

DOUBLE DRAGON III:

LA PIEDRA ROSETTA™

Carga

Comodore Amiga y Atari ST

Inserta el disco del juego y enciende el ordenador. El juego se cargará eficientemente automáticamente.

Comodore 64 Casete

Inserta la casete del juego y asegúrate de que está totalmente rebobinada. Mientras mantienes pulsada la tecla SHIFT (mayúsculas), pulsa la tecla RUN/STOP. Pulsa PLAY en el casete y el juego se cargará y ejecutará. Sigue los mensajes de la pantalla para cualquier carga necesaria mientras estás jugando.

Comodore 64 Disco

Inserta el disco del juego en la unidad de disco y cierra la puertecilla de ésta. Teclas LOAD ""_B.1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y ejecutará.

Spectrum Casete

(Sólo 128 K)

Inserta la casete y asegúrate de que está totalmente rebobinada. Si está disponible, selecciona la opción "TAPELOADER". De no ser así, teclas LOAD "" y pulsa return. Pulsa PLAY en el casete y el juego se cargará y ejecutará. Sigue los mensajes de la pantalla para cualquier carga necesaria mientras estás jugando.

Amstrad Casete

Inserta la casete y asegúrate de que está totalmente rebobinada. Pulsa la tecla CTRL y, sin soltarla, pulsa la tecla ENTER (Intro). Pulsa PLAY en el casete y luego pulsa cualquier tecla para continuar. El juego se cargará y ejecutará. Sigue los mensajes de la pantalla para cualquier carga necesaria mientras estás jugando.

Amstrad Disco

Para cargar el juego teclas CPM y pulsa ENTER (Intro). Para obtener la L, pulsa la tecla de mayúsculas y, sin soltarla, pulsa la tecla @.

Aviso contra virus

(Sólo aplicable para equipos Commodore Amiga y Atari ST)

Cuando hayas recibido tu disco puede que la pestaña de protección estuviera en la posición de cerrado. Es recomendable que apagues tu ordenador durante al menos 10 segundos antes de empezar a jugar para asegurarte de que no hay ningún virus activo.

en la memoria. Si no sigues esta precaución puede que tu disco de Double Dragon III resulte infectado por un virus y acabe dejando de funcionar. La pestaña de protección del disco se puede abrir para proteger a tu juego de la infección por virus.

¿Problemas de carga?

Si ha puesto el máximo cuidado en todos los puntos de la cadena de producción para asegurar que este producto te llegue en perfectas condiciones. Si tienes problemas para cargar el juego, por favor reinicializa (apaga y enciende) todo tu equipo, comprueba las conexiones, e intenta volver a cargar el juego siguiendo atentamente las instrucciones de carga relativas a tu máquina.

La historia

Los hermanos Lee se enfrentan a su más dura misión hasta el momento cuando Hinako, el andiano adivino, les guía a la posible localización de la esquiwa Piedra Rosada. Este viaje requerirá de sus mayores habilidades para enfrentarse con las mágicas fuerzas que se cruzarán en su camino por diferentes parajes. Billy y Jimmy tendrán que trabajar juntos para descubrir de una vez por todas toda la maldad que se oculta tras el secreto de las piedras. ¿Serán suficientes sus años de entrenamiento y meditación para conseguir sobrevivir a este peligroso viaje? (La respuesta está en tu mano!)

Controles

(Todos los controles se basan en que el jugador mire a la derecha; si mira hacia la izquierda, son al revés)

Amiga y Atari ST

Sin botón de fuego pulsado

Caminar arriba e izquierda (hacia la pantalla)	Caminar arriba (hacia la pantalla)	Caminar arriba y derecha (hacia la pantalla)
	↑	
Caminar izquierda	←	→
	↓	
Caminar izquierda y abajo (fuera de la pantalla)	Caminar abajo (fuera de la pantalla)	Caminar derecha y abajo (fuera de la pantalla)

Con botón de fuego pulsado

Saltar e izquierda si el joystick se mueve y se suelta - Patada saltando si el joystick se mantiene en posición	Saltar si el joystick se mueve arriba y se suelta - Patada saltando si el joystick se mantiene en posición	Saltar y derecha si el joystick se mueve y se suelta - Patada saltando si el joystick se mantiene en posición
	↑	
Patada izquierda	←	→
	↓	
	Puñetazo	
	↓	
	Tuercos (si tienen) y recoger armas	

Commodore 64/128

Sin botón de fuego pulsado

Caminar arriba e izquierda
(hacia la pantalla)

Caminar izquierda

Caminar izquierda y abajo
(fuera de la pantalla)



Caminar arriba y derecha
(hacia la pantalla)

Caminar derecha

Caminar derecha y abajo
(fuera de la pantalla)

Con botón de fuego pulsado

Saltar e izquierda si el joystick se mueve y se suelta - Patada saltando si el joystick se mantiene en posición

Saltar si el joystick se mueve arriba y se suelta - Patada saltando si el joystick se mantiene en posición

Saltar y derecha si el joystick se mueve y se suelta - Patada saltando si el joystick se mantiene en posición

Puñetazo
(si se mira a la izquierda)



Patada
(si se mira a la derecha)

Patada derecha
(si se mira a la izquierda)

Cabezazo cuando se está en la posición correcta o utilizar trucos cuando los tienes

Puñetazo
(si se mira a la derecha)

Spectrum y Amstrad

Sin botón de fuego pulsado

Caminar arriba e izquierda
(hacia la pantalla)

Caminar izquierda

Caminar izquierda y abajo
(fuera de la pantalla)



Caminar arriba y derecha
(hacia la pantalla)

Caminar derecha

Caminar derecha y abajo
(fuera de la pantalla)

Con botón de fuego pulsado

Saltar e izquierda si el botón se pulsa y se suelta - Patada saltando si se mantiene pulsado el botón

Saltar si se pulsa el botón y se suelta - Patada saltando si el botón se mantiene pulsado también utilizar trucos si tienes

Saltar y derecha si el botón se pulsa y se suelta - Patada saltando si se mantiene pulsado el botón

Patada izquierda



Patada derecha

Teclado

	Arriba	Abejo	Izquierda	Derecha	Fuego	Pause	Salir
Amiga/Atari ST	A	Z	,	/	Espacio	P	F10
CD/Disco/Casete	S O L O J O I S T I C K						Run/Stop
Spectrum/Amstrad	G	A	O	P	Espacio	Enter	Break

-NOTA Las teclas Q y Break para salir han de estar en pausa

(Las teclas mostradas son valores por defecto, todas las teclas se pueden redefinir en Spectrum y Amstrad, salvo la de salida del juego)

The Sales Curve se reserva el derecho a cambiar o actualizar el contenido de este software y demás material sin previa notificación o autorización.

Autores

Programación Amiga	Greg Michel
Programación Atari ST	Steve Snake
Programación CD	Paul Rogers
Programación Spectrum	Tom Prosser
Gráficos Amiga y Atari ST	Red Langman
Gráficos CD	Robert Miltner
Gráficos Spectrum	Sharon McClure
Director Ejecutivo	Jane Cavanagh
Director de Proyecto	Rub Henderson
Pruebas	Jim Lotus
Director de Producción	Matthew Spill
Ventas y Marketing	Nadja Singh
Director Administrativo	Sampson Asimeng



©1990 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Rosetta Stone" es una marca registrada de Technos Japan Corp. Una colaboración Sales Curve/Trafalwest Publication ©1991. Programado por The Sales Curve Ltd.

Distribuido por Dream, SA

C/Morales, 52 4º Dcha. - 28014 Madrid

Tel.: (91) 4260835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.