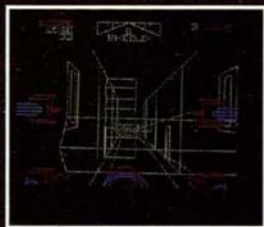
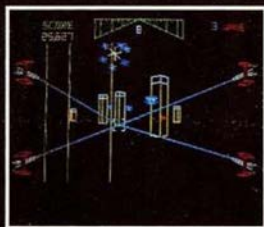


STAR WARS



STAR WARS®

MAY THE FORCE BE WITH YOU



At last! The most famous coin-op Arcade Game and one of the most successful films of our era come together in this Domark publication.

Faithful to the original, the home computer version of STAR WARS® should win first place in any game players collection, and will always be the one you go back to time after time.

The first scene is the Space Attack, with waves of hostile space-craft attacking your lonely but powerful ship. You battle to the Deathstar, and once there fly close to the ground in a daring attempt to blast the space towers and flying stars, steering your way through the barrage.

Finally, you emerge in the trench, jumping and ducking the stretch barriers and shooting the missile emplacements fastened to each side of the death defying walls. There are many levels to the game with stirring music and speech synthesis* fast and furious action is guaranteed throughout.

© & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games

DOMARK All rights reserved. Used under Authorization.

* Certain versions only.

INSTRUCTIONS IN
ENGLISH
DEUTSCHE
FRANCAIS
ESPANOL

ISBN 1-85160-271-2



9 781851 602711



DOMARK
22 HARTFIELD ROAD,
LONDON SW19 3TA.

STAR

GAME INSTRUCTIONS

INTRODUCTION

This game is the official home computer version of the famous Atari STAR WARS coin-op. It is an interactive action game for one player.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum 48k (128k in 48k mode)

Load " " and press ENTER. Start tape.

Commodore 64/128

Cassette: Hold down SHIFT and press RUN/STOP key. Start tape.

Disk: Insert disk. Type LOAD "*" ,8,1 and press RETURN.

Amstrad CPC

Cassette: Hold down CTRL and press small ENTER key. Start tape and press any key.

Disk: Type / CPM and press ENTER (/ is obtained by holding down SHIFT and pressing the @ key.)

BBC 'B' Micro (+Electron and Master)

Cassette: Type CH." " and press RETURN. Start tape.

Disk: Hold down SHIFT and press BREAK key.

Atari ST

Insert disk into drive A and switch on or reset computer. Game will load automatically.

THE GAME STRUCTURE

You take the place of Luke Skywalker, steering your X-Fighter space ship from one attack wave to another, in order to eliminate the Death Star.

Each attack wave consists of three sequences:

Sequence 1 – Dogfight in Deep Space

Approaching the Death Star, you must shoot down the defending Empire's Tie-Fighters, while avoiding their deadly missiles.

Sequence 2 – Through the Towers

After reaching the Death Star's surface, you have to survive the attack of various laser towers, which grow up from the ground.

WARS.

Sequence 3 – Down the Trench

At last, you dive into the trench searching for your final aim: the exhaust port. Hitting the exhaust port causes the Death Star to explode, and your mission has ended successfully.

At the beginning, you start out with a number of shield points. Each hit by an enemy missile, or collision with a Tie-Fighter, Laser Tower or Laser Barrier will decrement the shield strength by one point. At the end of each wave, you will get extra shield points, and bonus points for each remaining shield.

If you lose all your shield points, your X-Fighter explodes, and the game is finished.

SCORING

Hitting and destroying the various targets increments your score during the play. Here is a list of the different values:

Missile	33 Points
Tie-Fighter	1,000 Points
Laser Tower	200 Points
Trench Turret	100 Points
Exhaust Port	25,000 Points

The ten best players are recorded in the highscore list.

CHOOSE THE LEVEL OF DIFFICULTY

At the very start of each new game, you have the possibility to choose between starting at wave 1,3 or 5, with a different starting score of 0, 400,000 or 800,000 points.

(Beginners are recommended to start at wave 1).

To choose the starting wave, you simply point with your cursor at the appropriate icon, and press the FIRE button.

CONTROL

Your space ship will be steered by moving the Joystick, the lasers of your X-Fighter are fired by pressing the FIRE button. See keyboard control instructions on the screen.

Good luck, and may the Force be with you! Always.

® & © 1987 Lucasfilm Ltd. & Atari Games.
All Rights Reserved. Used Under Authorization.

The game is sold subject to the following conditions: all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

STAR WARS – INSTRUCTIONS DE JEU

INTRODUCTION

Il s'agit de la version officielle, pour ordinateur personnels, de la fameuse guerre des étoiles sur Atari. Il s'agit d'un logiciel interactif pour un seul joueur.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum 48k (128k en mode 48k)
Load "" et tapez enter. Appuyez sur PLAY.

COMMODORE 64/128

Cassette:

Appuyez sur SHIFT et puis sur les touches RUN/STOP. Appuyez sur PLAY.

Disquette: Insérez la disquette. Tapez:

LOAD """, 8,1 et tapez RETURN.

Amstrad CPC

Cassette:

Appuyez sur CTRL puis sur la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY et sur n'importe quelle touche.

Disquette:

Tapez I CPM puis ENTER (vous obtiendrez I en maintenant SHIFT et en appuyant sur la touche @).

BBC B' Micro (Electron et Master)

Cassette:

Tapez CH "" puis RETURN. Appuyez sur PLAY.

Disquette:

Appuyez sur SHIFT et appuyez sur la touche BREAK.

Atari ST

Insérez la disquette dans le drive A et allumez ou remettez à zéro votre ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

STRUCTURE DU JEU

Vous prenez le rôle de Luke Skywalker naviguant à bord de son X-fighter d'attaque en attaque, afin d'ancrer l'étoile de la mort.

Chaque vague se décompose en trois parties:

Sequence 1 – Dogfight dans l'immensité de l'espace

Aux abords de l'étoile de la mort, vous devez abattre les Tie-Fighters, tout en évitant leurs missiles mortels.

Sequence 2 – Par les tours

Après votre atterrissage sur l'étoile de la mort, vous devez survivre aux attaques de tours équipées de lasers, qui surgissent à votre tour.

Sequence 3 – Dans les tranchées

Enfin, vous plongez dans une tranchée, pour atteindre votre dernier but: le port de lancement.

Au début, vous détenez un certain nombre de "points de protection", si vous êtes touché par un missile ennemi, entrez en collision avec un Tie-Fighter, une tour, ou une barrière de lasers, ceux-ci diminueront. A la fin de chaque vague vous recevrez des points supplémentaires, et des bonus pour chaque "point de protection" restants.

Si vous les avez tous perdus, votre X-Fighter explosera, et le jeu sera fini.

SCORES

Toucher et détruire les différentes cibles augmente le total de vos points pendant le jeu. Suit une liste des points obtenibles:

Missile	33 point
Tie-Fighter	1,000 point
Tour	200 point
Tourelle de tranchée	100 points
Port d'échappement	25000 points

Les dix meilleurs scores sont affichés au tableau des scores.

CHOISISSEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTE

Vous avez tout d'abord la possibilité de choisir la vague que vous desirez entre 1, 3 ou 5, et ce au début de chaque partie, avec un score de départ de 0, 400,000 ou 800,000 points.

(Les débutants ont tout intérêt à commencer par la première vague).

Pour sélectionner votre vague de départ, pointez simplement l'icône appropriée avec le curseur et, appuyez sur FEU.

CONTROLE

Vous contrôlerez votre vaisseau spatial grâce au joystick, pour faire jeu pressez le bouton FEU. Si vous utilisez le clavier, consultez les instructions sur l'écran

Bonne chance, et que la puissance soit avec vous!

UBI Soft

1 voie Felix Eboué

9400 Créteil, France

16 (1) 43.39.23.21

STAR WARS

"GUERRA DE LAS GALAXIAS"

INTRODUCCION

Este juego es la versión oficial para ordenadores domésticos del famoso juego de máquina recreativa STAR WARS, de Atari.

Es un juego interactivo para un solo jugador.

CARGA

Spectrum 48k (o el 128 en modo 48k)

LOAD "" y pulsa ENTER.

Commodore 64:

Pulsa SHIFT y RUN-STOP simultáneamente en tu ordenador, y luego, PLAY en el reproductor.

Amstrad CPC:

CTRL + ENTER.

Atari ST:

Pon el disco en el drive A, y enciende el ordenador, o haz un reset si ya está encendido. El juego cargará automáticamente.

EL JUEGO

Tu eres Luke Skywalker, y podrás guiar tu Ala X en sucesivas oleadas de ataque para eliminar a la Estrella de la Muerte.

Cada oleada de ataque consiste de tres secuencias:

Secuencia 1 - Lucha en el Espacio Exterior

Según te acerques a la Estrella de la Muerte, debes abatir a los cazas del Imperio, mientras evitas a sus mortíferos misiles.

Secuencia 2 - A través de las Torres

Una vez que hayas llegado a la superficie de la Estrella de la Muerte, debes sobrevivir el ataque de las torres de laser, que sobresalen de la superficie.

Secuencia 3 - Por las Trincheras

Finalmente, te tiras a la trinchera, buscando tu destino final: la salida de gases. Si logras dar en la salida de gases, harás que explote la Estrella de la Muerte, y habrás concluido con éxito tu misión.

Al principio, comienzas con un número de puntos del campo de fuerza. Cada golpe de un misil enemigo, o colisión con un caza enemigo, torre de laser, o barrera de laser, te rebaja a el campo de fuerza en un punto. Al final de cada oleada, recibirás puntos adicionales de campo de fuerza, y puntos extra por cada campo que te quede. Cuando pierdas todos los puntos de campo de fuerza, tu Ala X explotará y se terminará el juego.

PUNTUACION

Los valores de cada blanco que destruyas son:

Misil	33 puntos
Caza enemigo	1000 puntos
Torre Laser	200 puntos
Torreta de Trinchera	100 puntos
Salida de Gases	25.000 puntos

Las diez mejores puntuaciones aparecen en la Tabla de Honor.

Al comienzo de cada partida, puedes elegir empezar en la oleada 1,3 ó 5 con una puntuación de comienzo de 0,400.000, ó 800.000 puntos. Se recomienda a los principiantes que empiecen en la oleada 1.

Para elegir la oleada apropiada, mueve el cursor al dibujo apropiado, y pulsa DISPARO.

CONTROLES

TU nave se mueve por medio del Joystick, mientras que los lasers de tu Ala X se disparan con el botón de disparo. Si prefieres usar teclas, sigue las indicaciones

Buena suerte, y que la Fuerza te acompañe!

Erbe Software

Nunez Morgado 11, 28036 Madrid

(91) 447 3410

STAR WARS – GAME INSTRUCTIONS

EINFÜHRUNG

Dieses Spiel ist die offizielle Heimcomputerversion des berühmten Automatenspiels STAR WARS von Atari.

Es handelt sich hierbei um ein interaktives Action-Spiel für einen Spieler.

LADEANWEISUNGEN

C64/128 Kasette:

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

C64/128 Diskette:

Tippen Sie LOAD***,8,1 und drücken dann die RETURN-Taste.

Schneider CPC Kasette:

Drücken Sie gleichzeitig die CTRL – und die kleine ENTER-Taste herunter. Betätigen Sie dann die PLAY – Taste des Datenrekorders und drücken danach eine beliebige Taste.

Schneider CPC Diskette:

Geben Sie 1 CPM ein und drücken dann die ENTER-Taste.

(Dieser senkrechte Balken wird dadurch erzeugt, daß Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und (i) herunterdrücken.)

Atari ST:

Legen Sie die Diskette in Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer ein (bzw. RESET bei bereits eingeschaltetem Computer). Das Spiel lädt und startet dann automatisch.

Spectrum 48k (bzw. 128er im 48er-Modus):

Tippen Sie LOAD * * * und drücken die ENTER-Taste. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

BBC B Micro (+Electron & Master)

Kasette:

Tippen Sie CH. * * * und drücken die RETURN-Taste. Betätigen Sie dann die Play-Taste des Datenrekorders.

Diskette:

Drücken Sie die SHIFT-Taste herunter und drücken dann die BREAK-Taste.

DIE STRUKTUR DES SPIELS

Sie übernehmen die Rolle des Luke Skywalker, dessen Aufgabe es ist, sein Kampfschiff (Typ X-Fighter) durch die verschiedenen Angriffswellen zu steuern, um schließlich den Todesstern zu vernichten.

Sequenz 1 – DOGFIGHT in den Tiefen des Weltraums

Während Sie den Todesstern anfliegen, müssen Sie die Tie Fighter des Imperiums unschädlich machen, und dabei gleichzeitig den Raketen ausweichen.

Sequenz 2 – Durch die Türme

Nachdem Sie die Oberfläche des Todessterns erreicht haben, müssen Sie die Angriffe der verschiedenen Laser-Türme, die aus dem Boden kommen, überstehen.

Sequenz 3 – Im Graben

Schließlich tauchen Sie in den Graben hinein um Ihr letztes Ziel, die Öffnung des Auslaßschachtes, zu finden.

Wenn Sie diesen Punkt treffen, bringen Sie den Todesstern zur Explosion, und Ihre Mission ist erfolgreich beendet.

Bei Spielbeginn erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Schutzschild-Punkten (shield points), die die Abwehrkraft der Schutzschilde Ihres Schiffs anzeigen.

Jeder Treffer einer gegnerischen Rakete und jede Kollision mit gegnerischen Tie-Fightern, Laser-Türmen oder Laser-Barrieren setzt die Abwehrkraft Ihrer Schutzschilde um einen Punkt herunter. Am Ende jeder Angriffswelle bekommen Sie zusätzliche Schutzschild-Punkte und Bonuspunkte für jeden übrig gebliebenen Schutzschild.

Wenn Sie sämtliche Abwehrkraft verloren haben, explodiert Ihr Schiff und das Spiel ist beendet.

PUNKTEWERTUNG

Treffer auf gegnerische Einrichtungen erhöhen Ihre Punktezahl.

Die Verteilung der Punkte ist wie folgt:

Rakete	33 Punkte
Tie-Fighter	1000 Punkte
Laser-Turm	200 Punkte
Geschützturm im Graben	100 Punkte
Auslaßschacht	25000 Punkte

Die zehn besten Spieler werden in die Highscore-Tabelle aufgenommen.

DIE AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Bei Beginn jedes neuen Spiels können Sie auswählen, ob Sie bei Angriffswelle 1, 3 oder 5 (mit 0, 40000 oder 80000 Startpunkten) anfangen möchten.

Für Anfänger empfiehlt sich erst einmal Angriffswelle 1.

Zum Auswählen des Schwierigkeitsgrades bewegen Sie einfach den Cursor auf das entsprechende Symbol und drücken dann zur Bestätigung den Feuerknopf.

STEUERUNG

Ihr Schiff läßt sich mit dem Joystick steuern, und die Laserkanonen werden durch Drücken des Feuerknopfs abgefeuert.

Die Tastaturbelegung können Sie dem Startbildschirm entnehmen.

Viel Glück, und möge die Macht mit Ihnen sein. Immer.

Rushware Microhandels gesellschaft mbH
Bruchweg 728-732
West Germany
+2101/6070

STAR WARS

ishJudis

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES



LOADING INSTRUCTIONS

ATTRE SE AND COMMANDES AERIS

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has slipped into your computer's memory. We will do a virus if one is present.
2. Insert the "Softdisk" into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive until the game is playing.

THE TRIALS

The Tribunal of the Explorers' Tarnin gathered in the Great Hall to watch the final testing of their young warriors. As they waited, an image of their founding Great Elder appeared on the viewing screen and beckoned for the first young warrior to step forward. Always turned to the young Tarnin, as he stepped into the hazy Novo-Sim cockpit in front of the giant viewing screen. The image of the Great Elder disappeared to be replaced by the view from within the Novo-Sim cockpit. The young Tarnin pilot was seated on the joystick as all eyes turned to the screen. A multitude of Kraggan craft appeared in the distance. The trial had begun...

YOUR TASK

Deliver the continuous onslaught of Kraggan craft through five scenes of intergalactic hell. In pursuit of the edge of the galaxy and deeper into Kraggan territory as you find their solar system and then their home planet. Beyond this you will find the Kraggan mothership and within this lies the Cosmic Head, source of the Kraggan invasion. The Cosmic Head is powerful - will you be good enough to take it.

THE STATUS DISPLAY

At the bottom of the screen you will see the status display - to the left is your energy indicator which will flash if your energy runs out, your ship will explode and the Novo-Sim will shut down - you will have failed. To the right is your shield indicator which is green. Shields can be activated for a few seconds protection, but some shield power will be depleted. In the centre of the display you will see two radar systems: the left radar will scan numbers and your ship and the right radar is the "scan" from above your ship. Take a look at the diagram in the attract sequence for a closer look as to how these radar systems operate. Finally, between the radars is your smart bomb display.

THE CONTROLS

Use joystick to control your craft and fire at the Kraggan invasion fleets. Press the Space bar to activate your shields for a few seconds. Press the "SETUP" key to use a smart bomb.

ABORT GAME PAUSE MUSIC ON/OFF
STAMPA ESC P M M ON/OFF

THE PICK-UPS

There are three types of Pick-Up Pods that will roll across the screen. These are designed to help and will give you extra energy, shield power or smart bombs. Study the Pick-Up sequence in the attract mode of the beginning of the game so that you can recognise their markings.

Les Epreuves

LES EPREUVES

Les Aînés Tribou de la planète Tarnin se réunissent dans le Grand Couloir pour assister aux épreuves finales des jeunes guerriers. Alors qu'ils attendent une image de leur fondateur Grand-Elder apparaît sur l'écran et il signe au premier jeune guerrier de s'avancer. Tous les yeux se tournent vers le jeune Tarnin qui s'approche du cockpit du Novo-Sim. L'image du Grand-Elder disparaît pour être remplacée par une vue intérieure du cockpit du Novo-Sim. Les portes des jeunes Tarnin sont sur le joystick tandis que tous regardent l'écran. Une multitude de vaisseaux Kraggan apparaît sur l'écran. Les épreuves ont débuté...

VOTRE DEVOIR

Délivrez les attaques continues de vaisseaux Kraggan dans cinq scénarios et évitez l'intergalactique. Commencez au bord d'une galaxie et faites ensuite plus dans le système Kraggan pour trouver le système solaire et enfin planète mère. Au début, vous trouverez le vaisseau Kraggan, La tête Cosmique et le vaisseau mère Kraggan dans lequel se trouve la tête Cosmique, origine de l'invasion Kraggan.

L'AFFICHAGE DE STATUT

Autour de l'écran, l'affichage de statut apparaît. À gauche se trouve votre indicateur d'énergie en rouge. Si vous tombez à court d'énergie, votre vaisseau explosa et le Novo-Sim sera fermé. Au centre se trouve votre indicateur de bouclier en vert. Les boucliers peuvent être activés pour une protection ou quelques secondes mais la puissance du bouclier diminuera. Au centre de l'affichage, vous pouvez voir deux systèmes de radar. Celui de gauche surveille la sonde qui trouve et celle de votre vaisseau. Celui de droite la sonde ou vaisseau de votre vaisseau. Regardez le diagramme dans la séquence d'information pour observer le fonctionnement de ces radars. Enfin, entre les radars se trouve votre bombe intelligente.

LES COMMANDES

Utilisez un joystick pour contrôler le vaisseau et pour tirer sur les flottes d'invasion Kraggan. Appuyez sur la barre d'espace pour activer vos boucliers pendant quelques secondes. Appuyez ensuite sur la touche "SETUP" pour utiliser la bombe intelligente.

NACELLES DE RAMASSAGE

Il y a trois types de nacelles de ramassage qui défilent. Elles ont été conçues pour vous aider et vous apporteront de l'énergie, de la puissance de bouclier ou des bombes intelligentes. Examinez la séquence d'attraction dans le mode d'information ou celui du jeu pour savoir les reconnaître.

Worst of

LES MOUTPROMEN

Die Stammesältesten des Planeten Tarnin haben sich im Großen Saal zum Test der "Probe des Jungen Krieger" versammelt. Während sie warten, bis die zentrale Leuchte erscheint, ein Bild des Gründers auf dem Monitor, der den ersten Kandidaten aufruft, nach vorn zu treten. Alle Augen wenden sich dem Jugendlichen, Tarnin zu der Anklagebank hin, in das hazy Novo-Sim Cockpit einsteigen. Der Bild des Gründers verschwindet das Bild des Kandidaten und stattdessen erscheint die Sicht, wie sie sich aus dem Inneren des Novo-Sim Cockpit darstellt. Schwelben zwischen sich auf dem Antritt des jungen Tarnin, auf der dem Steuerknüppel und die Erweiterung sein mit Bereich der ersten Angriffswelle der Kragganer Schiffe auf dem Bildschirm. Die Moutprobe hat erstattet begonnen.

LES AUFGABE

Es gibt die unendlichen Angriffe der Kraggan durch fünf Szenen intergalaktischer Hölle zurückzuschlagen. Man beginnt am Ende der Galaxie und tritt weiter und weiter in das Zentrum der Kragganer ein, bis man ihr unglaublich sonnenreife und fremde Heimatplaneten erreicht. Schließlich geht man auf die Kragganische Mutterkugel, behaltet das Kosmische Haupt - Quelle der Kragganischen Invasion. Dieses Haupt ist ein Maler macht, werden Sie dieses Haupt zerstören.

LES STATUS-ANZEIGE

Im unteren Bereich des Bildschirms erkennen Sie die Status-Anzeige. Links befindet sich die Energieanzeige, die bei niedrigem Energiestand rot anzeigt und bei Null das Spiel und das Novo-Sim beendet werden. In der Mitte befindet sich die Schilder-Anzeige, die die schützende Wirkung zeigt. Durch Aktivieren eines Schildes werden einige Sekunden lang, doch geht dabei wertvolle Energie verloren. Im Zentrum der Anzeige sind zwei Radarsysteme. Das linke zeigt das eigene Schiff von oben herab, das rechte zeigt die Sonar-Anzeige von oben herab. Das Diagramm in der "ATTRACT SEQUENCE" wird Ihnen bei der Installation der Radarsysteme helfen. Zwischen den Radarsystemen sehen Sie die Smart Bombe.

LES STEUERUNG

Der Joystick dient sowohl zum Steuern des Raumschiffs als auch zum Beschleichen der Kragganischen Invasionen. Zum Aktivieren von Schildern ist die Leertaste zu drücken. "SETUP" dient zur Auslösung einer Bombe.

LES VORRATSKAPSELN

Es gibt drei Arten von Vorratskapseln, die über dem Bildschirm rollen und die für Sie sehr nützlich sind, da sie zusätzliche Energie, Schilder und Bomben bereitstellen. Studieren Sie die "Pick-Up" Sequenz im ATTRACT MODEU zu Beginn des Spiels, damit Sie die Markierungen kennenlernen.

STAMPA SPELARBAC PAUSE MUSIK EIN/AUS
ESC P M M