

# Choplifter™

---



SEGA®

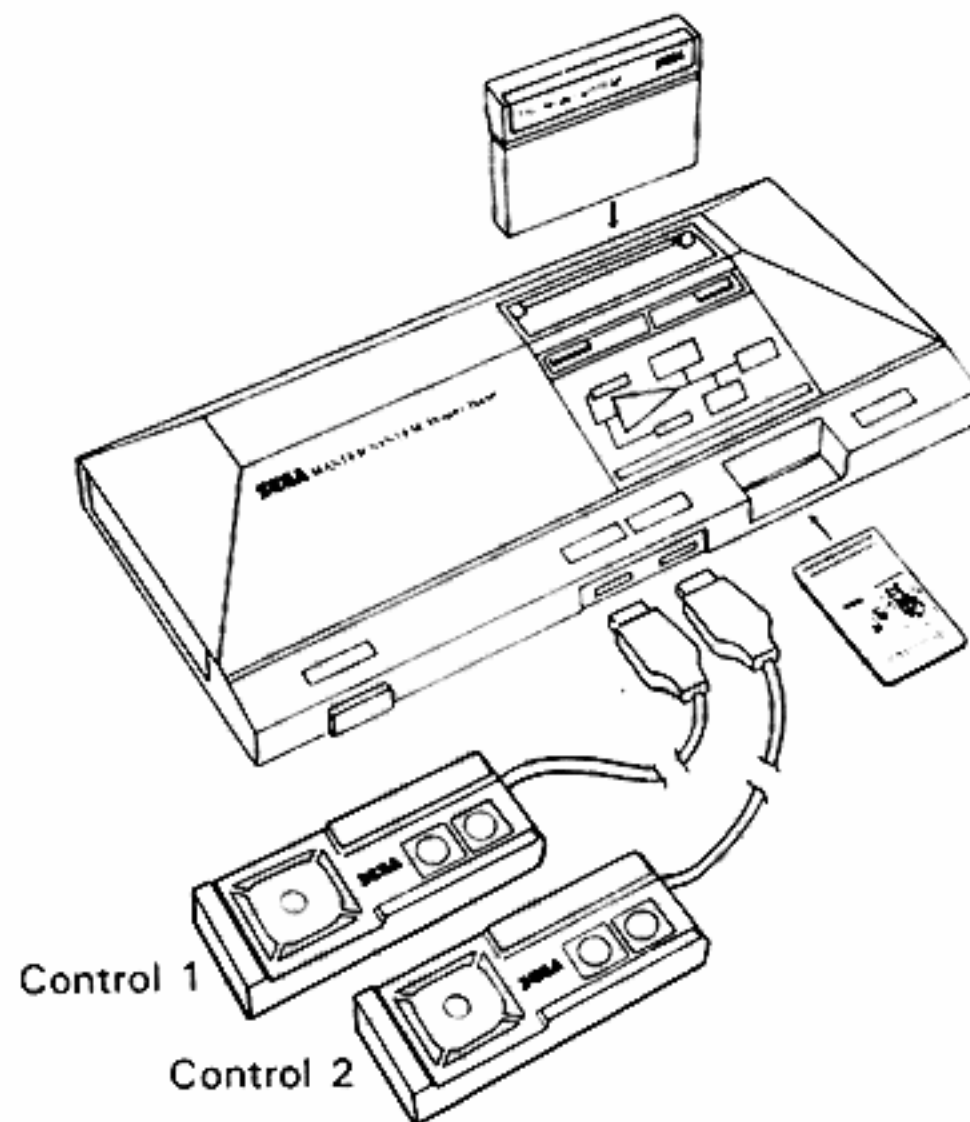
## DEMARRAGE

- ① L'interrupteur de mise en route doit être sur la position OFF.
- ② Insérez votre cartouche CHOPLIFTER dans la console (voir illustration ci-dessous) en suivant les indications données dans votre manuel d'instructions du système SEGA.
- ③ L'interrupteur de mise en route doit se trouver maintenant sur la position ON. Si rien n'apparaît sur votre écran, vérifiez que la cartouche est bien dans son logement et recommencez la procédure.

**IMPORTANT:** quand vous insérez ou retirez une cartouche de la console, cette dernière doit être sur la position OFF.

Pour un seul joueur: appuyer sur LE BOUTON D'ENVOI DE LA MANETTE DE JEUX 1.

Pour deux joueurs: appuyer sur LE BOUTON D'ENVOI DE LA MANETTE DE JEUX 2.



## VOUS ET VOS ENNEMIS

### HAWK Z

Vous tenez le rôle du sauveur d'otages et aux commandes de votre hélicoptère HAWK Z, vous êtes investi d'une mission périlleuse. Les otages qui s'agitent au-dessous de vous, sont ceux que vous devez sauver.



### JAGAR 1 TYPE TANK

Le tank ennemi, capable de vous intercepter, contrôle les baraques et les cavernes où sont retenus les otages. Du sol, il tire sur HAWK Z aussi, ne volez pas à trop basse altitude!



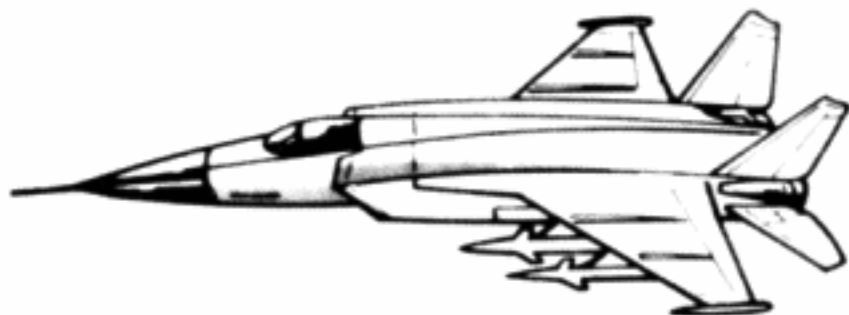
### BIG SHARK

Un bateau de guerre super équipé garde les otages et quand il tire sur HAWK Z, il rate rarement sa cible.



### BAT MRII

Cet avion de combat hyper rapide est un ennemi redoutable.



En sus, de nombreux autres adversaires vont faire rage pendant le combat, tels le fusil antiaérien, les missiles et les véhicules pneumatiques.

Les 64 otages qui vous font des signes désespérés, vous attendent.

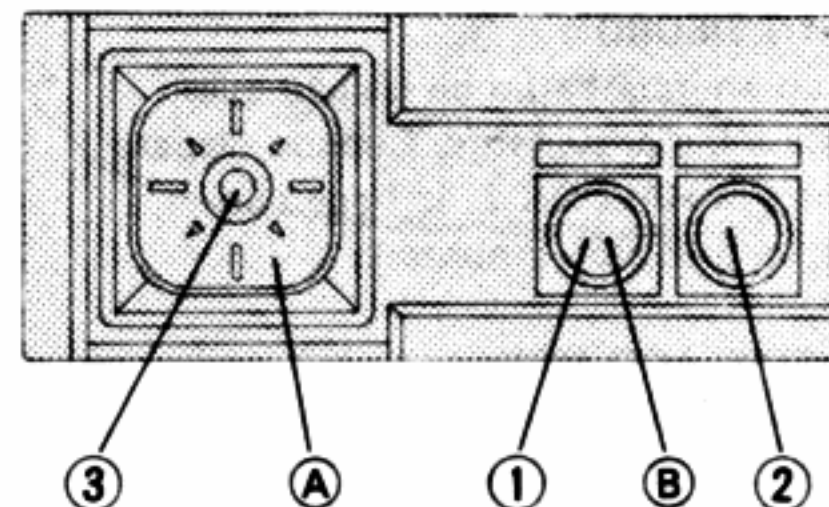
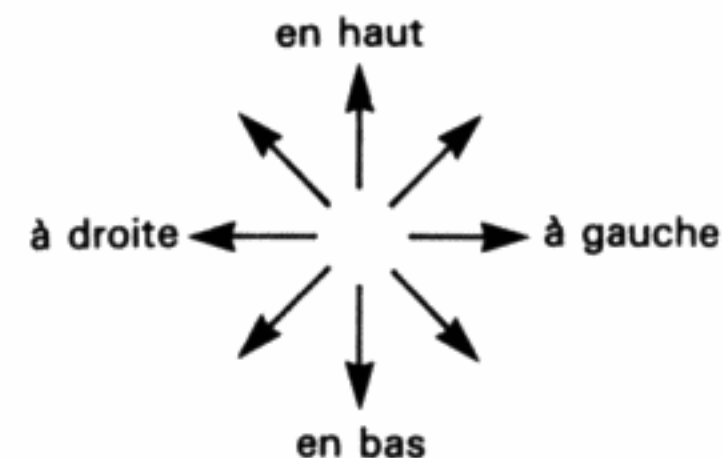


## PRENDRE LE CONTROLE

L'illustration ci-dessous vous montre les points de contrôle sur la manette de jeux de votre système SEGA.

Tout au long des instructions, nous utiliserons les expressions et le vocabulaire qui sont précisés comme suit:

- Ⓐ CONTROLE DE DIRECTION
- Ⓑ Touche de départ
- ① Touche d'envoi
- ② Changement de direction
- ③ Manoeuvres HAWK Z



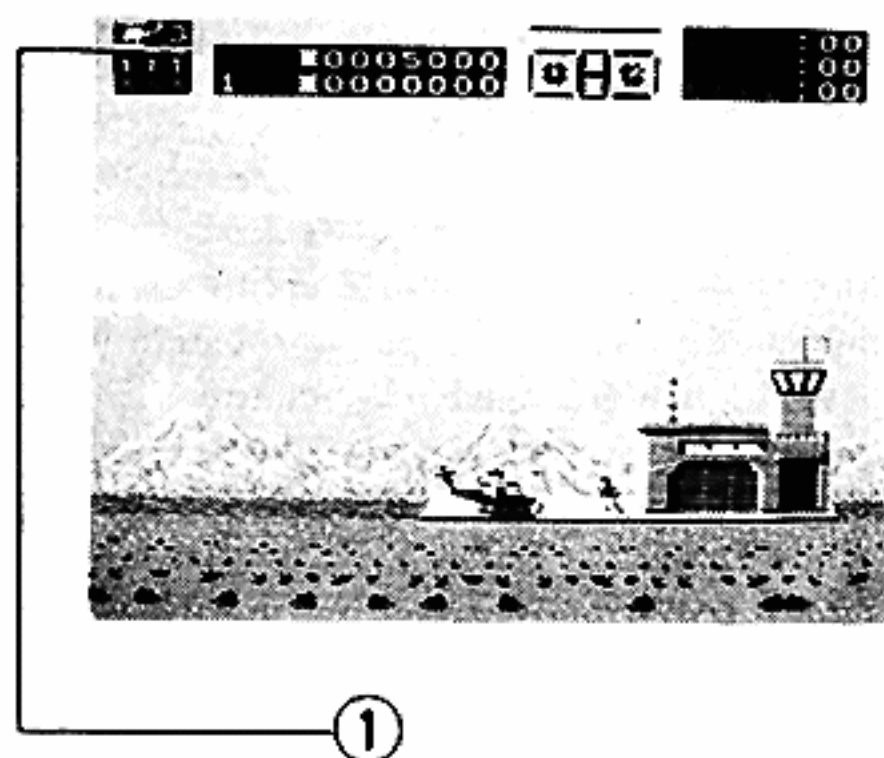
## L'ACTION

A la tête d'une super brigade d'intervention, vous avez la responsabilité de secourir des otages. Vous avez la charge et le devoir de sauver des centaines de personnes et de les ramener sains et saufs. Sous le feu et la mitraille, aux commandes de votre hélicoptère HAWK Z, vous prenez tous les risques pour vous poser là où on vous attend désespérément. Sur chaque site, 64 otages impatients et plein d'espoir. Seulement votre hélicoptère ne peut contenir à chaque voyage que 16 passagers. Aussi, il faut jouer au plus serré pour les sortir de là avec un minimum de dégâts. Si vous réussissez à en rapatrier successivement 40 sur les 64, votre mission continue, de plus belle, sur un autre site où l'ennemi est encore plus menaçant. 2 joueurs, appuyez sur le bouton 2  
1 joueur, appuyez sur la touche de départ 1



## SELECTION DE LA MANCHE DESIREE

Pendant l'affichage du titre, déplacer le levier de commande de direction (DIRECTION CONTROLLER) de l'unité de commande 1 (CONTROL PAD 1) dans l'ordre suivant: haut, bas, gauche et droite, de façon à ce que l'affichage de sélection de manche (ROUND SELECT) apparaisse sur l'écran. Déplacer le levier de commande de direction (DIRECTION CONTROLLER) vers le haut/bas, afin de sélectionner l'une des manches 1 à 6, puis commencer le jeu.

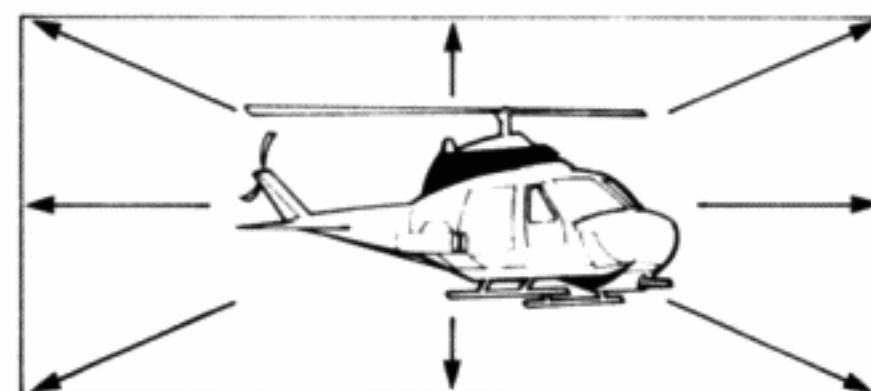
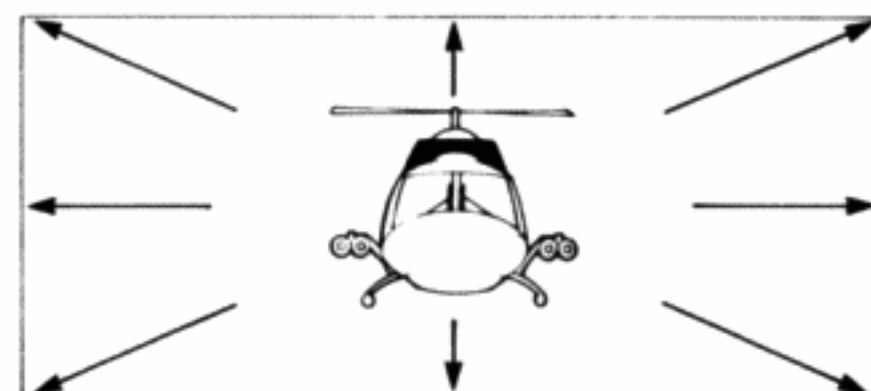
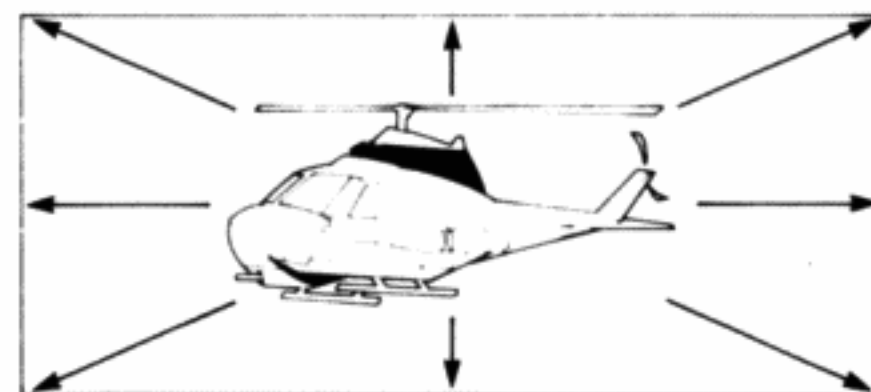


## HAWK Z se pilote dans 8 directions

En utilisant LE CONTROLE DE DIRECTION vous pouvez effectuer 8 manoeuvres différentes.

Tandis que vous Xetes dans les airs, il peut être incliné de façon à pouvoir détruire aussi bien vos ennemis au sol que ceux qui se trouvent sur la mer.

**REMARQUE:** Ne vous laissez pas gagner par trop d'enthousiasme, restez vigilant. De même, évitez de percuter le sol, la collision vous serait fatale.



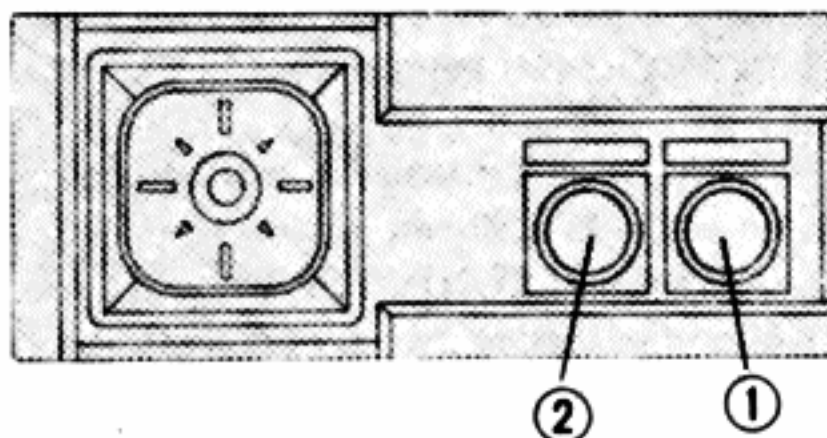


## CHANGEMENT DE DIRECTION (①)

- En appuyant sur le bouton 2 à droite sur la manette de jeux, vous intervenez sur les déplacements en avant de votre hélicoptère.
- En continuant à appuyer sur le bouton, HAWK Z modifie sa trajectoire de la droite vers la gauche (DROITE → GAUCHE) ou de la gauche vers la droite (GAUCHE → DROITE). Une brève poussée sur le bouton permet de changer sa direction de la droite vers l'avant (DROITE → AVANT) ou de la gauche vers l'avant (GAUCHE → AVANT) ou encore de l'avant vers la gauche (AVANT → GAUCHE) et de l'avant vers la droite (AVANT → DROITE).

## LES ARMES (②)

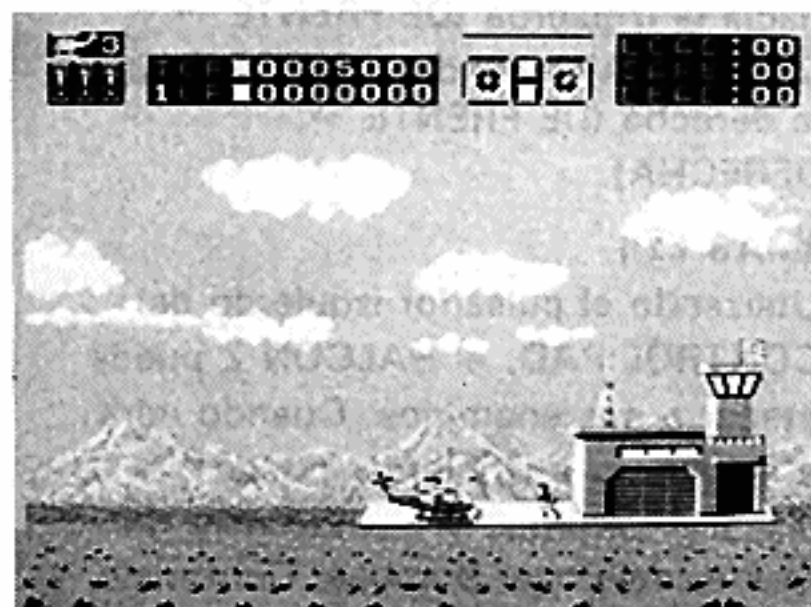
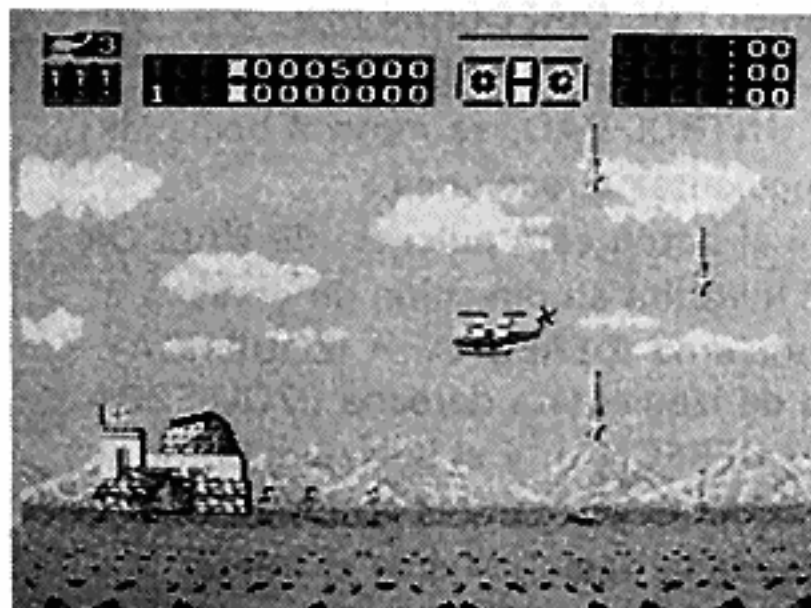
- En appuyant sur le bouton 1 à gauche sur la manette de jeux, HAWK Z passe à l'attaque.
- Face à la droite ou à la gauche, il peut tirer des projectiles et droit devant il peut lâcher des bombes. Manoeuvrez intelligemment, et mettez à profit ces armes qui vous seront d'une grande utilité.



## MANQUE. VOUS RECOMMENCEZ

Un nouveau jeu et 3 nouveaux HAWK Z. Attention, le jeu prend fin si vos 3 hélicoptères sont détruits et si par votre faute, 25 ou plus de 25 otages sont perdus.

Vous recevez trois HAWK Z supplémentaires chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle région.



## LA SCENE DU SAUVETAGE

- Les champs de bataille se trouvent aussi bien sur terre, sur mer ou dans les cavernes comme le montre l'écran qui bouge de droite à gauche, Cependant, à chaque fois, la scène que vous avez sous les yeux n'est qu'une partie de l'ensemble.
- L'écran se déplace en simultané avec les déplacements de HAWK Z. Faites attention aux positionnements de l'ennemi car vous devez assurer le sauvetage des 4 baraques où sont réfugiés les otages!
- Dans ce jeu, la bataille se situe en trois lieux différents: le sol, la mer et les cavernes.
- Chaque fois que vous vous trouvez dans une nouvelle situation, vous obtenez trois nouveaux HAWK Z.
- Au fur et à mesure que le jeu avance, les attaques de vos adversaires se font plus redoutables et votre mission devient plus dangereuse.
- Le jeu continue tant que vous avez encore des HAWK Z. Il vous faut aussi avoir sauvé dans chaque cas de figure au moins 40 otages. De cette manière, le jeu peut continuer indéfiniment.

## LE RESULTAT

Destruction d'un JAGUAR, type 1  
(tank)..... 100 points  
Destruction d'un BIG SHARK  
(bateau de guerr)..... 100 points  
Destruction d'un BAT MRll  
(avion de combat) ..... 100 points  
Destruction d'un GOBLIN  
(mine aérienne) ..... 100 points  
Sauvetage d'un otage ..... 200 points

(Le sauvetage collectif vous fait gagner  
200 points pour le 1er, 400 points pour  
le 2ème, 600 points pour le 3ème...  
ainsi de suite jusqu'à un maximum de  
3200 points.)

## LES POINTS DE BONUS

Quand vous changez de scène, les  
points de bonus sont calculés comme  
suit:

40 moins le nombre des otages perdus  
× 100 points plus le nombre  
d'hélicoptères qui restent × 1000  
points.

## LE SPECIAL BONUS

40 otages sauvés vous font gagner le  
SPECIAL BONUS qui vaut 100 000  
points.

## CONSEILS PRATIQUES

Si vous êtes placé sur la droite ou sur  
la gauche, vous tirez sur les cibles qui  
sont dans les airs ou au sol. Placé droit  
devant, vous lâchez des bombes sur le  
tank en appuyant sur le bouton d'envoi.

Si en volant vous gardez un angle  
incliné, vous pouvez sans discontinuer  
détruire vos ennemis sur terre et sur  
mer.

Essayez d'atterrir le plus près possible  
des baraques. Moins les otages ont de  
distance à parcourir pour venir vous  
retrouver, plus ils ont de chance de  
s'en sortir.

Quand vous approchez d'une ile, tirez  
un coup en l'air (sans toucher d'otage)  
pour leur faire savoir que vous arrivez.

Le but du jeu, c'est d'abord de sauver  
des otages, alors concentrezvous avant  
tout sur les rescapés plus que sur vos  
ennemis.



**SEGA®**

Printed in Japan