

DOUBLE DRAGON II

Le combat continue! Les Doubles Dragons, Billy et Jimmy, cherchent à venger la mort de Marian. Ils pourraient même la ressusciter si seulement ils trouvaient un moyen de pénétrer dans le repaire secret du Shadow Boss. Un jeu plein d'action et de combat qui tiendra en haleine un ou deux joueurs!

LES ARMES - UNE BONNE OCCASION POUR MIEUX VOUS BATTRE

Dans leur combat en terrain ennemi, Billy et Jimmy rencontreront des voyous et des bandits

Certains sont armés mais ils peuvent être forcés de lâcher leurs armes. De temps à autre, vous trouverez une arme utile, abandonnée par mégarde par un voyou. Chaque fois que vous en avez l'occasion, ramassez-la et utilisez-la.

Les pelles, les poignards, les boules d'énergie, les boîtes, les grenades, les rondins et les fouets peuvent tous être utilisés contre les hordes de voyous. Saisissez au vol chaque occasion qui vous est donnée pour régler vos comptes. Billy et Lee sont des combattants doués et maîtrisent immédiatement toute arme que vous mettez entre leurs mains.

LE JEU

Le seul moyen de délivrer Marian est de vous battre toujours et encore. Billy peut organiser une mission de secours à lui seul, mais il a plus de chances de réussir s'il entre en lice avec son frère à côté de lui. (Si deux joueurs participent à la recherche de Marian, ils doivent travailler en équipe et protéger leurs partenaires respectifs).

Chacune des cinq sections de jeu doit être terminée avant que le compteur au-dessus de l'écran principal n'atteigne zéro, auquel cas les héros perdraient une de leurs précieuses vies shinto. Les coups des membres de l'équipe de sabotage des Guerriers Noirs réduisent aussi la force vitale des Lee dont la situation en vies est indiquée par les deux affichages au bas de l'écran. Le nombre total de vies dont disposent Billy et Jimmy est indiqué par un affichage digital qui se trouve immédiatement au-dessus de leurs compteurs de force vitale. Le chemin menant à l'endroit où se trouve Marian pousse les garçons inexorablement vers la droite de l'écran. La seule manière de passer d'une section de la zone de jeu à l'autre est de débarrasser la zone dans laquelle vous vous trouvez de tous les Guerriers qui s'y trouvent. Une fois la zone vidée, la Main-Guide apparaîtra dans les cieux, exhortant Billy et Jimmy à aller à la sortie.

Vu que Jimmy et Billy ont vécu des vies simples et honnêtes, les Pouvoirs Shinto qui gouvernent l'univers leur ont accordé un niveau limité d'immortalité. (S'ils venaient à accomplir cette mission, le statut entier de Dieu Shinto leur est conféré avant leur passage à un autre continuum spatial/temporel). Si l'un des frères Lee venait à mourir soudainement, il est possible d'activer un des cinq crédits d'immortalité accordés par les Pouvoirs Shinto. La quête peut continuer avec un héros fraîchement rajeuni.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IBM PC

A l'apparition de A > , tapez DRAGON. Le programme se chargera.

AMIGA

Introduisez le Disque dans l'Unité A. Le programme se chargera et se déroulera.

ATARI ST

Introduisez le Disque dans l'Unité A. Le programme se chargera et se déroulera.

AMSTRAD - DISQUE

Run 'Disc'.

AMSTRAD - CASSETTE

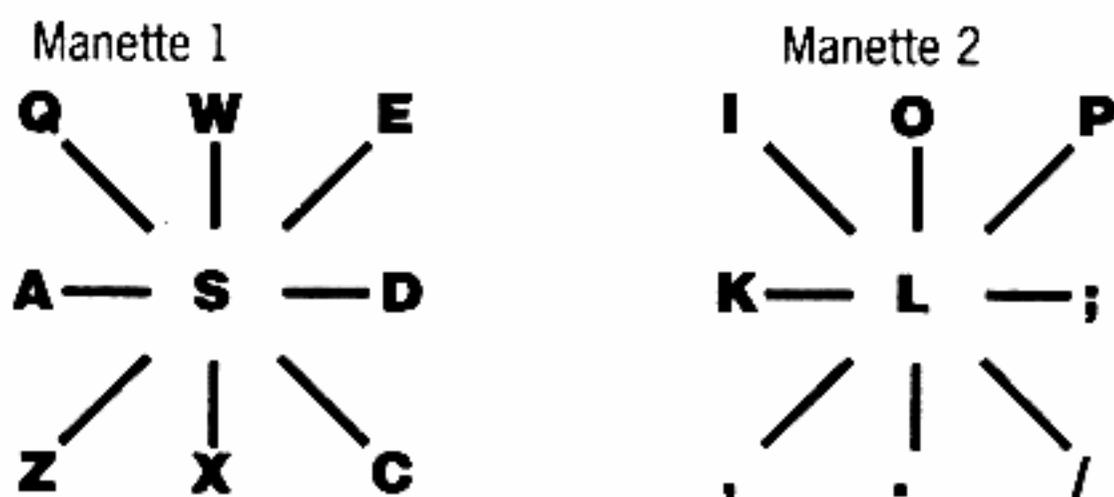
464: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

6128: Tapez ITAPE et appuyez sur RETURN. Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

COMMANDES DE DOUBLE DRAGON II - IBM PC

Appuyez sur 1 pour commencer un jeu à un joueur ou sur la touche start 1 du control stick.

Appuyez sur 2 pour commencer un jeu à deux joueurs ou sur la touche start 2 du control stick.



ou équivalent de manche à balai.

Feu 1 du clavier = s

Feu 2 du clavier = "L"

Les Coups:

Mouvement de direction, par exemple haut = déplacement vers haut,

gauche = allez à gauche, etc.

Feu = donnez coup de poing, fouettez, lancez couteau, boxez ou grenade etc.

Mouvements Spéciaux

Saut avec coup de pied arrière:

Saut vers haut:

Pivotement avec coup de pied

Saut avec coup de pied à gauche:

Pivotement avec coup de pied

Saut avec coup de pied à gauche:

Coup de Coude à Droite:

Coup de Coude à Gauche:

Coup de pied en Tornade:

Bas & Feu

Haut & Feu

Bas, Gauche et Feu

(doit faire face à gauche droite).

Bas, Gauche et Feu

(doit faire face à gauche).

Bas, Droite et Feu (doit à gauche faire face à droite)

Bas, Droite et Feu

(doit faire face à droite).

Droite & Feu

(doit faire face à gauche)

Gauche & Feu

(doit faire face à droite)

Saut vers le haut à l'aide de Bas & Feu puis

alternance des touches

Gauche & Droite.

COMMANDES ST/AMIGA COMMANDES AVEC BOUTON FEU ENFORCE

Saut vers Haut

si face à droite saut et pivotement avec coup de pied à droite

si face à gauche, saut et pivotement avec coup de pied à gauche

si face à gauche saut et vol à gauche

si face à droite

coup de pied arrière à gauche

si face à gauche

saut avec coup de pied à gauche

si face à droite saut et vol à droite

si face à gauche

coup de pied arrière à droite.

si face à droite

saut avec coup de pied à droite

si face à droite

coup de coude à gauche

si face à gauche

pivotement avec coup à gauche

si face à gauche

coup de coude à droite

si face à droite

pivotement avec coup à droite

FEU = COUP DE POING, RAMASSEZ, LANCEZ, ETC.

Manette 1 ou 2 ou les deux.