

NUS-NCHP-EUU

CHOPPER

ATTACK™

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**

GT Interactive
Software Corp.

MIDWAY™

NINTENDO 64



Emulation64.fr

CHOPPER ATTACK: PRESENTATION

CLASSIFIED : PRESENTATION TOP SECRET

Un groupe terroriste en pleine expansion, appelé « Guren-no-kiba », utilise ses diverses factions disséminées dans le monde pour se livrer à des activités subversives à grande échelle. Ses membres se sont procuré un redoutable arsenal en procédant à plusieurs cambriolages, ont enlevé des scientifiques américains renommés et disposent à présent de leur propre technologie. Leur objectif final est de créer un soldat androïde qui permettrait de rendre le groupe Guren-no-kiba invulnérable.

Vous faites partie d'un groupement unique de forces spéciales internationales et qualifiées dont l'objectif est de détruire les terroristes du Guren-no-kiba !

Etant donné que leur quartier général se trouve dans de profonds canyons, vous serez équipé de plusieurs prototypes d'hélicoptères puissants dotés d'un arsenal important. A vous de jouer maintenant... écrasez-les !

SELECTION DE LA PARTIE

Vous avez le choix entre commencer votre prochaine **Mission** ou lancer une séance d'entraînement **Free Battle**. Lisez les paragraphes ci-dessous pour obtenir de plus amples renseignements :



MISSION

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Le mode de partie Mission vous permet de choisir un pilote, un hélicoptère et des armes avant d'aller affronter le Guren-no-kiba. Chaque mission possède des objectifs détaillés qui DOIVENT être atteints pour pouvoir passer au niveau suivant.

A la fin de chaque mission, le jeu vous demandera si vous souhaitez sauvegarder votre partie. Les différentes missions se soldent par un échec si vous tombez en panne de carburant ou si vos boucliers sont détruits (voir la section **Power-ups** pour plus de détails sur les façons d'augmenter la quantité de carburant et la qualité de vos boucliers au cours d'une mission).



DATA LOAD (CHARGEMENT DE DONNEES)

Si vous avez terminé un niveau et que vous l'avez sauvegardé sur votre cartouche N64, vous pouvez sélectionner cette option pour charger votre partie préalablement sauvegardée afin de commencer la mission suivante.

SELECTION DE LA PARTIE

FREE BATTLE

Décollez et entraînez-vous à manœuvrer votre hélicoptère et à détruire diverses cibles.

TRAINING (ENTRAINEMENT)

Choisissez un pilote, un hélicoptère et des armes pour commencer votre séance d'entraînement. Il n'y a pas de limite de temps, ni de véhicules ennemis qui vous tirent dessus (du moins au niveau 1). Faites toutefois attention à votre niveau de carburant : il baisse aussi pendant les vols d'entraînement.

**DATA LOAD (CHARGEMENT DE DONNEES)**

Lorsque vous vous entraînez, le niveau de difficulté va croissant. A mesure que vous terminez les missions du jeu, d'autres niveaux vous seront proposés avec cette option. Il vous suffit de sélectionner l'étape que vous désirez, puis d'appuyer sur le **bouton A** pour accéder à l'écran de sélection des joueurs.

OPTIONS



Sur l'écran Options, appuyez sur le **bouton-D Haut** ou **Bas** pour sélectionner une option, puis appuyez sur **Gauche** ou **Droite** pour mettre le paramètre désiré en surbrillance. Sélectionnez **Exit** (Quitte) lorsque vous avez fini d'effectuer des modifications. Les options disponibles sont les suivantes :

CONTROL (COMMANDES)

Chopper Attack vous permet de choisir entre 2 configurations de manette. Reportez-vous à la section **Commandes du jeu** pour obtenir des illustrations des deux configurations.

LEVEL (NIVEAU)

Sélectionnez le paramètre de difficulté du jeu. Appuyez sur le **bouton-D Gauche** ou **Droite** pour mettre l'option **Normal** ou **Expert** en surbrillance.

BGM (BACKGROUND MUSIC) (MUSIQUE DE FOND)

Activez (**ON**) ou désactivez (**OFF**) la musique de fond du jeu selon vos préférences.

SOUND EFFECT (EFFETS SONORES)

Activez (**ON**) ou désactivez (**OFF**) les effets sonores du jeu selon vos préférences.

DATA CLEAR (SUPPRESSION DE DONNEES)

Si vous avez des données sauvegardées sur votre cartouche N64, vous pouvez supprimer les fichiers dont vous n'avez pas besoin à l'aide de l'option **Data Clear** (Suppression de données). Appuyez sur le **bouton-D Haut** ou **Bas** pour sélectionner le fichier de données que vous souhaitez supprimer, puis appuyez sur le **bouton A** pour le supprimer.

SELECTION DU JOUEUR

Après avoir sélectionné une **Mission** ou un exercice d'entraînement (**Training**), vous devrez sélectionner un pilote et son hélicoptère. Appuyez sur le **bouton-D Gauche** ou **Droite** pour passer les pilotes et leur hélicoptère en revue.



Appuyez sur le **bouton L** pour afficher des données supplémentaires sur certaines caractéristiques de l'hélicoptère, telles que sa vitesse, son blindage, son canon vulcain, sa capacité d'accélération et ses prouesses acrobatiques. Chaque caractéristique est notée avec des

étoiles (Jusqu'à cinq). Sélectionnez le **bouton B** pour revenir à l'écran précédent. Lorsque vous avez trouvé le pilote et l'hélicoptère de votre choix, appuyez sur le **bouton A** pour accéder à l'écran de présentation de la mission.

PRESENTATION DE LA MISSION

L'écran Mission Briefing (Présentation de la mission) vous indique vos objectifs pour cette mission. Suivez les ordres à la lettre car vous n'avez pas beaucoup de temps ni de carburant pour accomplir la mission. Plus vous vous éloignerez de vos objectifs, plus vous aurez de mal à finir votre mission.



CARTE DE LA ZONE

L'écran Area Map Data (Carte de la zone) vous offre une vue 3D détaillée de la zone au-dessus de laquelle se déroule votre mission. Il affiche également vos cibles, le nombre d'ennemis à éliminer et certaines informations relatives à vos adversaires. Étudiez bien la carte, puis allez tous les descendre ! Appuyez sur le **bouton A** pour accéder à l'écran de sélection des armes.



SELECTION DES ARMES

Il s'agit de votre dernière tâche avant que votre mission ou votre séance d'entraînement ne commence. C'est également la plus amusante. Sélectionnez l'un des huit types d'armes proposés à l'écran Select Weapons (Sélection des armes) pour équiper votre hélicoptère.



Dirigez le **levier de contrôle** vers le **Haut** ou le **Bas**, la **Gauche** ou la **Droite** pour sélectionner une arme, puis appuyez sur le **bouton-D Gauche** ou **Droite** pour acheter les armes par paquets de 10. Pour acheter une seule arme, appuyez sur le **bouton-D Haut** ou **Bas**.

Votre hélicoptère peut transporter jusqu'à 5 armes différentes, selon le type d'appareil. Mettez chaque arme en surbrillance pour lire les informations disponibles sur cette arme. A mesure que vous achetez des armes, la somme d'argent dont vous disposez diminue (très rapidement). Lorsque vous avez chargé votre hélicoptère, dirigez le **levier de contrôle** vers le **Bas** pour mettre l'option Buy (Acheter) en surbrillance, puis appuyez sur le **bouton A**. Sélectionnez **Yes** (Oui) pour commencer la mission.

ARMES SPECIALES

Les armes que vous utilisez au cours de la bataille disposent chacune de caractéristiques spéciales. Il est important de gérer chaque arme avec précision pour terminer votre mission vivant. Voici les armes qui vous sont proposées :

VULCAN BULLET (BALLE VULCAIN)

Appuyez sur le bouton Z pour utiliser cette arme standard. Votre hélicoptère dispose d'une quantité inépuisable de balles Vulcain. Cependant, la puissance de cette arme n'est pas aussi importante que celle des autres armes que vous achetez. Au cours d'une bataille, elles servent à détruire des véhicules, des stations radar ou d'autres bâtiments.

AGM (AIR TO GROUND MISSILE) (MISSILE AIR-SOL)

Il s'agit d'un missile autoguidé dirigé sur des cibles terrestres. Il a la capacité de se verrouiller sur des chars, entre autres entités terrestres ennemies.

AAM (AIR TO AIR MISSILE) (MISSILE AIR-AIR)

Il s'agit d'un missile autoguidé dirigé sur des cibles aériennes. Il a la capacité de se verrouiller sur des avions et des hélicoptères de combat ennemis. Vous devez verrouiller la cible avant de tirer, sans quoi ce missile ira tout droit.

AGAM (HOMING MISSILE) (MISSILE A TETE CHERCHEUSE)

Ce missile a la capacité de se verrouiller sur des entités ennemies à la fois terrestres et aériennes. Vous devez verrouiller la cible avant de tirer, sans quoi ce missile ira également tout droit.

CLUSTER BOMB (BOMBE-GRAPPE)

Cette bombe peut détruire à la fois des entités terrestres ennemies et des bâtiments. C'est une arme puissante qui deviendra sans doute votre principale arme d'attaque au sol. Elle tombe tout droit, puis inflige des dégâts considérables à tout ce qui se trouve dans son rayon d'action.

ARMES SPECIALES

DUMMY COUNTERMEASURE (CONTRE-MESURE FACTICE)

Il s'agit d'une extraordinaire arme de défense. Tirez une de ces contre-mesures pour détourner un missile ennemi verrouillé sur votre hélicoptère. Lorsqu'un ennemi lance un missile autoguidé, un message d'avertissement apparaît au bas de votre écran. Si vous tirez une contre-mesure factice à ce moment-là, le missile ennemi se dirigera sur ce leurre et évitera votre hélicoptère.

ROCKETS (ROQUETTES)

Ces missiles-roquettes disposent de 10 tirs droits. Leur trajectoire est la même que pour les balles Vulcain, mais elles possèdent également une large portée d'attaque de précision sur les cibles terrestres. Elles peuvent servir contre toutes les cibles ennemies terrestres et aériennes.

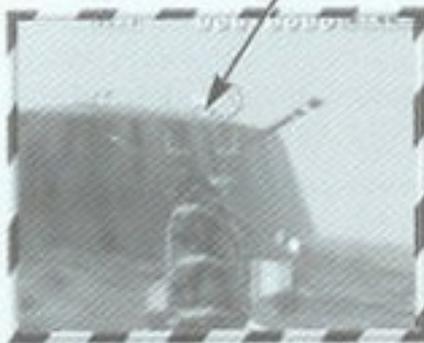
HOMING CLUSTER (GRAPPE AUTOGUIDEE)

Ahhhh, en voilà une arme intéressante ! C'est l'arme la plus puissante que vous ayez à votre disposition ; elle vous permet d'attaquer des entités ennemies à la fois terrestres et aériennes. Elles sont malheureusement très onéreuses, c'est pourquoi il vous faut les utiliser avec le plus de précision possible et au moment le plus opportun pour profiter au mieux de leur puissance extraordinaire.

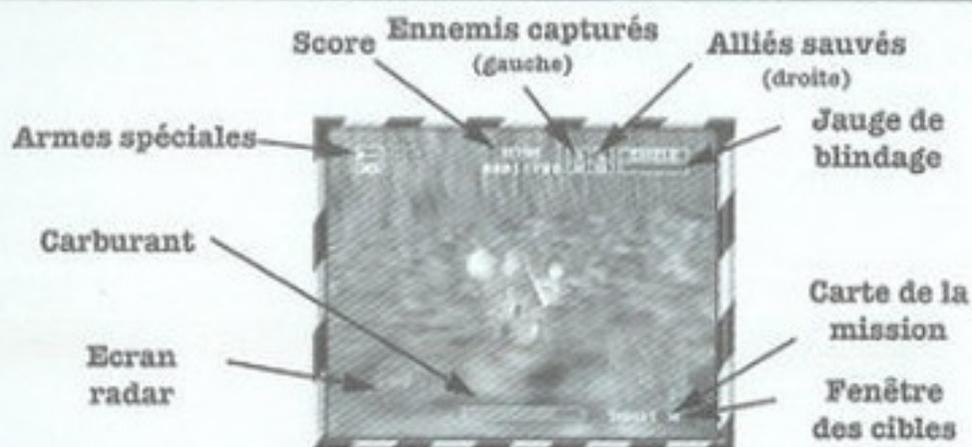
VERROUILLAGE SUR LA CIBLE

Les missiles air-sol, air-air, à tête chercheuse et les grappes autoguidées ont une propriété commune. Lorsqu'ils sont verrouillés sur une cible, ils la suivront à la trace et parviendront probablement à la détruire. Lorsque l'ennemi se trouve à portée de tir, un réticule carré apparaît, accompagné d'une croix. La croix se change en cercle lorsque vous parvenez à verrouiller votre cible. Lorsque'une arme à verrouillage est lancée, elle suit automatiquement la cible.

Curseur de
verrouillage
(cercle rouge)



LE CHAMP DE BATAILLE



Examinez l'écran de jeu principal pour vous familiariser avec les informations importantes dont vous avez besoin au cours de la bataille.

ARMES SPECIALES

Les armes que vous achetez sont affichées dans cette zone. Tandis que vous sélectionnez votre arme, la quantité restante de cette arme est affichée en-dessous de l'icône. Appuyez sur le **bouton A** pour passer les armes en revue de gauche à droite. Appuyez sur le **bouton B** pour aller dans la direction inverse.

Remarque : les armes qu'il vous reste à la fin de la mission seront échangées contre de l'argent.

ECRAN RADAR

Le triangle vert situé au milieu de l'écran radar représente votre hélicoptère. Le cercle vert intérieur représente votre champ de vision, tandis que la zone bleue représente la zone qui se trouve en-dehors de votre champ de vision. Vous trouverez ci-dessous une description détaillée des cibles (points) codées par couleur affichées sur l'écran :

- | | |
|----------------------|--|
| Point rouge | - position du missile ennemi |
| Point bleu | - avions de combat et autres appareils ennemis |
| Point jaune | - chars et autres véhicules terrestres ennemis |
| Point blanc | - position des hélicoptères alliés |
| Triangle vert | - votre position |

LE CHAMP DE BATAILLE

FENETRE DES CIBLES

Cette fenêtre affiche la quantité de cibles restantes pour votre mission ainsi que leur position.

CARTE DE LA MISSION

Cette carte affiche toute la carte de votre mission. Le triangle vert représente votre hélicoptère et les points de couleur représentent les éléments suivants :

- Point rouge** - indique la position des cibles actuelles
- Point blanc** - indique la position de l'héliport
- Triangle vert** - indique la position du joueur

JAUGE DE BLINDAGE

A l'aide de cette jauge, vous pouvez surveiller l'état de votre bouclier de protection. Lorsque vous êtes attaqué, ou entrez en contact avec l'ennemi, la couleur rouge s'estompe. Lorsque vous perdez tout votre blindage, l'hélicoptère pique inexorablement du nez et la partie est finie. Pas cool du tout.

FENETRE ENNEMIS CAPTURES / ALLIES SAUVES

L'icône de gauche indique le nombre de prisonniers ennemis que vous avez capturés. A droite, vous pouvez voir le nombre de prisonniers alliés que vous avez soustraits des mains de vos ennemis. Les prisonniers que vous n'aurez pas réussi à sauver ou que vous tuez accidentellement vous coûteront de l'argent, alors évitez les tirs fratricides et **NE LAISSEZ JAMAIS UN HOMME DERRIERE VOUS !**

CARBURANT

C'est une des jauges les plus importantes. Surveillez-la constamment. Si vous tombez en panne de carburant, vous vous écraserez et la partie sera finie.

SCORE

A mesure que vous détruisez tout ce qui se trouve à votre portée, votre score augmente. Naturellement, votre objectif est d'obtenir le meilleur score possible car il sera converti en espèces sonnantes et trébuchantes. Vous en aurez besoin pour continuer à acheter les meilleures armes.

INFORMATIONS IMPORTANTES

SAUVETAGE DE PRISONNIERS

L'un de vos devoirs importants est de sauver des prisonniers. Si vous réussissez à sauver tous les prisonniers indiqués dans votre mission, l'argent de votre récompense augmentera.

DESTRUCTION DES TRANSPORTS DE TROUPES ET DES PRISONS

Lorsque vous détruisez un véhicule de transport de troupes ou une prison fortifiée, les prisonniers se retrouvent libres. N'utilisez pas de bombe-grappe ou autre arme puissante car, en plus de détruire les véhicules et les bâtiments, vous risquez de blesser les prisonniers. Si vous utilisez une arme peu puissante, vous courez moins de risques de tuer un ou plusieurs otage(s).

DEGATS AUX PORTES DE L'HELIPORT

Lorsque vous détruisez des véhicules de transport de troupes et des prisons fortifiées, les prisonniers se dirigent vers l'héliport le plus proche. Vous devez dégager les 4 portes d'entrée de l'héliport pour que l'hélicoptère de sauvetage puisse atterrir et ramener les fugitifs au camp de base sans encombres.

ARGENT

Il fait tourner le monde et vous permet de mener à bien vos missions. A la fin d'une mission, toutes les armes restantes sont converties en argent (à la moitié du prix d'achat). Votre score vous permet également de gagner de l'argent. Essayez d'obtenir le meilleur score possible et empêchez le pactole. De plus, si vous parvenez à sauver des prisonniers, vous serez dûment récompensé.

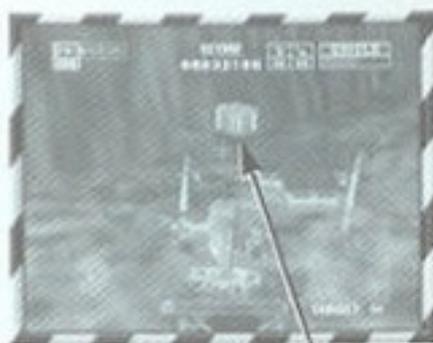
Remarque : l'argent ainsi encaissé vous permettra d'acheter les meilleurs armes à l'écran de sélection des armes (voir la section du même nom).

ENNEMIS RESTANTS

A chaque étape, le nombre total d'ennemis qui apparaissent est décidé à l'avance. Les ennemis que vous n'avez pas éliminés lors de la première phase apparaîtront à l'étape suivante. Plus vous détruisez d'ennemis lors d'une mission, plus vous avez de chances de remporter votre prochaine mission.

POWER-UPS

Au combat, vous pouvez détruire les installations ennemies pour mettre à jour plusieurs power-ups qui vous permettront de développer vos ressources et d'accomplir votre mission.



COMMENT OBTENIR LES POWER-UPS :

Détruisez les installations terrestres ennemies pour mettre à jour les divers **Power-up** power-ups. Si vous découvrez un élément de power-up, celui-ci saute vers le haut. Pour le ramasser, vous devez voler dans sa direction pour qu'il entre en contact avec vous.

Les éléments qui apparaissent sauteront un moment, puis exploseront, alors dépêchez-vous de les ramasser. Il est de toute façon déconseillé de rester en vol stationnaire au-dessus d'un endroit précis car vous seriez une cible idéale pour les appareils et chars ennemis.

POWER-UPS DISPONIBLES

Container blanc - articles de réparation. Votre blindage sera rétabli.

Container vert - réservoir de carburant. Votre niveau de carburant sera partiellement augmenté.

Container bleu - de l'argent.

Container rouge - augmente la puissance de tir de votre canon Vulcain.

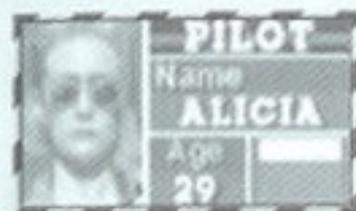
Container noir - piège explosif. A éviter.

PUISSANCE SUPPLEMENTAIRE DES BALLEES VULCAIN

Si vous trouvez un container rouge, votre canon Vulcain sera jusqu'à 5 fois plus puissant (selon le nombre de power-ups que vous découvrirez). Rappelez-vous :

- Au premier niveau, vous pouvez obtenir un maximum de deux containers rouges, ce qui multipliera par 4 la puissance du canon Vulcain (seulement pour le Fire Cat).
- La puissance supplémentaire accordée au canon Vulcain n'est valide que pour la mission en cours. Il revient à sa condition d'origine lors de la mission suivante.

PILOTES DE HELICOPTERES

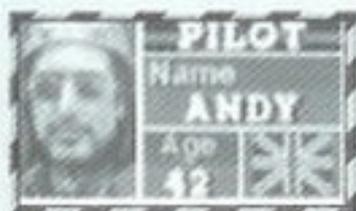
**ALICIA ANDERSON**

F, 29 ans, russe

Pilote d'hélicoptère de l'armée russe. Lorsqu'elle s'engagea dans l'armée, son langage et ses manières étaient abominables et elle fut envoyée dans une contrée éloignée. C'est là qu'elle rencontra le Commandant Robinson qui lui suggéra de s'enrôler dans ce carré d'as très spécial. Elle sauta aussitôt sur l'occasion. En raison de sa capacité à exécuter les ordres sans état-d'âme, elle est connue sous le nom de Femme de glace.

TYPE D'HELICOPTERE : KOLINSKY

Cet appareil peut utiliser de nombreuses armes différentes. Il possède également un blindage relativement efficace, ainsi qu'une bonne accélération.

**ANDY FELLOWS**

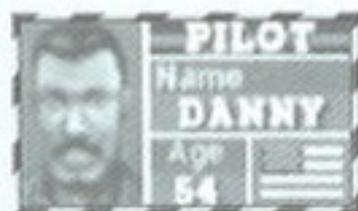
M, 42 ans, britannique

Andy Fellows est têtu et ne supporte pas qu'on lui donne des ordres, ce qui entraîne souvent des conflits avec son commandant d'unité. Cependant, son expérience le tire toujours d'affaire et l'unité **Chopper Attack** est généralement prête à supporter son attitude.

TYPE D'HELICOPTERE : WASP

Petit, mais rapide et très maniable. Il ne peut transporter que 3 types d'armes, mais sa vitesse compense cette limitation.

PIOTES ET HELICOPTERES

**DANNY GREGG**

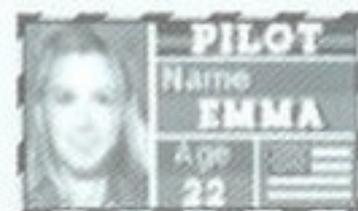
M, 54 ans, américain

Soldat de la marine américaine, forces spéciales de combat, unité hélicoptère. Gregg est le vétéran de l'unité. Son œil vif et ses réflexes aiguisés n'ont rien

perdu au cours de ces années. Il n'a aucune considération pour ses ennemis.

TYPE D'HELICOPTERE : WHALE-32

Avec un blindage lourd et une bonne précision de balles Vulcain, le Whale peut survivre à un tir tout en infligeant d'importants dégâts avec ou sans armes spéciales. Il peut transporter 5 armes spéciales.

**EMMA BALDWIN**

F, 22 ans, américaine

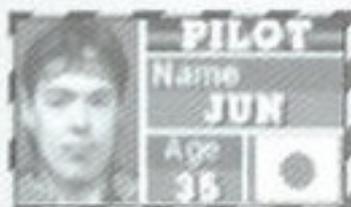
Pilote d'hélicoptère de l'armée américaine. Elle est jeune et inexpérimentée, mais cela ne semble pas l'empêcher d'écraser ses ennemis

et elle a réussi toutes ses missions précédentes. Elle est la fille d'un commandant de l'armée, mais voler au sein de l'unité *Chopper Attack* a toujours été son rêve le plus cher.

TYPE D'HELICOPTERE : FIRE CAT

Il s'agit d'un appareil de conception très inhabituelle, mais de construction solide, agile, rapide et capable de transporter 4 armes. Cela devrait vous aider à échapper aux manœuvres ennemies tout en faisant pleuvoir sur eux un déluge de balles Vulcain et de missiles.

PILOTES ET HELICOPTERES

**JUN MOTOFUJI**

M, 35 ans, japonais

Jun a toujours voulu exercer le même métier que ses parents. Depuis qu'il est enfant, il a parcouru le monde avec ses parents et s'est révélé très jeune un expert dans le pilotage d'hélicoptères. Il se sent vraiment comme chez lui au sein de l'unité *Chopper Attack*.

TYPE D'HELICOPTERE : RETSU

Cet appareil a une carlingue d'un type plutôt ancien, mais ses capacités n'en sont pas pour le moins diminuées. Ressemblant à un avion, il est rapide et dispose de superbes propriétés acrobatiques ; il peut également transporter 3 types d'armes spéciales.

**MIKE ROBERTS**

M, 24 ans, américain

Pilote d'hélicoptère dans une unité de combat de la marine américaine. Il possède une très bonne maîtrise des hélicoptères mais, en raison de sa jeunesse et de son insouciance, il donne du fil à retordre à ses supérieurs.

TYPE D'HELICOPTERE : SKY TURBO

Cet appareil est remarquablement équilibré. Il est solide dans tous les domaines et peut transporter 3 types d'armes. En outre, il est très confortable à piloter.

PILOTES ET HELICOPTERES

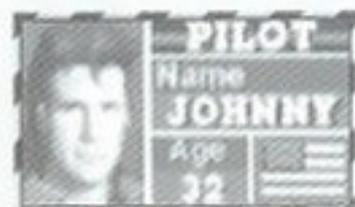
**HIROMITSU GOODMAN**

M, 25 ans, américain

Fait partie de l'unité de réparation de l'armée. Il s'est enrôlé dans l'unité *Chopper Attack* pour rendre service à un ami gradé. Il a toujours refusé de piloter un autre type d'hélicoptère, c'est pourquoi les mécaniciens de l'unité ont transformé son hélicoptère de réparation fabriqué sur mesure en véritable char volant.

TYPE D'HELICOPTERE : GA-GA

Hiromitsu a fabriqué cet appareil de ses propres mains et souhaite en tester les capacités. Il peut transporter 5 différents types d'armes, est solide mais aussi un peu lent.

**JOHNNY GIV**

M, 32 ans, américain

Fait partie de l'unité de combat des forces spéciales de la marine américaine. On ne sait pas grand chose de Johnny car ce dernier est un solitaire. Il reste cependant dans cette unité en raison de ses compétences de pilotage indéniables et son incroyable taux de réussite. L'unité est ravie de fermer les yeux sur son comportement solitaire en échange de son expérience.

TYPE D'HELICOPTERE : HARD BULL

Appareil rapide et compact, sa maniabilité et mobilité sont excellentes. Il ne peut transporter que deux armes spéciales, mais il est difficile de résister à la tentation de piloter ce démon rapide.

OPTIONS DE PAUSE

Appuyez sur le **bouton START** en cours de partie pour afficher l'écran Pause Options (Options de pause). Vous pouvez modifier la configuration de votre manette (**Control**) à tout moment en cours de partie, mais aussi changer la musique de fond (**BGM**) ou les effets sonores (**SE**). Reportez-vous à la section **Options** pour plus de détails sur ces options. Sélectionnez Continue (Continuer) pour reprendre la partie. Pour quitter une partie en cours, mettez l'option Exit (Quitter) en surbrillance et appuyez sur le **bouton START**. Confirmez votre choix en cliquant sur **Yes** (Oui) sur l'écran Continue.



RESULTATS DE LA MISSION



Lorsque vous avez terminé votre mission, l'écran Results (Résultats) affiche la somme d'argent que vous possédez.

Cette somme augmentera et diminuera en fonction de vos performances au cours de la mission. Si vous avez beaucoup d'argent, vous pouvez acheter de meilleures armes, augmentant ainsi les chances de réussite de votre prochaine mission.