

SEGA®

チョップリフター™

CHOPLIFTER™

ゲームの遊び方

1人～2人用



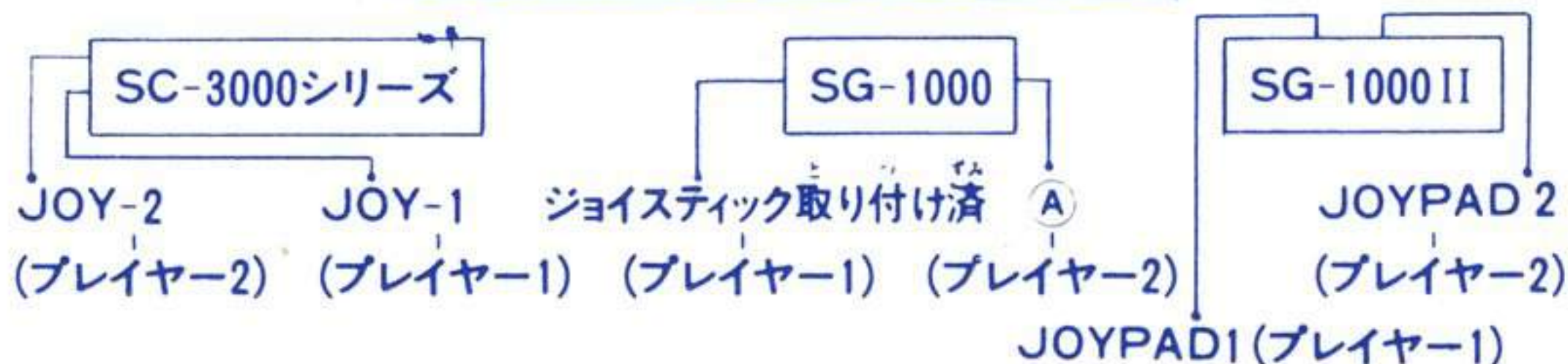
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ マイカードをお使いいただくには、専用の「カードキャッチャ」(別売)が必要です。カードを、本体に直接差し込むことはできません。

セガ マイカードの使い方

1. まず、本体の電源スイッチを切っておいてください。
2. 次に、本体の挿入口にカードキャッチャを差し込みます。
それから、カードをカードキャッチャに差し込みます。
3. 電源スイッチを“ON”にします。もし、テレビ画面に何も出ないときは、もう一度、テレビと本体、カードとカードキャッチャの接続を調べてください。
4. プレイが終わったら、必ず電源スイッチを切ってからカードを抜き、「カード入れ」に入れて大切に保管してください。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1、2、A、JOYPAD 1、2にジョイスティックを差し込みます。

☆“チョップリフター”

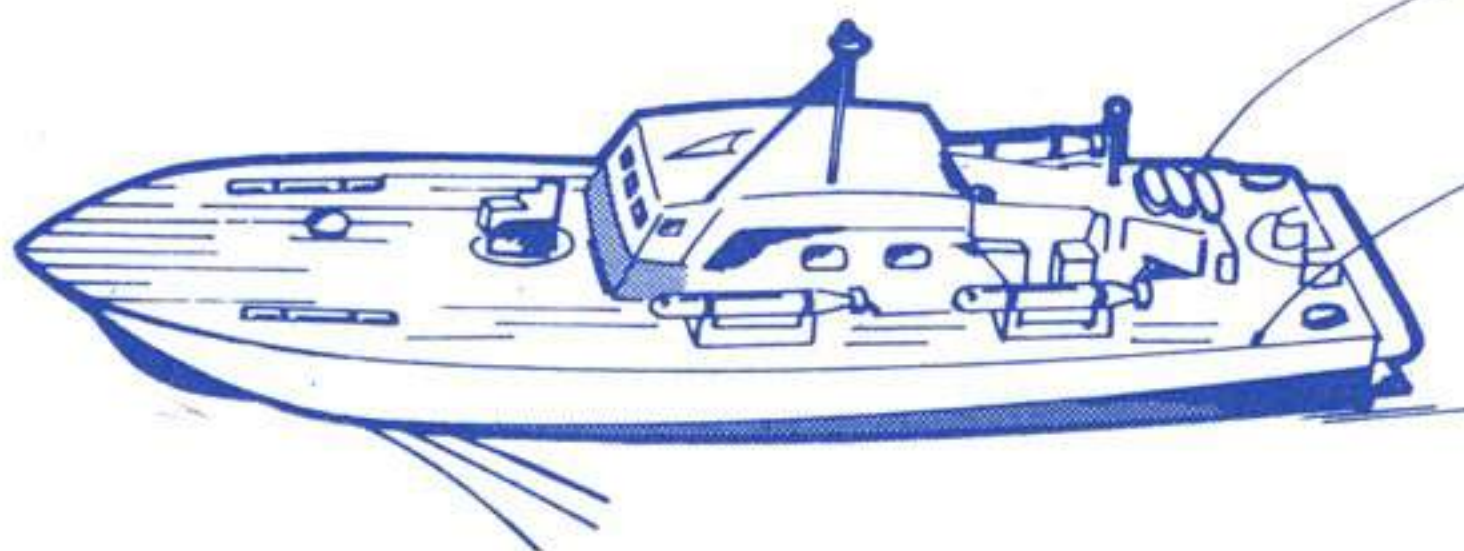
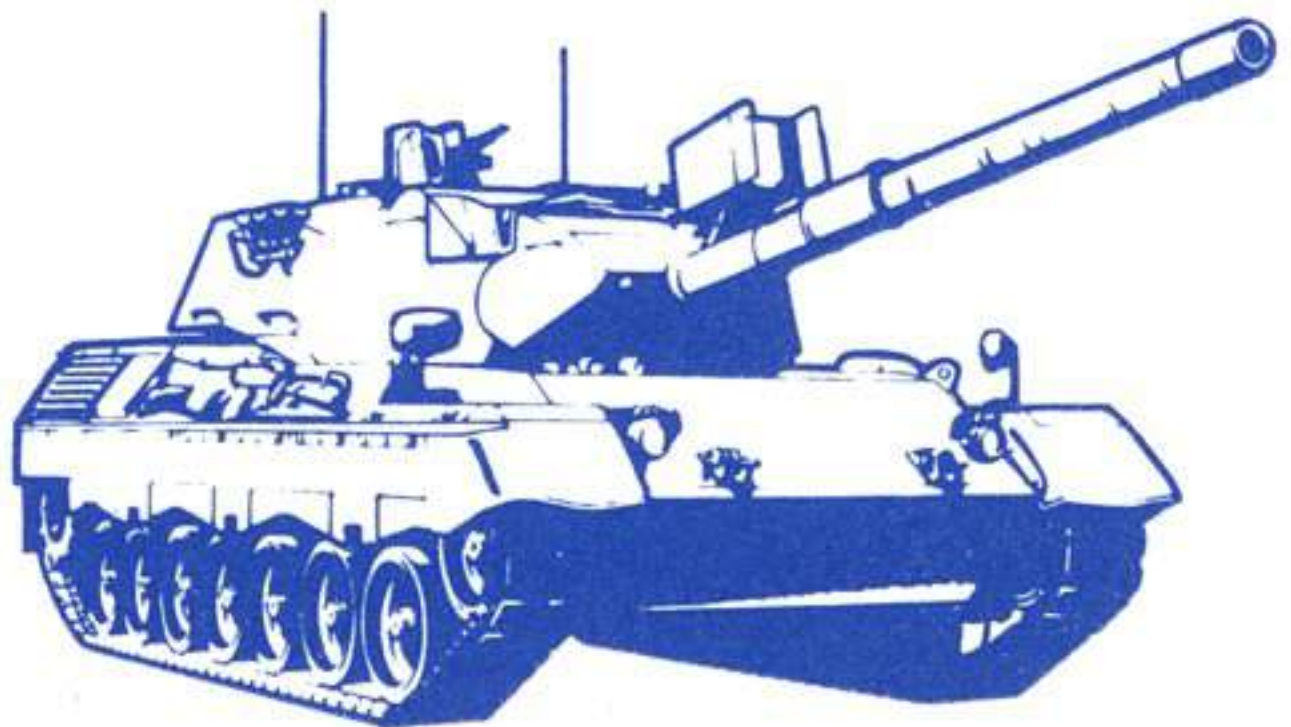


ホークZ

16人乗りの、キミのアタックヘリ。捕虜^{ほりょ}となっている64人の味方^{にん みかた きゅうしゅつ}を救出するため、ただ1機^{き てきち とつにゅう}、敵地へ突入していく。舞台は、原野と海上だ。

ジャガーI型^{がた}

原野^{げん や}の捕虜收容所^{ほりょしゅうようじょ}を見張^{み は}る敵^{てき}の迎撃戦車^{げいげきせんしゃ}。地上^{ちじょう}からホークZに砲弾^{ほうだん}をあびせる。低空飛行^{ていくう ひこう}のときは要注意^{ようちゅうい}！



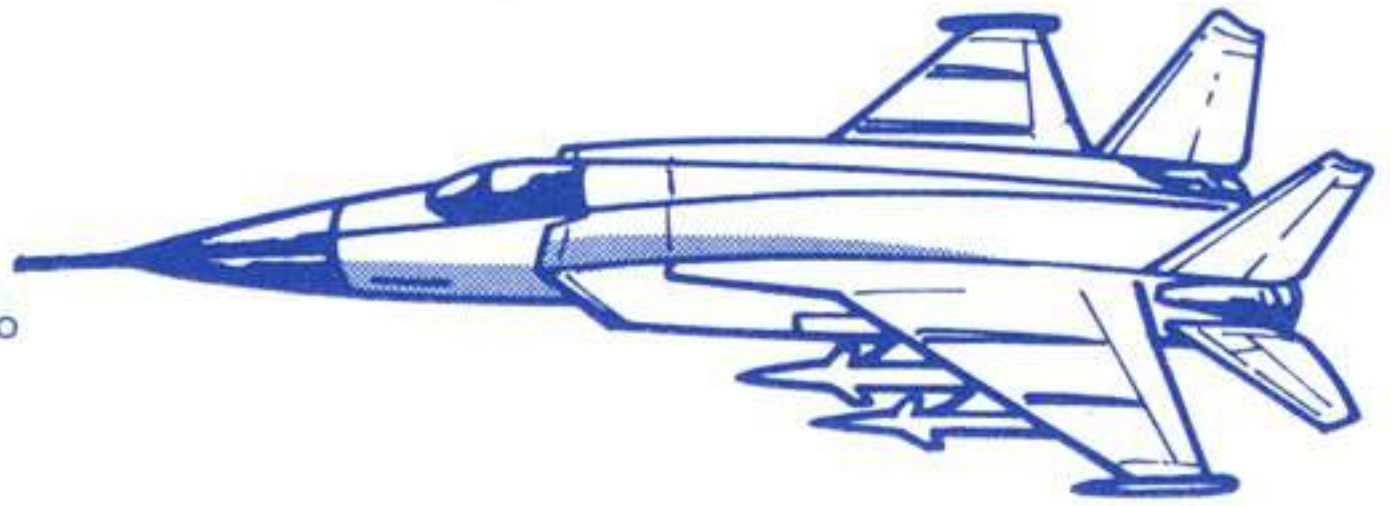
ビッグ・シャーク

孤島^{ことう}の捕虜^{ほりょ}を見張^みる軍艦^{ぐんかん}。ホークZへの狙^{ねら}いは正確^{せいかく}だ。

キャラクター紹介^{しょうかい}☆

バットMR II

スピーディな動き^{うご}で
ホークZを襲^{おそ}う戦闘機^{せんとうき}。
空^{そら}での強敵^{きやうてき}だ！



ゴブリン



赤い光^{あか ひかり}を放つ、敵^{はな}の空中機雷^{てき くうちゆう き らい}。体^{たい}
当たりで攻撃^{こうげき}してくるが、戦い^{たたか}が
進むと自ら砲弾^{みずか ほうだん}を発射^{はっしゃ}する。
そして、これは、唯一^{ゆいいつ}、国境^{こっきやう}を侵
犯^{ばん}する敵^{てき}。基地^{きち}で捕虜^{ほりよ}を降ろ^おして
いるときには気^きをつけよう！

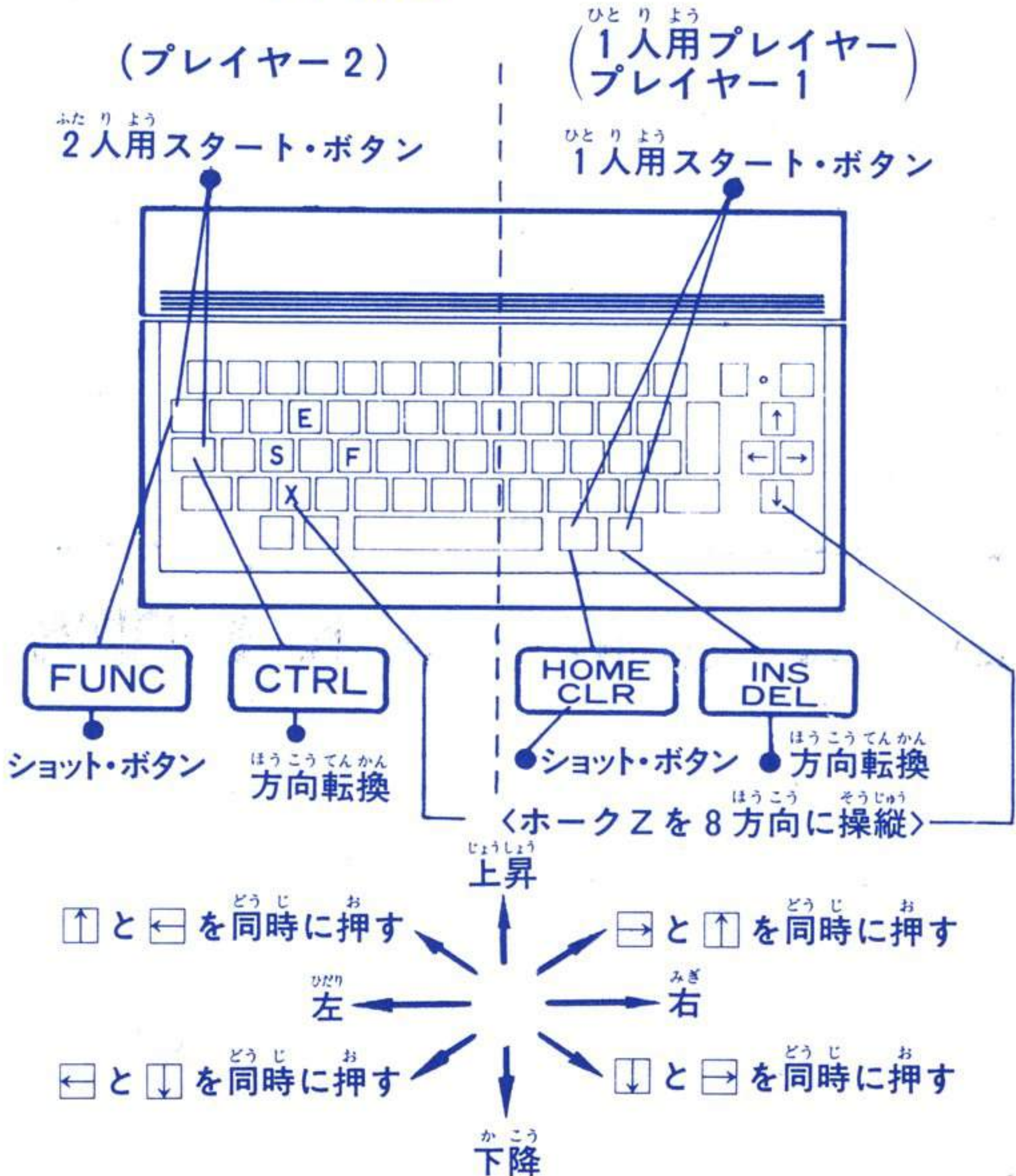


キミの助け^{たす}を必死^{ひっし}の思い^{おも}いで
待つ^ま、64人の捕虜^{にん ほりよたち}達だ！

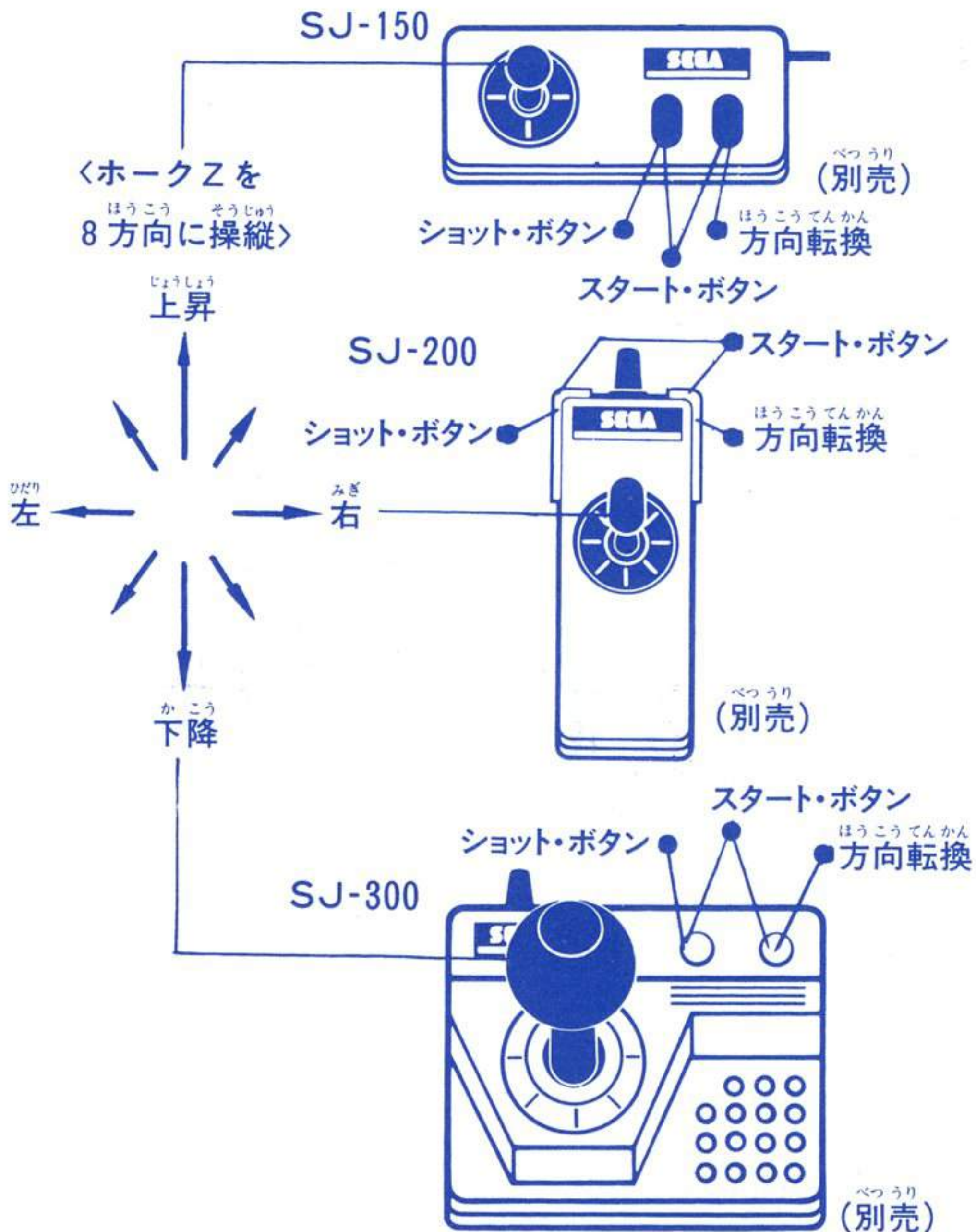
そう さ ほう ほう 操 作 方 法

さあ、^{み かた きゅうしゅつかい し}味方を救出開始だ！

☆ キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000 SG-1000 II + SK-1100) ^{あそ ば あい}で遊ぶ場合☆



☆ジョイスティック (SJ-150 SJ-200 SJ-300) で遊ぶ場合☆



☆^{あそ}遊^び方^{かた}☆

とにかく^{はや}早く^み味方^{かた}を救出^{きゅうしゅつ}したいキミへ！

★ゲーム^{もくてき}の目的★

敵地^{てきち}で捕虜^{ほりょ}となっている64人の味方^{にん みかた}を、ホークZ（キミのヘリ）で基地^{きち}まで連れ帰^つろう。ヘリは16人^{かえ}乗り。収容場所^{にん の しゅうよう ばしょ}は4ヵ所^{しょ}で、16人^{しゅうよう}ずつ収容されている。

★GAME OVER^{ゲーム オーバー}★

ホークZが3機^きやられるか、捕虜^{ほりょ}64人^{にん ぜんいん}全員がやられると、
GAME OVER^{ゲーム オーバー}。

★スタートのしかた★



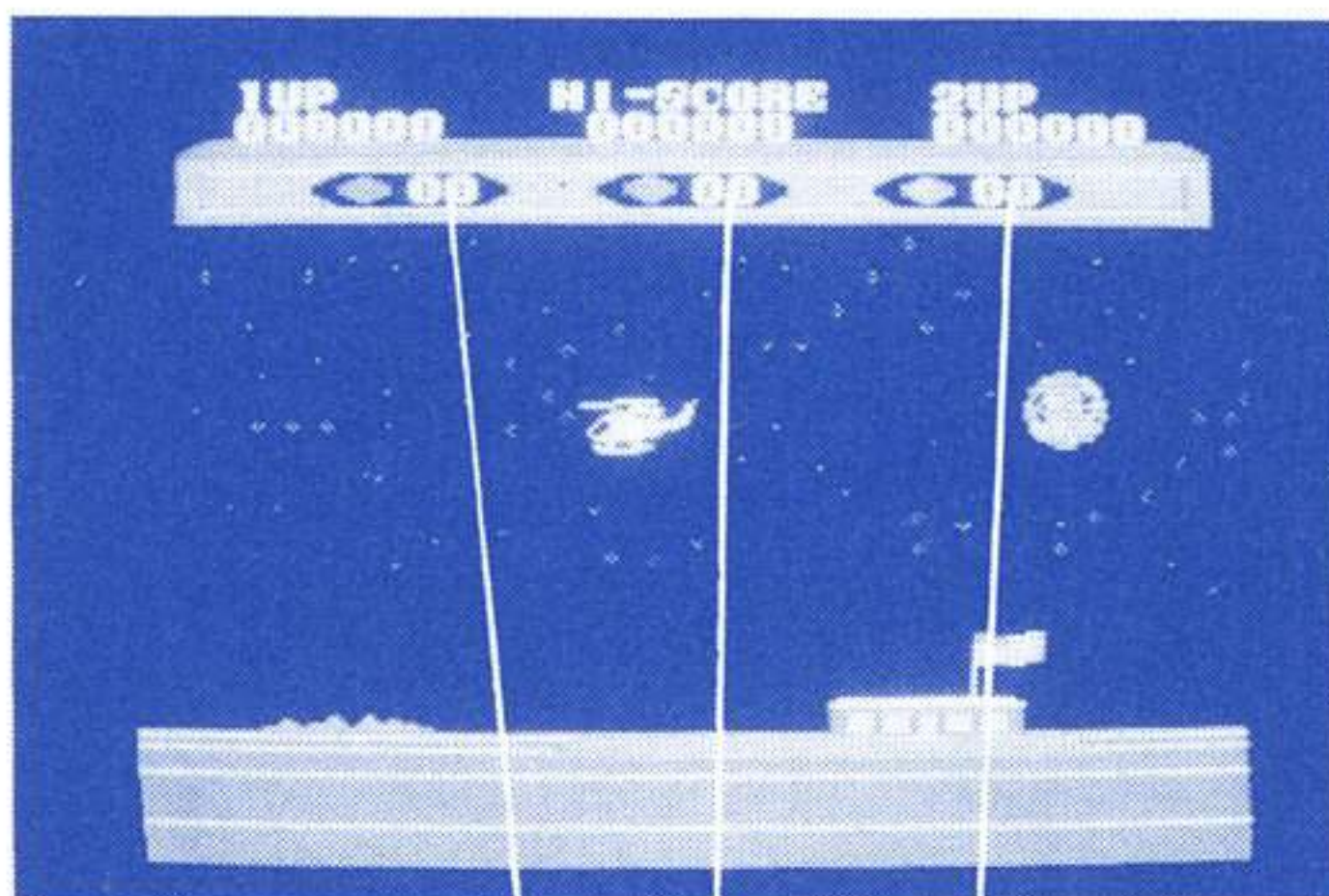
- 2人^{ふた り}で遊ぶ^{あそ}ときは、キーボードの2人用^{ふた り よう}や2Pジョイスティックのスタート・ボタン^おを押す。
- 1人^{ひと り}で遊ぶ^{あそ}ときは、キーボードの1人用^{ひと り よう}や1Pジョイスティックのスタート・ボタン^おを押す。

ひとりよう
〈1人用〉

キミがホークZの操縦士。64人の味方がキミの助けを待っている。

ふたりよう
〈2人用〉

キミも友達も、ホークZの操縦士。どっちが先に英雄になれるかな？

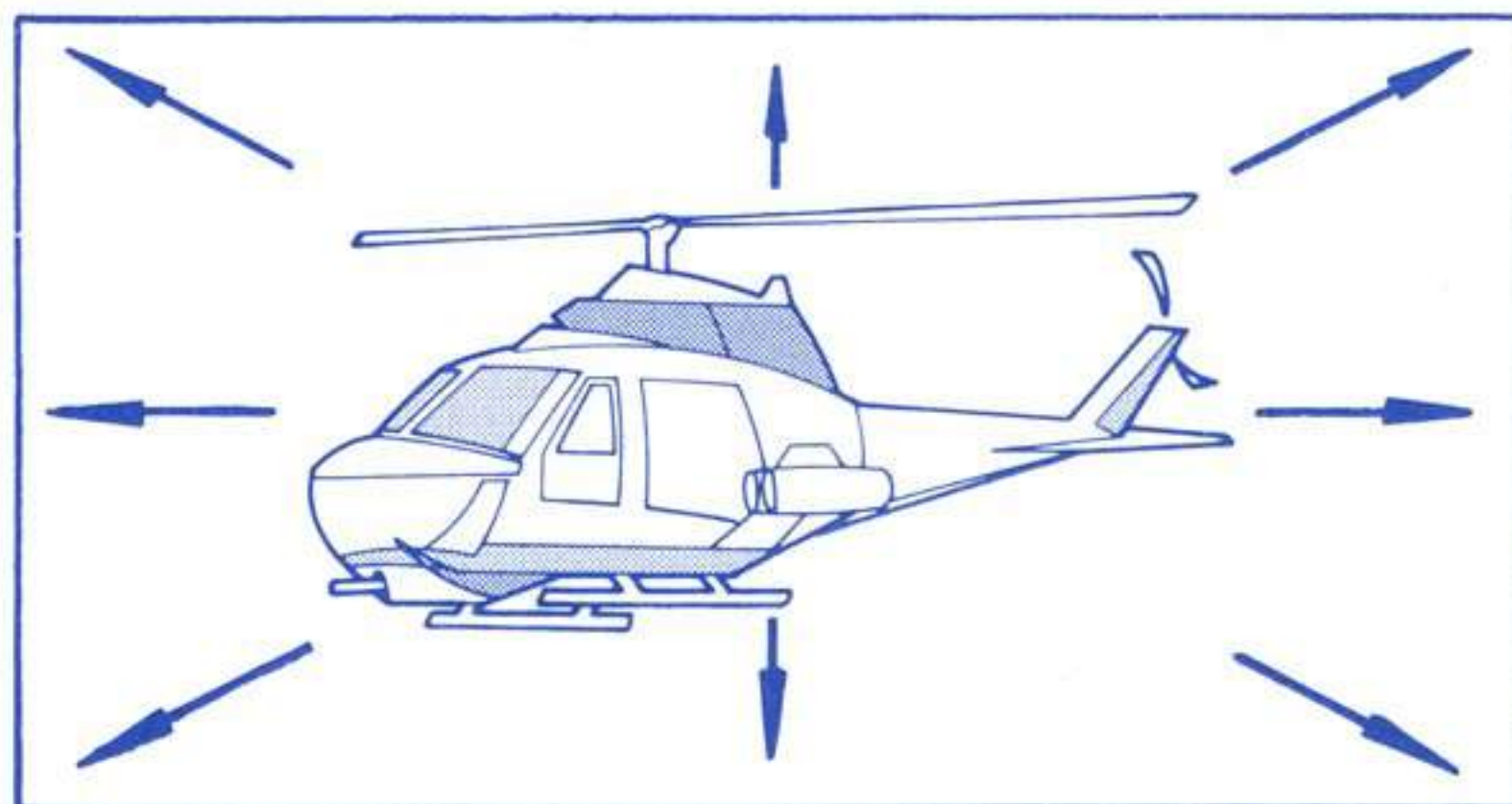


- あか 赤 …… 失なった捕虜の数 ●
- あお 青 …… へりに乗った捕虜の数 ●
- みどり 緑 …… 無事、基地に戻った捕虜の数 ●

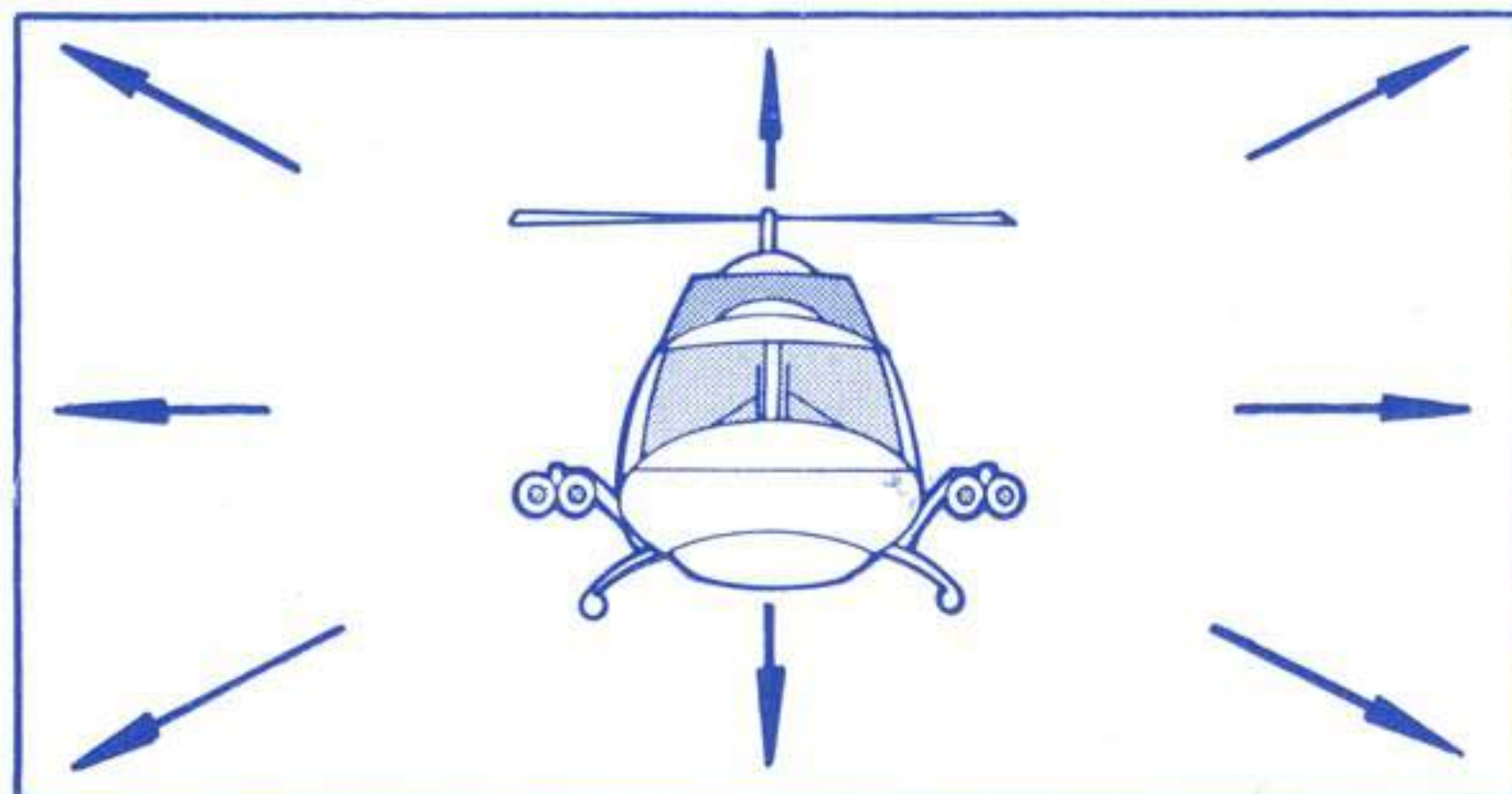
1UP(プレイヤー1のスコア)
HI-SCORE(ハイスコア)
2UP(プレイヤー2のスコア)

★ホークZの操縦法★

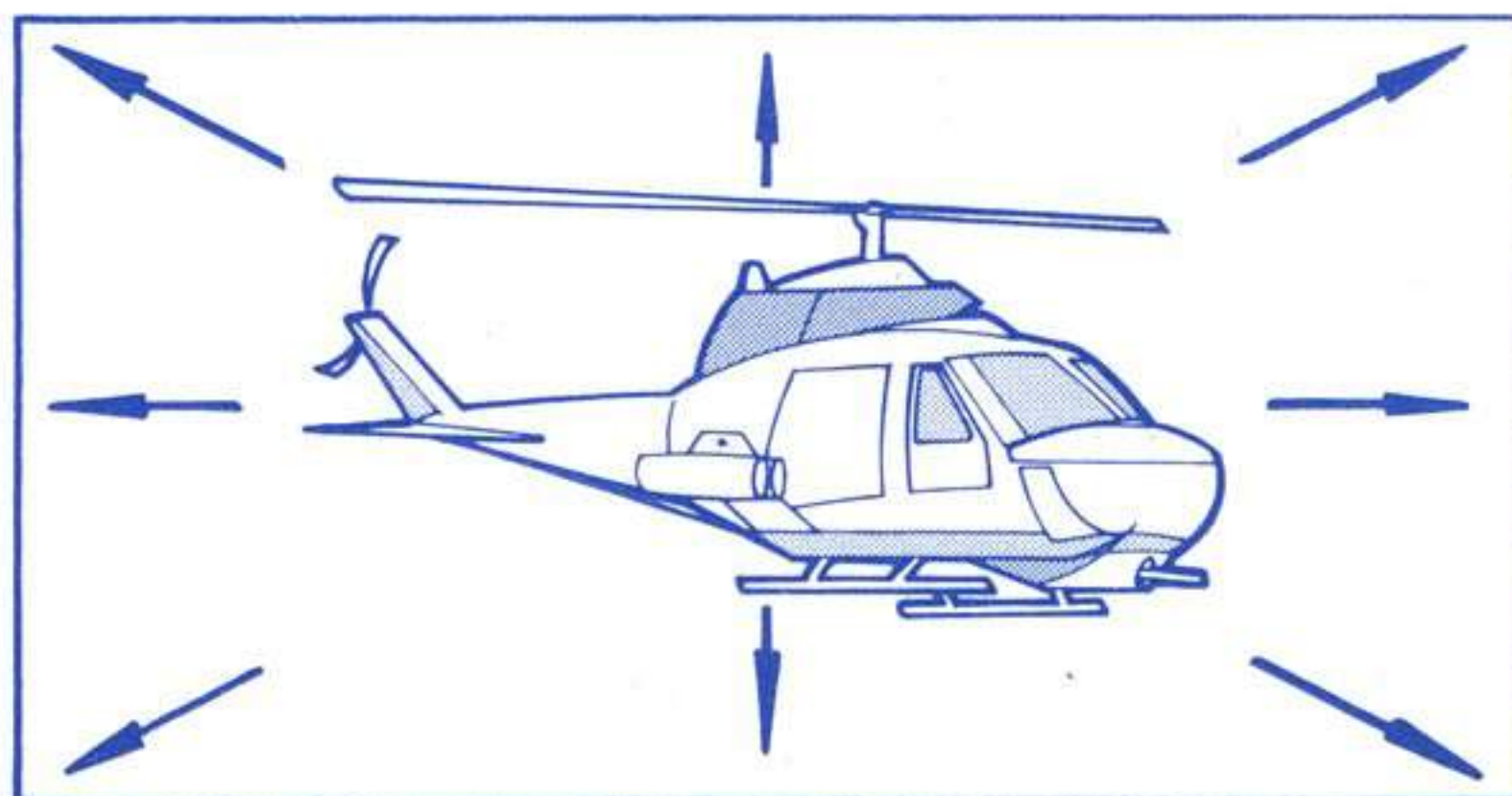
ひだり
〈左〉

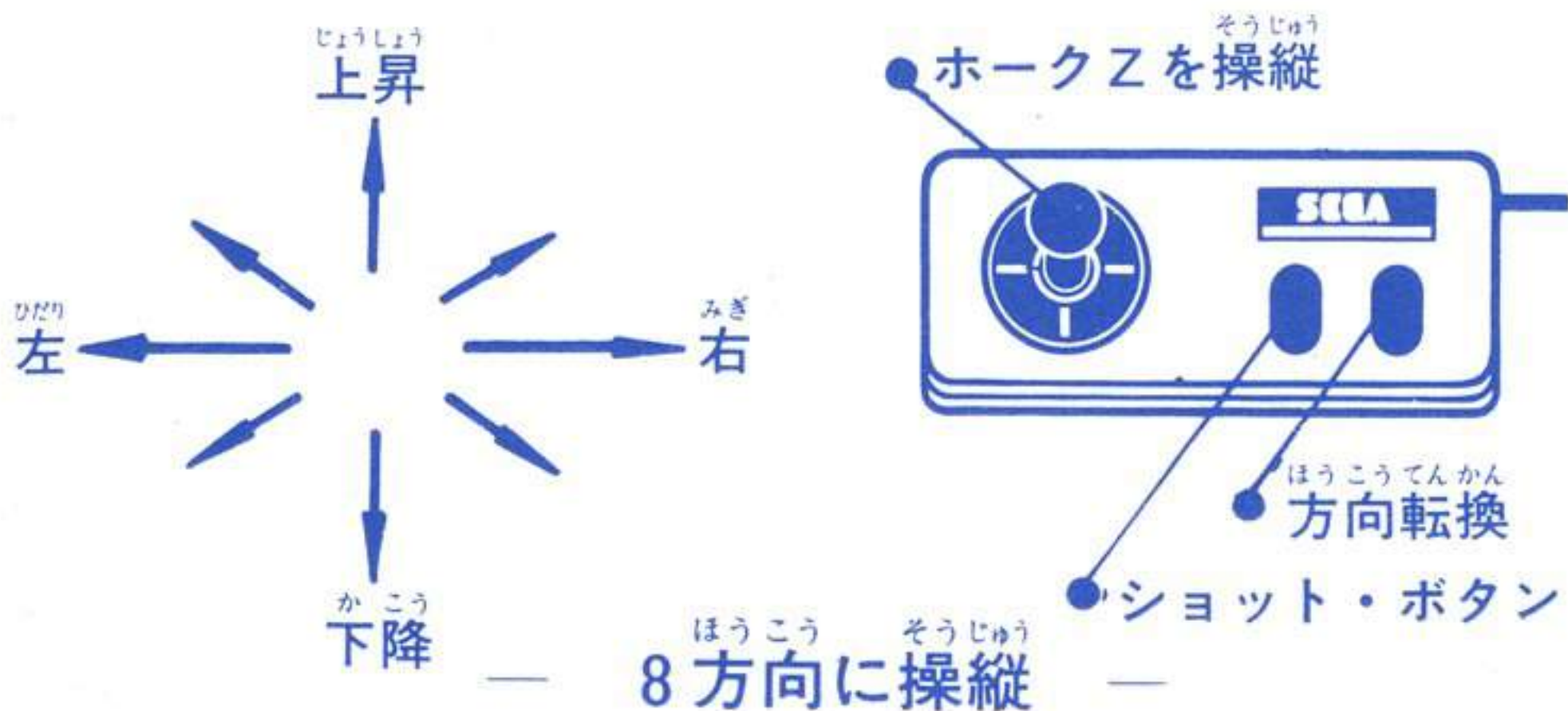


しょうめん
〈正面〉



みぎ
〈右〉





8方向に操縦

- ホークZは、ジョイスティックで8方向に操縦できる。
- つまり、上空にいながらにして、機体を傾け、地上や海上の敵を爆破できる。
- ⑧ 調子に乗りすぎて、地面に激突、自滅しないように気をつけよう。

方向転換

- ホークZは、右ボタンで方向転換できる。
- 長く押すと、

右	→	左
---	---	---

 または

左	→	右
---	---	---

 へと反転し、短かくポンと押すと、

右	→	正面
---	---	----

、

左	→	正面
---	---	----

 または

正面	→	左or右
----	---	------

 と向きを変える。

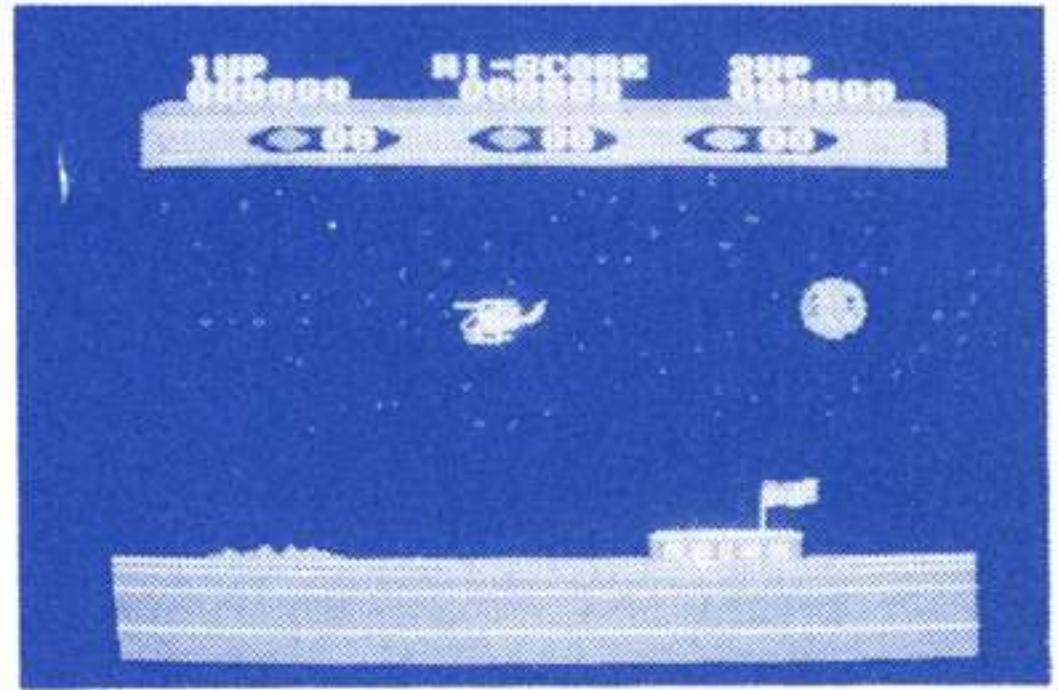
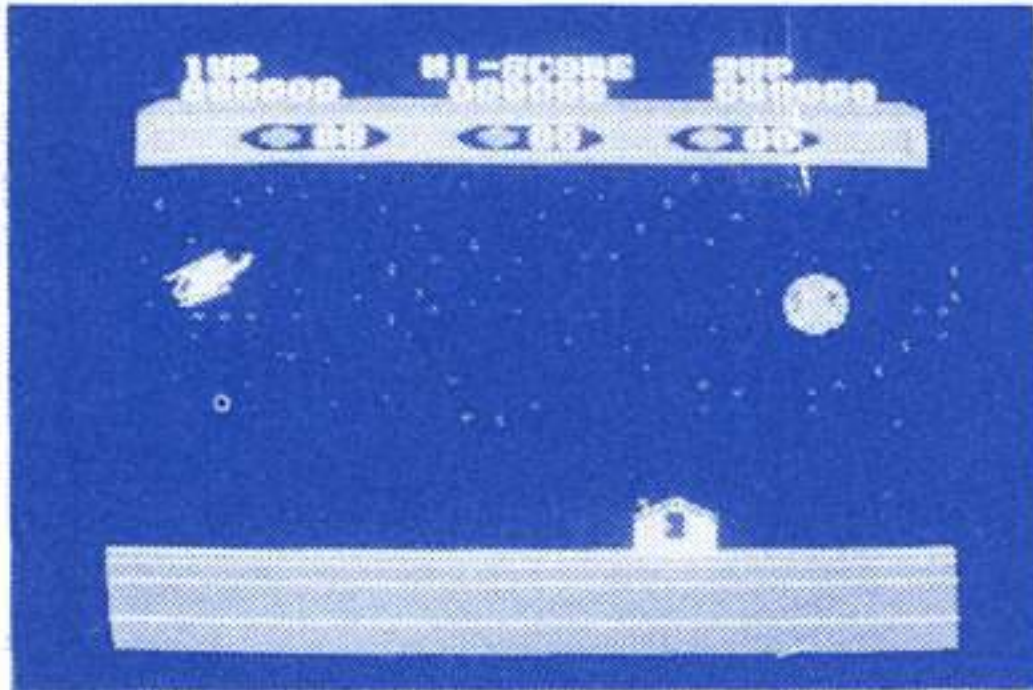
武器

- ホークZは、左ボタンで攻撃できる。
- 左右を向いているときは銃撃、正面を向いているときは爆弾投下する。うまく活用していこう。

キーボードの場合も、それぞれのキーでジョイスティックと同じように、ホークZを操縦できる。

★スクロール^{がめん}画面★

←あるところまで、画面が^{がめん}左右に^{さゆう}動く^{うご}→



- この物語の^{ものがたり}戦場は、^{せんじょう}広大な^{こうだい}原野や^{げん や}海上だ。^{かいじょう}そのため、一度^{いち ど}に画面に映し出されるのは、^{がめん}実際の画面のほんの一部分だ。^{うつ}
- ホークZの^{うご}動きに合わせて、^あ自動的に画面も動く。^{じ どうてき}敵の^{がめん}動き^{うご}に^{てき}気を^{うご}つけて、4カ所の^{しよ}収容場所から^{しゅうよう ばしよ}捕虜^{ほりよ}を救出^{きゅうしゅつ}しよう！

★パターン★

- このゲームは、^{げん や}原野と^{かいじょう}海上のシーンの2パターンのくり返^{かえ}しである。
- 40人以上の^{にん いじょう}捕虜^{ほりよ}を^{きち}基地に^{かえ}帰すと、^{つぎ}次のパターンへ^{すす}進める。
- ゲームが進むと、^{すす}敵の^{てき}攻撃^{こうげき}がますます^{はげ}激しくなり、^{ほりよきゅう}捕虜救^{しゅつ}出がむずかしくなる。
- ゲームは^{えいきゅう}永久に^{つづ}続き、^{きゅうじょかつどう}キミの救助活動にも^お終わりが^{ない}ない。

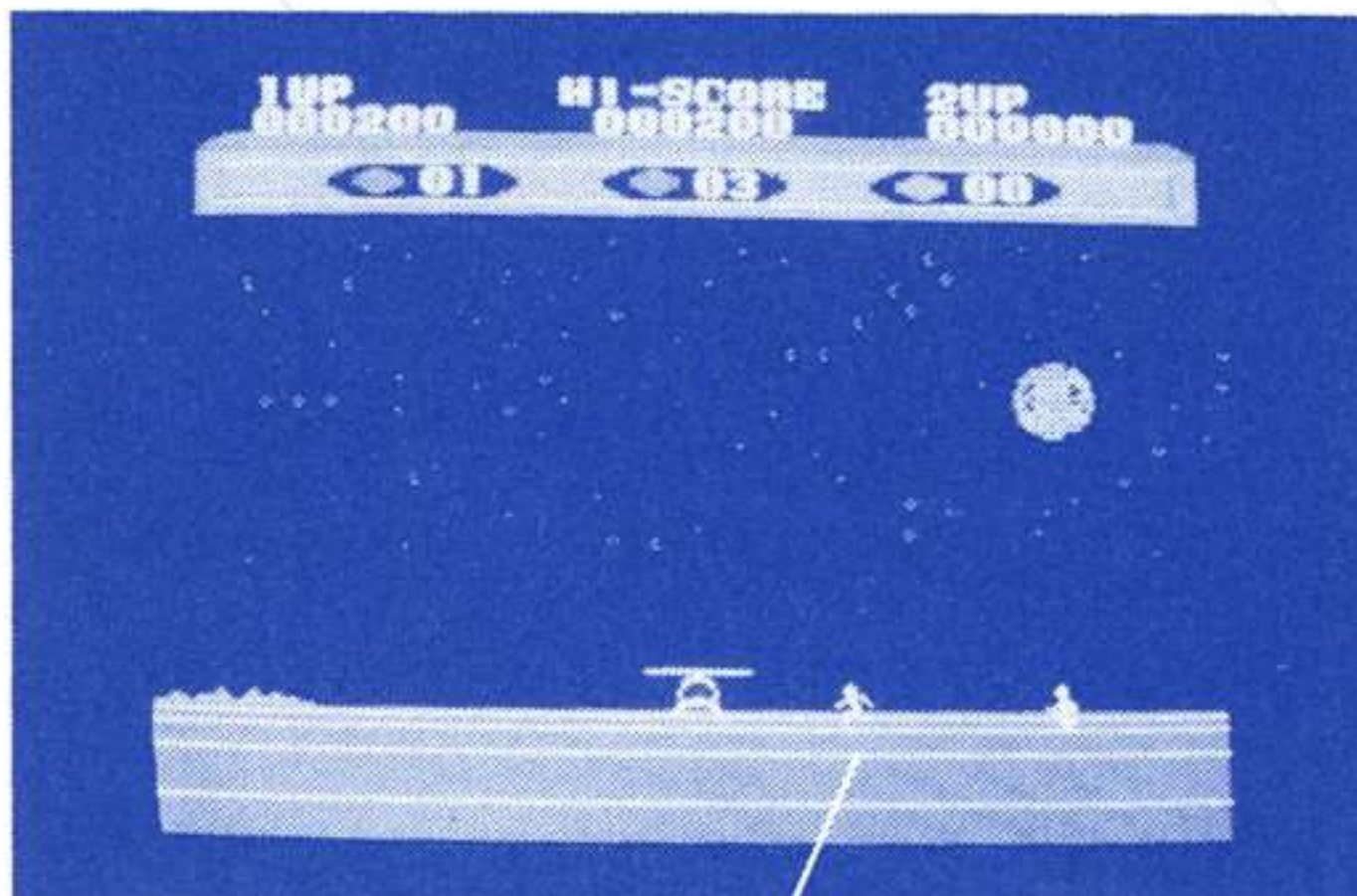
まずは、^{さくせん}作戦というキミへ！

^{きゅうしゅつかつ どう}救出活動は、^{つぎ}次のアクションの^{かえ}くり返した。

① ^{き ち しゅつぱつ}基地を出発



② ^{てき おうせん}敵と応戦しながら、^{ほりよ}捕虜のところに^{ちゃくりく}着陸



^{ちゃくりく}着陸すると、^{ほりよ}捕虜が走ってきて^{はし}乗り込む。

^{ほりよ}捕虜を^の乗せたら、^{き ち}基地へ^{かえ}帰ろう。

ホークⅡは^{にん}16人^の乗。何人^{なん にん}運ぶかは、そのときの^{せんきょう}戦況による。

③ ^{ほうだん}砲弾が^{ほりよ}捕虜に^あ当たるとやられてしまう。^{はや}早く^{きゅうしゅつ}救出してやろう！

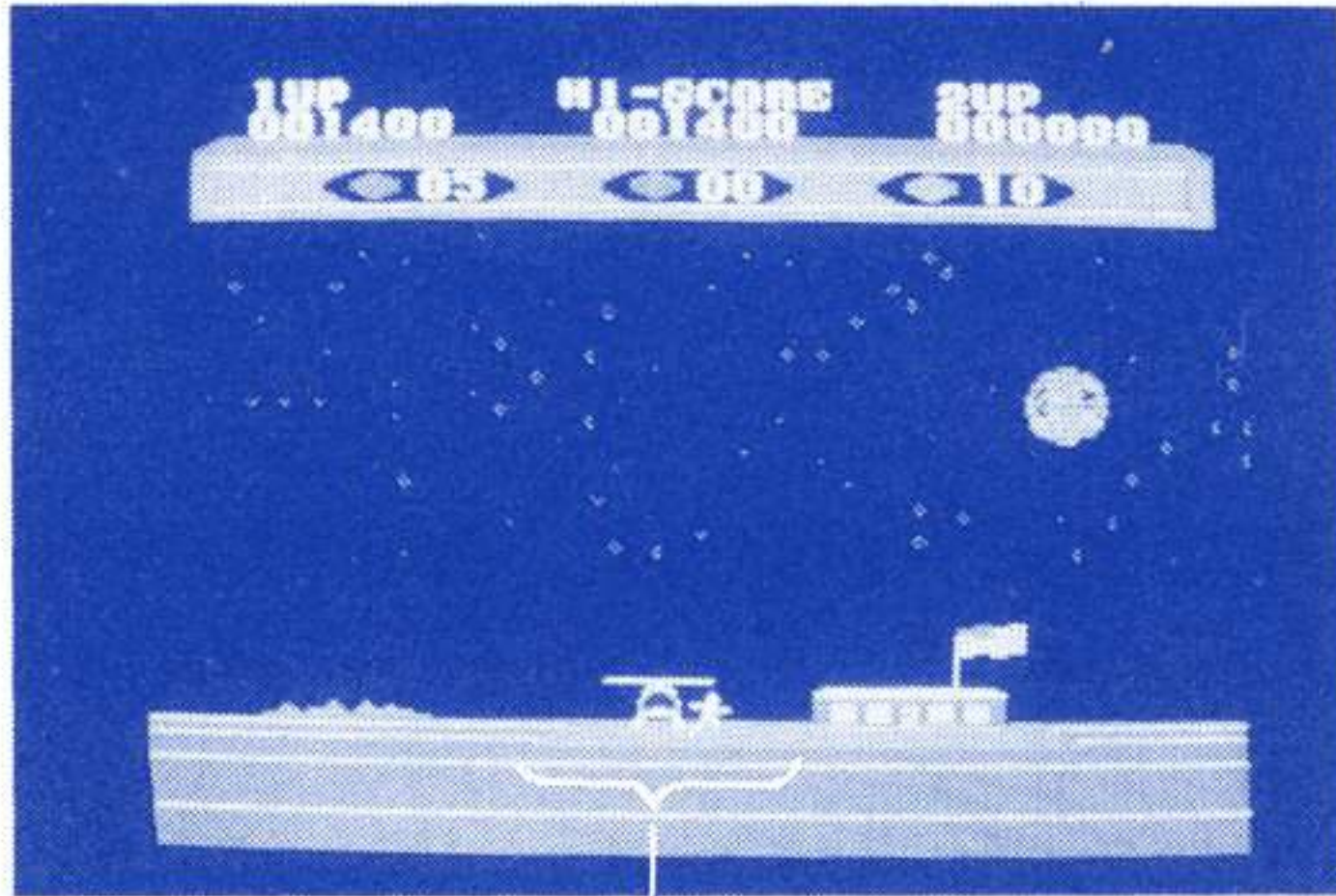




③

基地着陸

いよいよ、捕虜無事救出。着陸位置に気をつけよう！



ヘリポート

基地のヘリポートの範囲に着陸すると、捕虜は基地の中に入っていく。

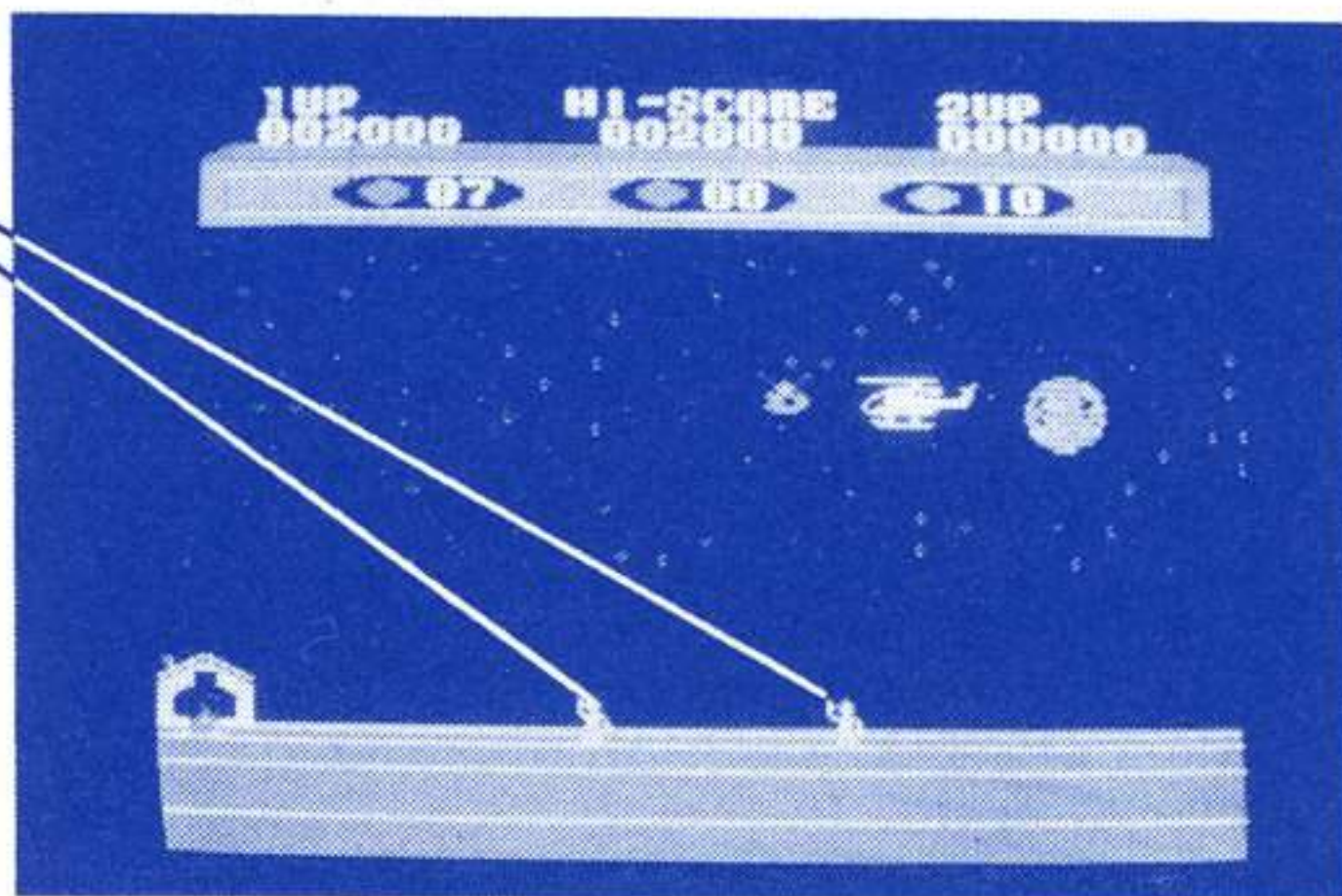
④

国境を侵犯してやってくる空中機雷、ゴブリンの攻撃に気をつけよう

★^{げん}原^や野★

^{ほりよ}捕虜は、^{ぜんぶ}全部で64人。^{にん}地上と燃えている^{しゅうようじょ}収容所の中^{なか}にいる。
^{しゅうようじょ}収容所は4つ。

地上^{ちしやう}から、手^てを振^ふって助^{たす}けを
 求める^{もとめ}捕虜^{ほりよ}達^{たち}。
 キミ^{きみ}だけが頼^{たよ}りだ！

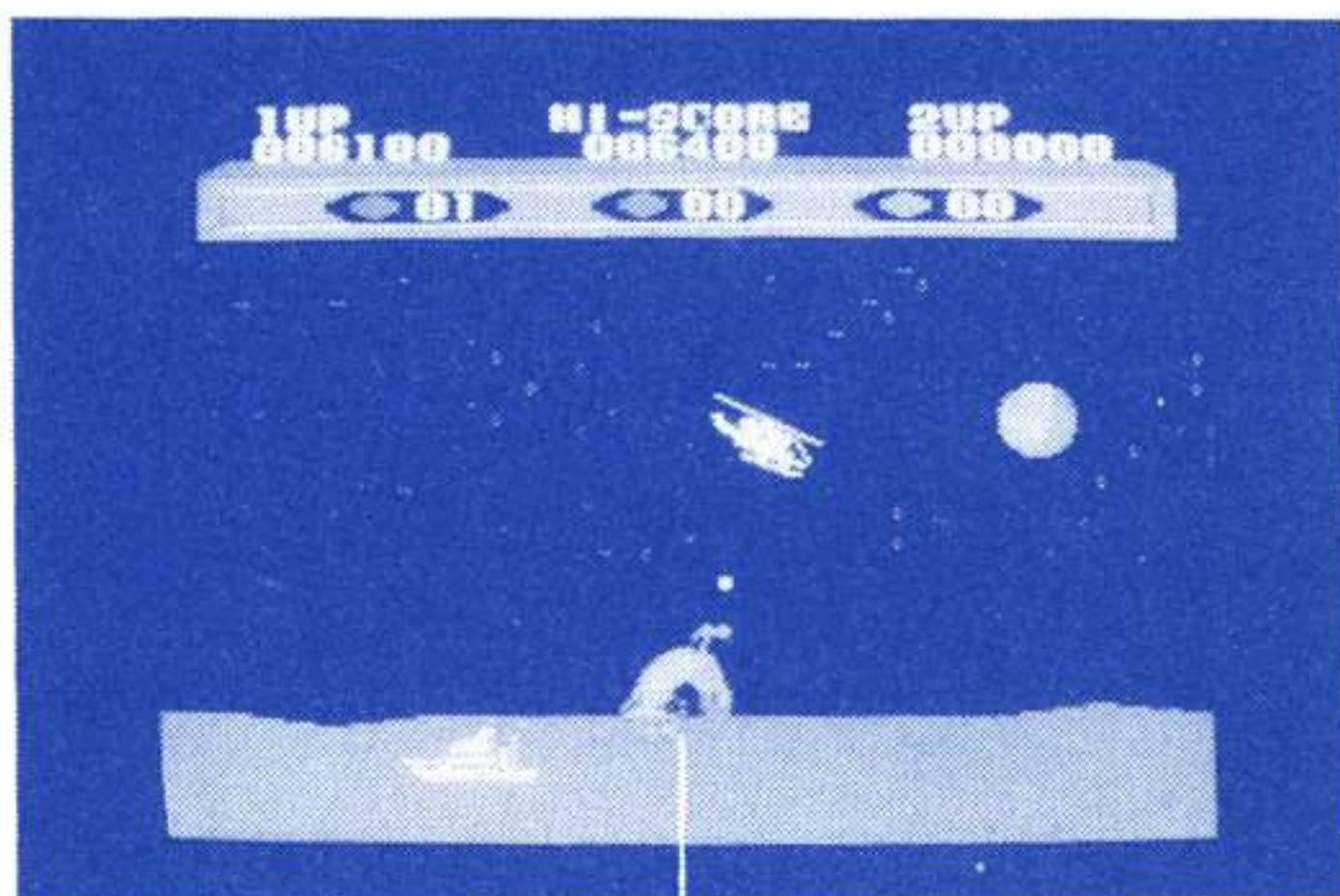


^{ほりよ}捕虜^{たいりよう}を大量にホークZに^の乗せるには

- ^{しゅうようじょ}収容所の真上^{まうえ}に降^おりると、^{ほりよ}捕虜は機体^{きたい}に押^おしつぶ
 されてしまう。
- しかし、^{しゅうようじょ}収容所のすぐそばに^{ちゃくりく}着陸すると、^{ほりよ}捕虜が
 まとまって乗^のり込^こんでくる。
 これが、^{たいりようきゅうしゅつ}大量救出^{ひけつ}の秘決だ！

★海上★

- 捕虜は、全部で64人。海上と4つの孤島の中にある。
- 海上の捕虜は、海上に着水して連れて行ける。
- 孤島の捕虜は、孤島に弾を命中させると、洞窟が開いて出てくる。同じように海上に着水して連れて行こう。



孤島を撃て！それが救出の合図だ。

★スコア★

ジャガー I 型(戦車)	100点
ビッグ・シャーク(軍艦)	100点
バットMR II(戦闘機)	200点
ゴブリン(空中機雷)	100点
捕虜を1人救出すると	100点

★ボーナス点★

次のパターンに進むとき、

40人を超えた捕虜の数×100点

残りのホークZの数×1,000点

ボーナス点として加わる。

① 52人救出して、残りのホークZ 1機の場合

〈ボーナス点〉

12人(52-40)×100点=1,200点

1機×1,000点=1,000点

〈スコア〉

52人×100点=5,200点

合計 7,400点

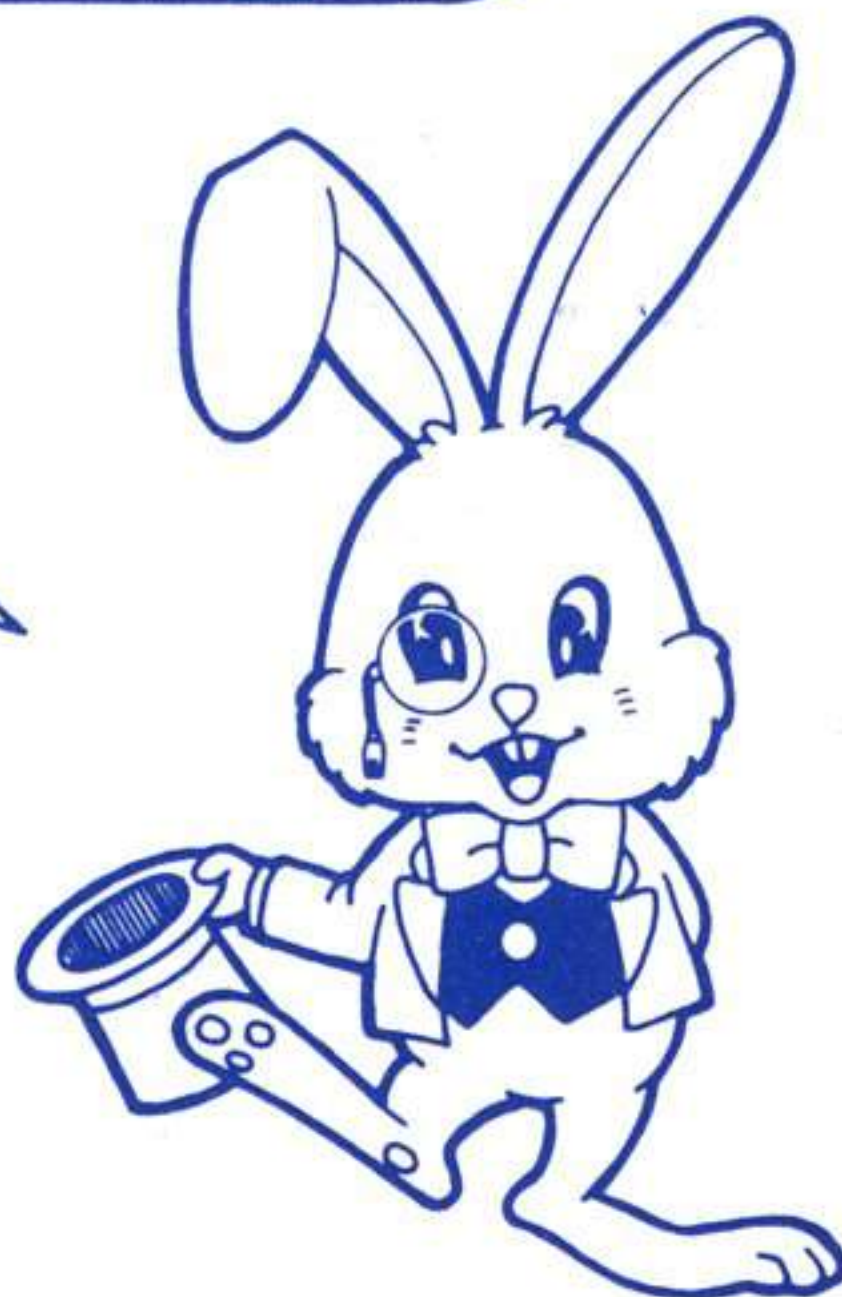
★スペシャル・ボーナス点★

全員救出すると、50,000点が加わる。

☆アソビン^{きょうじゅ}教授からのアドバイス☆

○これは、あくまでも救助^{きゅうじょ}ゲーム。^{てき}敵への^{こうげき}攻撃は^{あとまわ}後回しにして、^{ほりょきゅうしゅつ}捕虜救出を^{ゆうせん}優先しよう！

○^{てき}敵の^{こうげき}攻撃は、^{はげ}だんだん激しくなる。^{はやめ}早目に^{ほりょきゅうしゅつ}捕虜を救出しよう！



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、
カードキャッチャ（別売）が必要です。

※ マイカードを直接、本体に差し込まないでください。

—— 正しくお使いいただくために ——

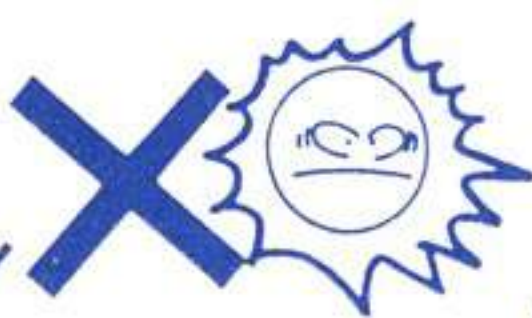
ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
大きらい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※ カードには、何も貼りつけないでください。

- ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、「カード入れ」に入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買物や銀行カードとしては使用できません。

C-5048

セガ マイカード^{おう ぼ けん}応募券は、大切にしまっておき
ましょう。

5枚以上^{まい い じょうあつ}集めるとカードホルダーがもらえます。
くわしくは販売店^{はんばいてん}に掲示^{けいじ}いたします。

セガ マイカード^{おう ぼ けん}応募券



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 東京都大田区羽田 1 - 2 - 12
〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問合せは本社消費者サービス課まで