



RICK DANGEROUS

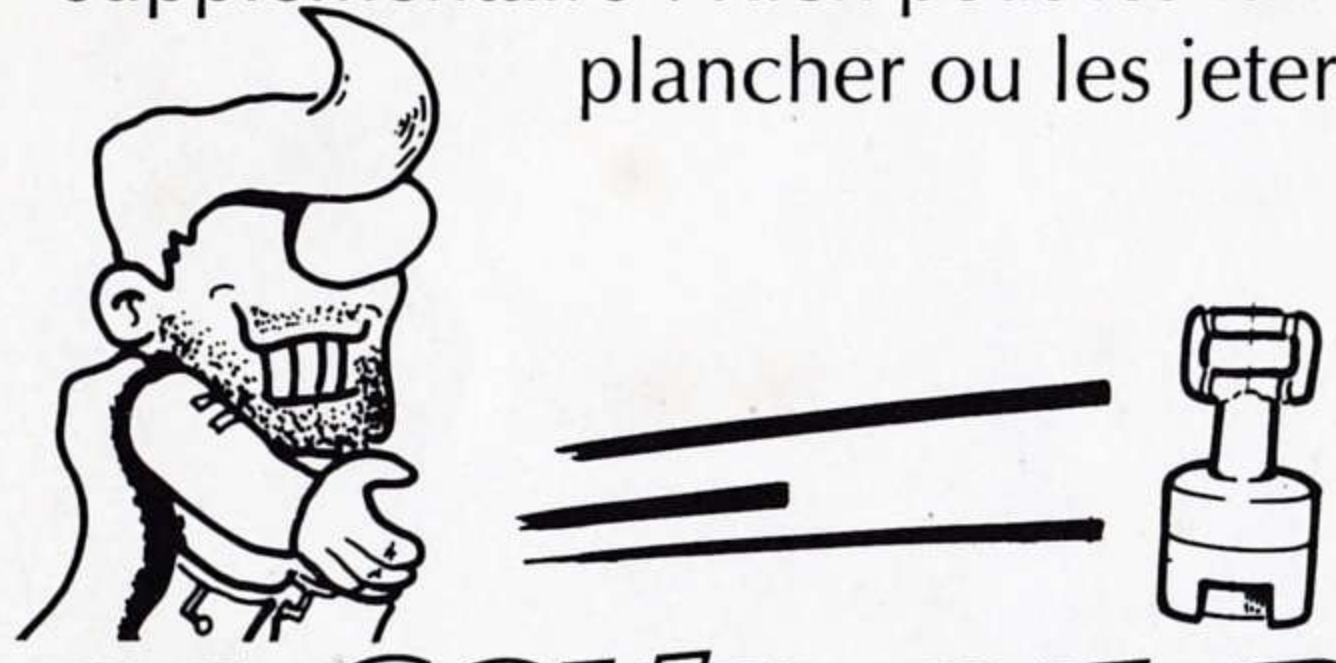


L'aventure continue...

Voici les armes de Rick...

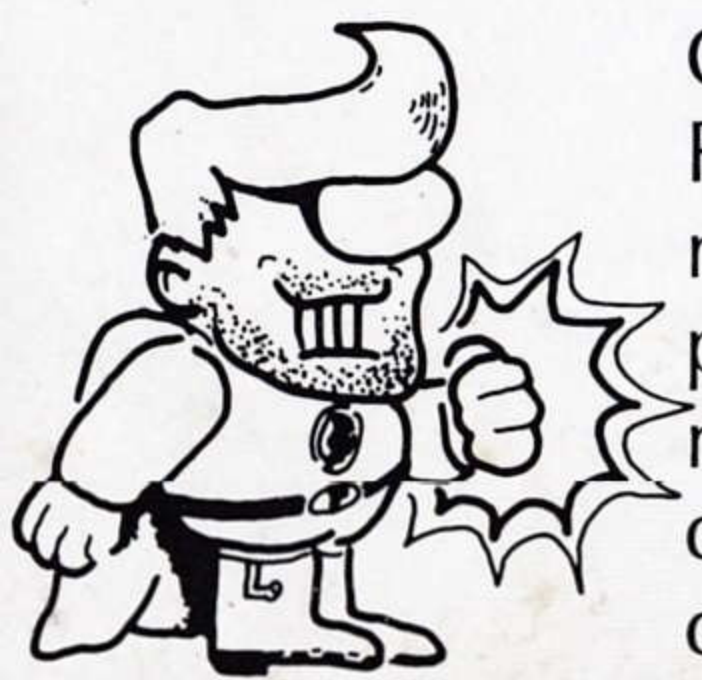
LES DÉTONATEURS ÉLECTRONIQUES

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.



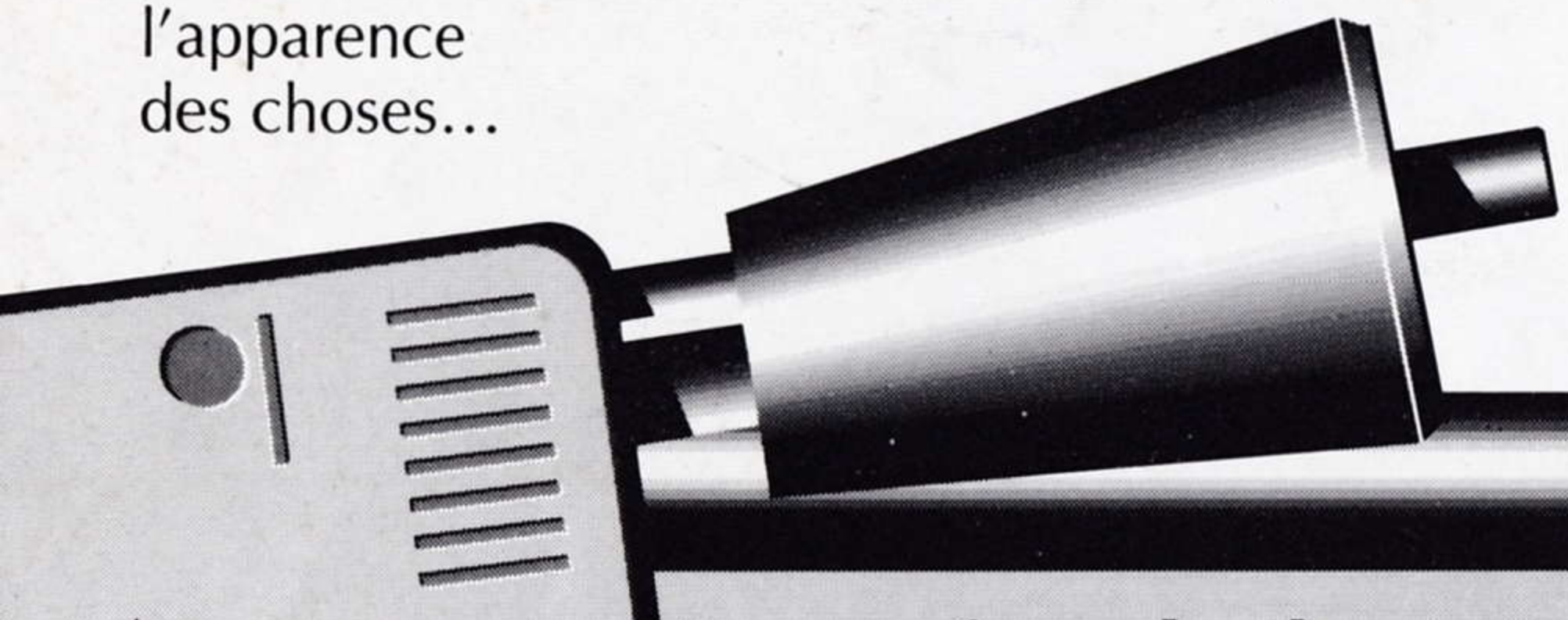
LE COUP DE POING

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 déclenchent, des trappes s'ouvrent et des rayons laser fusent.



LES PIÈGES

Utilisez votre astuce pour éviter les 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...



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.

Atari ST

Mettez votre ordinateur sous tension et insérez la disquette de jeu. Au bout de quelques secondes l'écran titre apparaît et le jeu charge.

Spectrum 48K/128K/+3

Tapez LOAD""<enter> ou sélectionnez le chargeur. Modèle à cassette : tapez RUN"" ou sélectionnez le chargeur.

Amstrad 6128

Tapez ICPM (barre verticale CPM) puis appuyez sur ENTER. NB : Ceci est une instruction de chargement pour disquette Amstrad standard. Modèle à cassette : insérez la bande et appuyez sur Control et la petite touche Enter du pavé numérique.

Commodore 64

Tapez LOAD""*,8,1<return>

Modèle à cassette : insérez la bande et appuyez sur Shift et Run/Stop.

IBM PC & Tandy

Amorcez votre disquette DOS, insérez la disquette de jeu et tapez RICK2<return>



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.



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.

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

SAUTER EN L'AIR
VERS LA GAUCHE

GRIMPER
SAUTER EN L'AIR

SAUTER EN L'AIR
A DROITE

MARCHER VERS
LA GAUCHE

MARCHER VERS
LA DROITE

RAMPER VERS
LA GAUCHE

DESCENDRE
PLONGER

RAMPER VERS
LA DROITE

BOUTON DE TIR ENFONCE

TIRER AVEC
LE CANON LASER

LA VIE NE M'EN
PARLEZ PAS

COUP DE
POING

COUP DE
POING

ARMER ET FAIRE
GLISSER

LACHER
DETENATEUR

ARMER ET FAIRE
GLISSER

GÉNÉRIQUE

Conception du jeu et programmation: Core Design Ltd

Editeur: Paul Hibbard

Directeur du développement: Tim Roberts

Design de l'emballage: Julie Burness

Manual Design and Graphics: Artistix (0705) 252125

Contrôles clavier

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 & démarrerEsc
Pause on/off.....P
Effets sonores numériques on/off (ST only)S

Commodore 64

Pause on/off.....Run/Stop
Quitter & démarrerQ

Note : Tous les autres contrôles pour le ST, Amiga et C64 s'effectuent par le joystick.

Spectrum, Amstrad et IBM

Haut ou sauter.....O
Bas ou ramper.....K

Marcher vers la gauche.....Z
Marcher vers la droite.....X

Tir, Spectrum.....Barre d'espacement/Enter
Tir, Amstrad.....Barre d'espacement

Tir, IBM.....P/Barre d'espacement
Pause Spectrum on/off.....P

Pause Amstrad on/off.....H
Pause IBM on/off.....W

Quitter & démarrer Spectrum.....E
Quitter & démarrer Amstrad.....Escape

Quitter & démarrer IBM.....Q
Quitter pour DOS IBM.....Escape