Konami®

TIME PILOT

TIME PILOT™

HOW TO PLAY ..... page 2
MODE D'EMPLOI ..... page 8
SPIELANLEITUNG ..... seite 14
RESUMEN DEL JUEGO página 20
COME SI GIOCA ..... pagina 26

©1983 Konami



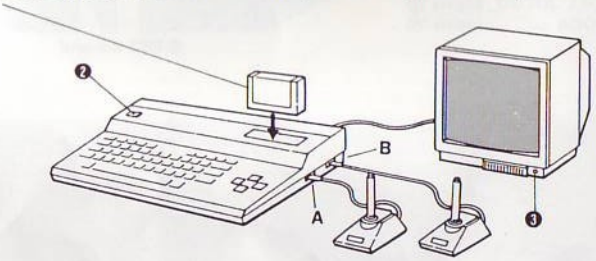
MSX

English

Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

❶ ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



Joystick

1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.
2. Switch on your computer
3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

1. Select the number of players and the method of controlling the game.

(a) 1 PLAYER WITH JOYSTICK.....Press key number "1" on your computer keyboard

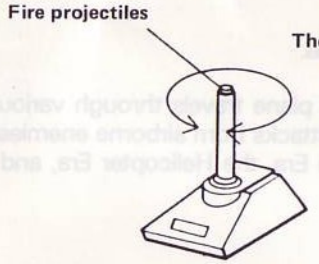
(b) 2 PLAYERS WITH JOYSTICK.....Press key number "2" on your computer keyboard

(c) 1 PLAYER WITH KEYBOARD.....Press key number "3" on your computer keyboard

(d) 2 PLAYERS WITH KEYBOARD.....Press key number "4" on your computer keyboard

If you do not make a selection at this stage, a demonstration will appear on your screen.

2. The action is controlled as follows:

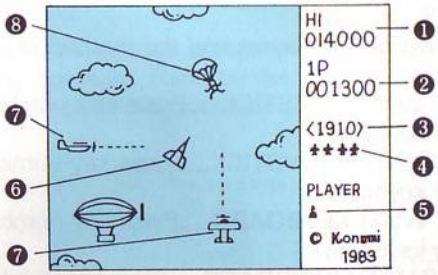


Joystick

By pressing more than one key simultaneously and varying the length of time the keys are held down, you can use the four cursor keys to get the plane to move in sixteen different directions.



Keyboard



1. **World record score**
2. **Player's score**
3. **The year you are fighting in**
4. **Number of enemy craft remaining**
5. **Number of player's craft remaining**
6. **Player's aircraft**
7. **Enemy aircraft**
8. **Bonus parachutes.**

3. In this game your fighter plane travels through various time zones and has to ward off attacks from airborne enemies in the Biplane Era, the Monoplane Era, the Helicopter Era, and finally the UFO Era.

First Stage.....You will be attacked by biplane fighters. Shoot down as many as you can. During this Stage parachutes will drop into the scene of the action. Pick up as many of these as you can: you score points for getting parachutes. Shoot down any blimps you see. If you can shoot down a blimp then you can pass into the Second Stage through the time slip.

Second Stage.....Now you are in the age of the single-wing fighter. Their attack capabilities are different from the older bi-planes; you can still score points by picking up parachutes just as in the First Stage, however. Shoot down any bombers that come within your range. If you make it successfully through this era, you can pass on to the Third Stage.

Third Stage.....This time the enemy attacks with helicopters. Sophisticated missiles will home in on you; try to shoot them down. If you can shoot down a double-engined helicopter, you will pass on to the next—and final—Stage.

Fourth Stage.....TOP SECRET!!

Rules

You are out if you collide with an enemy aircraft or are hit by enemy projectiles or missiles.
You get three planes to start the game with. You may increase the number of your planes by scoring enough points.

Hints for skillful play

Enemy aircraft and the background of the battle scene will move in the opposite direction to that which you have aimed your fighter plane, that is, the action always comes to meet you and does not sneak up on you from behind.
You need more than a single shot to destroy the large enemy craft—blimps, bombers, and double-engined helicopters. Keep firing at them until they disappear off the screen.

Scoring

Downing an enemy plane . . . . . **50** points
Making it through a time slip . . . . . **1,000** points
Shooting down a missile . . . . . **500** points
Picking up a parachute . . . . . **500** points
Shooting down a UFO . . . . . **500** points

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

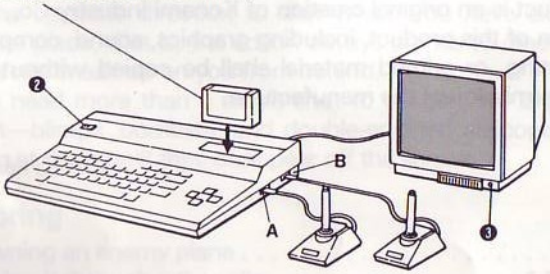
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1983 Konami

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



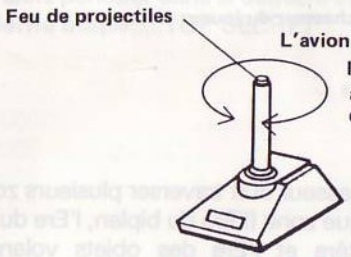
Levier de commande

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur.

On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

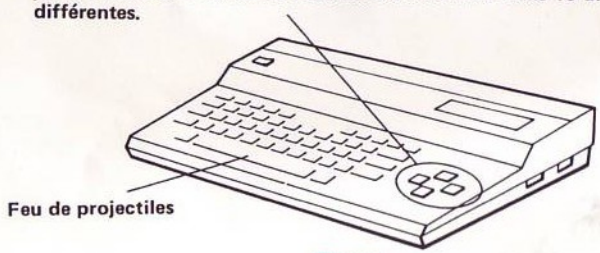
Comment jouer

1. Choisir le nombre de joueurs et la méthode de contrôle du jeu.
(a) 1 JOUEUR AVEC LEVIER DE CONTROLE.....Appuyer sur la touche no. 1 du clavier de l'ordinateur
(b) 2 JOUEURS AVEC LEVIER DE CONTROLE.....Appuyer sur la touche no. 2 du clavier de l'ordinateur
(c) 1 JOUEUR AVEC CLAVIER.....Appuyer sur la touche no. 3 du clavier de l'ordinateur
(d) 2 JOUEURS AVEC CLAVIER.....Appuyer sur la touche no. 4 du clavier de l'ordinateur
Si on ne sélectionne aucun mode à ce niveau, une scène de démonstration apparaitra sur l'écran.
2. Le contrôle des mouvements de l'avion de chasse est le suivant:

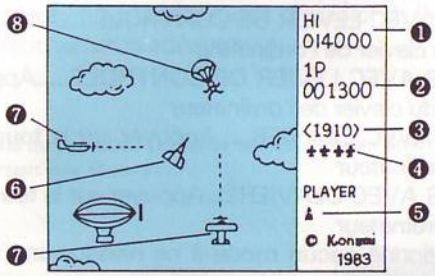


Levier de commande

En appuyant simultanément sur plus d'une touche et en les maintenant plus ou moins longtemps enfoncées, les quatre touches curseurs permettront le contrôle du mouvement de l'avion dans 16 directions différentes.



Clavier



❶ Record mondial
❷ Points marqués par le joueur
❸ Année à laquelle le combat se déroule
❹ Nombre d'avions ennemis restants
❺ Nombre d'avions chasseur du joueur restants
❻ Avion du joueur
❼ Avion ennemi
❽ Parachutes à bonus

3. Dans ce jeu, l'avion chasseur doit traverser plusieurs zones de temps, et doit, pour chaque zone (l'Ere du biplan, l'Ere du monoplan, l'Ere de l'hélicoptère et l'Ere des objets volants non identifiés), éviter les attaques d'ennemis volants spécifiques.

Première étape.....L'avion chasseur est attaqué par des avions biplans. Essayer d'anéantir le plus d'avions possible. Des parachutes apparaitront ici et là dans le ciel. Essayer d'en ramasser le plus possible, car chaque parachute ramassé donne des points. Essayer aussi de détruire un dirigeable de reconnaissance, car tout dirigeable détruit permet à l'avion de chasse de pénétrer dans la seconde zone temporelle par la boucle de temps.

Deuxième étape.....L'avion de chasse traverse maintenant l'ère des attaqueurs monoplans. Leur statégie d'attaque est différente de celle des biplans. Tout comme dans la première ère, tout parachute ramassé permettra de marquer des points. Il faudra aussi détruire tout bombardier pénétrant dans sa zone de tir. Si l'on est victorieux, on pourra pénétrer dans la troisième ère.

Troisième étape.....Cette fois ci, l'ennemi attaque avec des hélicoptères. Des missiles très sophistiqués au point de vue technique harcèleront l'avion de chasse. Essayer de les détruire. Si on parvient à toucher a mort un hélicoptère à double moteur, on pourra alors pénétrer dans la dernière ère.

Quatrième étape.....TOP SECRET

Règles du jeu

L'avion chasseur est éliminé du jeu s'il heurte un appareil volant ennemi ou bien s'il est touché par un projectile ou un missile ennemi.

Le joueur dispose de trois avions chasseur en début de jeu. Il peut obtenir plus d'avions au fur et à mesure qu'il marque des points.

Conseils pour bien jouer

Les avions ennemis et l'arrière-plan de la scène de bataille se déplaceront toujours dans la direction opposée à la direction de tir de l'avion chasseur. L'ennemi n'attaquera donc jamais par derrière.

Pour détruire les appareils volants ennemis, tels les dirigeables, les bombardiers et les hélicoptères à double moteur, il faudra tirer plus d'une fois. Ne jamais interrompre son tir avant qu'ils disparaissent de l'écran.

Marquage des points

Destruction d'un avion ennemi . . . . . **50** points
Passage à travers une boucle de temps . . . . . **1000** points
Destruction d'un missile . . . . . **500** points
Ramassage d'un parachute . . . . . **500** points
Destruction d'un objet volant non identifié . . . . . **500** points

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.
Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.
Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1983 Konami

Konami®

RC703–XO4

Printed in Japan