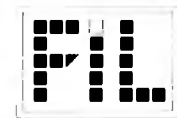


**T07<sup>TM</sup> / M05 / T09**

---

**CHOPLIFTER<sup>TM</sup>**



FRANCE IMAGE LOGICIEL

**THOMSON**

# CHOPLIFTER<sup>TM</sup>

## MISE EN ROUTE DU SYSTÈME

- Reliez votre téléviseur couleur à votre micro-ordinateur.
- Branchez vos manettes de jeu à l'arrière de ce dernier.
- Placez la cartouche de jeu dans le logement du micro-ordinateur prévu à cet effet.
- Mettez en route dans l'ordre :
  - le téléviseur,
  - l'unité centrale.

Selon le micro-ordinateur que vous possédez, vous verrez apparaître sur l'écran :

- soit directement la page en-tête du jeu,
- soit un menu : appuyez sur la touche correspondant au jeu. La page en-tête de ce dernier s'affichera.

### IMPORTANT :

Si à la suite d'une fausse manœuvre, le clavier de l'unité centrale n'est plus utilisable (touches sans effets), agissez alors sur la commande "Initialisation Programme", et recommencez.

CHOPLIFTER est un hélicoptère envoyé en mission commando pour porter secours à des otages retenus en territoire ennemi.

## LE JEU

Vous disposez de la manette de jeu pour piloter l'hélicoptère qui a pour objectif de libérer les 64 otages maintenus prisonniers dans quatre baraquements et de les ramener à la base.

La capacité de l'hélicoptère étant limitée à 16 passagers, ce dernier doit faire plusieurs aller-retour entre le territoire ennemi et la base.

Certains otages échappés de leur baraquement peuvent courir à la rencontre de l'hélicoptère. Les autres sont

bloqués dans leur bâtiment ; l'hélicoptère doit faire une brèche dans ce dernier pour leur permettre d'en sortir.



Les obstacles à votre mission sont :

- les **TANKS** : Votre seule défense est de prendre de l'altitude, de vous placer de face au-dessus de l'attaquant et de larguer des bombes. Les tanks ne peuvent pas traverser la frontière.
  - les **AVIONS** : Ils lancent des missiles air-air ou air-sol. Vous pouvez les détruire à partir de l'hélicoptère placé de profil. Les avions ne peuvent pas traverser la frontière.
  - les **DRONES** : Ce sont des "bombes volantes" qui vous suivent jusqu'à la base. A niveau élevé, elles peuvent atteindre une cible au sol. Vous pouvez les détruire à partir de l'hélicoptère placé de profil.
- La difficulté de la mission croît avec le nombre des voyages effectués.

## DÉMARRAGE DU JEU

La page d'en-tête logiciel est affichée. Appuyez sur le bouton **ACTION** de la manette de jeu.

## COMMANDE DE L'HÉLICOPTÈRE

Les huit positions de la manette servent à commander le déplacement de l'hélicoptère.

Le bouton **ACTION** a trois fonctions :

- Une pression de courte durée déclenche le tir quand l'hélicoptère a quitté le sol.
- Une pression de moyenne durée fait tourner l'hélicoptère de 90 degrés.
- Une pression de longue durée fait tourner l'hélicoptère de 180 degrés.

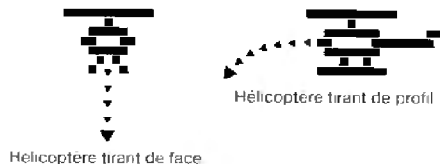
## ORIENTATION DU TIR

L'orientation du tir est fonction de la position de l'hélicoptère à l'écran :

- en piqué si l'hélicoptère est face au joueur,
- dans l'axe de la cible si l'hélicoptère se présente de profil au joueur.

Nota : Pour créer une brèche dans le baraquement, placez l'hélicoptère de profil et tirez.

Attention : Une fois la brèche ouverte, cessez de tirer pour ne pas tuer les otages qui sortent du baraquement.



## SCORES

Vous connaissez à tout moment l'état d'avancement de votre mission :

- compteur rouge : nombre d'otages morts
- compteur jaune : nombre d'otages dans l'hélicoptère
- compteur vert : nombre d'otages sauvés déposés à la base.

## INTERRUPTION DU JEU

A tout moment vous pouvez interrompre la partie en appuyant sur la touche STOP.

Appuyez sur cette même touche pour reprendre la partie.

# CHOPLIFTER™

## STARTING UP THE SYSTEM

- Connect your colour TV to the microcomputer
- Plug the joystick unit into the rear of the computer.
- Insert the game cartridge into the slot provided on your computer.
- Switch on in the following order:
  - The TV set;
  - The central unit.

Depending on the model of micro-computer you have, one of the following will appear on the screen

- The title-page of the game
- A menu: Select the game's option - the game title-page will now appear.

### IMPORTANT NOTE:

If by chance you press the wrong key and the keyboard of your central unit is neutralised (nothing happens when you press the keys) use the "RESET" command and start again.

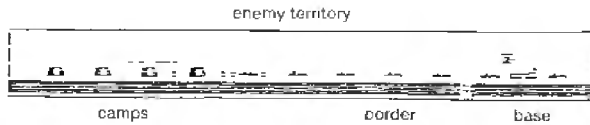
CHOPLIFTER is a helicopter sent on a commando mission to rescue hostages held on enemy territory.

## THE GAME

The joystick is used to pilot the helicopter. The aim of the game is to rescue the 64 hostages held prisoner in four camps, and bring them back to base.

The helicopter can carry a maximum of 16 passengers. It therefore has to make several return trips between enemy territory and the base. Sometimes hostages can escape from their camp and run to meet the helicopter. Otherwise, they are confined

to the camp and the helicopter has to break in to let them out.



During the mission you will meet the following obstacles:

- The **TANKS**: Your only defence is to increase your altitude, position yourself head-on over your attackers and drop bombs.

Tanks cannot cross the border.

- The **PLANES** : These fire air-to-air or air-to-ground missiles. You can destroy them if your helicopter is positioned sideways-on.

Planes cannot cross the border.

- The **DRONES** : These are "flying bombs" that pursue you to base. They can hit a target on the ground from high altitudes. You can destroy them when your helicopter is positioned sideways-on.

The more trips you make, the harder the mission becomes.

## STARTING THE GAME

With the title-page of the game up on the screen, press the **ACTION** button on the joystick.

## THE HELICOPTER CONTROLS

The eight joysticks positions control the helicopter's movements.

The **ACTION** button has three functions:

- A **SHORT** push is used for firing when the helicopter is in flight.

- A **MEDIUM** push turns the helicopter through 90 degrees.

- A **LONG** push turns the helicopter through 180 degrees.

## LINE OF FIRE

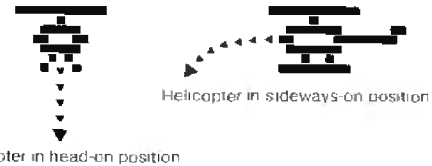
The line of fire depends on the position of the helicopter on the screen:

- Vertical when the helicopter is in head-on position:

- At an angle to the target when the helicopter is sideways-on.

**NOTE:** To break into the enemy camp, position the helicopter sideways-on and fire.

**ATTENTION:** Once you have broken into the camp, stop firing immediately: escaping hostages could be killed.



## SCORE

Your score is updated constantly as the mission progresses:

- the **RED** counter shows the number of hostages killed;

- the **YELLOW** counter shows the number of hostages in the helicopter.

- The **GREEN** counter shows the number of hostages rescued and returned to base.

## INTERRUPTING THE GAME

You can interrupt the game at any stage by pressing the **STOP** key.

Use the same key to start the game again.

# CHOPLIFTER<sup>TM</sup>

## INBETRIEBNAHME DES COMPUTER-SYSTEM

- Schließen Sie den Mikrocomputer an Ihren Fernseher an.
- schließen Sie die Joysticks an dessen Rückseite an.
- Setzen Sie das Programm-Modul in das dafür vorgesehene Fach des Mikrocomputers ein.
- Schalten Sie die Geräte in folgender Reihenfolge ein:
  - den Fernseher
  - die Zentraleinheit.

Auf dem Bildschirm erscheint

- entweder direkt die Titelseite des Spieles
- oder ein Menü: Wählen Sie die dem Spielnamen entsprechende Taste. Es erscheint die Titelseite

### WICHTIGER HINWEIS:

Spricht die Tastatur nach einer Fehlbedienung nicht mehr an (Tasten bleiben ohne Wirkung), muß die Taste "Programminitialisierung" gedrückt werden. Das Spiel beginnt von vorne.

CHOPLIFTER ist ein Hubschrauber, der im feindlichen Gelände gefangen gehaltene Geiseln zurückholen soll.

## DAS SPIEL

Mit dem Joystick können Sie den Hubschrauber steuern, der die 64 Geiseln, die in vier Baracken gefangen gehalten werden, befreien und zur Basis zurückbringen soll.

Da der Hubschrauber nicht mehr als 16 Passagiere auf einmal befördern kann, muß er mehrere Hin- und Rückflüge zwischen der Basis und dem feindlichen Gelände ausführen.

Einige Geiseln können aus ihrer Baracke fliehen und dem

Hubschrauber entgegenlaufen. Die anderen sind in ihrem Gebäude gefangen. Durch einen gezielten schuß aber kann der Hubschrauber die Baracken aufbrechen und die Geiseln befreien.



Ihr auftrag ist es, folgende Hindernisse zu überwinden:

- **PANZER:** Ihre einzige Verteidigung besteht darin, hoch zu fliegen, sich dem Angreifer frontal zu stellen und Bomben abzuwerfen.

Die Panzer können nicht über die Grenze fahren.

- **FLUGZEUGE:** Diese feuern Luft-Luft- oder Luft-Boden-Geschosse ab. Sie können sie vom Hubschrauber aus in seitlicher Position vernichten. Die Flugzeuge können nicht über die Grenze fliegen.

- **DROHNEN:** Dies sind fliegende Bomben, die Sie bis zur Basis verfolgen. Auch aus großen Höhen können sie ein Bodenziel erreichen. Sie können sie vom Hubschrauber aus in seitlicher Position vernichten.

Die Schwierigkeit des Auftrags nimmt mit der Länge der zurückgelegten Strecke zu.

## SPIELBEGINN

Die Titelseite erscheint auf dem Bildschirm und die ACTION-Taste des Joysticks startet den Spielablauf.

## STEUERUNG DES HUBSCHRAUBERS

Die acht Positionen des Joysticks dienen der Steuerung der Hubschrauberbewegungen.

Die ACTION-Taste hat drei Aufgaben:

- Ein kurzer Druck löst den Schuß aus, wenn sich der Hubschrauber in der Luft befindet.

- Ein etwas längerer Druck dreht Hubschrauber um 90 Grad
- Ein langer Druck dreht den Hubschrauber um 180 Grad

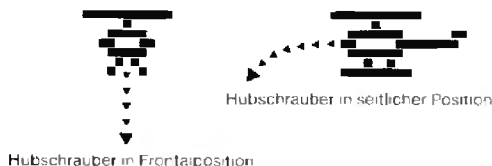
## DREHUNG DER SCHUSSRICHTUNG

Die Schußrichtung ist abhängig von der Hubschrauberposition auf dem Bildschirm:

- abwärts, wenn der Hubschrauber dem Spieler zugewandt ist
- in Zielachse, wenn der Hubschrauber dem Spieler die Seite zuwendet

Hinweis : Um eine Baracke aufzubrechen und die Geiseln zu befreien, den Hubschrauber seitlich stellen und schießen.

Vorsicht ! Wenn die Baracke geöffnet ist, keine weiteren Schüsse abfeuern, um die herauskommenden Geiseln nicht zu verletzen.



## PUNKTZAHL

Die erreichte Punktzahl wird ständig angezeigt:

- roter Zähler: Anzahl der toten Geiseln
- gelber Zähler: Anzahl der Geiseln im Hubschrauber
- grüner Zähler: Anzahl der in der Basis abgesetzten, geretteten Geiseln.

## SPIELUNTERBRECHUNG

Durch Druck auf die Taste STOP kann das Spiel jederzeit unterbrochen werden.

Ein druck auf die gleiche Taste, und das Spiel geht weiter.

## \* RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Ne posez pas vos doigts sur la bande, ou sur les contacts de la cartouche, protégez votre logiciel après usage, évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques.

Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

Le non respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

## \* GARANTIE

La garantie de THOMSON FIL couvre les défauts de fabrication des composants physiques (du support de ce logiciel) et les vices cachés.

Tout logiciel renvoyé par votre revendeur et reconnu défectueux après expertise, sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acquéreur.

Attention : la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français. Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur local.

Toute reproduction directe ou indirecte de cette notice et du logiciel est strictement interdite sous peine de poursuites.

## \* USER ADVICE

Do not touch the tape or the cartridge contacts, take good care of your programs after use, avoid high temperatures, humidity, and magnetic fields.

Do not insert or remove the cartridge unless the computer is switched off.

If this advice is not respected, the guarantee is void.

## \* GUARANTEE

The THOMSON FIL guarantee covers manufacturing defects of hardware components supporting the software, and hidden defects.

All software returned by your dealer and acknowledged after examination to be defective, will be replaced free of charge during a period of 12 months from the date of purchase. Transportation costs are the responsibility of the purchaser.

NOTE : The above guarantee is valid only in FRANCE and for software purchased on FRENCH territory. Other-wise, consult your local dealer.

All direct or indirect reproduction of this document or of the software is strictly prohibited.

## \* ANWENDUNGSHINWEISE

Berühren Sie niemals ein Band oder die Programm-Modul-Kontakte, schützen Sie Ihre Programme, nachdem Sie sie benutzt haben, und vermeiden Sie hohe Temperaturen, Feuchtigkeit und Magnetfelder.

Sie Sollten niemals ein Programm-Modul einlegen oder herausnehmen, solange die Zentraleinheit eingeschaltet ist. Wenn Sie diese Hinweise mißachten, verlieren Sie Ihren Garantieanspruch.

## \* GARANTIE-ERKLÄRUNG

Die THOMSON FIL Garantie erstreckt sich auf Produktionsfehler von Hardware-Komponenten, die von Programmen benutzt werden, sowie versteckte Fehler.

Alle Programme, die Sie Ihren Händler geben, und die dort als fehlerhaft anerkannt werden, werden innerhalb eines Zeitraumes von 12 Monaten nach dem Kaufdatum kostenlos ersetzt. Transportkosten gehen zu Lasten des Käufers.

ANMERKUNG : Die obige Garantieerklärung ist nur in Frankreich und für in Frankreich gekaufte Programme gültig. In allen anderen Fällen, befragen Sie Ihren Händler.

Jede direkte oder indirekte Vervielfältigung von diesem Document oder von Programmen ist strengstens verboten.