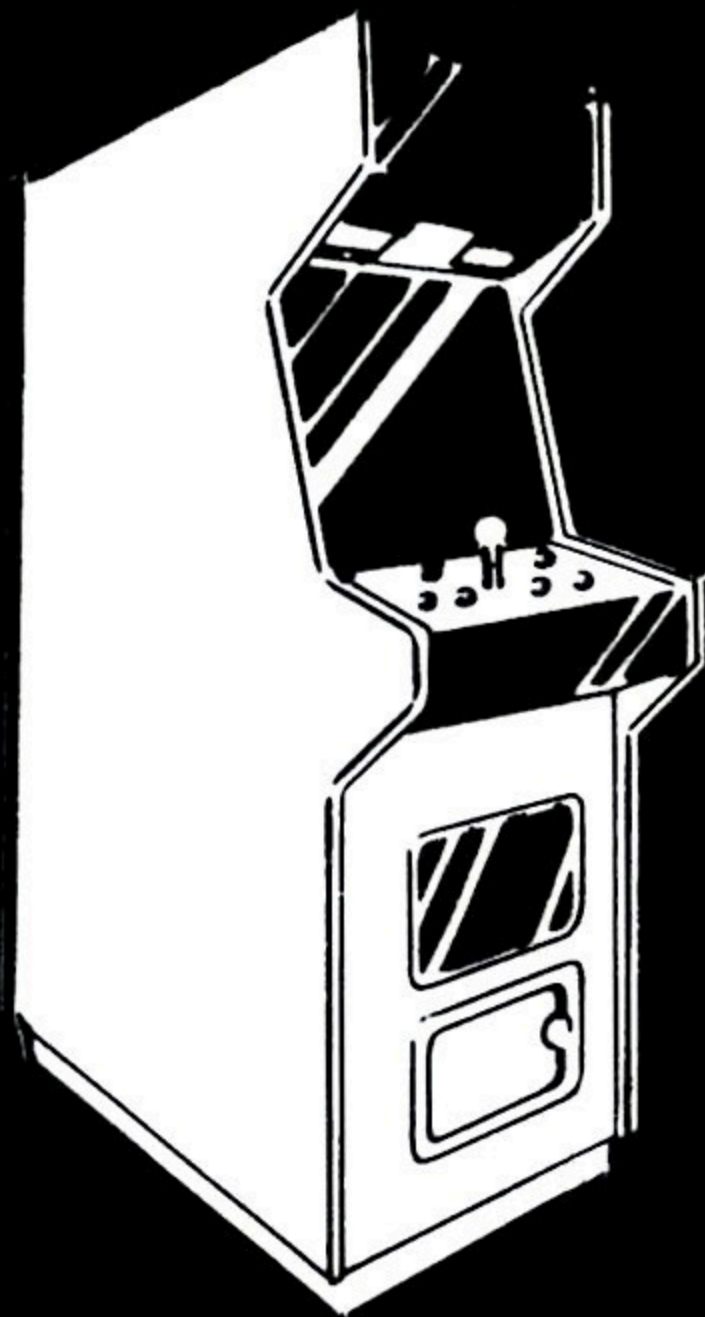


ELECTROCOIN



TIME SOLDIER

Loading Instructions

Amiga 500

Switch your computer off.
Disconnect the external disc drive.
Insert disk A in the internal disc drive.
Switch the computer back on.
The program will load automatically.

Atari ST

Switch your computer off.
Insert disk A in the internal disc drive.
Switch the computer back on.
The program will load automatically.

Commodore 64 Cassette

Hold down SHIFT and RUN/STOP then play on tape.

Commodore 64 Disk

Type LOAD " * ",8,1

The Story So Far.....

Gylend, conqueror of the galaxies, has turned his might towards Earth, determined to enslave its people.

Yohan and Ben, two of the Seven Earth Commandos penetrate Gylend's stronghold to discover his source of power and destroy him.

Gylend detects their presence, enslaves them and turns five of the commandos instantly into gleaming red balls which are flung into the endless void of time, scattering them forever.

Turning to Yohan and Ben, the only two Earth Commandos left, they hear Gylend's mocking voice, offering one slim chance of salvation and possible victory:

"You have done well to come so far, but can you survive my challenge of time! Find your friends and earn the right to face ME..... (for the planet) . NOW GO !!!"

Gylend banished the two Commando's to the wastes of time to battle his monsters and search for their comrades.

You must guide Yohan or Ben through the past and future. Survive and you will face the final battle with the evil Gylend. Win and free the world.

Gameplay

The player controls each character, left and right or up and down using his joystick. Press joystick fire button to fire weapon.

Each battle ground has a large number of enemies who hold your comrade prisoner for their leader Gylend. Defeat the Guardian up to stage five and rescue your five friends, then confront Gylend for the final battle.

To rescue your enslaved comrades past through all three stages of an era, defeat the enemy, enter the middle Bosses domain. The 'D-Scanner' will tell you which era your next comrade is located. Enter the Time Tunnel and hope that it takes you to the required location. Once the Boss Monsters and the Guardian are destroyed in each era your comrade is saved.

Battle Ground Era's

Primitive Era	World War III
Ancient Roman Era	Future World
Medieval Japan	Gylend's Domain

Special Weapons and Bonus Items

Items can be collected from dead enemies. More skill and fire-power is needed to destroy some of the later boss Guardians.

'Special Weapons' items will boost the players normal fire-power. If two or three of a similar weapon is collected the power will be boosted for that particular weapon. Weapons charge reduce every time the weapon is fired.

a. Tri-Shoot

1st. Shooting in 3 separate directions.

2nd. Distance of shot across screen will be extended.

3rd. The shots will bounce all round the screen.

b. Missile

1st. A projectile that can fly over obstructions.

2nd. The distance the missiles fly will increase.

3rd. The missiles will be more powerful - (This is the most powerful weapon).

c. Laser

1st High power laser beam.

2nd. The width of the beam widens and the power increases.

3rd. The beam widens to its largest width and becomes very powerful.



'Bonus items'

a. Speed-Up

Increases manoeuvrability and reaction.

b. Power-Up

Makes weapons automatic, and the player can survive certain attacks
Power-up will run out when weapon charge expires.



Status & Scoring

a. 'D-Scanner'

Shows era player should head for to rescue his comrade. When player has reached the correct era the scanner will flash. (On the Commodore 64/128 version this will flash Blue and White once located).

b. 'Energy Bar'

Shows special weapons energy remaining and the amount of time it will last.

Tips

* Try and collect 'Special Weapon' items of the same type to achieve most effective configuration.

* Try and find the weak spot of each Boss or Guardian and find a safe spot to sit and fire at them.

*The player will find that he can become well armed and highscoring by mapping the game out and locating all the bonuses and weapons.

(Amiga owners will find that their version has more 'Bonus' items and other features located round each level, sometimes having to shoot background objects to find them).

© SNK Corporation / Electrocoin

Instructions de chargement

Amiga 500

Eteindre votre ordinateur.

Débrancher l'unité de disque externe.

Introduire la disquette 'A' dans l'unité de disque interne.

Remettre en marche l'ordinateur.

Le programme se chargera automatiquement.

Atari ST

Eteindre votre ordinateur.

Introduire la disquette 'A' dans l'unité de disque interne.

Remettre en marche l'ordinateur.

Le programme se chargera automatiquement.

Commodore 64 Cassette

Appuyer sur SHIFT et RUN/STOP pour mettre en marche la cassette.

Commodore 64 Disquette

Taper LOAD "*",8,1

L'histoire jusqu'ici

Gylend, le conquérant des galaxies, a tourné son regard vers la Terre. Il a décidé de réduire en esclavage les terriens.

Yohan et Ben, deux des Sept Commandos Terriens, réussissent à s'infiltrer à l'intérieur du bastion de Gylend, dans le but de découvrir la source de sa force et de le détruire.

Gylend les découvre, les asservit et transforme sur le champ cinq d'entre eux en boules rouges brillantes, qui sont lancées dans le vide infini du temps, les séparant à tout jamais.

Gylend se tourne vers Yohan et Ben, les deux seuls Commandos Terriens qui restent, et leur offre, d'une voix moqueuse, une faible chance de se sauver et de le battre :

" Vous avez été assez malins pour arriver jusqu'ici, mais pourrez-vous résister au défi du temps !? Retrouvez vos amis et gagnez le droit de m'affronter ... (dans une bataille pour la conquête de la planète). MAINTENANT PARTEZ !!!"

Gylend envoie les deux Commandos dans le désert du temps, où ils doivent affronter des monstres à la recherche de leurs camarades.

C'est à vous de guider Yohan ou Ben dans le passé et dans le futur. Si vous restez en vie vous obtiendrez le droit d'affronter le diabolique Gylend dans une bataille ultime pour sauver la terre.

Le jeu

Le joueur commande chaque personnage, il les fait aller de gauche à droite et de bas en haut, à l'aide de son manche à balai. Appuyez sur le bouton du manche à balai pour faire feu.

Chaque champ de bataille est occupé par un grand nombre de troupes ennemis, qui tiennent votre camarade prisonnier sur l'ordre de leur chef Gylend. Vous devez battre le Gardien jusqu'au niveau cinq, et libérer vos cinq amis, puis affronter Gylend.

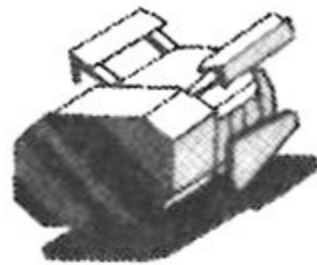
Pour libérer vos camarades asservis, vous devez traverser tous les stades d'une ère, vaincre l'ennemi, et entrer dans le domaine du Chef du milieu. Le 'D-Scanner' vous indiquera l'ère où se trouve le prochain camarade à libérer. Entrez dans le Tunnel du Temps, dans l'espoir que celui-ci vous conduira à l'endroit désiré. Une fois les Monstres Chefs et le Gardien détruits dans chaque ère, votre camarade sera libéré.



A



B



C

'Les objets bonus'

a. Accélération (Speed-up)

Augmente la manoeuvrabilité et la réaction.

b. Chargement (Power-up)

Rend les armes automatiques. Le joueur est capable de résister à certaines attaques. Le chargement prendra fin lorsque les munitions de l'arme seront toutes utilisées.

Les ères du Champ de bataille

L'ère primitive

L'ère de la Rome antique

Le Japon médiéval

La Troisième Guerre Mondiale

Le Monde du futur

Le Domaine de Gylend

Les armes spéciales et les objets bonus

Certains objets peuvent être pris à des ennemis morts. Pour détruire certains des Gardiens chefs rencontrés par la suite, il est nécessaire d'être en possession de plus d'expertise et d'une plus grande puissance de feu.

Les Armes Spéciales augmenteront la puissance de feu de base du joueur. Si deux ou trois armes semblables sont prises, la puissance de cette arme sera augmentée. La charge d'une arme est réduite à chaque fois que l'arme est utilisée.

a. Tri-shoot

1er. Tire dans trois directions différentes.

2ème. La portée du tir sera augmentée à l'écran.

3ème. Les coups rebondiront dans tout l'écran.

b. Missile

1er. Un projectile capable de passer par dessus les obstacles.

2ème. La portée des missiles sera augmentée.

3ème. Les missiles seront plus puissants. (C'est l'arme la plus puissante).

c. Laser

1er. Un rayon laser très puissant.

2ème. La largeur du rayon s'étend et sa puissance augmente.

3ème. Le rayon s'étend à sa largeur maximum et devient extrêmement puissant.



A



B

Le statut et les scores

a. 'D-Scanner'

Indique l'ère que le joueur doit choisir pour libérer son camarade. Lorsque le joueur est arrivé à l'ère en question, le scanner clignotera. (Sur le Commodore version 64/128, il y aura un clignotement bleu et blanc une fois que l'ère aura été trouvée).

b. 'Energy Bar'

Indique l'énergie qui reste dans les armes spéciales, et le temps dont vous disposez pour utiliser cette énergie.

Indices

* Essayez de prendre des armes spéciales de même type, afin d'obtenir la configuration la plus efficace.

* Essayez de découvrir le point faible de chaque Chef ou Gardien. Essayez de trouver un endroit sûr d'où vous pourrez tirer sur eux.

* Le joueur découvrira qu'il peut obtenir beaucoup d'armes et réussir un grand score en établissant un plan du jeu, et en localisant tous les bonus et toutes les armes.

(Ceux qui possèdent un Amiga découvriront que leur version du jeu contient plus d'objets bonus, ainsi que d'autres éléments, à chaque niveau. Il sera parfois nécessaire de tirer sur les objets qui font partie du décor, pour découvrir ces éléments.)

Ladeanweisungen:

Amiga 500

Den Computer ausschalten.
Das externe Laufwerk entfernen.
Diskette A in das interne Laufwerk einlegen.
Den Computer wieder einschalten.
Das Programm wird automatisch geladen.

Atari ST

Den Computer ausschalten.
Diskette A in das interne Laufwerk einlegen.
Den Computer wieder einschalten.
Das Programm wird automatisch geladen.

Commodore 64 - Kasette

SHIFT-Taste und RUN/STOP heruntergedrückt halten, dann PLAY auf dem Kassettenrecorder drücken.

Commodore 64 - Diskette

LOAD "*",8,1 eingeben.

Die bisherige Geschichte

Gylend, Eroberer der Galaxis, hat seine Übermacht auf die Erde konzentriert und ist entschlossen, ihre Menschen zu seinen Sklaven zu machen.

Yohan und Ben, zwei von den sieben Erdkommandos dringen in Gylends Festung ein. Sie wollen versuchen, die Quelle seiner Übermacht herauszufinden und ihn zu vernichten.

Gylend entdeckt ihre Anwesenheit, macht sie zu Sklaven und verwandelt fünf der Erdkommandos auf der Stelle in funkelnde rote Bälle, die in die endlose Zeitleere geschleudert werden, auf immer versprengt.

Dann wendet Gylend sich Yohan und Ben zu, den beiden übriggebliebenen Erdkommandos. Sie vernehmen seine spöttische Stimme, mit der er ihnen eine winzige Überlebenschance bietet, vielleicht sogar den Sieg:

"Ihr habt Euch soweit gut bewährt, könnt ihr aber meine Herausforderung der Zeit überleben? Findet Eure Freunde und verdient Euch damit das Recht, mich zu konfrontieren(im Kampf um den Planeten). GEHT JETZT LOS!!!"

Gylend verbannt Yohan und Ben ins Brachland der Zeit, wo sie gegen Ungeheuer kämpfen müssen, um ihre Kameraden zu finden.

Der Spieler muß Yohan und Ben durch die Vergangenheit und Zukunft führen. Überlebt er, steht ihm der Endkampf gegen den bösen Gylend bevor. Besiegt er ihn, befreit er die Welt.

Das Spiel:

Der Spieler lenkt jede Figur mit dem Joystick nach links oder rechts, nach oben oder unten. Der Feuerknopf des Joysticks wird zum Abfeuern der Waffen betätigt.

Auf jedem Schlachtfeld gibt es eine große Anzahl von Feinden, die die Kameraden im Auftrag ihres Führers Gylend gefangenhalten. Der Spieler bekämpft die Wächter bis zu Stufe 5 und rettet seine fünf Freunde, dann stellt er sich dem Endkampf gegen Gylend.

Zur Rettung der versklavten Kameraden passiert der Spieler alle drei Phasen eines Zeitalters, besiegt den Feind und betritt die Domäne der mittleren Bosse. Der 'D'-Scanner gibt an, in welchem Zeitalter sich der nächste Kamerad befindet. Der Spieler betritt den Zeittunnel in der Hoffnung, daß er ihn am gewünschten Ort herausbringt. Sobald die Boss-Ungeheuer und der Wächter in jedem Zeitalter vernichtet sind, ist der Kamerad gerettet.

Die Zeitalter des Schlachtfeldes:

Primitives Zeitalter

Römische Antike

Mittelalterliches Japan

Der 3. Weltkrieg

Die zukünftige Welt

Gylends Domäne

Sonderwaffen und Prämien:

Es können von den toten Feinden 'Prämien' eingesammelt werden. Größere Fertigkeiten und mehr Schußkraft werden verlangt, um manche der späteren Boss-Wächter zu vernichten.

'Sonderwaffen' erhöhen die normale Schußkraft der Spieler. Werden zwei oder drei ähnliche Waffen einkassiert, wird damit die Schußkraft dieses Waffentyps gesteigert. Die Ladung verringert sich mit jedem abgegebenen Schuß.

a. Tri-Shoot

1. Schießt in drei verschiedene Richtungen.
2. Schußentfernung über den Bildschirm wird verlängert.
3. Die Schüsse fliegen kreuz und quer über den Bildschirm.

b. Rakete

1. Ein Geschöß, das über Blockierungen fliegen kann.
2. Die von den Raketen zurückgelegte Entfernung steigt.
3. Die Raketen werden schußkräftiger - (sie sind die mächtigsten Waffen).

c. Laser

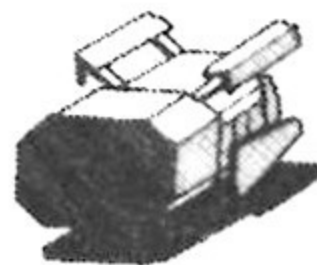
1. Leistungsstarker Laserstrahl.
2. Der Strahl wird breiter, die Schußkraft steigt.
3. Der Strahl erreicht seine größte Breite und wird äußerst vernichtend.



A



B



C

'Prämien':

a. Speed-Up

Steigert Manövrierbarkeit und Reaktion

b. Power-Up

Macht Waffen automatisch, und der Spieler kann bestimmte Attacken überleben. Power-Up geht aus, wenn die Waffenladung zu Ende geht.



A



B

Status und Zählen:

a. 'D-Scanner'

Zeigt das Zeitalter an, in das sich der Spieler zur Rettung seines Kameraden begeben soll. Hat der Spieler das richtige Zeitalter erreicht, blinkt der Scanner. (Auf der Commodore-Version 64/128 blinkt er dann blau und weiß).

b. 'Energieleiste'

Zeigt übrigbleibende Energie der Sonderwaffen an und wie lange sie noch anhalten wird.

Hinweise:

- * Der Spieler sollte versuchen, 'Sonderwaffen' desselben Typs zu sammeln, um die wirksamste Konfiguration zu erzielen.
- * Der Spieler sollte den Schwachpunkt jedes Bosses oder Wächters zu finden versuchen und eine sichere Stelle, von der er auf diese abfeuert.
- * Der Spieler wird entdecken, daß er sich gut bewaffnen und eine hohe Punktzahl erreichen kann, indem er das Spiel gut ausplant und alle Prämien und Waffen ortet.

(Amiga-Anwender werden feststellen, daß ihre Version mehr Prämien und andere Features auf jedem Level enthält, sie müssen jedoch manchmal Hintergrundobjekte abschießen, um diese zu finden).

Electrocoin Software

Now exclusively offers all purchasers of its software a chance to own an original 'Top Flash' used on top of actual arcade machines as an collectors item.

Complete, in block capitals, and send voucher, with a first class stamp to the address below. You will also be kept up to date on our latest release.

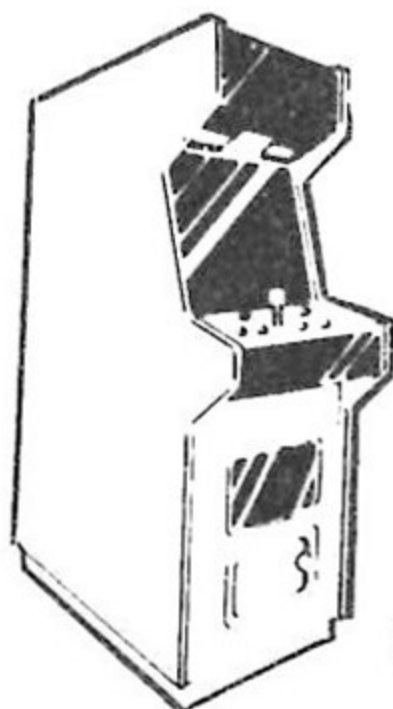
NAME _____

ADDRESS _____

_____ POSTCODE _____

AGE _____ MACHINE _____

Please send to : Electrocoin Software, Advance House,
186 Brent Cresnet London NW10 7XR
Tel (01) 965 8705 Fax (01) 965 8240



← **TOP FLASH**



(c) SNK Corporation / Electrocoin 1990

