

SEGA™

ARCADE HITS

LINE OF FIRE™

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

MARKETED BY

U.S. GOLD®

LINE OF FIRE™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette deck.

CBM 64/128 DISK

Insert disk in drive. Type **LOAD""",8,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette deck.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette deck.

AMSTRAD CPC DISK

Insert disk in disk drive. Type **RUN'DISK** and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

ATARI ST/CBM AMIGA

Insert disk in drive and switch on your computer. The game will load and run automatically.

Line of Fire will send you through the enemy lines in your quest to capture the Rapier Machine Gun, which has been developed by terrorists. There are eight levels which are as follows:-

LEVEL 1

The Enemy Camp... After breaking into the enemy camp, try to escape with the Rapier leaving the opposition forces hot on your trail.

LEVEL 2

The Jungle... Going through the jungle proves rather heavy going in your jeep. Your aim is to kill the enemy soldiers, and to destroy the bombs dropped from their planes, and helicopters. If you make it to the river you can swap your jeep for a speedboat.

LEVEL 3

Escape by Speedboat... Travelling on a river at high speed with the enemy soldiers' guns blazing. The planes overhead continue their aerial attack, along with the soldiers on the river banks. Watch out for dangers in the water.

LEVEL 4

Fighting in the Rocky Canyon... On this level, you are bombarded from planes above constantly, and men hiding in the rocks.

LEVEL 5 (C64, Atari ST & Amiga Only)

The Desert... At this stage the enemy throws in nearly everything including tanks, helicopters, bombs and jets. At the train scene you will have to blow away the soldiers as they come jumping out of the trains. You can destroy the trains with a well-aimed missile, if you are fortunate to have one left.

LEVEL 6 (Level 5 & 6 - Spectrum & Amstrad Only)

Ruined City... On this level the attacks are as rapid as ever, with soldiers popping out of barrels and snipers shooting at you from building windows. When you enter a building you will be confronted by heavy enemy gunfire.

LEVEL 7

Escaping by Plane... As you head for friendly territory, you must avoid the stream of jets heading for you. If you are successful enough to complete this you will move onto the final stage.

LEVEL 8

Fly to your Base... You fly through the jungle, destroying enemy missiles. If you die at this stage, remember, no-one remembers the failed soldier.

HINTS

Shoot the red cross boxes for energy. Save your grenades till you really need them. If it moves, shoot it!

COMMANDS

CBM 64/128

Joystick Port 1 - Player 1.

Joystick Port 2 - Player 2.

LEFT SHIFT - Player 1 - Grenade Launcher.

RIGHT SHIFT - Player 2 - Grenade Launcher.

SPECTRUM

Player 1 - Joystick (Sinclair, Kempston compatible).

Player 2 - Keyboard - **Q** - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right **M** Fire. (These keys are redefinable.)

SPACE BAR - Grenade Launcher - Both players.

AMSTRAD

Player 1 - Joystick.

Player 2 - Keyboard - **Q** - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - right, **M** Fire. (These keys are redefinable.)

SPACE BAR - Grenade Launcher - Both players.

ATARI ST/AMIGA

Joystick Port 2 - Player 1.

Joystick Port 1 - Player 2 (joystick/mouse compatible).

LEFT SHIFT - Player 1 - Grenade Launcher.

RIGHT SHIFT - Player 2 - Grenade Launcher.

© 1990 SEGA™. All rights reserved. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

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""",B,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 **Rapier Machine Gun** (Mitrailleuse-Rapier) 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... A 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 immeuble, 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.

LINE OF FIRE™

LADIANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

Drücke gleichzeitig die **SHIFT** und **RUN/STOP** Taste. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder.

CBM 64/128 DISKETTE

Lege die Diskette ein. Tippe **LOAD""",8,1** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel lädt sich und läuft nun automatisch.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE

Tippe **LOAD"""** und drücke **ENTER**. Drücke **PLAY** auf dem Kassettenrecorder.

SCHNEIDER CPC KASSETTE

Drücke gleichzeitig die **CTRL** und die kleine **ENTER** Taste. Drücke **PLAY** auf dem Kassettenrecorder.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

Lege die Diskette ein. Tippe **RUN'DISK** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch.

ATARI/ST/AMIGA

Lege die Diskette ein und schalte den Computer ein. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch.

Line of Fire wird Dich nun auf die Suche durch die feindlichen Linien schicken, um die Rapiert Maschinengewehre zu erobern, die von Terroristen entwickelt worden sind. Es gibt die folgenden acht Level:-

LEVEL 1

Das feindliche Lager... Nachdem Du in das feindliche Lager eingedrungen bist, versuche mit den Rapiert Waffen zu fliehen und die gegnerischen Kräfte auf einer heißen Spur zu lassen.

LEVEL 2

Der Dschungel... Der Weg durch den Dschungel erweist sich als ziemlich schwierig in Deinem Geländewagen. Dein Ziel ist es, die feindlichen Soldaten zu töten und die Bomben zu zerstören, die von deren Flugzeugen und Hubschraubern abgeworfen werden. Wenn Du es bis zum Fluß schaffst, kannst Du Deinen Geländewagen gegen ein Schnellboot umtauschen.

LEVEL 3

Flucht mit dem Schnellboot... Du fährst auf dem Fluß mit sehr hoher Geschwindigkeit, während die feindlichen Soldaten mit ihren Gewehren auf Dich feuern. Die Flugzeuge in der Luft setzen ihren Luftangriff fort, zusammen mit den Soldaten an den Ufern des Flusses. Achte auf Gefahren im Wasser!

LEVEL 4

Kampf im Gebirgstal... Auf diesem Level wirst Du ständig von über dir fliegenden Flugzeugen und Männern bombardiert, die sich in den Bergen verstecken.

LEVEL 5 (C64, Atari ST und Amiga)

Die Wüste... Auf dieser Stufe wirft der Feind mit fast allen Dingen, einschließlich mit Tanks, Hubschraubern, Bomben und Düsenflugzeugen. In der Zugszene mußt Du die Soldaten wegstoßen, wenn sie auf die Züge gesprungen kommen. Du kannst die Züge mit einer gut gezielten Rakete zerstören, unter der Voraussetzung, daß Du noch eine übrig hast.

LEVEL 6 (Level 5 und 6 – Spectrum und Schneider)

Die zerstörte Stadt... Auf dieser Stufe sind die Angriffe so schnell wie jeweils zuvor – mit Soldaten, die aus Fässern feuern und Scharfschützen, die auf Dich aus Fenstern der Gebäude schießen. Wenn Du ein Gebäude betrittst, wirst Du mit schweren feindlichen Maschinengewehrangriffen konfrontiert.

LEVEL 7

Flucht mit dem Flugzeug... Da Du der Anführer auf der Suche nach einem friedlichen Territorium bist, mußt Du den Strom der Düsenflugzeuge vermeiden, die vor Dir fliegen und Dich führen wollen. Wenn Du erfolgreich genug bist, dieses Unternehmen zu vollenden, wirst Du zur letzten Stufe kommen.

LEVEL 8

Der Flug zu Deiner Basis... Du fliegst durch den Dschungel und mußt die feindlichen Raketen zerstören. Wenn Du auf dieser Stufe umkommst, denke daran, daß sich niemand an den gescheiterten Soldaten erinnern wird.

HINWEISE

Schieß auf die roten Kreuzfelder für Energie. Hebe Deine Handgranaten auf, bis Du sie wirklich brauchst. Wenn sich etwas bewegt, schieß richtig darauf!

BEFEHLE

CBM 64/128

Joystick Port 1 – Player 1.

Joystick Port 2 – Player 2.

SHIFT NACH LINKS – Player 1 –

Handgranatenabschußvorrichtung.

SHIFT NACH RECHTS – Player 2 –

Handgranatenabschußvorrichtung.

SPECTRUM

Player 1 – Joystick (Kompatibel mit Sinclair und Kempston).

Player 2 – Tastatur – **Q** – nach oben, **A** – nach unten, **O** –

nach links, **P** – nach rechts **M** Feuer. (Diese Tasten sind

neu definierbar.)

LEERTASTE – Handgranatenabschußvorrichtung –

Player 1 und Player 2.

SCHNEIDER

Player 1 – Joystick.

Player 2 – Tastatur – **Q** – nach oben, **A** – nach unten, **O** –

nach links, **P** – nach rechts **M** Feuer. (Diese Tasten sind

neu definierbar.)

LEERTASTE – Handgranatenabschußvorrichtung –

Player 1 und Player 2.

ATARI ST/AMIGA

Joystick Port 2 – Player 1.

Joystick Port 1 – Player 2. (Kompatibel mit Joystick und Maus.)

SHIFT NACH LINKS – Player 1 –

Handgranatenabschußvorrichtung.

SHIFT NACH RECHTS – Player 2

Handgranatenabschußvorrichtung.

© 1990 SEGA™. Alle Rechte vorbehalten. SEGA™ ist ein

Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES LIMITED.

Veröffentlicht von SEGA EUROPE LIMITED. Vertrieben

von U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford,

Birmingham B6 7AX England. Tel: 021 625 3366.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt.

Ungenehmigtes Kopieren, Ausleihen oder

Weiterverkaufen unter einem Austausch- oder

Rückkaufsprogramm, welcher Art auch immer, sind

strengstens untersagt.

LINE OF FIRE™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CASSETTE CBM 64/128

Premi i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente. Premi **PLAY** sul registratore.

DISCHI CBM 64/128

Inserisci il disco nel drive. Batti **LOAD""**, 8,1 e premi **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CASSETTE SPECTRUM 48/128K, +2

Batti **LOAD""** e premi **ENTER**. Premi **PLAY** sul registratore.

CASSETTE AMSTRAD CPC

Premi i tasti **CTRL** ed il piccolo **ENTER** contemporaneamente. Premi **PLAY** sul registratore.

DISCHI AMSTRAD CPC

Inserisci il disco nel drive. Batti **RUN'DISK** e premi **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

ATARI ST/AMIGA

Inserisci il disco nel drive ed accendi il tuo computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

Nella tua ricerca per prendere la mitragliatrice Rapier la quale è stata elaborata dai terroristi, la "Linea di fuoco" ti manderà attraverso le linee nemiche. Ci sono i seguenti otto livelli:-

LIVELLO 1

Il campo nemico... Dopo che ti sei introdotto nel campo nemico, prova ad uscirne con il Rapier, lasciando le forze nemiche sulle tue tracce.

LIVELLO 2

La Giungla... Le difficoltà di guida con la tua jeep, andando attraverso la giungla, ti metterà alquanto alla prova. Il tuo scopo è di uccidere i soldati nemici e di distruggere le bombe che vengono lanciate dai loro aerei ed elicotteri. Se riesci ad arrivare al fiume puoi sostituire la jeep con un motoscafo.

LIVELLO 3

Fuga con il motoscafo... Viaggerai sul fiume ad alta velocità con le armi da fuoco dei soldati nemici che sparano in continuazione. Gli aerei continueranno, sopra di te, il loro attacco aereo, con i soldati lungo gli argini del fiume. Fa attenzione ai pericoli che verranno dall'acqua.

LIVELLO 4

Combattimento tra i canjon rocciosi... In questo livello sarai costantemente bombardato dagli aerei e da uomini nascosti tra le rocce.

LIVELLO 5 (C64, Atari St e Amiga Solo)

Il deserto... A questo livello il nemico metterà dentro quasi tutto, incluso carriarmati, elicotteri, bombe e jet. Nella scena del treno, dovrai "far volar via" i soldati non appena essi saltano fuori dal treno. Puoi distruggere il treno, mirandolo molto bene con un missile, se sei fortunato ad averne ancora!

LIVELLO 6 (Livello 5 e 6 - Spectrum e Amstrad Solo)

Nella città in rovina... In questo livello gli attacchi saranno rapidi come non mai con soldati che sbucheranno improvvisamente da barili e con cecchini che ti spareranno dalle finestre dei palazzi. Quando entrerai in un palazzo dovrai affrontare i violenti spari dei nemici.

LIVELLO 7

Fuga con l'aereo... Quando volerai alla volta del territorio amico, dovrai evitare la squadriglia di jet che si sta dirigendo verso di te. Se avrai abbastanza successo per completare questo livello, passerai a quello finale.

LIVELLO 8

Volare verso la tua base... Volerai attraverso la giungla distruggendo i missili nemici. Se morirai in questo livello ricordati che nessuno si ricorderà del soldato fallito!

CONSIGLI

Per l'energia spara le scatole a croce rossa. Tieni le tue granate fino a che non ti servano veramente. Se si muove sparalo.

COMANDI

CBM 64/128

Joystick Port 1 - Giocatore 1.

Joystick Port 2 - Giocatore 2.

SHIFT DI SINISTRA - Giocatore 1 - Lancia-Granate.

SHIFT DI DESTRA - Giocatore 2 - Lancia-Granate.

SPECTRUM

Giocatore 1 - Joystick (compatibile con il Sinclair e Kempston).

Giocatore 2 - Tastiera - **Q** - su, **A** - giù, **O** - sinistra, **P** - destra, **M** fuoco. (Questi tasti sono ridefinibili.)

BARRA SPAZIATRICE - Lancia-Granate - Giocatore 1 e Giocatore 2.

AMSTRAD

Giocatore 1 - Joystick.

Giocatore 2 - Tastiera - **Q** - su, **A** - giù, **O** - sinistra, **P** - destra, **M** fuoco. (Questi tasti sono ridefinibili.)

BARRA SPAZIATRICE - Lancia-Granate - Giocatore 1 e Giocatore 2.

ATARI ST/AMIGA

Joystick Port 2 - Giocatore 1.

Joystick Port 1 - Giocatore 2 (compatibile con il mouse/joystick).

SHIFT DI SINISTRA - Giocatore 1 - Lancia-Granate.

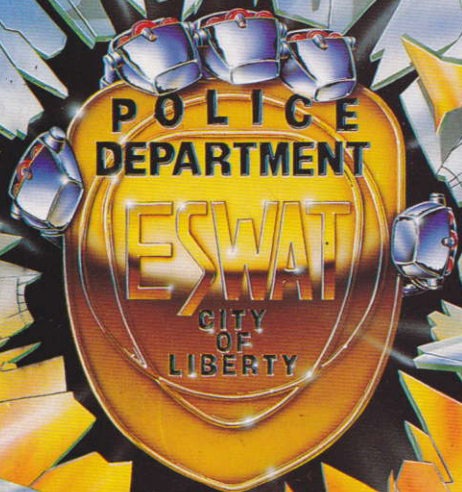
SHIFT DI DESTRA - Giocatore 2 - Lancia-Granate.

© 1990 SEGA™. Tutti i diritti riservati. SEGA™ è un marchio depositato della SEGA ENTERPRISES LIMITED. Prodotto dalla SEGA EUROPE LIMITED. Distribuito dalla U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Il diritto d'autore sussiste in questo programma. Doppiare, imprestare, o rivendere sotto ogni piano di scambio e riacquisto non autorizzato, è rigorosamente proibito.

OUT NOW!.... OUT NOW!....

ESWATTM



MARKETED BY



SEGATM

**Available on: CBM 64/128 cassette & disk,
Amstrad CPC cassette & disk,
Spectrum 48/128K, +2 cassette, Atari ST, CBM Amiga.**

COMING SOON FROM

SEGA™

SUPER
MONACO G.P.™

SHADOW
DANCER™

ALSO AVAILABLE FROM SEGA™

SEGA™ MASTER MIX

**CRACK DOWN™ ● THUNDER BLADE™
● DYNAMITE DUX™ ● TURBO OUTRUN™
● SUPER WONDER BOY™**

**CLASSIC ARCADE SUPER GAMES
FROM SEGA™**

GET IT FROM YOUR LOCAL STOCKIST NOW!

Available on: CBM & Amstrad CPC cassette & disk,
Spectrum cassette, Atari ST & CBM Amiga
(SPY HUNTER™ REPLACES DYNAMITE DUX™ ON
C64 CASSETTE VERSION ONLY)

MAINTENANT DISPONIBLE

SEGA™ ARCADE TURBO

**CRACK DOWN™ ● THUNDER BLADE™
● TURBO OUTRUN™
● SUPER WONDER BOY™**

**METTEZ LE TURBO
DANS VOS MICROS!**

Disponible pour: Amstrad cassette et disquette,
Atari ST, CBM Amiga.