

SEGA™

ARCADE HITS

FREE
GAMES

THIS TIME
THEY'VE GONE
TOO DAMNED
FAR !!!

MARKETED BY
U.S. GOLD®



LINE OF FIRE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone.

CBM 64/128 DISQUETTE

Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD"" ,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 48/128K, + 2 CASSETTE

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez simultanément sur **CTRL** et sur la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST/AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Au cours de votre quête pour capturer le Rapiet Machine Gun (Mitrailleuse-Rapière) qui a été mis au point par des terroristes, Line of Fire vous fera passer les lignes ennemies. Les huit différents niveaux sont les suivants:-

NIVEAU 1

Le Camp Ennemi... Après avoir pénétré dans le camp ennemi, essayez de vous échapper avec le Rapier, en laissant les forces adverses acharnées sur vos traces.

NIVEAU 2

La Jungle... Traverser la jungle en jeep est plutôt difficile. Votre but est de tuer autant de soldats ennemis que possible, et de détruire les bombes larguées par leurs avions et leurs hélicoptères. Si vous parvenez jusqu'à la rivière vous pourrez échanger votre jeep contre un hors-bord.

NIVEAU 3

Evadez-vous en hors-bord... vous descendez la rivière à toute vitesse, les fusils des soldats ennemis font feu. En l'air, les avions continuent leurs attaques aériennes, en même temps que les soldats attaquent des bancs de la rivière. Méfiez-vous des dangers aquatiques.

NIVEAU 4

Combat dans le canyon... À ce niveau, vous vous faites constamment bombarder par des avions, et par des hommes cachés dans les rochers.

NIVEAU 5 (C64, Atari St et Amiga Seulement)

Le Désert... Ici, l'ennemi mets pratiquement tout en jeu, y compris des tanks, des hélicoptères, des bombes et des jets. Lorsque le train apparaîtra, vous devrez éliminer les soldats qui sautent en bas du train. Vous pouvez détruire les trains au moyen d'un missile bien positionné, si par chance il vous en reste un.

NIVEAU 6 (Niveaux 5 et 6 – Spectrum et Amstrad Seulement)

La Cité en Ruines... C'est à ce niveau que les attaques sont les plus rapides, des soldats sortent des tonneaux, des tireurs vous visent depuis les fenêtres des immeubles. Si vous entrez dans un immeubles, vous devrez faire face à une grosse fusillade de la part de l'ennemi.

NIVEAU 7

Evasion par avion... Alors que vous vous dirigez vers des territoires alliés, vous devez éviter un flot de jets qui se dirigent vers vous. Si vous êtes assez fort pour réussir ceci, vous pourrez passer à l'étape finale.

NIVEAU 8

Retour à votre base... vous traversez la jungle en avion, et détruisez les missiles ennemis. Si vous veniez à mourir au cours de cette étape, souvenez-vous que personne ne se souvient du soldat qui a échoué.

CONSEILS

Abattez les boîtes à croix rouges pour obtenir de l'énergie. Gardez vos grenades jusqu'à ce que vous en ayez vraiment besoin. Tirez sur tout ce qui bouge!

COMMANDES

CBM 64/128

Joystick sur le Port 1 – Joueur 1.

Joystick sur le Port 2 – Joueur 2.

SHIFT DE GAUCHE – Lance-Grenades du Joueur 1.

SHIFT DE DROITE – Lance-Grenades du Joueur 2.

SPECTRUM

Joueur 1 - Joystick (Sinclair, Kempston compatibles).

Joueur 2 - Clavier - **Q** - Haut, **A** - Bas, **O** - Gauche, **P** - Droite **M** Feu. (Ces touches peuvent être redéfinies.)

BARRE D'ESPACEMENT - Lance-Grenades - Joueur 1 et Joueur 2.

AMSTRAD

Joueur 1 - Joystick.

Joueur 2 - Clavier - **Q** - Haut, **A** - Bas, **O** - Gauche, **P** Droite **M** Feu. (Ces touches peuvent être redéfinies.)

BARRE D'ESPACEMENT - Lance-Grenades - Joueur 1 et Joueur 2.

ATARI ST/AMIGA

Joystick sur Port 2 - Joueur 1.

Joystick sur Port 1 - Joueur 2 (joystick/souris compatibles).

SHIFT DE GAUCHE - Lance-Grenades du Joueur 1.

SHIFT DE DROITE - Lance-Grenades du Joueur 2.

© 1990 SEGA™. Tous droits réservés. SEGA™ est une marque déposée de SEGA ENTERPRISES LIMITED. Publiée par SEGA EUROPE LIMITED. Distribuée par U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Les droits d'auteur de ce programme sont toujours en vigueur. Il est strictement interdit de reproduire, de prêter ou de revendre ce produit sous quelque système d'échange ou de revente que ce soit sans autorisation préalable.