

# **RICK DANGEROUS**

## **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**

¿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 apartarse de ella tan rápidamente como le sea posible ¡antes de que explote!

#### **El gran palo**

Se usa para... [golpear]

#### **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 recoja, reabastecerá la reserva. Esto significa que el jugador puede tener que volver atrás y ponerse en peligro otra vez. Usa la munición con prudencia y recuerda que la pistola es muy a menudo un gatillo para activar una trampa. ¡Mejor que simplemente matar al enemigo!

#### **Trampas**

Sé resuelto como Rick a la hora de evitar las trampas. Las trampas son retorcidas. Puedes necesitar tu palo, pistola, dinamita o simplemente tu ingenio para sobrevivir, dependiendo de la naturaleza de la trampa. No hay instrucciones de cómo salta cada trampa o cómo se evita, de manera que ten cuidado. Piensa antes: las cosas no son siempre lo que parecen.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

#### **Spectrum 48K/128K/+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>

## **CONTROLES DEL JOYSTICK**

## 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.

### *Sin el botón de fuego apretado:*



### *Con botón de fuego apretado*

Si empujas el joystick hacia la izquierda o la derecha, haces que Rick utilice su pala, 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 a la que está mirando. Si estiras del joystick hacia abajo, Rick encenderá y dejará caer la dinamita.

### *Con el botón de fuego apretado:*



## CONTROLES DEL TECLADO

### **Commodore 64**

Pausa sí/no. RUN/STOP

Abandonar para empezar: 1

**Nota:** Todos los demás controles para el ST, Amiga y Commodore son a través del joystick.

### **Spectrum y Amstrad**

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 el Amstrad: BARRA ESPACIADORA

Pausa sí/no, en el Spectrum: P

Pausa sí/no, en el Amstrad: H

Abandonar para empezar: Q.