

# RICK DANGEROUS

¿Sobrevivirá Rick Dangerous, el intrépido Superhéroe y coleccionista de sellos, a su primera misión en el Templo Azteca de la Tribu? Si lo hace, Rick se enfrentará a nuevos peligros en la Tumba Egipcia y en la Fortaleza Enemiga.

## LA AVENTURA EMPIEZA AQUI...

Rick está equipado con:

### Dinamita

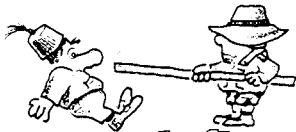
Esta se debe depositar para hacer saltar trampas, volar muros, enemigos y en general producir daños que permitan a nuestro héroe continuar su tarea. Además, ésta tiene la característica adicional de ser **MUY PELIGROSA** cuando se enciende, de manera que nuestro héroe debe de apartarse de ella ¡tan rápidamente como le sea posible antes de que explote!



## El gran palo



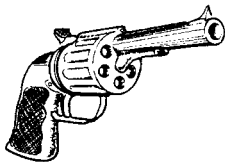
Se puede usar para:



## La pistola

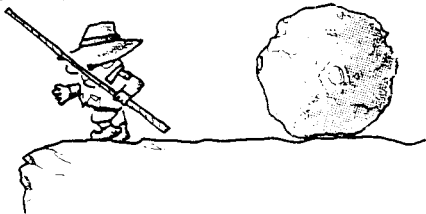
...¡Dispara balas!

Hay un límite en el número de balas que lleva. Si mata a un enemigo, aparecerá una bonificación, que cuando la recojas reabastecerá la reserva. Esto significa que el jugador puede tener que volver atrás y ponerse en peligro otra vez. Usa tu munición con prudencia y recuerda que la pistola es muy a menudo un gatillo para activar una trampa ¡mejor que simplemente matar al enemigo!



## Trampas

Sé resuelto como Rick a la hora de evitar las trampas. Las trampas son retorcidas. Puedes necesitar tu palo, pistola, dinamita o simplemente su ingenio para sobrevivir, dependiendo de la naturaleza de la trampa. No hay instrucciones de cómo saltar cada trampa, o cómo se evita, de manera que ten cuidado. Piensa antes, las cosas no son siempre lo que parecen...



## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Amiga

Los usuarios del Amiga 1000 deben de conectar el ordenador y meter el Kickstart 1.2 o posteriores. Después de unos pocos segundos aparecerá la pantalla de título y el juego se cargará en alrededor de 30 segundos.

## **Atari ST**

Enciende el ordenador y mete el disco del juego. Después de unos pocos segundos aparecerá la pantalla de título y el juego se cargará en unos 30 segundos.

## **Spectrum 48 K/128 K/+3**

Teclea LOAD''<enter> o selecciona el cargador.

## **Amstrad 6128**

Teclea RUN''RICK''<enter>

## **Commodore 64**

Teclea LOAD''\*'' ,8,1 <return>

## **Tandy**

Arranca el disco DOS, mete el juego y teclea RICK<return>

## **IBM**

Arranca el MS DOS, mete el disco del juego y teclea RICK<return>

Nota: Las versiones en Tandy e IBM funcionan sólo con teclado.

## **CONTROLES DEL JOYSTICK**

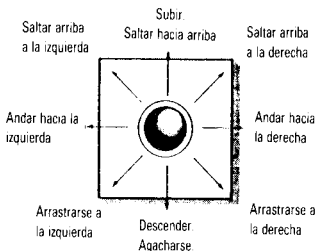
### **ST, Amiga, CBM 64, Spectrum y Amstrad**

**Sin el botón de fuego pulsado:** Si empujas el

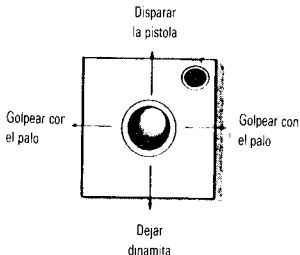
joystick hacia la izquierda, haces que Rick camine de izquierda a derecha. Empujando el joystick hacia arriba Rick salta. Si empujas el joystick hacia arriba y a la izquierda haces que Rick salte en esa dirección. Si estiras del joystick hacia abajo, haces que Rick se agache. Estirando del joystick hacia abajo y a la izquierda Rick se arrastrará a lo largo de esa dirección.

**Con el botón de fuego apretado:** Si empujas el joystick hacia la izquierda o la derecha, hace que Rick utilice su palo, que se usa para apretar botones o atontar a los enemigos de Rick. Si empujas el joystick hacia arriba haces que Rick dispare su pistola en la dirección que está mirando. Si estiras del joystick hacia abajo, Rick encenderá y dejará caer la dinamita.

### SIN EL BOTON DE FUEGO APRETADO



## CON EL BOTON DE FUEGO APRETADO



## CONTROLES DEL TECLADO

### Atari ST/Amiga

Color SI/NO: Barra espaciadora. Si pulsas la barra mientras se muestra la pantalla de título cambiará el color a jese tono tan realista de 1945!

Abandonar para empezar: Escape.

Pausa SI/NO: P.

### Commodore 64

Pausa SI/NO: RUN/STOP.

Abandonar para empezar: Flecha arriba.

Nota: Todos los demás controles para el ST, Amiga y Commodore son a través del joystick.

## **Spectrum, Amstrad, IBM**

Arriba o saltar: O.

Abajo o arrastrarse: K.

Caminar a la izquierda: Z.

Caminar a la derecha: X.

Disparar en el Spectrum: ENTER.

Disparar en Amstrad y IBM: P.

Pausa SI/NO en Spectrum y IBM: P.

Pausa SI/NO en Amstrad: H.

Abandonar para empezar en Spectrum y Amstrad: Q.

Abandonar para empezar en IBM: E.

Abandonar para ir al MS DOS en IBM: Escape.