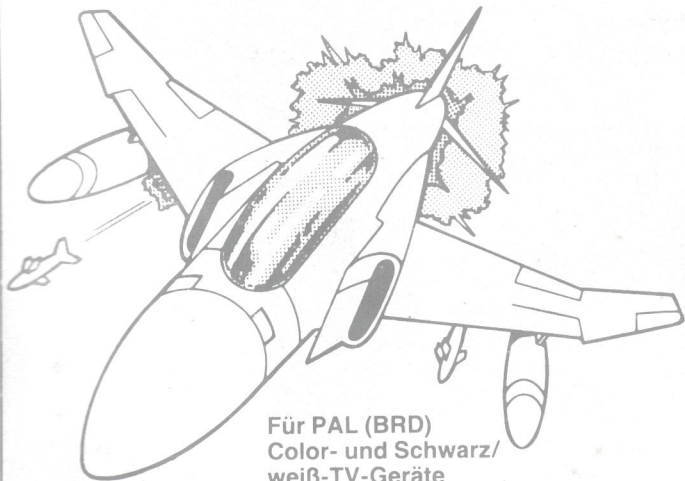


# TimePilot™

© Konami Industry Co., Ltd.

## Spielanleitung



Für PAL (BRD)  
Color- und Schwarz/  
weiß-TV-Geräte

**Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS**  
**nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™**  
**Videospiel-Computer**

**CBS**  
ELECTRONICS

## Spielbeschreibung



Du bist durch einen Zeitriß geflogen! Verdiane Dir Deine Abzeichen im Kampf gegen rücksichtslose, feindliche Flugzeuge von den Anfängen der Fluggeschichte bis zum Superdusenjäger-Zeitalter. TIME PILOT™ führt Dich durch die Jahrzehnte, während Du gegen Feinde aus vier verschiedenen Zeiten kämpfst:

**1910:** Im Nahkampf gegen die Geister der Doppeldecker von anno dazumal. Ihre Handbomben sind primitiv aber tödlich. Wehre sie ab, dann begegnest Du dem mächtigen Luftschiff.

**1940:** Fliege 30 Jahre weiter durch die Zeit. Jetzt kommen Schwadronen von Eindeckern und Bombern. Weiche ihrem schnellen Angriff aus, dann vernichte den roten schweren Bomber, um in den nächsten Zeitraum zu fliegen – wo noch mehr Abenteuer auf Dich warten!

**1970:** Der Feind ist jetzt noch raffinierter! Vernichte Schwärme von Hubschraubern. Vermeide ihre hitzesuchenden Raketen. Je mehr Flugzeuge Du abschießt, desto größer wird Dein Erfolg. Aber Du mußt gegen den Hubschrauber mit den Doppelpropellern kämpfen, bevor Du wieder vorwärts in der Zeit fliegst.

**1985:** Du bist zum letzten, dem Zukunftskampf gekommen – diesmal gegen tobende Wellen von Düsenjägern. Wegen ihrer Geschwindigkeit, Treffsicherheit und infraroten, zielansteuernden Raketen sind sie gefährliche Gegner. Aber der Sieg gehört Dir erst, wenn Du den gefährlichsten schwarzen Bomber abgeschossen hast! Schaffst Du es?

## Vorbereitung zum Spiel

Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – Ein/Aus-Schalter auf "OFF" –, bevor Du eine Cassette auswechselst.

### Wähle den Schwierigkeitsgrad

Drücke den "Reset"-Schalter und der Cassettenittel für TIME PILOT™ erscheint auf Deinem Bildschirm. Warte, bis die Spielauswahl-Tabelle erscheint. Es stehen Dir 8 Spiele zur Auswahl.

**Skill 1** (Version 1 und 5) ist die leichteste Version, für Anfänger

**Skill 2** (Version 2 und 6) ist schwieriger, aber nicht ganz so wie in der Spielhalle

**Skill 3** (Version 3 und 7) ist fast so wie die Arcade-Version von TIME PILOT™

**Skill 4** (Version 4 und 8) hat eine größere Herausforderung als das Arcade-Spiel. Wagst Du es, diese Version zu wählen?

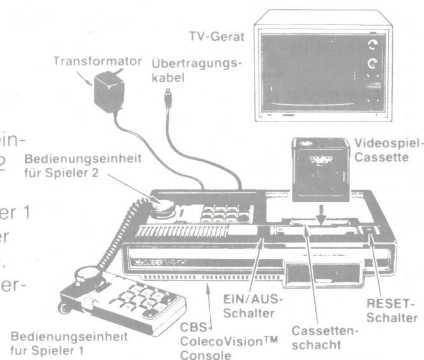
Wähle einen Schwierigkeitsgrad durch Drücken der entsprechenden Zahl auf der Tastatur einer Bedienungseinheit.

### 1-Spieler-Spiel

Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1.

### 2-Spieler-Spiel

Die Spieler spielen abwechselnd. Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1. Spieler 2 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 2. Spieler 1 beginnt, und jeder Spieler ist so lange an der Reihe, bis seine Zeitmaschine vernichtet wurde.



## GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN

ColecoVision™  
Bedienungseinheit

Super Action™  
Bedienungseinheit



**Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du den Schwierigkeitsgrad von TIME PILOT™ auswählen. Wenn Du \* nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

**Steuerknüppel:** Deine Zeitmaschine dreht sich in die Richtung, in die Du den Steuerknüppel drückst. Deine Zeitmaschine hört auf, sich zu drehen, wenn sie in die vorgegebene Richtung weist. Wenn Du den Steuerknüppel losläßt, hört Deine Zeitmaschine sofort auf, sich zu drehen.

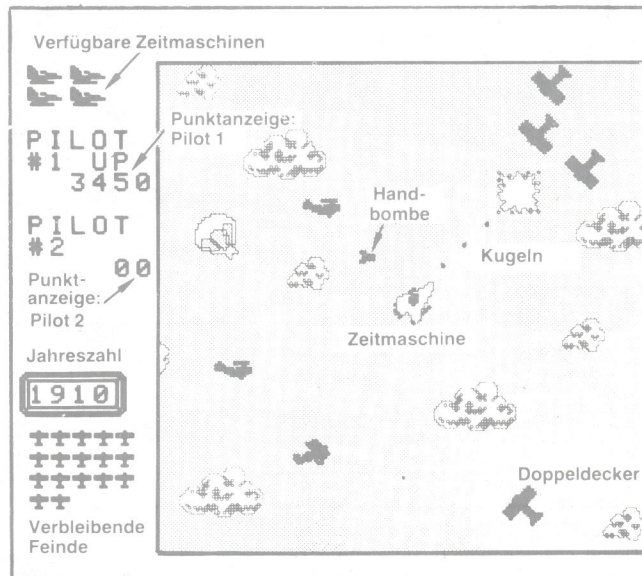
**Aktionsknöpfe:** (Standard-Bedienungseinheit)  
Drücke einen Aktionsknopf kurz, damit Deine Zeitmaschine in die Richtung feuert, in die sie weist. Tippe auf einen Knopf, um einen Schuß abzufeuern. Halte einen Knopf etwas länger gedrückt, um drei Schüsse auf einmal abzufeuern.

**Aktionsknöpfe:** (Super Action™-Bedienungseinheit)  
Drücke entweder den oberen (gelben) oder zweiten (orangefarbenen) Aktionsknopf und lasse ihn wieder los, damit Deine Zeitmaschine in die Richtung feuert, in die sie weist. Tippe auf einen Knopf, um einen Schuß abzufeuern. Halte einen Knopf etwas länger gedrückt, um drei Schüsse auf einmal abzufeuern.

## So wird gespielt

### Fliege durch den Zeitraum!

Es ist 1910. Deine stromlinienförmige Zeitmaschine kämpft gegen eine Menge Doppeldecker. "Langsam aber tödlich" ist das Motto der Doppeldecker. Achte auf Kugeln und Handbomben. Zuerst fordert Dich ein Flugzeug heraus. Dann zwei, dann eine ganze Formation! Schieß' eine Formation ab, bevor sie sich verteilt, damit Du Extra-Punkte bekommst (keine Handbomben in Schwierigkeitsgrad 1, 1. Runde).

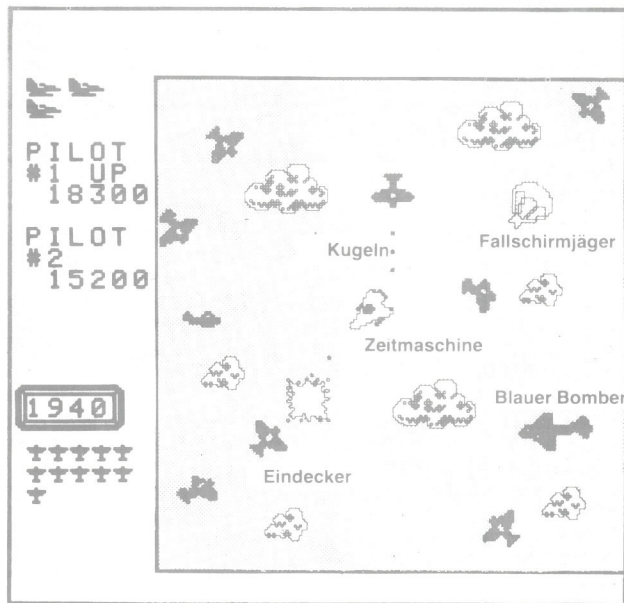


### Rette die Fallschirmjäger!

Mitten im Kampf segelt ein Mann an einem Fallschirm an Dir vorbei. Ein Freund! Steuere Deine Zeitmaschine über ihn. Wenn Du einen zweiten Fallschirmjäger einfängst, verdienst Du doppelt so viele Punkte für seine Rettung. Wenn Du einen dritten rettest, bekommst Du dreimal so viele Punkte!

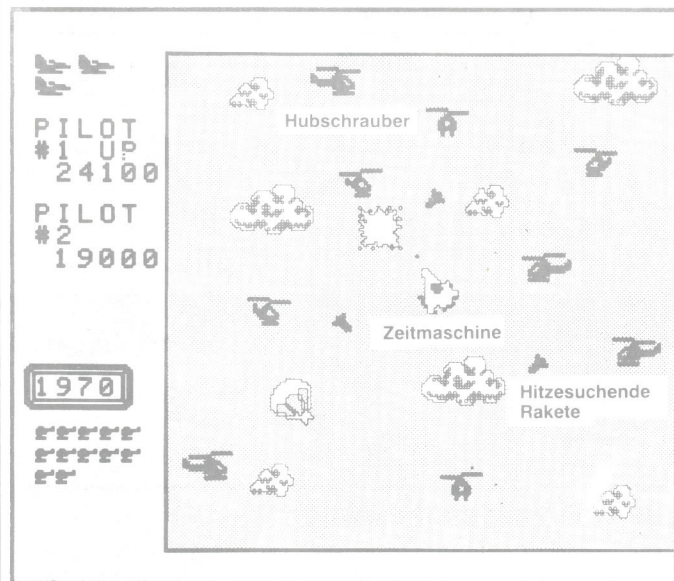
## Triff' das Luftschiff

Während Du feindliche Flugzeuge vernichtest, verringert sich die Anzahl der verbleibenden Feinde in der entsprechenden Anzeige. Wenn die Anzeige auf "0" steht, kommt das Luftschiff in Sicht. Deine Zeitmaschine muß das Luftschiff fünfmal treffen, um diesen Teil des Kampfes zu beenden. Wenn Du mit dem Luftschiff zusammenstößt, bewirkt es dasselbe, aber Du verlierst dabei Deine Zeitmaschine.



### Im Jahre 1940!

Deine Zeitmaschine bricht aus der Zeitfalle aus und fliegt weiter. Die feindlichen Doppeldecker werden durch Eindecker und blaue Bomber ersetzt. Schieße die Eindecker ab, um die Anzahl der verbleibenden Feinde zu verringern. Greife den blauen Bomber an, um Deine Punktzahl zu erhöhen. Du mußt ihn viermal treffen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Aber der Kampf ist noch nicht zu Ende. Du mußt noch den roten Schwerebomber vernichten!

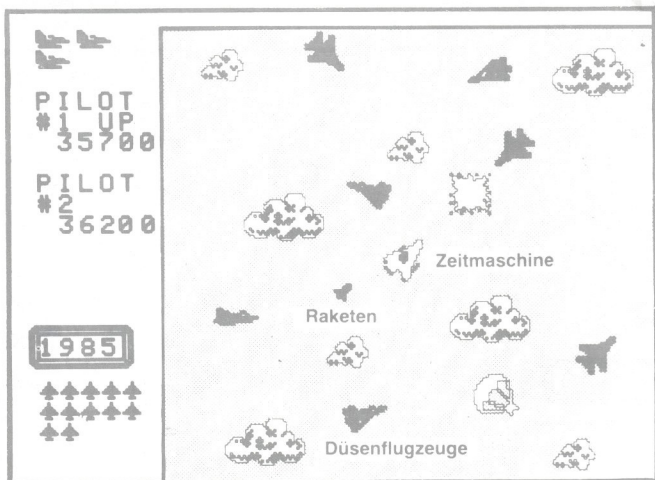


### Die Flieger der 70er Jahre

Hast Du es geschafft, durch den Zeitriß zu fliegen? Schau', was jetzt auf Dich zukommt: ein Schwarm von dröhnenden Hubschraubern! Manövrierbar, unberechenbar, jeder Hubschrauber bedroht Deine Zeitmaschine. Achte auf ihre hitzesuchenden Raketen – oder Du schaffst es nicht, bis '85 zu kommen. Vergiß' nicht den Flieger mit den Doppelpropellern. Triff' ihn fünfmal, um aus der Zeitfalle auszubrechen (keine Raketen in Schwierigkeitsgrad 1, 1. Runde).

### Jetzt findest Du Deinen Meister!

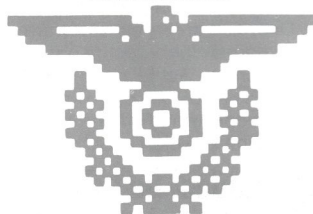
– Superdüsenjäger 1985. Hochgeschwindigkeits-Düsenjäger kämpfen gegen Deine Zeitmaschine. Schnell! Schieße weiter. Ausweichen! Diese Raketen sind noch tödlicher. Und hopp! Vernichte den schwarzen Düsenbomber, um Deine Abzeichen zu verdienen (keine Raketen in Schwierigkeitsgrad 1, 1. Runde).



## Befördert und stolz darauf!

Du verdienst Deine Abzeichen, wenn Du eine ganze Runde (vier Zeiträume) kompletierst. In jeder darauffolgenden Runde bekommst Du noch wertvollere Abzeichen. Wie weit kommst Du?

Dein Abzeichen



## Pause

Drücke \*, um das Spiel zu unterbrechen. Der Bildschirm wird leer und Musik ertönt. Drücke \* nochmals, und Du nimmst das Spiel dort auf, wo Du es unterbrochen hast. Es gibt eine kleine Verzögerung, bevor das Spiel weitergeht.

## Neubeginn

Das Abenteuer ist zu Ende, wenn alle Deine Zeitmaschinen vernichtet wurden. Drücke \* am Ende eines Spiels, um das gleiche Spiel zu wiederholen. Drücke # und die Spielauswahl-Tabelle erscheint wieder.

## Reset

Durch Drücken des "Reset"-Schalters an der Console wird das Spiel unterbrochen und der Cassettentitel erscheint wieder auf dem Bildschirm. Dieser Schalter kann auch eingesetzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

## Punkte

### Von der Zeitmaschine vernichtet:

### Punkte:

Feindliches Flugzeug .....	100
Handbombe.....	100
Hitzesuchende Rakete .....	100
Blauer Bomber (1940) .....	500
Luftschiff .....	3000
Roter schwerer Bomber .....	3000
Hubschrauber mit Doppelpropellern .....	3000
Schwarzer Düsenbomber .....	3000

## Bonus!

Du bekommst Bonus-Punkte für die Vernichtung von jedem Flugzeug in einer Formation:

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

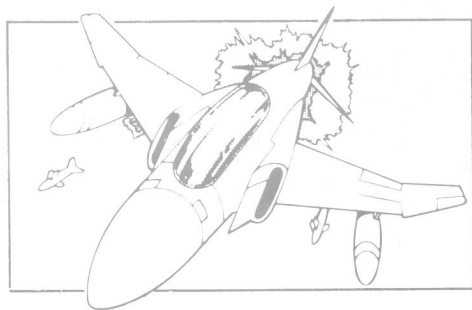
## Fallschirmjäger

Der erste Fallschirmjäger, den Du rettetest, ist 1000 Punkte wert. Der zweite Fallschirmjäger in derselben Runde ist 2000 Punkte wert. Der dritte 3000 Punkte, und so weiter. Wenn Deine Zeitmaschine vernichtet wird, ist der erste Fallschirmjäger in der nächsten Runde wieder 1000 Punkte wert.

## Wieviele Zeitmaschinen?

Am Anfang hat jeder Spieler fünf Zeitmaschinen. Die Spieler bekommen eine Bonus-Zeitmaschine bei 10.000 Punkten, 30.000 Punkten und dann allen 20.000 Punkten danach.

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um TIME PILOT™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß.



Es gibt bereits eine große Auswahl von Videospiele-Cassetten von CBS-Electronics für die führenden Videospiele-Systeme. Nachstehend sind die Titel, die bereits lieferbar sind oder in Kürze erscheinen werden, aufgeführt. Alle Spiele basieren auf den bekannten Arcade-Spielen aus den Spielhallen.



**TIME PILOT™\***

\* © Konami Industry Co., LTD.

**SUPER ACTION™ und ADAM™ sind Warenzeichen von  
Coleco Industries, Inc.**

## **WICHTIG**

**Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen — bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen — Verzögerungen entstehen könnten.**

**CBS**  
ELECTRONICS

aus dem Hause

**ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3**