



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die SUPER STAR WARS™* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

*© 1992, 1996 Lucasfilm LTD. LICENSED TO NINTENDO
STAR WARS LOGO AND ALL RELATED ELEMENTS: TM & © 1996 Lucasfilm LTD.
ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.
TM and © are trademarks of Nintendo CO., LTD.
© 1997 Nintendo CO., LTD.

INHALT

- Eine neue Hoffnung 5**
- Spielbeginn 7**
- Controller-Funktionen 8**
- Bildschirmanzeigen 10**
- Hauptdarsteller 12**
- Fahrzeuge 13**
- Waffen und Gegenstände . . . 14**
- Levelübersicht 16**
- Gegner 19**
- Endbosse 20**



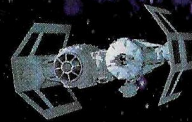


Vor langer Zeit in einer weit, weit
entfernten Galaxis....

STAR WARS™

Episode IV

EINE NEUE HOFFNUNG



Es herrscht Bürgerkrieg. Die Rebellen, deren Raumschiffe von einem geheimen Stützpunkt aus angreifen, haben ihren ersten Sieg gegen das bössartige galaktische Imperium errungen.

Während der Schlacht ist es Spionen der Rebellen gelungen, Geheimpläne über die absolute Waffe des Imperiums in ihren Besitz zu bringen: Den Todesstern! Diese Raumstation ist mit genügend Feuerkraft ausgestattet, ganze Planeten zu zerstören.



Verfolgt von den finsternen Agenten des Imperiums, jagt Prinzessin Leia an Bord ihres Sternenschiffes nach Hause. Die geheimen Dokumente, die der Galaxis Frieden und Freiheit zurückbringen könnten, befinden sich in ihrem Besitz....

SPIELBEGINN

Im Orbit von Tatooine, einem unbedeutenden Wüstenplaneten, ist es soweit: Der imperiale Sternzerstörer hat das Schiff der Prinzessin eingeholt und alles scheint verloren. Im letzten Moment gelingt es Leia, die beiden Roboter R2-D2 und C-3PO in einer Rettungskapsel auf den Planeten zu schicken. In R2-D2's Datenspeichern befinden sich die lebenswichtigen Pläne.

Ungeachtet der galaktischen Vorgänge über ihren Köpfen, führen die Bewohner von Tatooine ein karges Leben. Luke Skywalker, ein junger Mann, arbeitet tagaus tagein auf der Hydro-Farm seines Onkels. Durch eine Kette unglücklicher Zufälle gelangt er in den Besitz der beiden Droiden und wird plötzlich zum Ziel der imperialen Streitkräfte...

Du schlüpfst in die Rolle Luke Skywalkers und mußt dafür sorgen, daß die Pläne des Todessterns ihrer rechtmäßigen Bestimmung zukommen. Mache Dich bereit, Darth Vaders Pläne zu vereiteln und die Galaxis aus den Händen des Imperators zu befreien.

Möge die Macht mit Dir sein....

Stecke das SUPER STAR WARS-Modul korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System und schiebe den Power-Schalter auf „ON“. Danach erscheint der Titelschirm. Bewege hier den Cursor mit dem Steuerkreuz und bestätige Deine Wahl mit der Start-Taste.



Start Game

Du gelangst sofort ins Spiel. Nimmst Du keine weiteren Einstellungen im Options-menü vor, startest Du das Spiel in der mittleren Schwierigkeitsstufe.

Option Menu

Im Optionsmenü kannst Du grundlegende Einstellungen des Spiels verändern. Drücke die Start-Taste, um zum Titelschirm zurückzukehren.

Difficulty:

Du legst den Schwierigkeitsgrad des Spiels fest. Wähle zwischen **Easy** (Leicht), **Brave** (Mittel) und **Jedi** (Schwer). Je höher Du den Schwierigkeitsgrad einstellst, desto mehr Lebensenergie verlierst Du durch Treffer der Gegner. Außerdem sind sie schwerer zu besiegen.

Sound: Du kannst zwischen Stereo oder Mono wählen.

Control Pad: Hier kannst Du die Tastenbelegung nach Deinen Wünschen ändern. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um die Funktionen der Knöpfe zu wechseln.

Continue: Verlierst Du innerhalb eines Levels alle Versuche, kannst Du diese Option bis zu dreimal einsetzen. Du setzt das Spiel in dem Level fort, den Du zuletzt erreicht hast. Sind alle Continues aufgebraucht, mußt Du das Spiel wieder im ersten Level beginnen.



CONTROLLER-FUNKTIONEN



Die Beschreibungen der einzelnen Funktionen gelten für die Originaleinstellung. Wenn Du die Tastenbelegung geändert hast, ändern sich die Funktionen der einzelnen Knöpfe entsprechend.

- Steuerkreuz:**
 - Bewegt den Cursor in den Menüs.
 - Bewegt die Spielfigur.
- Select-Taste:**
 - Wechselt die Waffen (Lichtschwert oder Blaster).
- Start-Taste:**
 - Bestätigt eine Wahl.
 - Unterbricht das Spiel.
- A-Knopf:**
 - Wechselt die Waffen (Lichtschwert oder Blaster).
- B-Knopf:**
 - Lässt die Spielfigur springen.
- X-Knopf:**
 - Löst einen Thermo-Detonator aus.
- Y-Knopf:**
 - Setzt die Waffe ein.
- L-Taste:**
 - Scrollt den Bildschirm nach unten.
- R-Taste:**
 - Scrollt den Bildschirm nach oben.

TASTENKOMBINATIONEN

Neben den normalen Steuermöglichkeiten verfügen Luke, Han und Chewbacca über besondere Aktionen, die Du mit speziellen Tastenkombinationen auslösen kannst.

Supersprung: Drücke das Steuerkreuz nach oben und betätige den B-Knopf, um diesen Sprung auszuführen. So erreichst Du auch höher gelegene Plattformen.

Gleiten: Drücke das Steuerkreuz nach unten und betätige den B-Knopf, um auf dem Boden zu rutschen. Flache Durchgänge bilden auf diese Weise kein Hindernis.

Plattform wechseln: Drücke das Steuerkreuz nach unten und betätige den B-Knopf, um zu einer niedrigeren Plattform direkt unter Dir zu gelangen.

Dauerfeuer: Halte den Y-Knopf gedrückt, um mit dem Blaster ununterbrochen zu schießen. Mit dem Steuerkreuz kannst Du bestimmen, in welche Richtung der Blaster feuert.

FAHRZEUGSTEUERUNG

In einigen Abschnitten von SUPER STAR WARS stehen Dir spezielle Fahrzeuge zur Fortbewegung zur Verfügung. Du steuerst sie mit folgenden Tasten:

- Steuerkreuz:**
 - Bewegt das Fahrzeug in die angegebene Richtung.
- Start-Taste:**
 - Unterbricht das Spiel.
- Select-Taste:**
 - Nicht belegt.
- A-Knopf:**
 - Nicht belegt.
- B-Knopf:**
 - Steuert den Zusatzantrieb.
- X-Knopf:**
 - Nicht belegt.
- Y-Knopf:**
 - Feuert die Bordgeschütze ab.
- L-Taste:**
 - Feuert einen Protonentorpedo ab (Nur im X-Wing-Jäger).
- R-Taste:**
 - Feuert einen Protonentorpedo ab (Nur im X-Wing-Jäger).

BILDSCHIRMANZEIGEN



Verbleibende Versuche:

Verlierst Du einen Versuch, setzt Du das Spiel an einem bestimmten Punkt des Levels fort. Verlierst Du auch den letzten Versuch, kannst Du die Option CONTINUE (siehe Seite 7) anwenden, um den Level neu zu starten.

Restenergie:

Sie ist hellblau dargestellt. Bei gegnerischen Treffern verringert sich die Energie. Ist sie gänzlich aufgebraucht, verlierst Du einen Versuch.

Energiebalken:

Er zeigt die maximale Menge an Restenergie. Du kannst den Energiebalken verlängern, wenn Du Health Swords (siehe Seite 15) findest.

Aktuelle Waffe:

Der aktuelle Blasterstatus wird an dieser Stelle angezeigt. Steuerst Du Luke, kannst Du ab Level fünf auch das Lichtschwert einsetzen.

Zeitbonus:

Beendest Du einen Level erfolgreich, erhältst Du Bonuspunkte für die verbliebene Zeit. Läuft die Zeit ab, entfällt die Bonuswertung.

STAGE CLEAR



Time Bonus:

Erreichst Du das Ende des Levels, erhältst Du für jede Sekunde Restzeit 50 Punkte. War das Zeitlimit innerhalb des Levels abgelaufen, entfällt dieser Bonus.

Lives Bonus:

Am Ende des Levels erhältst Du für jeden Deiner verbliebenen Versuche 100 Punkte.

HAUPTDARSTELLER

Hast Du einen bestimmten Level erreicht, kannst Du am Anfang der folgenden Level auswählen, mit welcher der drei Spielfiguren Du das jeweilige Level bestreiten möchtest.

Luke Skywalker



Mit Blaster



Geduckt



Springend



Rennend



Rutschend



Mit Lichtschwert



Im Supersprung

Han Solo



Mit Blaster



Geduckt



Springend



Rennend



Im Supersprung



Rollend



Chewbacca



Mit Blaster



Geduckt



Rennend



Rutschend



Im Supersprung

Die Fahrzeuge



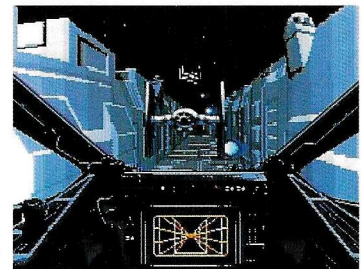
Landspeeder

Im Landspeeder und im X-Wing-Jäger mußt Du eine bestimmte Anzahl an Kämpfen gewinnen, um das Levelende zu erreichen. Hier wird statt des Blasterstatus die Zahl der zu besiegenden Gegner gezeigt.

Im Cockpit des X-Wing-Jägers mußt Du das Ende des Grabens erreichen, um im richtigen Moment die Protonentorpedos ins Innere des Todessterns zu befördern.



X-Wing-Jäger



Im Cockpit des X-Wing-Jägers

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Im Verlauf eines Levels kannst Du Blastersymbole einsammeln, die Deine aktuelle Waffe verstärken. Die Verbesserungen der Waffe gelten solange, bis die Restenergie Deiner Spielfigur aufgebraucht ist. Im neuen Versuch startest Du wieder mit dem schwächsten Blaster.

Sobald Du Obi-Wan Kenobi getroffen hast, kann Luke auch das Lichtschwert verwenden. Allerdings gibt es für diese Waffe keine Verbesserungen.

Du mußt in die Hocke gehen, um Blastersymbole und Gegenstände aufzusammeln.



Laser-Blaster

Das ist die Standardwaffe.



Flame-Blaster

Feuerkugeln treffen die Gegner.



Seeker

Die Geschosse suchen selbstständig ihr Ziel.



Rapid Ion Gun

Ionenkugeln treffen die Gegner.



Plasma-Blaster

Plasmawellen bilden die stärkste Energieform.



Shield

Der Plasmaschild schützt Dich für eine bestimmte Zeit vor gegnerischen Treffern.



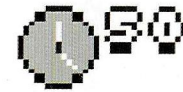
Thermal Detonator

Zündest Du diese Bombe, werden alle sichtbaren Gegner besiegt. Du mußt einen Thermal Detonator schnell zünden, sonst verliert er seine Wirkung.



Energieherzen

Sie geben Dir einen Teil der verlorenen Lebensenergie zurück. Die Größe der Herzen entscheidet über ihren Wirkungsgrad.



Timebonus

Einige Gegner hinterlassen diese Zeitsymbole. Die angezeigte Zeit wird dem Zeitlimit des Levels hinzugefügt.



Bonus

Für eine bestimmte Zeit erhältst Du die doppelte Punktzahl. Du kannst bis zu vier dieser Symbole gleichzeitig tragen.



Health Sword

Diese Symbole verlängern den Energiebalken Deiner Spielfigur.



Extra Life

Du erhältst einen Extraversuch, wenn Du eines dieser Symbole einsammelst.

Einige Gegenstände sind in den Leveln versteckt. Sie werden erst sichtbar, wenn sie durch einen Blasterschuß getroffen werden. Leere Höhlen solltest Du deshalb besonders gründlich untersuchen, um auch versteckte Dinge zu finden ...

LEVELÜBERSICHT



Level 1: DUNE SEA



Level 2: TATOOINE 1



Level 3: OUTSIDE THE SANDCRAWLER



Level 4: INSIDE THE SANDCRAWLER



Level 5: LAND OF THE SANDPEOPLE



Level 6: TATOOINE 2



Level 7: MOS EISLEY



Level 8: CANTINA FIGHT



Level 9: ESCAPE FROM MOS EISLEY



Level 10: DEATH STAR BAY



Level 11: RESCUE OF THE PRINCESS



Level 12: TRACTOR BEAM



Level 13: DEATH STAR ATTACK



Level 14: TRENCH BATTLE



GEGNER



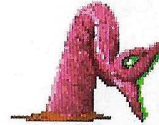
Drogs



Womp-Ratten



Mynocks



Sandwürmer



Jawas



Sandleute



Sivraks



Labrias



Ponda Babas



Greedo



Garindans



Sturmtruppen

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

DAS TEAM

LucasArts Spiel-Team:

Direktion und Gestaltung: Kalani Streicher

Trickfilmüberwachung: Jon Knoles

Kunst-Überwachung: Harrison Fong

Kunst und Animation: Jon Knoles, Harrison Fong, Paul Mica, James Dollar, Avril Harrison, Armand Cabrera, Pater Chan, Larry Ahern, Anson Jew

Qualitätssicherungsüberwachung: Wayne Cline

Lead Testing: David Popovich

Produkt-Marketing: Mary Bihr

Produzent: Kalani Streicher

Packungdesign: Moore & Price Design Group, Inc.

Manueller Entwurf und Layout: Mark Shepard

Besonderen Dank an George Lucas

Sculptured Software, Inc. Team:

Programmierung: Peter Ward

Musik und Toneffekte: Bearbeitet und durchgeführt von Paul Webb
Kunst und Animation: Mike Lott, Lance Thornblad, Les Pardew, Lorin Nelson, Rob Kemp, Joe Hitchens

Zusätzliche Programmierung: Steve Aquirre und Adam Clayton

Zusätzliche Musik und Toneffekte: Mark Ganus

Projekt-Management: Hal Rushton

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836**

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

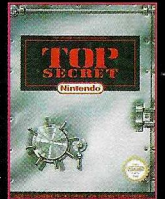
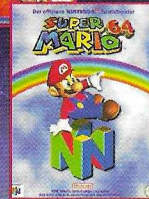
CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es ründ um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingsysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen, Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



POWER ABO

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger mit der neuesten Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet Ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet Ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder Ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.



Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben

und Bilder. Den Anfang macht SUPER MARIO 64. Das Buch zum „besten Videospiel aller Zeiten“ bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die immer noch den 120. Stern suchen.



CLUB Nintendo ONLINE

Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „News Flash“-Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look“ auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.

Der Hot-Link zum Glück:
<http://www.nintendo.de>



19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 01 30-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr

Bei Spielefragen:
060 26-94 09 40

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis

Bei technischen Fragen:
01 30-58 06

unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt „hallo“!

