

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SONY

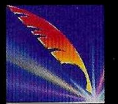


IMAGESOFT™

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (GERMANY) GmbH
STEPHANSTRASSE 15,
6000 FRANKFURT AM MAIN 1, GERMANY.

PRINTED IN JAPAN

SONY



IMAGESOFT™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Chuck Rock™ and © 1992 Core Design Limited.
© 1993 Sony Electronic Publishing Company.
All Rights Reserved.

SONY



IMAGESOFT™

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PA8T.

INHALTSVERZEICHNIS

Chuck erwischt dich bald, Gary Gritter!	4
Wie man das Spiel beginnt	6
Steuerung des Höhlenmenschen	7
Was man sieht—und was man finden kann	9
Punkte: Wichtig zum Überleben	13
Spielabschnitte	15
Das Gesetz des Dschungels	16
Wenn's dir zu heiß ist, komm aus dem Vulkan raus	17
In der (vorzeitlichen) Tinte	18
Chuck kühlt sich in der Eiszeit ab	19
Tote Saurier: Sind sie's wirklich?	20
Sony Imagesoft Garantie	22

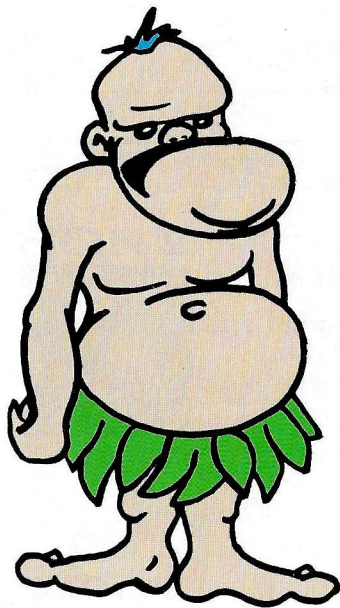
CHUCK ERWISCHT DICH BALD, GARY GRITTER!

Als die Höhlenmenschen noch Männer waren und ihre Frauen Namen wie Ophelia hatten, lebte auch Chuck Rock und seine Frau—naja, sie hieß Ophelia.

Ihre Ehe war überaus glücklich. Chuck hatte kräftige Kiefer und einen dicken Bauch. Vielleicht war er ein bißchen schwach auf der Pfanne, aber das hinderte ihn nicht daran, ein anständiger, karriere-orientierter Jäger und Sammler zu

sein. Und die schöne Ophelia war eine prima Höhlenhausfrau.

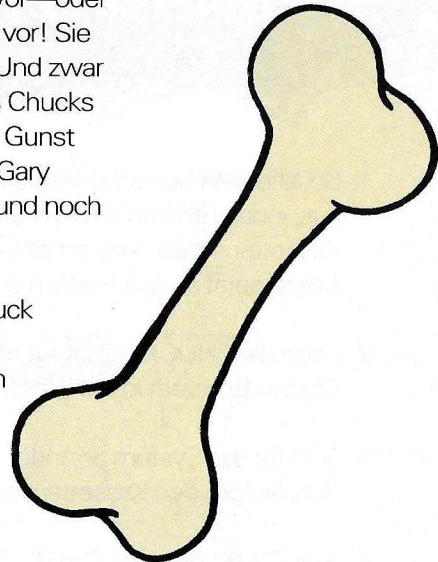
Doch, wie es so oft vorkommt (denn der Neid gönnt dem Teufel nicht die Hitze in der Hölle) sollte das Eheglück von Chuck und Ophelia nicht ungestört bleiben. Eines schwarzen Tages kam Chuck nach Hause, nach einem Arbeitstag voller Kiesel-nach-vorüberziehenden-Pterodaktylen-Schmeißen, und fand eine



verschwundene Ophelia vor—oder vielmehr, er fand sie nicht vor! Sie war gekidnappt worden! Und zwar von niemand anderem als Chucks ehemaligen Rivalen in der Gunst Ophelias, dem ruchlosen Gary Gritter : zäh wie ein Stein und noch viel schwerer.

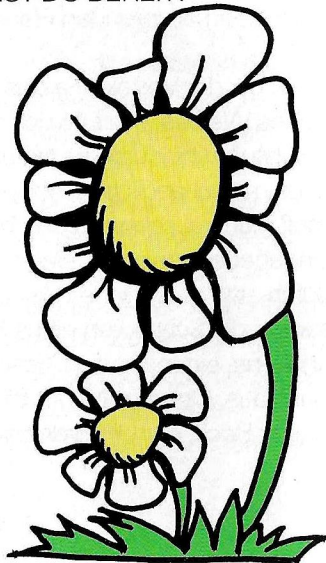
Selbstverständlich hat Chuck jetzt mit Gary ein Urhühnchen zu rupfen: ein Urhühnchen mit Knochen von der Größe eines Brontosaurus-schenkels! Das heißt, falls Chuck diesen steinchenmampfenden Frauenräuber finden kann.

Doch bei der Verfolgung des Täters, ganz zu schweigen seines Weibes, muß Chuck sich durch fünf schwere Spielstufen hindurch treten und bauchpuffen. Dabei kriegt er es mit schändlichen, schimpflichen Bossen zu tun. Er muß sich auf schwierigem Terrain behaupten, wilde Ungeheuer besiegen, eine neue Eiszeit durchstehen, durch eine gefährliche Welt unter Wasser glucksen und surfen, die Schrecken eines Saurierfriedhofs überleben und—na, einen Haufen Kiesel pfeffern, natürlich! Halte aus, Ophelia! Nimm dich in acht, Gary! Hier kommt Chuck Rock, der Unverdrossene!



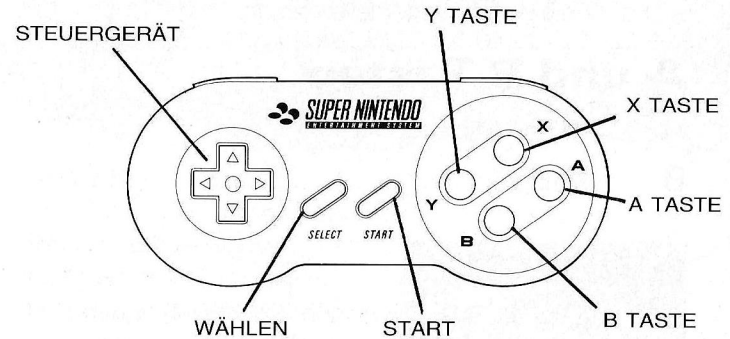
WIE MAN DAS SPIEL BEGINNT

1. Schalte dein Super Nintendo Unterhaltungssystem aus, indem du den Ein/Aus Schalter von dem Kassettenschlitz weg schaltest. Schließ ein Steuergerät an das System an.
2. Lege die CHUCK ROCK Spielkassette mit dem Etikett nach vorn in den Kassettenschlitz ein.
3. Schalte das System an, indem du den Ein/Aus Schalter auf den Kassettenschlitz zu schaltest.
4. Auf START drücken. Die BIST DU BEREIT? Anzeige erscheint.
5. Noch einmal auf START drücken um das Spiel zu beginnen.



STEUERUNG DES HÖHLENMENSCHEN

Die Richtungstasten und die anderen Tasten auf dem Steuergerät steuern Chuck folgendermaßen:



STEUERGERÄT

OBEN

Nach oben bewegen (nur möglich wenn Chuck im Wasser ist).

UNTEN

Duik. En steen neerleggen.

LINKS

Bücken. Einen Kiesel hinlegen.

RECHTS

Nach links gehen oder schwimmen.

X und Y Tasten

- X** Keine Funktion.
- Y** Bauchpuffen oder treten oder einen Stein aufheben. Chuck kann nur im Springen treten und muß sich erst bücken, um einen Stein aufzuheben. Wenn Chuck einen Stein dabei hat: Stein werfen oder fallenlassen.

A und B Tasten

- A** Keine Funktion.
- B** Springen.

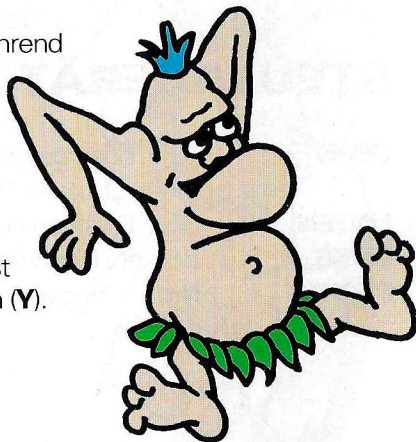
WÄHLEN

Die Taste WÄHLEN hat in diesem Spiel keine Funktion.

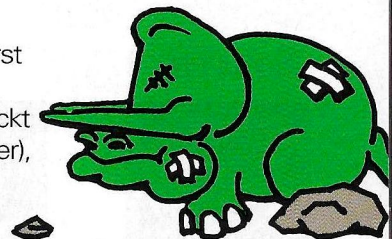
START

Das Spiel beginnen. Während des Spiels bewirkt die Taste eine Spielpause. Um fortzufahren, noch einmal START drücken.

Um einen Tritt aus dem Sprung auszuführen, erst springen (**B**), dann treten (**Y**).



Um einen Kiesel aufzuheben, erst den UNTEN-Pfeil auf der Steuerung drücken (dadurch bückt sich Chuck zu dem Stein hinunter), dann auf **Y** drücken.

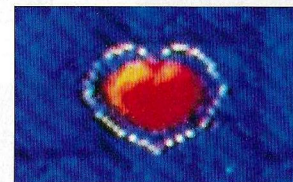


WAS MAN SIEHT—UND WAS MAN FINDEN KANN

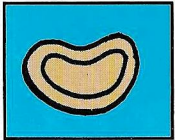
Am Anfang jedes Spiels hat Chuck fünf Leben. In der rechten unteren Ecke des Bildschirms sieht man eine kleine Chuckvisage, dann ein X und eine Zahl zwischen 1 und 5. Diese zeigt an, wieviele Leben er übrig hat.



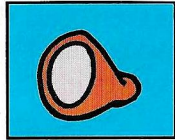
Links unten zeigt ein Herz Chucks Energieverbrauch an. Wenn er Energie verliert, schrumpft es zusammen; wenn er neue Energie oder ein neues Leben bekommt, schwillt es an. Du kannst seine Energie stärken, indem du Herzen und andere Gegenstände mitnimmst (einfach darüber gehen).



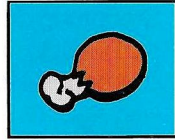
Stufe 1



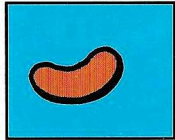
200: Orangenscheibe



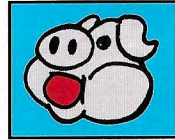
400: Schinkenkeule



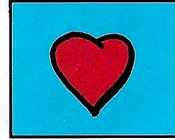
600: Hühnerschlegel



800: Würstchen

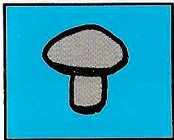


10.000: Schweinskopf

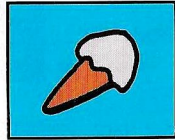


Energie: Herz

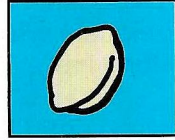
Stufe 2



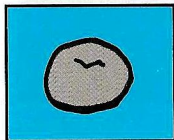
200: Pilz



400: Eis



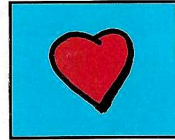
600: Zitrone



800: Steinkuchen

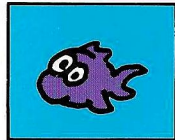


10.000: Tomate

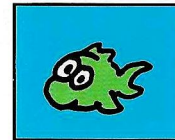


Energie: Herz

Stufe 3



200: lila Fisch



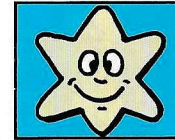
400: grüner Fisch



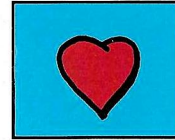
600: goldener Fisch



800: kleiner Seestern



10.000: großer Seestern

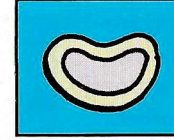


Energie: Herz

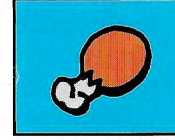
Stufe 4



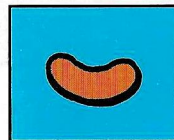
200: Schinkenkeule



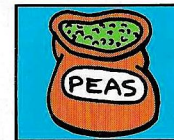
400: Pampelmusenscheibe



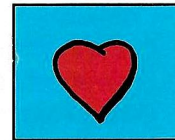
600: Truthahnschlegel



800: Würstchen

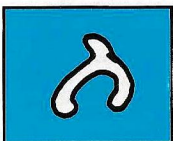


10.000: Sack Erbsen

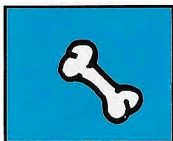


Energie: Herz

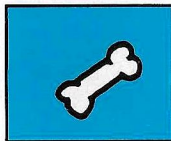
Stufe 5



200: Brustknochen



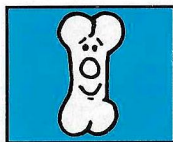
00: Knochen



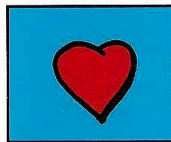
600: Knochen



800: Schädel



10.000: großer Knochen



Energie: Herz

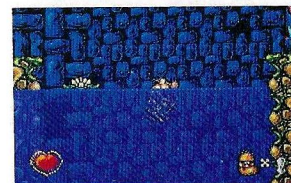
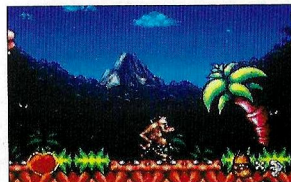
Wenn Chuck einen Treffer abbekommt, der ihn Energie kostet, guckt er dich oft direkt mit großen Augen und weit herausgestreckter Zunge an. Wenn er ein Leben verliert, wird er's dich schon wissen lassen.

Deine Punktzahl erscheint oben in der Mitte des Bildschirms.



PUNKTE: WICHTIG ZUM ÜBERLEBEN

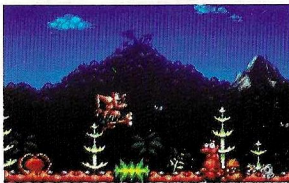
Du erhältst Punkte—and Chuck überlebt, so daß er bald seine schöne Ophelia wiedersieht—indem du Ungeheuern, die ihm in den Weg kommen, eins draufgibst und indem du viele verschiedene Gegenstände sammelst.



Für so einen schweren Kerl ist Chuck erstaunlich beweglich. Er kann gehen, springen, schwimmen und schwere Kiesel aufheben und werfen. Chuck kann nicht nur Steine pfeffern um angreifende Saurier abzuwehren, sondern er kann sie auch als Stufen verwenden, um an unzugängliche Orte zu gelangen. Aber

er kann nur einen Kiesel auf einmal tragen, und er kann nicht sehr gut springen, wenn er von einem schweren Kiesel behindert wird.

Chuck kann auch ganz schön aus dem Sprung nach jemandem (oder etwas) treten, das ihm unter die Füße kommt. Wenn er von fliegenden Ungeheuern angegriffen wird, versuch zu springen und dann zu treten, um sie aus dem Gleichgewicht zu bringen.

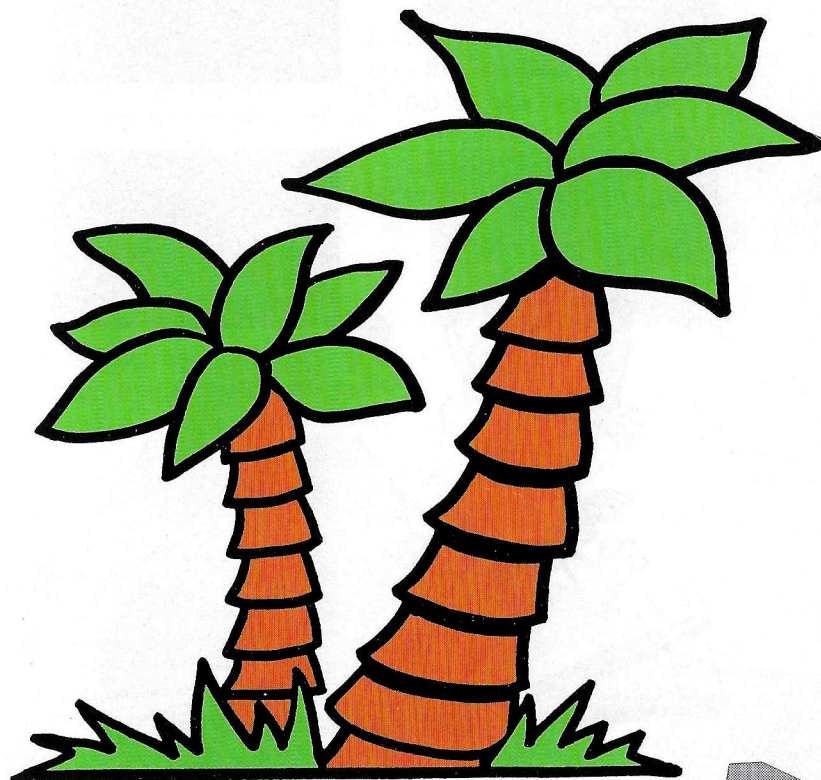


Und selbstverständlich ist es kein Geheimnis, daß Chucks andere Waffe sein ungeheurer Bauch ist, mit dem er Feinde aus dem Weg schubsen oder sie sogar zerstören kann.



SPIELABSCHNITTE

Das Spiel hat fünf Spielabschnitte. Jeder Abschnitt hat mehrere Stufen. Es folgt eine Liste der Hindernisse, die du in jedem Abschnitt überwinden mußt, und ein paar Hinweise, mit deren Hilfe es Chuck schon schaffen wird.



Das Gesetz des Dschungels

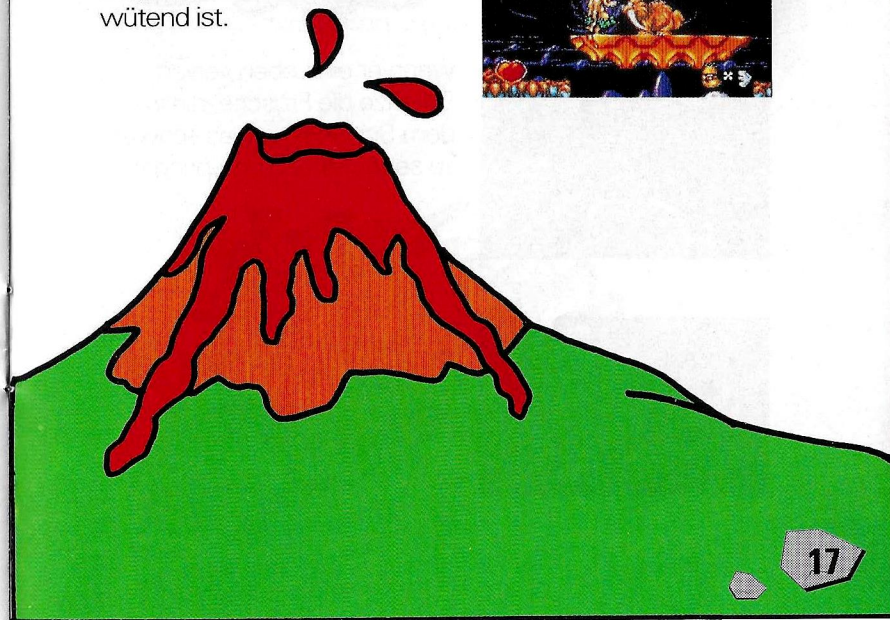
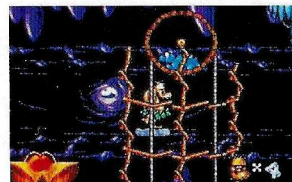
Fünf Stufen. Hier ist alles ziemlich einleuchtend, damit du dich an Chuck, seine Bewegungen und die Welt von Chuck Rock überhaupt gewöhnen kannst. Chuck kann die Krokodile als Katapult verwenden, indem er auf eine Seite draufgeht und auf die andere Seite einen Kiesel schmeißt. Probier's. Zum Schluß erscheint der Boss: ein riesiger grüner



Triceratops mit einem weißen Pflaster auf dem Hintern. Jetzt wird's richtig bunt.

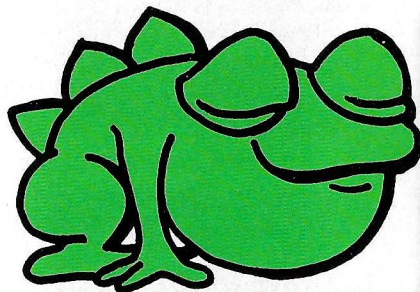
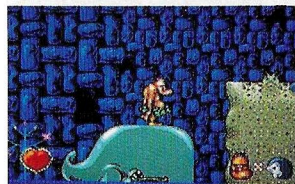
Wenn's dir zu heiß ist, komm aus dem Vulkan raus

Vier Stufen. Die Eingeweide dieses Feuerbergs sind unübersehbar. Du solltest daher Fahrstuhl fahren um herumzukommen. Chuck erstarrt hier ab und zu — nicht weil ihm kalt ist, sondern aus Angst! Der Boss ist hier ein Säbelzahn tiger, der immer und auf jeden wütend ist.



In der (vorzeitlichen) Tinte

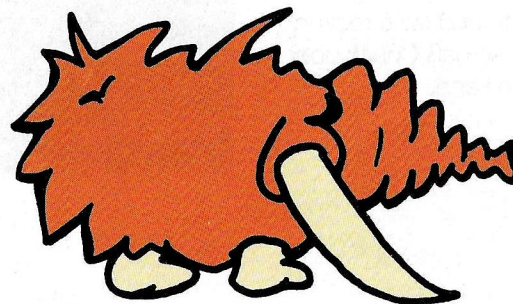
Drei Stufen, alle versumpft. Viele Plattformen unter Wasser. Ein dickes blaues Meerungeheuer ist Boss. Chuck kann unter Wasser schwimmen, und wenn du ihn nicht steuerst, schwebt er nach oben. Andererseits treibt er zum Grund ab,



wenn er ein Leben verliert. Benutze die Frösche, die in dem Schlamm etwas schwer zu sehen sind, zum Springen.

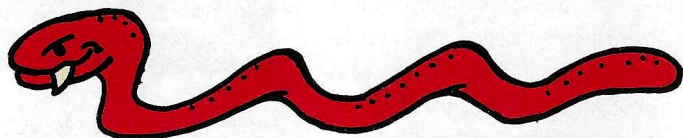
Chuck kühlt sich in der Eiszeit ab

Vier Stufen. Das Eis ist blau, Chuck sehnt sich nach Ophelia—ob er sie wohl je wiedersieht? Nicht wenn der Boss, ein wildes, wolliges Mammut, es verhindern kann. Aber die kleineren, roten wolligen Tiere mit Stoßzähnen können Chuck helfen, an unzugängliche Orte zu gelangen, indem sie ihn mit dem Rüssel ansaugen und ihn dann durch die Luft schießen. Gute Reise!



Tote Saurier: Sind sie's wirklich?

Drei Stufen. Man sollte meinen, ein Saurierfriedhof sei ein friedlicher Ort sein. Vielleicht schon, nur sind ein paar von diesen toten Sauriern nicht tot—einschließlich dem



Saurierboss, dem schlimmsten vom ganzen Pack. Sogar die Biester, die Chuck um die Ecke bringt, kommen manchmal wieder. Aber die eingerollten roten Schlangen können ihm nützlich werden: gib ihnen einen Tritt, und sie strecken sich aus, so daß Chuck über sie gehen kann.

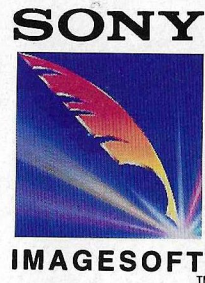


SONY IMAGESOFT GARANTIE

Sony Imagesoft gewährt dem Erstverbraucher dieses Produktes eine neunzig (90) Tage vom Einkaufsdatum an dauernde Garantie, daß die Kassette frei von Fertigungs- und Materialfehlern ist. Weitergehende oder inbegriffene Ansprüche sind ausgeschlossen, und Sony Imagesoft ist für Verluste oder Schäden, die durch die Verwendung dieses Produktes entstehen, nicht verantwortlich. Sony Imagesoft wird für eine Dauer von neunzig (90) Tagen dieses Produkt kostenlos nach unserer Wahl entweder reparieren oder ersetzen. Senden Sie dieses Produkt mit einem datierten Kaufbeleg an die unten angegebene Adresse.

Die Garantie betrifft nicht und wird ungültig, wenn der Schaden an diesem Sony Imagesoft Produkt durch falsche oder unsachgemäße Bedienung, Mißhandlung oder Nachlässigkeit verursacht wurde. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINE ANDEREN ABSPRACHEN ODER ANSPRÜCHE SIND FÜR SONY IMAGESOFT VERBINDLICH. SÄMTLICHE INBEGRIFFENEN GARANTIEEN, DIE DIESES SOFTWAREPRODUKT BETREFFEN, EINSCHLIEßLICH MARKTFÄHIGKEIT UND ZWECKMÄßIGKEIT, SIND AUF DIE OBEN BESCHRIEBENE ZEITSPANNE VON NEUNZIG (90) TAGEN BESCHRÄNKT. SONY IMAGESOFT IST UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER NICHT URSÄCHLICHE SCHÄDEN VERANTWORTLICH, DIE DURCH BESITZ, VERWENDUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES VERURSACHT WERDEN.

Bestimmte Länder untersagen eine zeitliche Begrenzung von inbegriffenen Garantien bzw. Ausschluß oder Begrenzung von zufälligen oder nicht ursächlichen Schäden. Die oben genannten Begrenzungen bzw. Ausschlüsse von der Haftpflicht treffen daher nicht unbedingt auf Sie zu. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte, und möglicherweise haben Sie weitergehende Rechte, die von Land zu Land unterschiedlich sind.



SONY MUSIC ENTERTAINMENT (GERMANY) GmbH
STEPHANSTRASSE 15,
6000 FRANKFURT AM MAIN 1, GERMANY.