

5[®] GEAR



COMMODORE AMIGA
ATARI ST



5th GEAR

by Jochen Hippel

COMMODORE AMIGA and ATARI ST

SCENARIO

You participate in an illegal car race in which you are allowed to use every possible method to win. Drive straight forward until you see the sign "TURN HERE", then turn and rush back to the start.

Try to shoot down every vehicle you meet along the road to score extra points, but watch out for helicopters and enemy fire and whatever you do don't crash into another car!

For each kill you make and if you succeed in surviving a race you earn money, that you can spend in several shops along the road by buying weapons, special functions, fuel or even a new car.

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game will then take a few minutes to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

On the title screen:

F1 quit game
F2 pause game
F3 restart game
(alternatively press fire)

Joystick in port 2:

UP Accelerate
DOWN Brake and Reverse
LEFT Steer left
RIGHT Steer right
FIRE Use weapons: - machine gun
- missiles
- turbo boost

SPACE Enter shop
Select weapon



AT THE BEGINNING OF THE GAME YOU HAVE:

- 5 Cars
- 10,000 Dollars
- a machine gun which enables you to destroy enemy vehicles.

TIME

- race 1: 5.0 minutes
- race 2: 5.5 minutes
- race 3: 6.0 minutes

SHOPS

To enter a shop you must park your car on the tyre tracks in front of the shop and press the fire button. Outside the shop is a sign telling you what kind of shop it is.

WEAPONS

- Missiles: Enable you to shoot down cars, boats, bushes, walls and bunkers.
- Missile Launcher: Enables you to launch missiles.
- Rapid Fire Equipment: Rapid fire

EXTRAS:

- Turbo Boost: Enables you to jump by pressing fire.
- Helium Tyres: Enables you to jump further.
- Watertight Chassis: Enables you to drive through water.
- Propulsive Motor: Enable you to steer while in the air.

GARAGE:

These are used to repair any damage to your car.

FUEL:

These are used for refuelling your car.

POINTS AND MONEY

You can score points by shooting down enemy cars and boats, bushes, walls and bunkers.

You can score points by jumping a hill.

When you succeed in finishing one race you earn money and points in accordance with the time you have left:

- every minute scores 5000 dollars and points,
- every 10 seconds score 500 dollars and points,
- every second scores 50 dollars and points,
- every 10th of a second scores 5 dollars and points.

DAMAGE

Your car will be damaged

- a) if you are hit by a bullet.
- b) if you crash into the border of the screen.
- c) if you hit a bush.

You lose a life

- a) if you hit a wall, bunker, house or fly-over
- b) if you drive in the water.
- c) when your car is out of fuel.

Your game is over

- a) when you have lost all your cars.
- b) when your time is up.

CREDITS

5th Gear designed by Jeroen Leijten.

16 bit conversions by Microwish Software.

Music by Jochen Hippel from the original Theo Hongens and Renier Hongens.

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1988/9.

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.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire
OX14 4RX.



5th GEAR

de Jochen Hippel

COMMODORE AMIGA et ATARI ST

SCENARIO

Vous participez à une course illégale de voitures dans laquelle tout est permis pour gagner. Conduisez tout droit jusqu'à ce que vous voyez le signe **TOURNEZ ICI**, ensuite tournez et revenez vite. Essayez d'abattre chaque véhicule que vous rencontrez sur votre chemin pour marquer des points mais faites attention aux hélicoptères et aux tirs ennemis, et quoi que vous fassiez, surtout ne percutez pas une autre voiture! Pour chaque bon tir et si vous réussissez à survivre à une course vous gagnez de l'argent que vous pouvez dépenser tout au long de la route pour acheter des armes, des fonctions spéciales, du carburant ou même une nouvelle voiture.

MODE DE CHARGEMENT

ATARI ST

Séries Atari 520 ST et séries Atari 1040 ST avec enregistreur à cassettes si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre console. Insérez le disque et appuyez sur la touche **RESET**. Le jeu se charge en quelques minutes.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre console. Insérez le Kickstart si nécessaire. Insérez le disque. Le jeu se charge en quelques minutes.

COMMANDES

Sur l'écran-titre:

F1=arrêt du jeu

F2=pause

F3=début du jeu (ou appuyez sur **FIRE**).

Manche de commande dans le port 2:

VERS LE HAUT accélère

VERS LE BAS freine et fait marche arrière

VERS LA GAUCHE conduit vers la gauche

VERS LA DROITE conduit vers la droite

FEU Utilise les armes: – mitrailleuse
– missiles
– turbo propulseur

ESPACE Entre dans un magasin
Choisit une arme

AU DEBUT DU JEU VOUS AVEZ:

- 5 voitures
- 10,000 Dollars
- une mitrailleuse qui vous permet de détruire des voitures et des bateaux ennemis.

TEMPS

- course 1: 5.0 Minutens
- course 2: 5.5 Minutens
- course 3: 6.0 Minutens



MAGASINS

A l'extérieur des magasins, vous avez un panneau qui vous indique ce que vous pouvez acheter dans ces boutiques.

ARMES

- Missiles: Ils vous permettent d'abattre voitures, bateaux, buissons, murs et bunkers.
- Lance-missiles: Vous permettent de lancer des missiles.
- Matériel de tir rapide: Tir rapide.

EXTRAS:

- Turbo propulseur: Vous permet de sauter en appuyant sur le bouton de tir.
- Pneus à l'hélium: Vous permettent de sauter plus loin.
- Chassis étanche: Vous permet de conduire dans l'eau.
- Moteur à propulsion: Vous permet de manoeuvrer pendant les sauts.

GARAGE:

Vous pouvez y faire réparer votre voiture en cas de dommages.

CARBURANT:

Ici vous pouvez vous ré-alimenter en carburant.

POINTS ET ARGENT:

Vous pouvez marquer des points en abattant des voitures et des bateaux ennemis, des buissons, des murs et des bunkers.

Vous pouvez marquer des points en sautant sur une colline.

Quand vous avez réussi à terminer une course, vous gagnez de l'argent et des points suivant le temps qu'il vous reste:

- chaque minute vous donne 5000, dollars et points.
- chaque 10 secondes vous donne 500, dollars et points.
- chaque seconde vous donne 50, dollars et points.
- chaque 10ème de seconder vous donne 5, dollars et points.

DEGATS:

Votre voiture sera endommagée a) si vous êtes touché par une balle.
b) si vous heurtez le bord de l'écran.
c) si vous heurtz un buisson.

Vous perdrez vie

a) si vous heurtez un mur, un bunker une maison ou un autopont.
b) si vous conduisez dans l'eau.
c) quand votre voiture n'a plus de carburant.

Votre jeu est terminé

a) quand vous avez perdu toutes vos voitures.
b) quand votre set terminé.

GENERIQUE

Fifth Gear a été conçu et programmé par Jeroen Leijten.

16 phases de conversions par Microwish Software.

Musique de Jochen Hippel d'après la version originale de Theo Hongens et Renier Hongens.

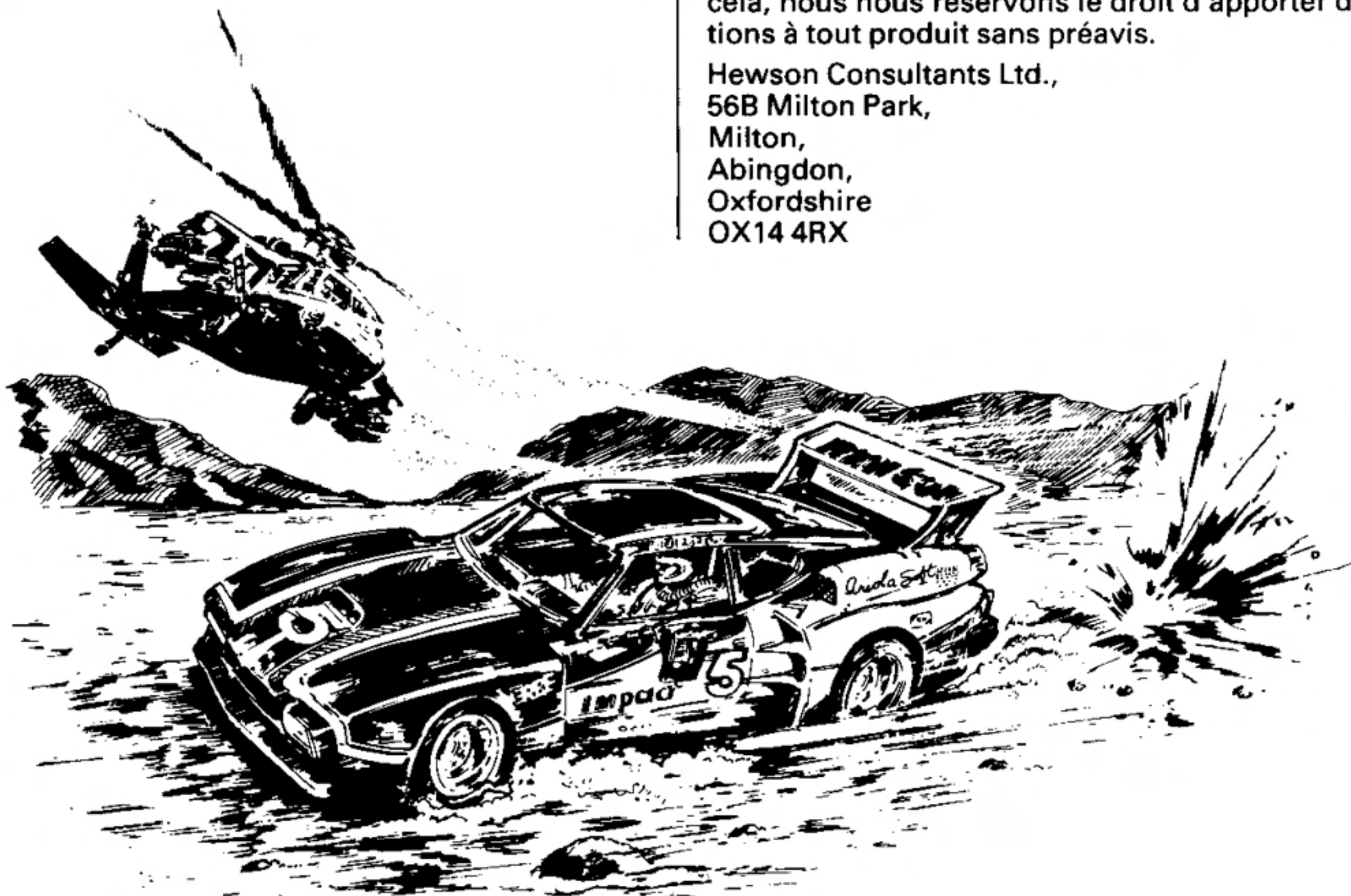
Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1988/9.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent pas être reproduits en partie ou entièrement par n'importe quel moyen que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité pour toute erreur.

Nous avons une politique d'améliorations contantes. Pour cela, nous nous réservons le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire
OX14 4RX



5[®] GEAR

von Jochen Hippel

COMMODORE AMIGA und ATARI ST

SZENARIO

Sie nehmen an einem illegalen Autorennen teil, bei dem Sie jede Methode anwenden dürfen, um zu gewinnen. Fahren Sie geradeaus, bis Sie das Schild "Turn Here" (hier wenden) sehen. Dann wenden Sie und rasen zurück.

Um Punkte zu gewinnen, versuchen Sie jedes Fahrzeug, das Ihnen auf der Straße begegnet, abzuschließen. Aber achten Sie auf Hubschrauber und feindlichen Beschuß.

Gelingt es Ihnen, ein Rennen zu überleben, dann verdienen Sie Geld, das Sie in verschiedenen Geschäften entlang der Straße für Waffen, Extraausrüstung, Benzin oder sogar für ein neues Auto ausgeben können.

LADIANWEISUNGEN

ATARI ST

Atari ST 520 und ST 1040 mit Laufwerk (wo zutreffend). Trennen Sie am besten alle Hardware von Ihrem Computer. Die Diskette in das Laufwerk geben und auf die Taste RESET drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Trennen Sie am besten alle Geräte von Ihrem Computer. Kickstart einlegen wenn nötig. Spieldiskette in den Computer geben. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

STEUERUNG

Auf dem Titelschirm:

F1 Spiel abbrechen
F2 Spielpause
F3 Weiterspielen (oder auf FEUER drücken)

Joystick im Anschluß 2:

Hoch Beschleunigen
Runter Bremsen und Rückwärts
Links Nach links steuern
Rechts Nach rechts steuern
Feuer Waffen benutzen: – Maschinengewehr
– Raketen
– Turboantrieb

Geschäft betreten

Leertaste

Waffe auswählen

SIE HABEN ZU BEGINN DES SPIELS:

- 5 Autos
- 10,000 Dollar
- ein Maschinengewehr, mit dem Sie feindliche Fahrzeuge zerstören können.

ZEIT

- 1. Rennen: 5.0 Minuten
- 2. Rennen: 5.5 Minuten
- 3. Rennen: 6.0 Minuten



GESCHÄFTE

Wenn Sie ein Geschäft betreten wollen, müssen Sie Ihren Wagen auf den Reifenspuren vor dem Geschäft parken und auf den Feuerknopf drücken. Aus den Reifenspuren können Sie ablesen, was es in den Geschäften zu kaufen gibt.

WAFFEN

- Raketen: Sie schießen damit Autos, Boote, Mauern und Bunker ab.
- Abschußrampe: Zum Abfeuern der Raketen.
- Schnellfeuerausrüstung: Schnellfeuer.

EXTRAS:

- Turboantrieb: Sie können springen, wenn Sie den Feuerknopf drücken.
- Heliumreifen: Sie können noch weiter springen.
- Wasserdichtes Chassis: Sie können durch Wasser fahren.
- Seitenantriebsmotor: Sie können steuern, während Sie springen.

AUTOWERKSTATT:

Sie können Ihr Auto reparieren lassen.

BENZIN:

Hier gibt es Benzin für Ihren Wagen.

PUNKTE UND GELD

Sie gewinnen Punkte, wenn Sie feindliche Autos, Boote, Büsche, Mauern und Bunker abschießen.

Sie gewinnen ebenso Punkte, wenn Sie auf einen Hügel springen.

Wenn es Ihnen gelingt, ein Rennen zu beenden, dann verdienen Sie Geld und Punkte entsprechend der Zeit, die Ihnen verbleibt:

- jede minute bringt Ihnen 5000 Dollar und Punkte ein,
- jede 10 Sekunden 500 Dollar und Punkte,
- jede Sekunde bedeutet 50 Dollar und Punkte,
- und jede Zehntelsekunde 5 Dollar und Punkte.

SCHADEN

Ihr Auto wird beschädigt a) wenn es von einer Kugel getroffen wird.
b) wenn es den Bildschirm streift.
c) wenn es mit einem Busch kollidiert.

Sie verlieren ein Leben, a) wenn Sie mit einer Mauer, einem Bunker, Haus oder einer Überführung zusammenstoßen.
b) wenn Sie im Wasser fahren.
c) wenn Ihr Auto kein Benzin mehr hat.

Das Spiel ist zu Ende, a) wenn Sie alle Autos verloren haben.
b) wenn die Zeit abgelaufen ist.

ANMERKUNGEN

Fifth Gear-Design von Jeroen Leijten.

16 Bit-Konvertierung von Microwish Software.

Musik und Sounds von Jochen Hippel nach dem Original von Theo Hongens und Renier Hongers.

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1988/9.

Programm und Daten sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Wiedergabe, ganz oder in Teilen nur mit schriftlicher Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Für etwaige Fehler wird keine Haftung übernommen.

Wir sind stets bemüht, unsere Produkte zu verbessern und halten uns das Recht vor, ein Produkt ohne Ankündigung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxfordshire
OX14 4RX

