



CORE
DESIGN LIMITED

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.

Les Contrôles

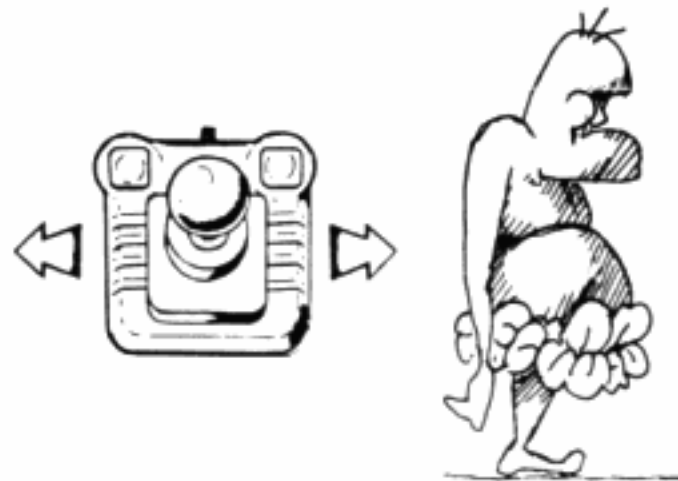
Tous les mouvements de Chuck sont contrôlés par joystick (dans le port 1 pour l'Atari ST et dans le port 2 pour l'Amiga).

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

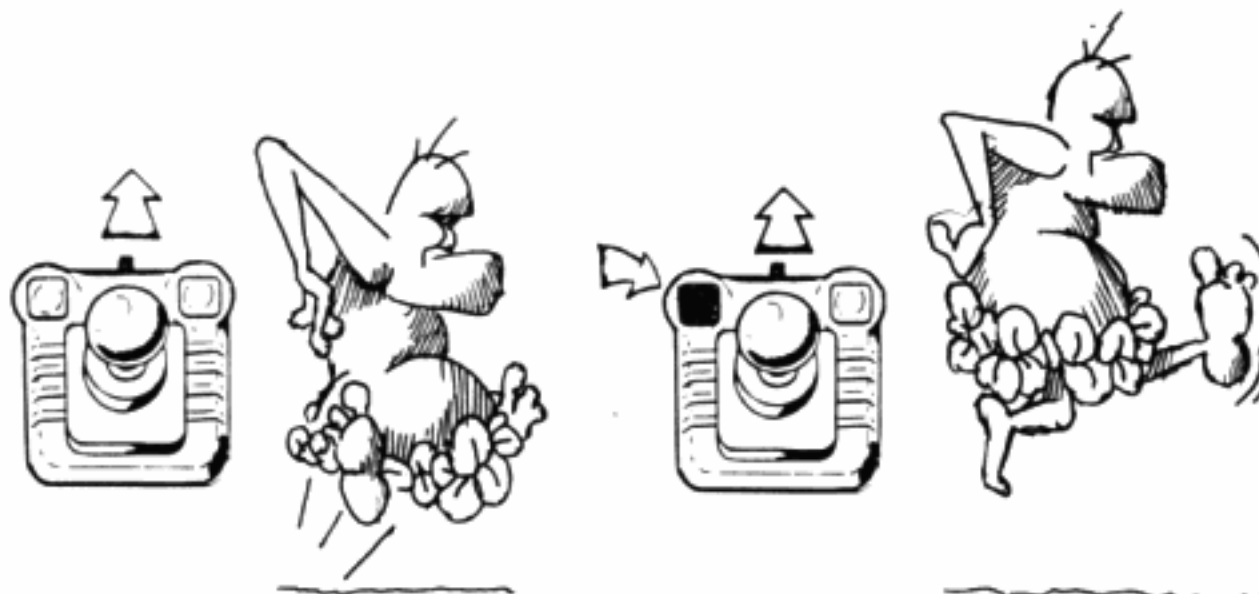
P – Pause.

BARRE ESPACE – Sélectionner musique ou son FX (uniquement Amiga).

Appuyer au niveau de l'écran de présentation.

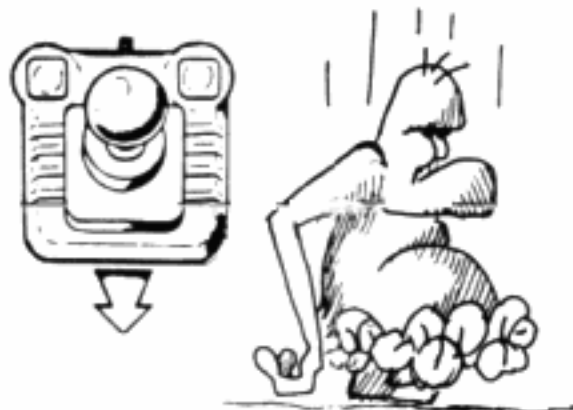


Marcher Droite & Gauche



Sauter

Donner un coup de pied



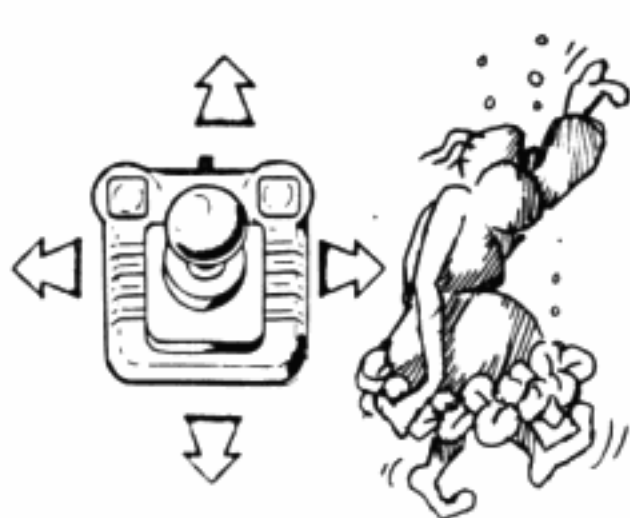
Esquiver



Ramasser
Laisser tomber



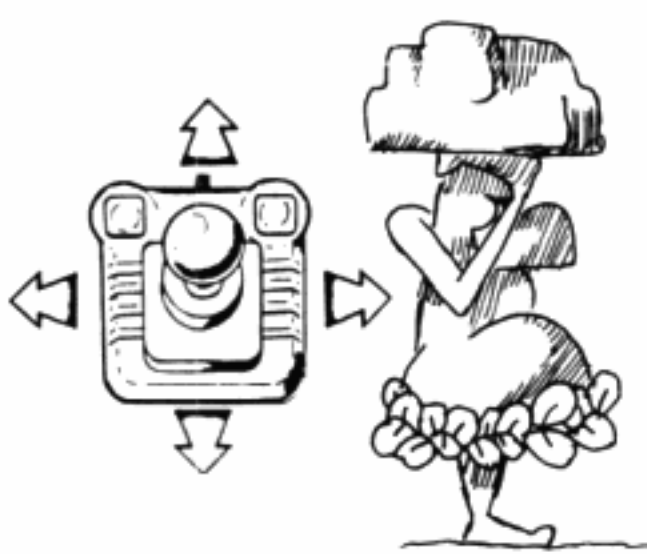
Coup de Bedaine



Nager (sous l'eau)



Coup de pied (sous l'eau)



Porter un rocher



Lancer un rocher

