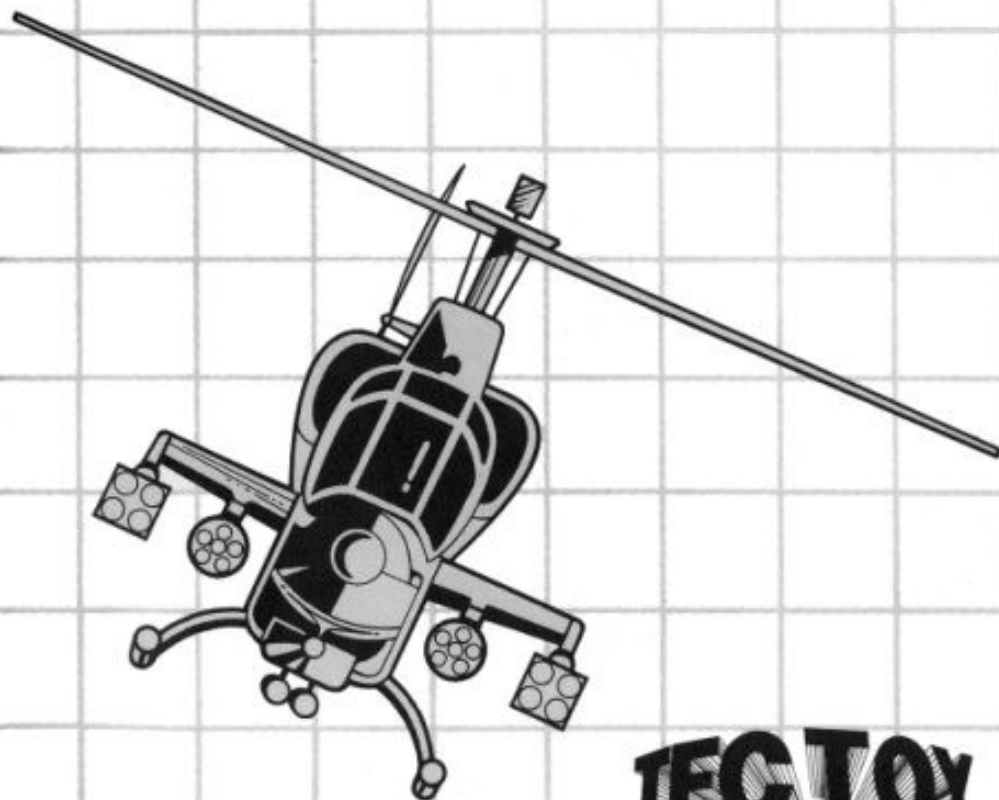


# Choplifter

Reúna a sua equipe de salvamento, pegue o helicóptero e vá voando salvar os reféns da morte certa — em terra, no mar e nas incríveis cavernas subterrâneas!



**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CONHEÇA O AMAZONAS

**TECTOY**

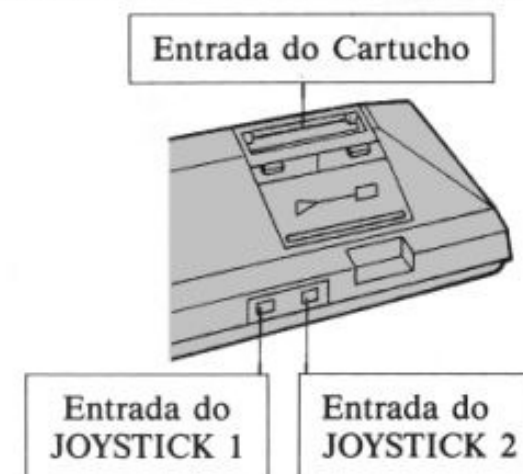
## Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
2. Coloque o cartucho CHOPLIFTER no console do aparelho (veja a figura), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Caso não apareça nenhuma imagem na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.

Para 1 Jogador: a fim de começar, aperte o Botão Início no Joystick 1.

Para 2 Jogadores: a fim de começar, aperte o Botão Início no Joystick 2.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



## O que é

CHOPLIFTER é um movimentadíssimo jogo de lances incríveis, onde você é o comandante de uma equipe de salvamento. Sua missão é localizar e recolher centenas de reféns — em terra e no mar — e colocá-los a salvo. Você precisa pousar seu helicóptero HAWK Z nos lugares mais estratégicos possíveis, ao mesmo tempo driblar e destruir o perigoso fogo inimigo.

Há 64 reféns em cada local. Porém, o seu helicóptero só pode transportar 16 de cada vez. Assim, terá de dar um jeito de ir e voltar várias vezes de regiões infernais, com um mínimo de perdas humanas.

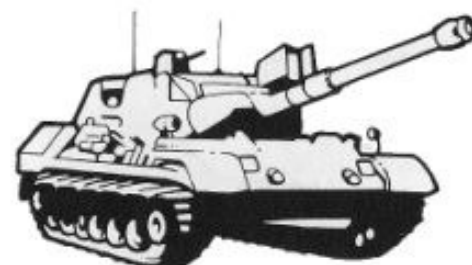
Quando conseguir recolher e salvar, pelo menos, 40 dos 64 reféns de cada região, você será enviado para a região seguinte, em uma nova e mais perigosa missão. E, cada vez mais, o inimigo se torna mais ameaçador e o ritmo da luta fica ainda mais alucinante!



HAWK Z

## Quem é quem

Como já lhe foi revelado, você comanda um poderoso HAWK Z e precisa salvar aqueles reféns que lhe acenam, pedindo socorro. Mas terá de enfrentar vários obstáculos. Aqui está um desses obstáculos. É um enorme tanque de guerra, que em terra, vigia os quartéis e cavernas onde os reféns estão presos. Do solo, ele atira contra o HAWK Z. Portanto, cuidado ao voar a baixa altitude!

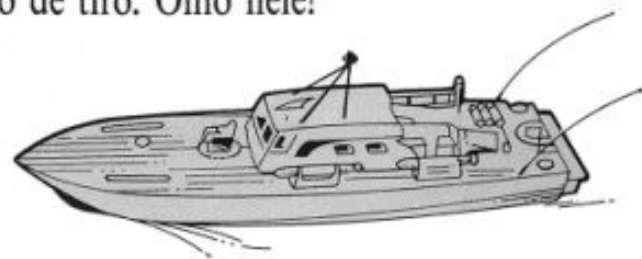


JAGUAR 1

Estas 64 pobres criaturas acenam desesperadamente para você, esperando que as salve!



Este é o perigo que vem do mar: um poderoso barco armado, que dispara contra o HAWK Z com grande precisão de tiro. Olho nele!



BIG SHARK

E eis a ameaça que vem do ar: o caça de combate mortal, que investe contra o HAWK Z em velocidade supersônica. Caia fora assim que ele se mostrar!



BAT MR11

Mas não são apenas esses os inimigos que você terá de enfrentar. Há, também, o canhão antiaéreo, os foguetes e os velocíssimos veículos que se deslocam sobre colchões de ar — todos atacando ferozmente!

## O palco do salvamento

Neste jogo, os campos de batalha se localizam em terra, no mar e no interior de cavernas — e tudo é mostrado pela tela, à medida que a cena se desloca para a direita ou para a esquerda. Portanto, a parte mostrada na tela, cobre apenas uma parte da cena completa.

A cena também se move automaticamente, de acordo com os movimentos do HAWK Z. Cuidado com as posições do inimigo, se quiser realizar, com sucesso, o resgate dos reféns dos 4 quartéis!

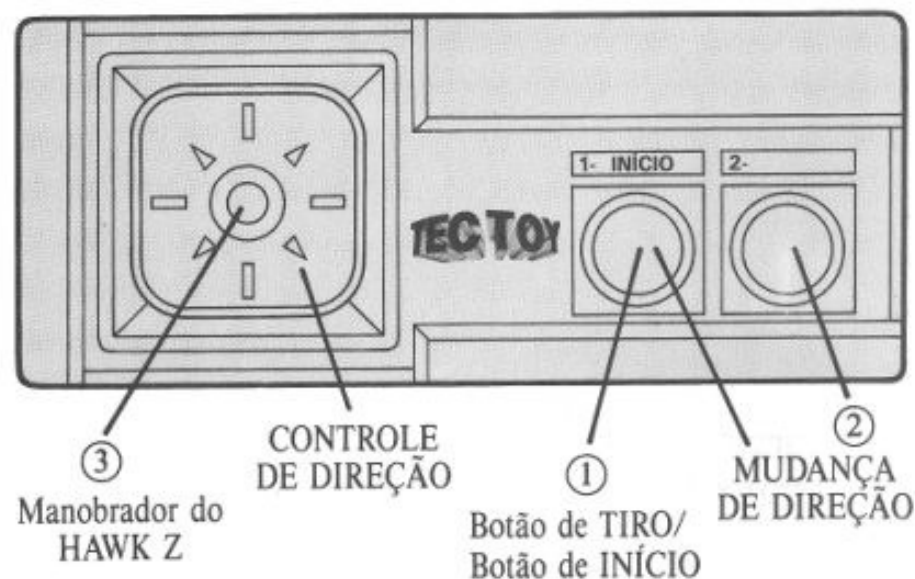
Neste jogo, as batalhas acontecem em 3 cenas: terra, mar e caverna. À medida que passa para a cena seguinte, você recebe 3 novos helicópteros HAWK Z.

Conforme o jogo avança, o ataque do inimigo se torna mais feroz e o salvamento dos reféns fica mais difícil.

O jogo prossegue indefinidamente, enquanto você dispuser dos HAWK Z e sempre que salvar 40 reféns na cena anterior. É, pois, uma operação sem fim e para você, que adora o perigo, trata-se de um desafio eterno e fascinante.

## Assuma o controle

A figura abaixo mostra os controles do JOYSTICK do seu MASTER SYSTEM, com os respectivos nomes. Grave bem estes nomes, pois eles vão aparecer várias vezes.



Para 2 Jogadores, aperte o Botão ②.  
Para 1 Jogador, aperte o Botão de INÍCIO ①

## Manobre seu HAWK Z em 8 direções!

O HAWK Z pode ser facilmente manobrado em 8 direções: é só usar o CONTROLE DE DIREÇÃO.

Quando ele estiver no ar, pode ser colocado em ângulo inclinado, para destruir os inimigos em terra e no mar.



**PRESTE ATENÇÃO:** Não se deixe levar pelo entusiasmo, a ponto de perder o controle da situação. Cuidado para não se espatifar no solo e, assim, destruir o seu próprio aparelho.

## Mudança de direção

Utilizando o Botão 2 do Joystick, você manobra o HAWK Z, mudando todas as direções à frente.

Se mantiver o mesmo botão apertado, o HAWK Z muda o seu curso da direita para a esquerda (DIREITA → ESQUERDA) ou da esquerda para a direita (ESQUERDA → DIREITA). Se apertar o mesmo botão apenas levemente, então você muda a direção da direita para a frente (DIREITA → FRENTE); ou da esquerda para a frente (ESQUERDA → FRENTE); ou da frente para a esquerda (FRENTE → ESQUERDA); ou da frente para a direita (FRENTE → DIREITA).

## Armas

Utilizando o Botão 1 do Joystick, o HAWK Z pode atacar os inimigos.

Se estiver apontando para a direita ou para a esquerda, ele dispara projéteis. Se apontar para a frente, ele lança bombas. Capriche nas manobras do HAWK Z para tirar dele o máximo que ele oferece. O HAWK Z é uma máquina bárbara!

## Opa! Tente de novo

Você começa o jogo com 3 aparelhos HAWK Z. Se todos os três forem abatidos, ou se 25 ou mais reféns forem perdidos, o jogo acaba.

Por outro lado, se consegue passar de uma região para outra, você já sabe que leva mais 3 HAWK Z

## A pontuação

Os pontos que você ganha, por destruir o inimigo e por salvar os reféns, são acumulados para formar a sua contagem final. Você descobrirá o valor dos pontos ganhos com outras ações, à medida que for jogando.

Eis como se contam os pontos.

Se destruir um JAGUAR 1 (tanque) .....	100 pontos
Se destruir um BIG SHARK (barco armado) .....	100 pontos
Se destruir um BAT MR 11 (caça) .....	200 pontos
Se destruir um GOBLIN (mina aérea) .....	100 pontos
Se salvar um refém .....	200 pontos

(Se salvar um *grupo* de reféns, você ganha 200 pontos pelo primeiro refém, 400 pelo segundo, 600 pelo terceiro, e assim por diante, até um máximo de 3.200 pontos.)

## Pontos extras

Ao passar de uma cena para outra, você ganha PONTOS EXTRAS, assim calculados:

40 *menos* o número de reféns perdidos, *multiplicado* por 100, *mais* o número de aparelhos HAWK Z que sobram, *multiplicado* por 1.000 pontos.

## Pontos extras especiais

Se conseguir salvar 40 reféns, você ganha uma gratificação especial de 100.000 pontos!



## Dicas úteis

Se o helicóptero estiver apontando para a esquerda ou a direita, você atira em alvos no ar ou na linha do solo.

Se o aparelho aponta para a frente, você pode bombardear tanques com o Botão de TIRO.

Se mantiver o seu helicóptero em vôo num ângulo inclinado, você pode destruir inimigos no mar e em terra, sem parar.

Tente pousar o seu helicóptero o mais perto possível dos quartéis. Quanto *menor* for a distância que os reféns tiverem de percorrer, de cada quartel até o helicóptero, *mais* chances eles têm de *não* ser atingidos e de conseguir salvar-se.

Ao aproximar-se de uma ilha, dê um tiro a esmo (sem visar qualquer alvo especificamente), para avisar os reféns de que você está chegando.

Este é, principalmente, um jogo de salvamento.

Portanto, concentre-se primeiro no resgate dos reféns e, depois, na eliminação do inimigo.

## Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

## CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abrí-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.

# TECTOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000  
Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797