied avec Prise par les Cheveux). Et vous pouvez transformer ce HAIR GRAB KICK en PROJECTION D'EPAULE en poussant le manche à balai dans la direction opposée et en appuyant sur FEU.

**COUP DE TÊTE** : Poussez le manche à balai vers le bas et appuyez sur FEU pour donner un coup de tête à votre adversaire.

**SAUT AVEC COUP DE PIED EN AVANT** : Orientez le manche à balai en direction sud-est

et appuyez sur FEU.

COUP DE PIED ENTORNADE : Orientez le manche à balai direction sud-ouest et appuyez sur FEU pour vous retourner et donner un coup de pied.

COUP DE COUDE ARRIERE : Poussez le manche à balai vers la gauche et appuyez sur FEU pour donner un coup de coude à un adversaire qui se trouve derrière vous.

SAUT EN ARRIERE : Poussez le manche à balai vers le haut et vers la gauche et appuyez sur FEU.

SAUT VERS LE HAUT : Poussez le manche à balai vers le haut et appuyez sur FEU.

SAUT EN AVANT : Poussez le manche à balai vers le haut et vers la droite et appuyez sur FEU.

## **COMMANDES : AMIGA & ATARI ST**

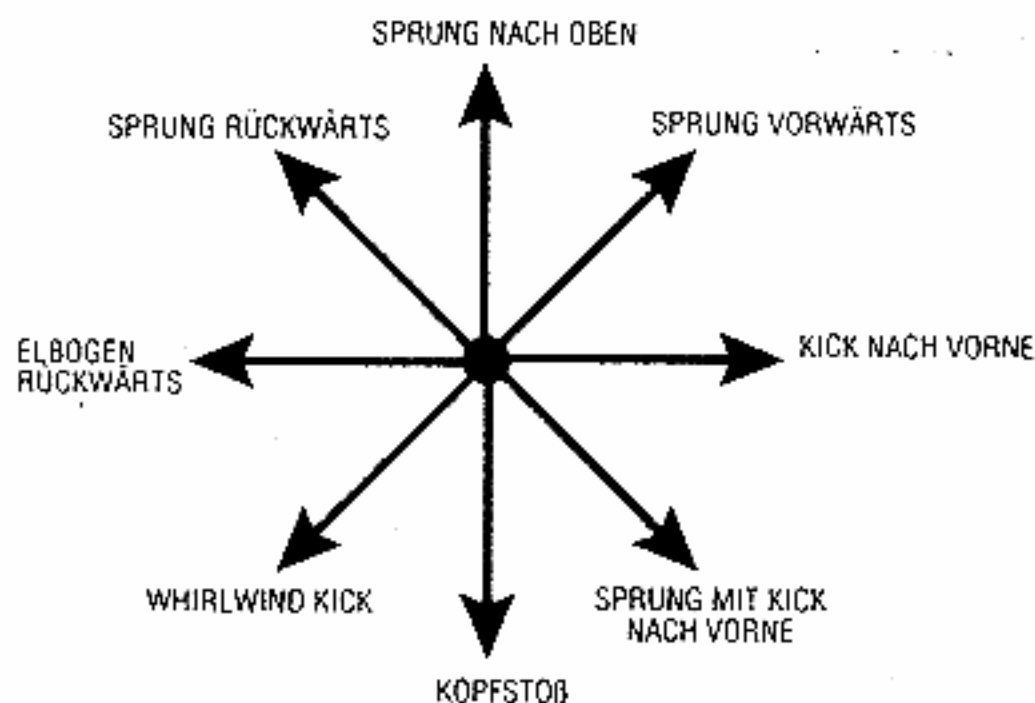
AMIGA : Manche à balai (2 manches à balai pour 2 joueurs)

ATARI ST : Manche à balai (2 manches à balai pour 2 joueurs)

Feu seulement : coup de poing gauche-droite/ramasser-utiliser l'arme.

## **RESUME DES COMMANDES DE FEU ET DE DIRECTION**

Le diagramme suivant s'applique si vous êtes tourné vers la droite. Inversez si vous êtes tourné vers la gauche.



## **MOUVEMENT D'ENSEMBLE ET TECHNIQUES DE DEFENSE**

Lorsque le bouton FEU n'est pas enfoncé, le manche à balai donne 8 directions de mouvement standard. Pour faire un saut vers le haut, un saut en arrière, ou un saut en avant, poussez le manche à balai respectivement vers le haut, vers le nord-ouest, ou vers le nord-est tout en appuyant sur le bouton FEU.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

AMIGA : Chargez votre disque Kickstart. Lorsqu'on vous demande le Workbench, introduisez le disque dans le lecteur A. Le programme se chargera et se déroulera.

ATARI ST : Introduisez le disque 1 dans le lecteur A. Le programme se chargera et se déroulera.

"IBM PC : charger le DOS dans votre ordinateur. Lorsque A apparaît, taper "Dragon". Le jeu chargera automatiquement."

Feu 1 du clavier = S

Feu 2 du clavier = L

CPC DISC : tapez Run "disc".

GPC K7 : appuyez simultanément sur les touches "Ctrl" + "Enter", enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette et appuyer sur n'importe quelle touche. Le jeu se chargera automatiquement.

## **LE JEU**

Au bas de l'écran, deux bandes divisées par sections sont affichées, une pour chaque joueur. Chacune des bandes représente une 'vie', qui arrive à son terme lorsque Billy est touché par une balle de l'ennemi. (Le nombre de vies qui reste est indiqué à côté de la bande.)

En haut de l'écran, au-dessous des scores, le temps qui vous reste pour exécuter ce niveau est affiché. Tout comme dans l'Arcade, si vous êtes toujours en train de rôder à la fin du temps réglementaire, vous perdez une vie. La vie des rues est dure.

Continuez à vous frayer un chemin vers la droite en utilisant toute arme que vous pourriez trouver. Méfiez-vous, ne laissez pas les voyous vous prendre une arme se trouvant trop près du bord de l'écran : vous ne pourrez pas la récupérer!

Si vous perdez toutes vos vies, vous pouvez utiliser l'un des cinq 'crédits' avec lesquels vous commencez le jeu -insérez une pièce- et continuez, comme dans l'Arcade. Une fois tous vos crédits épuisés, vous êtes perdu.

Appuyez sur FEU pour utiliser un crédit et quand on vous le demande sur l'écran, continuez à partir de la position dans laquelle vous vous trouvez après avoir perdu toutes vos vies .

Videz la poubelle d'un niveau pour passer au niveau suivant. Votre fille se trouve à la fin du niveau 5 -allez la chercher ! Attendez que le pouce apparaisse sur l'écran et vous dise d'avancer. Si deux joueurs jouent en équipe pour arriver à bout d'un plus grand nombre d'ennemis, cela devient encore plus intéressant à la fin. Restez attentif et tenez votre partenaire à l'œil!

Vous ne disposez que d'un crédit. La bataille sera rude !