

# RICK DANGEROUS

L'Aventure commence..

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 :



**JAB!**

## 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.

Atari ST.

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette de jeu. Après quelques secondes l'écran titre apparaîtra, et le jeu se chargera en à peu près trente secondes.

Spectrum 48K/128K/+3.

Tapez LOAD\*\*\*ENTER ou sélectionnez Loader.

Amstrad 6128.

Tapez RUN/RICK<ENTER>.

Commodore 64.

Tapez LOAD\*\*\*8,1<RETURN>.

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>.

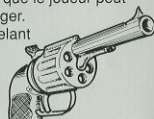
Note: Contrôle des versions Tandy et IBM pour clavier seulement

Rick Dangerous, le super-héros intrépide et collectionneur de timbres à mi-temps, surviva-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 Égyptienne et dans la forteresse ennemie.

## 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.



## LES PIEGES

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.



## CONTROLE JOYSTICK.

ST-Amiga-CBM 64-Spectrum-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 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 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

Sauter à Gauche

Grimper Sauter à Droite

Marcher à Gauche

Marcher à Droite

Ramper à Gauche

Descendre se balancer

Ramper à Droite

Pousser le bouton feu

Tirer un coup de feu

Donner un coup de bâton

Donner un coup de bâton

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

Pousser le bouton feu

## CONTROLE DU CLAVIER.

Atari ST/Amiga.

AVEC/SANS Clavier..... Appuyer sur la Barre d'espacement, quand l'écran de titre est en train de s'afficher, empêche la couleur, pour l'aspect réaliste de 1945 !

Recommencer .....ESC

Suspendre/Reprendre .....P

Commodore 64.

Suspendre/Reprendre .....Run/Stop

Recommencer .....(Flèche du haut)

Note : Tous les autres contrôles (ST, Amiga et Commodore 64) s'effectuent par le joystick.

Spectrum, Amstrad et IBM.

Vers le haut Sauter .....O

Vers le bas Ramper .....K

Marcher à gauche .....Z

Marcher à droite .....X

Feu (Spectrum) .....Retour

Feu (Amstrad et IBM) .....Barre d'espacement

Arrêter/Recommencer (Spectrum et IBM) .....P

Arrêter/Recommencer (Amstrad) .....H

Recommencer (Spectrum et Amstrad) .....Q

Recommencer (IBM) .....E

Quitter MS DOS (IBM) .....ESC

## CREDITS:

GAME COPYRIGHT ©

CORE DESIGN LTD

MANUAL DESIGN AND GRAPHICS

ARTISTIX (0705) 252125