

# Commodore Amiga and Atari ST

## The Story

Chuck, a typical caveman slob, is slouched in his comfy stone chair, glued to the T.V., drinking a can of his favourite beverage – beer! This seems like any other day in Chuck's life, even the Aerial bird is getting bored with the same old thing and can't help nodding off.

Ophelia, Chuck's wife is going about her mundane daily chores, hanging out yet another load of washing. However, unknown to her, the day is about to change!

As Ophelia bends down to take some washing from her basket, the evil Gary Gritter, a long-time admirer of hers, sneaks up behind her with his club raised. Just as she hears something moving about behind her, down comes the club with a THUD on the back of Ophelia's head.

Chuck, startled by the commotion outside, lifts his overweight frame from the comfort of his chair to do some investigating. Then remembering that all his clothes are in the wash he covers his pride with his hands before venturing outside, only to find no Ophelia, just a rumpled pile of washing and fresh tracks where something or someone seems to have been dragged through the dirt.

A little bit embarrassed by his current state of dress, Chuck dashes behind the nearest bush and emerges wearing the latest in designer leaf and twig pants! Now Chuck begins his search for Ophelia.....

## Game Play

Chuck in spite of his size, can walk, jump, swim and lift heavy rocks. These rocks are very useful to Chuck, not only can they be thrown at oncoming dinosaurs, but he can also use them as steps to get to otherwise inaccessible areas. Only one rock can be carried at any one time. This hinders Chuck's jumping ability, dependent upon the size of the rocks.

When Chuck isn't carrying anything he can still use his huge stomach to 'Belly-Butt' enemies or kick them out of his way with his enormous size 14 feet.

When it comes to swimming, keep a close eye on Chuck's face on the panel under the game screen. This shows how long Chuck can hold his breath for underwater. When the face is blue his energy will start to go down. Chuck can take a breath of air by popping his head out of the water.

## Loading Instructions

Switch off your computer. Disconnect any unnecessary peripherals. Insert CHUCK ROCK Disk 1 and switch your computer on. Follow the on-screen instructions and CHUCK ROCK will load and run automatically.

## L'histoire

Chuck, un bon vieil homme des cavernes, est confortablement assis dans son fauteuil en pierre et sirote une boîte de sa boisson favorite-la bière! C'est un jour comme les autres pour Chuck, même les oiseaux commencent à s'ennuyer sec et certains piquent même du nez.

Ophelia, la femme de Chuck, s'occupe à ses tâches ménagères et va étendre le petit linge du ménage. Elle ne se doute de rien, mais cette journée ne va pas être tout à fait comme les autres!

Pendant qu'Ophelia se penche pour ramasser du linge, le vicieux Gary Gritter, fou d'elle depuis longtemps, arrive par derrière avec sa massue. Avant même qu'Ophelia ait eu le temps de réagir, la massue s'abat derrière sa tête avec un bruit sourd.

Chuck, alerté par d'étranges bruits venant de dehors, soulève péniblement sa carcasse de son confortable fauteuil afin d'aller jeter un coup d'oeil. Soudain, il se souvient que tous les vêtements du ménage viennent d'être lavés et couvre honteusement sa nudité de ses mains avant toute investigation. A son grand malheur, il ne trouve que le linge près du fil, mais pas d'Ophelia. Il reste par contre des traces fraîches et il semble que quelque chose ou quelqu'un ait été tiré derrière un agresseur inconnu.

Un peu gêné par sa tenue plus que légère, Chuck rentre dans le premier buisson venu et ressort avec le dernier short à la mode, 100% feuilles et brindilles! Le voici fin prêt pour partir à la recherche de sa douce...

## Le Jeu

Chuck, malgré sa taille, peut marcher, sauter, nager et soulever de lourds rochers. Ces rochers sont très pratiques car il peut les lancer sur ses ennemis, mais également s'en servir comme marches pour accéder à des zones hautes. Il ne peut transporter qu'un rocher à la fois. Ils diminuent selon leur taille, la capacité de Chuck à sauter.

Quand Chuck transporte un objet, il peut toujours donner ses fameux coups de bedaine ou des coups avec ses pieds monstrueux.

Quand vous nagez, gardez toujours un oeil sur la tête de Chuck, en bas à droite de l'écran. Elle indique combien de temps Chuck peut rester sous l'eau. Quand elle devient bleue, son énergie commence à diminuer. Chuck peut reprendre sa respiration en sortant sa tête de l'eau.

## Instructions de Chargement

Eteignez votre ordinateur. Déconnectez tout périphérique externe. Insérez le disque 1 et allumez votre ordinateur. Suivez les instructions à l'écran et CHUCK ROCK chargera automatiquement.

## The Controls

All of Chuck's movements are controlled by a joystick (in Port 1 on the Atari ST and in Port 2 on the Commodore Amiga).

ESC – Quit Game and return to Title Screen.

P – Pause On/Off.

SPACE BAR – Select Music or Sound FX [Amiga only] (press when on Title Screen).

## Les Contrôles

Tous les mouvements de Chuck sont contrôlés par joystick (dans le port 1 pour l'Atari ST et dans le port 2 pour l'Amiga).

ESC – Quitter le jeu et retourner à l'écran de présentation.

P – Pause.

BARRE ESPACE – Sélectionner musique ou son FX (uniquement Amiga). Appuyer au niveau de l'écran de présentation.

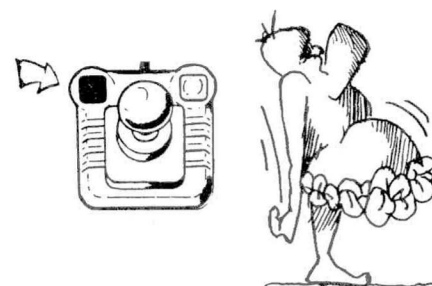
## Die Steuerung

Alle Bewegungen Chucks werden mit dem Joystick gesteuert (in Port 1 beim Atari ST und in Port 2 bei Commodore Amiga).

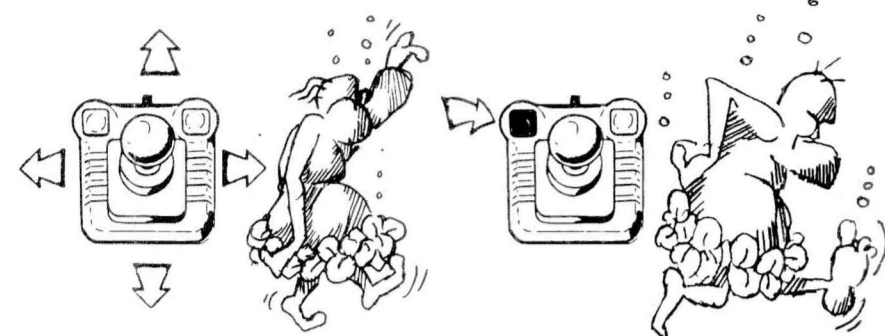
ESC – Beendet das Spiel und bringt Dich zum Titelbild zurück.

P – Pause ein/aus.

Leertaste – Wählt Musik oder Geräuscheffekte (nur Amiga). Bitte während des Titelbildes drücken.

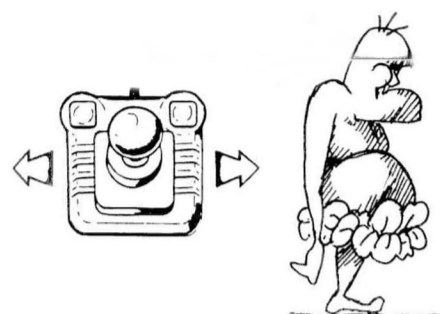


Belly Butt  
Coup de Bedaine  
Bauchstoß

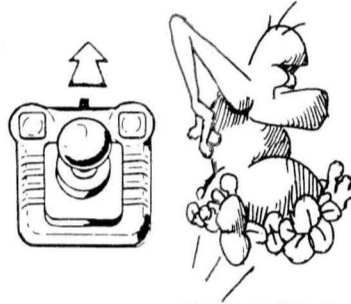


Swim (Underwater!)  
Nager (sous l'eau)  
Schwimmen (unter Wasser)

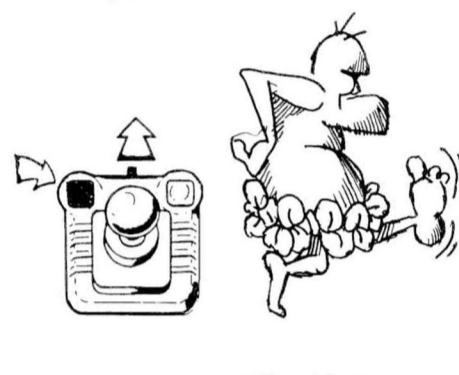
Kick (Underwater)  
Coup de pied (sous l'eau)  
Treten (unter Wasser)



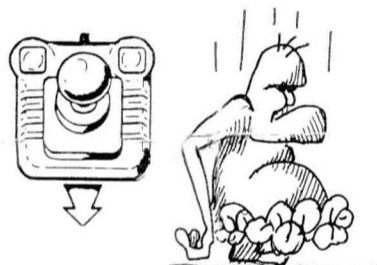
Walk Left & Right  
Marcher Droite & Gauche  
Links & Rechts gehen



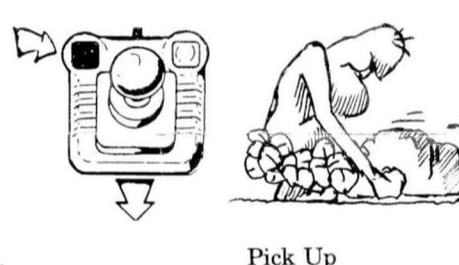
Jump  
Sauter  
Springen



Kick  
Donner un coup de pied  
Treten

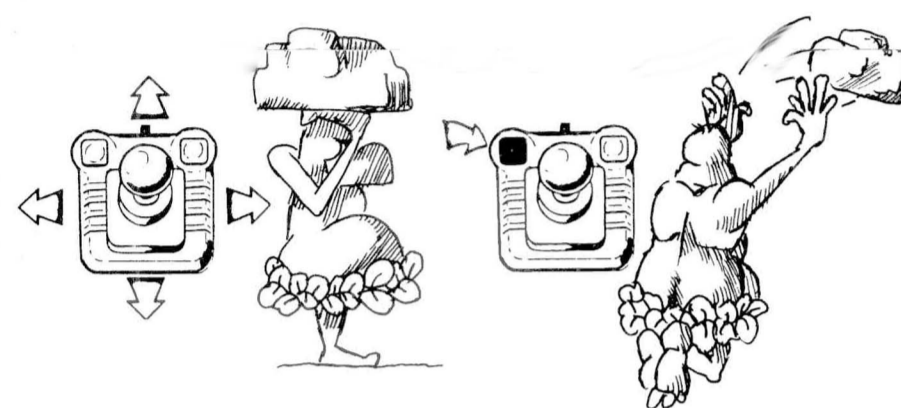


Duck  
Esquiver  
Ducken



Pick Up  
Ramasser  
Aufheben

Drop  
Laisser tomber  
Ablagen

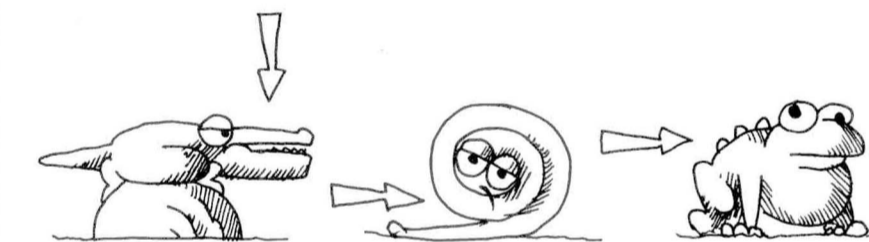
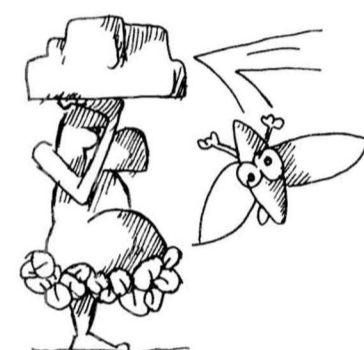


To Carry a rock  
Porter un rocher  
Einen Felsen Tragen

To throw a rock  
Lancer un rocher  
Einen Felsen werfen



Examples of some trap aliens



## Die Geschichte

Chuck, ein typischer Steinzeitspießer, lümmelt in seinem bequemen Steinsessel vor der Glotze und trinkt dabei eine Dose seines Lieblingsgetränks – Bier! Das schien wieder einmal ein Tag wie jeder andere in Chucks Leben zu werden, auch wenn der Antennenvogel von den ewigen Wiederholungen tödlich gelangweilt war und gerade einnickte.

Ophelia, Chucks Frau, verrichtete die täglichen häuslichen Pflichten und hängt eine weitere Ladung Wäsche auf die Leine. Obwohl sie es noch nicht wusste, sollte der Tag aber ganz anders verlaufen.

Ophelia bückte sich, um ein paar Wäschestücke aus dem Korb zu nehmen, als der fiese Gary Gritter, einer ihrer langjährigen Bewunderer, mit der Keule in der Hand hinter ihr auftauchte. Im selben Moment als sie das Geräusch hinter sich hörte, traf die Keule mit einem satten KLONK ihren Hinterkopf.

Chuck, den die Unruhe draußen etwas irritiert hatte, wuchtete seinen übergewichtigen Korpus aus dem bequemen Sessel, um nach dem Rechten zu sehen. Da fiel ihm ein, daß all seine Sachen ja noch in der Wäsche waren, und er bedeckte seine Familienjuwelen rasch mit den Händen, bevor er hinaustrat. Keine Ophelia weit und breit, nur ein zerknüllter Haufen Wäsche und ein paar Spuren, wo jemand oder etwas durch den Matsch gezogen worden war.

Von seiner derzeitigen Bekleidung nicht so begeistert, hechtete Chuck hinter nächsten Busch und trat weider hervor, gehüllt in die neueste Designerhose im Blätter und Zweig Look! Dann begann Chuck mit der Suche nach seiner geliebten Ophelia...

## Das Spiel

Trotz seiner Leibesfülle, kann Chuck gehen, springen, schwimmen und schwere Felsen heben. Diese Felsen sind für Chuck sehr hilfreich, nicht nur, um Sie auf heranrasende Dinosaurier zu werfen, sondern auch als Stufen, die ihm Zutritt zu unzugänglichen Gebieten verschaffen. Allerdings kann er immer nur einen Felsen zur Zeit tragen, und außerdem behindert der Stein, je nach Größe, seine Sprungkraft mehr oder weniger.

Auch wenn Chuck nichts bei sich trägt, kann er doch die Gegner mit seiner Wampe umhauen oder sie mit seinen enormen Füßen, Schuhgröße 56, beiseite kicken.

Muß er schwimmen, sollte man sein Gesicht auf der Anzeige unter dem Spielbildschirm genau im Auge behalten. Dort wird gezeigt, wie lange Chuck unter Wasser die Luft anhalten kann. Verfabt sich das Gesicht blau, geht ihm langsam der Sauerstoff aus. Chuck kann aber Luft holen, wenn er seinen Kopf aus dem Wasser hebt.

## Ladeanweisungen

Schalte Deinen Computer aus. Löse die Anschlüsse aller unnötigen Peripheriegeräte. Lege die CHUCK ROCK Disk 1 ein und schalte den Rechner an. Befolge die Bildschirmanweisungen und Chuck Rock wird automatisch geladen und gestartet.



Suite C ■ Tradewinds House ■ 69/71A Ashbourne Road ■ Derby DE3 3FS  
Telephone: (0332) 297797 ■ Facsimile: (0332) 381511