

CHUCK ROCK

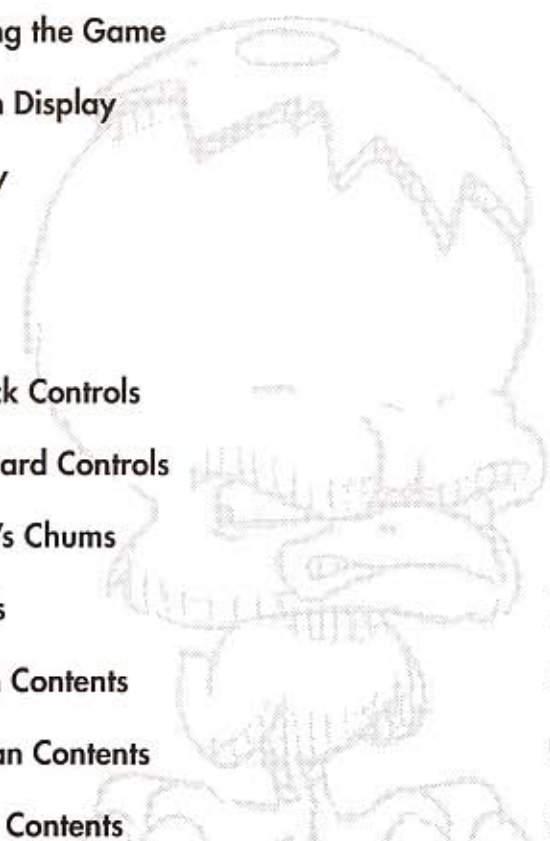
SON OF CHUCK



CONTENTS

CHUCK JUNIOR

The Game	2
Virus Warning	3
Loading Instructions	3
Starting the Game	4
Screen Display	4
Energy	4
Lives	5
Score	5
Joystick Controls	6
Keyboard Controls	7
Chuck's Chums	8
Credits	10
French Contents	11
German Contents	21
Italian Contents	31



STARTING THE GAME

When Chuck Junior is loaded you will first be shown an animated title screen with Junior walking around.

Once the fire button has been pressed the screen will fade off and bring on a black screen with the words 'Options' and 'Start Game' on it. This screen will default to "start game".

If you select 'Options', another list will appear with selectable features such as degree of difficulty, music/sound effects and Exit.

SCREEN DISPLAY

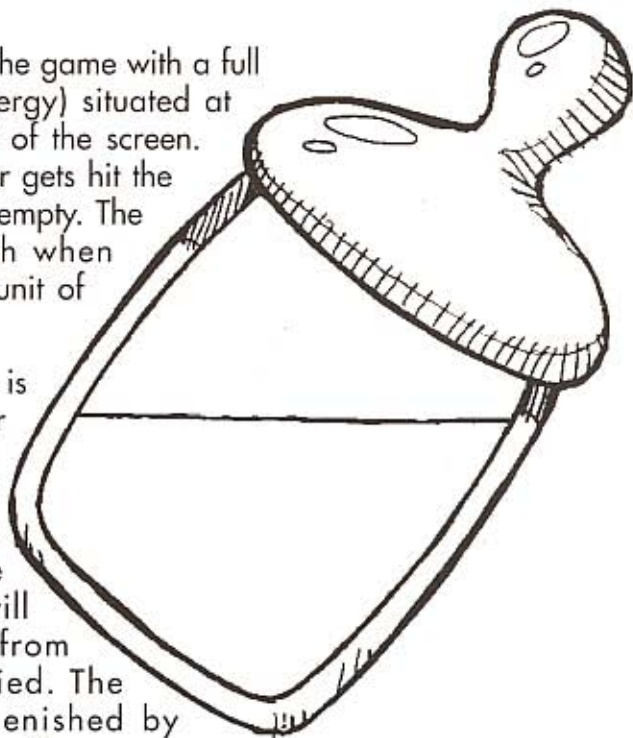
Located around the game screen are a number of indicators which display information relevant to the game.

ENERGY

Junior will start the game with a full baby bottle (energy) situated at the bottom right of the screen.

Every time Junior gets hit the baby bottle will empty. The bottle will flash when Junior has one unit of energy left.

When the bottle is empty, Junior will lose a life but instead of starting at the beginning of the zone, Junior will just carry on from where he died. The energy is replenished by collecting baby bottles.



LIVES

The life counter located at the bottom left is a picture of Junior's face with a number indicating lives remaining.

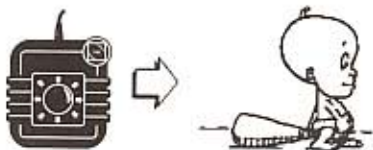
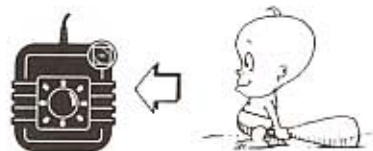
SCORE



The score indicator is situated in the middle of the screen at the top. It shows your current score, awarded for collecting certain bonuses during the game.



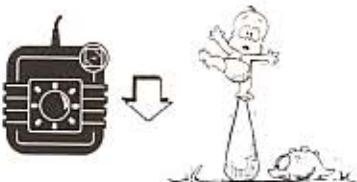
Joystick left and right makes Junior move left or right.



Joystick up makes Junior jump. Whilst jumping or falling use left and right to drift Junior in that direction.



Joystick down makes Junior stand on his club.



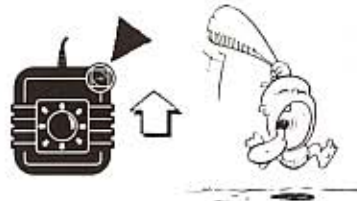
Pressing the fire button will make Junior swing his club.



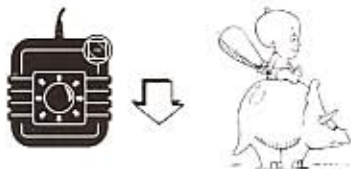
JOYSTICK CONTROLS

JOYSTICK CONTROLS

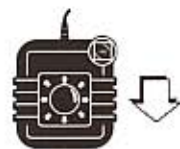
Joystick up and then pressing the fire button makes Junior jump and do an overhead swing.



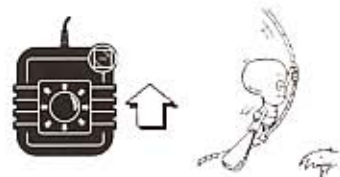
Joystick down while in front of a dinosaur makes Junior climb on the dinosaur's back.



Joystick down whilst riding the dinosaur makes Junior climb off the dinosaur's back.



Junior will grab a rope automatically, but you must push up on the joystick to make Junior jump off the rope.



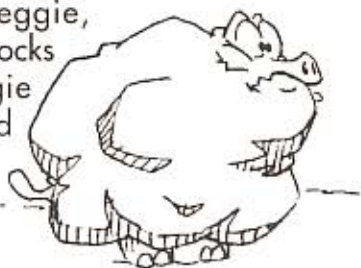
KEYBOARD CONTROLS

This game is Joystick control only. However, you may pause the game at any point by pressing the "P" key on the keyboard. Pressing it again will restart the game allowing play to resume.

To reset the game, press the "ESCAPE" key on the keyboard which will return you to the Chuck Junior title page.

8

Reggie the Rock Eater: Reggie, once triggered will eat any rocks that block your way. Reggie could also be encountered later on but full of rocks, so this time when triggered he will spit them out.



Maud the Monkey: Maud loves swinging on ropes. This doesn't help you as she is in your way. The only thing Maud likes more than swinging on ropes are bananas. You have to knock the bananas out of the tree so Maud jumps off the rope and starts eating them, thus ignoring you.

Hobbes the Tiger: Hobbes will pounce across any large gap but you have to get onto his back without him noticing you. His tail will animate when he is awake but will stop at certain times. This is the time to sneak up on him.

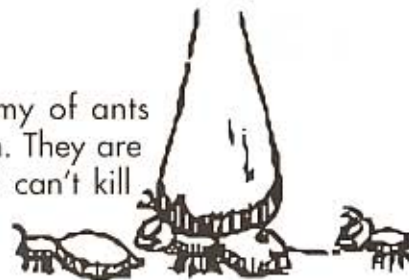


Water Hydrant: When you bash one side of the Hydrant a jet of water will shoot out of the other side, killing any baddies in its path.

CHUCKER'S CHUMS

CHUCKER'S CHUMS

The Ant Conveyor: An army of ants will march across the screen. They are tough little blighters so you can't kill them.



Susie the Spider's Web Trampoline: Junior can bounce on this to help him reach higher platforms but if he bounces on it for too long, Susie will come out and try to grab him.

Lucy Lift Off: Lucy will just sit there doing nothing but if you set her tail on fire it will burn down. Then Lucy will shoot up in the air screaming. If you are standing on her head at this point you will get blasted upwards.



Thomas the Turtle: Thomas will sit on the edge of a treacherous lava pool. When knocked in the water Thomas will swim across carrying Junior on his back.

9



Produced by	Jeremy H. Smith
Programming	Dan Scott
Game Design	Bob Churchill
Graphics	Lee Pullen Richard Morton
Music & SFX	Martin Iveson
Manual Illustrations	Billy Allison
Play Testing	Darren Price Bob Churchill
Special thanks to	Chris Long Ian for not fetching the milk Rubber Plants MANCHESTER (let's hear you make some noise!) Free Love Cindy Crawford Lots of Little Green Martians and Jeremy And of course "SPOT", the unstoppable Cartoon Character.

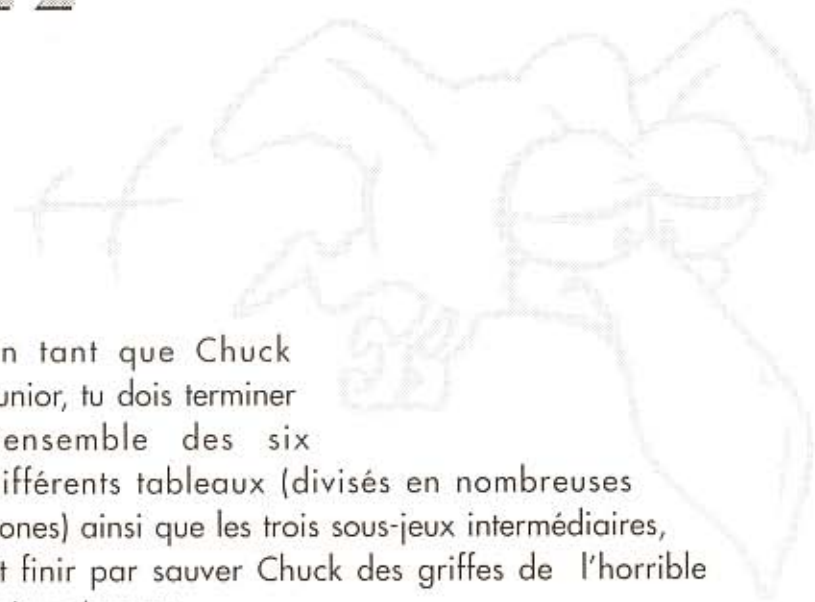
CREDITS

Table des Matières

CHUCK JUNIOR

Le Jeu	12
Avertissement virus	13
Instructions de chargement	13
Commencer le jeu	14
Affichage de l'écran	14
Energie	14
Score	15
Vies	15
Contrôles joystick	16
Contrôles clavier	17
Les copains de Chuck	18
Crédits	20
Table de Matières en Allemand	21
Table des Matières en Italien	31





En tant que Chuck Junior, tu dois terminer l'ensemble des six différents tableaux (divisés en nombreuses zones) ainsi que les trois sous-jeux intermédiaires, et finir par sauver Chuck des griffes de l'horrible Brique Jagger.

Chuck Junior dispose d'une grosse massue en bois qui l'aidera tout au long du jeu. Grâce à elle, il peut frapper les dinosaures ennemis, libérer les dinosaures amis, donner des coups dans certaines parties du décor et cogner dans les pierres pour les pousser un peu plus loin. Il peut aussi mettre le feu à la massue pour l'utiliser soit pour effrayer les dinosaures, soit pour éclairer les parties sombres de la carte. Junior a aussi la possibilité de grimper sur sa massue pour éviter les dangereux pièges contre lesquels il ne peut rien comme par exemple les flammes qui envahissent le sol.

En plus des dinosaures amis (pris au piège), Junior pourra aussi chevaucher certains autres dinosaures. Pour cela, il devra d'abord les libérer de leur cage ou de leurs piège. Lorsque Junior est sur un dinosaure, il faut environ 5 coups pour qu'il s'enfuie.

AVERTISSEMENT VIRUS

Pour éviter le risque d'infecter ce produit par un virus, veuillez suivre la procédure suivante:

1. Avant de charger les disquettes, assurez-vous qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche tout virus de s'écrire sur celles-ci.
2. Assurez-vous toujours que votre ordinateur est éteint pendant au moins 30 secondes avant de l'allumer et de charger CHUCK ROCK II. Ceci nettoie la mémoire de l'ordinateur, détruisant tout virus qui pourrait s'y trouver.

3. NE FAITES JAMAIS PASSER LES DISQUETTES CHUCK ROCK II PAR UN PROGRAMME DE DESTRUCTION DE VIRUS CAR CELA DETRUIRAIT LES DONNEES QUI S'Y TROUVENT.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

CHUCK ROCK II Nécessite un Amiga avec au moins 1Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur
4. Insérez la disquette KICKSTART Amiga dans le lecteur de disquettes. (Amiga 1000 uniquement).
5. Lorsque l'icône 'Workbench' apparaît, insérez la disquette 1 de CHUCK ROCK II.

Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

Suivez les instructions à l'écran.

Commencer le jeu

Lorsque tu chargeras Chuck Junior, tu verras apparaître une séquence d'introduction animée présentant Junior en train de se promener.

Une fois que tu auras appuyé sur le bouton "feu", l'animation disparaîtra et laissera apparaître les mots 'Options' et 'Start Game' sur fond noir. Le réglage par défaut sera 'Start Game'.

Si tu sélectionnes 'Options', une nouvelle liste apparaîtra où tu pourras choisir le niveau de difficulté, les effets musicaux/sonores ou sortie ('Exit').

Affichage de l'écran

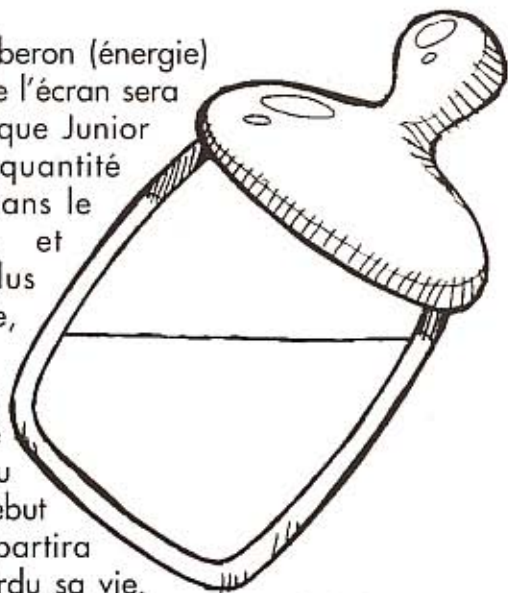
Tout autour de l'écran de jeu, tu peux voir un certain nombre d'indicateurs qui te donnent des informations utiles pour le jeu.

Energie

Au début du jeu, le biberon (énergie) situé en bas à droite de l'écran sera plein. A chaque fois que Junior recevra un coup, la quantité d'énergie contenue dans le biberon diminuera et lorsqu'il ne restera plus qu'une unité d'énergie, le biberon clignotera.

Junior perd une vie à chaque fois que le biberon est vide. Au lieu de recommencer au début de la zone, Junior repartira de l'endroit où il a perdu sa vie.

La quantité d'énergie s'accroît en ramassant des biberons.



Vies

L'indicateur de vies, symbolisé par la tête de Chuck, qui donne le nombre de vies restant, est situé en bas à gauche de l'écran.

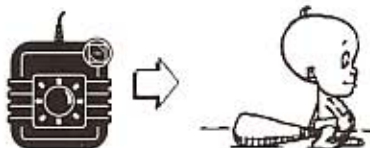
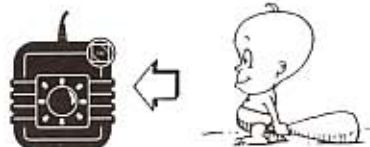
Score



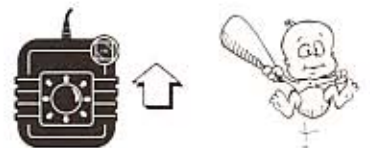
L'indicateur de score est situé au centre, en haut de l'écran. Il indique ton score actuel, que tu obtiens en ramassant les bonus tout au long de la partie.



Pour déplacer Junior vers la gauche ou vers la droite, pousse le joystick vers la gauche ou vers la droite.



Pour faire sauter Junior, pousse le joystick vers le haut. Lorsque tu sautes ou que tu tombes, pousse le joystick vers la droite ou vers la gauche pour orienter Junior dans cette direction.



Pour faire tenir Junior debout sur sa massue, pousse le joystick vers le bas.



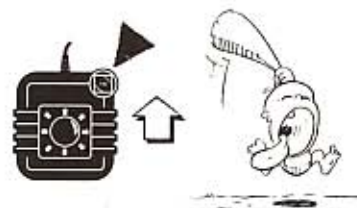
Pour faire tourner la massue de Junior, appuie sur le bouton 'feu'.



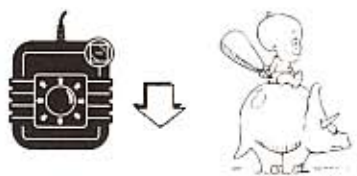
Contrôles Joystick

Contrôles Joystick

Pour le faire sauter et donner un coup par dessus la tête, pousse le joystick vers le haut et appuie sur le bouton 'feu'.



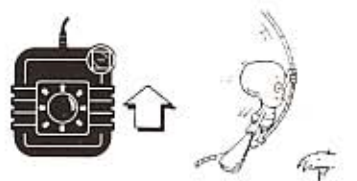
Pour faire sauter Junior sur le dos d'un dinosaure, pousse le joystick vers le bas lorsqu'il se trouve en face de l'animal.



Pour faire descendre Junior du dos d'un dinosaure, pousse le joystick vers le bas.



Junior agrippera une liane automatiquement mais tu dois pousser le joystick vers le haut pour le faire descendre.



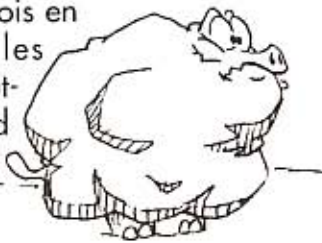
Contrôles clavier

Tu ne peux pas utiliser ce jeu si tu n'as pas de joystick. Néanmoins, tu peux mettre le jeu en pause, à n'importe quel moment, en appuyant sur la touche "P" du clavier. Si tu appuies à nouveau dessus, tu pourras continuer à jouer.

Pour recommencer le jeu depuis le début, appuie sur la touche "ESCAPE": tu reviendras à la page d'introduction de Chuck Junior.

18

Reggie le Mangeur de Pierres: une fois en action, Reggie mangera toutes les pierres qui bloquent ton passage. Peut-être rencontreras-tu Reggie plus tard dans le déroulement du jeu, mais cette fois, il sera rempli de pierres: dans ce cas, une fois en action, il les crachera toutes.



Maud le Singe: Maud adore sauter de lianes en lianes, mais cela ne te rend pas service car il est sur ton passage. La seule chose qu'il aime encore plus, ce sont les bananes: à toi de faire tomber les bananes des arbres, de sorte que Maud lâche les lianes pour aller les manger, te laissant ainsi en paix.



Hobbes le Tigre: Hobbes bondira par-dessus n'importe quel grand fossé. Mais pour cela, tu dois sauter sur son dos sans qu'il s'en aperçoive. Sa queue remuera quand il sera éveillé, elle s'arrêtera de temps en temps: il faudra en profiter pour sauter sur lui en douce.



Bouche d'Incendie: lorsque tu frappes d'un côté de la bouche d'incendie, de l'eau jaillira de l'autre côté, tuant ainsi tous les méchants se trouvant sur son passage.



LES COPAINS DE CHUCK

LES COPAINS DE CHUCK

Le Tapis Roulant de Fourmis: une armée de fourmis défilera devant l'écran, mais comme ce sont de petites bestioles dures à cuire, tu ne peux pas les tuer.



La Toile d'Araignée Trampoline de Susie: Junior peut rebondir dessus pour atteindre des plates-formes plus élevées. Mais s'il rebondit trop longtemps dessus, Susie sortira et essaiera de l'attrapper.



Lucy la Fusée: Lucy restera assise là sans rien faire, mais si tu enflames sa queue, elle se consumera et ensuite Lucy bondira en l'air en criant. Si à cet instant tu te trouves debout sur sa tête, tu seras propulsé en hauteur.



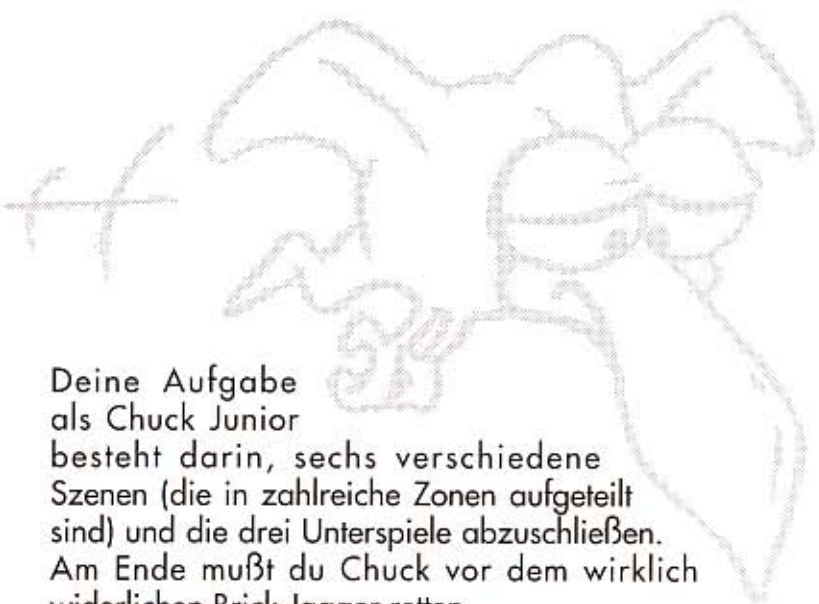
Thomas la Tortue: Thomas restera assis au bord d'un lac perfide, mais si tu l'envoies dedans, il traversera le lac à la nage transportant Junior sur son dos.



19

Produit par:	Jeremy H Smith
Programmation:	Dan Scott
Conception du jeu:	Bob Churchill
Graphismes:	Lee Pullen Richard Morton
Musique et Effets Sonores:	Martin Iveson
Illustrations du manuel:	Billy Allison
Test du jeu:	Darren Price Bob Churchill
Remerciements particuliers à:	Chris Long Ian pour ne pas être allé chercher le lait Caoutchouc Manchester (faites un peu de bruit, voir!...) L'amour libre Cindy Crawford Des tas de petits martiens verts et Jeremy Et bien sûr, "SPOT", le personnage de dessin animé qu'il n'y a pas moyen d'arrêter

Das Spiel	22
Viruswarnung	23
Ladeanleitung	23
Spielstart	24
Bildschirmdisplay	24
Energie	24
Punktzahl	25
Leben	25
Joysticksteuerung	26
Tastatursteuerung	27
Chuck's Freunde	28
Mitarbeiterverzeichnis	30
Französisches Inhaltsverzeichnis	11
Deutsches Inhaltsverzeichnis	21
Italienisches Inhaltsverzeichnis	31



Deine Aufgabe als Chuck Junior besteht darin, sechs verschiedene Szenen (die in zahlreiche Zonen aufgeteilt sind) und die drei Unterspiele abzuschließen. Am Ende mußt du Chuck vor dem wirklich widerlichen Brick Jagger retten.

Chuck Junior trägt auf seinem Weg durch das Spiel einen großen Holzknüppel bei sich. Damit kann er feindlich gesinnte Saurier bekämpfen, sich die Trickdinosaurier zunutze machen, Löcher in den Hintergrund hauen oder auf Felsblöcke einschlagen, um sie ein Stück zu bewegen. Er kann den Knüppel auch anzünden, um mit der so entstandenen Fackel Dinosaurier zu verscheuchen oder dunkle Bereiche der Karte zu erleuchten. Junior kann sogar auf seinen Knüppel hinaufklettern, um gefährliche Fallen zu umgehen, die nicht zerstört werden können, wie z.B. Flammen, die über den Boden züngeln.

Junior erhält nicht nur Hilfe von den freundlichen (Trick) Dinosauriern, sondern kann auf einigen von ihnen auch reiten, nachdem er sie aus Käfigen oder Fallen befreit hat. Solange Junior auf einem Dinosaurier sitzt, steckt dieser die Schläge ein (ungefähr 5), bis es ihm zuviel wird und er davonläuft.

VIRUSWARNUNG

Du entgehst der Gefahr, dieses Produkt mit einem Virus zu infizieren, wenn du die nachstehenden einfachen Hinweise befolgst:

1. Bevor du die Disketten lädst, stelle sicher, daß sie schreibgeschützt sind. Damit wird verhindert, daß sich ein Virus von selbst aufkopieren kann.
2. Der Computer sollte stets für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet sein, bevor du ihn wieder einschaltest und CHUCK ROCK II lädst. Damit wird der Arbeitsspeicher des Computers geleert und jeder dort eventuell vorhandene Virus zerstört.
3. Lass die CHUCK ROCK II - Disketten niemals durch einen Virus-Killer laufen, weil dann alle dort befindlichen Informationen gelöscht werden.

LADBEANLEITUNG

Commodore Amiga

CHUCK ROCK II benötigt einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

1. Schalte deinen Computer aus.
2. Schließe einen Joystick an Port 2 an.
3. Schalte den Computer ein.
4. Lege die Amiga-Diskette KICKSTART in das Laufwerk ein (nur bei Amiga 1000).
5. Wenn das Icon 'Workbench' erscheint, lege die Diskette 1 von CHUCK ROCK II ein.

Das Spiel wird geladen und startet automatisch. Folge den Hinweisen auf dem Bildschirm.

Spielstart

Sobald "Chuck Junior" geladen wurde, erscheint eine Titelanimation, in der du Junior herumlaufen siehst.

Drückst du den Feuerknopf, wird diese Titelanimation ausgeblendet, und ein schwarzer Bildschirm mit den Worten "Options" (Optionen) und "Start Game" (Spiel starten) ist zu sehen. Die Standardoption ist "Start Game".

Wählst du "Options", dann erscheint eine Liste, auf der du Spielmerkmale wie Schwierigkeitsgrad (difficulty) und Musik/Soundeffekte festlegen kannst. Du verläßt diesen Schirm mit "Exit".

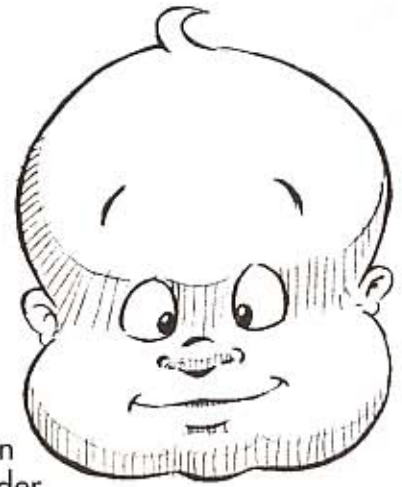
Bildschirmdisplay

An verschiedenen Stellen auf dem Bildschirm findest du Anzeigen, die dich über den Spielstand informieren.

Energie

Junior beginnt das Spiel mit einer vollen Nuckelflasche (Energie), die unten rechts auf dem Bildschirm zu sehen ist. Mit jedem Schlag, den Junior einstecken muß, wird die Flasche ein bißchen leerer. Ist nur noch eine Energieeinheit übrig, dann blinkt die Flasche zur Warnung auf.

Ist die Nuckelflasche völlig leer, verliert Junior ein Leben. Er fängt dann allerdings nicht wieder am Anfang dieser Zone an, sondern macht dort weiter, wo er gestorben ist. Die Energie kann durch das Aufsammeln von Nuckelflaschen ergänzt werden.



Leben

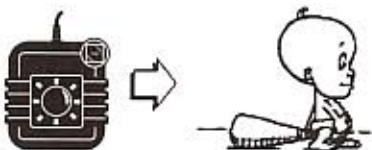
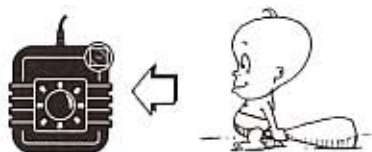
Die Zahl deiner Leben wird unten links in der Ecke angegeben. Du siehst dort Juniors Gesicht mit einer Zahl, die für die verbleibenden Leben steht.

Punktzahl

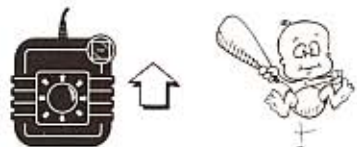


Die Anzeige für die Punkte befindet sich oben in der Bildschirmmitte. Sie gibt deine momentane Punktzahl an, die du durch das Aufsammeln von Boni im Spiel erhöhst.

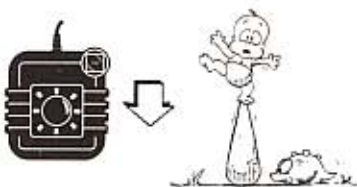
Ziehst du den Joystick nach links oder rechts, dann läuft Junior in die entsprechende Richtung.



Ziehe den Joystick nach oben, um Junior springen zu lassen. Bewegst du den Joystick nach links oder rechts, während Junior springt oder fällt, dann treibt er in diese Richtung ab.



Ziehst du den Joystick nach unten, stellt sich Junior auf seinen Knüppel.



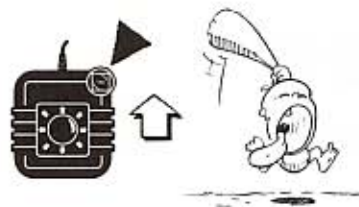
Drücke den Feuerknopf, damit Junior seinen Knüppel schwingt.



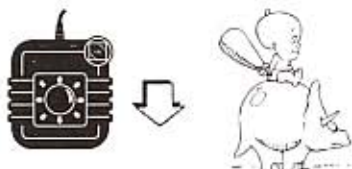
Joysticksteuerung

Joysticksteuerung

Ziehst du den Joystick nach oben und drückst dann den Feuerknopf, springt Junior in die Luft und schlägt von dort mit seinem Knüppel zu.



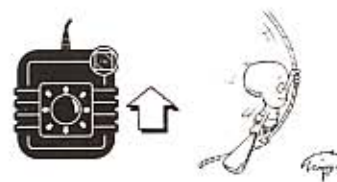
Wenn Junior vor einem Dinosaurier steht, ziehe den Joystick nach unten, damit unser Held auf dem Saurier reiten kann.



Ziehst du den Joystick nach unten, während Junior auf einem Dinosaurier reitet, dann klettert er wieder herunter.



Nach Seilen greift Junior automatisch, aber du mußt den Joystick nach oben ziehen, damit er vom Seil wieder abspringt.

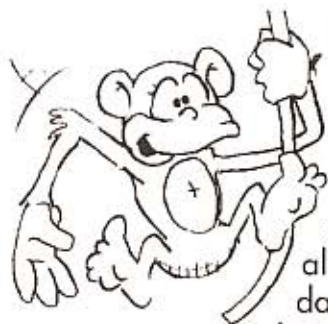
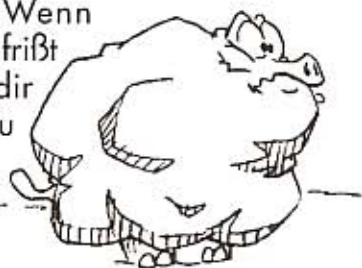


Tastatursteuerung

Dieses Spiel kann nur mit einem Joystick gesteuert werden. Du kannst es jedoch jederzeit anhalten, indem du "P" auf der Tastatur drückst. Durch erneutes Betätigen dieser Taste kannst du das Spiel wieder aufnehmen.

Um das Spiel zum Anfang zurückzustellen, drücke "ESCAPE" auf der Tastatur. Damit gelangst du wieder zum "Chuck Junior"-Titelbildschirm.

Reggie, der Steinbeißer: Wenn Reggie erstmal richtig loslegt, frißt er alle Felsbrocken auf, die dir den Weg versperren. Wenn du Reggie später wiedertriffst, hat er den Bauch voller Steine, die er jetzt alle wieder ausspuckt.



Maud, der Affe: Maud schwingt sich für ihr Leben gern von Seil zu Seil und ist dir damit ständig im Weg. Nur Bananen können sie von ihrer Lieblingsbeschäftigung abbringen. Schlage die Früchte also vom Baum, damit Maud sich darüber hermacht und du die Seile benutzen kannst.

Hobbes, der Tiger: Hobbes überspringt jeden Abgrund, aber du mußt auf seinen Rücken klettern, ohne daß er es merkt. Ist er wach, dann siehst du seinen Schwanz zucken. Nur wenn der Schwanz still liegt, kannst du dich unbemerkt anschleichen.



Hydrant: Wenn du dem Hydranten auf der einen Seite einen Schlag versetzt, schießt auf der anderen Seite Wasser heraus, das alle erledigt, die dir Böses wollen.

Das Ameisen-Förderband: Eine Armee von Ameisen krabbelt über den Bildschirm. Sie sind sehr widerstandsfähig, du kannst ihnen also nicht weh tun.



Susies Trampolin-Spinnennetz: Junior kann von diesem Netz abspringen, um höhere Plattformen zu erreichen. Springt er aber zu lange darauf herum, kommt Susie und versucht ihn zu erwischen.

Raketen-Lucy: Lucy sitzt normalerweise einfach nur in der Gegend herum. Steckst du aber ihren Schwanz in Brand, dann schießt sie schreiend in die Höhe. Stehst du in diesem Moment auf ihrem Kopf, katapultiert sie dich nach oben.



Thomas, die Schildkröte: Thomas sitzt am Ufer eines trügerischen kleinen Sees. Wird er ins Wasser gestoßen, dann schwimmt er hinüber und trägt Junior dabei auf seinem Rücken.



Produktion:	Jeremy H. Smith
Programmierung:	Dan Scott
Spieldesign:	Bob Churchill
Grafiken:	Lee Pullen Richard Morton
Musik & Soundeffekte:	Martin Iveson
Handbuchillustrationen:	Billy Allison
Spieltests:	Darren Price Bob Churchill
Besonderer Dank an:	Chris Long Ian, weil er keine Milch geholt hat Gummibäume MANCHESTER (Da spielt die Musik!) Freie Liebe Cindy Crawford Viele kleine grüne Männchen und Jeremy Und natürlich an "SPOT", die unaufhaltsame Zeichentrickfigur

MIT ARBEITERVERZEICHNIS

CHUCK JUNIOR

IL GIOCO	32
AVVISO VIRUS	33
ISTRUZIONI DI CARICAMENTO	33
INIZIO DEL GIOCO	34
LO SCHERMO DI GIOCO	34
ENERGIA	34
VITE	35
PUNTEGGIO	35
CONTROLLI DA JOYSTICK	36
CONTROLLI DA TASTIERA	37
LA BANDA DI CHUCK	38
CREDITS	40
ISTRUZIONI IN FRANCESE	11
ISTRUZIONI IN TEDESCO	21

Il tuo compito,
nei panni di Chuck

Junior, consiste nel completare 6 differenti livelli (suddivisi ciascuno in numerose zone) e i 3 sottogiochi che scoprirai strada facendo, con lo scopo finale di salvare Chuck dalle grinfie del tremendo Brick Jagger.

Chuck Junior ha con sé una enorme clava che lo aiuterà nel corso del gioco. Con questa può colpire i dinosauri nemici, mettere fuori gioco i dinosauri-trappola, distruggere parte degli oggetti circostanti, spostare dei massi e infine, dandole fuoco, può spaventare i dinosauri o usarla come torcia per illuminare le zone più buie. Junior può anche arrampicarsi in cima alla clava per evitare le trappole più pericolose che non possono essere messe fuori uso (ad esempio le fiamme sprigionate dal terreno).

Come con i dinosauri-trappola, Junior è in grado di cavalcare alcuni dinosauri, che dovranno essere preventivamente liberati da trappole o gabbie. Quando Junior è sopra un dinosauro, questo dovrà essere colpito almeno 5 volte prima che si incammini.

ATTENZIONE AI VIRUS

Per evitare il rischio di infettare questo prodotto con un virus, segui attentamente questa semplice procedura:

1. Prima di caricare i dischi assicurati che siano protetti da scrittura. In questo modo eviterai che un virus possa duplicarsi sui dischi stessi.
2. Assicurati sempre che il computer rimanga spento per almeno 30 secondi prima di riaccenderlo e caricare CHUCK ROCK II. In questo modo la memoria si cancella completamente eliminando possibili virus.
3. **NON BISOGNA MAI UTILIZZARE UN PROGRAMMA ANTI-VIRUS SUI DISCHI DI CHUCK ROCK II SI RISCHIA DI CANCELLARE I DATI REGISTRATI!**

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore Amiga

CHUCK ROCK II funziona su Amiga con almeno 1 mega di RAM.

1. Spegnerne il computer.
2. Inserire un joystick nella Porta 2.
3. Accendere il computer.
4. Inserire il disco di Kickstart nel drive (solo per Amiga 1000).
5. Quando compare la schermata di richiesta del Workbench, inserire il Disco 1.

Il programma verrà caricato automaticamente.

INIZIO DEL GIOCO

Quando il caricamento di Chuck Rock II è terminato, sullo schermo appare una sequenza animata in cui Junior va in giro a fare danni.

Premendo il pulsante del joystick, la sequenza sfuma e compare uno schermo nero con le parole 'OPTIONS' (Opzioni) e 'START GAME' (Inizio Gioco).

Scegliendo 'OPTIONS' compare un'altra lista dalla quale è possibile selezionare il livello di difficoltà, la presenza di musica o effetti sonori, o il ritorno al menu precedente (EXIT).

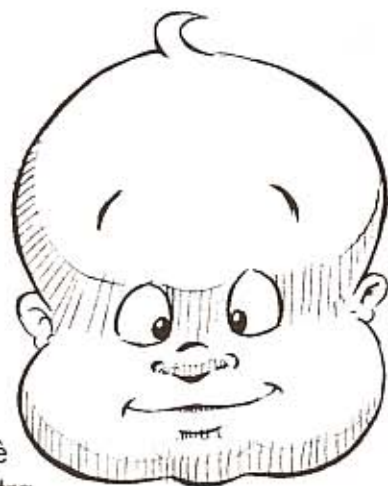
LO SCHERMO DI GIOCO

Posti intorno allo schermo vi sono alcuni indicatori relativi ad importanti informazioni sull'andamento del gioco:

Energia

Junior inizia il gioco con un biberon pieno posto in basso a destra. Ogni volta che Junior viene colpito, il biberon inizia a svuotarsi; quando Junior rimane con una sola unità di energia, il biberon lampeggia per attirare la tua attenzione.

Quando la bottiglia è vuota Junior perde una vita, ma invece di dover ricominciare dall'inizio della zona in cui si trova, verrà trasportato direttamente nel punto in cui è... "defunto"! Puoi fare rifornimento di energia raccogliendo i biberon che trovi lungo la strada.



VITE

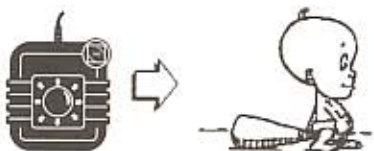
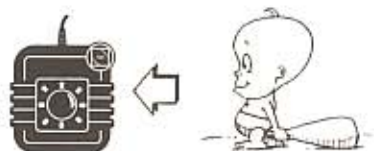
L'indicatore "vite" è posto in basso a sinistra e visualizza il volto di Junior e un numero che indica le vite a tua disposizione.

Punteggio



L'indicatore "punteggio" è posto in alto al centro dello schermo. Mostra il punteggio, raggiunto raccogliendo i bonus durante il gioco.

Joystick a destra o sinistra per muovere Junior a destra o a sinistra.



Joystick verso l'alto per far saltare Junior. Durante il salto o mentre cade, muovi a destra il joystick o sinistra per far muovere Junior in quella direzione.



Joystick verso il basso per far salire Junior in cima alla clava.



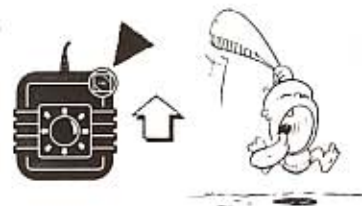
Premere il pulsante di fuoco per far oscillare la clava.



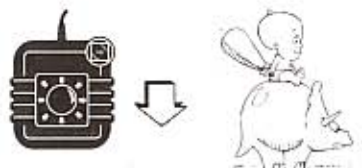
CONTROLLI DA JOYSTICK

CONTROLLI DA JOYSTICK

Joystick verso l'alto e pulsante di fuoco per far saltare Junior e sferrare un terribile colpo con la clava.



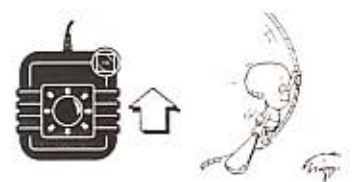
Joystick verso il basso mentre Junior è davanti a un dinosauro per farlo salire sulla schiena dell'animale.



Joystick verso il basso mentre Junior cavalca un dinosauro per farlo scendere a terra.



Junior è in grado di afferrare automaticamente una liana ma devi premere il joystick verso l'alto per farlo saltare a terra.

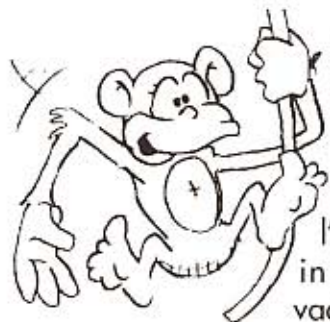
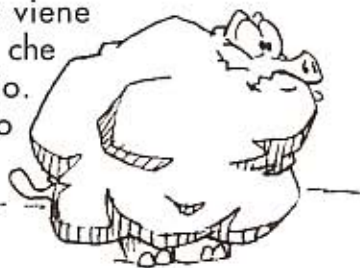


CONTROLLI DA TASTIERA

Il gioco si controlla unicamente con il joystick. E' comunque possibile mettere il gioco in pausa premendo il tasto "P" sulla tastiera; premendo nuovamente, il gioco riprenderà.

Per far ricominciare il gioco, premere il tasto "ESC" sulla tastiera: tornerai alla schermata iniziale.

Reggie il Mangia-Rocce: Se viene colpito, mangia tutte le rocce che ingombrano il tuo passaggio. Puoi anche incontrarlo quando ha già fatto il pieno di rocce e in questo caso, se viene colpito, le sputerà.



Maud la Scimmia: Maud adora dondolarsi sulle liane, ma questo ti e d'intralcio. C'è però una cosa che Maud adora: le banane! Dovrai quindi colpire l'albero per far cadere le banane in modo che Maud scenda e le vada a mangiare ignorandoti.

Hobbes la Tigre: Hobbes può fare balzi molto lunghi ma devi riuscire a salire sulla schiena sua senza che se ne accorga, ossia quando la sua coda smette di muoversi: in quel momento dorme e non c'è alcun pericolo.



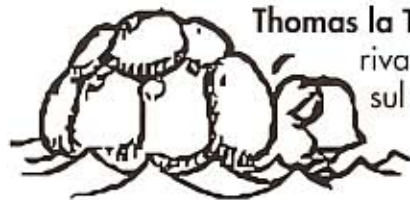
L'Idrante d'Acqua: se colpisci un lato dell'Idrante, un getto d'acqua sprizzerà fuori dal lato opposto spazzando via tutti i coloro che incontrerà sul suo percorso.

Il Convoglio di Formiche: un esercito di formiche attraverserà lo schermo; sono davvero inarrestabili! Non è possibile ucciderle.



Il Trampolino di Susie la Vedova Nera: Junior può utilizzarlo per raggiungere le piattaforme più alte, ma attenzione se non sarà veloce Susie uscirà e tenterà di afferrarlo.

Lucy l'Ascensore: Se i darai fuoco alla sua coda, salterà in aria strillando! Sistemandoti sulla sua testa verrai scagliato verso l'alto.



Thomas la Tartaruga: Thomas si trova sulla riva di un pericoloso laghetto; se bussi sul suo guscio aiuterà Junior ad attraversare le acque trasportandolo sul dorso.

Prodotto da: Jeremy H. Smith
Programmazione: Dan Scott
Progetto di Gioco: Bob Churchill
Grafica: Lee Pullen
 Richard Morton
Musica ed Effetti Sonori: Martin Iveson
Illustrazioni del Manuale: Billy Allison
Test del Gioco: Darren Price
 Bob Churchill

**Un ringraziamento
 speciale a:**

Chris Long
 Ian per non aver
 giocato col latte
 Piante di Plastica
 MANCHESTER
 (speriamo di sentirvi
 presto!)
 Amore Libero
 Cindy Crawford
 Un sacco di
 Marzianini Verdi e
 Jeremy
 E naturalmente
 "SPOT",
 l'inarrestabile
 Personaggio dei
 Cartoni Animati

AUTORI E RINGRAZIAMENTI

