

# DEAD ON TIME

## ENGLISH

### THE GAME

Your goal is to last as long as possible in ARCADE mode, or score as much as possible in the SCORE CHALLENGE mode. Shooting an entire wave will drop a CAPSULE of the same colour as the wave. Collect the CAPSULE for a 3 second time extension. Collect 3 of the same colour in a row to trigger the BULLET FIELD. The BULLET FIELD allows you to absorb enemy bullets of the same colour for an 8 second time extension. The BULLET FIELD lasts for 10 seconds.

Being shot by a bullet you cannot absorb costs 2 seconds. Colliding with an enemy or a super bullet costs 5 secs. The time modifiers apply to game time in Arcade mode and to the run time of the Bullet Field in Score Challenge mode. An active Bullet Field also boosts the score MULTIPLIER. Starting a new field doubles the MULTIPLIER. Absorbing a bullet increases it by one. MULTIPLIERS stack if a new Field starts while a Field is already active.

As you shoot enemies, your gun POWER meter increases. When the meter reaches a new colour segment, your gun will gain a higher rate of fire. Collisions with enemies will reduce the meter by a whole segment. Being shot by a bullet you cannot absorb will reduce the meter by half a segment.

### CONTROLS

Use a joystick or keys Q, A, O, P and SPACE or simply cursor keys and SPACE.

## FRANCAIS

### LE JEU

Votre objectif est de survivre le plus longtemps possible en mode ARCADE ou marquer le plus de points en mode SCORE CHALLENGE. En détruisant une vague d'ennemis, une CAPSULE de la couleur de celle-ci est libérée. Récupérez-la pour gagner 3 secondes. Récupérez 3 capsules de la même couleur à la suite pour déclencher un CHAMP DE FORCE. Il vous permet d'absorber les tirs des ennemis de la même couleur pour gagner 8 secondes. Le CHAMP DE FORCE dure 10 secondes.

Être touché par un tir que vous ne pouvez pas absorber coûte 2 secondes. Percuter un ennemi ou un super tir coûte 5 secondes. Ces pénalités impactent le temps de jeu en mode Arcade et la durée du champ de force en mode Score Challenge. Un champ de force actif booste le MULTIPLICATEUR de points. Démarrer un nouveau champ de force double le MULTIPLICATEUR. Absorber un tir l'augmente d'une unité. Les MULTIPLICATEURS se cumulent si un champ de force démarre alors qu'un autre est toujours actif.

Toucher des ennemis augmente votre jauge de PUISSANCE DE TIR. Lorsque la jauge atteint un nouveau segment de couleur, votre arme gagne en puissance de tir. Entrer en collision avec un ennemi réduit la jauge d'un segment complet. Être touché par un tir que vous ne pouvez pas absorber réduit la jauge d'une moitié de segment.

### CONTRÔLES

Utilisez une manette, les touches Q, A, O, P et ESPACE ou simplement les touches de curseur et ESPACE.