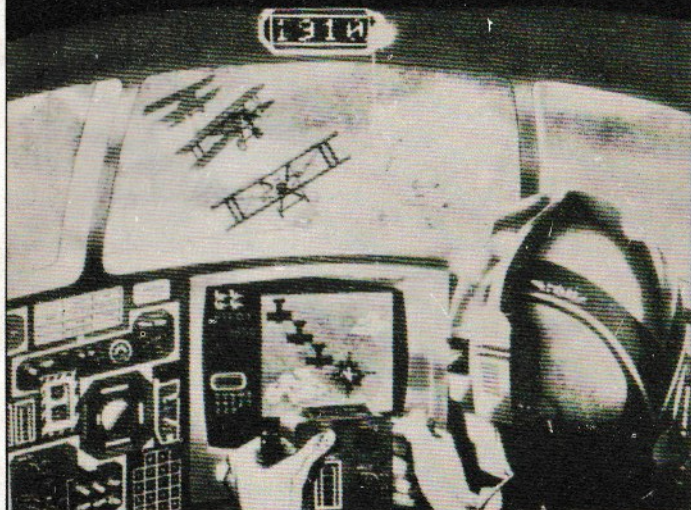


Time Pilot®



INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS
ELECTRONICS
GARANTIZADO POR

KENIA

DISEÑO ANIMA



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 enfrente al potente dirigible.

1.940: ¡Salte en el tiempo 30 años! Enfrente a escuadrones de monoplanos y bombarderos que descienden en picado. Esquive su rápido ataque y, a continuación, acabe con el pesado bombardero rojo y siga hasta la próxima era y ¡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. Enfrente a oleadas de jets de combate. Con gran velocidad, buena puntería y misiles infrarrojos con cabezas buscadoras, éstos jets son unos fieros oponentes. La victoria no será suya hasta que haya acabado con el temido bombardero negro. ¿Está usted dispuesto a enfrentarse a él?

PREPARANDOSE PARA JUGAR.

Asegúrese siempre que la consola de CBS COLECOVISION® esté desconectada (interruptor en "no") 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?

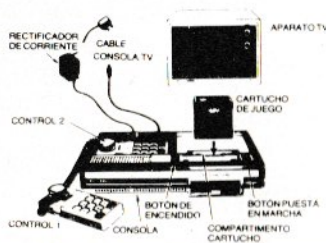
Seleccione una opción de juego presionando el correspondiente número en el teclado de cualquiera de los controles manuales.

Juego para un solo jugador

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

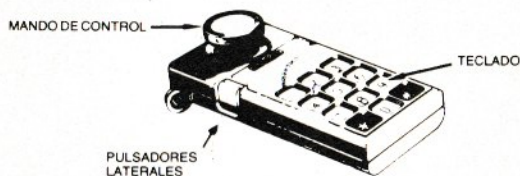
Juego para dos jugadores

(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 botón ★ 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 acción: (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. Si presiona más fuerte hará tres disparos a la vez.

REGLAS DE JUEGO

NAVES DEL TIEMPO DISPONIBLES

PUNTAJON DEL PILOTO 1:
PILOT #1 UP 3450

PILOT #2 00

PUNTAJON PILOTO 2

FECHA DE LA ESCENA: GATE **1910**

ENEMIGOS QUE QUEDAN

BOMBA DE MANO.
BALAS
NAVE DEL TIEMPO
BIPLANO

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, serán 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 túnel 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.

PILOT #1 UP 18300

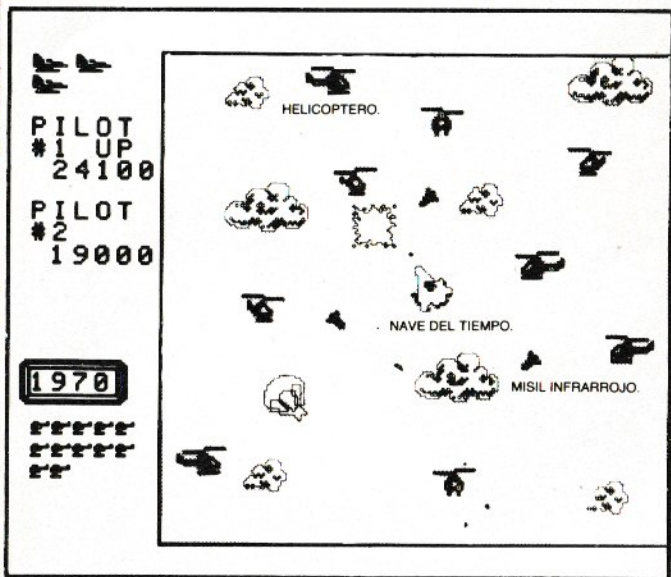
PILOT #2 15200

1940

BALAS
PARACAIDISTA
NAVE DEL TIEMPO
BOMBARDERO AZUL
MONOPLANO

¡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!

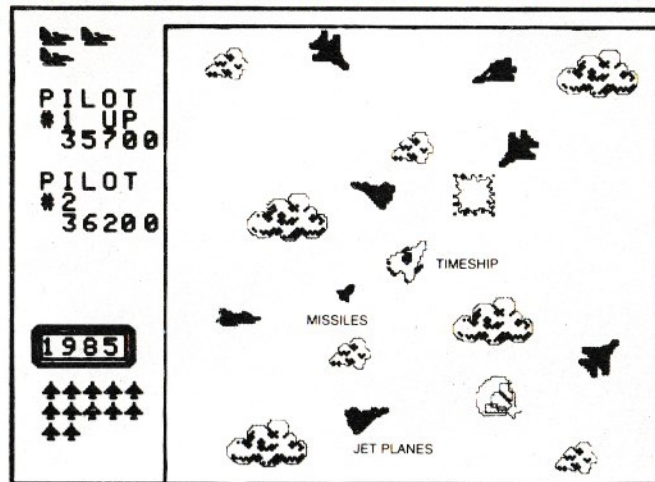


Los helicópteros de los 70

¿Consiguió sobrepasar el túnel 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. Tendrá usted que esperar un poquito antes de que la acción vuelva a empezar.

VOLVER A EMPEZAR

La aventura se acaba cuando todas sus naves del tiempo han sido eliminadas. Apriete el botón ★ al finalizar el juego para volver a jugar la misma opción de juego. Apriete el botón # para volver a la pantalla las opciones de juego para seleccionar otro desafío distinto.

RESET

El botón de inicio de juego (RESET) de la consola para el juego y devuelve a la pantalla el título. Se puede utilizar para empezar un nuevo juego en cualquier momento, y también puede utilizarse en caso de mal funcionamiento de juego.

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.

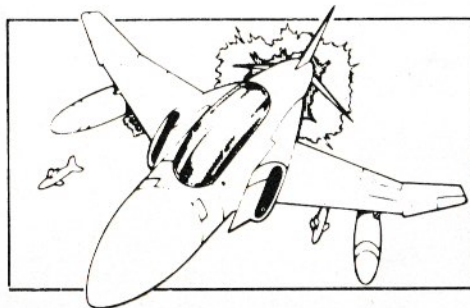
El primer paracaidista que rescate su nave vale 1.000 puntos. El segundo paracaidista rescatado en el mismo turno vale 2.000 puntos. El tercero vale 3.000 puntos y así sucesivamente. Si su nave del tiempo es eliminada, el primer paracaidista rescatado en el próximo turno vale 1.000 puntos de nuevo.

¿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.

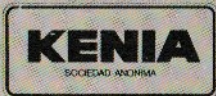
DESCUBRIR ES DIVERTIDO.

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!



CBS
ELECTRONICS

GARANTIZADO POR



CBS es marca registrada de CBS Inc.

Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.

Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del
Fuego, Antartida e Islas del Atlántico Sud