

RICK DANGEROUS

Rick Dangerous, le super-héros intrépide et collectionneur de timbres à mi-temps, survivra-t-il à sa première mission dans le temple de la tribu Aztèque ? - espérons-le, car Rick devra ensuite faire face à de nouveaux risques dans la tombe Egyptienne et dans la forteresse ennemie.

LES PIÈGES

Vous devrez être aussi ingénieux que Rick en évitant les pièges tortueux. Vous pourrez avoir besoin de votre bâton, de votre revolver, de la dynamite ou simplement de votre intelligence pour survivre, cela dépend de la nature du piège. Il n'y a aucune instruction sur la façon dont chacun est déclenché ou évité alors soyez attentif - réfléchissez avant, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent.

LE REVOLVER

... Ces Balles !

Il y aura une limite au nombre de balles qu'il contient. En tuant un Méchant, on peut avoir une prime, ainsi quand elle sera collectée, elle réapprovisionnera les stocks. Ceci signifie que le joueur peut avoir à revenir et à s'exposer lui-même au danger.

Utilisez vos munitions sagement en vous rappelant que le fusil est souvent un moyen d'activer un piège, plutôt que de seulement tuer un ennemi.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

Amiga

Les utilisateurs d'Amiga A1000 devront allumer leur ordinateur et insérer alors Kickstart 1.2. ou ultérieur

Quand l'affichage "Workbench" apparaît, insérez la disquette de jeu. Après quelques secondes l'écran titre apparaîtra, et le jeu se chargera en à peu près trente secondes.

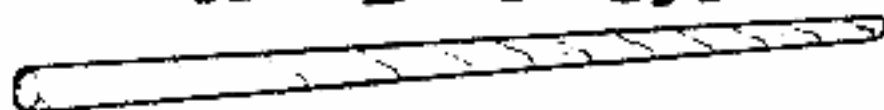
Pour défendre Rick, utilisez:

LA DYNAMITE

Elle peut être posée pour provoquer un piège, souffler les murs, les ennemis et généralement faire quelques dommages pour permettre à notre héros de continuer sa recherche. Elle a aussi la caractéristique d'être TRES

DANGEREUX quand elle est allumée, alors notre héros doit se sauver d'ici aussi vite que possible avant que elle n'explose.

LE GRAND BATON



peut être utilisé pour :



Atari ST.

Insérez la disquette dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur.
Le jeu chargera automatiquement.

Amstrad 6128.

Tapez RUN"RICK"<ENTER>.

Tandy.

Bootez la disquette DOS, insérez la disquette de jeu et tapez
RICK<RETURN>.

IBM.

Bootez MS DOS, insérez la disquette de jeu et tapez
RICK<RETURN>.

Note: Contrôle des versions Tandy et IBM pour clavier seulement

CONTROLE JOYSTICK.

ST-Amiga-Amstrad

Sans appuyer sur le bouton feu.

Déplacer le Joystick à gauche ou à droite permet de faire marcher Rick
vers la gauche ou la droite.

Pousser le Joystick fera sauter Rick en l'air.

Pousser le Joystick vers la gauche ou vers la droite permet de faire
sauter Rick dans ces directions.

Tirer le Joystick permet de faire baisser Rick.

Tirer le Joystick vers la gauche ou vers la droite fait ramper Rick sur le
sol dans ces directions.

En appuyant sur le bouton feu.

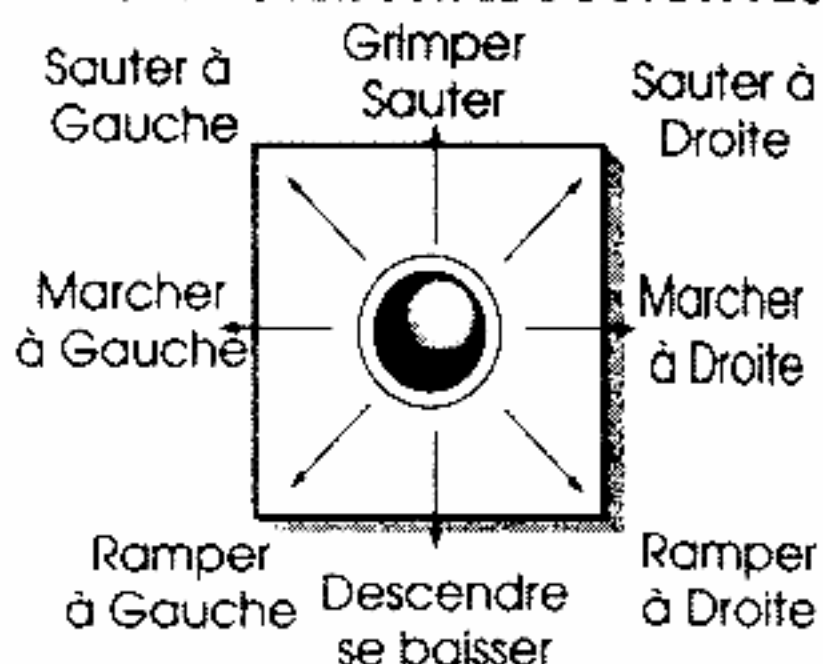
Déplacer le Joystick à gauche ou à droite permet d'utiliser le petit bâton.

Utilisé pour appuyer sur les boutons ou renverser les ennemis de Rick.

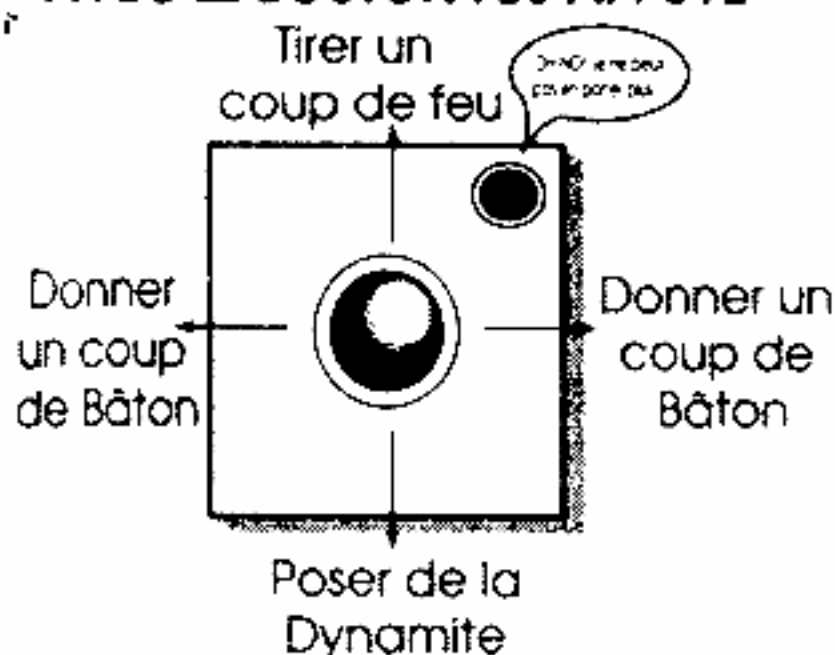
Pousser le Joystick permet à Rick de pointer son revolver dans la
direction qu'il regarde.

Tirer le Joystick permet à Rick d'allumer et de jeter un
bâton de dynamite.

SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU



AVEC LE BOUTON FEU APPUYÉ



CONTROLE DU CLAVIER.

Atari ST/Amiga.

AVEC/SANS Couleur Appuyer sur la Barre d'Espacement, quand l'écran de titre est en train de s'afficher, empêche la couleur, pour l'aspect réalistique de 1945 !

RecommencerESC

Suspendre/ReprendreP

Note : Tous les autres contrôles s'effectuent par le joystick.

Amstrad et IBM.

Vers le haut/SautO

Vers le bas/RamperK

Marcher à gaucheZ

Marcher à droiteX

Feu (Amstrad et IBM)Barre d'espacement

Arrêter/Recommencer (IBM)P

Arrêter/Recommencer (Amstrad)H

Recommencer (Amstrad)Q

Recommencer (IBM)E

Quitter MS DOS (IBM)ESC