

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!



1

El gran palo



Se puede usar para:



La pistola

...¡Dispara balas!

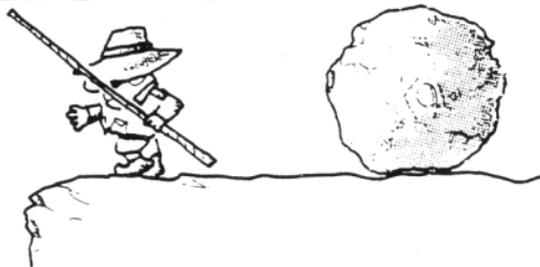
Hay un límite en el número de balas que lleva. Si mata a un enemigo, aparecerá una bonificación, que cuando la recojas reabastecerá la reserva. Esto significa que el jugador puede tener que volver atrás y ponerse en peligro otra vez. Usa tu munición con prudencia y recuerda que la pistola es muy a menudo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



2

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

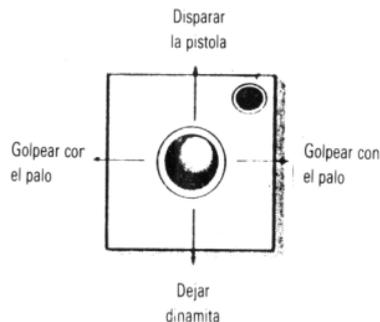
ST, Amiga, CBM 64, Spectrum y Amstrad

Sin el botón de fuego pulsado: Si empujas el

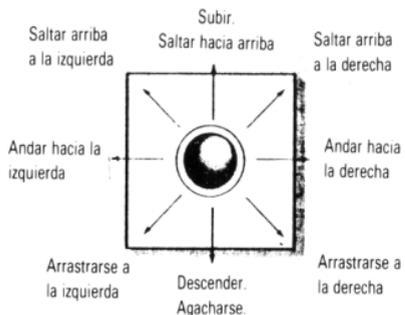
joystick hacia la izquierda, haces que Rick camine de izquierda a derecha. Empujando el joystick hacia arriba Rick salta. Si empujas el joystick hacia arriba y a la izquierda haces que Rick salte en esa dirección. Si estiras del joystick hacia abajo, haces que Rick se agache. Estirando del joystick hacia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

CON EL BOTON DE FUEGO APRETADO



SIN 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.