

Nintendo®

GAME BOY™

DMG-AC3E-EUR

CHOPLIFTER III

INSTRUCTION
BOOKLET

ocean®



LICENSED BY



Nintendo®

63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, GAME BOY™, AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

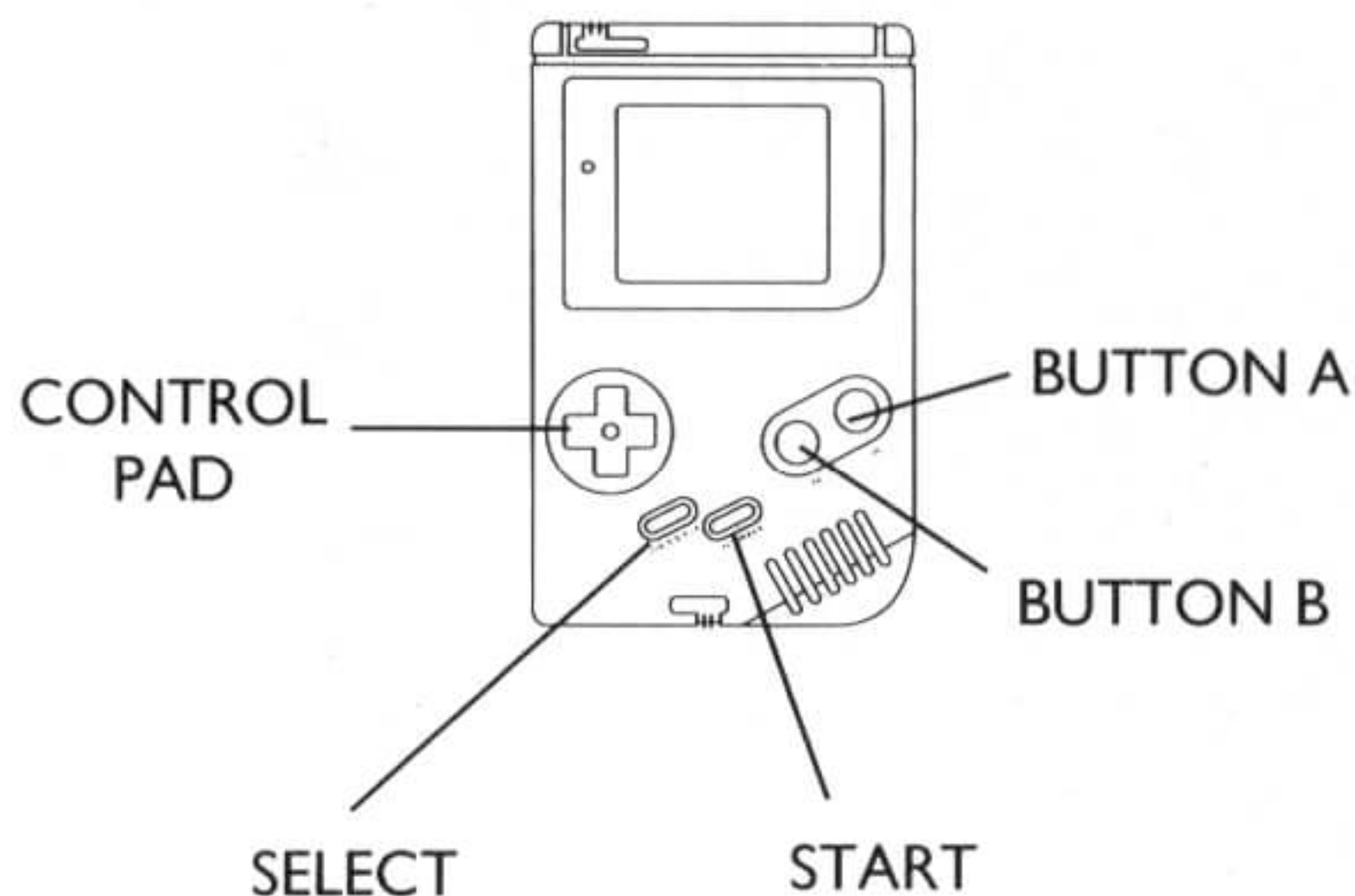
CHOPLIFTER III

English	2
Deutsch	10
Français	18
Nederlands	26
Español	34
Italiano	42
Svenska	50
Suomi	58

GETTING STARTED

Make sure the power switch is OFF. Insert Choplifter III cartridge into the Gameboy and turn the power switch ON. In a few moments the Choplifter III title screen appears.

GAME CONTROLS



CHOPPER DIRECTION -

Press Button B to turn the chopper left, right or face the front.

TO ACCELERATE/STEER -

Press the Directional Pad UP, DOWN, LEFT, RIGHT.

TO LAND -

Hold the directional pad DOWN.

TO SELECT WEAPON -

Press SELECT button to scroll through weapons that have been picked-up, and choose the weapon you wish to use.

TO FIRE SELECTED WEAPON -

Press Button A.

TO PAUSE GAME -

Press the START button to pause action. Press again to resume play.

MAIN GAME MENU

From the title screen, press the START button to reach the Main Game Menu. Here you will see several selections:

1 PLAYER/2 PLAYER

Use the Directional Pad UP or DOWN to select 1-player or 2-player game.

In 2-player game the second player will start to play when the first player loses a life.

MUSIC ON/MUSIC OFF

Press Button A or B to select background music and use the directional UP or DOWN keys to switch the music ON or OFF.

START

Select START to begin play.

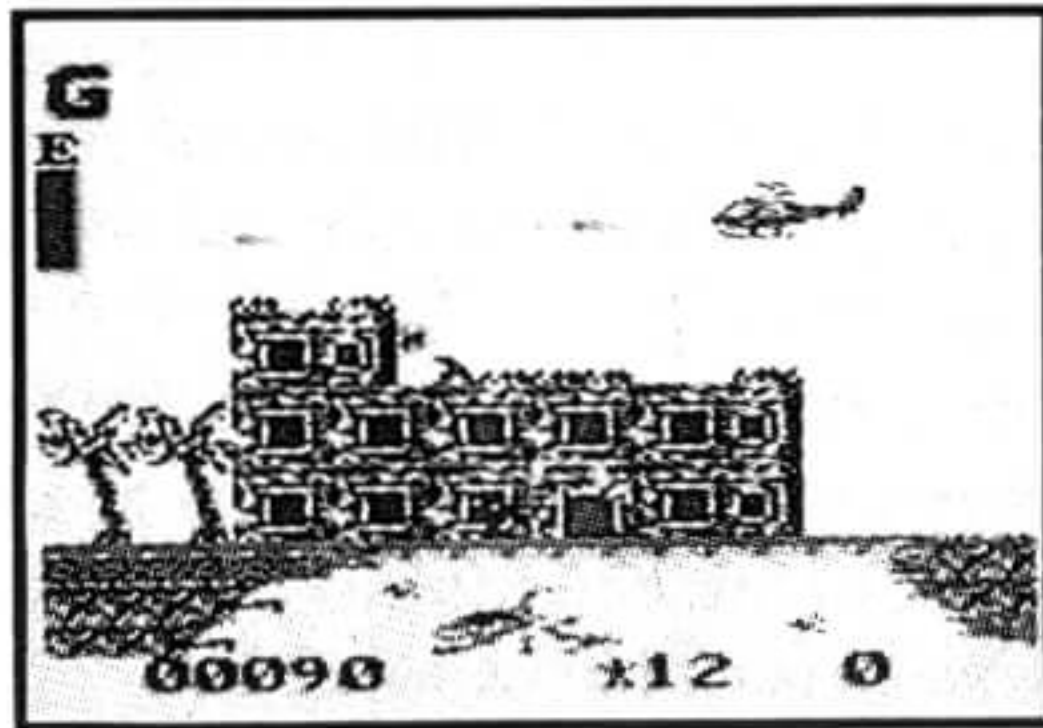
PASSWORD

You have three missions to complete. Each mission contains five different sectors. After you complete each mission, you will be given a password.

Write it down, as it will enable you to save your progress and continue play at a later date. To access the Password Screen from the Main Game Menu, highlight "PASSWORD" and press the START button. To enter your password, use the Directional Pad to highlight a letter, and press either button A or B to enter a letter on the password line.

Once you have entered your correct password press START to begin play.

MAIN GAME SCREEN



SPECIAL WEAPON DISPLAY -

This displays the type of special weapon you have in your magazine. Your chopper is already armed with a machine gun and an endless supply of ammunition.

ENERGY BAR -

Each time you sustain enemy fire, crash into buildings or thunder clouds, your energy bar will drop. The more damage you take, the more your meter will drop. Use all your

energy and your chopper will go up in flames.

HOSTAGES ON BOARD -

This displays the number of hostages you have on board.

HOSTAGE COUNT -

This displays the number of hostages still to be rescued. The maximum number of hostages you can have on board at one time is 10.

PLAYER SCORE -

Displays your current score.

MISSION SCREEN

This is where you get your next assignment. Here you will find the number of hostages you need to save, how many choppers you have available

for that mission, and what sector and level you are currently on.

SAVING HOSTAGES

To rescue hostages just land - they will automatically board your chopper.

You can also use your rope to rescue hostages aboard ships. In order to complete each mission, you must rescue your men and deliver them safely back to base.

COLLECTING SPECIAL WEAPONS

To complete each mission you must stock up on some high calibre weaponry and helpful power-ups. Special weapons appear on the ground. To collect a special weapon or power-up, land on the weapon or power-up or fly into it before it hits the ground after you destroy an enemy aircraft.

SPECIAL WEAPONS

- B** **(B) BOMB:** Ideal for dropping on unsuspecting battalions.
- Z** **(Z) SMART BOMB:** Use to destroy all the enemies on screen.
- H** **(H) HOMING MISSILES:** Great to target and lock on the nearest enemy.
- M** **(M) MISSILES:** Useful if aimed properly.
- F** **(F) FLAME THROWER:** Great for clearing a path through the dense forest.
- ®** **(®) ROPE:** Lets you rescue your men without having to land your chopper.



(*) ENERGY: Replenish your energy levels by catching stars when shooting at birds and enemy tanks.

POWER-UPS



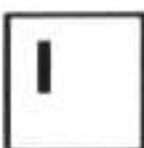
(S) INVINCIBLE: Makes you temporarily invincible against enemy attack.



(C) CHAFF: Destroys enemy missiles when close to the chopper.



(L) LIFE: Gives you an extra chopper.



(I) INVISIBLE: Briefly turns your chopper invisible to enemy radar.

YOUR ASSIGNMENTS

In an act of brutal terrorism, a secret Megrehb guerrilla force - better known as the New World League (NWL) terrorist faction - unleashed a midnight raid on three Allied peace keeping strongholds along the Megrehbian border. Thousands were lost, others now face certain execution at the hands of the NWL the terrorist threat. If we don't pull our strongholds out of the tiny oil state before noon tomorrow these men are history.

YOUR MISSION

Locate and infiltrate secret NWL hostage camps and free your men. There are three levels each more difficult than the last. Each level covers five sectors. Remember - write down your password

at the end of each level so you can save your progress and continue play at a later time.

OPERATION SAND STORM (SECTOR 1)

Get ready to attempt the impossible. Be glad you're in the air, because the sand is on fire. But it's not easy in the air as not only must you shore the sky with storm clouds, but you've also got to dodge cannon-firing tanks and anti-aircraft artillery.... and bring your men back.... alive.

OPERATION GOPHER BLASTER (SECTOR 2)

The NWL desert stronghold is located in an underground cavern, just off the coast of the Magrebian Sea. Infiltrate enemy lines and blast into a deadly war zone infested with surface-to-air cannons, assault bazookas and aircraft gunners. Don't rush this one - your boys are counting on you to give them a ride home.

OPERATION HIGH SEAS TERROR (SECTOR 3)

NWL gunboats have been spotted patrolling just off the Magrebian coast - and they're using our men as human shields! Go fishing for your men, then turn those battle barges into underwater graves. Beware of enemy MIGs, massive aerial assault platforms and subs that fire surface-to-air-missiles.

OPERATION BUSH BURNER (SECTOR 4)

Somewhere in this steamy jungle your men are being held at gunpoint, awaiting their fate in an underground prison. Break through enemy lines and pull off the rescue of the century. But beware this jungle is infested with enough aircraft guns, and terminator tanks, to mesh your chopper into scrap. Bring your flame thrower.

OPERATION ASPHALT JUNGLE (SECTOR 5)

Three cities along the Magrehbian border have been hit hard by UN Forces.

A small army of your men still remain within the burning rubble, and there's no telling how long before they become casualties of the war. Complete this one and you can expect a hero's welcome

Copyright 1990 Broderbund Software Inc.
All rights reserved.
Developed by Teeny Weeny Games Ltd.

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA

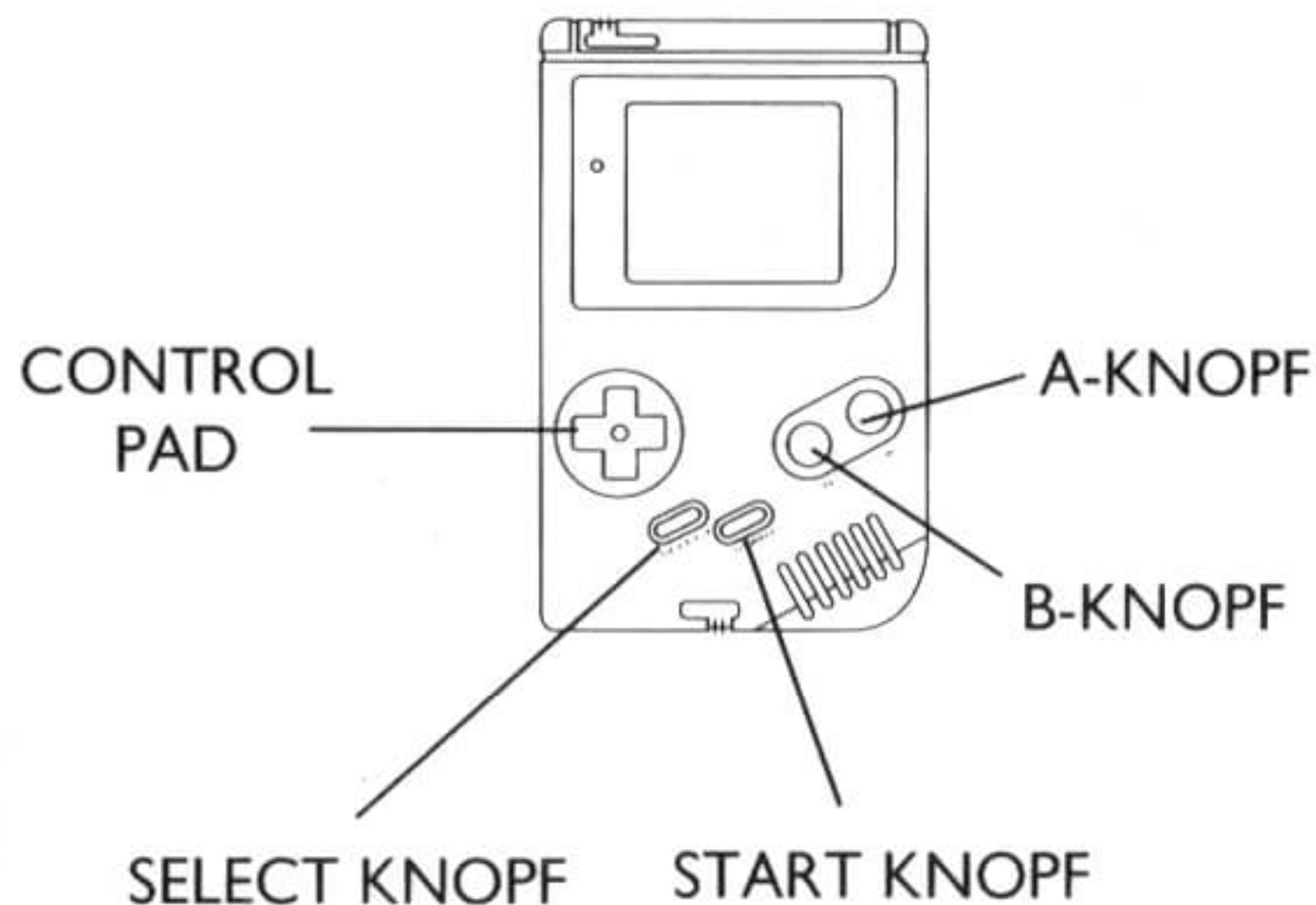
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

CHOPLIFTER III

START

Überzeuge Dich davon, daß der Gameboy AUSgeschaltet ist. Lege die Choplifter III Kassette in den Gameboy ein, und schalte ihn dann wieder EIN. Nach einigen Augenblicken erscheint der Choplifter III Titelschirm.

SPIELSTEUERUNG



RICHTUNG DES HELIKOPTERS -

Drücke Knopf B, um den Helikopter nach links, nach rechts oder nach vorne zu drehen.

BESCHLEUNIGEN/STEUERN -

Drücke das Control pad nach OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS

LANDEN - Halte das Control pad nach UNTEN gedrückt.

AUSWAHL DER WAFFEN -

Drücke den SELECT-Knopf, um durch die Anzeige der Waffen zu rollen, die aufgenommen wurden, und wähle die Waffe, die Du einsetzen möchtest.

ABFEUERN EINER

GEWÄHLTEN WAFFE - Drücke Knopf A.

PAUSENFUNKTION - Drücke den START-Knopf, um die Pausenfunktion zu aktivieren. Drücke den Knopf erneut, um weiterzuspielen.

SPIELHAUPTMENÜ

Durch Drücken des START-Knopfes gelangst Du vom Titelschirm in das Hauptmenü. Hier findest Du verschiedene Wahlmöglichkeiten:

1 SPIELER/2 SPIELER

Benutze das Control pad nach OBEN oder nach UNTEN, um ein 1-Spieler- oder ein 2-Spieler-Spiel auszuwählen. Im 2-Spielermodus beginnt der zweite Spieler mit dem Spiel, nachdem der erste Spieler ein Leben verloren hat.

MUSIK EIN/MUSIK AUS

Drücke Knopf A oder B, um die Hintergrundmusik auszuwählen, und benutze

die Richtungstasten nach OBEN oder nach UNTEN, um die Musik EIN- oder AUSzuschalten.

START

Wähle START, um mit dem Spiel zu beginnen.

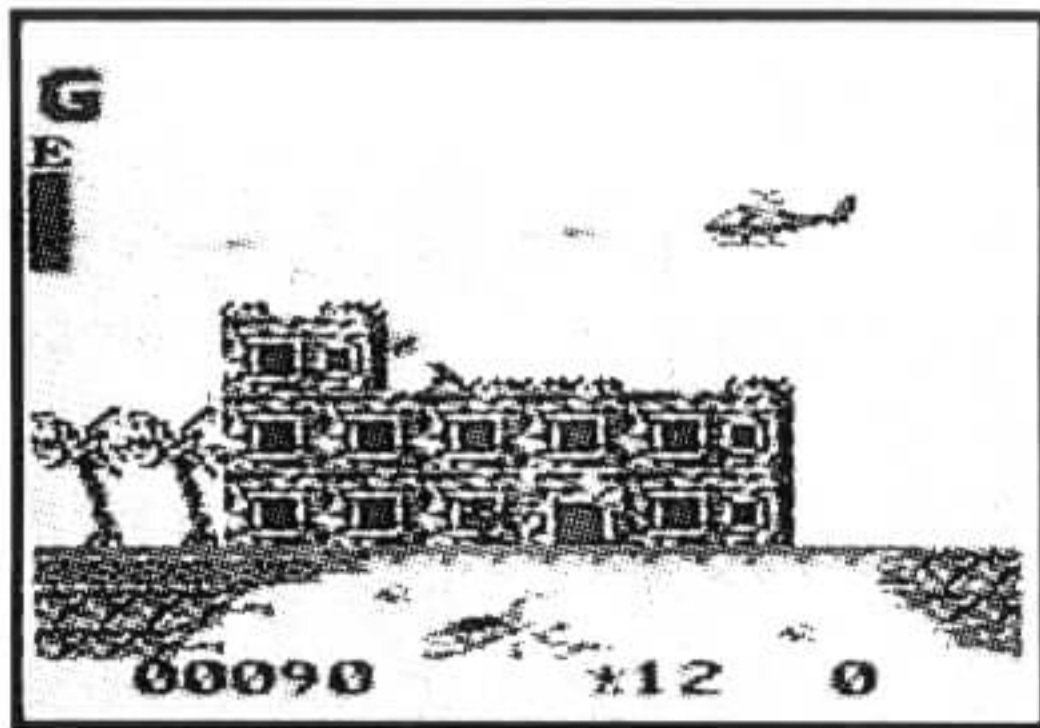
PAßWORT

Du mußt drei Aufträge ausführen. Jeder Auftrag besteht aus fünf verschiedenen Abschnitten. Wenn Du einen Auftrag beendet hast, erhältst Du ein Paßwort. Am besten schreibst Du dieses auf, denn damit kannst Du Deinen Spielstand speichern und auf diesem Level zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen.

Um den Paßwort-Bildschirm vom Spielhauptmenü aus zu erreichen, mußt Du "PASSWORD" markieren und den START-Knopf drücken. Zum Eingeben des

Passwortes mußt Du mit dem Control pad einen Buchstaben markieren und entweder Knopf A oder B drücken, um einen Buchstaben in der Paßwortzeile einzugeben. Wenn Du das richtige Paßwort eingegeben hast, drücke START, um mit dem Spiel zu beginnen.

HAUPTBILDSCHIRM



SPEZIALWAFFENANZEIGE - Diese Anzeige zeigt Dir die Spezialwaffe an, die Du in Deinem Magazin hast. Dein Helikopter ist bereits mit einem Maschinengewehr und einem unbegrenzten Munitionsvorrat bestückt.

ENERGIEBALKEN - Jedes Mal, wenn Du von feindlichem Feuer getroffen wirst, in Gebäude oder durch Gewitterwolken fliegst, sinkt Deine Energieanzeige. Je mehr Beschädigungen Du erleidest, desto weiter sinkt die Anzeige. Wenn Deine gesamte Energie verbraucht ist, geht Dein Helikopter in Flammen auf.

GEISELN AN BORD - Diese Anzeige informiert Dich darüber, wieviele Geiseln Du an Bord hast.

ZAHL DER GEISELN - Diese Anzeige informiert Dich über die Zahl der Geiseln, die Du noch befreien mußt. Die maximale Zahl an Geiseln, die Du auf einmal an Bord haben kannst, beträgt 10.

SPIELSTAND - Zeigt Deinen aktuellen Spielstand an.

AUFGABENBILDSCHIRM

Hier erhältst Du Deinen nächsten Auftrag. Hier erfährst Du die Zahl der Geiseln, die Du retten mußt, wieviele Helikopter Dir für diesen Auftrag zur Verfügung stehen und in welchem Abschnitt und auf welchem Level Du Dich zur Zeit befindest.

GEISELN RETTEN

Um Geiseln zu retten, mußt Du nur landen - die Geiseln kommen automatisch an Bord Deines Helikopters. Du kannst auch ein Seil benutzen, um Geiseln, die sich an Bord von Schiffen befinden, zu retten. Um jeden Auftrag erfolgreich zu beenden, mußt Du Deine Männer retten und sicher wieder zurück zum Lager bringen.

SAMMELN VON SPEZIALWAFFEN

Um jeden der Aufträge erfolgreich zu beenden, mußt Du Dich mit einigen großkalibrigen Waffen und nützlichen Verstärkungen rüsten. Spezialwaffen erscheinen am Boden. Um eine Spezialwaffe oder eine Verstärkung einzusammeln, lande auf der Waffe oder der Verstärkung oder fliege in diese hinein, bevor sie auf dem Boden aufschlägt, nachdem Du ein feindliches Flugzeug zerstört hast.

SPEZIALWAFFEN

- B** **(B) BOMBE:** Ideal zum Abwurf über nichtsahnenden Bataillonen.
- Z** **(Z) INTELLIGENTE BOMBE:** Benutze diese zur Vernichtung aller Feinde auf dem Bildschirm.

- H** **(H) SUCHRAKETE:** Sehr wirksam gegen Ziele und in der Lage, sich den nächstgelegenen Feind zu suchen.
- M** **(M) RAKETE:** Sehr nützlich, wenn man genau mit ihr zielt.
- F** **(F) FLAMMENWERFER:** Sehr praktisch, um einen Pfad durch den dichten Wald zu schlagen.
- ®** **(R) SEIL:** Damit kannst Du Deine Männer retten, ohne Deinen Helikopter landen zu müssen.
- *** **(*) ENERGIE:** Füllt Deine Energiereserven durch Sammeln von Sternen auf, sobald Du auf Vögel oder feindliche Panzer geschossen hast.

VERSTÄRKUNGEN

- S** **(S) UNBESIEGBAR:** Macht Dich zeitweilig gegen Angriffe des

Feindes unverwundbar.

- C** **(C) ALUSTREIFEN:** Zerstört feindliche Raketen, wenn sich diese dem Helikopter nähern.
- L** **(L) LEBEN:** Gibt Dir einen zusätzlichen Helikopter.
- I** **(I) UNSICHTBAR:** Läßt Deinen Helikopter für kurze Zeit für das feindliche Radar unsichtbar werden.

DEINE AUFTRÄGE

In einem brutalen Terrorakt hat eine geheime maghrebinische Guerillagruppe - besser bekannt als die Terrorgruppe Neue Weltliga (NWL) - um Mitternacht einen Überfall auf drei Stützpunkte der alliierten Friedenstruppen entlang der maghrebinischen Grenze verübt. Tausende starben, andere sehen dem

Tod durch die Hand der NWL ins Auge. Wenn wir unsere Stützpunkte nicht bis morgen Mittag aus dem kleinen Ölstaat abziehen, werden diese Männer sterben.

DEINE AUFGABE

Finde die geheimen NWL-Lager, dringe in sie ein und befreie Deine Männer.

Es gibt drei Levels, von denen jedes schwieriger als das vorhergehende ist. Jedes Level besteht aus fünf Abschnitten. Denke daran - schreibe Dein Paßwort am Ende jedes Levels auf, damit Du den erreichten Spielstand speichern und zu einem späteren Zeitpunkt an dieser Stelle weiterspielen kannst.

OPERATION SANDSTURM (ABSCHNITT 1)

Mache Dich bereit, das Unmögliche zu schaffen. Sei froh, daß Du Dich in der Luft befindest, denn der Sand brennt. Aber es ist nicht einfach in der Luft, denn Du mußt nicht

nur durch den mit Sturmwolken verhängten Himmel fliegen, sondern auch noch Panzern, die Dich mit Kanonen beschießen, und außerdem Flugabwehrgeschützen ausweichen ... und schließlich sollst Du Deine Männer zurückbringen ... lebend.

OPERATION GOPHER BLASTER (ABSCHNITT 2)

Der NWL Stützpunkt in der Wüste befindet sich in einer unterirdischen Höhle nicht weit von der Küste des maghrebinischen Meeres entfernt. Stoße durch die feindlichen Linien und in eine tödliche Zone, die voller Luftabwehrkanonen, Raketenwerfer und Flugabwehrschützen ist. Gehe nicht zu schnell vor - Deine Jungs rechnen damit, daß Du sie mit nach Hause nimmst.

OPERATION HIGH SEAS TERROR (ABSCHNITT 3)

NWL Schnellboote wurden dabei beobachtet, wie sie vor der maghrebinischen Küsten patrouillieren - und sie benutzen

unsere Männer als menschliche Schilde!
Fische Dir Deine Männer, und verwandle
danach diese Kanonenboote in
Unterwassergräber. Hüte Dich vor
feindlichen MIGs, riesigen
Luftangriffsplattformen und
Unterwasserbooten, die Luftabwehrraketen
abschießen.

OPERATION BUSH BURNER (ABSCHNITT 4)

Irgendwo in diesem heißen Dschungel
werden Deine Männer mit Waffengewalt
festgehalten und warten in einem
unterirdischen Gefängnis auf ihr Schicksal.
Durchbrich die feindlichen Linien und führe
die Rettung des Jahrhunderts durch. Aber
denke daran, daß der Dschungel mit genug
Flugabwehrgewehren und tödlichen Panzern
verpestet ist, die nur darauf warten, Deinen
Helikopter in Schrott zu verwandeln. Nimm
Deinen Flammenwerfer mit.

OPERATION ASPHALT JUNGLE (ABSCHNITT 5)

Drei Städte entlang der maghrebinischen
Grenze wurden schwer von UNO
Truppen getroffen. Eine kleine Gruppe
Deiner Männer befindet sich immer noch
in den brennenden Trümmern, und
keiner weiß, wie lange es noch dauert,
bis auch sie zu Opfern des Krieges
werden. Führe diesen Auftrag erfolgreich
aus, und ein Heldenempfang ist Dir
gewiß.

Sony Electronic Publishing garantiert dem
ursprünglichen Käufer dieses Sony
Electronic Publishing-Produktes für einen
Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab
Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei
von Material- und Verarbeitungsfehlern
ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage
ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt
oder repariert Sony Electronic Publishing
das Game Pak kostenlos. Dazu senden
Sie das Produkt und einen datierten
Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert
an die unten angegebene Adresse. Diese

Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEDLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS

HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN. Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA

Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

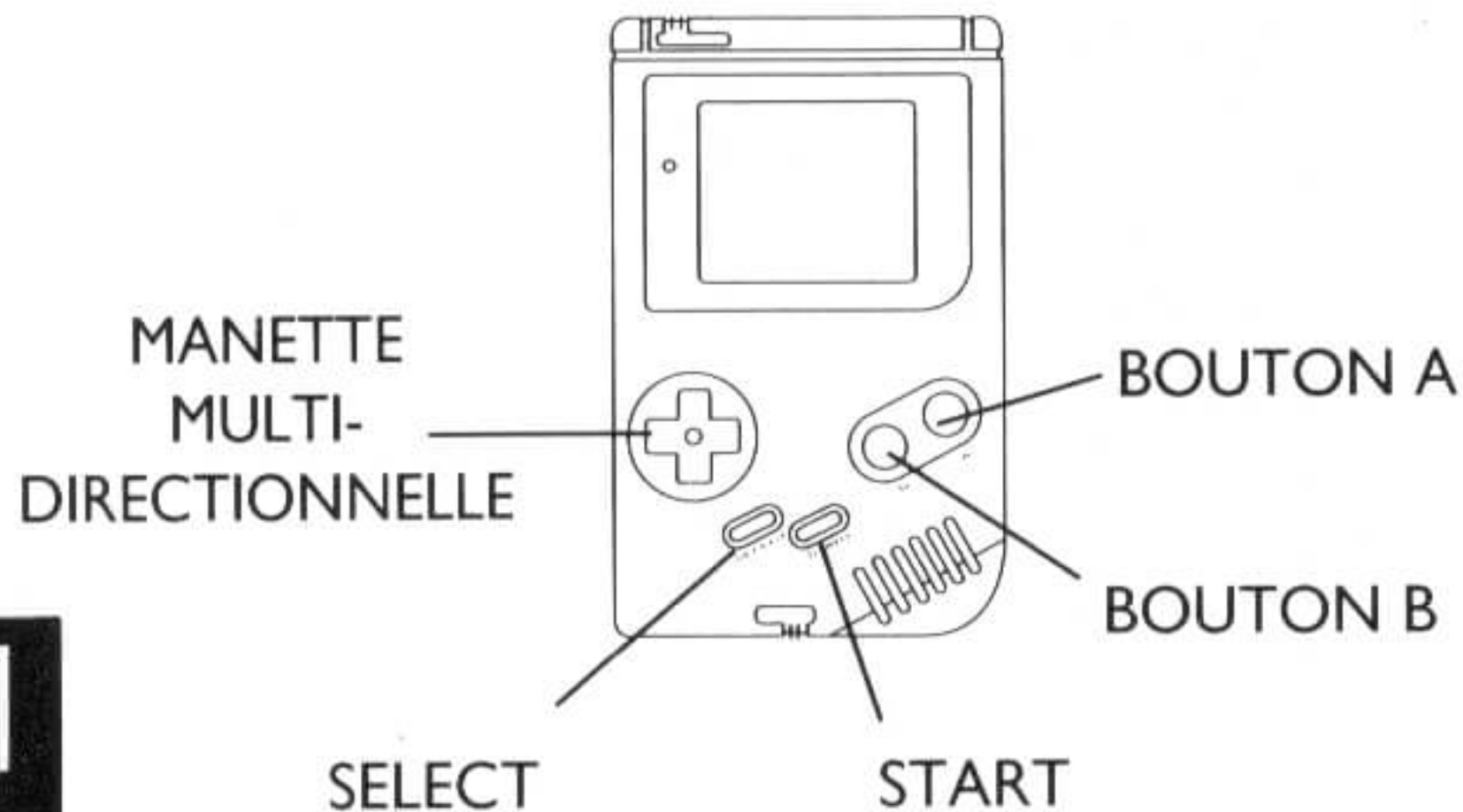
f.d. Schweiss s.S. 25.

CHOPLIFTER III

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Veillez à ce que l'appareil soit ETEINT. Insérez la cartouche Choplifter III dans le Gameboy et allumez l'appareil. L'écran titre Choplifter III apparaît au bout de quelques instants.

CONTRÔLES DE JEU



ORIENTATION DE L'HÉLICO -

Appuyez sur le bouton B pour faire tourner l'hélico vers la gauche, la droite, ou l'orienter vers l'avant.

ACCÉLÉRATION/DIRECTION -

Appuyez sur la manette multi-directionnelle vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE.

ATTERRISSAGE - Maintenez la manette multi-directionnelle enfoncé vers le BAS.

SÉLECTION DE L'ARME -

Appuyez sur le bouton SELECT pour faire défiler les armes qui ont été récupérées et choisir celle que vous souhaitez utiliser.

POUR TIRER AVEC L'ARME SÉLECTIONNÉE -

Appuyez sur le bouton A

PAUSE - Appuyez sur le bouton Start pour interrompre le jeu. Appuyez une seconde fois pour le reprendre.

MENU DE JEU PRINCIPAL

A partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton START pour passer au menu de jeu principal. Celui-ci vous proposera plusieurs sélections:

1 JOUEUR/2 JOUEURS

Utilisez la manette multi-directionnelle vers le HAUT ou vers le BAS pour sélectionner le jeu à 1 ou 2 joueurs. Dans le jeu à 2 joueurs, le second joueur commence lorsque le premier perd une vie.

MUSIQUE MARCHE/ARRÊT

Appuyez sur le bouton A ou le bouton B pour sélectionner la musique de fond et appuyez sur les touches HAUT ou BAS du pavé pour allumer ou éteindre la musique.

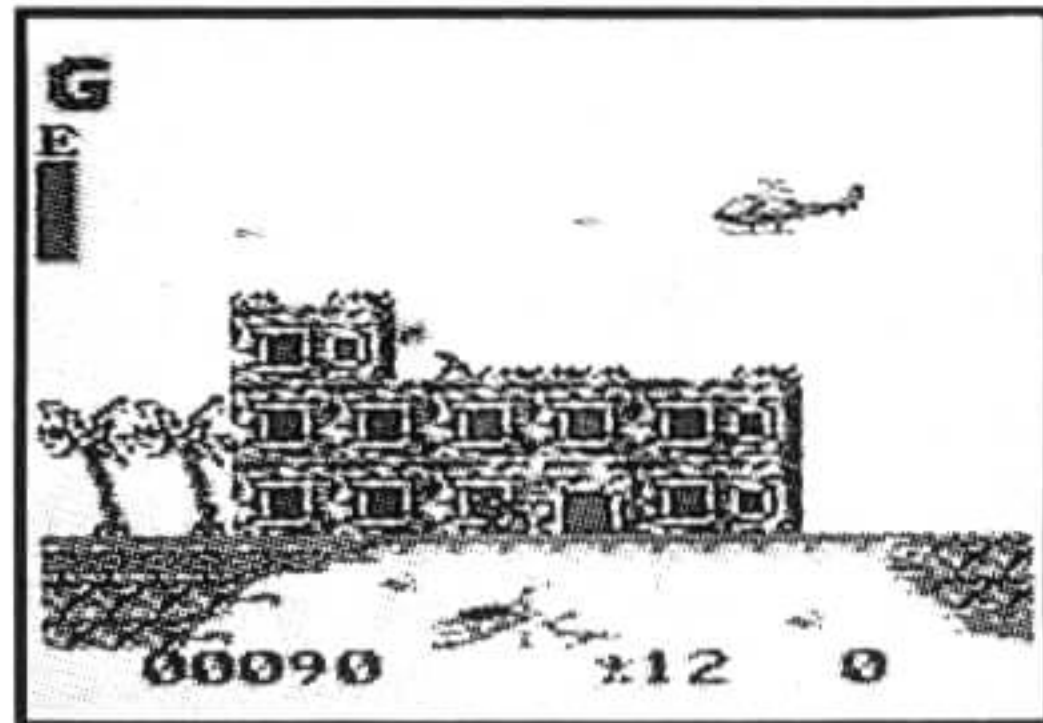
LANCEMENT DU JEU

Sélectionnez START pour jouer.

MOT DE PASSE

Vous devez exécuter trois missions. Chaque mission contient cinq secteurs différents. Une fois chaque mission terminée, un mot de passe vous sera donné. Prenez-en note, afin de pouvoir sauvegarder votre niveau et reprendre le jeu à une date ultérieure. Pour appeler l'écran Mot de Passe à partir du menu principal du jeu, sélectionnez "PASSWORD" et appuyez sur le bouton START. Pour saisir votre mot de passe, utilisez la manette multi-directionnelle pour sélectionner une lettre, puis appuyez soit sur le bouton A, soit sur le bouton B pour la valider. Une fois votre mot de passe saisi, appuyez sur START pour commencer à jouer.

ÉCRAN PRINCIPAL



AFFICHAGE ARME SPÉCIALE -

Affiche le type d'arme spéciale que vous avez dans votre soute. Votre hélico est déjà équipé d'une mitrailleuse et d'un nombre illimité de munitions.

BARRE D'ÉNERGIE - Votre énergie diminue chaque fois que vous subissez le feu ennemi, tamponnez des bâtiments ou pénétrez dans des nuages orageux. Plus les dégâts sont importants, plus votre niveau

d'énergie se trouve réduit. Utilisez toute votre énergie et votre hélico partira en fumée.

OTAGES À BORD - Affiche le nombre d'otages actuellement présents dans l'hélico.

NOMBRE D'OTAGES - Affiche le nombre d'otages restant à secourir. L'hélico est capable de transporter simultanément un maximum de 10 otages.

SCORE DU JOUEUR - Affiche votre score actuel.

ÉCRAN MISSION

Ecran sur lequel vous recevez vos instructions. Il vous indiquera le nombre d'otages à sauver, le nombre d'hélicos à votre disposition pour cette mission,

ainsi que le secteur et le niveau sur lesquels vous vous trouvez actuellement.

POUR SECOURIR LES OTAGES

Pour secourir les otages, il vous suffit d'atterrir - ils monteront automatiquement à bord de votre hélico. Il vous est également possible d'utiliser une corde pour secourir les otages se trouvant à bord des navires. Afin de terminer votre mission il vous faudra délivrer vos hommes et les ramener en toute sécurité jusqu'à la base.

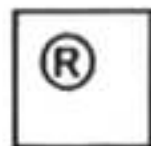
POUR RÉCUPÉRER DES ARMES SPÉCIALES

Afin de mener à bien chaque mission il vous faudra vous constituer un stock d'armes de gros calibre et d'icônes de puissance. Les armes spéciales se trouvent sur le sol. Pour récupérer une arme spéciale ou une icône de puissance, atterrissez sur l'arme ou

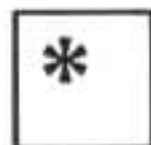
l'icône en question, ou foncez directement dessus avant qu'elle ne touche le sol après la destruction d'un appareil ennemi.

ARMES SPÉCIALES

- B** **(B) BOMBE:** idéal pour surprendre un bataillon entier.
- Z** **(Z) BOMBE INTELLIGENTE:** permet de détruire tous les ennemis à l'écran.
- H** **(H) MISSILES A TETE CHERCHEUSE:** pour cibler et verrouiller sur l'ennemi le plus proche.
- M** **(M) MISSILES:** Utiles, à condition de bien viser.
- F** **(F): LANCE-FLAMMES:** idéal pour se frayer un chemin dans la forêt dense.



(R) CORDE: Vous permet de secourir vos hommes sans avoir besoin d'atterrir.



(*) ENERGIE: Faites le plein d'énergie en attrapant les étoiles lorsque vous tirez sur des oiseaux ou des tanks ennemis.

ICÔNES DE PUISSANCE:



(S) INVINCIBILITE: Vous protège temporairement contre les attaques ennemies.



(C) RUBAN METALLIQUE: Détruit les missiles ennemis se trouvant à proximité de l'hélico.



(L) VIE: Vous accorde un hélico supplémentaire.



(I) INVISIBILITE: Rend votre hélico temporairement invisible aux radars ennemis.

VOTRE AFFECTATION

Au cours d'un acte brutal de terrorisme, un groupuscule armé maghrébin - plus connu sous le nom de groupe d'action terroriste New World League (NWL) - a effectué un raid nocturne sur trois places fortes alliées dédiées au maintien de la paix dans la région, situées en bordure du Maghreb.

Les victimes se comptent par milliers, les survivants sont condamnés à une exécution certaine par le NWL. Si nous ne parvenons pas à les évacuer de ce petit état producteur de pétrole avant 12h00 demain, nous ne reverrons pas nos hommes vivants.

VOTRE MISSION

Localiser et infiltrer les camps secrets ou le NWL retient ses otages et libérer vos hommes. On compte trois niveaux, par ordre de difficulté croissant. Chaque niveau comporte cinq secteurs. N'oubliez pas de noter votre mot de passe à la fin de chaque niveau afin de pouvoir sauvegarder ce dernier et reprendre le jeu à une date ultérieure.

OPÉRATION SAND STORM (SECTEUR 1)

Apprêtez-vous à tenter l'impossible. Vous avez de la chance de vous trouver dans les airs car, au niveau du sol, ça chauffe. Mais votre position n'est pas si confortable: il vous faut vous frayer un chemin entre les nuages orageux, tout en jouant au chat et à la souris avec les tanks lance-roquettes et les tirs de DCA... et ramener vos hommes... vivants.

OPÉRATION GOPHER BLASTER (SECTEUR 2)

Le centre nerveux du NWL se situe dans une cave souterraine, au large des côtes du Maghreb. Infiltez les lignes ennemies et pénétrez dans une zone de combat infestée de lance-missiles air-air, de bazookas d'assaut et de mitrailleurs anti-aériens. Effectuez votre mission avec soin - vos petits gars comptent sur vous pour les ramener à la maison.

OPÉRATION HIGH SEAS TERROR (SECTEUR 3)

Les torpilleurs du NWL ont été signalés au large de la côte maghrébine - et ils se servent de nos hommes comme boucliers humains! A vous de les repêcher et de transformer ces péniches de bataille en tombes sous-marines. Méfiez-vous des MIGs ennemis, des énormes plates-formes d'assaut aérien et des sous-marins qui envoient des missiles sol-air.

OPÉRATION BUSH BURNER (SECTEUR 4)

Quelque part, dans cette jungle étouffante, quelqu'un retient vos hommes sous la menace d'un fusil; ils attendent leur sort dans une prison souterraine. Traversez les lignes ennemies et menez à bien le sauvetage du siècle. Mais attention: cette jungle est infestée d'un nombre suffisant d'avions et de tanks ennemis pour envoyer directement votre hélico à la casse. Emmenez votre lance-flammes.

OPÉRATION ASPHALT JUNGLE (SECTEUR 5)

Trois citées de la frontière maghrébine ont été fortement endommagées par les forces de l'ONU. Un petit groupe de nos soldats se trouve toujours au milieu des décombres, et ils ne tarderont pas à s'ajouter à la liste des victimes de cette guerre. Menez cette mission à bien et vous serez reçu en héros!

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT

LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les

limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

SWITZERLAND

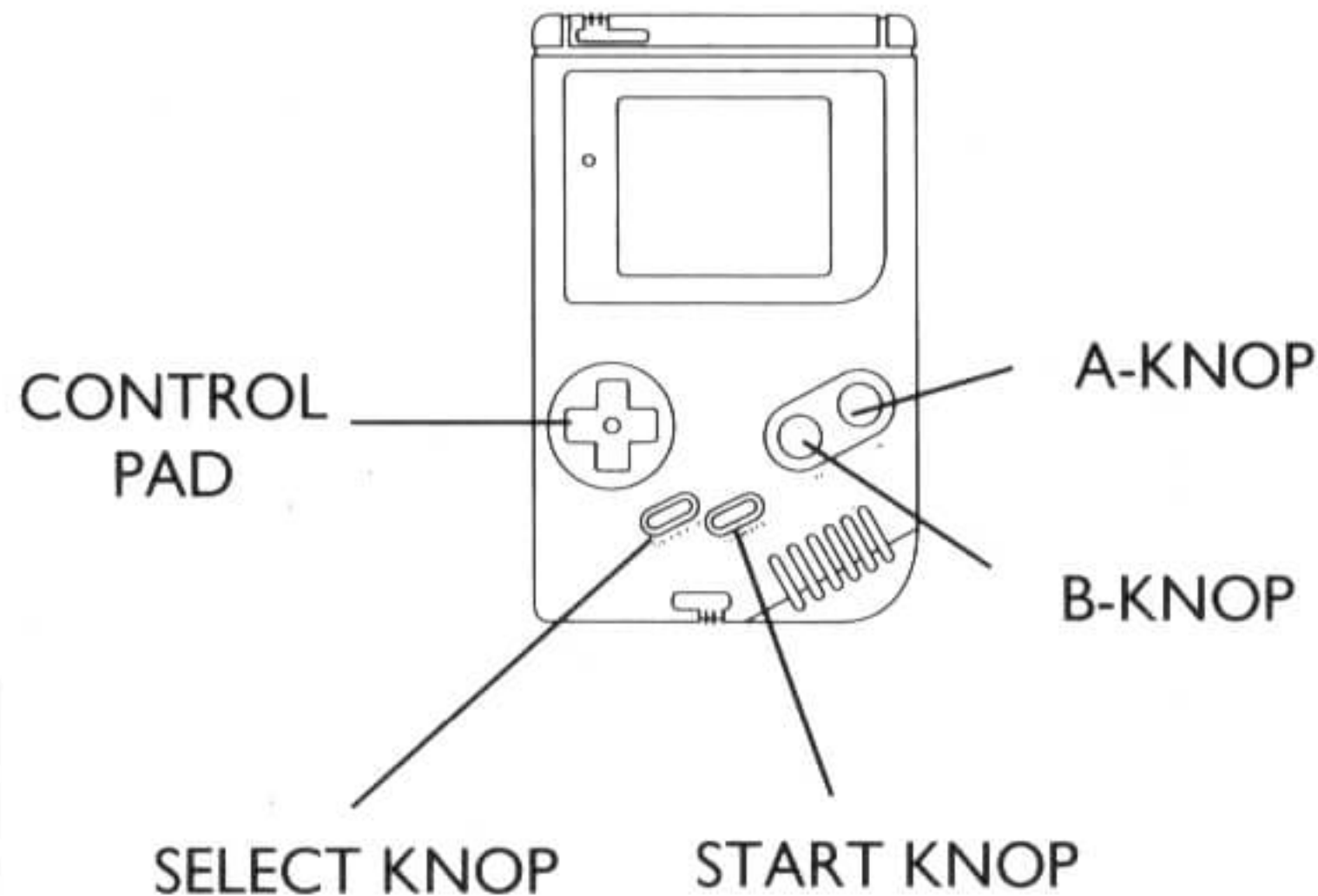
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

CHOPLIFTER III

BEGINNEN

Zorg ervoor dat de aan/uitschakelaar op OFF staat. Stop de Choplifter III cassette in de Gameboy en zet hem op ON. Na een paar momenten verschijnt het Choplifter III-titelscherm.

BEDIENING



DE RICHTING VAN DE HELICOPTER - Druk op knop B om de heliocopter naar links, rechts of naar voren te laten richten.

HET VERSNELLEN/STUREN - Druk op UP, DOWN, LEFT, RIGHT van richtingstoets.

HET LANDEN - Houd de richtingstoets op DOWN.

HET KIEZEN VAN EEN WAPEN - Druk op de SELECT-knop om zo door de wapens te gaan die in je bezit zijn, en het wapen te kiezen dat je wil gebruiken.

HET AFVUREN VAN HET GEKOZEN WAPEN - Druk op knop A.

HET ONDERBREKEN VAN HET SPEL - Druk op de START-knop om het spel te onderbreken. Druk er opnieuw op om het spel te hervatten.

HET HOOFDMENU

Druk vanuit het titelbeeld op de START-knop om in het hoofdmenu te komen. Je ziet hier verschillende opties:

1 PLAYER/2 PLAYER (1 SPELER/ 2 SPELERS)

Gebruik UP of DOWN van de control pad om het spel voor 1 speler of twee spelers te kiezen. Bij de twee-spelersoptie begint de tweede speler als de eerste een leven verloren heeft.

MUSIC ON/MUSIC OFF (MUZIEK AAN/MUZIEK UIT)

Druk op knop A of B om de achtergrondmuziek te kiezen en gebruik de UP of DOWN van de control pad om de muziek AAN of UIT te zetten.

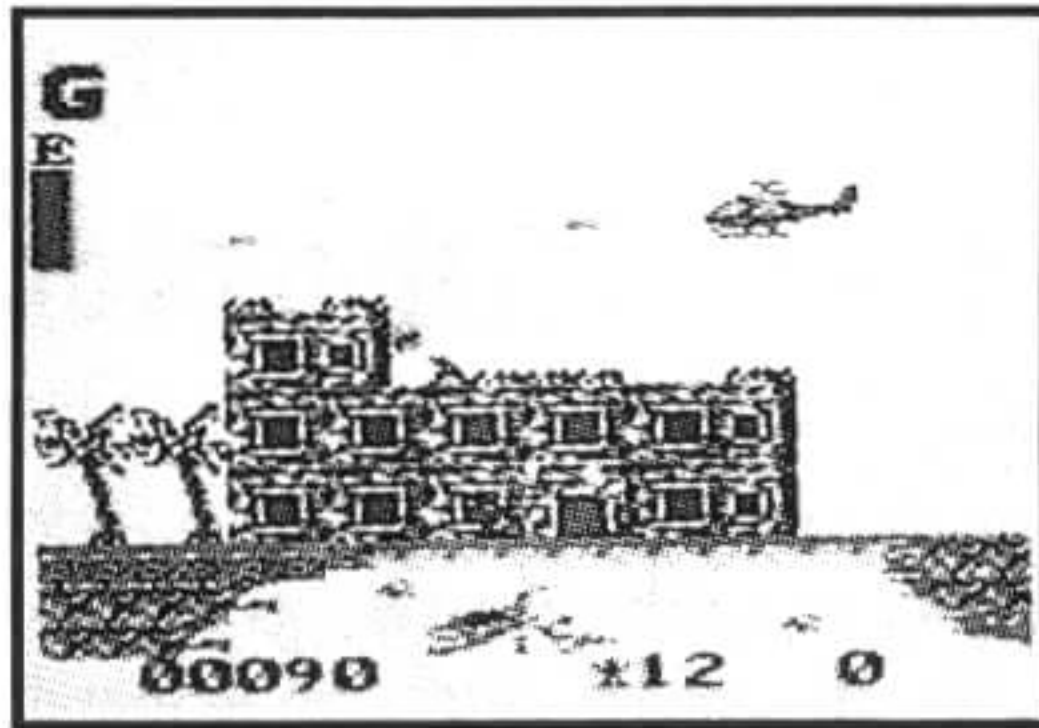
START

Kies START om het spel te beginnen.

PASSWORD (WACHTWOORD)

Je moet 3 missies voltooien. Elke missie heeft vijf verschillende sectors. Als een sector voltooid is, wordt een wachtwoord gegeven. Noteer dit woord aangezien je hierdoor je vorderingen kunt bewaren en op een later tijdstip kunt verder spelen. Om vanuit het hoofdmenu in het password-scherm te komen, moet je "PASSWORD" benadrukken en op de START-knop drukken. Voor het invoeren van je wachtwoord moet je de control pad gebruiken om een letter te benadrukken, druk ofwel op knop A ofwel op B om een letter op de wachtwoordregel in te voeren. Nadat je het juiste wachtwoord hebt ingevoerd moet je op START drukken om met het spel te beginnen.

HOOFDSCHERM



WEERGAVE SPECIAAL WAPEN -

Dit laat het soort speciale wapen zien dat je in je patroon hebt. Je helicopter is al met een machinegeweer en een eindeloze munitievoorraad uitgerust.

ENERGIESTAAF - Je energiestaaf neemt af telkens als je onder vuur van de vijand bent, en tegen gebouwen of onweerswolken botst. Des te meer schade je hebt, des te meer de meter afneemt. Als je al je energie hebt opgebruikt, gaat je helicopter in vlammen op.

GIJZELAARS AAN BOORD - Dit laat het aantal gijzelaars zien dat je aan boord hebt.

AANTAL GIJZELAARS - Dit laat het aantal gijzelaars zien dat nog steeds gered moet worden. Je kan maximaal 10 gijzelaars per keer aan boord hebben.

DE SCORE - Laat je huidige score zien.

HET MISSIE-SCHERM

Dit is waar je je nieuwe opdracht krijgt. Hier vindt je het aantal gijzelaars dat je moet redden, hoeveel helicopters voor deze missie beschikbaar zijn en op welke sector en level je op dit moment zit.

HET REDDEN VAN GIJZELAARS

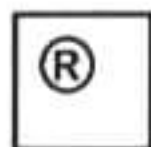
Voor het redden van gijzelaars hoef je alleen maar te landen - ze komen automatisch aan boord van je heli-copter. Je kan ook je touw gebruiken om gijzelaars te redden die aan boord van schepen zitten. Om je missie te voltooien moet je je mannen redden en ze veilig naar de basis terug brengen.

HET VERZAMELEN VAN SPECIALE WAPENS

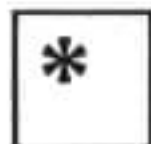
Voor het voltooien van elke missie moeten je wapens van een hoog kaliber en nuttige power-ups inslaan. Speciale wapens verschijnen op de grond. Om een speciaal wapen of power-up te verzamelen, moet je op het wapen of power-up landen of er, nadat je een vijandig vliegtuig hebt vernietigd, tegenaan vliegen voordat het de grond raakt.

SPECIALE WAPENS

- B** **(B) BOM:** Ideaal om op nietsvermoedende bataljons te laten vallen.
- Z** **(Z) SLIMME BOM:** Gebruik deze om alle vijanden op het scherm te vernietigen.
- H** **(H) GELEIDE RAKETTEN:** Uitstekend om op de dichtstbijzijnde vijand te richten en deze te blijven volgen.
- M** **(M) RAKETTEN:** Nuttig als ze goed gericht zijn.
- F** **(F) VLAMMENWERPER:** Uitstekend om de weg vrij te maken in een ondoordringbaar bos.



(R) TOUW: Hierdoor kun je je mannen redden, zonder dat je je heli-copter hoeft te laten landen.



(*) ENERGIE: Vult je energieniveaus aan door sterren te vangen tijdens het schieten op vogels en vijandige tanks.

POWER-UPS



(S) ONOVERWINNELIJK: Maakt je tijdelijk onoverwinnelijk door vijandige aanvallen.



(C) ANTI-RADAR-SNEEUW: Veelicopter even onzichtbaar voor als deze dichtbij de heli-copter zijn.



(L) LEVENS: Geeft je een extra heli-copter.



(I) ONZICHTBAAR: Maakt je heli-copter even onzichtbaar voor de radar van de vijand.

JE OPDRACHTEN

In een vlaag van brutoo terrorisme heeft een geheim Megrehb guerrillaleger, beter bekend als de New World League (NWL) terroristenfactie, om middernacht een inval gedaan op drie geallieerde vredesstrijdmachten langs de Megrehb-iaanse grens. Duizenden zijn vermist, terwijl anderen nu een zekere executie door de NWL, de terroristische vijanden, te wacht staan. Als we onze strijdkrachten niet voor 12 uur morgenmiddag uit deze uiterst kleine oliestaat halen, zijn deze mannen er geweest.

JE MISSIE

Vind en infiltreer de geheime gijzelaarskampen van de NWL en bevrijd je mannen. Er zijn drie levels waarvan elk steeds moeilijker is dan de voorgaande. Elk level heeft vijf sectors. Niet vergeten - noteer je wachtwoord aan het eind van elk level zodat je je vorderingen kunt bewaren en op een later tijdstip verder kunt spelen.

OPERATIE ZANDSTORM (SECTOR 1)

Bereid jezelf voor op het onmogelijke. Wees blij dat je in de lucht bent, want het zand staat in brand. Ook in de lucht is het echter niet zo gemakkelijk omdat het vol onweerswolken zit en je ook nog de kanonnen van de tanks en luchtafweer-artillerie moet ontwijken...en je mannen moet terugbrengen...levend.

OPERATIE 'GOPHER BLASTER' (SECTOR 2)

De woestijnstrijdmacht van de NWL bevindt zich in een ondergrondse grot aan de kust van de Magrehabiaanse Zee. Infiltreer de vijandige linies en bombardeer jezelf een weg in een dodelijke oorlogszone bezaaid met 'surface to air'-kanonnen, bazooka's en luchtafweer. Ga hierbij niet te haastig te werk - je jongens rekenen op je om ze naar huis te brengen.

OPERATIE 'HIGH SEAS TERROR' (SECTOR 3)

Er zijn kanonneerboten van de NWL gesignaleerd in patrouillers langs de Magrehabiaanse kust - en ze gebruiken onze mannen als menselijke schilden! Ga naar je mannen vissen en maak dan onderwatergraven van deze gevechtsschepen. Pas op voor vijandige MIG's, gigantische luchtafweerplatforms en onderzeeërs die 'surface to air'-raketten afvuren.

OPERATIE BOSBRANDER (SECTOR 4)

Ergens in deze bestoomde jungle worden je mannen onder schot gehouden, hun lot afwachtend in een ondergrondse gevangenis. Breek door de vijandelijke linies en verricht de redding van de eeuw. Maar wees voorzichtig aangezien deze jungle bezaaid is met genoeg luchtafweergeschut, en terminatortanks om je heli copter tot een schroothoop te verbrijzelen. Breng je vlammenwerper mee.

OPERATIE ASFALTJUNGLE (SECTOR 5)

Drie steden langs de Magrehbiaanse grens zijn flink aangevallen door de VN-strijdmachten. Een klein leger van je mannen bevinden zich nog steeds tussen het brandende puin en het is niet te zeggen hoe lang het nog duurt voordat ze oorlogsslachtoffers zijn. Als je deze operatie

tot een goed einde brengt, word je als held ontvangen.

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefect of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaaid en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF

GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

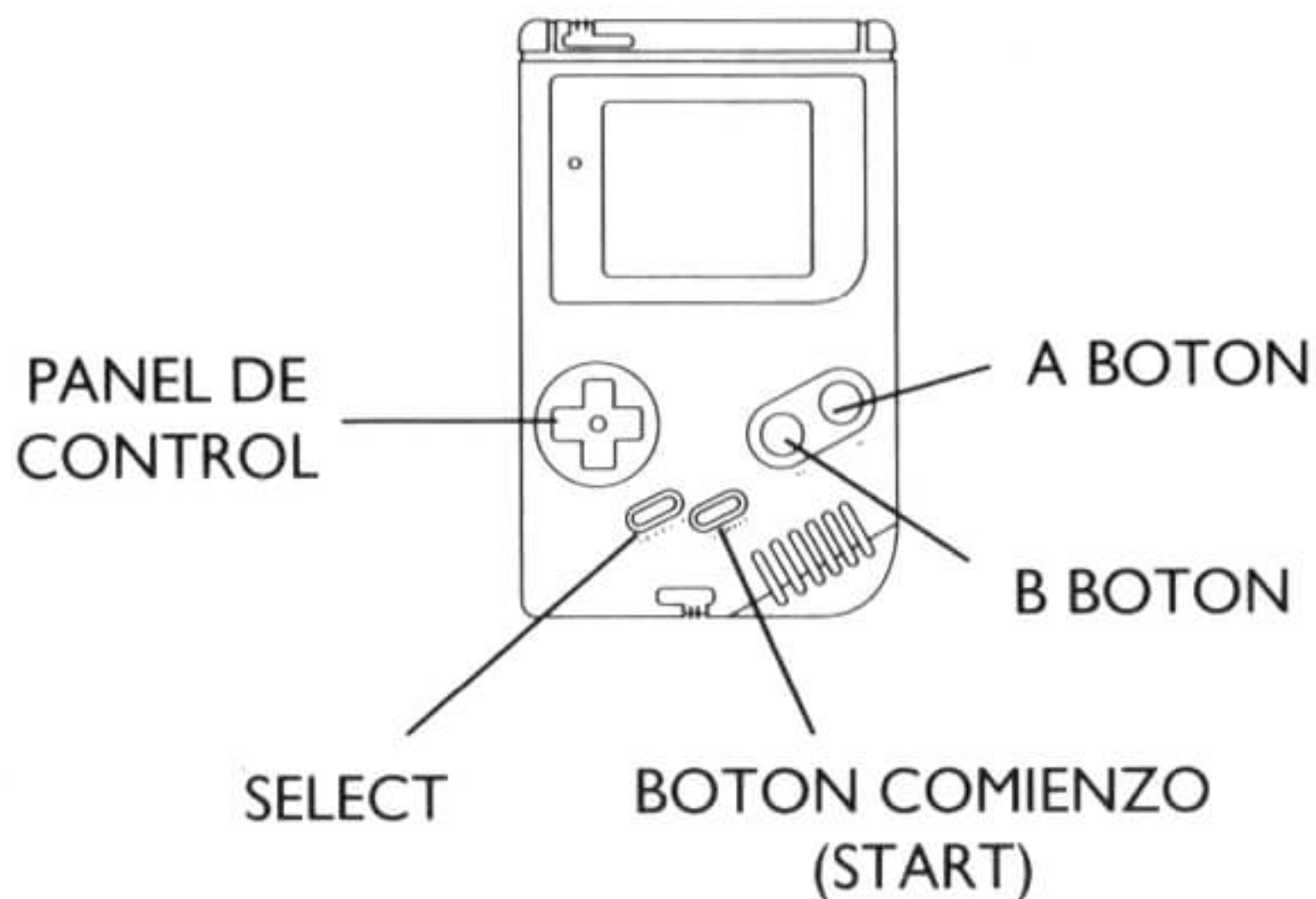
CHOPLIFTER III

PARA EMPEZAR

Asegúrate de que el interruptor de conexión a la red esta en OFF.

Mete el cartucho del Choplifter III en el Gameboy y pon el interruptor en posición ON. La pantalla del Gameboy aparecerá en breves instantes con el título del Gameboy.

CONTROLES DEL JUEGO



DIRECCION DEL HELICOPTERO -

Pulsa el Botón B para hacer girar el helicóptero a la izquierda, derecha o para mirar de frente.

PARA ACELERAR/DIRIGIR -

Pulsa la almohadilla direccional ARRIBA, ABAJO, a la IZQUIERDA y DERECHA.

PARA ATERRIZAR -

Aprieta la almohadilla hacia ABAJO

PARA ELEGIR ARMA -

Pulsa el botón SELECT para ver las armas que ya han sido elegidas y escoge la quieras utilizar.

PARA DISPARAR EL ARMA ESCOGIDA -

Pulsa el Botón A

PAUSA - Pulsa el botón START para pausar la acción y vuélvelo a pulsar para seguir con el juego.

MENU PRINCIPAL DE JUEGO

Cuando estés en el pantalla del título, pulsa el botón START para llegar a la de Menú Principal de Juego. Aquí encontrarás varias opciones:

1 JUGADOR/2 JUGADORES

Utiliza la almohadilla y muévela hacia ARRIBA o hacia ABAJO para elegir uno o dos jugadores. Si eliges la modalidad de dos jugadores, el segundo jugador empezará a jugar cuando el primero haya perdido una vida.

MUSICA ON/MUSICA OFF

Pulsa el botón A o B para elegir la música de fondo y utiliza las teclas ARRIBA o ABAJO para poner o quitar la música (ON/OFF).

PARA EMPEZAR

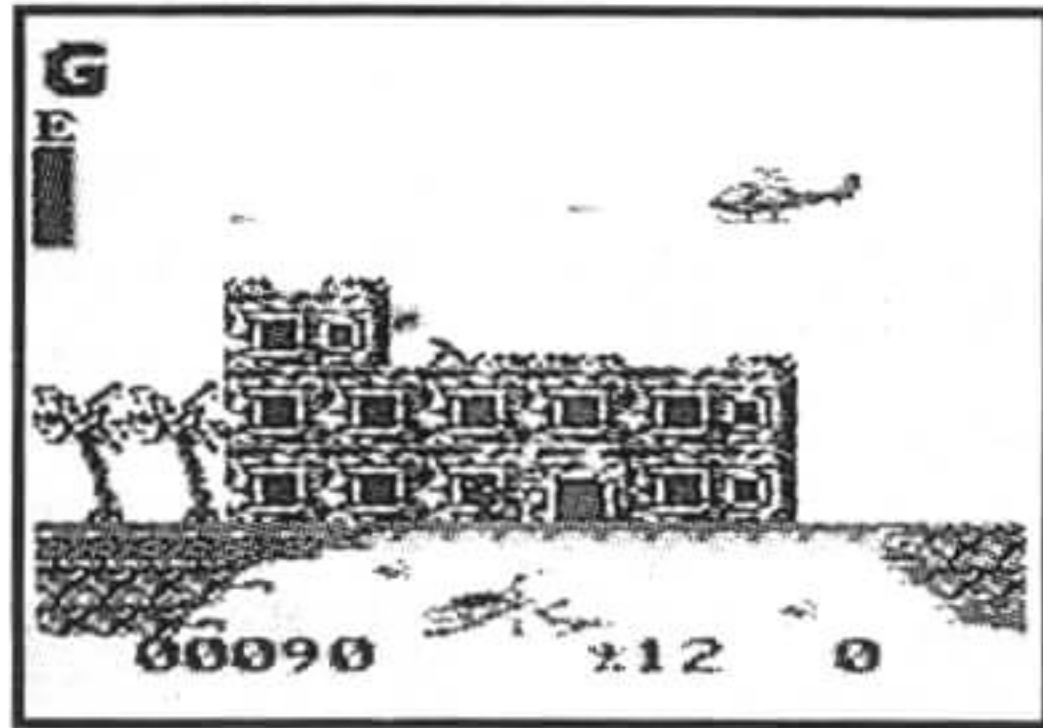
Elige START para empezar

CONTRASEÑA

Tienes que completar tres misiones. Cada misión contiene cinco sectores diferentes. Una vez que termines una misión se te dará una contraseña.

Escríbela porque esta palabra te permitirá guardar hasta donde hayas llegado y continuar jugando más tarde si lo deseas. Para acceder a la Pantalla de la Contraseña desde el Menú Principal de Juego, pasa por "CONTRASEÑA" y pulsa el botón START. Para introducir tu contraseña usa la Almohadilla Direccional para pasar por una letra y pulsa entonces el botón A o el B para meter una letra en la línea de contraseña.

PANTALLA PRINCIPAL DE JUEGO



VISUALIZACION ESPECIAL DE

ARMA - Esto muestra el tipo especial de arma con el que cuenta tu máquina.

Tu helicóptero ya lleva una ametralladora y una carga de munición sin fin.

BARRA DE ENERGIA - Tu barra de energía bajará cada vez que te alcance el fuego enemigo, choques contra edificios o nubes tormentosas. El metro bajará más conforme sufras más. Si utilizas toda la

energía el helicóptero se encenderá y arderá.

REHENES A BORDO - Muestra el número de rehenes que tienes a bordo.

NUMERO DE REHENES - Esto muestra el número de rehenes que aún han de ser rescatados. El número máximo de rehenes que puedes tener a bordo a la vez es de 10.

MARCADOR - Te muestra el marcador actual

PANTALLA DE MISION

Aquí es donde se te da tu próxima misión. Se te informará del número de rehenes que has de salvar, cuantos helicópteros te quedan para llevar a cabo esa misión y en qué sector y nivel te encuentras.

COMO RESCATAR REHENES

Para rescatar rehenes aterriza y ellos ya subirán automáticamente a tu helicóptero. También puedes utilizar tu soga para rescatar a los rehenes que se hallen a bordo de barcos. Para terminar cada misión debes de rescatar a tus hombres y devolverlos sanos y salvos a la base.

COMO ALMACENAR ARMAS ESPECIALES

Para completar cada misión tendrás que almacenar armas de gran calibre y de apoyo. Las armas especiales aparecen en el suelo. Para recoger un arma especial o de apoyo, aterriza sobre el arma o atraviésala volando antes de que toque suelo después de haber derribado algún avión enemigo.

ARMAS ESPECIALES

- B** **(B) BOMBA:** Es ideal para acabar con esos batallones sospechosos
- Z** **(Z) BOMBA INTELIGENTE:** Acaba con todos los enemigos que haya en pantalla
- H** **(H) MISILES TELEDIRIGIDOS:** Estos son fantásticos si apuntas y los enfocas al enemigo
- M** **(M) MISILES:** °tiles si se apunta bien
- F** **(F) LANZALLAMAS:** Te ayuda a limpiar el camino en el denso bosque
- ®** **(R) SOGA:** Te ayuda a rescatar a tus hombres sin tener que aterrizar
- *** **(*) ENERGIA:** Rellena el nivel de

energía recogiendo las estrellas que salen al disparara a los pájaros y los tanques del enemigo.

APOYOS

- S** **(S) INVENCIBLE:** Te hace temporalmente invencible contra ataques enemigos
- C** **(C) CHAFF:** Destruye a los misiles del enemigo cuando están cerca del helicóptero
- L** **(L) VIDA:** Te da un helicóptero extra
- I** **(I) INVISIBLE:** Tu helicóptero se vuelve incaptable por los radares enemigos

TUS MISIONES

En un acto de terrorismo brutal, una guerrilla magrebiana secreta conocida mayormente como la facción terrorista de la Nueva Liga del Mundo (NLM), descargó un ataque a media noche sobre tres centros de las fuerzas de seguridad aliadas situados en la frontera magrebiana. Miles han muerto y otros esperan con certeza el paredón a las manos del peligro del NLM. Si no sacamos a nuestra gente de los centros de este pequeño estado petrolífero antes de la tarde, estos hombres son historia.

TU MISION

Localiza e infiltre en los campos secretos de rehenes de la NLM y libera tus hombres. Hay tres niveles de

dificultad. Cada nivel cubre cinco sectores. Recuerda anotar tu contraseña al final de cada nivel para poder guardar desde donde estés y poder seguir jugando más tarde.

OPERACION TORMENTA DEL DESIERTO (SECTOR 1)

Prepárate para intentar lo imposible. Alégrate de poder volar porque la arena quema como el infierno. Pero volar no es que sea muy fácil, ya que no sólo tienes que encontrar tu camino por entre las nubes tormentosas, sino que también debes evitar los peligrosos disparos que te lanzan los tanques enemigos y la artillería anti-aérea... y traerte tus hombres vivos.

OPERACION APLASTA-GOPHERS (SECTOR 2)

La central de la NLM está situada en una caverna bajo tierra, muy cerquita de la costa del Mar Magrebiano. Infiltrate por las líneas enemigas y llega a una zona de guerra mortal

infestada con cañones tierra-aire, bazocas de asalto y cañones anti-aéreos. No te aceleres aquí porque tus muchachos esperan que pases para poder llevarlos a casa.

OPERACION TERROR EN LOS ALTOS MARES (SECTOR 3)

Se ha visto a barcos de la NLM patrullando por las costas magrebianas y están utilizando a nuestros hombres como escudos humanos! Pesca a tus muchachos y convierte después a esas barcas con pinta de guerra en tumbas submarinas. Ten cuidado con los MIGs enemigos, plataformas de asalto aéreo en masa y submarinos capaces de disparar misiles mar-aire.

OPERACION QUEMA-ARBUSTO (SECTOR 4)

En algún lugar de esta sudorosa jungla están reteniendo a tus hombres a punta de pistola, aguardando su destino en una prisión

subterránea. Rompe las líneas del enemigo y apúntate el rescate del siglo, macho. Pero recuerda que esta jungla está infestada de tanta artillería anti-aérea y tanques terminator que pueden convertir a tu precioso helicóptero en chatarra de la barata. Tráete tu lanzallamas.

OPERACION JUNGLA DE ASFALTO (SECTOR 5)

Hay tres ciudades de la frontera magrebiana que han sido machacadas por fuerzas de la ONU, pero aún queda un pequeño batallón de tus hombres en los rescoldos y ni se sabe lo poco que tardarán en convertirse en las siguientes víctimas de esta guerra.

Si terminas ésta prepárate para una bienvenida digna de todo un héroe.

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o camblarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA

LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duracion de garantia y/o exclusiones o limites de danos consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especificos y puede que tambien tengas otros derechos, los cuales varian de pais a pais."

SPAIN

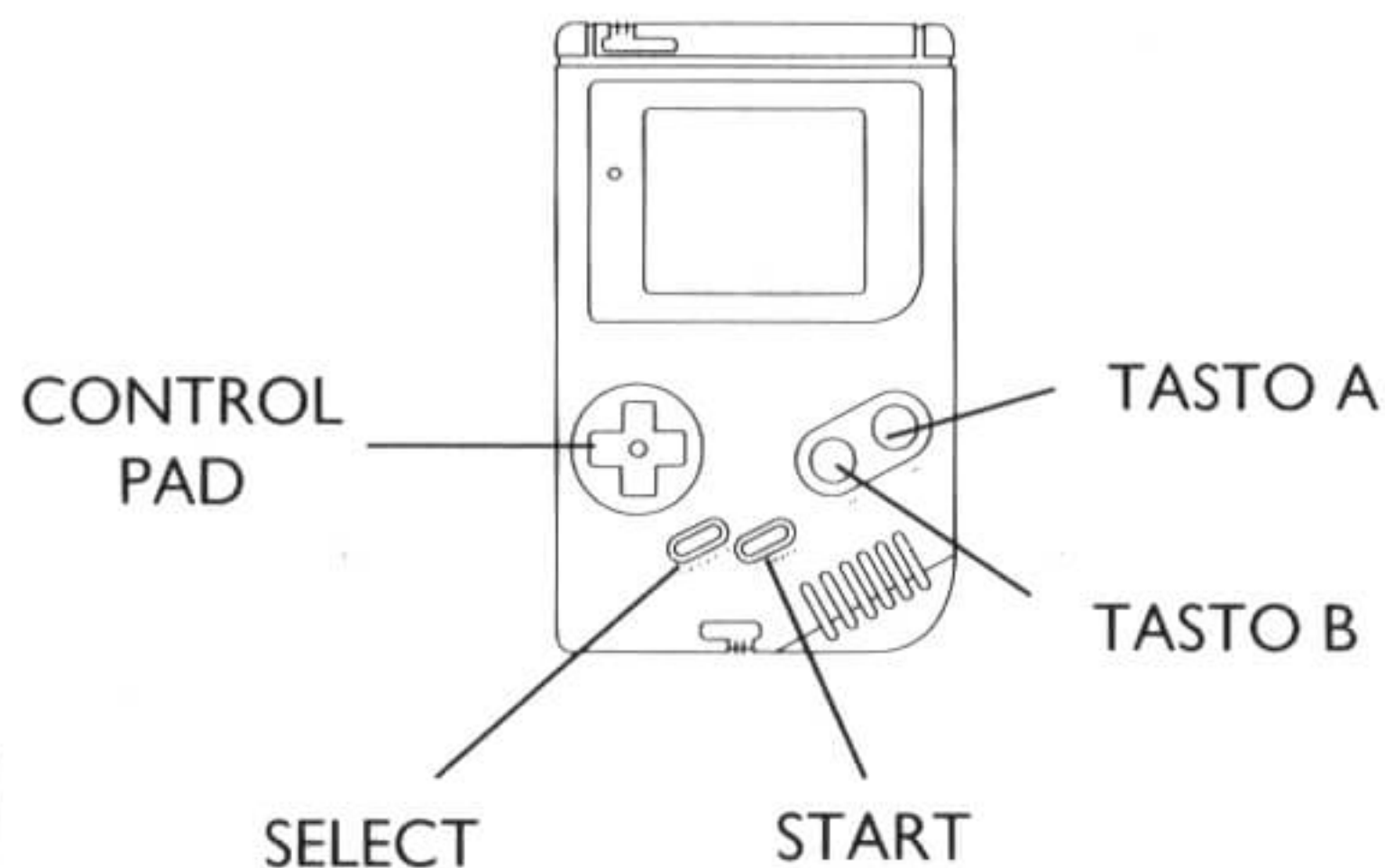
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

CHOPLIFTER III

INIZIALIZZAZIONE

Controlla che l'interruttore sia posto su OFF. Inserisci la cartuccia Choplifter III nel Gameboy e poi metti l'interruttore su ON. In pochi secondi apparirà la videata di apertura di Choplifter III.

COMANDI DEL GIOCO



DIREZIONE DELL'ELICOTTERO -

Premi il tasto B per far girare l'elicottero a sinistra, destra o per metterlo rivolto verso il davanti.

PER ACCELERARE/GUIDARE -

Premi le frecce verso L'ALTO, IL BASSO, DESTRA E SINISTRA.

PER ATTERRARE -

Mantieni premuta la freccia verso il BASSO.

PER SELEZIONARE L'ARMA -

Premi il tasto SELECT per far scrollare le varie armi che sono state raccolte e poi scegli l'arma che desideri usare.

PER FAR SPARARE L'ARMA SELEZIONATA -

Premi il tasto A.

PER METTERE IN PAUSA IL GIOCO -

Premi il tasto START per mettere in pausa. Premi di nuovo per riprendere a giocare.

MENU DEL GIOCO PRINCIPALE

Nella videata di apertura, premi il tasto START per passare al Menu del gioco principale.

1 GIOCATORE / 2 GIOCATORI

Usa le frecce verso L'ALTO o IL BASSO per selezionare il gioco a 1 o 2 giocatori. Nel gioco a 2 giocatori, il secondo giocatore inizierà a giocare quando il primo avrà perso una vita.

MUSICA ON/MUSICA OFF

Premi il tasto A o B per selezionare la musica di sottofondo ed usa i tasti delle frecce VERSO L'ALTO o IL BASSO per accendere o spegnere la musica.

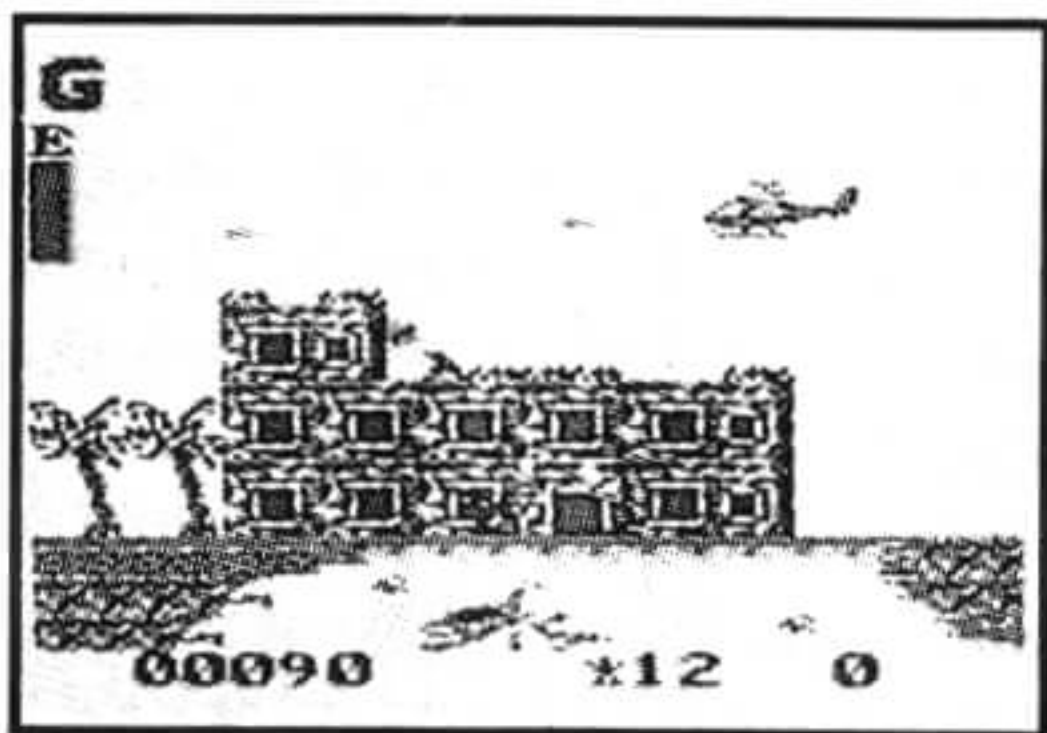
INIZIO

Seleziona START per iniziare il gioco.

PASSWORD

Devi completare tre missioni. Ogni missione contiene cinque diversi settori. Dopo aver completato ogni missione ti verrà data una password. Scrivila in modo da poter salvare il gioco al punto raggiunto e per continuare a giocare successivamente. Per accedere alla videata della password dal menu del gioco principale, evidenzia "PASSWORD" e poi premi il tasto START. Per immettere la password usa i tasti cursore per evidenziare una lettera e premi il tasto A o B per immettere una lettera sulla linea della password. Una volta immessa la password corretta, premi START per iniziare a giocare.

VIDEATA DEL GIOCO PRINCIPALE



DISPLAY DELL'ARMA SPECIALE -

Visualizza il tipo di arma speciale che hai nel caricatore. Il tuo elicottero è già dotato di una mitragliatrice ed una quantità infinita di munizioni.

BARRA DELL'ENERGIA - Ogni volta che vieni colpito dal fuoco nemico, ti scontri contro edifici o nubi temporalesche, la tua barra dell'energia diminuirà. Più danni subisci e di più scenderà il misuratore. Quando avrai

usato tutta l'energia, il tuo elicottero andrà in fiamme.

OSTAGGI A BORDO - Visualizza il numero di ostaggi che hai a bordo.

CONTEGGIO DEGLI OSTAGGI - Visualizza il numero di ostaggi ancora da salvare. Il numero massimo di ostaggi che potrai avere a bordo ogni volta è 10.

SCORE DEL GIOCATORE - Visualizza il tuo score attuale.

VIDEATA DELLA MISSIONE

In questa videata ti verrà assegnato il tuo prossimo compito. E' qui che ti verrà indicato il numero di ostaggi che dovrai salvare, il numero di elicotteri che avrai a disposizione per quella particolare missione e ti verrà comunicato in quale settore e livello ti trovi attualmente.

SALVARE GLI OSTAGGI

Per salvare gli ostaggi basta atterrare ed essi saliranno automaticamente a bordo dell'elicottero. Puoi usare anche la tua corda per salvare gli ostaggi che si trovano sulle navi. Per completare ogni missione dovrai salvare i tuoi uomini e portarli sani e salvi alla base.

RACCOGLIERE LE ARMI SPECIALI

Per completare ogni missione devi raccogliere alcune armi d'alto calibro ed utili power-up. Le armi speciali si trovano per terra. Per raccogliere un'arma speciale o un power-up, atterra sull'arma o sul power-up oppure vacci contro in volo prima che tocchi terra dopo aver distrutto un velivolo nemico.

ARMI SPECIALI

- B** **(B) BOMBA** - Ideale per lancia-la su battaglioni che non sospettano di niente.
- Z** **(Z) BOMBA TELEGUIDATA** - Usala per distruggere tutti i nemici sullo schermo.
- H** **(H) MISSILI AUTOGUIDANTI** - Favolosi da lanciare contro il più vicino nemico e per attaccarli a questo.
- M** **(M) MISSILI** - Utili se lanciati in maniera esatta.
- F** **(F) LANCIAFIAMME** - Eccellente per farsi strada attraverso la densa foresta.

(R) CORDA - Ti consente di salvare i tuoi uomini senza dover atterrare con l'elicottero.

(*) ENERGIA - Rifornisce i tuoi livelli di energia raccogliendo stelle quando spari ad aerei e carri armati nemici.

POWER-UP

(S) INVINCIBILE - Ti rende momentaneamente invincibile contro gli attacchi del nemico.

(C) CARTA METALLIZZATA ANTIRADAR - Distrugge i missili nemici quando sono vicini all'elicottero.

(L) VITA - Ti dà un elicottero extra.

(I) INVISIBILE - Rende improvvisamente il tuo elicottero invisibile al radar del nemico.

I TUOI COMPITI

Con un attacco terroristico di estrema brutalità, una formazione di guerriglieri Megrehb - meglio conosciuta come la fazione terrorista New World League (NWL) - ha fatto un'incursione a mezzanotte su tre unità degli alleati, lungo il confine del Megrehb, poste qui per salvaguardare la pace. Migliaia di persone hanno perso la vita, altre verranno giustiziate senza ombra di dubbio per mano della minaccia terrorista chiamata NWL. Se non liberiamo i nostri uomini dal piccolo stato petrolifero prima di domani mezzogiorno, essi moriranno.

LA TUA MISSIONE

Individuare e filtrare i campi segreti NWL dove sono tenuti gli ostaggi e liberare i tuoi uomini. Vi sono tre livelli con grado di difficoltà crescente. Ogni livello consta di cinque settori. Ricorda di scrivere la tua password alla fine di ogni livello in modo da poter salvare il gioco fino al punto raggiunto e continuare a giocare in un secondo momento.

OPERAZIONE TEMPESTA DI SABBIA (SETTORE 1)

Preparati a tentare l'impossibile. Sii grato di essere in volo in quanto la sabbia brucia. Ma non è certo facile in aria in quanto non devi solamente volare in un cielo coperto di nubi temporalesche ma anche evitare i carri armati che sparano cannonate e l'artiglieria antiaerea ... e portare in salvo i tuoi uomini.

OPERAZIONE DISTRUGGI COMPLETAMENTE IL NEMICO (SETTORE 2)

La roccaforte NWL nel deserto si trova in una caverna sotterranea proprio al largo della costa del mar Magrehb. Infiltra le linee nemiche e bombarda una zona di guerra senza via di scampo infestata di cannoni superficie-aria, bazooka d'assalto e mitraglieri di bordo. Non affrettarti a completare questa missione - i tuoi compagni contano su di te per essere liberati e portati a casa.

OPERAZIONE TERRORE IN ALTO MARE (SETTORE 3)

Le cannoniere della NWL sono state scoperte mentre perlustravano la costa del mar Magrehb e usano i nostri uomini come scudi umani! Cerca di trovare i tuoi uomini e poi trasforma queste navi da guerra in tombe sottomarine. Stai attento ai MIG nemici, a piattaforme giganti per attacchi aerei e ai sub che sparano missili terra-aria.

OPERAZIONE BRUCIA-MACCHIA (SETTORE 4)

Da qualche parte in questa giungla fumigante i tuoi uomini sono tenuti sotto tiro ed attendono il loro destino in una prigione sotterranea. Sfonda le linee nemiche ed organizza l'operazione di soccorso del secolo. Stai attento a questa giungla infestata di sufficienti mitragliere aeree e carri armati da ridurre il tuo elicottero a rottami. Non dimenticarti di portare il tuo lanciafiamme.

OPERAZIONE GIUNGLA D'ASFALTO (SETTORE 5)

Tre città lungo il confine del Magrehb sono state colpite duramente dalle forze dell'ONU. Un piccolo esercito dei tuoi uomini rimane ancora tra le macerie in fiamme e non si sa entro quanto passeranno alla storia come caduti di guerra. Completa questo settore e verrai sicuramente accolto come un eroe.

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisce il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE
TUTTE LE GARANZIE E SONY
ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA'
RESPONSABILE O OBBLIGATA PER
NESSUN 'ALTRA
RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI
QUALSIASI NATURA. QUALSIASI
GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A
QUESTO PRODOTTO SONY
ELECTRONIC PUBLISHING, E
GARANZIA IMPLICITA DI

COMMERCIALIZABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E'LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUN GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY

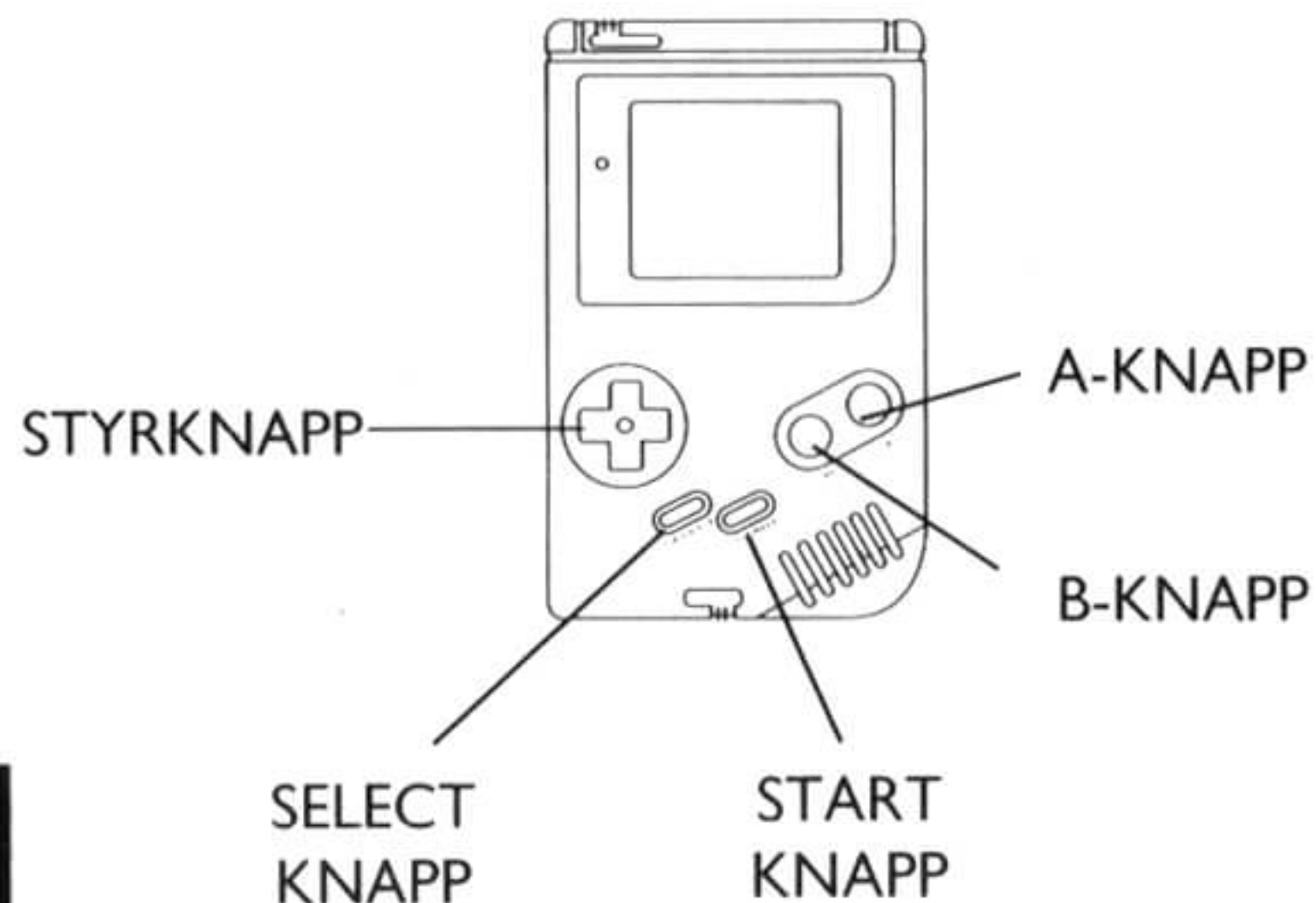
Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

CHOPLIFTER III

BÖRJA SÅ HÄR

Se till att strömmen är frånslagen. Sätt in Choplifter III- kassetten i din Gameboy och slå på strömmen. Efter ett tag visas Choplifter III:s titelskärm.

SPELKONTROLLER



HELIKOPTERNS RIKTNING -

Tryck på B-knappen för att svänga helikoptern åt höger, vänster eller framåt.

ACCELERERA/STYRA -

Tryck på UPP, NED, VÄNSTER eller HÖGER på styrknappen.

LANDA - Håll NED på styrknappen nedtryckt.

VÄLJA VAPEN - Tryck på SELECT-knappen för att bläddra igenom de vapen som plockats upp och välj det vapen du vill använda.

SKJUTA MED UTVALT VAPEN -

Tryck på A-knappen.

SÄTTA SPELET PÅ PAUS -

Tryck på START-knappen för att sätta spelet på paus. Tryck en gång till för att starta spelet igen.

SPELETS HUVUDMENY

För att nå spelets huvudmeny från titelskärmen, tryck på START-knappen. Här finner du ett antal alternativ:

1 PLAYER/2 PLAYER

Använd UPP eller NED på styrknappen för att välja att spela med 1 eller 2 spelare. Om 2 spelare kommer den andre spelaren att börja spela när den förste spelaren förlorat ett liv.

MUSIC ON/MUSIC OFF

Tryck på A- eller B-knappen för att välja bakgrundsmusik och använd UPP eller NED på styrknappen för att sätta på (ON) eller stänga av (OFF) musiken.

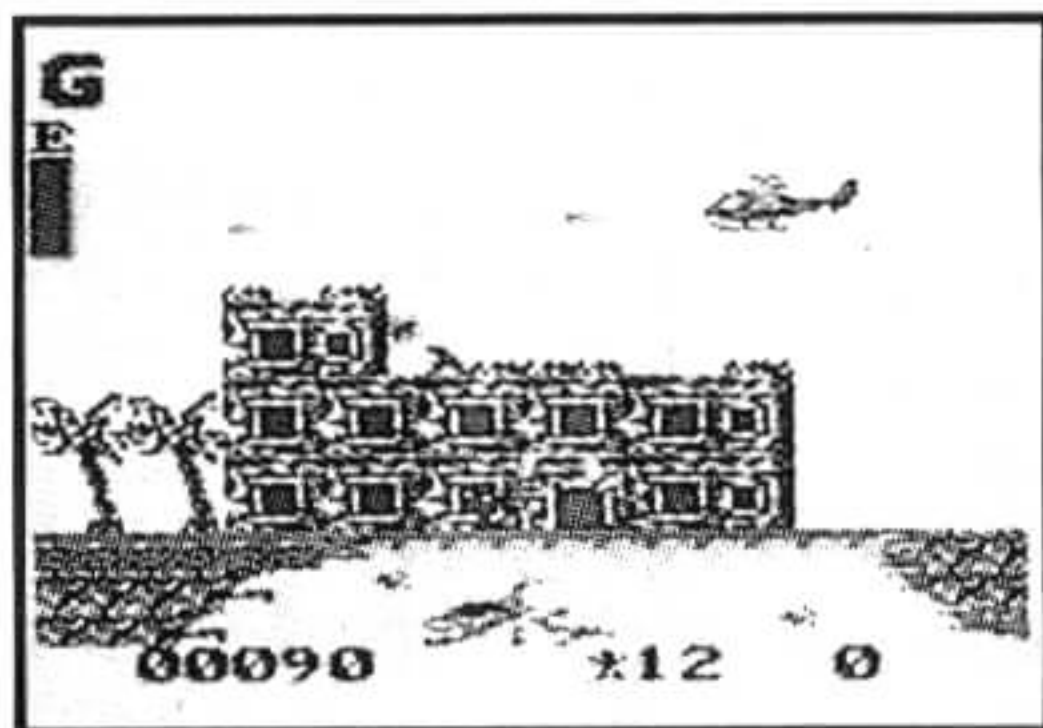
START

Välj START för att börja spela.

LÖSENORD

Du har tre uppdrag som du måste klara av. Varje uppdrag har fem olika sektorer. När du klarat av ett uppdrag får du ett lösenord. Skriv ned det eftersom det gör att du kan lagra dina framsteg och fortsätta att spela vid ett senare tillfälle. För att nå Lösenordsskärmen från Huvudmenyn, markera PASSWORD och tryck på START-knappen. För att föra in ditt lösenord, använd styrknappen för att markera en bokstav och tryck antingen på A eller B för att föra in bokstaven på lösenordslinjen. När du har fört in ditt lösenord trycker du på START för att börja spela.

SPELETS HUVUDSKÄRM



SPECIALVAPEN DISPLAY - Visar typen av specialvapen du har i magasinet. Din helikopter är redan utrustad med ett maskingevär och ett outtömligt lager av ammunition.

ENERGIMÄTARE - Varje gång du utsätts för fiendens skottlossning, kraschar in i byggnader eller åskmoln kommer din energimätare att sjunka. Ju större skada du

lider, ju mer sjunker din mätare. Om du gör slut på all din energi kommer din helikopter att explodera.

GISSLAN OMBORD - Visar det antal av gisslan du har ombord.

ANTAL GISSLAN - Visar det antal personer av gisslan som väntar på att räddas. Maximalt antal personer du kan ha ombord på en gång är 10.

POÄNG - Visar nuvarande poäng.

UPPDRAGSSKÄRM

Det är här du får nästa uppdrag. Här visas det antal personer av gisslan som du måste rädda, hur många helikoptrar du har tillgängliga för detta uppdrag och den sektor och nivå du befinner dig på.

ATT RÄDDA GISSLAN

För att rädda gisslan behöver du bara landa - gisslan bordar automatiskt helikoptern.

Du kan också använda ditt rep för att rädda gisslan som befinner sig ombord på fartyg.

För att avsluta varje uppdrag måste du rädda dina män och leverera dem säkert till basen.

SAMLA SPECIALVAPEN

För att klara av varje uppdrag måste du samla ihop en del vapen av hög kaliber och användbara power-ups. Specialvapen dyker upp på marken. För att plocka upp ett specialvapen eller power-up landar du på föremålet, du kan också flyga på det innan det når marken efter det att du förstört en av fiendens flygplan.

SPECIALVAPEN

- B** **(B) BOMB:** Idealisk att släppa på intet ont anande bataljoner.
- Z** **(Z) SMART BOMB:** Använd för att förstöra alla fiender på skärmen.
- H** **(H) MÅLSÖKANDE ROBOT:** Jättebra att sikta in och låsa på närmsta fiende.
- M** **(M) MISSILER:** Användbara om de siktas in rätt.
- F** **(F) ELDKASTARE:** Bra för att röja en väg genom den täta skogen.
- ®** **(R) REP:** Gör att du kan rädda män utan att landa din helikopter.
- *** **(*) ENERGI:** Fyll på din energinivå genom att fånga stjärnor när du skjuter fåglar och fiendens tankers.

POWER-UPS

- S** **(S) OSÅRBARHET:** Gör dig temporärt osårbar för fiendens attacker.
- C** **(C) LYSBOMB:** Förstör fiendens missiler i närheten av helikoptern.
- L** **(L) LIV:** Du får en extra helikopter.
- I** **(I) OSYNLIGHET:** Gör att din helikopter för en kort stund inte kan ses på fiendens radar.

DINA UPPDRAG

En hemlig Magrehbisk guerillastyrka - bättre känd som terroristfraktionen New World League (NWL) - utför ett brutalt terroristdåd, de gör en nattlig räd på tre fredsbevarande Allierade fästen längs den

Magrehbiska gränsen. Tusentals gick förlorade, andra väntar på säker död - de kommer att avrättas av terroristhotet NWL. Om vi inte kan dra tillbaka våra trupper ut ur den lilla oljestaten innan middagstid i morgon, kommer dessa män att vara minnen blott.

DITT UPPDRAG

Lokalisera och infiltrera NWLs hemliga läger där gisslan hålls fången och befria dina män. Det finns tre nivåer, var och en svårare än den föregående. Varje nivå har fem sektorer. Kom ihåg - skriv ned ditt lösenord vid varje nivå's slut så att du kan spara dina framgångar och fortsätta att spela vid ett annat tillfälle.

OPERATION SANDSTORM (SEKTOR 1)

Gör dig beredd på att försöka göra det omöjliga. Känn dig lycklig att du är uppe i luften - sanden brinner nämligen. Men det är inte enkelt uppe i luften heller, inte bara måste du ta dig förbi ovädersmolnen, du måste dessutom undvika tankers som avfyrar kanoner och luftvärnsartilleri.....samt föra dina män tillbaka....levandes.

OPERATION SPRÄNG GOPHER (SEKTOR 2)

NWLs ökenfort är lokaliserat i en underjordisk grotta, vid det Magrehbiska Havets kust. Infiltrera fiendens linjer och skjut din väg in i en dödlig krigszon, fylld av luftvärnsrobotar, raketgevär och flygplansartilleri. Kasta dig inte in - grabbarna litar på att du kan ge dem en lift hem.

OPERATION HAVSTERRORISTER (SEKTOR 3)

NWLs patrullerande kanonbåtar har siktats utanför den Magrehbiska kusten - och de använder våra män som mänskliga sköldar! Fiska efter dina mannar, förvandla därefter krigsfartygen till undervattensgravar. Se upp för fiendens MIG-flygplan, massiva luftanfallsplattformar och ú-båtar som avfyrar luftvärnsrobotar.

OPERATION BUSHBRAND (SEKTOR 4)

Någonstans i denna ångande djungel hålls dina män fångna under pistolhot, inväntandes sitt öde i ett underjordiskt fängelse. Tag dig genom fiendens linjer och kör igång århundradets räddning. Men var försiktig, denna djungel kryllar av flygplansartilleri och dödstankers - tillräckligt många för att skrota din helikopter. Tag med dig din eldkastare.

OPERATION ASFALTSJUNGEL (SEKTOR 5)

Tre städer längs den Magrehbiska gränsen har träffats hårt av UN:s styrkor. En liten arme' av dina mannar befinner sig fortfarande i de brinnande spillrorna och det är omöjligt att säga hur länge det kommer att ta innan de blir krigsförluster. Klara av det här och du kan räkna med en hjältes mottagande.

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICIT GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT

SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

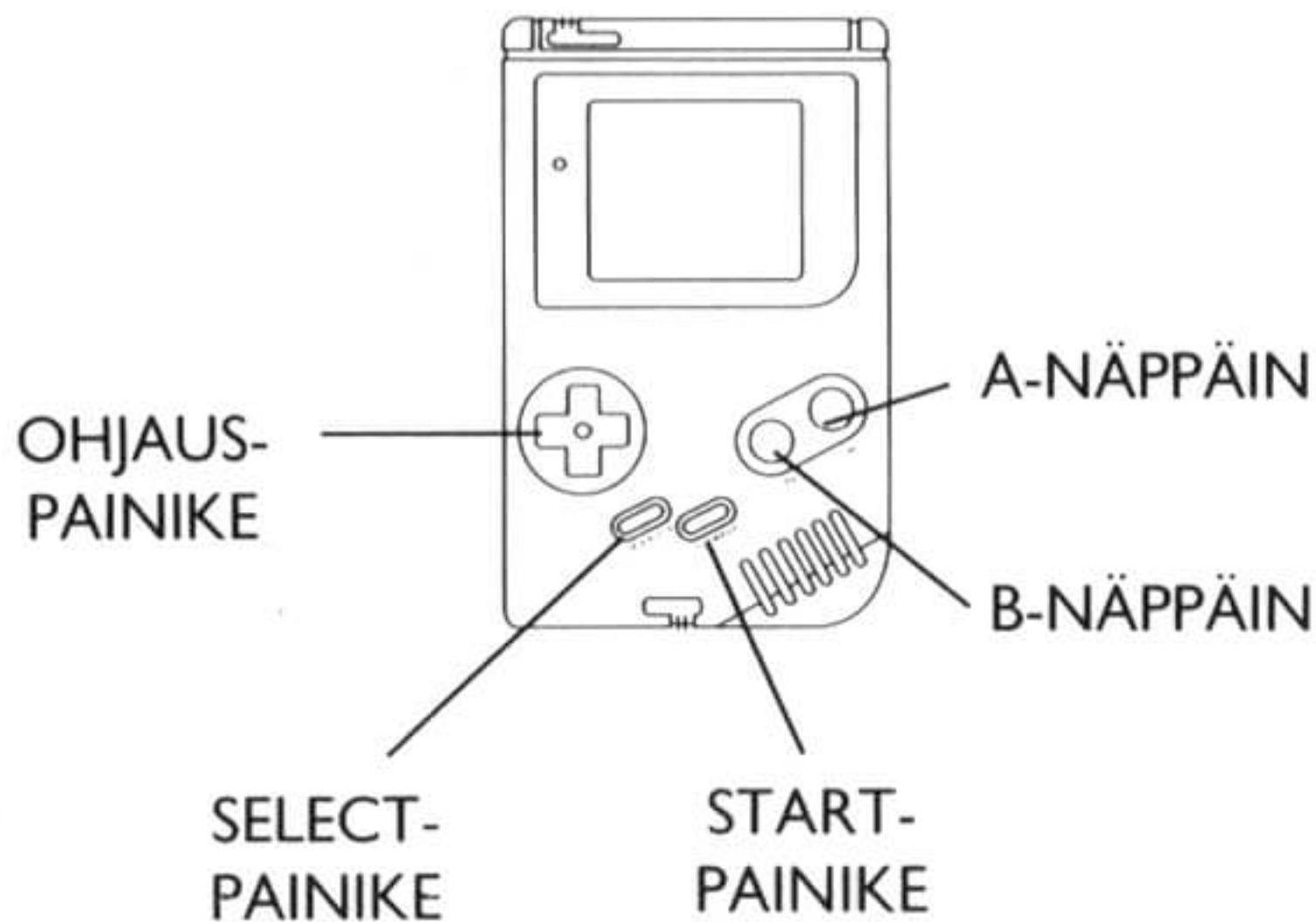
Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway

CHOPLIFTER III

PELIN ALOITUS

Varmista ensin, että virta on katkaistu (OFF). Työnnä sitten Choplifter III -pelikasetti Gameboy-kasettiasemaan ja kytke virta päälle (ON). Choplifter III -otsikkoruutu ilmestyy pian näyttöön.

PELIOHJAIMET



HELIKOPTERIN SUUNTAUS -

Paina näppäintä B kääntääksesi helikopteria vasemmalle, oikealle tai suoraan eteenpäin.

KIIHDYTYS/OHJAUS - Paina suuntaohjainta YLÖS, ALAS, VASEMMALLE tai OIKEALLE.

LASKEUTUMINEN - Pidä suuntaohjainta painettuna ALAS.

ASEEN VALINTA - Paina SELECT-valintanäppäintä selataksesi kerättyjen aseiden varastoa ja valitse niiden joukosta haluamasi ase.

TULITUS VALITSEMALLASI ASEELLA - Paina näppäintä A.

PELIN KESKEYTYS - Paina START-aloitusnäppäintä keskeyttääksi pelin. Paina samaa näppäintä uudestaan halutessasi jatkaa peliä.

PELIN PÄÄVALIKKO

Saat pelin päävalikon esiin painamalla START-aloitusnäppäintä, kun otsikkoruutu on näytössä. Valikko sisältää useita vaihtoehtoja:

1 PELAAJA / 2 PELAAJAA

Valitse 1 tai 2 pelaajan peli painamalla suuntaohjainta YLÖS tai ALAS. Kahden pelaajan pelissä pelivuorot vaihtuvat, kun pelaaja menettää elämän.

MUSIIKKI PÄÄLLÄ / MUSIIKKI POIS

Valitse taustamusiikki painamalla näppäintä A tai B. Voit kytkeä musiikin päälle ja pois painamalla suuntaohjainta YLÖS tai ALAS.

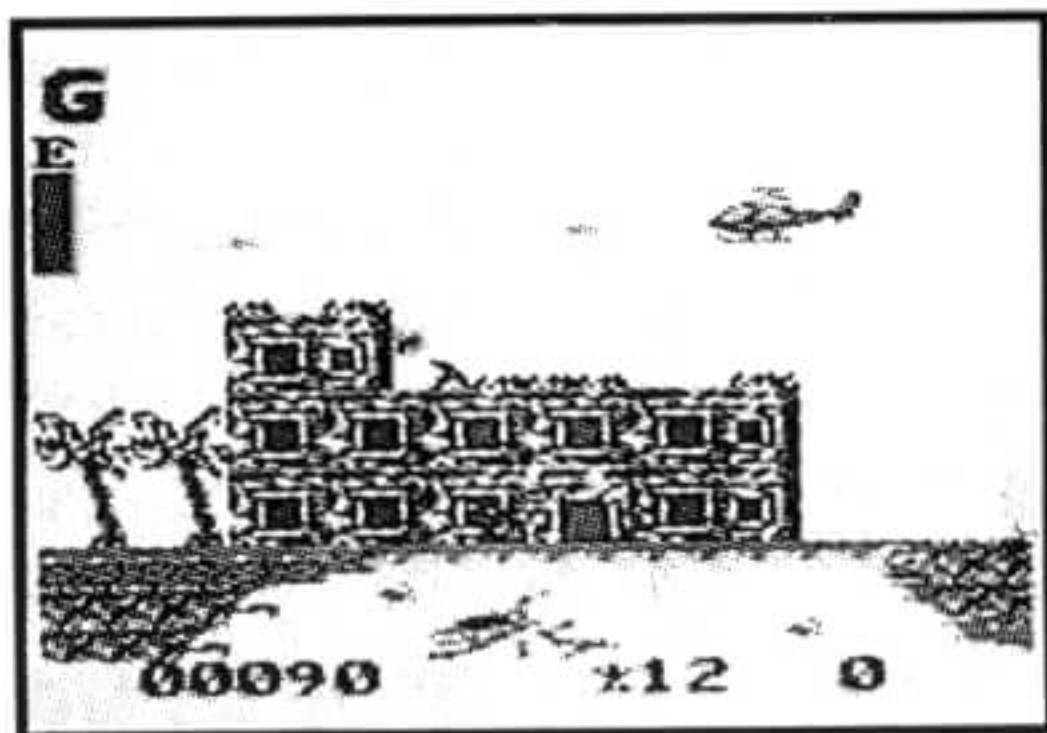
ALOITUS

Valitse START aloittaaksesi pelin.

SALASANA

Suoritettavanasi on kolme tehtävää. Jokaiseen tehtävään sisältyy viisi eri sektoria. Kun olet suorittanut tehtävän kaikki osat, saat tietoosi salasanan. Kirjoita se muistiin, sillä sen avulla voit tallentaa pelisuoritukseksi ja jatkaa samaa peliä myöhemmin. Salasanaruudun saat esiin korostamalla pääpelivalikossa olevaa sanaa "PASSWORD" ja painamalla START-näppäintä. Voit syöttää salasanan korostamalla ensin haluamaasi kirjainta suuntaohjaimen avulla ja painamalla sitten näppäintä A tai B, jolloin kyseinen kirjain syöttyy salasanariville. Syötettyäsi oikean salasanan paina START-näppäintä aloittaaksesi pelin.

PÄÄPELIRUUTU



ERIKOISASEIDEN NÄYTTÖ -

Tämä näyttö osoittaa, minkätyyppinen erikoisase sinulla on käytössäsi. Helikopteri on valmiiksi varustettu konekiväärillä ja ehtymättömällä määrällä ammuksia.

ENERGIAPALKKI - Energiämääräsi osoittava palkki lyhenee joka kerran, kun vihollinen saa sinuun osuman, sekä törmätessäsi rakennuksiin tai ukkospilviin. Energiapalkki lyhynee sitä nopeammin, mitä enemmän helikopterisi vahingoittuu. Jos

energiasi kuluu loppuun, helikopterisi räjähtää tuleen.

HELIKOPTERIIN PELASTAMIESI PANTTIVANKIEN MÄÄRÄ -

Osoittaa kuinka monta pankkivankia sinulla on mukanas helikopterissa.

PANTTIVANKIEN LUKUMÄÄRÄ -

Osoittaa, kuinka monta pankkivankia on vielä pelastettava. Helikopteriin mahtuu kerrallaan korkeintaan 10 panttivankia.

PISTEMÄÄRÄ - Osoittaa pelaajan saavuttaman pistemäärän.

TEHTÄVÄRUUTU

Tästä ruudusta näet seuraavan tehtäväsi. Ruudusta ilmenee pelastettavien panttivankien määrä, tehtävän suoritukseen varattujen helikoptereiden

lukumäärä sekä sektori ja taso, jolla parhaillaan toimit.

PANTTIVANKIEN PELASTAMINEN

Panttivankien pelastamiseen riittää helikopterin onnistunut lasku: panttivangit nousevat silloin automaattisesti kopteriin. Voit myös käyttää köyttä pelastaaksesi panttivankeja laivoista. Suorittaaksesi tehtävän loppuun sinun on pelastettava vangit ja kuljetettava heidät turvallisesti tukikohtaan.

ERIKOISASEIDEN KERÄÄMINEN

Onnistuaksesi tehtävien suorittamisessa sinun on kerättävä varastoon joitakin voima-aseita ja hyödyllisiä tehostimia. Erikoisaseita ilmestyy maastoon. Voit poimia käyttöösi erikoisaseen tai tehostimen laskeutumalla helikopterilla maassa olevan aseeseen tai

tehostimen päälle, tai lentämällä sellaista kohti ennen kuin se iskeytyy maahan, kun olet ensin tuhonnut vihollisen lentokoneen.

ERIKOISASEET

- B** **(B) POMMI:** Ihanteellinen ase pudotettavaksi yllättäen pataljoonien niskaan.
- Z** **(Z) ÄLYPOMMI:** Tämän avulla voit tuhota kaikki ruudussa olevat viholliset.
- H** **(H) ITSEOHJAUTUVAT OHJUKSET:** Nämä voit tehokkaasti suunnata kulkemaan automaattisesti lähintä vihollista kohti.
- M** **(M) OHJUKSET:** Hyödyllisiä oikein suunnattuna.
- F** **(F) LIEKINHEITIN:** Raivaa tehokkaasti polun tiheän metsän läpi.

(R) KÖYSI: Mahdollistaa pelastustoimet lennossa olevasta helikopterista.

(*) ENERGIA: Lisää oman energiasi määrää sieppaamalla tähtiä samalla kun ammut lintuja ja vihollisen tankkeja.

TEHOSTIMET

(S) VOITTAMATTOMUUS: Saat hetkeksi ylimääräistä voimaa, jonka ansiosta vihollinen ei pysty voittamaan sinua.

(C) TUTKANHÄIRINTÄSILPPU: Tuhoaa helikopterin lähelle tulleet vihollisen ohjukset.

(L) ELÄMÄ: Saat käyttöösi ylimääräisen helikopterin.

(I) NÄKYMÄTTÖMYYS: Estää jonkin aikaa helikopterisi näkymisen vihollisen tutkassa.

TEHTÄVÄT

Salaiset Megrehb-sissit, jotka tunnetaan paremmin New World Leaguen (NWL:n) terroristisiipinä, kohdistivat keskiyöllä raa'an terrorismi-iskun Liittoutuneiden rauhanjoukkojen kolmeen tukikohtaan Megrehbin rajalla. Tuhannet miehet menettivät henkensä ja monia muita uhkaa julma kuolema NWL-terroristien käsissä. Jos me emme saa joukkojamme pelastettua pienestä öljyvaltiosta ennen huomista keskipäivää, näiden miesten elämästä tulee pelkkää historiaa.

TAVOITTEET

Etsi NWL:n salaiset panttivankileirit, soluttaudu niihin ja vapauta omat miehesi. Tasoja on kolme: uusi taso on aina edellistä vaikeampi. Jokaisella tasolla on viisi sektoria. Muista kirjoittaa salasana muistiin aina päästessäsi tason loppuun. Näin voit tallentaa suorittamasi osan peliä ja jatkaa sen pelaamista myöhemmin.

OPERAATIO HIEKKAMYRSKY (SEKTORI 1)

Valmistaudu kaikkein mahdottomimpaan. Voit olla tyytyväinen siitä, että olet ilmassa, sillä hiekka on nyt tulossa. Tosin suoriutuminen ei ole helppoa ilmassakaan, sillä sinun on selviydyttävä myrskypilvistä, vihollisen tankkien tykkitulituksesta ja ilmatorjunta-aseiden iskuista... ja kaiken lisäksi tuotava miehet takaisin... elävinä.

OPERAATIO ROTTALUOLAN RÄJÄYTYS (SEKTORI 2)

NWL:n autiomaajoukkue pitää tukikohtanaan maanalaista luolaa, joka sijaitsee Megrehbin meren rannikolla. Soluttaudu vihollisen linjojen läpi ja tulita vaarallista sotavyöhykettä, jossa on tuhka tiheään maasta ilmaan ampuvia tykkejä, rynnäkkösinkoja ja ilmatorjunta-aseita. Älä hätiköi tällä kertaa, sillä omien miestesesi ainoa toivo on päästä sinun mukanasasi turvaan.

OPERAATIO MERITERRORISMI (SEKTORI 3)

NWL:n tykkiveneitä on havaittu lähellä Megrehbin rannikkoa ja ne käyttävät meidän miehiämme ihmiskilpinä! Mene kalastamaan omia miehiämme ja tee sitten noista taisteluveneistä vedenalaisia hautoja. Varo vihollisen MIGejä, suuria ilmahyökkäystukialuksia ja ohjuksia ampuvia sukellusveneitä.

OPERAATIO PENSASPALO (SEKTORI 4)

Jossain tämän kostean viidakon uumenissa omat miehesi ovat vankeina pyssyn suuta tuijottaen, odottaen kohtalon hetkensä koittavan maanalaisessa vankityrmässä. Murtaudu vihollisen linjojen läpi ja suorita vuosisadan pelastusoperaatio. Muista, että tämä viidakko on täynnä ilmantorjuntatykkeitä ja panssarivaunuja. Ne voivat helposti romuttaa helikopterisi lopullisesti. Ota tulenheitin mukaasi.

OPERAATIO ASFALTTIVIIDAKKO (SEKTORI 5)

YK-joukot ovat iskeneet voimalla kolmeen kaupunkiin Megrehbin rajalla. Pieni joukko omia miehiäsi on vielä siellä palavien raunioiden keskellä, eikä kukaan tiedä, kuinka kauan he tulevat pysymään hengissä. Vie tämä operaatio päätökseen ja voit olla varma siitä, että saat sankarille kuuluvaa kunniaa palkkioksesi. njoittuu. Jos energiasi kuluu loppuun, helikopterisi räjähtää tuleen.

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelta mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu on oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

**TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN
TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ
HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT
MUUT ESITTÄMISET TAI
VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI
VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC
PUBLISHING IA, MITKÄ TAHANSA
IMPLIKOIDUT TAKUUT
SOVELLETTAVISSA TÄHÄN
PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN**

KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN
TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE,
OVAT RAJOITETUT
YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN
AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ
TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN,
TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING
TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN
MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI
IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY
ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE
VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN
MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN
TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA
TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY
ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE
MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN
VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN
SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA,
KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ
OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA
VAHINGOISTA.

Muutamattakaan eivät sallii rajoituksia kuten,
miten kauan takuu on voimassa ja/tai
poikkeuksia tai rajoituksia johtuen
vahingoista, joten edellä mainitut vastuun
rajotukset ja/tai poikkeukset eivät saata
soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa
sinulle erillisen laillisen oikeuden, ja sinulla
saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka
vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark



OCEAN EUROPE LTD.



Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

Copyright 1990 Broderbund Software Inc.
All rights reserved.
Developed by Teeny Weeny Games Ltd.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON