

RICK DANGEROUS

2



RICK DANGEROUS

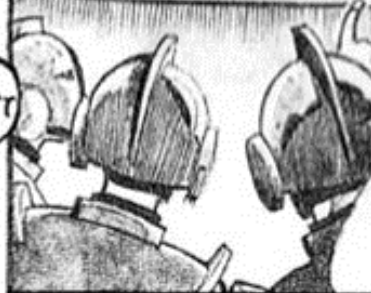
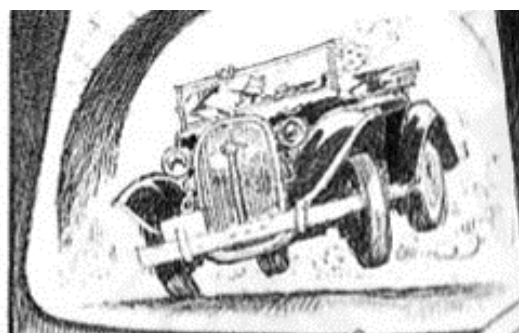
2

ABANDONADO EN EL TERRITORIO
GOOLU, FAT MAN COMIENZA
A DARSE CUENTA QUE FRASES
COMO "HOMBRE A LA OLLA"
Y "FILETE DE LOMO", TIENEN
OTRO SIGNIFICADO...



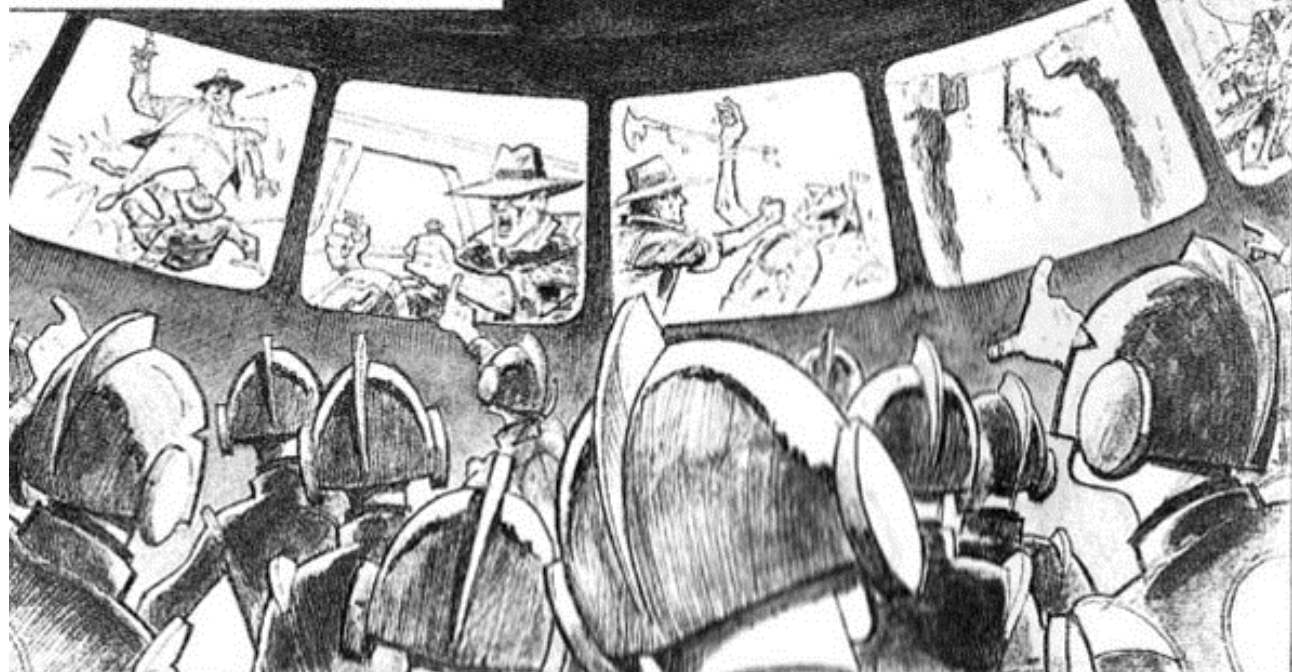


...PROBABLE-
MENTE NADIE A
INVITADO A SCOTT
A BORDO...

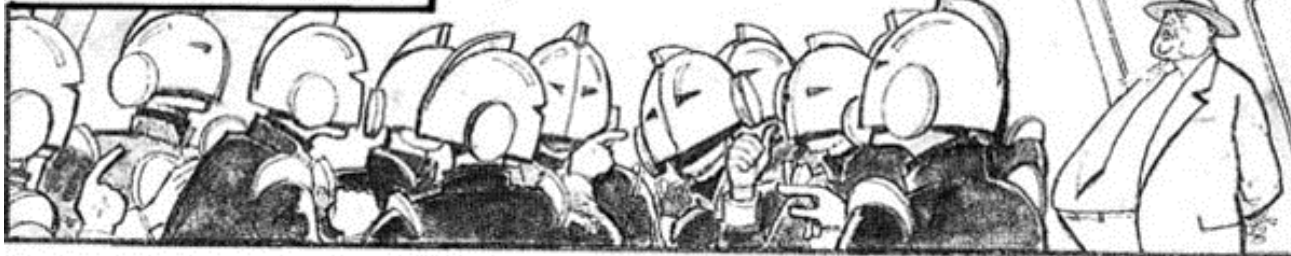


EN EL PUENTE DE LA
NAVE ESPACIAL, LOS ALIE-
NIGENAS EXAMINAN UNA
GRAN PANTALLA...

...LOS ALIENIGENAS ESTABAN MUY
IMPRESIONADOS POR LAS PROEZAS DE
"RICK DANGERUS".



... IGNORANDO A FAT MAN, LOS ALIENÍGENAS COMENZARON A DISCUTIR LA DETALLADA ESTRATEGIA DE SU INMINENTE TOMA DE PODER DE LA TIERRA...



¡EH, TENDREIS QUE ELIMINAR A RICK DANGEROUS PARA TENER UNA POSIBILIDAD DE LOGRARLO!



...PERO TENDREIS QUE DESATARME ANTES SI QUEREIS QUE COOPE-RE...



¡PORQUE YO SÉ EXACTAMENTE DONDE ENCONTRARLO!



DE ACUERDO... ES UN TRATO, HOMBRE GORDO

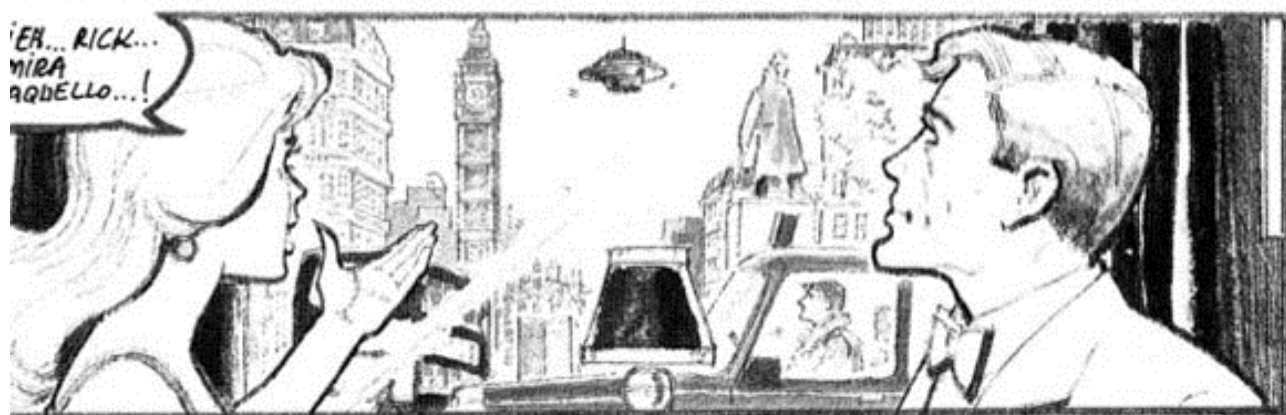
PLAZA DEL PARLAMENTO...



...BUENAS TARDES JOSE. LA MESA DE SIEMPRE. POR FAVOR.

BUENAS TARDES SEÑOR DANGEROUS, ...SEÑORITA...













...OTRA CENA
QUE ME
ESTROPEAN...



¡ES COMO UN
RELÁMPAGO!

¡EH!
¡ESTA NO ES
ZONA DE
APARCAMIENTO!

¿CUÁNTOS
ENEMIGOS HABRÁ
AL FINAL DE LA
ESCALERA?

¡Vuelve de nuevo tan intrépido como siempre!

Rick Dangerous, el intrépido Super Héroe y coleccionista de sellos en sus ratos libres ha vuelto después de haber vencido a Fat Man en su primera gran aventura. Fat Man ha vuelto y Rick debe de luchar contra él una vez más para salvar a la tierra de los malvados alienígenas. Si sobrevive a la primera parte de la misión en la nave espacial en Hyde Park, Londres, Rick se enfrentará a nuevos peligros en las Cavernas heladas de Freezia, los Bosques de Vegetalia, las Minas Atómicas de Mud y finalmente se enfrentará a Fat Man en su cuartel general del planeta Barf.

La aventura continua...

DETONADORES ELECTRONICOS

Estos pueden lanzarse para disparar trampas, hacer volar vallas, enemigos y en general para hacer muchos destrozos para permitir que nuestro héroe continúe su misión. Estos son muy peligrosos, y Rick debe mantenerse alejado de ellos si es que quiere evitar volar por lo aires. Estos tienen la ventaja añadida de poder deslizar a Rick por el suelo y sobre las cornisas.

EL GRAN PUÑETAZO

Rick tiene sus dos puños garantizados para dejar atontado momentáneamente a cualquier enemigo. También puede dar puñetazos a los enchufes en las paredes, abrir puertas trampa y apagar láseres.

TRAMPAS

Para evitar las trampas tienes que ser ingenioso. Las trampas son diabólicas. Rick necesitará un puñetazo, pistola de rayos, detonador electrónico o simplemente su ingenio para sobrevivir, dependiendo de la naturaleza de la trampa. No hay instrucciones de cómo cada trampa se dispara o se evita, de manera que ten cuidado y piensa por anticipado. Las cosas no son siempre lo que parecen.

LA PISTOLA DE RAYOS

Hay un límite al número de disparos que puede realizar la pistola. Habrá un contenedor que Rick podrá a veces recoger, lo que le permitirá reabastecer sus suministros. Usa la munición con prudencia. Recuerda que el rayo puede usarse para activar algunas trampas, así como disparar al enemigo.

MOTO ANTIGRAVEDAD

De vez que cuando Rick pasará por un Parque de Motos Antigravedad. Rick puede entonces subirse en una Moto Antigravedad y puede flotar por los pasillos, evitando las trampas que hay en el camino. La Moto Antigravedad está equipada con un cañón láser de disparos frontal con el que Rick puede despachar a los alienígenas y hacer saltar trampas.

Una cosa más... Una vez que se las arregle para completar un nivel, la reserva de Rick de rayos láser y detonadores electrónicos se reabastecerá automáticamente y Rick conseguirá una vida extra antes de empezar el siguiente.

Instrucciones de Carga

Commodore Amiga

Los usuarios del Amiga 1000 deben encender el ordenador y meter el Kickstart 2.1 o posterior. Cuando aparezca la indicación de Workbench, mete el disco del juego. Después de unos pocos segundos aparecerá la pantalla de título y el juego se cargará.

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 automáticamente.

Spectrum, 48K/128K/+3

Teclea LOAD "" <enter> o selecciona loader. Para cari RUN"" o selecciona loader

Amstrad 6128

Teclea |CPM (Barra CPM) luego pulsa ENTER. Nota: Estas son las instrucciones normales para cargar el disco Amstrad. Para la carga de cassettes mete la cinta y pulsa Control y la pequeña tecla ENTEF en el teclado numérico.

Commodore 64

Teclea LOAD .8,1 <return>.

Para la carga del cassette mete la cinta y pulsa Shift Run/Stop.

IBC PC Si Tandy

Arranca el disco DOS. mete el disco del juego y teclea RICK2 <return>.

CONTROLES DEL TECLADO

Atari ST/Amiga

Color sí/no Barra espaciadora

Si pulsas la barra espaciadora mientras estás en la pantalla de título cambiará el color a ese aspecto tan realista de 1950.

Abandonar para empezar Esc

Pausa sí/no P

Efectos de sonido digitales sí/no (sólo ST) S

Commodore 64

Pausa sí/no Run/Stop

Abandonar para empezar Q

Nota: Todos los demás controles para el ST, Amiga y C64 son a través del joystick.

Spectrum, Amstrad e IBM

Arriba o saltar O

Abajo o reptar K

Caminar a la izquierda Z

Caminar a la derecha X

Disparar Spectrum Barra espaciadora/Enter

Disparar Amstrad Barra espaciadora

Disparar IBM P/Barra espaciadora

Pausa Spectrum sí/no P

Pausa Amstrad sí/no H

Pausa IBM sí/no W

Abandonar para empezar Spectrum E

Abandonar para empezar Amstrad Escape

Abandonar para empezar IBM Q

Salir al DOS en IBM Esc

CONTROL DEL JOYSTICK

Sin el botón de fuego pulsado

Si empujas el joystick a la derecha y la izquierda haces que Rick camine a la derecha o a la izquierda. Si empujas el joystick hacia arriba haces que Rick salte en el aire. Si lo haces hacia abajo.

Rick se agachará. Si empujas el joystick hacia arriba y hacia la izquierda o la derecha haces que

Rick salte en esa dirección. Si estiras del joystick hacia arriba y a la izquierda y derecha, haces que

Rick reptar a lo largo del suelo en esa dirección.

Con el botón de fuego pulsado

Si empujas del joystick a la izquierda o la derecha haces que Rick dé un puñetazo a esa dirección. Usa esto para empujar botones o para dejar atontados a los enemigos.

SIN EL BOTON DE FUEGO APRETADO

Si empujas del joystick hacia arriba, haces que Rick dispare su pistola de rayos en la dirección en la que está mirando. Si estiras del joystick hacia abajo, haces que Rick cargue y suelte un detonador electrónico. Si estiras del joystick hacia abajo y a la izquierda o derecha, haces que Rick cargue y deslice un detonador electrónico en esa dirección.

CON EL BOTON DE FUEGO PULSADO

CREDITOS

Concepto del juego y programación: Core Design Ltd. Editor: Paul Hibbard Director de desarrollo.

Tim Roberts Diseño del paquete: Julie Burness Diseño de manual y gráficos: Artistix

COPYRIGHT DEL JUEGO © CORE DESIGN LTD 1990. COPYRIGHT DEL MANUAL ©

MICROPROSE SOFTWARE 1990. LAS CARACTERISTICAS DEL JUEGO DESCRITAS EN LA DOCUMENTACION PUEDEN VARIAR EN ALGUNOS ORDENADORES.