

TIME PILOT™ © Konami Industry Co., LTD.
SUPER CONTROLLER™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries, Inc.
ColecoVision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries, Inc.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi numéro 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

CBS
ELECTRONICS

Idéal Loisirs CBS ELECTRONICS. Boîte Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex

2L 2263

TimePilot™

© Konami Industry Co., Ltd.

NOTICE D'INSTRUCTIONS

Exclusif! le vrai jeu en cassette chez vous



Pour système TV SECAM
Pour 1 ou 2 joueurs
4 niveaux de difficulté

Cassette CBS ELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS COLECOVISION™

CBS
ELECTRONICS

© 1983 CBS Inc

DESCRIPTION DU JEU



Vous êtes pris dans un piège temporel! Gagnez vos galons contre des ennemis sans pitié, aux commandes d'appareils du début de l'histoire de l'aviation jusqu'à l'âge des Super-jets. Time Pilot™ vous emporte à travers les années dans un combat sans merci contre des ennemis de quatre époques différentes :

1910 : Combattez les biplans, chasseurs fantômes du début du siècle. Leurs bombes à mains sont rudimentaires mais efficaces... Débarrassez-vous-en et affrontez le tout-puissant dirigeable.

1940 : Le tourbillon du temps vous entraîne 30 ans plus loin! Affrontez les escadrilles de chasseurs et de bombardiers. Esquivez leurs attaques et détruisez la super forteresse rouge, avant de voler ailleurs!

1970 : L'ennemi se fait plus sophistiqué! Détruisez les essaims d'hélicoptères. Esquivez leurs missiles guidés par la chaleur. Plus vous en détruisez, plus vous vous rapprochez du succès. Mais attention au super hélicoptère à double hélice avant de pousser plus avant dans le temps.

1985 : Voici venue l'ultime bataille, la plus futuriste. Un duel contre des vagues successives de jets. Vitesse, précision, missiles guidés aux infra-rouges, tels sont vos impressionnants adversaires. Mais la victoire dépend de votre combat avec le super-bombardier noir!

PREPAREZ-VOUS A JOUER

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu TIME PILOT™ apparaît sur l'écran de votre TV. Attendez que l'écran des niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8.

Niveau 1 : le plus facile, convient aux débutants.

Niveau 2 : plus rapide que le niveau 1.

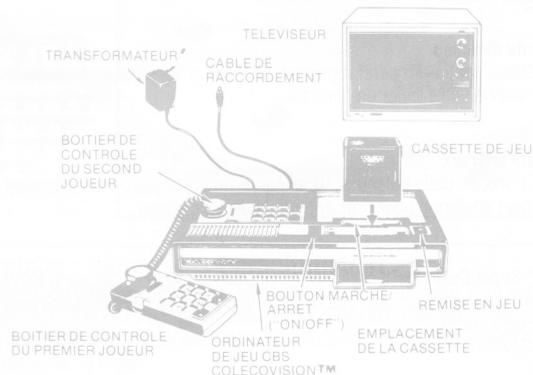
Niveau 3 : comparable au "jeu de café".

Niveau 4 : plus difficile que le "jeu de café".

Sélectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs, utilisez les 2 boîtiers de contrôle.

REMARQUE : Si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que son vaisseau spatio-temporel soit éliminé. Le second joueur joue à son tour.



COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE

BOITIER DE CONTROLE COLECOVISION™

LEVIER DE DIRECTION

PULSEUR LATERAL

CLAVIER DIGITAL

PULSEUR LATERAL

POIGNEES "SUPER CONTROLLER"™

LEVIER DE DIRECTION

CLAVIER DIGITAL

GACHETTES

1. Clavier digital

Les touches du clavier de 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.

2. Levier de direction

Votre vaisseau spatio-temporel reproduit sur l'écran les mouvements exacts que vous imprimez à votre levier de contrôle.

3. Pulseurs latéraux

Sollicitez l'un des deux pulseurs. Une légère pression pour tirer une salve, une pression plus soutenue pour tirer une rafale de trois coups.

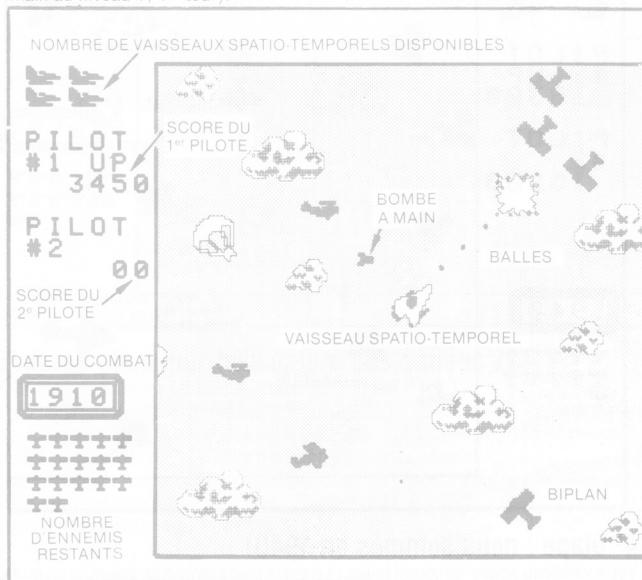
Poignées "Super Controller"™ : Sollicitez l'une des deux gâchettes jaune ou orange, d'une légère pression pour tirer une salve, d'une pression plus soutenue pour tirer une rafale de 3 coups.

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE.

1^{re} étape : entrez dans le piège temporel!

Nous sommes en 1910. Votre vaisseau spatio-temporel affronte une escadrille de biplans. "Lents mais mortels" telle est la devise des biplans. Méfiez-vous des balles et des bombes à main. Au début, il n'y aura qu'un seul avion à venir vous défier. Puis deux, puis une véritable nuée! Si vous détruisez une formation avant qu'elle ne se disperse vous aurez droit à des points supplémentaires (pas de bombe à main au niveau 1, 1^{er} tour).

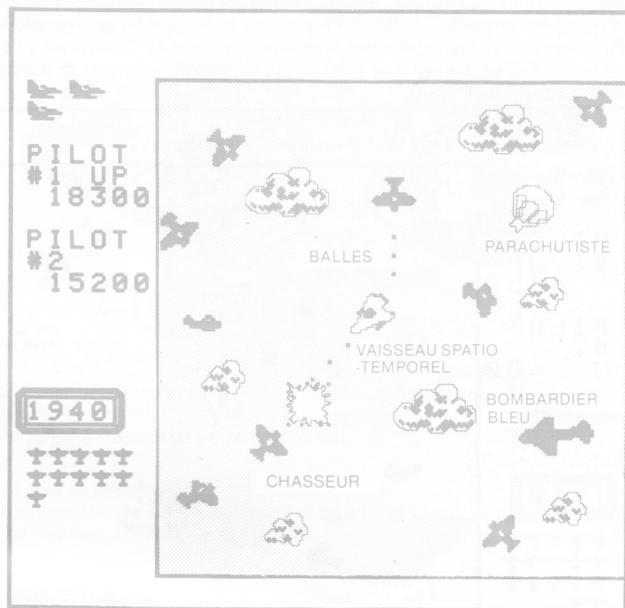


2^e étape : sauvez les parachutistes!

Au milieu du combat, un homme en parachute. C'est un ami! Pour le récupérer, passez sur lui et vous marquez des points. Si vous en sauvez un second dans la même période, vous marquez le double des points. Et si vous arrivez à en sauver un troisième, le triple!

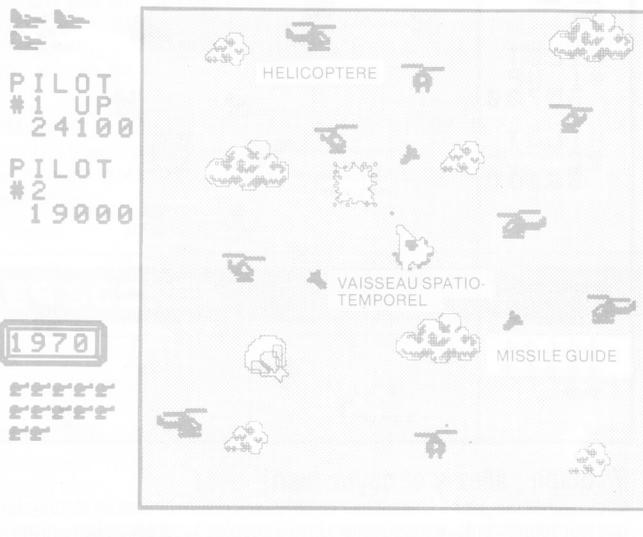
3^e étape : touchez le dirigeable.

Au fur et à mesure que vous éliminez les avions ennemis, leur nombre diminue sur le totalisateur. Et lorsque celui-ci indique zéro, apparaît le dirigeable. Votre vaisseau spatio-temporel devra le toucher cinq fois pour remporter cet épisode de la bataille. Et n'oubliez pas, une collision élimine un dirigeable mais aussi un de vos vaisseaux spatio-temporels



4^e étape : nous sommes en 1940!

Votre vaisseau spatio-temporel toujours dans le piège temporel, poursuit sa route. Les biplans ennemis sont remplacés par des chasseurs et des bombardiers bleus. Tirez sur les chasseurs pour amener votre totalisateur à zéro et concentrez-vous sur le bombardier bleu pour marquer des points. Vous devrez le toucher quatre fois pour le mettre hors d'état de nuire. Mais la bataille ne sera pas finie pour autant. Il y aura encore la super-forteresse rouge à descendre!



5^e étape : le super-hélicoptère des années 70!

Vous êtes sorti de la précédente phase temporelle?

Alors regardez à quoi vous avez affaire : un essaim d'hélicoptères. Vif, imprévisible, chacun d'entre eux menace votre vaisseau. Faites attention à leurs missiles guidés par la chaleur... Ou vous n'atteindrez pas les années 85.

Enfin, n'oubliez pas le super-hélicoptère à double hélice... Touchez-le 5 fois pour sortir du piège temporel.

(pas de missile au niveau 1, 1^{er} tour).

6^e étape : rencontrez votre égal!

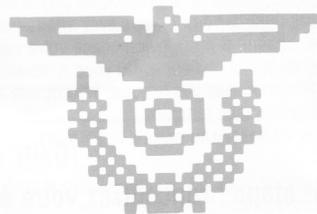
C'est le super-jet de 1985. Des jets à haute vitesse traquent votre vaisseau spatio-temporel. Du nerf! Tirez! Esquivez! Leurs missiles sont plus dangereux que jamais. Et rapides! Pour gagner vos ailes, il faudra éliminer le jet-bombardier noir. (pas de missile au niveau 1, 1^{er} tour).



7^e étape : allez-y et soyez bien!

Vous gagnez des ailes à chaque tour complet (soit quatre phases de temps). Chaque tour supplémentaire vous donnera droit à une plus haute décoration. Jusqu'où irez-vous?

FULL WINGS



8^e étape : arrêt momentané.

Pour vous arrêter en cours de jeu, appuyez sur la touche *. L'écran devient blanc et la musique joue. En appuyant à nouveau sur la touche * et après un petit temps mort, vous reprendrez la partie là où vous l'avez laissée.

Fin du jeu et reprogrammation

Pour rejouer à TIME PILOT™ au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyez sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu, efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut être aussi utilisé en cas de fausse manœuvre pour revenir en début de partie.

LES SCORES

Vaisseau spatio-temporel détruit	Points
Avion ennemi	100
Bombe à main	100
Missile	100
Bombardier bleu (1940)	500
Dirigeable	3 000
Super-forteresse rouge	3 000
Super-hélicoptère	3 000
Super-bombardier noir	3 000

BONUS

Pour chaque avion éliminé en formation.	
Formation de 3 avions	1 500
Formation de 4 avions	2 000
Formation de 5 avions	2 500

Les parachutistes

Le premier parachutiste sauvé par votre vaisseau spatio-temporel vous rapportera 1 000 points. Le deuxième, sauvé pendant la même période, 2 000 points. Le troisième, 3 000 points, et ainsi de suite.

Au cas où votre vaisseau serait éliminé, le premier parachutiste sauvé au cours de la période suivante vaudrait toujours 1 000 points

Combien de vaisseaux spatio-temporels ?

Chaque joueur commence à jouer avec un capital de 5 vaisseaux spatio-temporels. Si le score d'un joueur atteint 10 000 points il gagne un vaisseau supplémentaire. Il en va de même à 30 000 points et, au-delà, tous les 20 000 points.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à TIME PILOT™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!



Voici les cassettes de jeu vidéo CIBSELECTRONICS pour votre console!

Les cassettes déjà disponibles et celles qui sortiront prochainement sont présentées ci-dessous. Ces jeux vous permettent de retrouver en cassette, chez vous, les vedettes des "jeux de café" les plus populaires.

MOUSE TRAP™
by SEGA

VENTURE™
by SEGA

CARNIVAL™
by SEGA

COSMIC AVENGER™
by UNIVERSAL

GORF™
by BALLY MIDWAY

DONKEY KONG™
by Nintendo

Lady Bug™
by UNIVERSAL

TURBO™
by SEGA

WIZARD OF WOP™
by BALLY MIDWAY

ZAXXON™
by SEGA

Carnival®, Turbo®, Zaxxon® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc.
Gorf® et Wizard of Wop® sont des marques déposées appartenant à Bally Midway Mfg Co.
Cosmic Avenger et Lady Bug® sont des marques déposées appartenant à Universal Co Ltd.
Mouse Trap et Venture® sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated.
Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc.