TimePilot™

CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS ELECTRONICS

60.263301.71

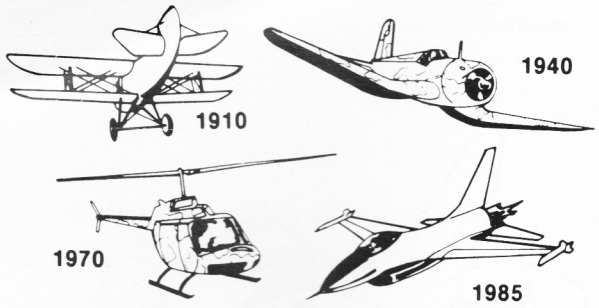
2L2264

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Programbokse Til CBS ColecoVision Video Game System
Videospill Tyl knytningmoduler for CBS ColecoVision Video Game System
Spelkassetter för CBS ColecoVision Video Game System
Videopelikasitit CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	4
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	14
Mode d'emploi en Français	Page	24
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	34
Istruzioni in Italiano	Pagina	44
Instrucciones en Español	Pagina	54

CBS is a trademark of CBS Inc.
ADAM™, Super Action™ and ColecoVision are trademarks of Coleco Industries, Inc.
©1984 CBS Inc. Time Pilot ©1982 Konami Industry Co., Ltd.

GAME DESCRIPTION



You're caught in a time warp! Earn your wings against ruthless enemy aircraft from the dawn of aviation to the superjet age. TIME PILOT™ takes you through the decades as you face enemies from four different time periods.

1910: Battle the ghosts of yesteryear's dogfighting biplanes! Their hand bombs are crude, but deadly all the same. Fend them off, then face the mighty dirigible.

1940: Time warp ahead 30 years! Face squadrons of swooping monoplanes and bombers. Evade their swift attack, then eliminate the red heavy bomber to move on the next era – and more action!

1970: The enemy is more sophisticated now! Eliminate swarms of helicopters. Dodge their heat-seeking missiles. The more choppers you down, the closer you come to success. But face the double-prop helicopter before pushing forward in time once again.

1985: You've reached the final and future battle! Duel against swirling waves of jet fighters. With speed, sharp aim, and infra-red homing missiles, these are awesome opponents. But victory is not yours until you've downed the dreaded black jet bomber! Are you up to this challenge?

GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION™ CONSOLE IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

Choose your challenge.

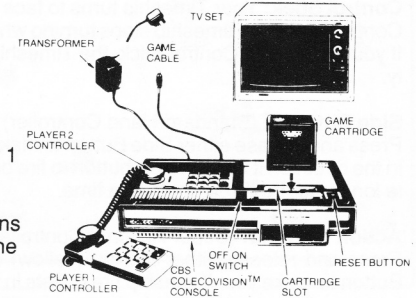
Press the Reset Button and the Title screen for TIME PILOT™ appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of eight game options.

Skill 1 (Game Options 1 and 5) is the easiest, suitable for play by beginners.
Skill 2 (Game Options 2 and 6) is harder, but not as demanding as the arcade version of the game.
Skill 3 (Game Options 3 and 7) plays much like the arcade version of TIME PILOT™.
Skill 4 (Game Options 4 and 8) is the toughest challenge of all! Do you dare face it?

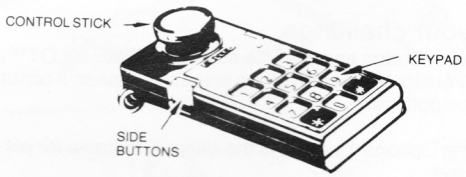
Select a game option by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

One-Player Game
Use the Port 1 controller.

Two-Player Game (Alternating Players)
Players take turns. Player 1 uses the Port 1 controller. Player 2 uses the Port 2 controller. Player 1 begins and each turn lasts until the player's Timeship is eliminated.



USING YOUR CONTROLS



Keypad: Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option for playing TIME PILOT™. Press * after a game to replay your game option. Press # after a game to return to the Game Option screen to choose a different challenge.

Control Stick: Your Timeship turns to face the direction you press the Control Stick. The timeship stops turning when it reaches that direction. If you release the Control Stick, the Timeship stops turning immediately.

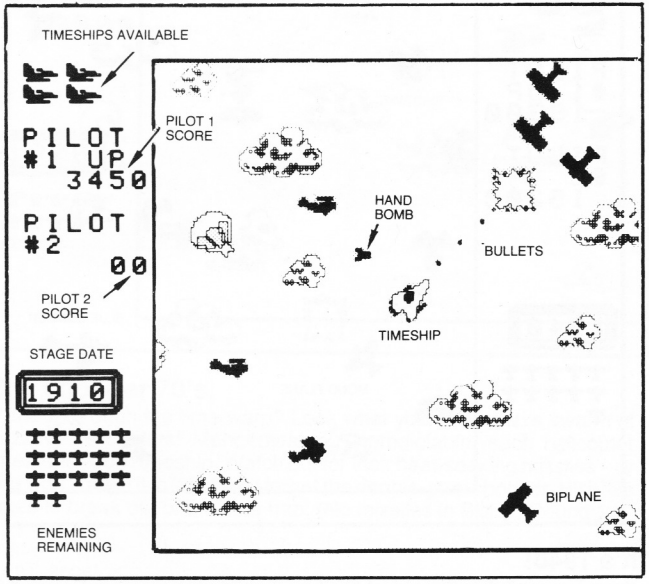
Side Buttons: (Standard Hand Controller)
Press and release either Side Button to make your Timeship fire bullets in the direction it faces. Tap a button to fire one shot. Hold a button a little longer to fire three shots at a time.

Action Buttons: (Super Action™ Controller)
Press and release either the top (yellow) or second (orange) Action Button to make your Timeship fire bullets in the direction it faces. Tap a button to fire one shot. Hold a button in a little longer to fire three shots at a time.

HERE'S HOW TO PLAY

Enter the time warp!

It's 1910. Your sleek Timeship battles a horde of biplanes. "Slow but deadly" is the biplane's motto. Beware of bullets and hand bombs. At first, one plane challenges your air space. Then two, then a whole formation! Shoot a formation before it breaks up to earn extra points. (No hand bombs in Skill 1, Round 1).

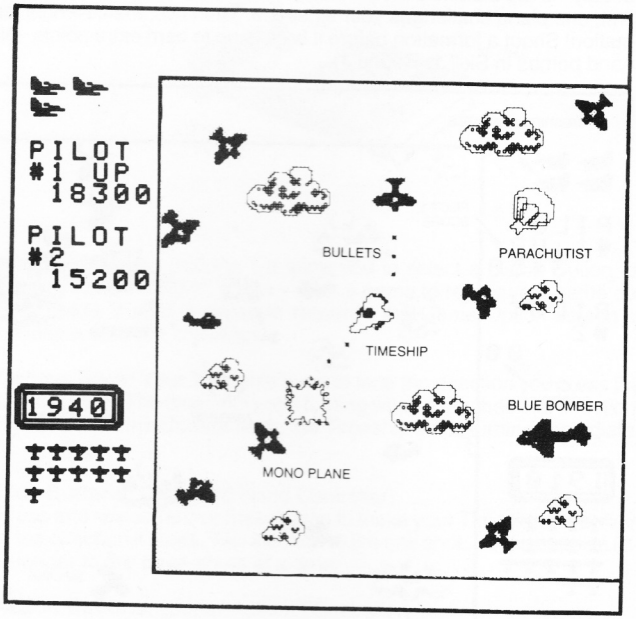


Save the parachutists!

In the middle of battle, a man floats by. A friend! Pass your Timeship over him. Pick up a second parachutist before your turn is over to earn twice as many points for saving him. Rescue a third to earn three times the points!

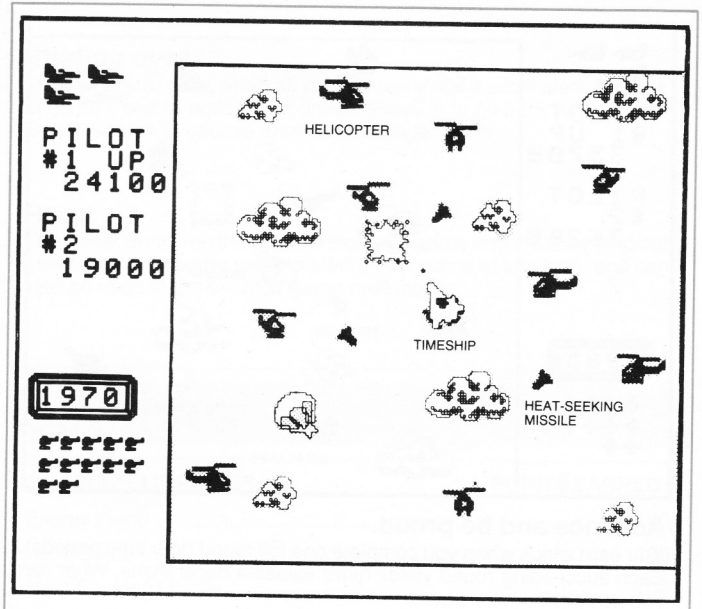
Hit the dirigible.

As you eliminate enemy planes, the Enemies Remaining indicator decreases. When the indicator is empty, the dirigible flies into view. Your Timeship must hit the dirigible five times to complete this stage of battle. Colliding with it also does the job – but you lose a Timeship in the process!



It's 1940!

Your Timeship breaks out of the time trap and moves on. Enemy biplanes are replaced by monoplanes and blue bombers. Shoot the monoplanes to shrink the Enemies Remaining indicator. Attack the blue bomber to build up your score. You must hit it four times to knock it out of action. But your battle's not done yet. There's the red heavy bomber to sack!

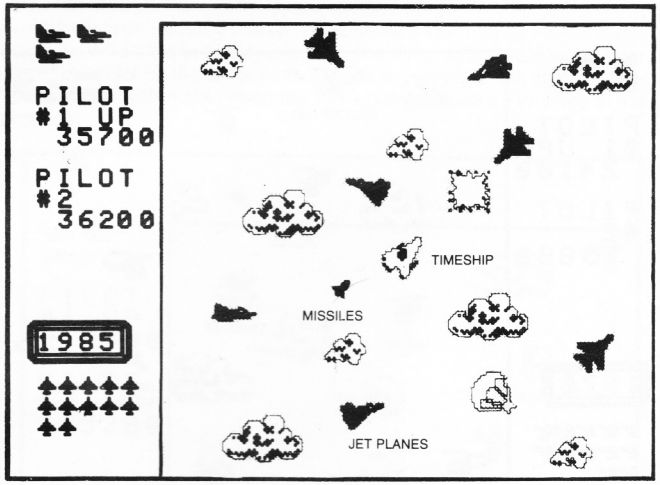


The chopper 70's.

Made it through the time warp? Look what you face now: a swarm of buzzing helicopters! Manoeuvrable, unpredictable, each helicopter threatens your Timeship. Watch out for their heat-seeking missiles – or you won't make it to '85. Don't forget the double-prop chopper. Hit it five times to break out of the time trap. (No missiles in Skill 1, Round 1.)

Meet your match!

It's superjet 1985. High-speed jets battle your Timeship. Be quick! Keep firing. Dodge! Those missiles are more deadly than ever. And fast. Eliminate the black jet bomber to earn your wings! (No missiles in Skill 1, Round 1.)



Advance and be proud.

You earn wings when you complete one full round (four time periods). Each succeeding round yields more valuable decorations. What can you achieve?

FULL WINGS

Special Pause Feature

Press★ during a game to pause. The screen blanks and music plays. Press★ again to return to the game at the point where you stopped. There's a slight delay before the action begins again.

Starting over

The adventure ends when all your Timeships are eliminated. Press ★ at game's end to replay your option. Press # to go back to the Game Option screen to choose another challenge.

Reset

The Reset Button on the console stops the game and returns you to the Title screen. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

SCORING

TIMESHIP ELIMINATES:	POINTS EARNED:
Enemy Plane	100
Hand Bomb	100
Heat-Seeking Missile	100
Blue Bomber (1940)	500
Dirigible	3000
Red Heavy Bomber	3000
Double-Prop Helicopter	3000
Black Jet Bomber	3000

Bonus!

You earn bonus points for eliminating every plane in a formation:

Formation of 3 planes	1500
Formation of 4 planes	2000
Formation of 5 planes	2500

Parachutists

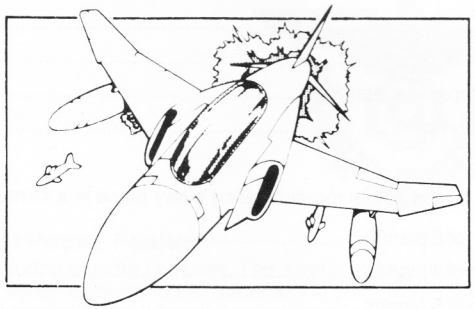
The first parachutist your Timeship rescues is worth 1000 points. The second parachutist saved during the same turn earns 2000 points. The third parachutist is worth 3000 points, and so on. If your Timeship is eliminated, the first parachutist rescued in your next turn is worth 1000 points once more.

How many Timeships?

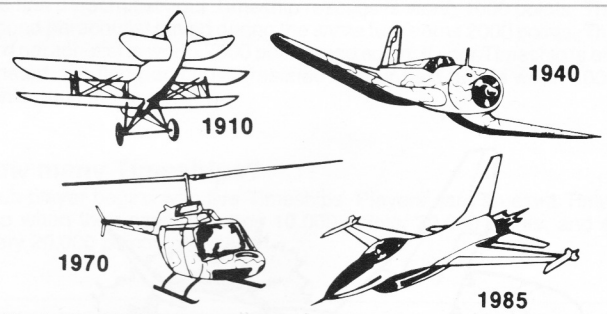
Each player begins with five Timeships. Players earn an extra Timeship when their score reaches 10.000 points, 30,000 points, and at every 20.000 points thereafter.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet provides the basic information you need to start playing TIME PILOT™, but it is only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features to make TIME PILOT™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



SPIELBESCHREIBUNG



Du bist in einer Zeitfalle gefangen! Verdiene Dir Deine Pilotenschwingen, indem Du die unbarmherzigen Feindflugzeuge aus den Anfängen der Fliegerei bis zu den Superjets des Düsenzeitalters vernichtest. TIME PILOT™ überwindet Jahrzehnte, in denen Du mit Feinden aus vier verschiedenen Zeitabschnitten konfrontiert wirst:

1910: Bekämpfe die Geister der längst vergangenen, kampflustigen Doppeldecker! Ihre handgeworfenen Bomben sind zwar primitiv aber trotzdem tödlich. Wehre sie ab, dann wende Dich dem mächtigen Luftschiff zu.

1940: 30 Jahre später! Geschwader von Eindeckern und Bombern fallen über Dich her. Weiche ihren schnellen Angriffen aus. Dann beseitige den schweren roten Bomber, und weiter geht's in eine neue Ära und zu neuen Abenteuern!

1970: Nun ist der Feind schon bedeutend fortschrittlicher! Vernichte Schwärme von Hubschraubern! Weiche ihren hitzegesteuerten Raketen aus. Je mehr Du von ihnen herunterholst, desto näher kommst Du dem Erfolg. Doch bevor Du in das nächste Zeitalter vordringst, musst Du Dich dem Riesenhubschrauber stellen.

1985: Du hast die letzte, die Schlacht der Zukunft vor Dir! Ein Duell mit wirbelnden Wellen von Düsenjägern! Geschwindigkeit, Zielgenauigkeit und infrarot-gelenkte Raketen machen sie zu furchteinflössenden Gegnern. Sieger bist Du aber erst dann, wenn Du den gefürchteten schwarzen Düsenbomber heruntergeholt hast! Bist Du dieser Herausforderung gewachsen?

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

ACHTE STETS DARAUF, DASS DIE CBS COLECOVISION™-CONSOLE AUSGESCHALTET IST, BEVOR DU EINE KASSETTE EINSCHIEBST ODER HERAUSNIMMST.

Wähle Deine Kampfstärke

Drücke den Reset-Knopf und der Titel für TIME PILOT™ erscheint auf Deinem Bildschirm. Warte bis das Spielwahl-Bild kommt. Es enthält eine Liste von acht Spielvarianten.

Skill 1 (Schwierigkeitsgrad 1) (Spielwahl 1 und 5) ist am leichtesten und eignet sich am besten für Anfänger.

Skill 2 (Spielwahl 2 und 6) ist schwieriger, aber nicht so anspruchsvoll wie die Spielhallenversion von TIME PILOT™.

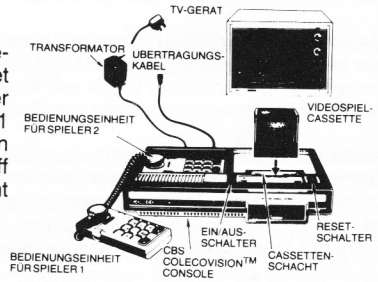
Skill 3 (Spielwahl 3 und 7) ist ähnlich der Spielhallenversion dieses Spiels.

Skill 4 (Spielwahl 4 und 8) ist die schwierigste aller Herausforderungen. Nimmst Du sie an?

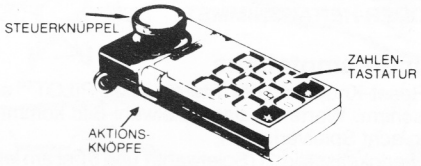
Triff Deine Spielwahl durch Drücken der entsprechenden Zahl auf einer der Zahlentastaturen.

Bei einem Spieler
Verwende die Handsteuerung 1.

Bei zwei Spielern
Es wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 verwendet die Handsteuerung 1, Spieler 2 die Steuerung 2. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Zeitschiff vernichtet ist. Dann kommt Spieler 2 dran.



GEBRAUCH DER STEUEREINHEITEN



Zahlentastatur: Mit den Tasten 1 bis 8 triffst Du die Spielwahl bei TIME PILOT™. Drücke auf ★ nach einem Spiel, um dieselbe Spielwahl zu wiederholen. Drücke nach einem Spiel auf # und es erscheint wieder die Spielwahlliste auf dem Bildschirm, von der Du eine neue Herausforderung auswählen kannst.

Steuerknüppel: Dein Zeitschiff dreht sich in jene Richtung, in der Du den Steuerknüppel gedreht hast. Es hört auf sich zu drehen, sobald es diese Richtung erreicht hat. Wenn Du den Steuerknüppel loslässt, hört das Zeitschiff sofort auf sich zu drehen.

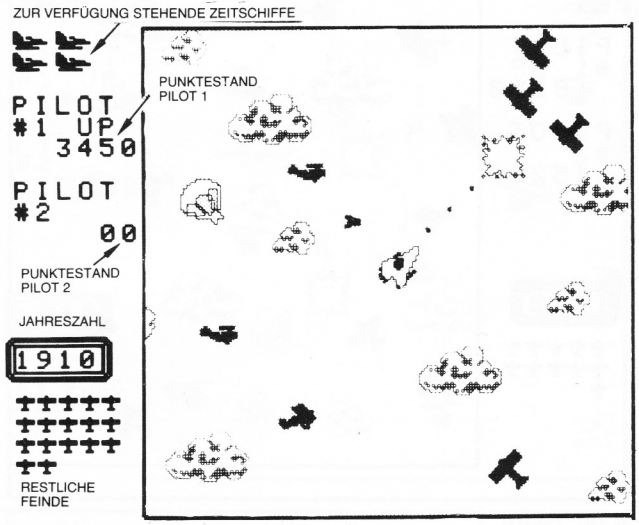
Aktionsknöpfe seitlich (Standard-Handsteuerung): Durch Betätigen der beiden Aktionsknöpfe feuert Dein Zeitschiff in die Richtung, der es zugewandt ist. Ein kurzer Druck und es gibt einen Schuss ab. Bei längerem Drücken werden jeweils drei Schüsse abgefeuert.

Aktionsknöpfe: (Super Action-Handsteuerung)
Den oberen (gelben) oder den zweiten (orange) Aktionsknopf kurz drücken und Dein Zeitschiff feuert in die Richtung, der es zugewandt ist. Ein kurzer Druck für einen Schuss, ein längerer Druck und Dein Zeitschiff feuert jeweils drei Schüsse ab.

SO WIRD GESPIELT

Hinein in die Zeitverschiebung!

Es ist 1910. Dein elegantes Zeitschiff kämpft gegen eine Horde von Doppeldeckern. "Langsam, aber tödlich" ist das Motto des Doppeldeckers. Hüte Dich vor ihren Kugeln und Handbomben. Zuerst möchte Dir nur ein Flugzeug Deinen Luftraum streitig machen, dann sind es schon zwei, dann eine ganze Formation! Schiesse auf eine solche Formation, bevor sie sich auflöst, das bringt zusätzliche Punkte. (In Skill 1, Round 1 gibt es keine Handbomben.)

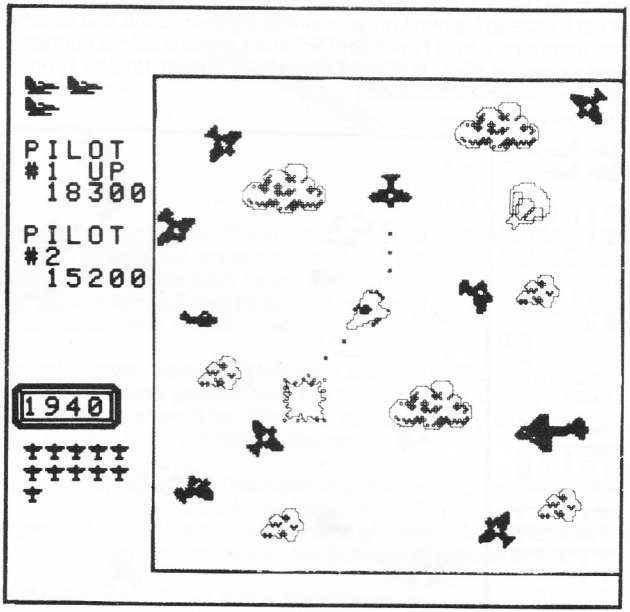


Rette den Fallschirmspringer!

Mitten in der Schlacht schwebt ein Fallschirmspringer vorbei. Ein Freund! Führe Dein Zeitschiff über ihn hinweg – er ist gerettet und bringt Dir Punkte ein. Rette einen zweiten solange Du an der Reihe bist, er bringt Dir doppelt so viele Punkte. Ein dritter, geretteter Fallschirmspringer bringt die dreifache Punktezahl!

Triff das lenkbare Luftschiff!

Die Anzahl der restlichen Feindflugzeuge, die aus der Enemies Remaining-Anzeige links unten zu ersehen ist, verringert sich mit jedem Deiner Abschüsse. Sobald die Anzeige leer ist, fliegt das Luftschiff ein. Dein Zeitschiff muss das Luftschiff fünfmal treffen, um diesen Kampfabschnitt zu beenden. Auch ein Zusammenstoss mit ihm erfüllt den Zweck – aber dabei verlierst Du ein Zeitschiff!

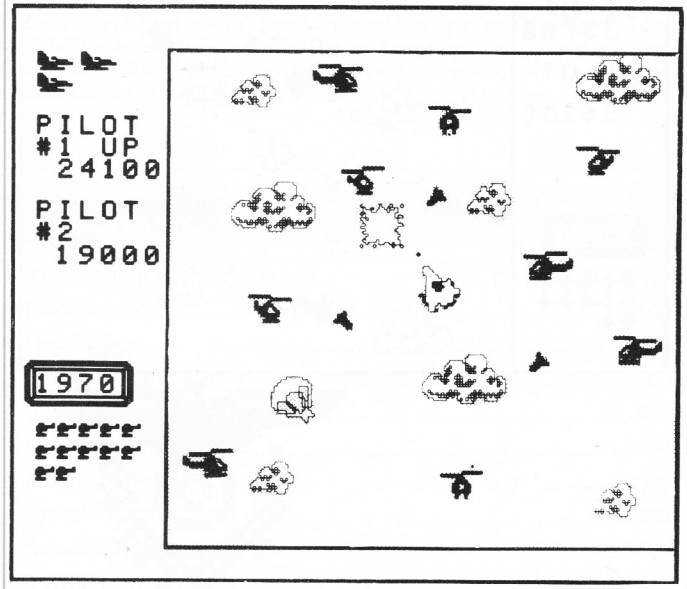


Es ist 1940!

Dein Zeitschiff bricht aus der Zeitfalle aus und bewegt sich weiter. Die feindlichen Doppeldecker werden durch Eindecker und blaue Bomber ersetzt. Schiesse die Eindecker ab, damit sich deren Anzahl auf der Anzeige reduziert. Greife den blauen Bomber an, um Deine Punktezahl aufzubauen. Du musst ihn viermal treffen, um ihn aus dem Feld zu schlagen. Doch die Schlacht ist noch nicht vorbei. Noch ist der rote Bomber zu eliminieren!

Die Hubschrauber der Siebzigerjahre

Hast Du den Zeitsprung geschafft? Doch schau, was jetzt auf Dich zukommt: ein Schwarm böse brummender Hubschrauber! Äusserst manövrierfähig und unberechenbar, bedroht jeder einzelne von ihnen Dein Zeitschiff. Schau aus nach ihren hitzegesteuerten Raketen – oder Du wirst das Jahr 1985 nicht erreichen. Vergiss nicht auf den Riesenhubschrauber. Du musst ihn fünfmal treffen, um aus der Zeitfalle auszubrechen. (Bei Skill 1, Round 1 gibt es keine Raketen.)

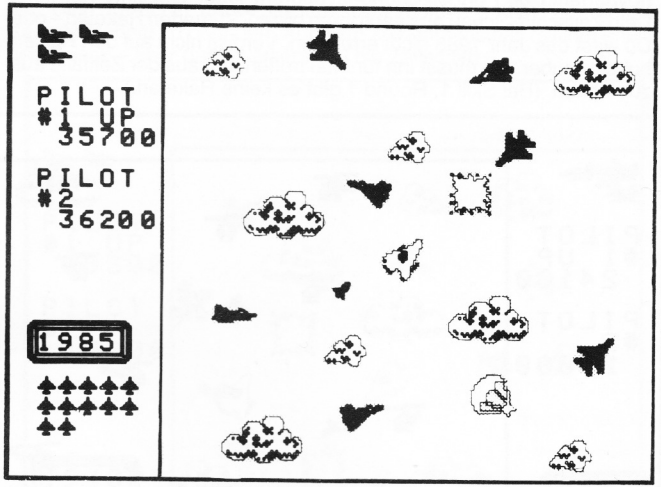


Jetzt wird's kritisch!

Superdüsenjahr 1985. Flitzende Düsenflugzeuge bekämpfen Dein Zeitschiff. Geschwindigkeit ist alles! Weiterschiessen! Weich' aus! Diese Raketen sind tödlicher denn je. Und sehr schnell. Mach' den schwarzen Düsenbomber unschädlich, damit Du Deine Pilotenschwingen gewinnst! (Bei Skill 1, Round 1 gibt es keine Raketen.)

Erfolg wird belohnt

Du wirst mit Rangabzeichen ausgezeichnet, wenn Du über eine ganze Runde (vier Zeitabschnitte) kommst. Jede weitere Runde bringt Dir weitere Auszeichnungen. Was kannst Du alles erreichen?



Kampfpausen

Wenn Du während des Spiels eine Pause einlegen willst, drücke auf ★. Der Bildschirm leert sich und es ertönt Musik. Drücke wieder auf ★ und das Spiel setzt dort fort, wo Du es abgebrochen hast. Nach einer kurzen Verzögerung geht der Kampf weiter.

Neubeginn

Das Abenteuer ist zu Ende, wenn Du alle Deine Zeitschiffe verloren hast. Drücke ★ am Ende des Spiels, um die gleiche Spielwahl zu wiederholen. Drücke # und wähle aus der Spielwahl auf dem Bildschirm eine andere Herausforderung.

Reset-Knopf

Der Reset-Knopf an der Console stoppt das Spiel und es erscheint der Spieltitel auf dem Bildschirm. Dieser Knopf kann eingesetzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen, und auch, um eine eventuell auftretende Spielstörung zu beheben.

PUNKTE

ZEITSCHIFF ZERSTÖRT:	GEWINNPUNKTE:
Feindflugzeug	100
Handbombe	100
Hitzegesteuerte Rakete	100
Blauen Bomber (1940)	500
Luftschiff	3000
Roten schweren Bomber	3000
Grosshubschrauber	3000
Schwarzen Düsenbomber	3000

Zusatzpunkte

Du gewinnst Zusatzpunkte, wenn Du alle Flugzeuge einer Formation vernichtest:

Formation von 3 Flugzeugen	1500
Formation von 4 Flugzeugen	2000
Formation von 5 Flugzeugen	2500

Fallschirmspringer

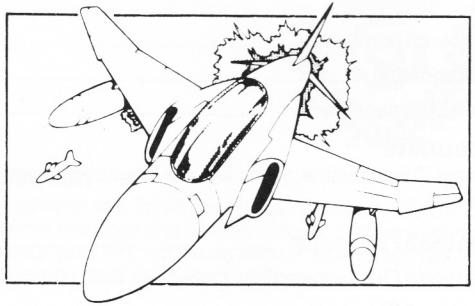
Für den ersten Fallschirmspringer, den Dein Zeitschiff rettet, gibt es 1000 Punkte. Der zweite, der während der gleichen Runde gerettet wird, ist 2000 Punkte wert. Der dritte gerettete Fallschirmspringer bringt Dir 3000 Punkte, und so fort. Wenn Dein Zeitschiff vernichtet wird, bekommst Du für den ersten Fallschirmspringer, den Du rettest wenn Du wieder an der Reihe bist, wieder 1000 Punkte.

Wie viele Zeitschiffe?

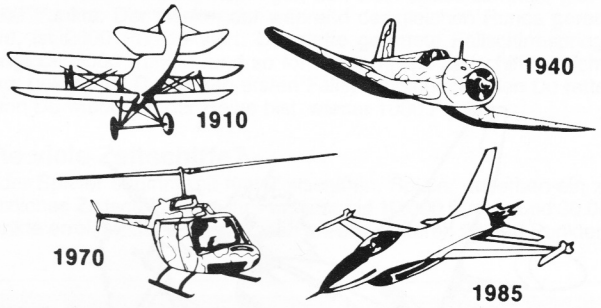
Jeder Spieler beginnt mit fünf Zeitschiffen. Spieler erwerben ein zusätzliches Zeitschiff, wenn ihr Punktestand 10.000 Punkte und 30.000 Punkte erreicht, dann wieder nach jeweils weiteren 20.000 Punkten.

SPASS AM ENTDECKEN

Diese Anleitungen vermitteln Dir die Grundkenntnisse für das TIME PILOT™-Spiel, doch das ist erst der Anfang! Du wirst bald herausfinden, dass diese Kassette voller Besonderheiten steckt, die TIME PILOT™ immer wieder zu einem aufregenden Erlebnis werden lassen. Versuche es mit verschiedenen Taktiken – und viel Spass!



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 rapprocherez 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!

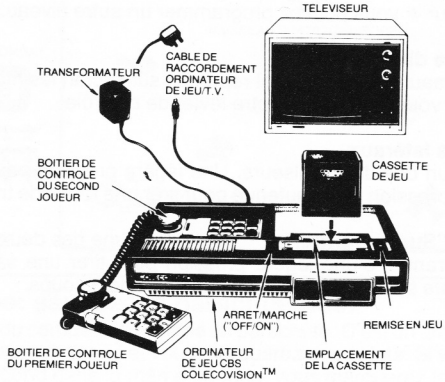
PREPAREZ-VOUS A JOUER

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.

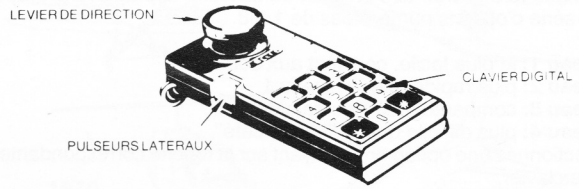
Niveau 1: le plus facile, convient aux débutants.
Niveau 2: plus rapide que le niveau 1.
Niveau 3: comparable au "jeu de café".
Niveau 4: plus difficile que le "jeu de café".
Sélectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise no 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



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.

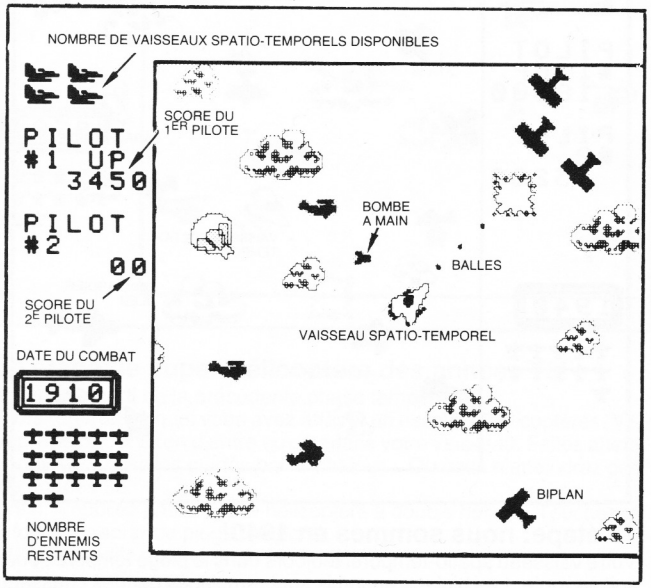
Poignées "Super Controller™": Sollicitez l'une des deux gâchettes jaune ou orange, d'une légère pression pour tirer une salve, d'une pression plus soutenue pour tirer une rafale de 3 coups.

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE.

1re 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, 1er tour).

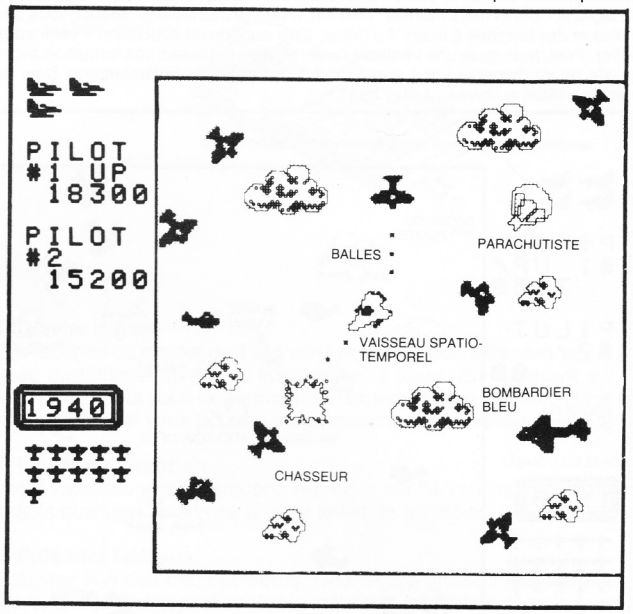


2e étape: sauvez les parachutistes!

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

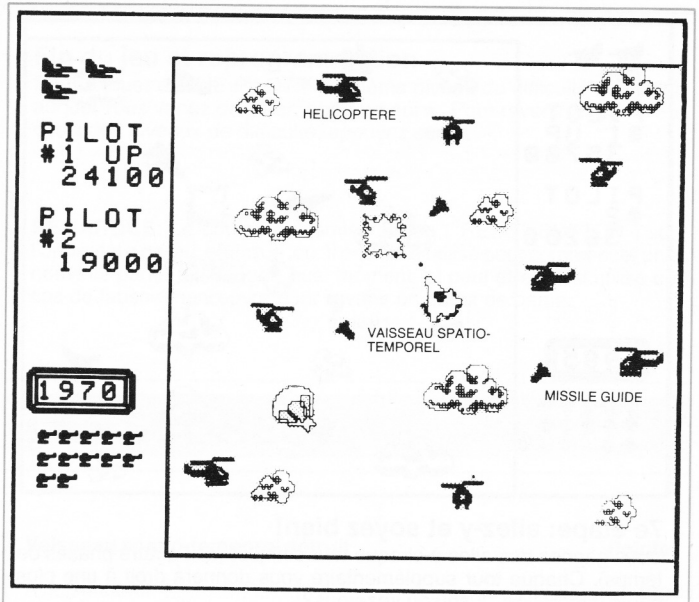
3e étape: touchez le dirigeable.

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.



4e 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!

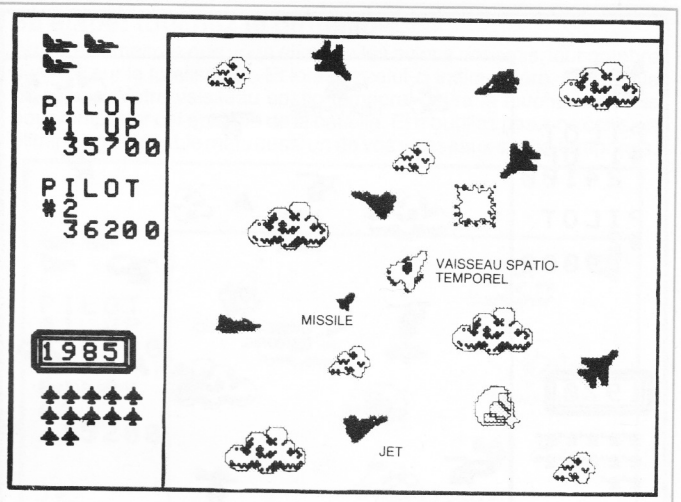


5e étape: le super-hélicoptère des années 70!

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, 1er tour).

6e 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, 1er tour).



7e 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

8e 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	3000
Super-forteresse rouge	3000
Super-hélicoptère	3000
Super-bombardier noir	3000

BONUS

Pour chaque avion éliminé en formation.

Formation de 3 avions	1500
Formation de 4 avions	2000
Formation de 5 avions	2500

Les parachutistes

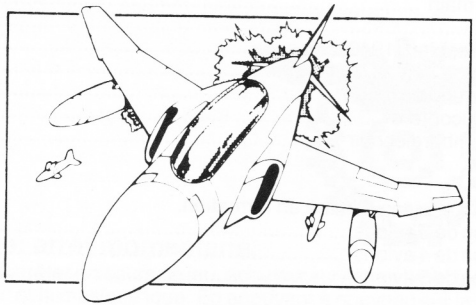
Le premier parachutiste sauvé par votre vaisseau spatio-temporel vous rapportera 1000 points. Le deuxième, sauvé pendant la même période, 2000 points. Le troisième, 3000 points, et ainsi de suite.
Au cas où votre vaisseau serait éliminé, le premier parachutiste sauvé au cours de la période suivante vaudrait toujours 1000 points.

Combien de vaisseaux spatio-temporels?

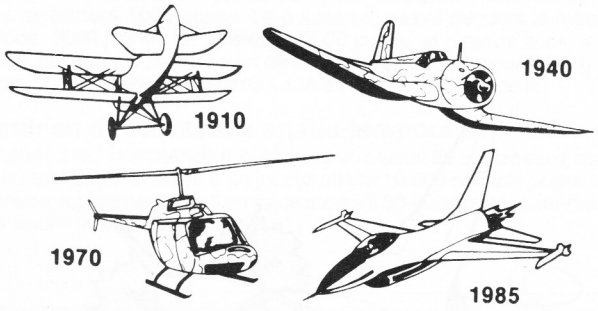
Chaque joueur commence à jouer avec un capital de 5 vaisseaux spatio- temporels. Si le score d'un joueur atteint 10.000 points il gagne un vaisseau supplémentaire. Il en va de même à 30.000 points et, au-delà, tous les 20.000 points.

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!



SPELBESCHRIJVING



U zit gevangen in een tijdmachine! Verdien Uw vleugels tegen een nietsontziende vijand. TIME PILOT™ begint bij de start van de luchtvaart in het verre verleden en neemt U mee door 4 verschillende tijdsperiodes:

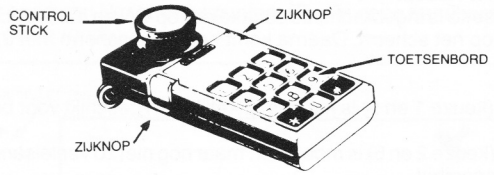
1910: Schimmen uit het verleden. Open tweedekkertjes! De handbommen lijken nu kinderspel, maar waren toch niet minder dodelijk. Verdedig U en ga het gevecht aan met de grote zeppelin.

1940: 30 jaar later via de tijdmachine. Squadrons jachtvliegtuigen en bommenwerpers. Ontwijk hun snelle aanvallen en vernietig de zware rode bommenwerper en U kunt verder naar het volgende scherm....en meer actie!!

1970: nieuwe ontwikkelingen dienen zich aan. Zwermen helikopters komen op U af en U moet proberen hun doelzoekende projectielen te ontwijken. Hoe meer heli's U vernietigt des te dichter komt U bij Uw doel, de grote dubbelrotor helikopter!!

1985: U bent nu in de toekomst, waar het eindgevecht U wacht. Golven jetplanes duiken op U neer. Hun snelheid, doelgerichtheid en dodelijke projectielen maken dit de meest geduchte vijand. De overwinning is aan U op het moment dat U de geduchte zwarte jet bommenwerper vernietigd heeft. Kunt U de uitdaging aan?

GEBRUIK VAN DE HANDCONTROLLERS



Toetsenbord: Via de vakjes 1 t/m 8 kunt U een keuze maken omtrent de moeilijkheidsgraad voor TIME PILOT™. Via het vakje ★ kunt U hetzelfde spel opnieuw spelen. Met het vakje # kunt U een nieuwe spelkeuze maken.

Controlestick: Uw tijdcapsule stuurt U in de richting waarin U de controlestick beweegt. De capsule stopt met draaien zodra U de aangegeven richting bereikt heeft.

De zijknoppen: (standaard handcontroller): Door een van beide zijknoppen in te drukken kunt U schieten in de richting waarin U gaat. Kort indrukken geeft één schot. Houdt U de knop langer ingedrukt dan worden er drie schoten afgevuurd.

De aktieknoppen: (Super Action™ controller): Gebruik de bovenste (gele) en de tweede (oranje) aktie knop om kogels af te schieten in de richting, waarin Uw ruimtecapsule wijst. Kort indrukken is één schot. Ingedrukt houden laat drie schoten achter elkaar los.

HET SPEELKLAAR MAKEN

ATTENTIE: DE ON/OFF SCHAKELAAR VAN HET CONSOLE MOET ALTIJD OP "OFF" STAAN BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.

Maak Uw keuze.
De cassette is ingebracht, de schakelaar op ON en het titelscherm verschijnt op het scherm. Daarna komt het keuzescherm met 8 mogelijkheden.

Skill 1 (keuze 1 en 5) is het gemakkelijkst en geschikt voor beginners.

Skill 2 (keuze 2 en 6) is moeilijker, maar nog niet zo veeleisend als in de speelhal.

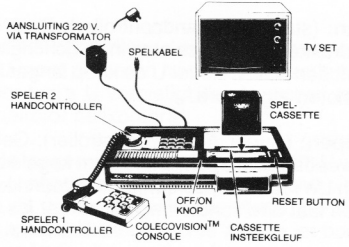
Skill 3 (keuze 3 en 7) lijkt het meest op de speelhal versie.

Skill 4 (keuze 4 en 8) stelt hoge eisen aan Uw vaardigheid.

Maak Uw keuze door het betreffende vakje op de handcontroller in te drukken.

Met één speler wordt de handcontroller uit vak 1 (achterste) gebruikt.

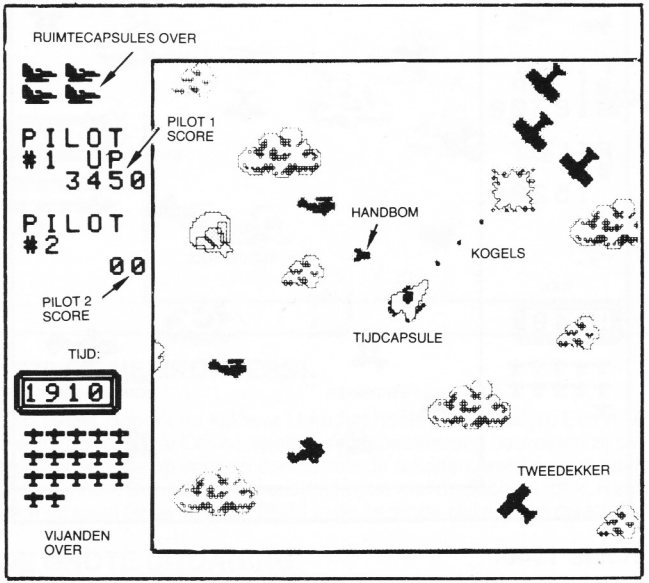
Met twee spelers speelt U om beurten. Speler 1 met de controller uit vak 1 en speler 2 met de andere. Speler 1 begint en de beurt is over op het moment dat de tijdcapsule vernietigd wordt.



HET SPELEN

STAP IN DE TIJDMACHINE

Het is 1910. Uw gestroomlijnde tijdcapsule bindt de strijd aan met een horde tweedekkertjes. Langzaam maar dodelijk is hun motto. Pas op voor de handbommen en de kogels. Het begint met één tegenstander, daarna twee en dan een hele formatie! Vernietig een formatie voor ze uit elkaar gaan en U krijgt extra punten. (Er zijn geen handbommen bij Skill 1 in de 1e ronde).

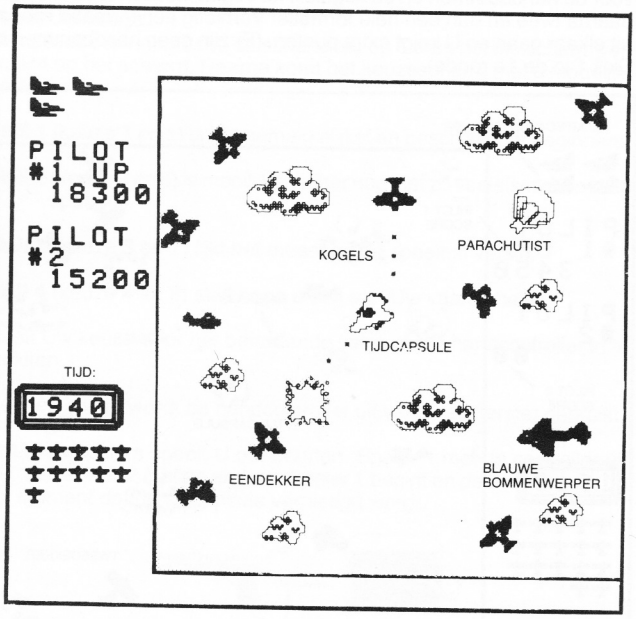


Redt de parachutisten

Tijdens het gevecht zweeft een man voorbij aan een parachute, een vriend! Vang hem op met Uw tijdcapsule. Indien U tijdens een veld een tweede valschermspringer redt krijgt U het dubbele aantal punten. Voor een derde redding krijgt U het drievoudige.

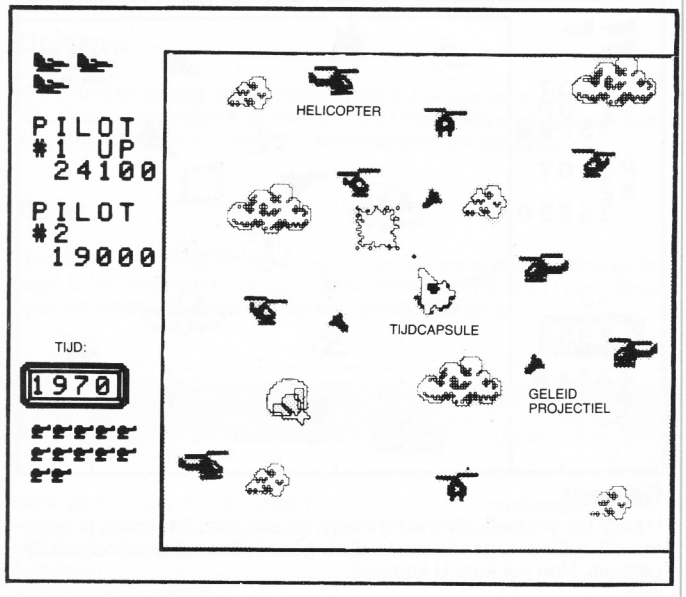
Raak de zeppelin

Het aantal vijanden (zie meter REST VIJANDEN) wordt minder. Als de laatste vijand vernietigd is verschijnt de zeppelin. U moet deze vijf maal raken en hem vernietigen om zo door te gaan naar een volgend tijdperk. Een botsing met de zeppelin maakt het karwei ook af, maar U bent dan wel een tijdcapsule kwijt!



Het is 1940!

De capsule breekt door de tijdbarriere. De tweedekkers zijn vervangen door ééndekkers en blauwe bommenwerpers. Raak zoveel mogelijk jagers om de vijandenmeter links op het scherm op 0 te brengen. Val de blauwe bommenwerper aan en raak hem met 4 schoten. Het gevecht is echter nog niet over want nu komt de zware rode bommenwerper nog.

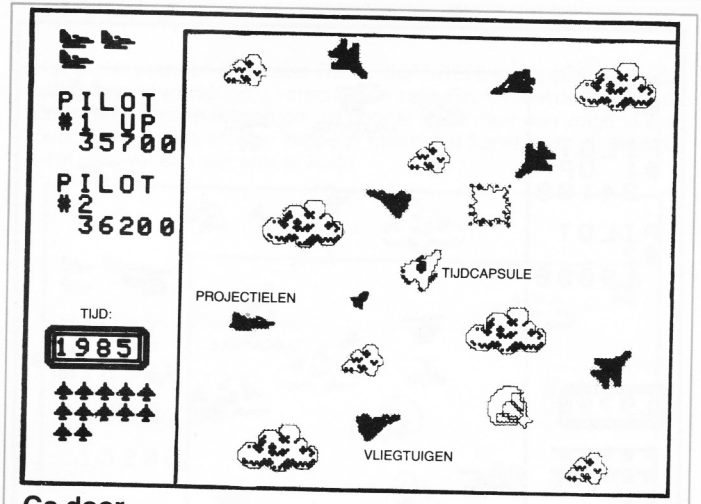


1970 DE HELIKOPTERS!

Een nieuw tijdperk en kijk wat U nu het hoofd moet bieden: Een hele zwerm helikopters! Onvoorspelbaar manoeuvrerend bedreigen zij Uw tijdcapsule. Pas op voor de doelzoekende raketten, want anders haalt U 1985 nooit. Dan komt de reuzehelikopter met de dubbele rotor. Raak hem vijf maal en ga door (bij Skill 1 in de 1e ronde zijn er geen raketten).

DE GROTE UITDAGING

Het is 1985, het tijdperk van de superjet. Wees snel, blijf vuren, ontwijk! De projectielen zijn dodelijker dan op vorige missies en sneller. Vernietig de zwarte jetbommenwerper en verdien Uw vleugels. (er zijn geen projectielen bij Skill 1 in de 1e ronde).



Ga door

U krijgt Uw vleugels als erkend vlieger na een complete ronde (4 tijdperiodes). Iedere volgende ronde, die U goed volbrengt, geeft hogere decoraties. Hoe ver kunt U komen?

WINGS

Gevechtspauze

Indien U tijdens het spel op het vakje ★ drukt krijgt U een pauze. De muziek gaat door, terwijl het scherm leeg is. Weer op het vakje ★ drukken laat het spel beginnen op het punt waar U gestopt bent.

Opnieuw

Het avontuur eindigt op het moment dat al Uw tijdscapsules vernietigd zijn. Door op het vakje ★ te drukken kunt U hetzelfde spel opnieuw spelen. Met het vakje # kunt U het keuzescherm terugkrijgen.

Reset

Met de RESET knop op het console kunt U een spel onderbreken en krijgt U het titelscherm terug. U gebruikt deze knop als U een nieuw spel wilt gaan spelen en ook bij een eventuele storing.

DE SCORE

door de tijdcapsule vernietigd:	**verdiende punten:**
vijandelijk vliegtuig	100
handbom	100
doelzoekende raket	100
blauwe bommenwerper (1940)	500
zeppelin	3000
rode zware bommenwerper	3000
dubbelrotor helikopter	3000
zwarte jet bommenwerper	3000

Bonus!
U verdient extra punten door **alle** vliegtuigen uit een formatie te vernietigen:

formatie van drie vliegtuigen	1500
formatie van vier vliegtuigen	2000
formatie van vijf vliegtuigen	2500

Parachutisten

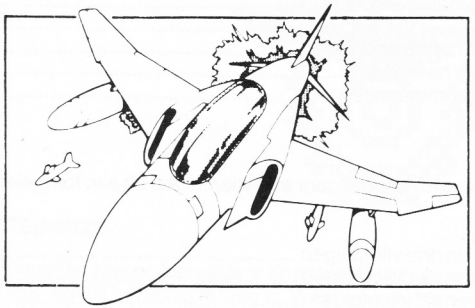
De EERSTE parachutist, die door Uw tijdscapsule gered wordt, is 1000 punten waard. De tweede parachutist op hetzelfde scherm brengt 2000 punten op, de derde 3000 punten enz. Als Uw tijdcapsule vernietigd is begint U met de volgende weer opnieuw met 1000 punten voor de eerste parachutist.

Tijdcapsules

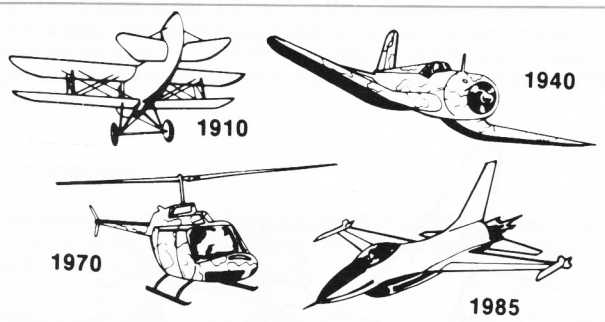
Iedere speler begint met vijf tijdcapsules. Een EXTRA tijdcapsule krijgt U bij het bereiken van 10.000 punten, 30.000 punten en vervolgens na iedere volgende 20.000 punten.

HET ONTDEKKEN

Dit instruktie boekje verschaft U de basis informatie om TIME PILOT™ te kunnen spelen, maar het is slechts een begin! U zult bemerken dat er vele speciale mogelijkheden zijn. Experimenteer met verschillende technieken en U zult steeds weer opnieuw genieten van TIME PILOT™.



DESCRIZIONE DEL GIOCO



Vi siete lanciati nella trama del tempo! Guadagnatevi la Decorazione di Pilota Provetto combattendo contro spietati aerei nemici dagli albori dell'Aviazione all'era dei superjets. TIME PILOT™ vi conduce attraverso i decenni facendovi fronteggiare nemici di quattro epoche diverse.
1910: Combattete contro i fantasmi dei biplani da battaglia ravvicinata di ieri. Le loro bombe a mano sono semplici, ma ugualmente mortali. Schivateli e poi confrontatevi con il maestoso Dirigibile.
1940: Il tempo è ora avanzato di 30 anni. Scontratevi con squadriglie di monoplani e bombardieri in picchiata. Evitate i loro rapidi assalti, eliminate il bombardiere pesante rosso e avanzate verso una nuova era e verso tanta più azione.
1970: Il nemico è ora più sofisticato. Eliminate gli stormi di elicotteri. Schivate i loro missili termoguidati. Più elicotteri abbattete e più vi avvicinate al successo. Comunque, prima di spingervi ancora più avanti nel tempo, dovrete affrontare il grosso elicottero a due pale.
1985: Avete ora raggiunto la battaglia del futuro e quella finale. Dovete combattere contro veloci formazioni di caccia a reazione. La loro velocità, mira e missili autoguidati a raggi infrarossi vi faranno trovare in loro degli avversari difficili. La vittoria non sarà comunque vostra fino a che non avrete abbattuto il pericolosissimo jet bombardiere nero. Siete in grado di affrontare la sfida?

COME PREPARARSI A GIOCARE

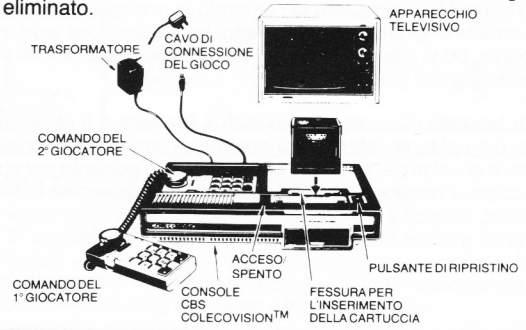
ASSICURATEVI SEMPRE CHE LA CONSOLLE CBS COLECOVISION™ SIA SPENTA PRIMA DI INSERIRE O TOGLIERE LA CARTUCCIA.

Scegliete la difficoltà della sfida
Premete il pulsante "Reset" ed il titolo TIME PILOT™ comparirà sullo schermo. Attendete fino a che compaia sul televisore la scritta "Game Option" (Selezione del Gioco) che indica ben 8 possibilità di gioco differenti.
Difficoltà 1 (Selezione 1 e 5) è la più facile, adatta ai principianti.
Difficoltà 2 (Selezione 2 e 6) più difficile, ma non così impegnativa come la versione da sala-giochi.
Difficoltà 3 (Selezione 3 e 7) si gioca all'incirca come la versione da sala-giochi del TIME PILOT™.
Difficoltà 4 (Selezione 4 e 8) è la sfida più dura di tutte, avete il coraggio di affrontarla?

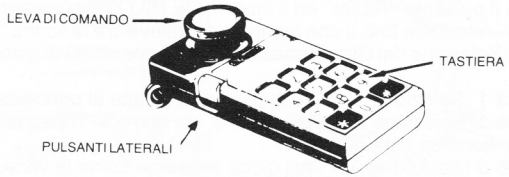
Scegliete la selezione di gioco di vostro gradimento premendo il pulsante con il numero corrispondente sulla tastiera di uno qualsiasi dei comandi.

Gioco per un solo giocatore.
Usate il comando della presa 1.

Gioco per 2 giocatori.
I giocatori si alternano giocando a turno. Il giocatore 1 usa il comando della presa1, il giocatore 2 il comando della presa 2.
Inizia il giocatore 1ed ogni turno dura fino a che l'aereo del giocatore viene eliminato.



COME USARE I VOSTRI COMANDI



Tastiera: I pulsanti della tastiera da 1 a 8 vi permettono di scegliere la selezione di gioco del TIME PILOT™. Premere il tasto * alla fine del gioco per ripeterlo con la stessa difficoltà. Premere il tasto # alla fine del gioco per riavere sullo schermo le selezioni del gioco e scegliere una diversa difficoltà.

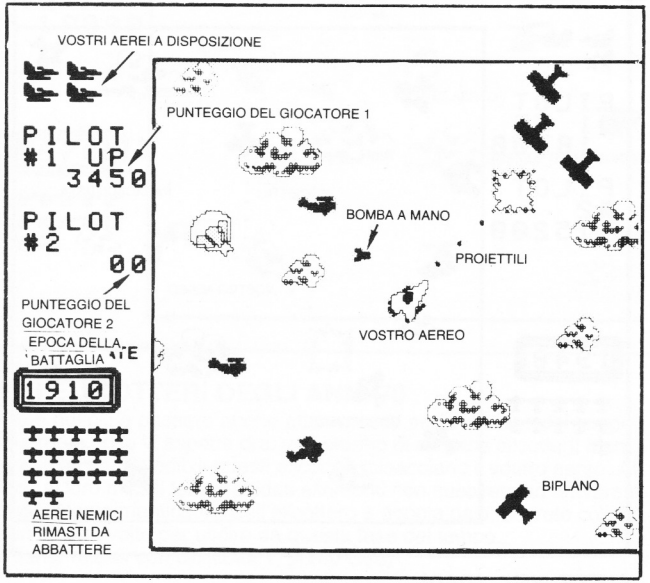
Manopola di comando: Il vostro aereo assume girando la posizione voluta premendo la manopola di comando in una qualsiasi direzione. L'aereo smette di girare quando ha raggiunto la direzione indicata con la manopola. Se vi staccate dalla manopola di comando, l'aero smette immediatamente di girare.

Pulsanti laterali: (Comando Standard) il Premere e il rilasciare uno qualsiasi dei pulsante laterali farà sparare al vostro aereo colpi nella direzione in cui si trova. Premete brevemente un pulsante per sparare un solo colpo. Premete a lungo per sparare tre colpi consecutivi.

ECCO COME SI GIOCA

LANCIATEVI NELLA TRAMA DEL TEMPO!

E' il 1910. Il vostro agile aereo combatte con una moltitudine di biplani. Attenti alle loro pallottole ed alle bombe a mano. Inizialmente vi attaccherà solo un aereo, poi due, poi una formazione al completo! Se eliminate una formazione prima che gli aerei si sparpaglino, guadagnerete dei punti premio. (Niente bombe a mano con Difficoltà 1, primo Giro)

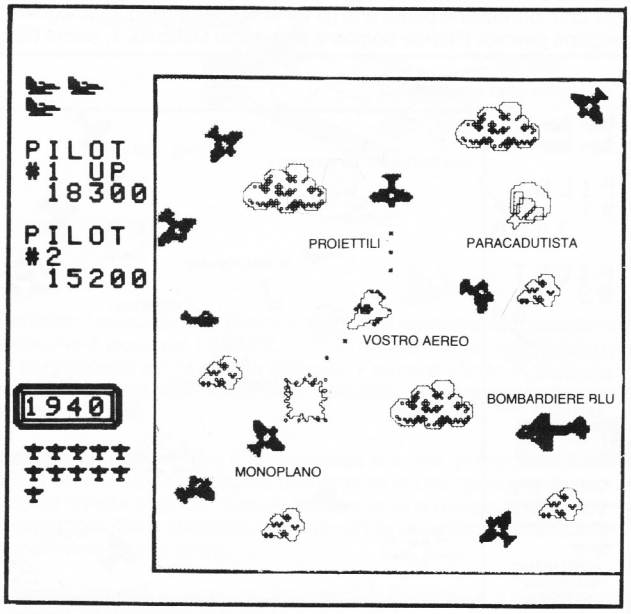


SALVATE IL PARACADUTISTA!

Nel mezzo della battaglia ecco che un uomo si è lanciato con il paracadute. E' un amico! Passateci sopra con il vostro aereo e raccoglietelo. Raccogliete un secondo paracadutista prima che il vostro turno sia finito e guadagnerete il doppio dei punti guadagnati raccogliendo il primo. Raccoglietene un altro ed avrete il triplo dei punti.

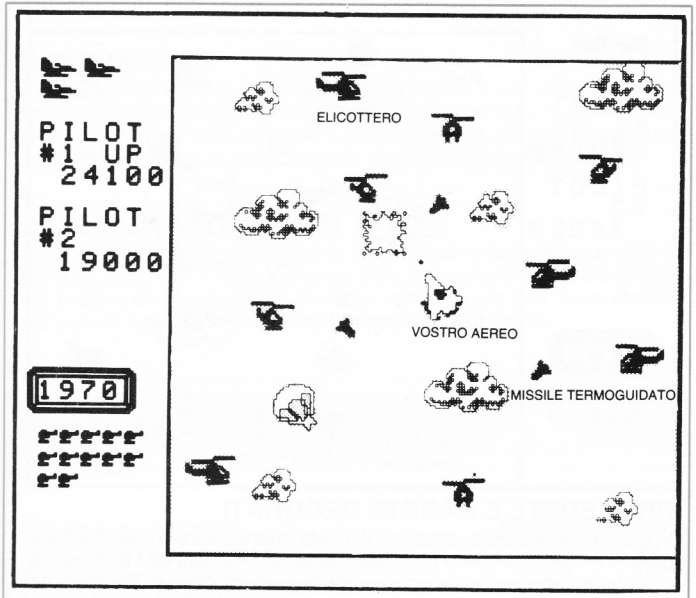
COLPITE IL DIRIGIBILE

Eliminando gli aerei avversari diminuirà il loro numero nell'indicatore degli aerei nemici. Quando l'indicatore sarà vuoto comparirà in volo il Dirigibile.
Per completare questa fase della battaglia il vostro aereo deve colpire il dirigibile cinque volte. Anche scontrarsi con il dirigibile conclude la fase del gioco, ma nel farlo perdete anche un vostro aereo.



SIETE NEL 1940!

Il vostro aereo è uscito dalla precedente fase del tempo e procede. I biplani nemici vengono rimpiazzati da monoplani e dai bombardieri blu. Colpite i monoplani per mandare a zero l'indicatore degli aerei nemici rimasti. Colpite il bombardiere blu per accumulare più punti; dovrete colpirlo quattro volte però eliminarlo. La battaglia non è ancora finita, c'è ancora da abbattere il bombardiere pesante rosso.

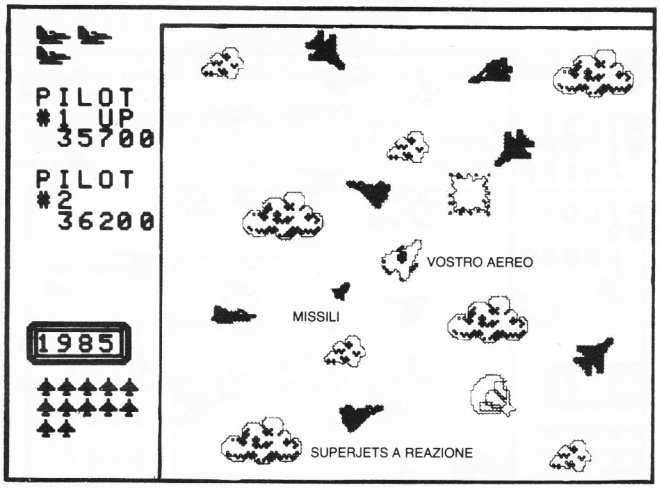


GLI ELICOTTERI DEGLI ANNI 70

Siete riusciti a passare anche attraverso la seconda fase del tempo? Guardate cosa vi aspetta ora: uno stormo di ronzanti elicotteri! Manovrabili ed imprevedibili questi elicotteri minacciano il vostro aereo. Attenti ai loro missili termo-guidati altrimenti non riuscirete ad arrivare al 1985! Non dimenticatevi dell'elicottero a doppia pala, dovrete colpirlo ben cinque volte per uscire da questa fase del tempo.
(Niente missili con Difficoltà 1, primo Giro)

INCONTRATE I VOSTRI PARI!

Siete nel 1985 era dei Superjets. Il vostro aereo affronterà i velocissimi Jets. Siate rapidi, schivate continuando a sparare. I loro missili sono più veloci e letali che mai! Eliminate anche il Jet bombardiere nero e finalmente vi guadagnerete la decorazione di Pilota Provetto.



PROCEDETE E SARETE DECORATI

Vi guadagnerete la decorazione di Pilota quando sarete riusciti a completare un giro completo (le quattro epoche). Ad ogni giro successivo completato riceverete decorazioni più importanti. Quanto riuscirete ad ottenere?

DECORAZIONE DA PILOTA

POSSIBILITA' DI PAUSA

Premete il tasto ★ nel corso del gioco per avere una pausa. L'immagine sullo schermo sparisce e sentirete suonare un motivo in musica. Premete nuovamente il tasto ★ e riprendete il gioco nel punto in cui l'avete lasciato. Prima che l'azione riprenda avrete a disposizione un breve intervallo di tempo.

RICOMINCIARE

L'avventura ha termine con l'eliminazione di tutti i vostri aerei. Per ricominciare con lo stesso grado di difficoltà, premete il taso ★ alla fine del gioco. Per riavere sullo schermo la possibilità delle selezioni di gioco e per poter scegliere un grado diverso di difficoltà, premete il tasto #.

AZZERAMENTO (RESET)

Il pulsante "Reset" di azzeramento sulla Consolle ferma il gioco e vi riporta all'inizio con il titolo del gioco sullo schermo. Può essere usato per iniziare un nuovo giro in qualsiasi momento e si può usare anche nel caso si verifichino delle irregolarità di funzionamento.

PUNTEGGIO

Il vostro aereo elimina:	**Punti guadagnati**
Aereo nemico	100
Bomba a mano	100
Missile termo-guidato	100
Bombardiere Blu (1940)	500
Dirigibile	3000
Bombardiere Pesante Rosso	3000
Elicottero a doppia pala	3000
Bombardiere Jet Nero	3000

PREMI!

Guadagnate punti extra abbattendo tutti gli aerei di una formazione compatta:

Formazione di 3 aerei	1500
Formazione di 4 aerei	2000
Formazione di 5 aerei	2500

PARACADUTISTI

Il primo paracadutista che raccogliete con il vostro aereo vale 1000 punti. Il secondo raccolto durante la stessa fase di tempo vi procurerà 2000 punti. Il terzo 3000 e così via. Se il vostro aereo venisse distrutto, il primo paracadutista raccolto dal prossimo turno avrà un valore di 1000 punti ricominciando così da capo.

QUANTI AEREI AVETE?

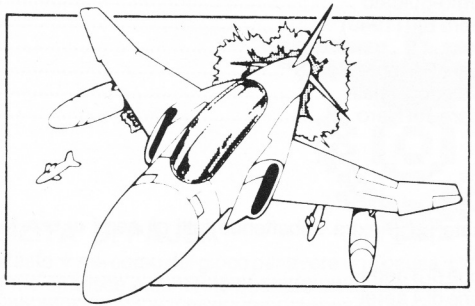
Ogni giocatore inizia con cinque aerei. Il giocatore ha la possibilità di guadagnare un aereo extra quando raggiunge un punteggio di 10.000 punti, un altro a 30.000 punti ed altri ancora ogni 20.000 punti successivi.

IL DIVERTIMENTO DELLA SCOPERTA

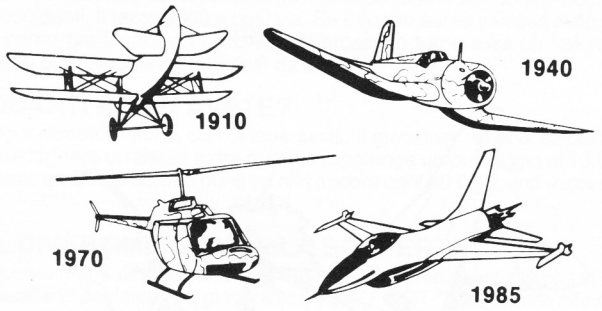
Questo manuale di istruzioni vi fornisce le informazioni base che vi necessitano per iniziare a giocare con TIME PILOT™, ma questo alto non è che l'inizio!

Vi renderete conto che questa cartuccia è piena di caratteristiche speciali che rendono il gioco di TIME PILOT™ sempre più affascinante ogni volta che lo particate.

Sperimentate le diverse techniche di gioco e divertitevi!



DESCRIPCION DEL JUEGO



¡Está atrapado en el túnel del tiempo! Venza al enfrentarse con terribles enemigos alados, desde los albores de la aviación hasta la era supersónica. "Time Pilot" le lleva a través del tiempo mientras se enfrenta usted a enemigos de cuatro periodos de tiempo distintos:

1.910: ¡Combata los fantasmas de los biplanos del ayer! Sus bombas de mano son toscas, pero mortíferas. Repélalas y después enfréntese al potente dirigible.

1.940: ¡Salte en el tiempo 30 años! Enfréntese a escuadrones de monoplanos y bombarderos que descienden en picado. Esquive su rápido ataque y, a continuación, acabe con el pesado bombardero rojoy siga hasta la próxima era y ¡ a por más acción!.

1.970: Ahora el enemigo es mucho más sofisticado. Elimine multitudes de helicópteros. Esquive sus misiles infrarrojos. Cuantos más helicópteros derribe, más cerca se encontrará del éxito. Pero se tendrá usted que enfrentar al helicóptero de dos hélices antes de volver a dar un salto en el tiempo.

1.985: Ha llegado usted a la última batalla, la del futuro. Enfréntese a oleadas de jets de combate. Con gran velocidad, buena puntería y misiles infrarrojos con cabezas buscadoras, éstos jets son unos fieros oponentes. Lá victoria no será suya hasta que haya acabado con el temído bombardero negro. ¿Está usted dispuesto a enfrertarse a él?

PREPARANDOSE PARA JUGAR

Asegúrese siempre que la consola de CBS COLECOVISION™ esté desconectada (interruptor en "o") antes de introducir o quitar el cartucho.

Elija su nivel de dificultad.

Apriete el botón de inicio de juego (reset) y aparecerá en la pantalla el título "Time Pilot". Espere a que aparezca en la pantalla la lista de opciones de juego. Esta contiene una lista de ocho opciones de juego.

Nivel 1 (Opciones de juego del 1 y 5) es el más fácil, adecuado para los principiantes.

Nivel 2 (Opciones de juego del 2 y 6) es más difícil, pero no tan complicado como la versión de las salas de juegos.

Nivel 3 (Opciones de juego del 3 y 7) muy parecido a la versión de "Time Pilot" que hay en las salas de juego.

Nivel 4 (Opciones de juego del 4 y 8) ¡Es el desafío más difícil de todos! Se atreve usted a arriesgarse?

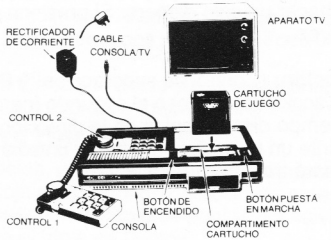
Seleccione una opción de juego presionando el correspondiente número en el teclado de cualquiera de los controles manuales.

Juego para un solo jugador

Utilice el control manual 1 en la toma posterior del compartimento de la consola donde se alojan.

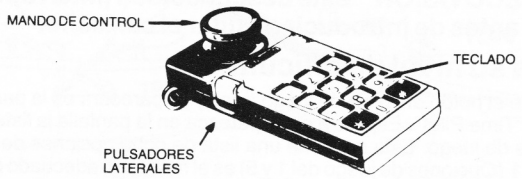
Juego para dos jugadores

(Jugadores alternándose). Los jugadores se turnan. El jugador 1 usa el control manual 1 y el jugador 2, el control manual 2. Empieza a jugar el primer jugador y su turno dura hasta que es destruida su nave del tiempo.



USO DE SUS CONTROLES

CONTROL MANUAL DE COLECOVISION™



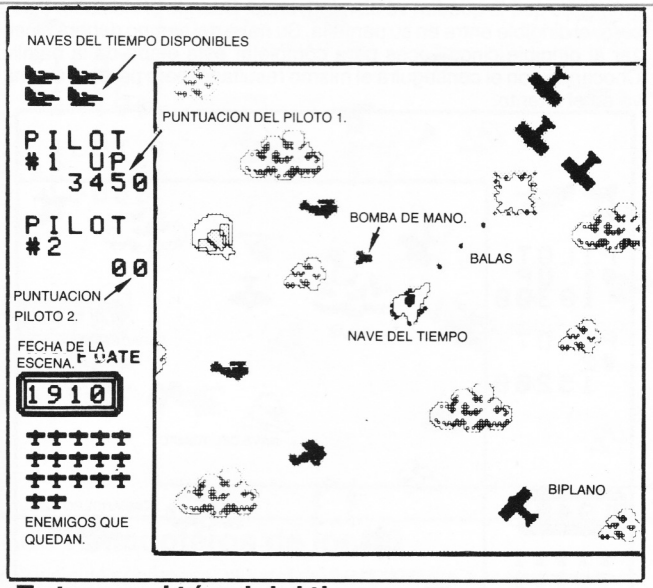
Teclado: Los botones 1 a 8 del teclado le permiten seleccionar la opción de juego que desee de "TIME PILOT™". Apriete el boton ★ después de un juego. Apriete # después de un juego para volver a la pantalla las opciones de juego para elegir un reto diferente.

Mando de control: Su nave del tiempo gira hasta alcanzar la dirección que elija, al presionar el mando de control. Su nave del tiempo dejará de girar cuando alcance esa dirección. Si suelta el mando de control, la nave del tiempo para inmediatamente de girar.

Pulsadores laterales: (Control manual standard) Presione y suelte cualquiera de los pulsadores laterales para hacer que su nave del tiempo dispare balas en la dirección en la que está. Presione ligeramente un pulsador para hacer un solo disparo. Si presiona más fuerte hará tres disparos a la vez.

Pulsadores de accion: (Control de superaccion™) Presione y suelte el primer botón de acción (amarillo) o el segundo (naranja) para hacer que su nave del tiempo dispare balas en la dirección en la que está. Presione ligeramente un pulsador para hacer un solo disparo. Sí presiona más fuerte hará tres disparos a la vez.

REGLAS DE JUEGO



Entre en el túnel del tiempo.

Estamos en 1.910. Su nave del tiempo se enfrenta a una horda de biplanos. "Lento pero mortífero" es el lema del biplano; cuidado con los tiros y las bombas de mano. Al empezar, un solo avión le desafía en su espacio aéreo. Luego, seran dos y después ¡Toda una formación de ellos!.

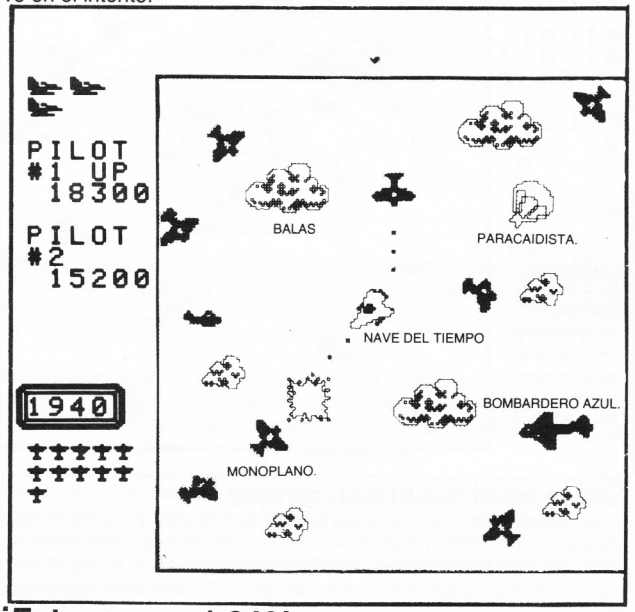
Dispare contra la formación antes de que se deshaga para ganar puntos extra. (No hay bombas de mano en la primera ronda del tunel 1).

¡Salve a los paracaidistas!

En medio de la pelea, un hombre flota cerca de usted. Pase con su nave sobre él. Recoja a un segundo paracaidista antes de que se acabe su turno para conseguir el doble de puntos por salvarle. Rescate a un tercero y consiga el triple de puntos.

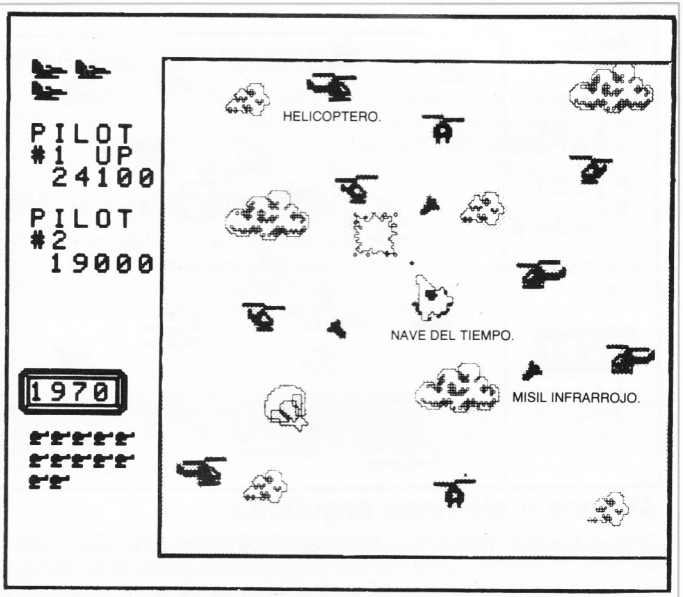
¡Acierte al dirigible!

A medida que usted va eliminando aviones enemigos, el indicador de enemigos que le quedan va disminuyendo. Cuando el indicador esté a cero, el dirigible entra en su pantalla. Su nave del tiempo deberá alcanzar al dirigible cinco veces para completar esta etapa de la batalla. Chocando con él conseguirá el mismo resultado, pero perderá una nave en el intento.



¡Estamos en 1.940!

Su nave consigue liberarse de la trampa del tiempo y sigue adelante. Los biplanos enemigos son sustituidos por monoplanos y bombarderos azules. Dispare a los monoplanos para conseguir reducir el indicador de enemigos que quedan. Ataque al bombardero azul para aumentar su puntuación. Deberá alcanzarle cuatro veces para dejarle fuera de combate. Pero su batalla todavía no ha acabado. ¡Todavía queda un enorme bombardero que liquidar!.

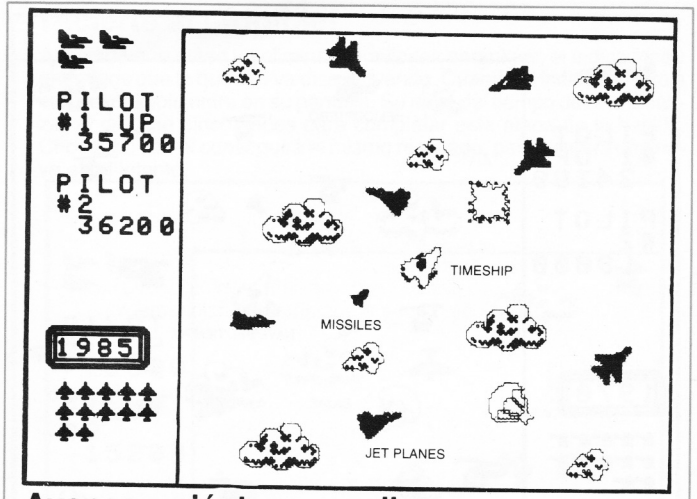


Los helicopteros de los 70

¿Consiguió sobrepasar el tunel del tiempo?. Mire a lo que se enfrenta ahora.¡Un enjambre de ruidosos helicópteros! De gran maniobrabilidad, imprevisibles, cada helicóptero amenaza a su nave del tiempo. Atención a sus misiles infrarrojos, o no llegará a los ochenta. No se olvide del helicóptero de dos hélices. Alcáncele cinco veces con sus disparos para poder salir de la trampa del tiempo. (No hay misiles en la primera ronda del nivel 1).

!Enfréntese a su oponente!

Estamos en 1.985. ¡La era supersónica! Jets de gran velocidad atacan a su nave. ¡Sea rápido!, siga disparando y ¡ esquive sin parar!. Esos misiles son más mortíferos que todo lo anterior y mucho más rápidos. Elimine al bombardero negro y gane todos los honores. (No hay misiles en la primera ronda del nivel 1).



Avance y siéntase orgulloso.

Conseguirá salir airoso y con medallas si completa una ronda (cuatro periodos de tiempo). Cada vez que complete una ronda, se le otorgarán más medallas y honores. ¿Cuanto será usted capaz de conseguir?

FULL WINGS

Pausa.

Pulse ★ durante un juego para hacer una pausa. La pantalla se quedará en blanco y sonará música. Vuelva a presionar ★ para volver al juego en el mismo punto en que lo dejó. Tendra usted que esperar un poquito antes de que la acción vuelva a empezar.

PER RICOMINCIARE

L'avventura ha termine con l'eliminazione di tutti i vostri aerei. Per ricominciare con lo stesso grado di difficoltà, premete il tasto ★ alla fine del gioco. Per riavere sullo schermo la possibilità delle selezioni di gioco e per poter scegliere un grado diverso di difficoltà, premete il tasto #.

RESET (AZZERAMENTO)

Il pulsante RESET di azzeramento sulla consolle ferma il gioco e vi riporta all'inizio con il titolo del gioco sullo schermo. Può essere usato per iniziare una nuova partita in qualsiasi momento e si può usare anche nel caso si verifichino delle irregolarità di funzionamento.

PUNTUACION

BLANCOS DE LA NAVE DEL TIEMPO.	PUNTOS CONSEGUIDOS
Avión enemigo	100
Bomba de mano	100
Misil infrarrojo	100
Bombardero azul (1.940)	500
Dirigible	3.000
Bombardero pesado rojo	3.000
Helicóptero de dos hélices	3.000
Bombardero negro	3.000

¡Bonificación!

Conseguirá usted puntos extra cada vez que acabe con todos los aviones de una formación.

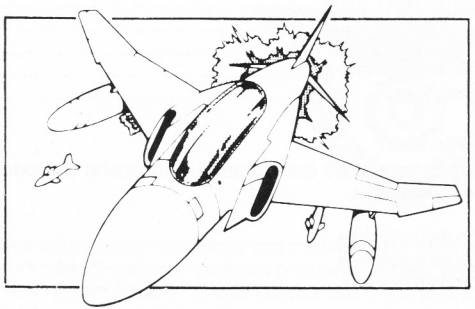
Formación de 3 aviones	1.500
Formación de 4 aviones	2.000
Formación de 5 aviones	2.500

Paracaidistas.

El primer paracaidista que rescate su nave vale 1.000 puntos. El segundo paracaidista rescatado en el mismo turno vale 2.000 puntos. El tercero vale 3.000 puntos y así sucesivamente. Si su nave del tiempo es eliminada, el primer paracaidista rescatado en el próximo turno vale 1.000 puntos de nuevo.

¿Cuántas naves del tiempo tiene?

Cada jugador comienza con cinco naves del tiempo. Los jugadores ganan una nave extra cuando llegan a 10.000 puntos, 30.000 puntos y cada 20.000 puntos a partir de éstos.

DESCUBRIR ES DIVERTIDO.

Las instrucciones le proporcionarán la información básica que necesita para empezar a jugar con "Time Pilot"; ¡Es solo el comienzo!. Se encontrará con que este cartucho está lleno de posibilidades para hacer que "Time Pilot" sea emocionante cada vez que usted juega. Pruebe con diferentes técnicas y ¡ a divertirse!.