

**COLECO
VISION™**

Guide No. 12898

**CARTRIDGE
INSTRUCTIONS**

TimePilot

* © Konami Industry Co., Ltd.

- Select from four skill levels
- For one or two players



For Use With ColecoVision™ or the ADAM™ Family Computer System!

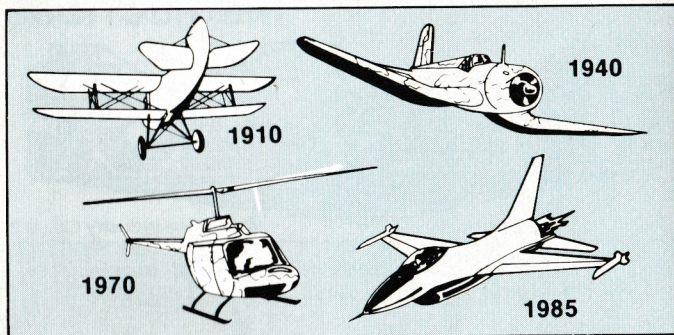
Use your standard hand controller or your Super Action™ controller with this game.

Eliminate all enemies in one time period, then move on to the next. Start in 1910, and progress to 1940, 1970, and finally 1985!

Plays like the TIME PILOT™ arcade game! **COLECO**

IMPORTED BY: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8

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 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.

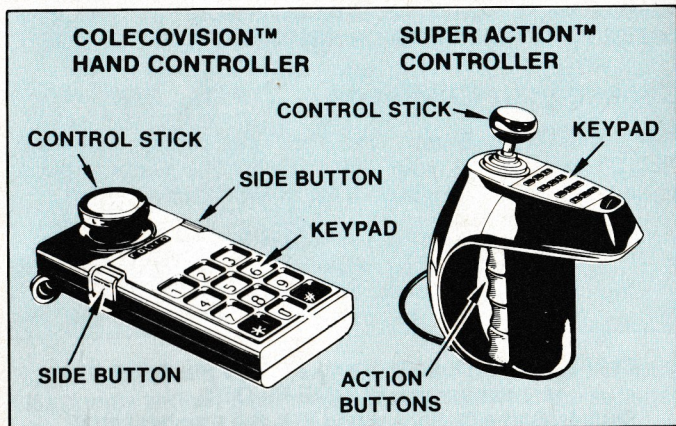
One-Player Game

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 re-play 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.

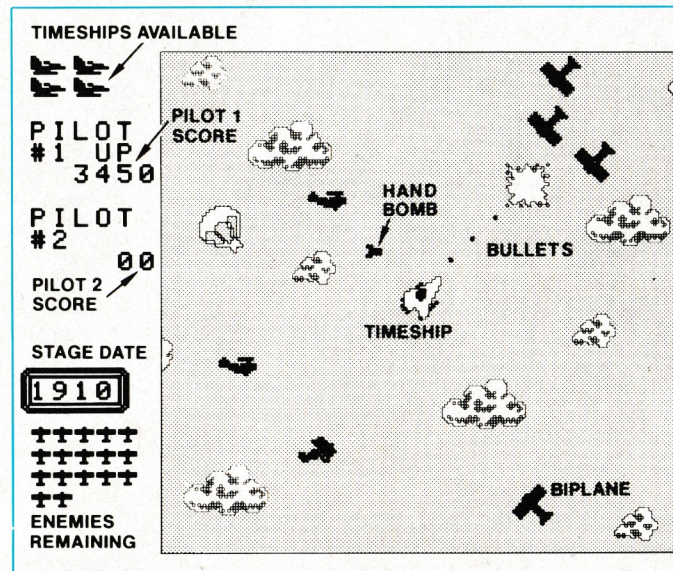
Side Buttons: (Standard Hand Controller)
Press and release either Side Button to make your Timeship fire bullets in the direction it faces. Tap a button to fire one shot. Hold a button a little longer to fire three shots at a time.

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.)

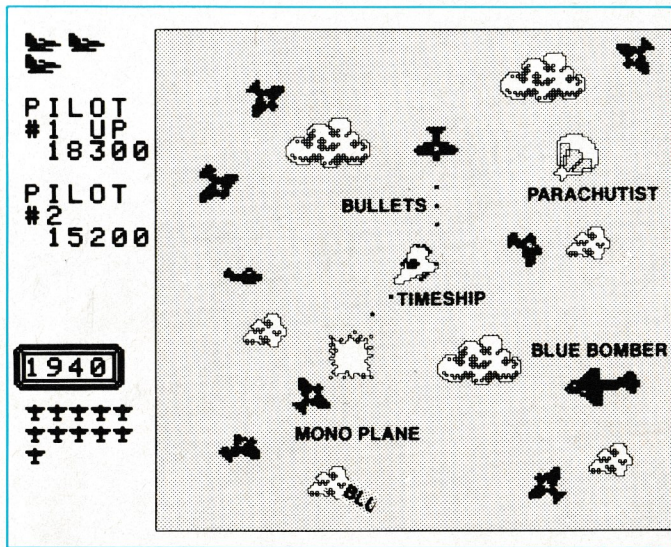


Save the parachutists!

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!

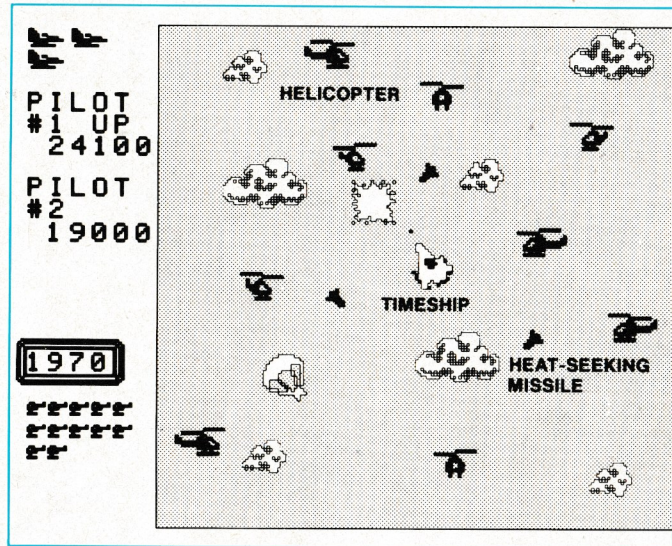
Hit the dirigible.

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!

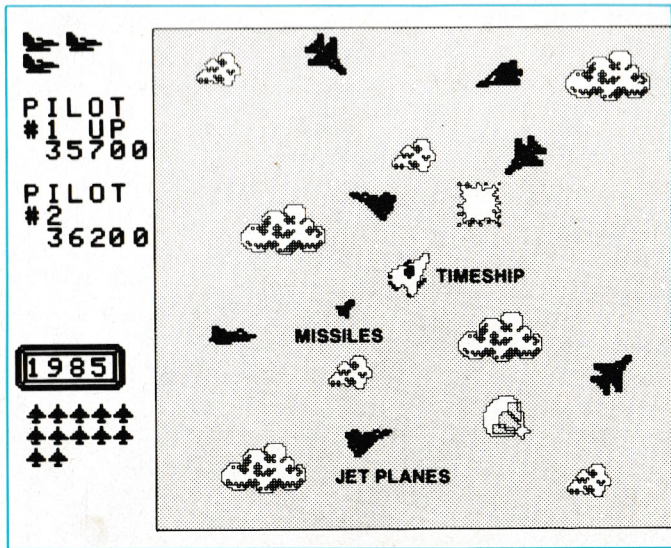


The chopper 70's.

Made it through the time warp? Look what you face now: a swarm of buzzing helicopters! Maneuverable, 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.)

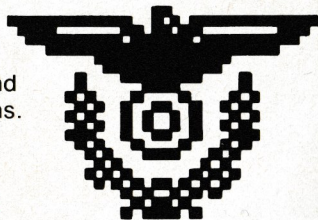


Advance and be proud.

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

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!

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITÉE, Customer Service — Electronics, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITEE.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must

be directed to: **Coleco (Canada) Limitée**
Customer Service — Electronics
4000 St. Ambroise
Montreal, Quebec,
Canada H4C 2C8



TIME PILOT™*

*** © Konami Industry Co., LTD.**

SUPER ACTION™ and ADAM™ are trademarks of Coleco (Canada) Limitée

ColecoVision™ is a trademark of Coleco (Canada) Limitée for its game system, expansion modules, and cartridges.

Package, Program and Audiovisual © 1983 Coleco (Canada) Limitée, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8

Printed in Canada

Imprimé au Canada

Emballage, programmation et audio-visuel, © 1983 Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montreal, Quebec, Canada, H4C 2C8.

ColecoVision™ est une marque déposée pour son système de jeu, ses modules d'expansion et ses cartouches.

SUPER ACTION™ et ADAM™ sont des marques déposées de Coleco (Canada) Limitée.

*** © Konami Industry Co., LTD. TIME PILOT™***



Retournez à : Coleco (Canada) Limitée
4000 St-Ambroise
Montreal, Quebec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle — Electronique

Si votre cartouche devient détecteuse après 90 jours de réception de votre cartouche, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Le premier parachutiste que vous sauvez vous vaut 1 000 points. Le deuxième parachutiste, durant le même tour, vous vaut 2 000 points. Le troisième parachutiste 3 000 points et ainsi de suite. Si votre vaisseau est éliminé, le premier parachutiste sauvé au tour suivant, vous vaut 1 000 points.

Combien de vaisseaux ?

Chaque joueur commence la partie avec cinq vaisseaux. Les joueurs peuvent gagner un vaisseau additionnel lorsque leur pointage atteint 10 000 points, 30 000 points, puis à chaque 20 000 points subséquent.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction présente les notions de base sur la manière de jouer au Time Pilot™, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de faire du Time Pilot™ un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'œuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limited, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Electronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, de vandalisme.

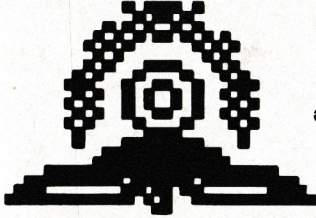
Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

Vous gagnez vos ailes après un tour complet (quatre époques). Chaque tour subéquent vous mérite des décorations de haute distinction. Quels seront vos honneurs?

Option PAUSE

AILES COMPLÈTES



Progresses et soyez fiers.

PILOT #1 UP 35700
PILOT #2 36200

1985

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

PILOT
MISSILES
SUPER-RÉACTE
VAISSEAU

Appuyez sur la touche * pour faire une pause durant la partie; l'image disparaîtra de l'écran pour faire place à de la musique. Appuyez de nouveau sur la touche * pour reprendre le jeu où vous l'avez interrompu. Il y a un bref délai avant la reprise du jeu.

Pour jouer

La partie se termine lorsque tous vos vaisseaux sont éliminés. Appuyez sur la touche * à la fin de la partie pour rejouer la même option de jeu et sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu et choisir un autre défi.

Remise au jeu

Le bouton remise au jeu sur la console permet d'interrompre le jeu et de vous ramener à l'affichage des options de jeu. Utilisez-le pour commencer une nouvelle partie ou en cas de mauvais fonctionnement.

POINTAGE

LE VAISSEAU ÉLIMINE:

Avion ennemi 100

Bombe 100

Missile à tête chercheuse 100

Bombardier bleu (1940) 500

Dirigeable 3 000

Gros bombardier rouge 3 000

Hélicoptère à double rotor 3 000

Bombardier noir 3 000

En prime!

Vous obtenez des points en prime pour chaque avion d'une

formation éliminée.

Formation de 3 avions 1 500

Formation de 4 avions 2 000

Formation de 5 avions 2 500

Frappez le dirigeable.
 Au fur et à mesure que vous détruisez des avions ennemis, le nombre d'avions affichés diminue. Lorsqu'il ne reste plus d'avions, le dirigeable apparaît. Votre vaisseau doit tirer sur le dirigeable cinq fois pour changer d'époque. Si vous entrez en collision avec le dirigeable, vous changez d'époque mais vous perdez un vaisseau.

C'est 1940!

Score: 1940

P1 LOT 18300 #1 UP
 P1 LOT 15200 #2
 P1 LOT 15200 #2

MONOPLAN
 VAISSEAU
 BOMBARDIER BLEU
 PARACHUTISTE
 BALLE

Votre vaisseau brise la barrière du temps et change d'époque. Les biplans font place aux monoplans et aux bombardiers bleus. Tirez les monoplans pour réduire leurs effectifs. Attaquez le bombardier bleu pour augmenter votre pointage. Vous devez l'atteindre quatre fois pour le détruire. La bataille n'est pas finie. Il reste le gros bombardier rouge à éliminer.

Les hélicoptères de 70.

Score: 1970

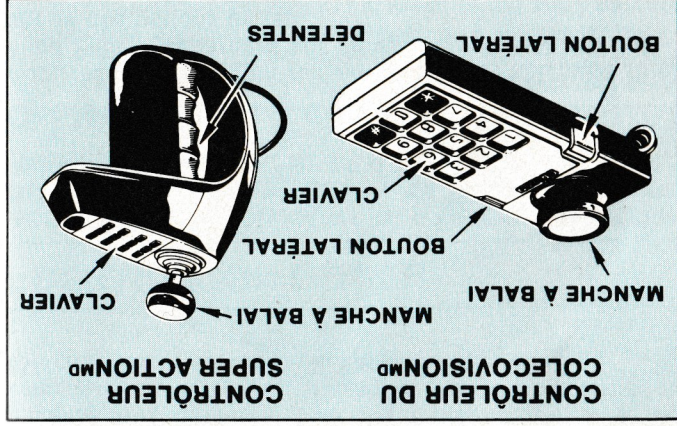
P1 LOT 24100 #1 UP
 P1 LOT 19000 #2

HELICOPTERE
 VAISSEAU
 MISSILE A TETE CHERCHEUSE

Les hélicoptères de 70.
 Vous avez réussi à franchir la barrière du temps? Regardez à quoi vous êtes confronté maintenant: une flotte d'hélicoptères. Maniable et imprévisible, chaque hélicoptère menace votre vaisseau. Attention à leurs missiles à tête chercheuse ou vous n'atteindrez pas l'an 85. N'oubliez pas l'hélicoptère à double rotor. Il faut l'atteindre à cinq reprises pour changer d'époque. (Aucun missile au premier tour au niveau 1)

Affrontez un adversaire de taille!
 Ce sont les super-réactés de 1985. Des super-réactés s'attaquent à votre vaisseau. Soyez rapide! Ne cessez pas de tirer! Parez les coups! Ces missiles sont plus rapides et plus mortels que jamais. Anéantissez le bombardier noir pour gagner vos ailes. (Aucun missile au premier tour au niveau 1).

UTILISATION DES CONTRÔLEURS



Clavier: Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent d'enregistrer l'option de jeu désirée. Appuyez sur la touche * après une partie pour rejouer la même option de jeu et sur la touche #, pour revenir à l'affichage des options de jeu.

Levier de commande: Votre vaisseau tourne jusqu'à ce qu'il soit orienté dans la même direction que le levier. Votre vaisseau s'arrête de tourner lorsqu'il est orienté dans la direction voulue. Relâchez le levier et votre vaisseau s'arrête de tourner.

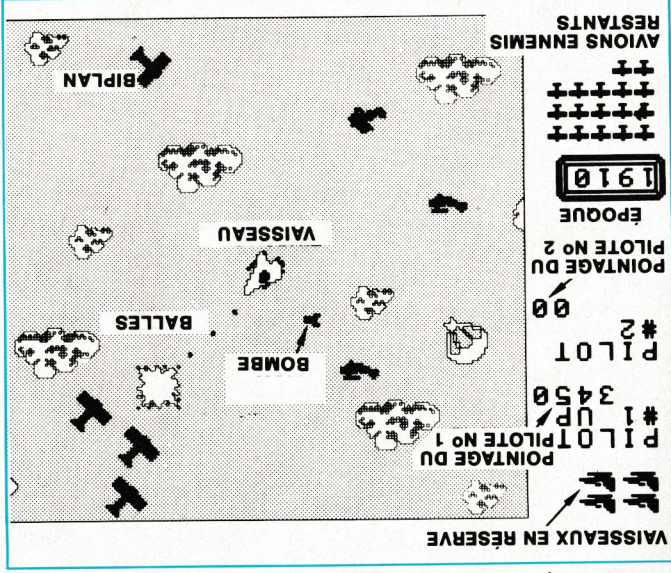
Boutons latéraux: (Contrôleur standard). Pressez et relâchez l'un des boutons pour que votre vaisseau tire droit devant. Pressez et relâchez pour tirer une fois. Pressez et tenez pour tirer trois fois.

Détentes de tir: Boutons (contrôleur Super ActionMD). Pressez et relâchez la détente du haut (jaune) ou la suivante (orange) pour que votre vaisseau tire droit devant. Pressez et relâchez pour tirer une fois. Pressez et tenez pour tirer trois fois.

VOICI COMMENT JOUER

Laissez-vous transporter dans le temps.

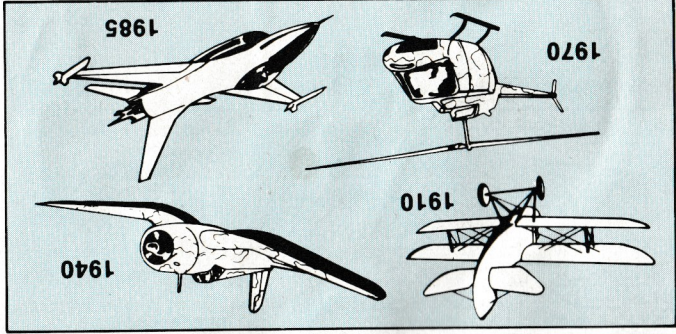
Vous êtes en 1910. Votre vaisseau aérodynamique affronte une horde de biplans. Lent mais dévastateur, telle est leur loi. Méfiez-vous de leur tir et de leur bombe. Vous ne faites d'abord face qu'à un seul avion, puis à deux, puis à une formation complète. Détruisez une formation avant qu'elle ne se sépare et obtenez ainsi plus de points (aucune bombe au premier tour au niveau 1).



Sauvez les parachutistes.

Au cours de la partie, un parachutiste flotte dans l'espace, c'est un ami! Prenez-le à bord de votre vaisseau. Prenez-en un second avant la fin de votre tour et doublez votre pointage pour l'avoir sauvé. Sauvez-en un troisième et triplez vos points.

DESCRIPTION DU JEU



Vous êtes entraîné dans le temps. Gagnez vos ailes contre des avions ennemis impitoyables qui retracent l'histoire de l'aviation depuis ses débuts jusqu'à l'époque des super-réactés. Time Pilot™ vous fait revivre les décennies tout en vous confrontant à des ennemis de quatre époques différentes.

1910: Combattez ces biplans, vestiges du passé, dans une mêlée générale. Leurs bombes rudimentaires restent meurtrières. Défiiez-les et faites face au puissant dirigea-

1940: 30 ans plus tard, une nouvelle époque. Faites face à des escadrilles de monoplans et de bombardiers qui foncent sur vous. Evitez leurs attaques en piqué et détruisez le gros bombardier rouge pour changer d'époque et pour plus d'action.

1970: Vous faites maintenant face à un ennemi plus sophistiqué. Éliminez les flottes d'hélicoptères. Evitez leurs missiles à tête chercheuse. Plus vous abattez d'hélicoptères, plus vous approchez du but. Faites face à l'hélicoptère à double rotor avant de changer d'époque.

1985: Vous avez atteint le point culminant, un combat futuriste. Un duel contre des vagues de chasseurs tourbillonnants. Leur vitesse, leur précision de tir et leurs missiles infra-rouges en font des opposants de taille. Ne criez pas victoire avant d'avoir détruit le bombardier à réaction noir. Êtes-vous à la hauteur de ce défi ?

PRÉPARATION DU JEU

ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COMMUTATEUR DU COLECOVISION™ EST À LA POSITION "OFF" AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER LA CARTOUCHE.

Choisissez votre défi.

Appuyez sur le bouton remise au jeu et l'affichage titre Time Pilot™ apparaîtra sur l'écran. Suivra ensuite l'affichage des options de jeu.

Niveau 1 (Options 1 et 5) est le plus facile et s'adresse aux débutants.

Niveau 2 (Options 2 et 6) est plus difficile mais pas autant que la version arcade.

Niveau 3 (Options 3 et 7) est comparable au jeu de la version arcade.

Niveau 4 (Options 4 et 8) c'est le niveau le plus difficile de tous! Osez-vous le choisir ?

Enregistrez votre choix en appuyant sur la touche numéro-tée correspondante du clavier de l'un des contrôleurs.

Partie à un joueur

Utilisez le contrôleur de l'entrée No 1

Partie à deux joueurs (jouez alternativement)

Vous jouez à tour de rôle. Le premier joueur utilise le contrôleur de l'entrée No 1 et le deuxième joueur, celui de l'entrée No 2. Chaque tour dure jusqu'à ce que le vaisseau du joueur soit éliminé.

**COLECO
VISION^{MD}**

Guide N° 12898

**GUIDE
D'INSTRUCTION**

TimePilot^{MD*}

* © Konami Industry Co., Ltd.

- Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté.
- Pour un ou deux joueurs.



Compatible avec le ColecoVision^{MD} ou le ADAM^{MD}, le système d'ordinateur domestique.

Utilisez vos contrôleurs ordinaires ou les contrôleurs Super ACTION^{MD}.

Éliminez tous vos ennemis d'une époque et passez à la suivante. Vous débutez en 1910 et progressez vers 1940, 1970, et finalement 1985!

*Recrée toute l'action du jeu d'arcade
TIME PILOT^{MD}.*

COLECO

Importée par: Coleco (Canada) Limitée, 4000, St-Ambroise, Montréal (Québec) Canada, H4C 2C8