



## **INSTRUCTIONS**



**STORM**

**c/o The Sales Curve Ltd**

**50 Lombard Road, London SW11 3SU**

# DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE™

## CHARGEMENT

### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Insérez votre disquette de jeu et allumez votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

### CASSETTE COMMODORE 64

Insérez la cassette de jeu et assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Appuyez sur la touche **RUN/STOP** (lecture/arrêt) tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée. Appuyez sur la touche **PLAY** (lecture) de votre lecteur de cassettes pour que le jeu se charge et se mette en route. Pour tout chargement en cours de jeu, suivez les invites à l'écran.

### DISQUETTE COMMODORE 64

Insérez votre disquette de jeu dans l'unité de disquettes et refermez le clapet de l'unité. Tapez **LOAD "\*" ,8,1** et appuyez sur **RETURN** (retour). Le jeu se charge et se met en route.

### CASSETTE SPECTRUM (128k seulement)

Insérez votre cassette et assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Sélectionnez l'option "**TAPE LOADER**" si elle existe. Sinon, tapez **LOAD "\*"** et appuyez sur retour. Appuyez ensuite sur la touche **PLAY** (lecture) de votre lecteur de cassettes pour charger le jeu et le faire démarrer. Pour tout chargement en cours de jeu, suivez les invites à l'écran.

### CASSETTE AMSTRAD

Insérez votre cassette et assurez-vous qu'elle est bien rembobinée. Tout en gardant enfoncée la touche **CTRL**, appuyez sur **ENTER** (retour). Appuyez ensuite sur la touche **PLAY** (lecture) de votre lecteur de cassettes puis sur une des touches au hasard pour continuer la procédure. Le jeu se charge et se met en route. Pour tout chargement en cours de jeu, suivez les invites à l'écran.

### DISQUETTE AMSTRAD

Pour charger, veuillez consulter les instructions figurant sur l'étiquette de la disquette.

## **PRÉVENTION CONTRE LES VIRUS**

(Pour Atari ST et Commodore Amiga exclusivement)

Au moment où vous recevrez votre disquette, il se peut que la languette d'interdiction d'écriture soit en position fermée. Nous vous recommandons dans ce cas d'éteindre votre ordinateur pendant au moins 10 secondes avant de commencer à jouer, pour vous assurez que la mémoire ne contient aucun virus. Si vous ne respectez pas ces précautions, votre disquette **DOUBLE DRAGON III** risque d'être infectée par un virus qui pourrait l'altérer. Vous pouvez mettre la languette d'interdiction d'écriture en position ouverte, cela protégera votre jeu contre toute attaque de virus.

## **PROBLEMES DE CHARGEMENT ????**

Ce produit fait l'objet d'un contrôle rigoureux à tous les stades de sa fabrication, pour que nous soyons sûrs qu'il vous parvienne en parfait état. Si vous avez des problèmes pour charger le jeu, commencez par mettre à zéro l'ensemble de votre système, puis vérifiez si tout est bien branché et enfin essayez de recharger en suivant les instructions de chargement qui s'appliquent à votre matériel. Si vous continuez à éprouver des difficultés, veuillez retourner la disquette ou la cassette (et rien d'autre) à : Storm Customer Services. 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Grande Bretagne.

## **L'HISTOIRE**

En suivant Hiruko, le vieux devin, qui doit les guider vers l'endroit où se trouve peut-être l'insaisissable Rosetta Stone, les frères Lee sont en train d'effectuer la mission la plus difficile qui leur ait jamais été confiée.

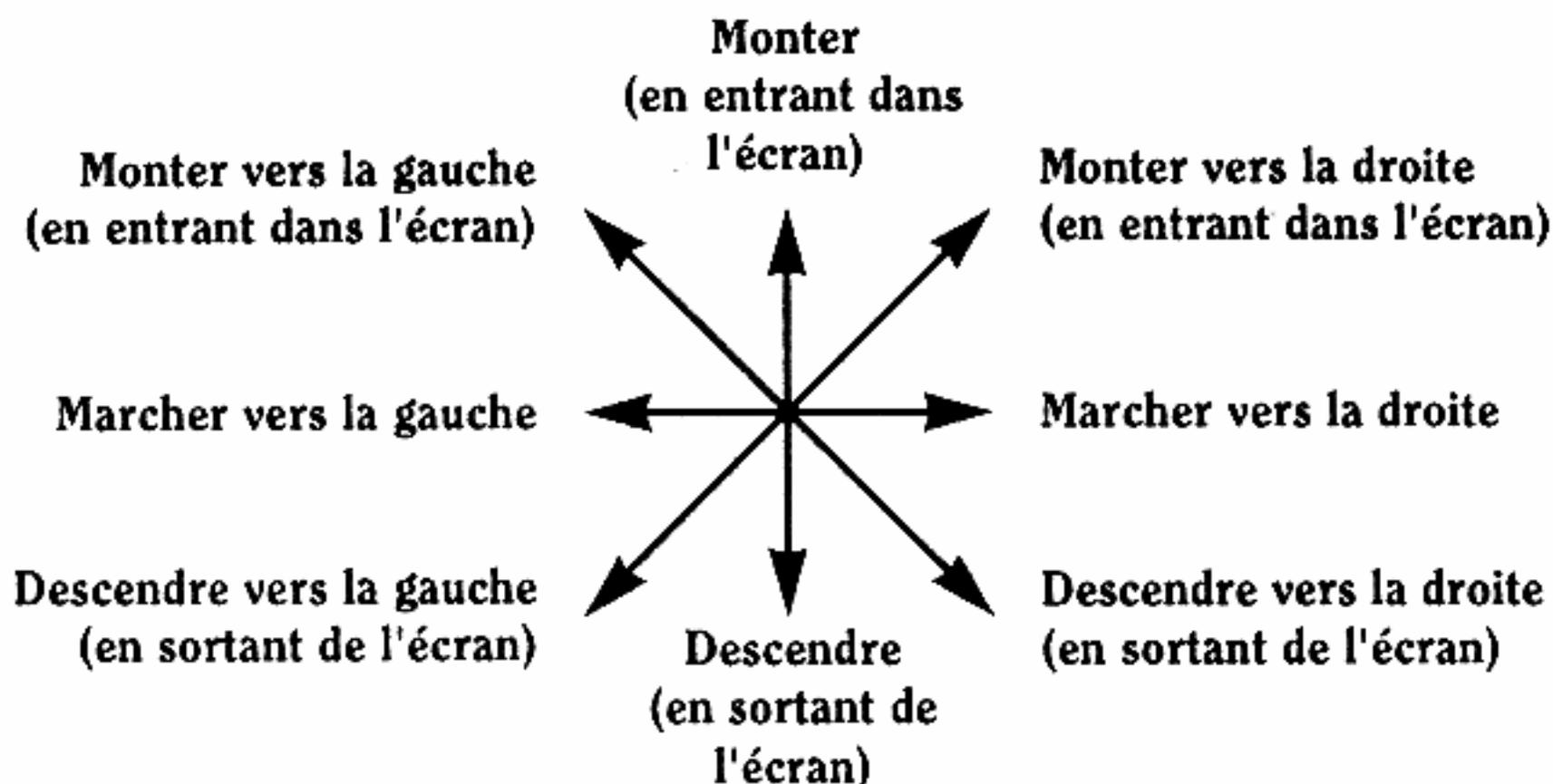
Pour ce voyage, ils devront en effet mobiliser tout leur talent, car ils auront à faire face, au cours de ces aventures qui les mèneront vers les contrées les plus exotiques, à toutes sortes de trahisons et de forces maléfiques. Billy et Jimmy devront travailler main dans la main pour découvrir une fois pour toutes la malédiction qui se cache derrière le secret des pierres. Les années de méditation et d'entraînement qu'ils se sont imposées suffiront-elles pour les faire survivre à ce dangereux voyage ? La réponse est entre vos mains !!

# COMMANDES

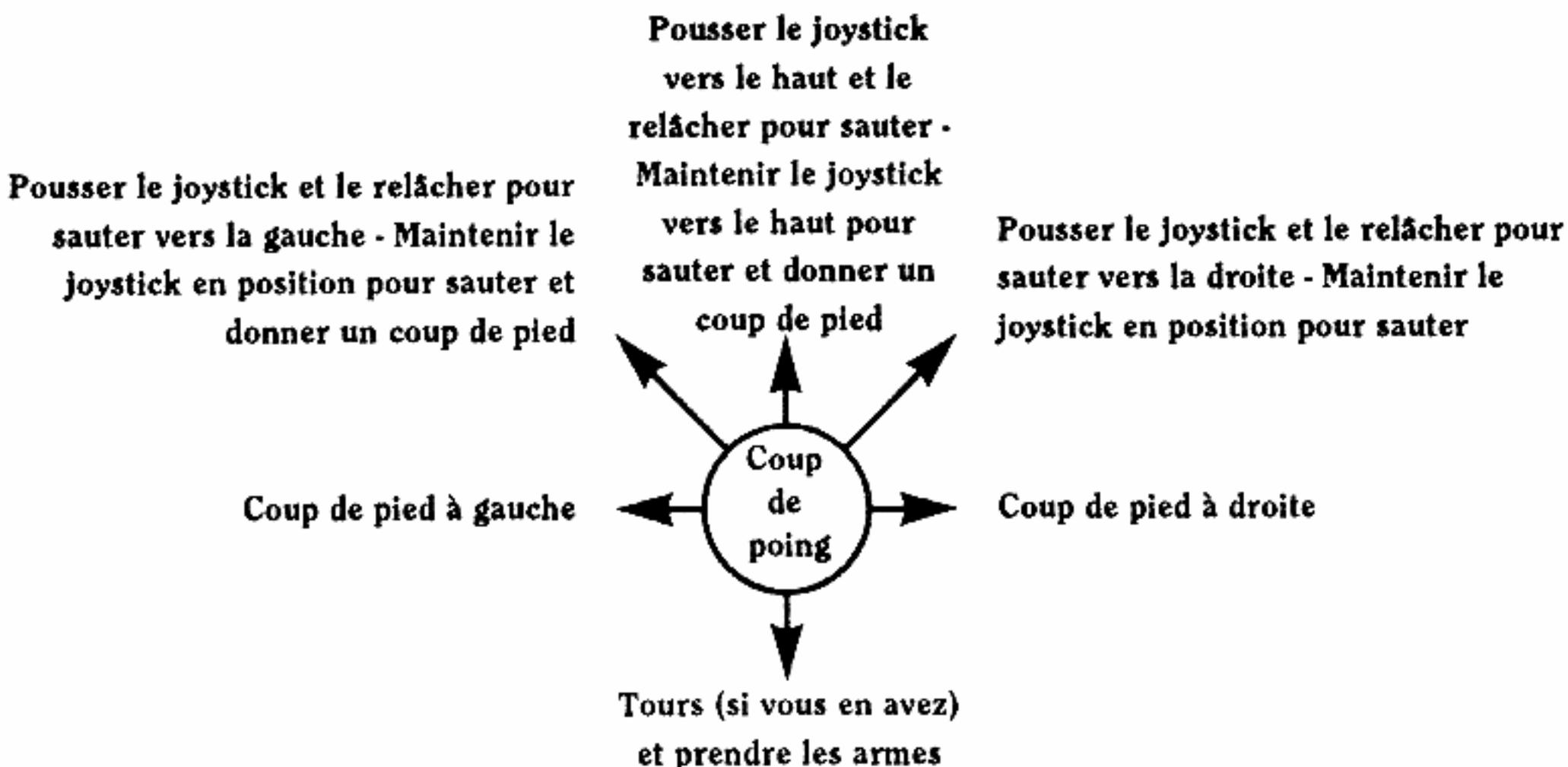
(Toutes les commandes sont prévues pour un personnage à l'écran tourné vers la droite, inversez-les s'il est tourné vers la gauche.)

## AMIGA, ATARI ST & COMMODORE 64

Sans appuyer sur le bouton de tir:

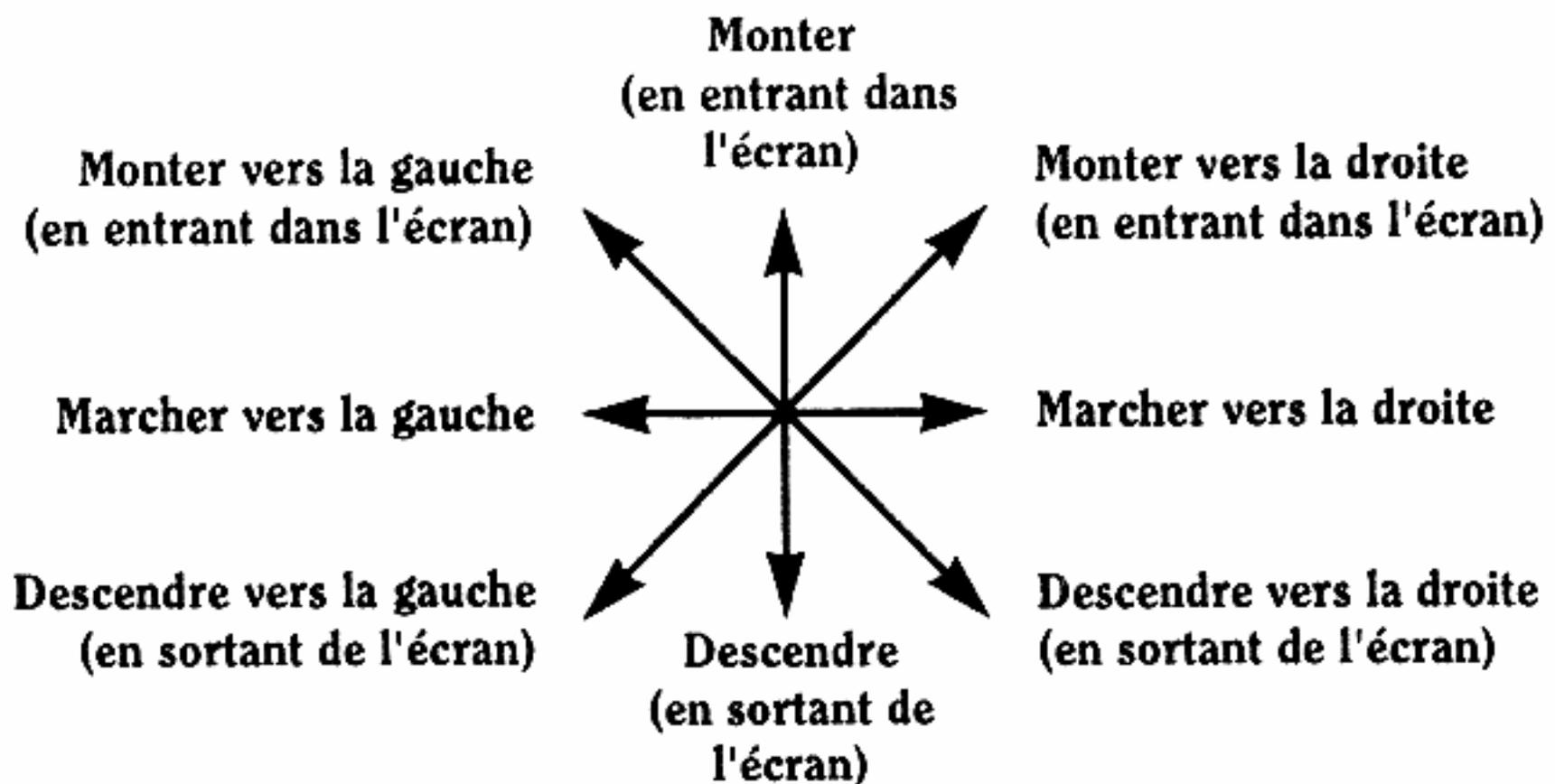


En appuyant sur le bouton de tir:

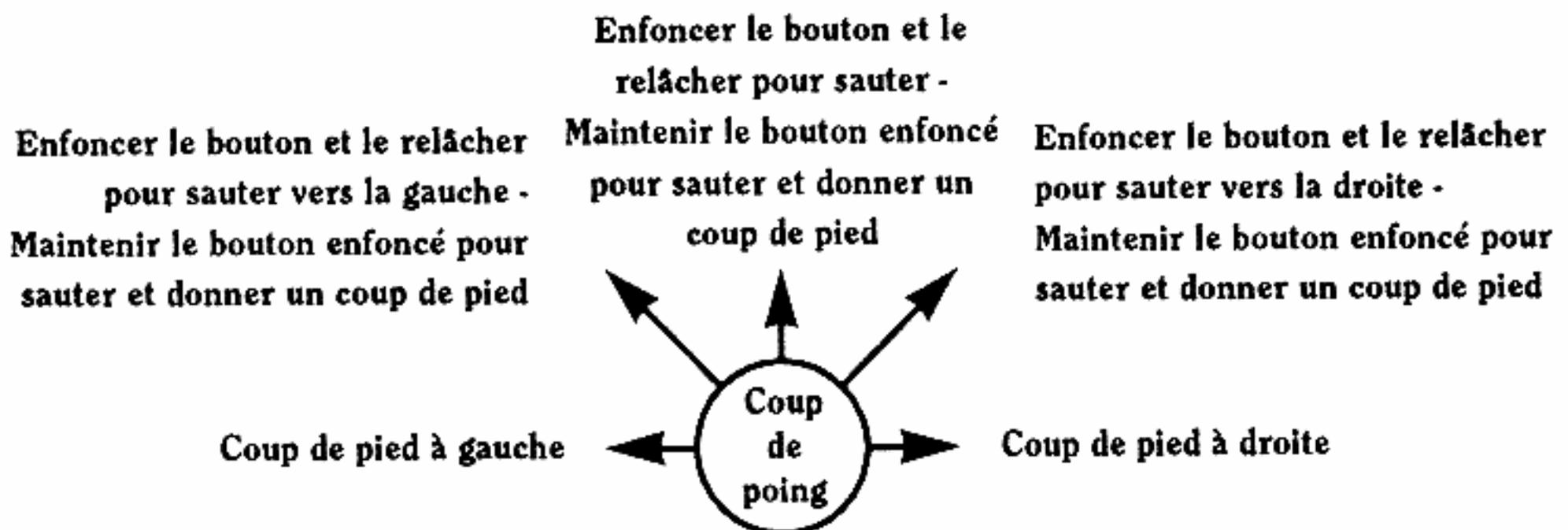


## SPECTRUM & AMSTRAD

Sans appuyer sur le bouton de tir:



En appuyant sur le bouton de tir:



## CLAVIER

**HAUT BAS GAUCHE DROITE FEU INTERR-  
OMPRE QUITTER**

<b>Amiga &amp; Atari ST</b>	<b>A</b>	<b>Z</b>	<b>.</b>	<b>/</b>	<b>ESPACE</b>	<b>P</b>	<b>F10</b>
<b>Commodore 64</b>	<b>JOYSTICK SEULEMENT</b>					<b>RUN/ STOP</b>	<b>Q</b> (quand interrompu)
<b>Spectrum &amp; Amstrad</b>	<b>Q</b>	<b>A</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>ESPACE</b>	<b>RETOUR</b>	<b>BREAK</b> (quand interrompu)

(Ces touches représentent des valeurs implicites; toutes les touches Spectrum & Amstrad peuvent être redéfinies.)

La Sales Curve se réserve le droit de modifier ou de mettre à jour le contenu de ce logiciel ainsi que son conditionnement sans avis préalable.

## REMERCIEMENTS

Programmation Amiga	-	Greg Michael
Programmation Atari ST	-	Steve Snake
Programmation C64	-	Paul Rogers
Programmation Spectrum	-	Tom Prosser
Graphiques Amiga & Atari ST	-	Ned Langman
Graphiques C64	-	Robert Whitaker
Graphiques Spectrum	-	Shaun McClure
Directeur Général	-	Jane Cavanagh
Directeur de projet	-	Rob Henderson
Tests	-	Jim Loftus
Directeur de production	-	Matthew Spall
Ventes & Marketing	-	Nadia Singh
Directeur financier	-	Sampson Asimeng

© 1990 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Rosetta Stone" est une marque déposée de Technos Japan Corp. Une publication commune Sales Curve/Tradewest. © 1991 Programmé par la Sales Curve Ltd.