

RICK DANGEROUS

Rick ist ausgerüstet mit:

DYNAMIT

Kann gelegt werden, um Fallen auszulösen, Wände wegzusprengen und Feinde in die Luft zu jagen oder ganz allgemein Schaden anzurichten, **Verwendungsmöglichkeiten:** 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 SCHIESSEN

... 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.

**EINEM
GROSSEN
STOCK**



WUMM!!

Rick Dangerous

Ladeanleitung

Tippen Sie LOAD "****",8,1 und bestätigen Sie mit Return. Tippen Sie anschließend RUN.

Es gibt keine Demo. Sobald das Menü erscheint, können Sie zwischen Rick 1 oder Rick 1 Demo wählen. Um das Spiel zu starten, wählen Sie die Option Rick 1 Demo.

JOYSTICK-STEUERUNG

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.

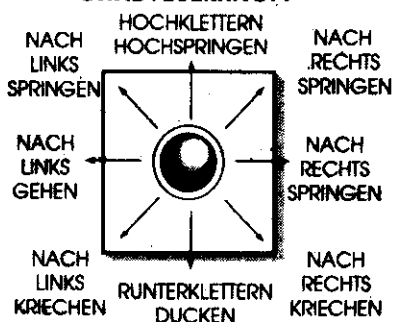
Mit gedrücktem Feuerknopf

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.

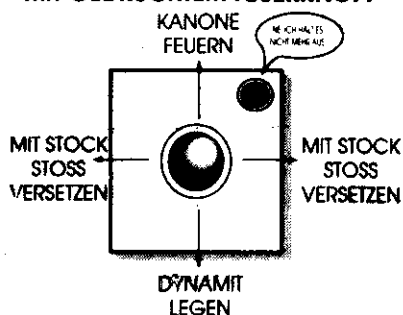
Hochdrücken des Joystick-Hebels bewirkt, daß Rick seine Kanone in der Blickrichtung abfeuert.

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

OHNE FEUERKNOPF



MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF



TASTATUR-STEUERUNG

Commodore 64

Pause EIN/AUS Run/Stop

Beenden und Neustart (Aufwärtspfeil)

Hinweis: Alle anderen Steuerfunktionen für und Commodore 64 erfolgen über den Joystick.