

RICK DANGEROUS

2

Revoilà notre héros plus intrépide que jamais ! Rick Dangerous, l'indomptable Super-héros et philatéliste à ses moments perdus, est de retour après avoir vaincu Fat Man au cours de sa première grande aventure. Fat Man est revenu et Rick doit une fois de plus combattre pour sauver la Terre des ignobles extra-terrestres.

S'il survit à la première partie de la mission qui se déroule dans le vaisseau spatial à Hyde Park, Londres, Rick pourra affronter de nouveaux dangers dans les Cavernes glaciaires de Freezia, les Forêts de Vegetabilia, et les Mines de boue atomique et, pour finir, rencontrer Fat Man à son quartier général sur la planète Barf.

LES DETONATEURS ELECTRONIQUES

Ceux-ci peuvent être utilisés pour déclencher des pièges, pulvériser des murs, des ennemis et provoquer en général un grand nombre de dégâts, permettant à notre héros de continuer sa route. Ces armes étant très dangereuses, Rick doit s'en éloigner s'il ne veut pas être lui aussi réduit en poussière ! Elles ont un avantage supplémentaire : Rick peut les faire glisser à travers le plancher ou les jeter par-dessus bord.

LE CANON

...qui crache des éclairs laser ! Cette arme a une capacité de tir limitée. Rick pourra la recharger grâce au conteneur qu'il attrapera au cours du jeu. Utilisez raisonnablement les munitions. Rappelez-vous que le canon laser peut servir souvent tant pour activer certains pièges que pour tirer sur l'ennemi.

LE COUP DE POING

Grâce à la force de ses deux poings, Rick est sûr de pouvoir assommer n'importe quel ennemi. Un coup de poing sur certains commutateurs des murs et des ascenseurs se déclenche, des trappes s'ouvrent et des rayons laser fusent.

Utilisez votre astuce pour éviter les **LES PIÈGES** pièges. Ceux-ci sont trompeurs. Rick peut avoir besoin de ses poings, du canon laser, du détonateur électronique ou tout simplement de son intelligence pour survivre, selon la nature du piège. Il n'existe pas d'instructions sur la façon de déclencher et d'éviter chaque piège, aussi soyez prudent et réfléchissez. Il ne faut pas toujours se fier à l'apparence des choses...

LA BICYCLETTE DE L'APESANTEUR

Rick aura la chance de traverser un Parc d'apesanteur. Il enfourchera une Bicyclette de l'apesanteur et flottera dans les corridors évitant les pièges sur son passage. Cet engin très spécial est équipé d'un canon laser avec lequel Rick peut renvoyer les extra-terrestres *ad patres* et déclencher des pièges.

Une dernière chose... Une fois qu'un niveau est franchi avec succès, Rick est automatiquement réapprovisionné en éclairs laser et en détonateurs électroniques et il gagne une vie supplémentaire avant d'aborder le niveau suivant.

Instructions de chargement

Commodore Amiga: Les utilisateurs d'Amiga A1000 doivent mettre leur ordinateur sous tension et insérer Kickstart 1.2 ou supérieur. Lorsque l'invite du workbench apparaît, insérez la disquette de jeu. Au bout de quelques secondes l'écran titre apparaît et le jeu charge.

Amstrad Disc: Insérez le disque dans le lecteur. Tapez "ucpm" si vous avez un clavier AZERTY ou "|cpm" si vous avez un clavier QWERTY. (Le signe | s'obtient en appuyant simultanément sur les touches SHIFT et @).

Amstrad K7: Insérez la cassette dans le lecteur. Appuyez simultanément sur CTRL et ENTER puis sur la touche PLAY de lecteur.

Atari ST: Insérez le disque dans le lecteur. Allumez l'ordinateur. Le jeu chargera automatiquement.

IBM PC et TANDY: Amorcez votre disquette DOS, insérez la disquette de jeu et tapez RICK2<RETURN>.

Après avoir lancé le jeu, si l'écran reste noir, appuyez sur les touches du clavier numérique:

1 pour sélectionner la carte graphique EGA VGA.

2 pour sélectionner la carte ADLIB.

Appuyez ensuite sur la barre d'espace pour lancer le jeu.

Pour faire fonctionner le jeu avec la carte ADLIB, il faut installer à chaque fois le driver SOUND.COM avant de lancer le jeu. Ce jeu fonctionne avec la SOUND BLASTER que si on a la driver SOUND.COM de ADLIB.

En PC 3.5, lorsqu'on vous demande le disc 2, appuyez sur la barre d'espace.

Contrôle par joystick Avec le bouton de tir non enfoncé

Joystick vers la gauche ou la droite : Rick marche dans les mêmes directions.

Joystick vers le haut : Rick saute en l'air.

Joystick vers le haut et vers la gauche ou la droite : Rick saute dans les mêmes directions.

Joystick vers le bas : Rick fait un plongeon.

Joystick vers le bas et vers la gauche ou la droite : Rick rampe sur le sol dans la direction correspondante.

Avec le bouton de tir enfoncé (la vie, ne m'en parlez pas...)

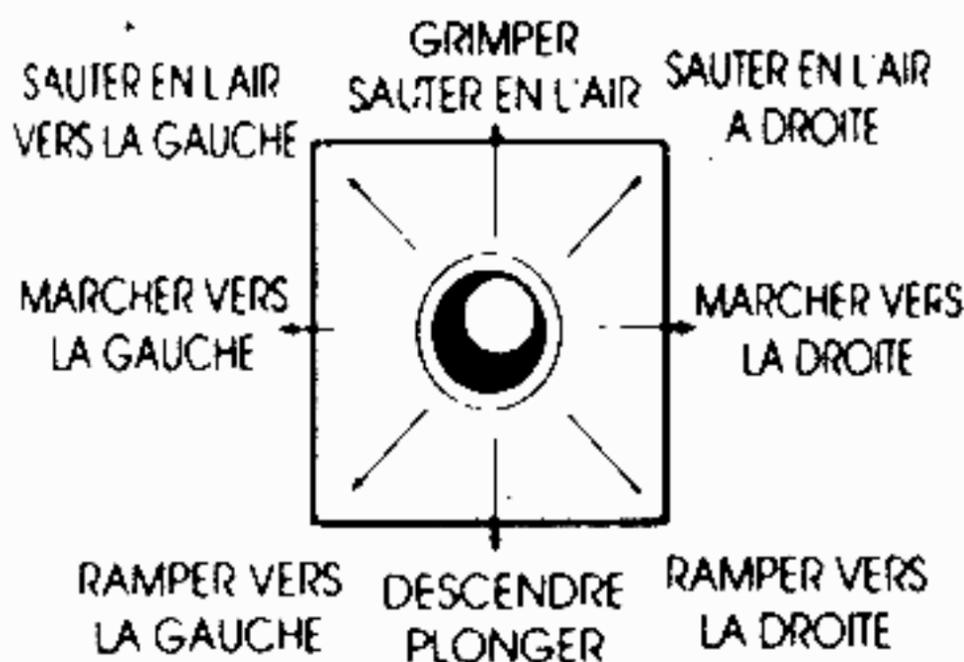
Joystick vers la gauche ou la droite : Rick frappe dans cette direction.
Utilisez-le pour appuyer sur des boutons ou assommer des ennemis.

Joystick vers le haut : Rick tire devant lui avec son canon laser.

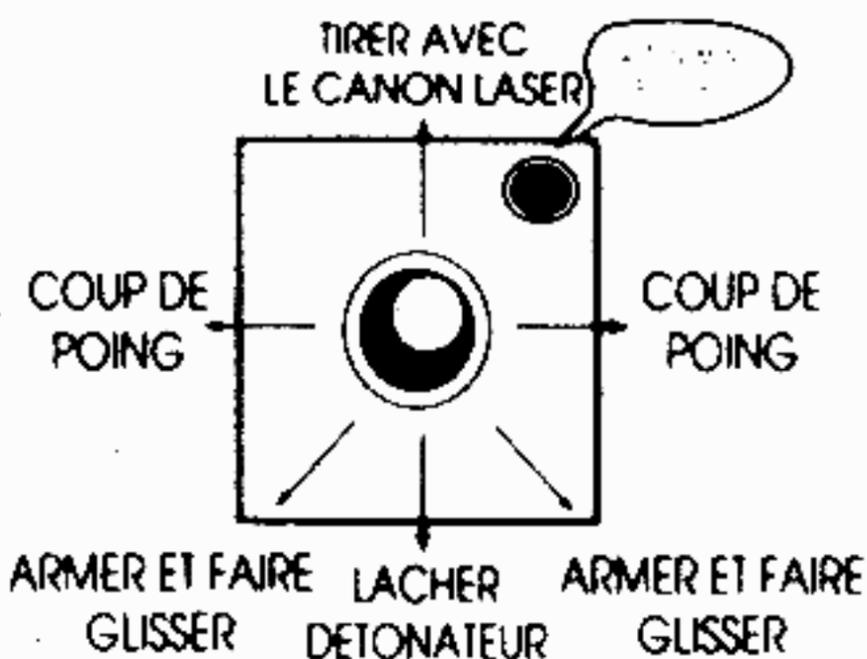
Joystick vers le bas : Rick arme et lance un détonateur électronique.

Joystick vers le bas et vers la gauche ou la droite : Rick arme et lance un détonateur électronique dans la direction correspondante.

BOUTON DE TIR PAS ENFONCE



BOUTON DE TIR ENFONCE



Contrôles clavier

Haut ou sauter	O
Bas ou ramper	K
Marcher vers la gauche	Z
Marcher vers la droite	X
Atari ST/Amiga	
Couleur on/off	Barre d'espacement
Lorsque vous appuyez sur cette barre avec l'écran titre affiché, la couleur disparaît — et on a une véritable ambiance 1950	
Quitter & démarrer	Esc
Pause on/off	P
Effets sonores numériques on/of (ST only)	S
Amstrad	
Haut ou sauter	O
Bas ou ramper	K
Marcher vers la gauche	Z
Marcher vers la droite	X
Tir, Amstrad	Barre d'espacement
Pause Amstrad on/off	H
Quitter & démarrer Amstrad	Escape