

STAR WARS TRILOGY

Copyright: ®™ & © 1984 Lucasfilm Ltd. & Tengen. All Rights Reserved, DOMARK LTD Registered User. **This game is sold subject to the following conditions; all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.**

Credits: Motion Picture: Lucasfilm Ltd; Coin-op game; Tengen; Computer Games Consult Computer Systems who are: Dave Kelly, Glenn Benson, Colin Pimlott, Derick Rowson, Mike Hiddleston, Dave Howcroft, Dave Price. the Amiga and ST versions were coded by Colin Parrot for Consult Computer Systems.

INSTRUCTIONS

STAR WARS

ENGLISH

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.

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.

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.

STAR WARS

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.

LOADING INSTRUCTIONS

- Commodore 64:** Insert disks on side A and type: LOAD"STAR WARS",8,1
- Spectrum +3:** Insert disk on side A and use loader option from start-up menu. Then press 1 to load from menu.
- Amstrad:** Insert disk on side A and type: ICPM
I is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously. Then press 1 to load from menu.
- Atari ST/Amiga:** Reset machine and insert disk.
- BBC:** 40 track owners: Insert disk on side A and press Shift/Break
80 track owners: Insert disk on side B and press Shift/Break
- Commodore 64:** Hold down shift and press run/stop, then start tape.
- Spectrum:** Type LOAD"" and press enter, then start tape.
- Amstrad:** Hold down CTRL and press the small enter key.
- BBC:** Type CH."" and press return, then start tape.

STAR WARS

STAR WARS – INSTRUCTIONS DE JEU

INTRODUCTION

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

STRUCTURE DU JEU

Vous prenez le rôle de Luke Skywalker Naviguant à bord de son X-fighter d'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-Fighter, 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 où soi.

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 Points
Tie-Fighter	1,000 Points
Tour	200 Points
Tourelle de tranchée	100 Points
Port d'échappement	25,000 Points

Les dix meilleurs scores sont affichées au tableau des scores.

CHOISISSEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTE

Vous avez tout d'abord la possibilité de choisir la vague que vous désirez 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.

STAR WARS

ENGLISH

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.

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.

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.

STAR WARS

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.

LOADING INSTRUCTIONS

- Commodore 64:** Insert disks on side A and type: LOAD"STAR WARS",8,1
- Spectrum +3:** Insert disk on side A and use loader option from start-up menu. Then press 1 to load from menu.
- Amstrad:** Insert disk on side A and type: ICPM
I is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously. Then press 1 to load from menu.
- Atari ST/Amiga:** Reset machine and insert disk.
- BBC:** 40 track owners: Insert disk on side A and press Shift/Break
80 track owners: Insert disk on side B and press Shift/Break
- Commodore 64:** Hold down shift and press run/stop, then start tape.
- Spectrum:** Type LOAD"" and press enter, then start tape.
- Amstrad:** Hold down CTRL and press the small enter key.
- BBC:** Type CH."" and press return, then start tape.

STAR WARS

STAR WARS – INSTRUCTIONS DE JEU

INTRODUCTION

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

STRUCTURE DU JEU

Vous prenez le rôle de Luke Skywalker Naviguant à bord de son X-fighter d'attaque, afin d'arrêter 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 où soi.

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 Points
Tie-Fighter	1,000 Points
Tour	200 Points
Tourelle de tranchée	100 Points
Port d'échappement	25,000 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 désirez 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.

STAR WARS

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.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Commodore 64:** Insérez la disquette, face A et tapez: LOAD "STAR WARS", 8,1
- Spectrum +3:** Insérez la disquette, face A et utilisez l'option de chargement à partir du menu initial. A partir du menu, tapez 1 pour charger.
- Amstrad:** Insérez la disquette, face A et tapez: ICPM
I est obtenu en pressant les touches SHIFT et @ simultanément ensuite, à partir du menu, tapez 1 pour le charger
- Atari ST/Amiga:** Re-initialiser l'ordinateur et insérez la disquette
- Commodore 64:** Maintenir appuyé SHIFT et pressez la touche RUN/STOP: ensuite, appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.
- Spectrum:** Tapez LOAD "" et pressez la touche ENTER puis appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.
- Amstrad:** Maintenez appuyée la touche CTRL et pressez la petite touche ENTER

Bonne chance, et que la puissance soit avec vous!

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

STAR WARS

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.

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.

STAR WARS

DIE AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Bei Beginn jedes neuen Spiels können Sie auswählen, ob Sie bei Angriffswelle 1, 3 oder 5 (mit 0, 400000 oder 800000 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.

LADLEANWEISUNGEN

- Commodore 64:** Disketten A-Seite in die Floppy legen und LOAD "STAR WARS", 8, 1 eingeben.
- Amstrad CPC:** A-Seite ins Laufwerk, danach I CPM eintippen. Danach Taste 1 betätigen, um vom Menü aus zu laden.
- Atari ST/Amiga:** Rechner resetten und die Disk einlegen. STAR WARS bootet automatisch.
- Commodore 64:** SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken; danach das Band starten.
- Amstrad CPC:** CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken; nun Band starten.

STAR WARS

STAR WARS "GUERRA DE LAS GALAXIAS"

INTRODUCTION

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.

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:

Misl	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.

STAR WARS

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!!

CARGA

Commodore 64:

Inserta el disco por la cara A y teclea:
LOAD "STAR WARS" .8,1

Spectrum +3: Inserta el disco por la cara A y usa la opción de carga del menú arrangue. Entonces pulsa 1 para cargar del menú.

Amstrad:

Inserta el disco la cara A y teclea: ICPM
I se obtiene pulsando las teclas de shift y @ simultáneamente Entonces pulsa 2 para cargar del menú.

Atari ST/Amiga:

Resetea la máquina y inserta el disco.

BBC: 40/80 pistas:

Inserta el disco por la cara A y pulsa Shift/Break

Commodore 64:

Pulsa la tecla shift mientras pulsas run/stop, entonces empieza la cinta.

Spectrum:

Teclea LOAD y pulsa la tecla enter, entonces empieza la cinta.

Amstrad:

Pulsa la tecla shift mientras pulsas la tecla pequeña de enter.

BBC:

Teclea CH"" y pulsa la tecla return, entonces empieza la cinta.



GAME INSTRUCTIONS

INTRODUCTION

This game is the official home computer version of the famous EMPIRE STRIKES BACK coin-op. It is an interactive action game for one player.

THE GAME

You command Luke Skywalker's snowspeeder, vehicle and Han Solo's Millennium Falcon spacecraft. Your main goal is to reach the safety of the huge asteroid. To do this, you must reach the Rebel base on Hoth and escape to the skies.

You must survive four levels of play to reach the huge asteroid. The first level of play will engage you in a battle on the surface of the Rebel hideout. Your goal, as Luke Skywalker on a snowspeeder is to stop the probots from sending pictures of the Rebels' power generator to Darth Vader.

The second level of play continues with Luke Skywalker on his snowspeeder engaging in a spectacular battle against two types of imperial walkers. AT-ST walkers are small but very mobile. AT-AT walkers are huge and difficult to destroy with blasters. A limited number of tow cables can be fired at AT-AT legs. The walkers are advancing towards the Rebel power generator, so the race is on to reach the Rebel base.

The third level of play engages Han Solo in his Millennium Falcon amidst a turbulent asteroid field. Asteroids must be avoided to reach the safety of the huge asteroid.

In all levels of play you must avoid colliding with objects and enemy shots, or your number of deflector shields will decrease. Also, in all levels of play you can earn bonus points for exploding a certain number of targets. A JEDI letter will be awarded in addition to the bonus points. Once all the letters that spell out JEDI have been awarded, you will have attained true Jedi Force, which makes you invincible against all Dark Side forces for a limited amount of time.

Scoring

Fireball	3
Transmission	5
Star Shot	7
Probot	25
AT-ST Walker	50
AT-AT Walker	75

Scoring

Tie Fighter	100
Wave Completion	2500
Jedi Letter	5000
Flying Bonus	5000
Jedi Bonus	20000

Control

The Snowspeeder/Millennium Falcon and firing/release of the tow cable can be controlled using Joystick or Keyboard. With Atari and Amiga computers, the mouse can also be used.

Choose your control option, and define the keys once the game has loaded – chosen keys and controls will be displayed on the title screen.

Choosing the level of difficulty

At the start of each new game, you have the option to choose between starting at level 1, 2 or 3 with a different starting score of 0, 100000 or 250000 respectively. Beginners are recommended to start at level 1. To choose the starting level, simply point the cursor at the appropriate icon and then press fire.



LOADING INSTRUCTIONS

- Commodore 64:** Insert disks on side A and type: LOAD"EMPIRE",8,1
- Spectrum +3:** Insert disk on side A and use loader option from start-up menu, then press 2 to load from menu.
- Amstrad:** Insert disk on side A and type: ICPM
I is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously.
Then press 2 to load from menu.
- Atari ST/Amiga:** Reset machine then insert disk.
- BBC:** 40/80 track: Insert disk on side A and press Shift/Break
- Commodore 64:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward tape until counter reaches 70. Stop tape. Hold down shift and press run/stop, then start tape.
- Spectrum:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward tape until counter reaches 80. Stop tape. Type LOAD"" and press enter, then start tape.
- Amstrad:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward tape until counter reaches 245. Stop tape. Hold down CTRL and press the small enter key, then start tape.
- BBC:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward tape until counter reaches 298. Stop tape. Hold down CTRL and press the small enter key, then start tape.

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

Copyright ®, TM & © 1988, 1984 LUCASFILM LTD. & TENGENT. All Rights Reserved.
DOMARK LTD Registered User.

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

Credits Motion Picture: Lucasfilm Ltd. Computer Game: Vektor

Grafix, who are: Programming: Andy Craven, Ciaran Gultnieks, George Iwanow, Mark Robinson.
Graphics: Derrick Austin.

CERTAIN VERSIONS HAVE A SECRET FEATURE FOR YOU TO DISCOVER



L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE

INTRODUCTION

Ce jeu est la version officielle pour micro ordinateur du célèbre coin-op EMPIRE STRIKES BACK. C'est un jeu d'action interactif pur un joueur.

LE JEU

Vous êtes aux commandes de la moto-neige de Luke Skywalker et de l'engin spatial Millenium Falcon de Han Solo. Votre but est de sauver l'astéroïde toute entière, pour ce faire, il vous faut atteindre la base Rebel de Hoth et vous échapper vers ses cieux.

Vous devez réussir à passer 4 niveaux de jeu pour atteindre l'astéroïde toute entière.

Le 1er niveau de jeu vous engagera dans une bataille à la surface de la cachette Rebel. Votre but comme Luke Skywalker sur une moto-neige est d'empêcher les probots d'envoyer les images du générateur de puissance Rebel à Darth Vader.

Le 2ème niveau de jeu se poursuit avec Luke Skywalker sur sa moto-neige s'engageant dans une bataille spectaculaire contre deux bêtes impériales. Les bêtes AT/ST sont petites mais très mobiles. Les bêtes AT-AT sont énormes et difficiles à détruire avec des souffleurs.

Un certain nombre de câbles de remorquage peut être accroché aux jambes des AT/AT. Ces énormes bêtes avancent vers le générateur de puissance Rebel ainsi la course a commencé pour atteindre la base Rebel.

Le 3ème niveau de jeu engage Han Solo dans son engin spatial Millenium Falcon au milieu d'un turbulent champ d'astéroïdes. Il faut éviter les astéroïdes pour sauver l'astéroïde énorme.

Pour tous les niveaux de jeu, il vous faut éviter de rencontrer des objets ou des tirs ennemis, ou alors le nombre de vos boucliers déflecteurs augmentera.

Dans tous les niveaux de jeu, vous pouvez gagner des points de bonus pour avoir fait exploser un certain nombre de cibles. Vous gagnerez une lettre parmi celles qui composent le mot JEDI en plus des points de bonus. Une fois que vous aurez réussi à gagner toutes les lettres qui composent le mot JEDI, vous aurez la force JEDI qui vous rend invincible contre toutes forces ennemies pendant un certain temps.

Score

Balle de tir	3
Transmission	5
Tir d'étoile	7
Probot	25
Bête AT/ST	50
Bête AT/AT	75

Score

Vaisseau spatial	100
Fin de l'onde	2500
Lettre de Jedi	5000
Bonus de vol	5000
Bonus de Jedi	20000

CONTROLE

La moto-neige, le Millenium Falcon, le tir et le relachement du câble de remorque peuvent être contrôlés en utilisant le joystick ou le clavier. Sur Atari ou Amiga, il est aussi possible d'utiliser la souris. Choisissez l'option contrôle et définissez les touches une fois que le jeu est chargé – les touches choisies et l'option contrôle apparaîtront sur l'écran de titre.



CHOISIR LE NIVEAU DE DIFFICULTE

Au début de chaque nouveau jeu, vous pouvez choisir entre les niveaux 1, 2 ou 3 pour commencer avec un score au début de 0, 100000 ou 250000 respectivement. Il est recommandé aux débutants de commencer par le niveau 1.

Pour choisir le niveau débutant, il suffit de pointer le curseur sur l'icône approprié et d'appuyer sur tir.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore 64: Insérez la disquette, face A et tapez: LOAD "EMPIRE",8,1

Spectrum +3: Insérez la disquette, face A et utilisez l'option de chargement à partir du menu initial et appuyez sur 2 pour charger.

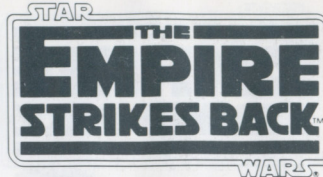
Amstrad: Insérez la disquette, face A et tapez: ICPM
est obtenu en appuyant sur les touches SHIFT et @ simultanément, et ensuite tapez 2 pour charger

Atari ST/Amiga: Re-initialisez l'ordinateur et insérez la disquette

Commodore 64: Rembobinez la cassette jusqu'au début. Mettez le compteur à 0. Faites avancer le compteur jusqu'à 70 (en fonction du début du jeu). Arrêtez la cassette. Maintenez appuyée la touche SHIFT et pressez RUN/STOP; ensuite appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.

Spectrum: Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à 0. Faites avancer le compteur jusqu'à 80 en fonction du début du jeu. Arrêtez la cassette, Tapez LOAD"" et pressez ENTER. Puis, appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.

Amstrad: Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à 0. Faites avancer le compteur jusqu'à 245 en fonction du début du jeu. Arrêtez la cassette. Maintenez appuyée la touche CTRL et pressez la petite touche ENTER; appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.



SPIEL ANLEITUNG

Einführung:

Dieses Spiel ist die offizielle Heimcomputer-Version der berühmten Automaten-Spiele THE EMPIRE STRIKES BACK von ATARI.

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

Das Spiel

Sie kommandieren Luke Skywalkers Schneemobil und Han Solos berühmtes Raumschiff, den Millennium-Falken. Ihr Hauptziel ist es, sich im großen Asteroiden in Sicherheit zu bringen. Dazu müssen Sie den Rebellenstützpunkt auf Hoth erreichen und wieder durch die Lüfte zu entkommen. Erst wenn Sie alle Level erfolgreich durchlaufen haben, können Sie sich auf dem großen Asteroiden in Sicherheit bringen.

Im ersten Level müssen Sie als Luke Skywalker von Ihrem Schneemobil aus die gegnerischen Roboter (Probots) daran hindern, Bilder der Kraftstation der Rebellen an Darth Vader zu funken.

Im zweiten Level werden Sie als Luke Skywalker in einen spannenden Kampf mit zwei Arten von imperialen Laufmobilen verwickelt: Der AT/ST-Typ ist klein, aber sehr wendig; und der AT/AT-Typ ist sehr groß und nur äußerst schwer mit Geschützen zu deaktivieren. Sie können eine begrenzte Zahl von Schlepptauen auf die Beine der Läufer abfeuern. Beeilen Sie sich, denn die Läufer bewegen sich auf die Kraftstation zu.

Im dritten Level sind Sie als Han Solo mit Ihrem Raumschiff, dem Millennium-Falken, in ein turbulentes Asteroiden-Feld geraten. Hier müssen Sie den zahlreichen Gesteinsbrocken ausweichen, um sich auf dem großen Asteroiden in Sicherheit zu bringen.

Zwar verringern Zusammenstöße mit Asteroidenbrocken sowie gegnerische Treffer die Anzahl Ihrer Schutzschilde, jedoch bekommen Sie ab einer bestimmten Anzahl von Treffern auf gegnerische Objekte Bonuspunkte. Zusätzlich erscheint ein JEDI-Buchstabe.

Wenn Sie genug Bonuspunkte gesammelt haben, so daß sämtliche Buchstaben des Wortes JEDI erscheinen, haben Sie die wahre Macht eines Jedi-Ritters erreicht, und sind für einen begrenzten Zeitraum gegen die Kräfte der dunklen Seite der Macht immun.

Punktewertung

Feuerball	3
Übertragung	5
Star Shot	7
Probot	25
AT/ST-Läufer	50
AT/AT-Läufer	75

Punktewertung

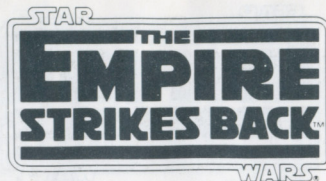
Tie-Fighter	100
komplette Welle	2500
Jedi-Buchstabe	5000
Flug-Bonus	5000
Jedi-Bonus	20000

Steuerung

Das Schneemobil, der Millennium-Falke und das Abfeuern der Schlepptaue können mit der Tastatur oder mit dem Joystick gesteuert werden.

Beim Amiga und Atari ST kann auch die Maus benutzt werden.

Sie können die gewünschte Steuerung einstellen, nachdem das Spiel geladen worden ist. Die so festgelegte Steuerung wird dann auf dem Titelschirm angezeigt.



Die Auswahl des Schwierigkeitsgrades

Zu Beginn jedes neuen Spiels können Sie auswählen, ob Sie mit Level 1, 2 oder 3 (mit 0, 10000 oder 25000 Startpunkten) anfangen möchten.

Zur Auswahl des Levels bewegen Sie den Cursor einfach auf das entsprechende Symbol und drücken dann den Feuerknopf.

Ladeanweisungen:

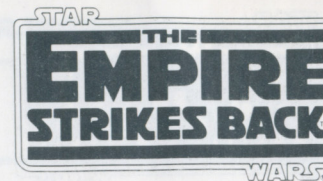
Commodore 64: A-Seite ins Laufwerk; LOAD "EMPIRE", 8, 1 eingeben.

Amstrad CPC: A-Seite ins Laufwerk, danach I CPM eintippen. Nun Taste 2 drücken, um vom Menü aus zu laden.

Atari ST/Amiga: Rechner einschalten und Disk einlegen. EMPIRE STRIKES BACK bootet automatisch.

Commodore 64: Band bis zum Anfang zurückspulen; Bandzählwerk auf Null stellen. Nun das Band bis auf Position 70 vorlaufen lassen. STOP drücken. Jetzt die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken und das Band laufen lassen.

Amstrad CPC: Band bis zum Anfang zurückspulen; Bandzählwerk auf Null stellen. Nun das Band bis auf Position 245 vorlaufen lassen. STOP drücken. Jetzt CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken und das Band starten.



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Este juego es la versión oficial para ordenadores caseros del famoso EMPIRE STRIKES BACK. Se trata de un juego de acción diseñado para un solo jugador.

EL JUEGO

Controlas el vehículo snowspeeder de Luke Skywalker y la nave espacial Millenium Falcon de Han Solo. Tu misión principal es llegar al gigantesco asteroide. Para hacer ésto, dirígete a la base Rebel de Hoth y escapa a los cielos.

Deberás sobrevivir cuatro niveles del juego para llegar al gigantesco asteroide. En el primer nivel del juego deberás luchar en la superficie del escondite de Rebel. Tu misión, como Luke Skywalker pilotando su snowspeeder, es impedir que los robots envíen fotografías del generador de potencia de Rebel a Darth Vader.

En el segundo nivel del juego, Luke Skywalker pilotando su snowspeeder, deberá enfrentarse a una espectacular batalla contra dos tipos de transeúntes imperiales. Los transeúntes AT-ST son pequeños pero muy rápidos. Los transeúntes AT-AT son enormes y será muy difícil que los destruyas. Puedes atacarles lanzándoles algunos cables de arrastre a las piernas. Los transeúntes se dirigen hacia el generador de potencia de Rebel, su objetivo es llegar a la base Rebel.

En el tercer nivel del juego, Han Solo pilotando su nave Millenium Falcon, deberá pasar a través de un campo de turbulencias. Evita los asteroides si quieres llegar sano y salvo al asteroide gigante.

En todos los niveles del juego, evita chocar con objetos y balas enemigas o disminuirá tu indicador de nivel de blindaje. Además, en cada uno de los niveles del juego puedes ganar puntos haciendo estallar algunos blancos. Ganarás una carta JEDI además de los puntos de bonificación. Cuando hayas reunido todas las letras que forman la palabra JEDI, conseguirás fuerza JEDI real que te hará invencible durante un cierto periodo de tiempo.

Puntuación

Bola de Fuego	3
Transmisión	5
Bala Estrella	7
Robot	25
Transeúntes AT-ST	50
Transeúntes AT-AT	75

Puntuación

Atar al Luchador	100
Terminación de Onda	2500
Carta Jedi	5000
Puntos volantes	5000
Puntos Jedi	20000

CONTROL

Utiliza el joystick o teclado para controlar el Snowspeeder/ Millenium Faloom y para disparar/soltar los cables de arrastre. Los ordenadores Atari y Amiga también pueden usar el ratón.

Selecciona una opción de control y define las teclas cuando hayas cargado el juego – las teclas y controles seleccionados aparecerán en la pantalla de título.

SELECCIÓN DEL NIVEL DE DIFICULTAD

Al comenzar una nueva partida puedes elegir entre varios niveles 1, 2 ó 3 cuyas puntuaciones de arranque son 0, 100000 ó 250000 respectivamente. Si eres un principiante te recomendamos que selecciones el nivel 1. Para elegir tu opción, apunta el cursor sobre el icono correspondiente y pulsa Disparo.



INSTRUCCIONES DE CARGA

- Commodore:** Inserta el disco por la cara A y teclaea: LOAD"EMPIRE",8,1
- Spectrum +3:** Inserta el disco por la cara A y usa la opción de carga del menú arranque entonces pulsa 2 para cargar del menú.
- Amstrad:** Inserta el disco por la cara A y teclaea: ICPM
I se obtiene pulsando las teclas de shift y @ simultáneamente Entonces pulsa 2 para cargar del menú.
- Atari ST/Amiga:** Resetea la máquina y inserta el disco.
- BBC: 40/80 pistas:** Inserta el disco por la cara A y pulsa Shift/Break.
- Commodore:** Rebobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta. Adelanta la cinta hasta el contador llegue a 70. Para la cinta. Pulsa la tecla shift mientras pulsas run/stop, entonces empieza la cinta.
- Spectrum:** Rebobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta. Adelanta la cinta hasta el contador llegue a 80. Para la cinta. Teclea LOAD"" y pulsa la tecla enter y empieza la cinta.
- Amstrad:** Rebobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta. Adelanta la cinta hasta el contador llegue a 245. Para la cinta. Pulsa la tecla CTRL mientras pulsas la tecla pequeña de enter, entonces empieza la cinta.
- BBC:** Robobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta. Adelanta la cinta hasta el contrador llegue a 298. Para la cinta. Pulsa la tecla CTRL mientras pulsas la tecla pequeña de enter, entonces empieza la cinta.

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

INTRODUCTION

This game is the official home computer version of the famous Atari RETURN OF THE JEDI coin-op. It is an interactive action game for one player.

THE GAME

Return of the Jedi picks up the action of the film at the scene where the rebel forces begin their attack on the Imperial Deathstar. Luke Skywalker and Princess Leia race toward a pair of speeder bikes.

In this first wave the player controls Leia, guiding her through a forest toward the Ewok village. She is pursued by Imperial Stormtroopers also riding speeder bikes. She defends herself either by bumping them off their bikes, or shooting them. Meanwhile, the Ewoks have set up traps to aid Leia in her flight through the forest of Endor. The traps include ropes stretched between trees that the Ewoks pull tight to upend the riders, and logs that the Ewoks push together to crush the speeder bikes as they pass between them. Leia can either bump off the Stormtroopers or lead them through the traps. The first vehicle through a trap will escape uninjured, by anyone who follows will be destroyed.

Once the player leaves Leia safely at the Ewok village, he/she moves to another part of the forest. During the secone wave, the player controls Chewbacca who is manoeuvring a Scout Walker to the bunker where Han Solo is waiting to deactivate the shield protecting the Death Star. Chewbacca must shoot or avoid logs, which roll toward him. At the same time, Chewbacca must avoid rocks catapulted at his scout walker.

The split wave effect occurs during waves two and three. The player controls Chewbacca in the Scout Walker, and at the same time, controls Lando Calrissian as he flies the Millennium Falcon. At crucial moments, the scene will change from the forest of Endor to the skies around the Death Star.

While Chewbacca is attempting to reach the bunker, Lando Calrissian is flying the Millenium Falcon toward the Death Star. Lando must fight off the Imperial T.I.E. Fighters, Imperial Star Cruisers, and shuttles. The player manoeuvres the Falcon through this traffic, while trying to shoot as many Imperial enemies as possible.

As soon as Chewbacca gets to the bunker, Han Solo blows it up, deactivating the protective shield surrounding the Death Star and clearing the path for the Millenium Falcon. The Millenium Falcon must enter the Death Star, travel down a tube toward the reactor, and shoot the central reactor to destroy the Death Star.

The Falcon is pursued by T.I.E. Fighters while in the tube. Lando must avoid the pipe walls of the tube and watch out for falling pipes, energy gates, and turrets that shoot at the Falcon. Upon reaching the target, the player must shoot the reactor energy field, then immediately turn around and fly back down the tube. The flight must be rapid because the fireball caused by the explosion pursues the falcon.

Published by DOMARK LTD, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR
Tel: 01-780 2224.

ENGLISH

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

Hints for Game Play

- Do not allow enemies to tail you for too long. This is how they can destroy you.
- Lead enemies to the top of the screen, then drop back quickly so you can destroy them.
- The player must try to be the first through the Ewok traps in the forest of Endor
- By staying in the centre of the screen, the player has more manoeuvrability.

CONTROL

The Speeder Bike, Millenium Falcon and Scout Walker can be controlled using the Joystick. Amstrad and Spectrum users may use the keyboard instead. The appropriate key controls are shown after loading, and can be redefined if necessary. Choose your control option if necessary once the game has loaded.

CHOOSING THE LEVEL OF DIFFICULTY

At the start of each new game, you have the option to choose between starting at level 1, 3 or 5 with appropriate bonus scores for each. Beginners are recommended to start at level 1. To choose the starting level, simply point the cursor at the appropriate icon and then press fire.

LOADING INSTRUCTIONS

- Commodore 64:** Insert disk on side B and type: LOAD"★",8,1
- Spectrum +3:** Insert disk on side B and select loader from start-up menu.
- Amstrad:** Insert disk on side B and type: ICPM
I is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously.
- Atari ST/Amiga:** Reset machine and insert disk.
- BBC:** 40 track owners: Insert disk on side A and press Shift/Break
80 track owners: Insert disk on side B and press Shift/Break
- Commodore:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward until counter reaches 140. Stop tape. Hold down shift and press run/stop, then start tape.
- Spectrum:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward until counter reaches 185. Stop tape. Type LOAD"" and press enter, then start tape.
- Amstrad:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward until counter reaches 391. Stop tape. Hold down CTRL and press the small enter key, then start tape.
- BBC:** Rewind tape to beginning. Reset tape counter. Fast forward until counter reaches 455. Stop tape. Type CH,"" and press play on tape.

FRANÇAIS

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

STAR WARS – INSTRUCTIONS DE JEU

Introduction

Ce jeu est la version officielle sur ordinateur du fameux "Return of the Jedi" pour coin-op Atari. C'est un jeu d'action pour un joueur.

LE JEU

Return of the Jedi reprend l'histoire du film au moment où les forces rebelles commencent à attaquer l'Imperial Death Star". Luke Skywalker et la princesse Leia s'enfuient sur des motos hyper rapides.

Dans cette Première partie, le joueur contrôle Leia en la guidant à travers une forêt près du village "Ewok". Leia est poursuivie par les troupes impériales qui sont aussi sur des motos hyper rapides. Elle se défend soit en les poussant pour qu'ils tombent de leurs motos, soit en tirant sur eux. Pendant ce temps, les Ewoks aident Leia dans son combat en posant des pièges dans la forêt d'Endor. Les pièges consistent à tendre des cordes entre les arbres que les Ewoks installent dans le but de renverser les motos. Ils ont aussi des bûches qu'ils font rouler ensemble afin d'anéantir les motos lorsque celles-ci les rencontrent. Leia peut soit liquider les troupes impériales soit les attirer dans les pièges. Le premier véhicule qui tombe dans un piège s'en sortira indemne mais le prochain sera anéanti.

Lorsque le joueur a laissé Leia saine et sauve au village Ewok, il part dans une autre partie de la forêt. Pendant la deuxième partie, le joueur contrôle Chewbacca qui fait marcher un engin de reconnaissance en direction du bunker où Hans Solo attend pour neutraliser la paroi qui protège le "Death Star". Chewbacca doit tirer dans les bûches qui roulent vers lui ou les éviter. En même temps, Chewbacca doit éviter les pierres catapultées en direction de l'engin de reconnaissance. Le changement de partie aura lieu entre la deuxième et la troisième partie. Le joueur contrôle Chewbacca lors de sa marche de reconnaissance et contrôle en même temps Lando Calrissian qui pilote le Millenium Falcon. A certains moments cruciaux, l'action ne se passe plus dans la forêt qui conduit vers Endor mais autour du "Death Star".

Pendant que Chewbacca essaye d'atteindre l'abri, Lando Calrissian va en direction du "Death Star" aux commandes de son Millenium Falcon. Lando doit repousser les attaquants de l'Imperial TIE, les croiseurs de l'étoile impériale et les navettes spatiales. Le joueur manœuvrera son Falcon à travers tous ces obstacles et tentera d'abattre le plus d'ennemis impériaux possible.

Dès que Chewbacca arrive à l'abri, Hans Solo le fait expulser neutralisant ainsi la paroi protectrice qui entoure le "Death Star" et prépare le terrain pour le Millenium Falcon. Celui-ci doit entrer dans le "Death Star", avancer dans un labyrinthe en direction du réacteur et tirer dans le réacteur central pour détruire le "Death Star".

Le Falcon est poursuivi par les attaquants TIE pendant qu'il se trouve dans la labyrinthe, Lando doit éviter les parois du tuyau qui forment le labyrinthe et doit faire attention aux tuyaux branlants, aux portes d'énergie et aux tourelles qui attaquent le Falcon. Une fois que les cibles sont atteintes, le joueur doit tirer dans le champ d'énergie du réacteur puis contourner le labyrinthe et retourner dans celui-ci.

Le combat doit être rapide car la boule de tir provenant de l'explosion est à la poursuite de Falcon.

RETURN OF THE JEDI

ASTUCES POUR LE JEU

- Ne permettez pas aux ennemies de vous poursuivre trop longtemps car ils risqueraient de vous éliminer.
- Attirer les ennemies en haut de l'écran puis retirez-vous rapidement derrière eux afin de les éliminer.
- Le joueur doit essayer d'être le premier à passer à travers les pièges de la forêt d'Endor.
- En restant au centre de l'écran, le joueur peut manoeuvrer plus aisément.

CONTROLE

Les motos hyper rapides, le Millenium Falcon et les engins de reconnaissance peuvent être contrôlés en utilisant le joystick. Les possesseurs d'un Amstrad ou d'un Spectrum peuvent utiliser le clavier à la place. Vous testez les contrôles de touches appropriées après avoir chargé le jeu; ils peuvent être redéfinis s'il le faut.

Choisissez votre option de contrôle, si nécessaire, une fois que le jeu est chargé.

CHOISISSEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTE

Au début de chaque nouvelle partie, vous aurez le choix entre commencer au niveau 1, 3 ou 5 avec le score approprié de chacun. Il est recommandé aux débutants de commencer au niveau 1. Pour choisir le niveau de départ, déplacez le curseur vers l'icône appropriée puis appuyez sur le bouton de tir.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore: Insérez la disquette, face B et tapez LOAD""",8,1

Spectrum + 3: Insérez la disquette, face B et sélectionnez le chargement à partir du menu initial

Amstrad: Insérez la disquette, face B et tapez: ICPM
I est obtenu en pressant les touches SHIFT et @ simultanément

Atari ST/Amiga: Re-initialiser l'ordinateur et insérez la disquette

Commodore 64: Rembobinez la cassette jusqu'au début. Mettez le compteur à 0. Faites avancer le compteur jusqu'à 140 (en fonction du début du jeu). Arrêtez la cassette. Maintenez appuyé SHIFT et pressez la touche RUN/STOP; appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.

Spectrum: Rembobinez la cassette jusqu'au début. Mettez le compteur à 0. Faites avancer le compteur jusqu'à 185 (en fonction du début du jeu). Arrêtez la cassette. Tapez LOAD"" et pressez ENTER; appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.

Amstrad: Rembobinez la cassette jusqu'au début. Mettez le compteur à 0. Faites avancer le compteur jusqu'à 391 (en fonction du début du jeu). Arrêtez la cassette. maintenez appuyé CTRL et pressez la petite touche ENTER; appuyez sur PLAY pour commencer le jeu.

RETURN OF THE JEDI

SPIEL ANLEITUNG

EINFÜHRUNG

Dies ist die offizielle Heimcomputerversion des bekannten Atari-Coin-Up-Spiels nach den Film "Die Rückkehr der Jedi-Ritter".

DAS SPIEL

Die Rückkehr der Jedi-Ritter nimmt die Handlung des Films in der Szene auf, wo die rebellischen Streitkräfte den Stern des Todes angreifen wollen und Luke Skywalker und Prinzessin Leia auf ein Paar Schnellräder zulaufen.

In diesem ersten Abschnitt steuert der Spieler Leia, indem er sie durch einen Wald zum Dorf Ewok führt. Sie wird von den Sturmtruppen des Imperiums verfolgt, die ebenfalls auf Schnellrädern fahren. Sie verteidigt sich, indem sie ihre Gegner von den Rädern stößt oder auf sie schießt.

Währenddessen haben die Bewohner des Dorfes Ewok Fallen aufgestellt, die Leia bei ihrer Flucht durch den Wald von Endor helfen sollen. Die Fallen bestehen aus Seilen, die zwischen den Bäumen gespannt sind, und die die Ewoks anziehen, damit die Fahrer darin hängenbleiben. Dazu haben sie Holz gestapelt, so daß sich die Fahrer daran stoßen, wenn vorbeifahren. Leia kann also die Sturmtruppen entweder von den Rädern stoßen oder sie durch die Fallen führen. Das erste Fahrzeug, das durch die Fallen fährt, kommt unbeschadet davon, aber jedes folgende wird zerstört.

Wenn der Spieler Leia erste einmal sicher nach Ewok gebracht hat, begibt er/sie sich in einen anderen Teil des Waldes. Im zweiten Durchgang steuert der Spieler Chewbacca, der einen Scoutwalker zu einem Bunker manövriert, wo Han Solo wartet, um das Schutzschild des Todessterns zu deaktivieren. Chewbacca muß schießen oder Holz stämmen ausweichen, die auf ihn zurollen. Gleichzeitig muß er den Steinen ausweichen, die auf seinen Scoutwalker geworfen werden. Ein Doppeleffekt entsteht in den Durchgängen 2 und 3. Der Spieler steuert einerseits Chewbacca in seinem Scoutwalker und gleichzeitig Lando Calrissian, der den Jahrtausendfalken fliegt. Wenn es kritisch wird, verwandelt sich der Hintergrund des Waldes von Endor in den des Waldes von Endor.

Während Chewbacca versucht, den Bunker zu erreichen, fliegt Lando Calrissian mit dem Jahrtausendfalken auf den Todesstern zu. Lando muß die T.I.E.-Kämpfer besiegen, ebenso Star Cruiser und Raumschiffe. Der Spieler manövriert den Falken durch diesen Verkehr, während er versucht, so viele Feinde wie möglich abzuschießen.

Sobald Chewbacca den Bunker erreicht, jagt Han Solo ihn in die Luft, indem er das Schutzschild um den Todesstern deaktiviert und den Weg für den Jahrtausendfalken freimacht. Der Jahrtausendfalke muß den Todesstern betreten, durch einen Schacht bis unten an den Reaktor gelangen und dort den Zentralreaktor abschießen, um so den Todesstern zu zerstören.

Der Falke wird von T.I.E.-Kämpfern verfolgt, wenn er den Schacht hinabfährt. Lando muß die Schachtwände meiden, und auf herabfallende Rohre, Energietore und Geschosse achten, die auf ihn abgefeuert werden. Mit Erreichen des Ziels muß der Spieler das Energiefeld des Raktors abschießen, sofort umkehren und den Schacht hinunterfliegen. Er muß sehr schnell fliegen, denn der Falke wird von der durch die Explosion ausgelösten Feuerkugel verfolgt.

RETURN OF THE JEDI

HINWEISE ZUM SPIEL

- Lassen Sie es nicht zu, daß Ihnen die Feinde zu lange so dicht auf den Fersen sind. Auf diese Weise können sie Sie leicht zerstören.
- Führen Sie die Feinde in den oberen Teil des Bildschirms, und lassen Sie sich dann schnell fallen, so daß Sie sie zerstören können.
- Der Spieler muß versuchen, als erster durch die Fallen der Ewoks zu kommen.
- Wenn er in der Mitte des Bildschirms bleibt, hat der Spieler eine größere Manövrierfähigkeit.

STEUERUNG

Das Schnellrad, der Jahrtausendfalke und der Scoutwalker werden mit dem Joystick gesteuert. Besitzer eines Schneiders oder Spectrum benutzen stattdessen die Tastatur. Die entsprechenden Tastenbefehle erscheinen nach dem Laden und können, wenn nötig, neu belegt werden. Für diesen Fall wählen Sie Ihre Steuerungsoption, wenn das Spiel geladen ist.

DIE WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Zu Beginn jedes neuen Spieles haben Sie die Möglichkeit, bei Level 1, 2 oder 5 mit den entsprechenden Bonuspunkten zu wählen. Anfängern wird empfohlen, bei Level 1 zu beginnen. Um den Startlevel zu wählen, bringen Sie einfach den Cursor an das betreffende Zeichen und drücken auf Feuer.

LADENANWEISUNGEN

Commodore 64: B-Seite einlegen; LOAD""", 8,1 eingeben.

Amstrad CPC: B-Seite ins Laufwerk, danach 1 CPM eintippen, Taste 3 drücken, um vom Menü aus zu laden.

Atari ST/Amiga: Rechner resetten, Disk einlegen. RETURN OF THE JEDI bootet automatisch.

Commodore 64: Band bis zum Anfang zurückspulen; Bandzählwerk auf Null stellen. Nun das Band bis auf Position 140 vorlaufen lassen. STOP drücken. Jetzt die SHIFT- und RUN/STOP- Tasten gleichzeitig drücken und das Band laufen lassen.

Amstrad CPC: Band bis zum Anfang zurückspulen; Bandzählwerk auf Null stellen. Nun das Band bis auf Position 391 vorlaufen lassen. STOP drücken. Jetzt CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken und das Band starten.

RETURN OF THE JEDI

INTRODUCCIÓN

Este juego es la versión oficial para ordenador del famoso coin-op de Atari EL RETORNO DEL JEDI. Es un juego de acción interactiva para un jugador.

EL JUEGO

El Retorno del Jedi recoge la acción de la película en la escena en la que las fuerzas rebeldes inician el ataque a la estrella Imperial de la Muerte. Luke Skywalker y la Princesa Leia corren hacia dos motos espaciales.

En este primer momento el jugador controla a Leia, guiándole a través de un bosque hacia un poblado Ewok. Le siguen las tropas imperiales sobre motos espaciales. Ella se defiende disparándoles o tirándoles de la moto. Entre tanto, los Ewoks han puesto trampas para ayudar a Leia en su huida por el bosque de Gador. Las trampas incluyen cuerdas que van atadas de árbol a árbol y troncos que los Ewoks empujan para derribarlos. Leia puede tirarlos de la moto o guiarlos a través de las trampas. El primer vehículo que pase por una trampa saldrá ileso, pero los siguientes serán destruidos.

Una vez que el jugador deje a Leia sana y salva en el poblado Ewok, se trasladará a otra parte del bosque. Durante esta segunda parte, el jugador controla a Chewbacca que está guiando una nave al buque donde Han solo está intentando desactivar el escudo/ que protege a la estrella de la Muerte. Chewbacca debe disparar o esquivar los troncos que ruedan hacia él. Al mismo tiempo Chewbacca debe esquivar las piedras que caen sobre él.

Durante las partes 2 y 3 el jugador controla a Chewbacca en su nave, y a la vez controla a Lando Calrissian mientras vuela a bordo del Millennium Falcon. En los momentos cruciales, la escena cambiará de los bosques de Gador a los cielos que rodean la Estrella de la Muerte.

Mientras Chewbacca intenta llegar al buque, Lando Calrissian vuela en el Millennium Falcon hacia la Estrella de la Muerte. Lando en su camino debe luchar contra las fuerzas imperiales esquivando y disparando a todas las que pueda. En cuanto Chewbacca llega al buque, Han solo lo hace explotar, desactivando el escudo protector que rodea la estrella de la Muerte y preparando el camino para el Millennium Falcon. El Millennium Falcon debe entrar en la estrella de la Muerte, viajar a través de un tubo hacia el reactor y destruir el reactor central para acabar con la estrella de la Muerte.

Dentro del tubo, las fuerzas imperiales persiguen al Falcon. Lando debe tener cuidado con las tuberías que caen, las puertas de energía y las torretas que disparan contra él. En cuanto llegue al objetivo, el jugador debe disparar al campo de energía del reactor e inmediatamente darse la vuelta y huir, ya que la onda expansiva le perseguirá.

PISTAS

- No dejes que el enemigo te persiga demasiado tiempo. Así es como te pueden destruir.
- Guía a los enemigos hasta la parte de arriba de la pantalla, luego. Baja rápidamente para destruirlos.
- El jugador debe ser el primero en atravesar las trampas Ewok del bosque de Gador.
- Quedándose en el centro de la pantalla el jugador tiene mayor maniobrabilidad.

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

CONTROL

La moto espacial, el Millenium Falcon y las naves se pueden controlar usando el joystick. Los usuarios de Amstrad y Spectrum pueden utilizar el teclado. Las teclas de control se muestran después de cargar y se pueden redefinir.

ELECCIÓN DEL NIVEL DE DIFICULTAD

Al principio de cada juego puedes elegir entre empezar en el nivel 1, 3, o 5 con unas bonificaciones apropiadas. Recomendamos que los principiantes empiecen en el nivel 1. Para elegir opción deseada simplemente señala con el cursor el icono apropiado y dispara.

Buena suerte y una vez más, que la fuerza te acompañe! Siempre.

INSTRUCCIONES DE CARGA

- Commodore:** Inserta el disco por la cara B y teclea:
LOAD"★",8,1
- Spectrum+3:** Inserta el disco por la cara B y usa la opción del carga del menú arranque.
- Amstrad:** Inserta el disco por la cara B y teclea: ICPM
I se obtiene pulsando las teclas de shift y @ simultáneamente.
- Atari ST/Amiga:** Resetea la máquina y inserta el disco
- BBC:** 40 pistas: Inserta el disco por la cara A y pulsa Shift/Break
80 pista: Inserta el disco por la cara B y pulsa Shift/Break
- Commodore:** Robobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta.
Adelanta la cinta hasta el contador llegue a 140. Para la cinta. Teclea
LOAD"" y pulsa la tecla enter, entonces empieza la cinta.
- Spectrum** Rebobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta.
Adelanta la cinta hasta el contador llegue a 185 Para la cinta. Teclea
LOAD"" y pulsa la tecla enter, entonces empieza la cinta.
- Amstrad:** Rebobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador de cinta.
Adelanta la cinta hasta el contador llegue a 391. Para la cinta. Pulsa la tecla
CTRL mientras pulsas la tecla pequeña de enter, entonces empieza la
cinta.
- BBC:** Robobina la cinta hasta el principio. Pon a cero el contador. Adelanta la
cinta hasta el contador llegue a 455. Para la cinta y pulsa play