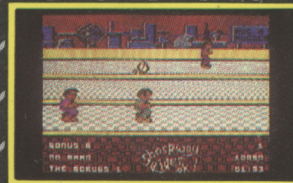
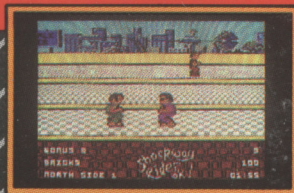


C64/128

C64/128



Commodore Screenshots

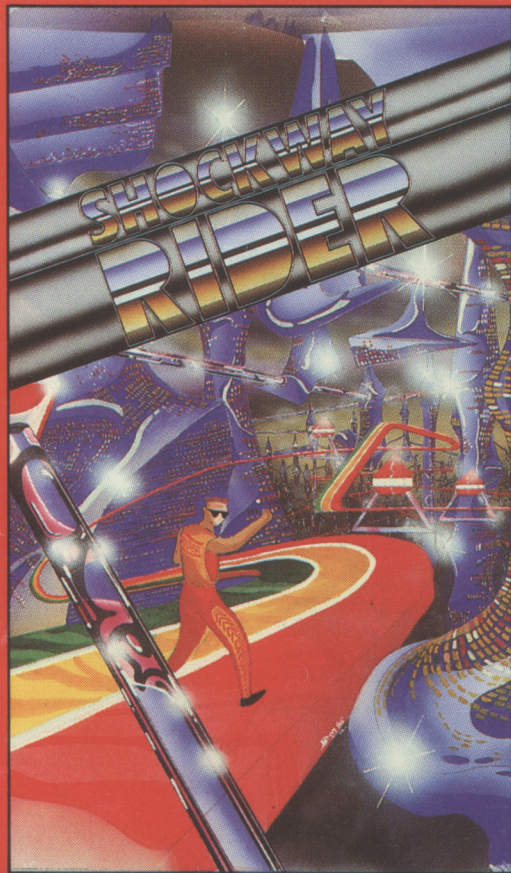
SHOCKWAY RIDER

To go the **FULL CIRCLE** on the **SHOCKWAY** means a rider must pass through a dozen different districts and face a variety of hazards. These can be overcome by direct hand to hand combat or by a well-aimed missile such as a bottle or brick, which can be collected from various parts of the **SHOCKWAY**. Points are awarded for fighting street gangs and muggers, as well as eliminating passers-by. Travelling on the faster lanes gives extra points and completing a district within the time will give a bonus.



5 012635 040455

COMMODORE 64/128



THE AIM OF THE GAME

SHOCKWAY RIDER

For the 48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, +2.
Amstrad CPC 464, CPC 664 +6128 (with tape recorder)
Commodore 64/128 (with tape recorder).

SCENARIO

RIDERS GO THE FULL CIRCLE . . .

To go the **FULL CIRCLE** on the **SHOCKWAY** means a rider must pass through a dozen different districts and face a variety of hazards. These can be overcome by direct hand to hand combat or by a well-aimed missile such as a bottle or brick, which can be collected from various parts of the **SHOCKWAY**. Points are awarded for fighting street gangs and muggers, as well as eliminating passers-by. Travelling on the faster lanes gives extra points and completing a district within the time will give a bonus.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum: Type **LOAD ~ ~** and **ENTER**; press **Play** on recorder.
N.B: For 128K Spectrums use **TAPE LOADER**
Amstrad: Press **CONTROL** and **ENTER** together; Press **PLAY** on recorder then press any computer key.
Commodore: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** together; Press **PLAY** on the recorder.

HOW TO PLAY

Joystick or configurable keyboard.

Without Fire Button Pressed:

Left/Right - Rider moves along the lane.

Up/Down - Rider jumps to next lane.

With Fire Button Pressed:

Left/Right - Strike to the back or front.

Up/Down - Throw missile across lanes.

CREDITS

© 1987 Carter Follis Software Associates.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement, therefore, we reserve the right to modify any product without notice. Published on the Rack II label by Hewson Consultants Ltd., 56B, Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon. OX14 4RX.

RACK
HEWSON

RACK
HEWSON

SHOCKWAY RIDER

LES RIDERS FONT LEUR TOURNÉE ...

Faire TOUTE LA TOURNÉE du **SHOCKWAY** signifie pour un rider qu'il doit passer par une douzaine de différents quartiers et faire face à divers dangers. Ils peuvent être affrontés par combat direct en corps à corps ou par un missile bien ciblé comme une bouteille ou une brique, qui peuvent être récupérés à divers endroits du **SHOCKWAY**. Des points sont attribués pour le combat avec des bandes dans la rue et des voleurs à main armée, ainsi que pour l'élimination des passants. Le déplacement sur les vois plus rapides, donne des points supplémentaires et le franchissement d'un quartier dans le délai donnera un bonus.

JEU – Manette ou clavier configurable.

Sans appuyer sur le bouton de tir:

Gauche/Droite – Le rider se déplace le long de la voie.
Montée/Descente – Le rider saute sur la voie suivante.

Avec bouton de tir enfoncé:

Gauche/Droite – Il frappe à l'arrière ou à l'avant.
Montée/Descente – Il lance un missile à travers les voies.

COMMENT CHARGER

Spectrum: Taper LOAD "" et ENTER; appuyer sur PLAY sur l'enregistreur.

Amstrad: Appuyer en même temps sur CONTROL et ENTER; Enfoncer PLAY sur l'enregistreur et ensuite enfoncer n'importe quelle touche de l'ordinateur.

Commodore: Taper SHIFT et RUN/STOP; Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur.

© 1987 Carte Folli's Software Associates.
Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon
OX14 4RX

SHOCKWAY RIDER

DIE LÄUFER SCHLIESSEN DEN KREIS ...

Wenn die Läufer auf der **SHOCKWAY** den Kreis schließen wollen, bedeutet dies, daß die durch ein Dutzend verschiedene Bezirke laufen müssen und sich den verschiedensten Gefahren gegenübersehen. Diese können durch direkten Kampf von Mann zu Mann bewältigt werden oder durch ein gut gezieltes Wurfgeschloß wie eine Flasche oder einen Ziegelstein, die sie am **SHOCKWAY** entlang finden können. Bei Bekämpfen von Straßenbanden und Räubern erhalten sie Punkte, ebenfalls beim Überwältigen von Passanten. Beim Laufen auf den schnelleren Bahnen erhalten sie zusätzliche Punkte, und wenn der Bezirk innerhalb bestimmter Zeit durchlaufen wird, gibt es einen Bonus.

SPIEL – Joystick oder konfigurierbare Tastatur.

Ohne gedrückten Fire Knopf:

Links/Rechts – Der Läufer läuft über die Bahn.
Auf/Ab – Der Läufer springt zur nächsten Bahn.

Mit gedrücktem Fire Knopf:

Links/Rechts – Schlagen vor und zurück.
Auf/Ab – Werfen von Wurfgeschossen über die Bahnen.

LADEN

Spectrum: LOAD "" eingeben und ENTER, PLAY am Kassettengerät drücken.

Amstrad: CONTROL und ENTER gemeinsam drücken; PLAY am Kassettengerät drücken, dann jede beliebige Computertaste.

Commodore: SHIFT und RUN/STOP eingeben, PLAY am kassettengerät drücken.

© 1987 Carte Folli's Software Associates.
Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon
OX14 4RX

LA CORSA DI SHOCKWAY

SCENARIO

I CORRIDORI COMPLETANO IL CIRCUITO ...

Per **COMPLETARE IL CIRCUITO** in **SHOCKWAY**, il corridore deve passare per una dozzina di distretti diversi e affrontare una serie di vari pericoli. Questi possono essere superati combattendo corpo a corpo, oppure con un oggetto ben tirato, tipo una bottiglia o un mattone, che possono essere raccolti in vari punti di **SHOCKWAY**. I punti vengono assegnati sia lottando con bande da strada e malfattori, sia eliminando dei passanti. Correndo sulle corsie veloci, si ottengono più punti, e completando un distretto entro il tempo prestabilito, si ottiene un premio.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum: Battere LOAD "" ed ENTER; premere PLAY sul registratore.
NB: Per Spectrum 128, usare il CARICA NASTRO.

Amstrad: Premere contemporaneamente CTRL ed ENTER; premere PLAY sul registratore e poi premere un tasto qualsiasi sul computer.

Commodore: Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP; Premere PLAY sul registratore.

COME GIOCARE – Joystick o Tastiera configurabile.

Senza premere il Bottone di Fuoco:

Sinistra/Destra – Il corridore si muove sulla corsia.
Su/Giù – Il corridore salta sulla corsia vicina.

Con il Bottone di Fuoco premuto:

Sinistra/Destra – Colpisci avanti o indietro.
Su/Giù – Tira oggetti sulle corsie.

TITOLI

© 1987 Carte Folli's Software Associates.
Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon
OX14 4RX

RACK
H E W S O N