

RICK DANGEROUS

The Adventure starts here...

Will Rick Dangerous, intrepid Super Hero and part-time stamp collector survive his first mission in the Aztec temple of the tribe? - Should he do so, Rick will face new hazards in the Egyptian tomb and the enemy fortress.

Rick is equipped with

THE DYNAMITE



This may be laid in order to trigger traps, blow away walls, enemies and generally do some damage, to allow our hero to continue his quest. This also has the added feature of being VERY DANGEROUS when lit, so our hero must get away from it as quickly as possible before it detonates!

THE BIG STICK



May be used to:



THE GUN

.....this fires bullets!

There will be a limit to the number of bullets that this holds.

By killing a nastie a bonus may be left behind which when collected will replenish the supply. This means the player may have to go back and put himself yet again in danger.

Use your ammunition wisely remember the gun is often a trigger to activate a trap, rather than to just kill the enemy.



TRAPS

In avoiding traps be resourceful like Rick. The traps are devious. You may need your stick, gun, dynamite or simply your wits to survive, depending on the nature of the trap. There are no instructions as to how each trap is triggered or avoided so be careful - think ahead, things are not always what they seem.....



LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA

Amiga A1000 users should switch on the computer and insert Kickstart 1.2 or later. When the "Workbench" prompt appears, insert the game. After a few seconds the title screen will appear, and the game should load in about thirty seconds.

ATARI ST

Switch on the computer and insert the game disk. After a few seconds the title screen will appear, and the game should load in about thirty seconds.

COMMODORE 64/128 DISK

Type LOAD***,B,1<return>

IBM

Boot MS DOS, insert game disk and type RICK <return>

JOYSTICK CONTROLS

ST-AMIGA-CBM 64

WITHOUT FIRE BUTTON DEPRESSED.

Pushing the Joystick left and right causes Rick to walk left or right.

Pushing the Joystick up causes Rick to jump into the air.

Pushing the Joystick up and to the left or right causes Rick to jump in that direction.

Pulling the Joystick down causes Rick to duck down.

Pulling the Joystick down and to the left or right causes Rick to crawl along the ground in that direction.

WITH FIRE BUTTON DEPRESSED

Pushing the Joystick left or right causes Rick to use his short stick. Used for pushing buttons or stunning Rick's enemies.

Pushing the Joystick up causes Rick to fire his gun in the direction he is facing.

Pulling the Joystick down causes Rick to light and drop a stick of dynamite.

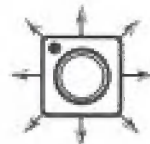
WITHOUT FIRE BUTTON DEPRESSED

CLIMB UP
JUMP UP

JUMP UP LEFT

WALK LEFT

CRAWL LEFT



JUMP UP RIGHT

WALK RIGHT

CRAWL RIGHT

CLIMB DOWN DUCK

RICK DANGEROUS

ENGLISH
DEUTSCH
ITALIANO



CBM AMIGA

ATARI ST/STE

PC

CBM 64/128

WITH FIRE BUTTON DEPRESSED

SHOOT GUN

JAB WITH STICK

JAB WITH STICK

LAY DYNAMITE



KEYBOARD CONTROLS

ATARI ST/AMIGA.

Colour ON/OFF..... Space Bar - Pressing the Space Bar while the title screen is being displayed will turn the colour off, for that realistic 1945 look!

Quit to Start

Escape

Pause ON/OFF

P

COMMODORE 64.

Pause ON/OFF

Run/Stop

Quit to Start

(Up Arrow)

Note: All other controls for the ST, Amiga and Commodore 64 are through the Joystick.

IBM

Up or Jump

O

Down or Crawl

K

Walk Left

Z

Walk Right

X

Fire IBM

Space Bar

Pause IBM ON/OFF

P

Quit to Start IBM

E

Quit to MS DOS IBM

Escape

© 1989 CORE DESIGN LTD. All rights reserved. © 1989 MICROPROSE SOFTWARE LTD. Licensed to Kixx. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

GAME CHARACTERISTICS DESCRIBED IN THE DOCUMENTATION MAY VARY ON SOME COMPUTERS.

DAS ABENTEUER NIMMT SEINEN ANFANG...

Rick ist ausgerüstet mit:

Kann Rick Dangerous, unerschütterlicher Superheld und Teilzeit-Briefmarkensammler, sein erstes Abenteuer im Aztekentempel heil überstehen? Wenn ihm Erfolg beschieden ist, dann geht es gleich weiter zu den ägyptischen Grabmälern und in die Festung des Feindes.

DYNAMIT

Kann gelegt werden, um Fallen auszulösen, Wände wegzusprengen und Feinde in die Luft zu jagen oder ganz allgemein Schaden anzurichten, damit unser Held sein Abenteuer fortsetzen kann. Mit Dynamit ist nicht zu spaßen - wenn es mal gezündet ist, muß Rick sich schleunigst in Deckung bringen, bevor die Detonation.

EINEM GROSSEN STOCK

Verwendungsmöglichkeiten:

WUMM!!



EINEM SCHIESSEISEN

...zum Ballern!

Allerdings ist das Magazin nicht beliebig groß. Doch beim Abknallen eines Bösewichts bleibt gelegentlich eine Prämie zurück, die das Magazin wieder füllt. Das kann bedeuten, daß der Spieler an den Ort des Geschehens zurück muß, um sich erneut in Gefahr zu begeben. Verwende Deine Munition mit Bedacht! Denk' daran, daß der Auslöser der Kanone in manchen Situationen eine Falle aktiviert, und Dir also mehr schadet als dem Feind!

FALLEN

Versuche die Fallen auf geschickte Weise zu umgehen, denn sie sind trügerisch. Dabei werden Dir der Stock, die Kanone, das Dynamit oder auch Deine bloße Geistesgegenwart gute Dienste leisten, je nach der Art der Falle. Man kann nie im voraus sagen, wie eine Falle aktiviert oder vermieden werden kann. Sei daher vorsichtig und vorausschauend, denn in vielen Fällen trägt der Schein.

LADLEANLEITUNG

AMIGA

Amiga A1000 Benutzer schalten den Computer ein und legen Kickstart 1.2 oder eine spätere Version ein.

Bei Aufforderung zum Einlegen der Workbench ist die Spieldiskette einzuschieben. Nach wenigen Sekunden erscheint das Titelbild, danach dauert der Ladevorgang etwa 30 Sekunden.

ATARI ST

Computer einschalten und Spieldiskette einlegen. Nach wenigen Sekunden erscheint das Titelbild, und der Ladevorgang dauert dann etwa 30 Sekunden.

COMMODORE 64/128 DISKETTE

LOAD***,8,1 <RETURN> eingeben.

IBM

MS DOS in Gang setzen, Spieldiskette einlegen und RICK <RETURN> eingeben.

JOYSTICK-STEUERUNG

ST, AMIGA, CBM64

OHNE FEUERKNOPF

Drücken des Joystick-Hebels nach links/rechts bewirkt, daß Rick in die entsprechende Richtung läuft.

Drücken des Joystick-Hebels nach oben und links/rechts bewirkt einen Sprung in die entsprechende Richtung.

Drücken des Joysticks nach unten bewirkt, daß Rick sich duckt.

Drücken des Joystick-Hebels nach unten und links/rechts bewirkt, daß Rick dem Boden entlang in die entsprechende Richtung kriecht.

MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

Drücken des Joysticks nach links oder rechts bewirkt, daß Rick seinen Stock benutzt. Damit kann er Knöpfe betätigen oder seinen Feinden eins aufs Haupt schlagen.

Hochdrücken des Joystick-Hebels bewirkt, daß Rick seine Kanone in der Blickrichtung abfeuert.

Runterdrücken des Joystick-Hebels bewirkt, daß Rick das Dynamit entzündet und legt.



TASTATUR-STEUERUNG

ATARI ST/AMIGA

Farbe ein/aus - Drücken der Leertaste bei Anzeige des Titelbildes schaltet die Farbe aus - und verleiht dem Ganzen ein realistisches 1945 Gepräge!

Beenden und Neustart - Escape

Pause EIN/AUS - P

COMMODORE 64 - Run/Stop (Aufwärtspeil)

Pause EIN/AUS - Run/Stop (Freccia Su)

Beenden und Neustart - (Freccia Su)

Hinweis: Alle anderen Steuerfunktionen für ST, Amiga und Commodore 64 erfolgen über den Joystick

IBM
Hoch/Sprung - O
Runter/Kriechen - K
Nach links gehen - Z
Nach rechts gehen - X
Feuer (IBM) - Leertaste
Pause ein/aus (IBM) - P
Beenden und Start (IBM) - E
Auf MS DOS (IBM) - Escape

©1989 Core Design Ltd. Alle Rechte vorbehalten. ©1989 MicroProse Software Ltd. Lizenziert an Kixx. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Nicht genehmigtes Ausstrahlen, Verbreiten, öffentliches Aufführen, Kopieren oder Neuaufnahme, Entleihen, Verleihen, Vermieten und Verkaufen im Rahmen jeglicher Austausch- oder Wiederverkaufsprogramme, auf welche Art auch immer, sind strengstens untersagt. DIE IN DER DOKUMENTATION BESCHRIEBENEN SPIELCHARAKTERISTIKEN KÖNNEN AUF EINIGEN COMPUTERN UNTERSCHIEDLICH SEIN.

LE AVVENTURE INCOMINCIANO QUI...

Riuscirà Rick il Pericoloso, l'intrepido Super Eroe e collezionista a tempo libero di francobolli, a sopravvivere alla sua prima missione nel tempio azteco della tribù? - se ce la farà, Rick affronterà altri rischi nella tomba egiziana e nella fortezza nemica.

Rick possiede

LA DINAMITE

Che potrà essere accesa per far saltare trappole, muri lontani, nemici e causare altri danni al fine di permettere al tuo eroe di continuare la sua ricerca. La dinamite ha un'altra caratteristica che è quella di essere MOLTO PERICOLOSA per cui quando il tuo eroe accende la miccia deve allontanarsi velocemente prima che la dinamite esploda!

LA GRANDE MAZZA

Potrà essere usata per:

COLPIRE

LA PISTOLA

.....le pallottole di fuoco!

La pistola può contenere un limitato numero di pallottole. L'uccisione di un cattivo potrà lasciare un bonus che se raccolto può ricaricare la pistola. Questo significa che il giocatore deve ritornare indietro e mettersi ancora in pericolo. Usa saggiamente le tue munizioni e ricorda che spesso, oltre a uccidere nemici puoi anche usarla per attivare una trappola.

TRAPPOLE

Nell'evitare trappole sii intraprendente come Rick. Le trappole possono essere ambigui per cui per sopravvivere avrai bisogno della tua mazza, pistola, dinamite o semplicemente la tua intelligenza, dipende dalla natura della trappola. Non ci sono istruzioni su come far saltare o evitare una trappola, però fai molta attenzione - pensa bene, le cose non sono sempre come appaiono...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMIGA

I possessori dell'Amiga 1000 devono accendere il computer e inserire il KickStart 1.2 o più.

Quando appare il sollecito del "Workbench (Banco da Lavoro)", inserisci il gioco, dopo qualche secondo sullo schermo apparirà il titolo dopo di che il gioco si caricherà in circa trenta secondi.

ATARI ST

Accendi il computer ed inserisci il disco del gioco. Dopo qualche secondo sullo schermo apparirà il titolo dopo di che il gioco si caricherà in circa trenta secondi.

DISCO COMMODORE 64/128

Batti LOAD***,8,1 <return>.

IBM

Carica MS DOS, inserisci il disco del gioco e batti RICK <return>.

CONTROLLI DEL JOYSTICK

ST - AMIGA - CBM 64

SENZA IL PULSANTE FUOCO PREMUTO.

Se spingi il joystick a destra o a sinistra, Rick camminerà a destra o a sinistra.

Se spingi il joystick all'insù Rick salterà.

Se spingi il joystick all'insù e a destra o a sinistra, Rick salterà in quella direzione.

Se spingi il joystick all'ingiù Rick si rannicchierà.

Se spingi il joystick all'ingiù e a destra o a sinistra, Rick striscierà lungo la superficie in quella direzione.

CON IL PULSANTE FUOCO PREMUTO.

Spingendo il joystick a destra o a sinistra, Rick userà la sua piccola mazza.

Usato per la premuta di pulsanti e per tramortire i nemici.

Se spingi il joystick all'insù Rick sparerà con la pistola verso la direzione che sta fronteggiando.

Se spingi il joystick all'ingiù Rick accenderà la miccia della dinamite e la farà cadere.

SENZA BOTTONE DI FUOCO PREMUTO



CON BOTTONE DI FUOCO PREMUTO



CONTROLLI DELLA TASTIERA

ATARI ST/AMIGA...

Colore ACCESO/SPENTO..... Space Bar (Barra Spaziatrice) - La premuta del Space Bar, mentre sullo schermo viene visualizzato il titolo, farà sparire il colore, per mettere il realistico bianco e nero del 1945!

Abbandona per Incominciare - Escape

Pause ACCESO/SPENTO - P

COMMODORE 64 - Run/Stop (Freccia Su)

Pause ACCESO/SPENTO - Run/Stop (Freccia Su)

Nota: sull'ST, Amiga e Commodore 64 gli altri controlli vengono eseguiti attraverso il joystick.

IBM
Su o Saltare - O
Giù o Strisciare - K
Camminare a sinistra - Z
Camminare a destra - X
Fuoco sull' IBM - Space Bar
Pause ACCESO/SPENTO sul IBM - P
Abbandona per incominciare sull'IBM - E
Abbandona l'MS DOS IBM - Escape

©1989 CORE DESIGN LTD. Tutti i diritti riservati. ©1989 MICROPROSE SOFTWARE Ltd. sotto autorizzazione della KIXX. Il copyright sussiste su questo programma. La diffusione, la telediffusione, la riproduzione, la registrazione, il noleggio, l'affitto e la vendita di questo prodotto sotto qualsiasi tipo di scambio o di riacquisto è strettamente proibito se non autorizzato.

IN ALCUNI COMPUTER LE FUNZIONI DESCRITTE IN QUESTO GIOCO POSSONO VARIARE.