

AMIGA CD32™

Commodore

The cover art for the video game 'Chuck Rock II: Son of Chuck' depicts a baby-like character with a large orange head and blue eyes, wearing a white diaper. He is holding a wooden club in his right hand and a white mug in his left. He stands on a rock in a lush jungle with palm trees and various animals, including a tiger and a monkey. The background shows a sunset over a mountain range.

CHUCK ROCK II  
SON OF CHUCK

**CORE**  
DESIGN LIMITED

# CHUCK ROCK II

## SON OF CHUCK

### THE GAME

Your task as Chuck Junior is to complete the six different scenes (which will be split into numerous zones) and the three in between sub-games, eventually ending up rescuing Chuck from the downright horrible Brick Jagger.

Chuck Junior has a large wooden club to help him through the game. With this he can hit enemy dinosaurs, set trap dinosaurs off, bash parts of the background away and hit rocks which will move short distances. He can also set the club on fire which in turn can be used to scare dinosaurs and as a torch to illuminate dark areas of the map. Junior can also climb on top of his club so he can dodge harmful traps which cannot be destroyed.

As well as the helpful (trap) dinosaurs, Junior will also be able to ride on certain ones which will first have to be set free from cages or traps. When Junior is on a dinosaur, it will take the hits (approx. 5) before running away.

### LOADING INSTRUCTIONS

Please refer to your CD32 manual for the loading instructions.

### 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".

Scanned

by

*Thalion*

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

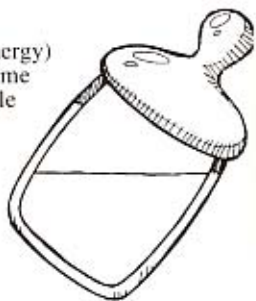
## SCREEN DISPLAY

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

012345

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 CONTROLS

Directional pad left and right makes Junior move left and right.

Pressing the blue button makes Junior jump.

Directional pad down makes Junior stand on his club.



Pressing the red button (fire button) will make Junior swing his club.

Pressing the blue button followed by the red button makes Junior do an overhead swing.

Directional pad down while in front of a Dinosaur makes Junior climb on the Dinosaur's back.

Directional Pad down whilst riding the Dinosaur makes Junior climb off his back.

Junior will grab a rope automatically, but you must push the Blue button to make Junior jump off the rope.



## CREDITS

Produced by

Programming

Game Design

Graphics

Music & SFX

Manual Illustrations

Play Testing

Jeremy H. Smith

Dan Scott

Bob Churchill

Lee Pullen

Richard Morton

Martin Iveson

Billy Allison

Darren Price

Bob Churchill

# CHUCK ROCK II

## SON OF CHUCK

### LE JEU

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.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Veillez vous référer au manuel de votre CD32 pour les instructions de chargement.

### 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.

## CONTRÔLES DU JOYSTICK

Appuyez vers la gauche ou la droite du Pad directionnel et Junior se déplacera vers la gauche ou la droite.



Appuyez sur le bouton bleu pour faire sauter Junior.



Appuyez vers le bas du Pad directionnel et Junior montera sur son gourdin.



Appuyez sur le bouton rouge (Feu) et Junior balancera son gourdin.



Appuyez sur le bouton bleu, puis sur le bouton rouge, et Junior balancera son gourdin par-dessus sa tête.



Appuyez vers le bas du Pad directionnel lorsque Junior est devant un dinosaure et il grimpera sur son dos.



Appuyez vers le bas du Pad directionnel lorsque Junior est sur le dos d'un dinosaure et il en descendra.

Junior attrape les cordes automatiquement, mais vous devez appuyer sur le bouton bleu pour que Junior les lâche.



## CREDITS

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

# CHUCK ROCK II

## SON OF CHUCK

### DAS SPIEL

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.

### LADEANLEITUNG

Hinweise zum Laden findest Du in Deinem CD32-Handbuch.

### 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.

## JOYSTICK-STEUERUNG

R-Knopf (Richtungsknopf) Links oder Rechts:  
Junior geht nach links oder rechts.



Blauer Knopf: Junior springt.



R-Knopf Unten: Junior stellt sich auf seine Keule.



Roter Knopf (Feuerknopf): Junior schwingt seine Keule.



Blauer Knopf gefolgt von Rotem Knopf: Junior schwingt seine Keule über dem Kopf.



R-Knopf Unten, wenn er vor einem Dinosaurier steht:  
Junior klettert auf dessen Rücken.



R-Knopf Unten, wenn er auf einem Dinosaurier reitet: Junior Klettert von dessen Rücken herunter.

Junior greift automatisch nach Seilen, doch der Blaue Knopf muß gedrückt werden, damit er vom Seil wieder abspringt.



## MITARBEITERUERZEICHNIS

<b>Produktion:</b>	Jeremy H. Smith
<b>Programmierung:</b>	Dan Scott
<b>Spieldesign:</b>	Bob Churchill
<b>Grafiken:</b>	Lee Pullen Richard Morton
<b>Musik &amp; Soundeffekte:</b>	Martin Iveson
<b>Handbuchillustrationen:</b>	Billy Allison
<b>Spieltests:</b>	Darren Price Bob Churchill

# CHUCK ROCK II

## SON OF CHUCK

### IL GIOCO

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.

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Si prega di consultare il manuale del CD32 per le istruzioni di caricamento.

### 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.

## COMANDI DEL JOYSTICK

Premi il Pulsante Direzionale a sinistra o a destra per muovere Junior a sinistra o a destra.



Premendo il pulsante Blu, Junior salterà.



Premi il Pulsante Direzionale in giù per far stare Junior in piedi sulla clava.



Premendo il pulsante Rosso (pulsante del Fuoco) Junior oscillerà la clava.



Premendo il pulsante Blu e poi quello rosso Rosso, Junior oscillerà la clava sopra la testa.



Prem il Pulsante Direzionale in giù quando Junior si trova davanti a un dinosauro per farcelo salire sopra.



Premi il Pulsante Direzionale in giù quando Junior sta cavalcando il dinosauro per farlo scendere.

Junior afferrerà automaticamente una corda, ma per fargli lasciare la presa dovrai premere il pulsante Blu.



## AUTORI E RINGRAZIAMENTI

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



Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS.  
Tel: (0332) 297797. Fax: (0332) 381511.

© 1994 Core Design Limited. All rights reserved.