

POUR LE  
**COLECO VISION**<sup>®</sup>  
 & **ADAM**<sup>MD</sup>  
 L'ORDINATEUR FAMILIAL

# GUIDE D'INSTRUCTION



Fonctionne avec le ColecoVision<sup>®</sup> ou  
 l'ordinateur familial ADAM<sup>MD</sup>

- Sélectionnez l'un des quatre niveaux de difficulté
- Jouez contre l'ordinateur ou un autre joueur
- Pour un ou deux joueurs

Utilisez vos **COMMANDES SUPER ACTION**<sup>MD</sup>  
 avec ce jeu.

Vous devrez miser sur tous vos talents pour gagner la bataille décisive de la guerre.

Recréé toute l'action du jeu de centre  
 d'amusement **FRONT LINE**<sup>MD</sup>!

**COLECO**

Importé par: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambrose,  
 Montréal (Québec), Canada H4C 2C8

Plays like the **FRONT LINE**<sup>™</sup> arcade game!  
**COLECO**  
 Imported by: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St. Ambroise,  
 Montréal, Québec, Canada H4C 2C8

Use your **SUPER ACTION**<sup>™</sup> CONTROLLERS for this game.  
 It will take all the skill you've got to fight the battle  
 that wins the war!

- Select from four skill levels
- Play against the computer or another player
- For one or two players

Family Computer System!

For use with ColecoVision<sup>®</sup> or the ADAM<sup>™</sup>



**CARTRIDGE  
 INSTRUCTIONS**

FAMILY COMPUTER SYSTEM

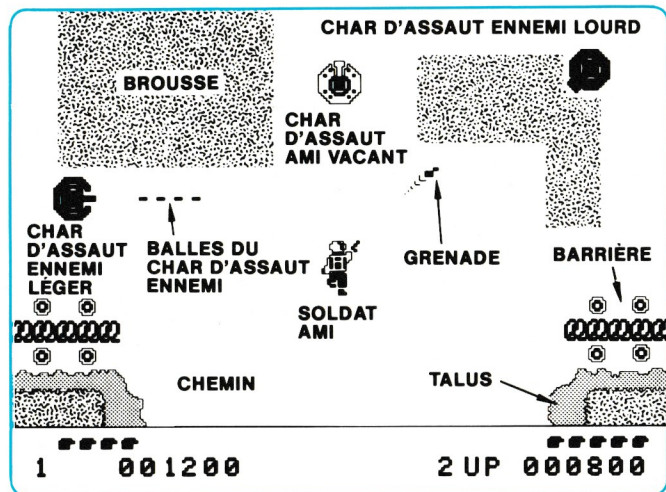
**COLECO VISION**<sup>™</sup>  
 & **ADAM**<sup>™</sup>  
 FOR

## Attention aux mines!

Évitez les mines placées au hasard sur le chemin. Accrochez-en une au passage et vous êtes fini...

## Terrain hasardeux

Les regroupements d'arbres créent beaucoup d'ombre mais parfois, vous trouverez qu'ils vous bloquent le chemin. Vous ne pouvez tirer au travers avec votre fusil, lancez plutôt une grenade dans les branches ou par-dessus.



## Dans la brousse

Bravo! Vous avez atteint la fin du chemin... mais vos ennemis n'abandonnent pas la partie aussi facilement. Vous découvrirez leurs nombreuses tactiques en vous frayant un chemin à travers la brousse.

## Chars d'assaut ennemis

Lorsque vous atteindrez la brousse, les soldats ennemis batteront en retraite et les chars d'assaut apparaîtront. Les chars d'assaut lourds lancent des obus puissants, mais se déplacent lentement. Les chars d'assaut légers sont plus rapides, mais la portée de tir des mitrailleuses est courte.

## Heureuse découverte

Vous avez repéré un char d'assaut juste à temps. Appuyez sur le bouton action bleu pour y monter. Vous disposez maintenant d'armes plus puissantes pour combattre l'ennemi.

## Sortie d'urgence

Si l'ennemi touche votre char d'assaut, appuyez sur le bouton action bleu pour en sortir et vous en éloigner avant qu'il n'explose. (Note: Le premier tir d'un char d'assaut léger sur votre char d'assaut lourd, n'endommage que votre moteur. Si vous êtes assez rapide, vous aurez le temps de sortir, réparer le moteur et aussitôt remonter dans votre char).

## Désert brûlant

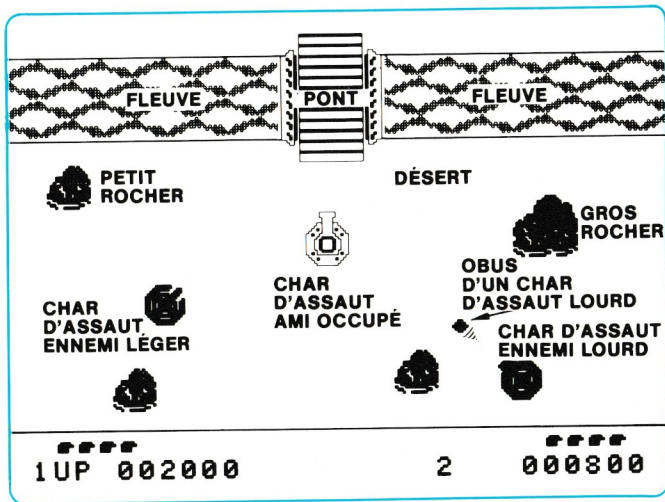
Vous avez franchi la brousse. Vous vous rapprochez de la forteresse de l'ennemi, mais il vous reste encore un long chemin à parcourir. Cette fois-ci, le combat se tiendra sur le sable brûlant du désert.

## Attention aux rochers!

La chaleur est torride, mais les rochers qui surgissent du sable sont pires. Manoeuvrez votre char d'assaut avec beaucoup de précision pour les éviter tous. Si la bataille s'intensifie trop, abritez-vous derrière un rocher.

## Le fleuve

Le voilà! Le fleuve au bout du désert! Utilisez le levier de commande pour conduire votre char d'assaut de l'autre côté du pont. Soyez prudent! Si vous sautez de votre char d'assaut sur le bord du fleuve, vous serez éliminé.



## Embûches

Une fois que vous aurez traversé le pont, vous serez confronté à de dangereux obstacles destinés à vous empêcher d'atteindre la forteresse ennemie. Les murs en ruines vous protègent du tir de l'adversaire, mais tenez-vous en loin si vous êtes à pied, ils deviennent de véritables pièges. Attention aussi aux cratères créés par l'explosion des mines: ils sont difficiles à contourner.

## Ouch!

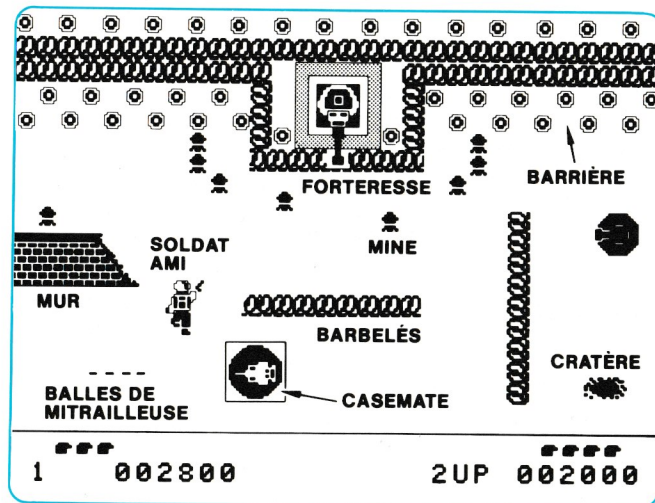
Les barbelés n'ont rien d'amusant! Vous ne pouvez les franchir à pied, restez donc dans votre char d'assaut. Attention soldat!

## Destruction des casemates

La casemate qui protège la forteresse est équipée d'une mitrailleuse rotative meurtrière. Détruisez-la en lançant une grenade.

## Problème...

La situation s'aggrave. Vous êtes suffisamment près pour tirer sur la forteresse, mais pour la détruire il vous faudra sortir du char d'assaut et lancer une grenade. Pendant ce temps, les chars d'assaut se rapprochent.



## En avant toute!

Félicitations! Vous avez réussi à détruire la forteresse de l'ennemi. Votre récompense: un autre combat contre une armée encore plus redoutable. Vous avez gagné la bataille, gagnerez-vous la guerre!

## Dispositif spécial de pause

Appuyez sur \* pour faire une pause durant la partie. L'affichage disparaît et fait place à de la musique. Appuyez à nouveau sur \* pour reprendre le jeu où vous l'avez interrompu. Profitez du bref délai avant la reprise du jeu pour analyser la situation.

## Pour recommencer

Appuyez sur \* pour rejouer une nouvelle partie avec la même option de jeu. Appuyez sur # pour revenir au premier affichage des options de jeu.

\* = Pause (durant la partie) ou remise au jeu (après la partie)

# = Options de jeu (autres choix)

## Remise au jeu

Le bouton de remise au jeu sur la console, permet d'arrêter le jeu et de vous ramener à l'affichage-titre. Utilisez-le aussi en cas de mauvais fonctionnement du jeu.

### POINTAGE

ENNEMI ÉLIMINÉ	POINTS
Soldat .....	100
Casemate.....	100
Char d'assaut.....	100
Forteresse .....	1 000

Chaque joueur commence la partie avec cinq soldats amis. Après chaque tour, le joueur reçoit un soldat en prime (6 maximum).

## LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction présente les notions de base sur la manière de jouer au FRONT LINE<sup>MD</sup>, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de faire du FRONT LINE<sup>MD</sup> un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!

## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

## SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**  
**4000 St-Ambroise**  
**Montréal, Québec, Canada**  
**H4C 2C8**  
**Service à la clientèle – Électronique**



**FRONT LINE<sup>MD</sup> de Taito<sup>®</sup>**

**FRONT LINE<sup>MD</sup> est une marque déposée de Taito America Corp. © 1982 Taito America Corp.**

**ColecoVision<sup>®</sup> est une marque déposée enregistrée de Coleco (Canada) Limitée**

**ADAM<sup>MD</sup> est une marque déposée de Coleco (Canada) Limitée © 1983 Coleco (Canada) Limitée**

**Emballage, programmation et audio-visuel © 1983 Coleco (Canada) Limitée, 4 000 St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8**

**Imprimé au Canada**



**Customer Service – Electronics**  
**4000 St. Ambroise**  
**Montréal, Québec,**  
**Canada H4C 2C8**

All returns must

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITED.

## SERVICE POLICY

**FRONT LINE<sup>™</sup> by Taito<sup>®</sup>**  
**FRONT LINE<sup>™</sup> is a trademark of Taito America Corp.**  
**©1982 Taito America Corp.**

**ColecoVision<sup>®</sup> is a registered trademark of Coleco (Canada) Limitée.**

**ADAM<sup>™</sup> is a trademark of Coleco (Canada) Limitée.**  
**© 1983 Coleco (Canada) Limitée.**

**Package, Program and Audiovisual © 1983 Coleco (Canada) Limitée, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8**

Printed in Canada

## Starting over

Press \* to replay the FRONTLINE™ Game Option that you've just played. Press # to get back to the first Game Option screen.

\* = Pause (during game) or Replay (after game)  
# = Game Options (other choices)

## Reset

The Reset Button on the console stops the game and returns you to the Title screen. It can be used to start a new game or in the event of game malfunction.

## SCORING

### ENEMY ELIMINATED POINTS

Soldier.....	100
Bunker.....	100
Tank.....	100
Fort.....	1000

Each player starts with five friendly soldiers. When each Round is completed, the player is awarded a Bonus Soldier (up to six).

## THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet provides the basic information you'll need to start playing FRONTLINE™, but it's only the beginning! You'll find that this cartridge contains special features that make FRONTLINE™ exciting every time you play. Experiment with different strategies — and enjoy the game!

## 90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITED, Customer Service — Electronics, 4000 St. Ambrose, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

See that bunker that protects the enemy fort? Its machine gun rotates and fires. You can eliminate this danger only by throwing a hand grenade.

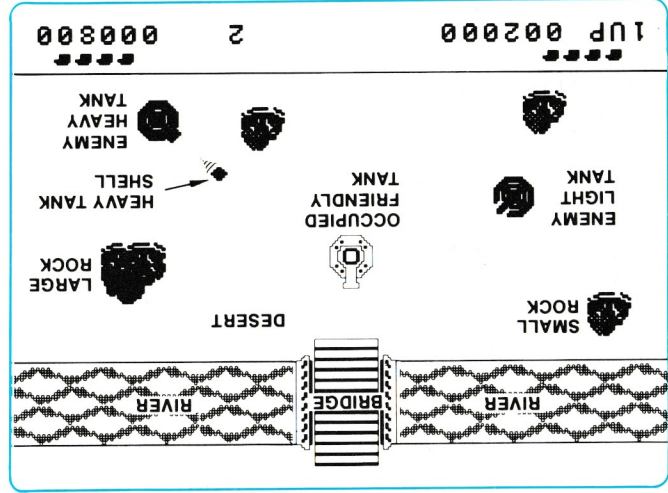
## Blast those bunkers!

That barbed wire is no fun at all! You can't get through it on foot, so you'd better stay in your tank. Careful, soldier!

## Ouch!

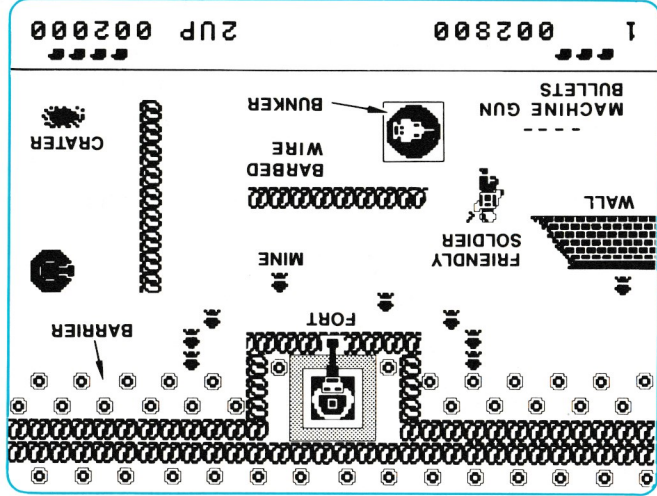
Once across the bridge, you're confronted with a dangerous obstacle course designed to keep you from reaching the enemy's fort. The ruined walls provide cover from enemy fire, but if you jump out of your tank and land on one you'll be trapped. And those craters caused by exploding mines are tough to get around!

## Off the wall



## No tanks!

Now the trouble really starts. You're close enough to fire on the fort, but in order to destroy it you'll have to stay out of your tank to toss a hand grenade. Meanwhile, enemy tanks roll on!



## Onward, soldier!

Congratulations! You've succeeded in destroying the enemy's fort! Your reward? Transfer to another front to fight against an even more dangerous enemy. You've won the battle. Will you win the war?

## Special pause feature

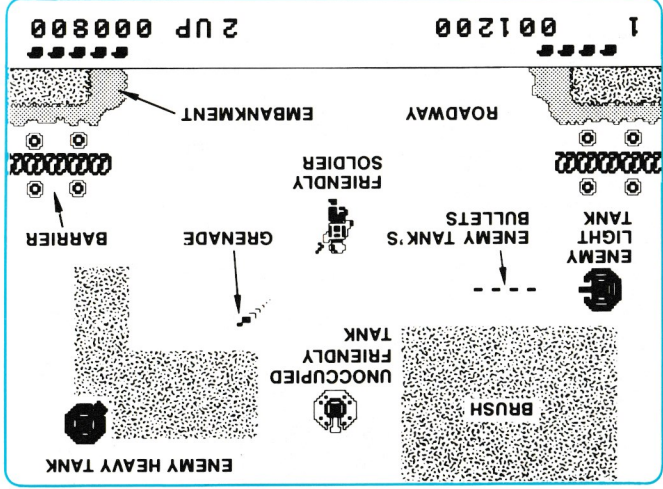
Press \* during a game to pause. The screen blanks and music plays. Press \* again to return to the game exactly as you left it. There is a slight delay before the action resumes, giving you time to size up the situation.

## Mind those mines!

Avoid those land mines planted along the road. If you run over one, it's curtains!

## Tricky terrain

Those clumps of trees supply plenty of shade, but sometimes they only get in your way. You can't shoot through them, but you **can** toss a hand grenade into or over the branches.



## Into the brush

Whew! You made it to the end of the road — but your enemies won't give up that easily. See what new tactics they have in store as you fight your way through the Brush.

Once you reach the Brush, the enemy soldiers retreat and their tanks appear. Lumbering, heavy tanks shoot powerful shells, but move very slowly. Light tanks are faster, but their machine gun bursts have a shorter range.

## Tanks, I needed that!

You locate an abandoned tank just in time! Press the blue Action Button to jump inside. Now you'll have better weapons to use on the enemy.

## Bail out!

If your light tank is hit, press the blue button to jump out and run away before it explodes. (Note: If a light tank fires at your heavy tank, the first hit only damages the engine. If you're quick you can jump out to fix it, then hop back in.)

## The heat is on!

When you finally make it through the tangled Brush, you're getting closer to the enemy's fort. But you've still got a long way to go. This time, the battle will be waged over burning desert sands.

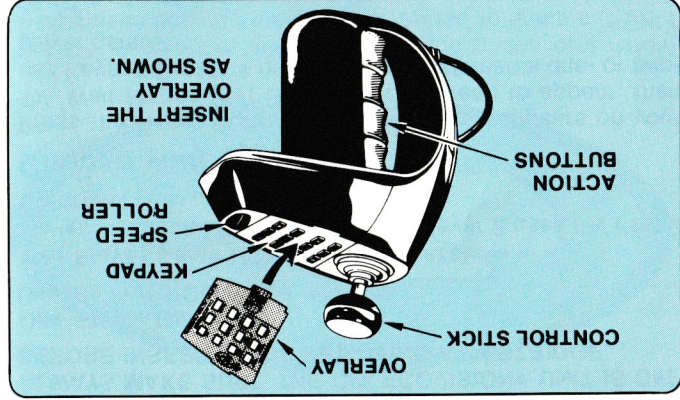
## On the rocks

The heat is bad, but those rocks jutting out of the sand are even worse. You'll have to guide your tank very carefully to get past them all. If the fighting gets too intense, you can always duck behind a rock for cover.

## Down by the river

There it is! The river at the end of the desert! Use the Control Stick to guide your tank safely across the bridge. And be careful—if you jump out of your tank while traveling along the river's edge, you'll be eliminated.

## USING YOUR CONTROLS



**1. Control Stick:** Pushing the Control Stick in any direction, makes your soldier or friendly tank move in that direction. Returning the Control Stick to neutral makes the movement stop.

**2. Keypad:** Keypad Buttons 1-4 allow you to select the Game Options you want to play. Press only one Keypad Button at a time for most accurate results.

**3. Action Buttons:** The color-coded boxes on the left side of the Keypad Overlay indicate which Action Buttons you should use for specific functions.

**Yellow Action Button:** fires your weapon.

**Orange Action Button:** rotates your weapon clockwise. (A brief press rotates the weapon one position.)

**Purple Action Button:** rotates your weapon counterclockwise. (A brief press rotates the weapon one position.)

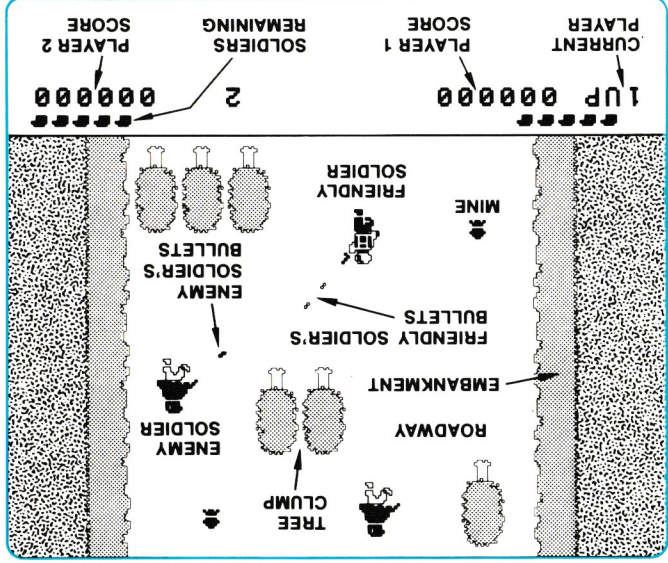
**Blue Action Button:** throws a hand grenade or allows your soldier to jump into and out of a blue tank.

**NOTE:** The Speed Roller is **not** used in this game.

## HERE'S HOW TO PLAY!

### On the road.

Your goal is to invade the enemy's territory and destroy their fort. When the action begins, you're a humble foot soldier on the road, armed only with a loaded rifle and hand grenades. Use the Control Stick to move up the road and closer to the enemy's fort.



### The battle begins.

As you dash up the roadway, the enemy is close at hand. Use the appropriate Action Button to direct your aim — then fire!

## GETTING READY TO PLAY

**ALWAYS MAKE SURE THE COLECOVISION® UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.**

### One-Player Game

Use the Port 1 Controller.

### Two-Player Game (Alternating Players)

Player 1 uses the Port 1 Controller. Player 2 uses the Port 2 Controller.

### Choose your challenge

Press the Reset Button. The Title screen appears on your TV. Wait for the first Game Option screen to appear, then use Keypad Button 1 or 2 to choose between a one- or two-player game.

### Skill selection

When the Skill Selection screen appears, **each player** selects a Skill Option by pressing the corresponding number button on that player's controller keypad. Because FRONT LINE™ features Individual Skill Selection, each player can select a different skill level. For a one- or a two-player game, skill levels are as follows:

**Skill 1** is the easiest and is suitable for play by beginners.

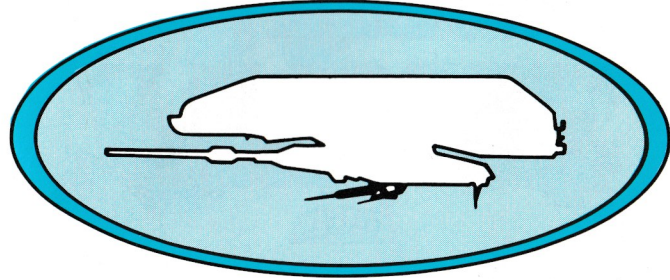
**Skill 2** is a little harder. Enemies are more dangerous.

**Skill 3** plays at the difficulty and timing of a professional arcade machine.

**Skill 4** is more difficult than an arcade machine.

**NOTE:** If you select a two-player game, players take turns. Player 1 begins. Each turn lasts until a player's soldier is eliminated, or the enemy fort is destroyed.

## GAME DESCRIPTION



March into action against the enemy in Coleco's FRONT LINE™, a game of battle. Your mission? Invade enemy territory and knock out their fortresses. To do it, you'll have to fight your way across constantly changing terrain. By vehicle or on foot, you'll charge through dense underbrush, over burning desert sands, and across treacherous river bridges. If you succeed in demolishing the enemy fort, your reward will be a new battle against an even more experienced army!

POUR LE  
**COLECO VISION**<sup>®</sup>  
 & **ADAM**<sup>MD</sup>  
 L'ORDINATEUR FAMILIAL

# GUIDE D'INSTRUCTION



Fonctionne avec le ColecoVision<sup>®</sup> ou  
 l'ordinateur familial ADAM<sup>MD</sup>

- Sélectionnez l'un des quatre niveaux de difficulté
- Jouez contre l'ordinateur ou un autre joueur
- Pour un ou deux joueurs

Utilisez vos **COMMANDES SUPER ACTION**<sup>MD</sup>  
 avec ce jeu.

Vous devrez miser sur tous vos talents pour gagner la bataille décisive de la guerre.

Recréé toute l'action du jeu de centre  
 d'amusement **FRONT LINE**<sup>MD</sup>!

**COLECO**

Importé par: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambrose,  
 Montréal (Québec), Canada H4C 2C8

**CARTRIDGE  
 INSTRUCTIONS**

FOR  
**COLECO VISION**<sup>®</sup>  
 & **ADAM**<sup>™</sup>  
 FAMILY COMPUTER SYSTEM

Guide No. 12910



For use with ColecoVision<sup>®</sup> or the ADAM<sup>™</sup>  
 Family Computer System!

- Select from four skill levels
- Play against the computer or another player
- For one or two players

Use your **SUPER ACTION**<sup>™</sup> CONTROLLERS for this game.

It will take all the skill you've got to fight the battle that wins the war!

Plays like the **FRONT LINE**<sup>™</sup> arcade game!

**COLECO**

Imported by: Coleco (Canada) Limitée, 4000 St. Ambroise,  
 Montréal, Québec, Canada H4C 2C8