

KRAUWALL IM ALL!

Andross ist zurückgekehrt und fordert Cornerias Cyber-Armada erneut heraus. Im spektakulärsten aller Weltraumduelle unterstützt Ihr die Space-Defender um Commander Fox McCloud mit dem Ziel, die Galaxis vor der drohenden Apokalypse zu bewahren. Dabei kämpft Ihr in den Weiten des stellaren Raumes, auf den düsteren Planetenoberflächen des Lylat-Systems und in den bisher unerforschten Unterwasserlandschaften geheimnisvoller Planeten...

- Das mitgelieferte **RUMBLE PAK**™ versetzt Euch direkt ins Cockpit von Fox' Arwing-Fighter und läßt Euch jede Berührung und jeden Treffer am eigenen Körper spüren!
- Deutscher Bildschirmtext!
- 1 - 4-Spieler-Modus!
- Über 500 Sprachsamples!
- Wählt zwischen englischer und lylatianischer Sprachausgabe!
- Das neueste Space-Epos von Mastermind Miyamoto!



LYLAT WARSTM

COMIC



NINTENDO 64



KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme 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 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



BOOKWARE

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.

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>

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.



HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt „hallo“!

Bei Spielefragen:
0 60 26-94 09 40

Bei technischen Fragen:
0130-58 06

LYLAT WARS

Nachdem man heutzutage schon Grundstücke auf dem Mond über das Medium Internet erstehen kann, wollten auch wir Euch etwas bieten, das Euch bereits jetzt das Gefühl gibt, ein Stück Zukunft in Händen zu halten. Was lag da näher, als Euch eine exklusive Vorschau auf das Spiel zu geben, das Euch die Zukunft direkt nach Hause bringt, LYLAT WARS!

Wie einigen von Euch bekannt sein dürfte, handelt es sich bei LYLAT WARS um den Nachfolger des Super Nintendo-Überfliegers STARWING, der vor einigen Jahren für Aufsehen sorgte und in punkto Grafik, Gameplay und Design neue Maßstäbe setzte. Damals wie heute zeichnete sich Mastermind Shigeru Miyamoto für die Produktion verantwortlich. Für LYLAT WARS waren der Kreativität des Meisters keine Grenzen mehr gesetzt. Miyamoto konnte endlich all seine Ideen und Vorstellungen verwirklichen. Neben traumhaften Grafiken und abgefahrenen Sprachsamples wurde das Game mit einem Vier-Spieler-Modus versehen und unterstützt außerdem als erstes Spiel das Rumble Pak.

LYLAT WARS entführt Euch in ein Sonnensystem jenseits Eures Vorstellungsvermögens. Hier erwartet Euch das Unerwartete, ein Abenteuer, das Ihr so schnell nicht vergessen werdet. Der vorliegende Comic soll Euch als Vorbereitung für Eure Mission dienen, denn der Kampf im All bedarf einer ausführlichen Ausbildung. Doch nun auf ins All, die Great Fox erwartet Euch bereits. Mögen die Sterne Eure Helfer sein...



IMPRESSUM



Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Mayse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistent:	Annette Bernert, Nicole Englert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung:	Sabine Schnabel, Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho:	Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	0130 - 58 06 (11 - 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das Club Nintendo Sonderheft „Lylat Wars-Comic“ wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise (unregelmäßig): bis zu 4 Ausgaben pro Jahr
Urheberrecht
© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Lylat Wars-Comic“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co. Ltd.
Artikel-Nr.: 8008107

Nintendo®

1997 ODYSSEE IM ALL

Nach dem erfolgreichen Auftritt in STARWING auf dem Super Nintendo macht sich das Team der Sternenkämpfer um Fox McCloud nun erneut auf, das lylatianische Sternensystem von dem scheinbar übermächtigen Andross zu befreien. LYLAT WARS für das Nintendo⁶⁴ beinhaltet alle Komponenten, die ein Videospiel braucht, um binnen kürzester Zeit zum Klassiker zu avancieren. Ein innovatives Spielkonzept, rasante Flugsequenzen, waghalsige Loopings, genickverrenkende 180 Grad Wenden, exzellente Grafiken, deutscher Bildschirmtext, Vier-Spieler-Option und Rumble Pak-Unterstützung sind nur einige der Features, die LYLAT WARS bietet. Besonders Spaß macht auch die Sprachausgabe. Da quasselt zum Beispiel der kleine Frosch Slippy seine frechen Texte mit piepsiger Stimme über die Intercom-Standleitung der Arwings, während Falco mit seiner etwas brummig klingenden Stimme

STARWING auf dem Super Nintendo

kontert. Desweiteren habt Ihr bei LYLAT WARS die Möglichkeit, zwischen zwei verschiedenen Sprachausgaben zu wählen, der englischen und der lylatianischen. Trotz aller Bemühungen ist für uns Erdenbürger das Lylatianisch nur schwer zu verstehen, vom Aussprechen

ganz zu schweigen. Dennoch bereitet es tierischen Spaß, den Akteuren beim Plausch in ihrem eigenartigen interplanetarischen Kauderwelsch zuhören zu können.



LYLAT WARS auf dem Nintendo⁶⁴



Bereits auf dem Super Nintendo der Überflieger: STARWING!

CAPTAIN MIYAMOTO KEHRT ZURUECK

Mastermind Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von Mario und Zelda, hat mit Fox McCloud einen weiteren Charakter geschaffen, der schon jetzt in die Ruhmeshalle der Nintendo-Helden Einzug gehalten hat. Miyamotos Absicht war es, ein Epos zu schaffen, das sich mit Kinoerfolgen wie Star Wars oder Star Trek messen kann, das aber dennoch über eigene charismatische Figuren und eine komplexe Storyline verfügt. Die Verwirklichung dieses Ziels ist mit LYLAT WARS durchaus gelungen. Miyamotos neuestes Meisterstück wirkt wie ein episch inszeniertes Weltraum-Spektakel, das cineastischen Werken in nichts nachsteht. Neben Miyamoto, der für die Produktion von LYLAT WARS verantwortlich war, waren noch Takaya Imamura (Design) und Ashura Itoh (Story und Comic-Art) in das Projekt involviert.

Bei der diesjährigen Electronic Entertainment Expo präsentierte das Kreativ-Team von LYLAT WARS ausgewählten Fachjournalisten das Ergebnis monatelangen Schaffens.



SHAKE YOUR BODY!

Nicht nur das Spiel selbst weiß zu überzeugen, auch das mit dem Game mitgelieferte RUMBLE PAK setzt neue Maßstäbe in puncto Innovation und Spielspaß. Dieses ganz spezielle Zubehör versetzt Euch in die Lage, das Spiel noch aktiver und aktionsnäher miterleben. Bei jeder Berührung Eures Gefährtes mit einem Objekt oder bei einem Treffer, den Ihr von einem Gegner kassiert, fängt das Rumble Pak zu vibrieren an. Je nach Intensität des Zusammenstoßes, variiert auch die Stärke der Vibrationen. Rast Ihr also frontal in ein Gebäude, werdet Ihr durchgerüttelt, als würdet Ihr tatsächlich im Cockpit des Arwings sitzen. Das batteriegestützte Rumble Pak wird einfach in den Controller gesteckt und ist sofort rumblebereit!



CORNERIAS CYBER ARMADA

Das 96MBit Weltraumepos bietet Euch nicht nur einen Hightech-Fighter als Fortbewegungsmittel, sondern noch weitere coole Vehikel. Den Panzer für planetare Einsätze und das U-Boot für heikle Unterwassermissionen...

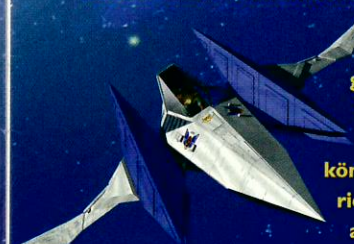
GREAT FOX

Einer der größten semigalaktischen Raumkreuzer ist die GREAT FOX. Mit der Mission, den Planeten Corneria zu schützen und drohende Gefahren frühzeitig zu erkennen und zu bannen, kreist sie in der astrobiosphärischen Umlaufbahn des Planeten. Das Schiff beherbergt mehrere hundert Arwing-Fighter und diverse andere Cyber-Armada-Einheiten. Unter der knapp tausendköpfigen Besatzung befinden sich auch Fox, Peppy, Falco und Slippy.



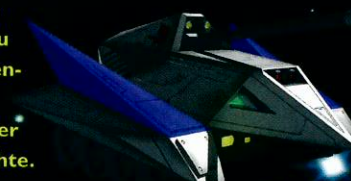
ARWING

Die neueste Entwicklung interplanetarer Raumfahrtlabors ist mit positronischen Lasergeschützen und halbintelligenten Smartbomben ausgestattet. Navigation und Zielerfassung werden durch betatangentiale Microchips gesteuert. Unter Verwendung neuartiger Techniken wie dem G-Diffusor oder den Anti-Gravitationsgeneratoren kann der Pilot unglaubliche Manöver ausführen und besitzt dabei vollkommene Bewegungsfreiheit. Der Antrieb erlaubt die Fortbewegung im freien Raum mit bis zu zehnfacher Lichtgeschwindigkeit, wobei im Kampfmodus unterstützende Zero-Boostertriebwerke zugeschaltet werden können. Zur Optimierung der Manövrierfähigkeit können die Tragflächen ausgebreitet werden.



PANZER

Dieses planetare Bodenfahrzeug verfügt über ein Spin-Shot-Lasergeschütz, dessen Durchschlagskraft durch negative Partikelbeschleuniger deutlich gegenüber dem Vorgängermodell verbessert wurde. Die automatische Zielerfassung ist identisch mit der des Arwings. Zur Fortbewegung dienen magnetfeldgelagerte Suspensionsketten, die eine sichere Bodenhaftung bei Extrembelastungen gewährleisten. Bei Bedarf können zusätzliche Triebwerke an der Unterseite des Fahrzeugs aktiviert werden, um den Panzer für eine kurze Zeit im Schwebzustand zu halten. Diese Düsen finden ebenfalls Verwendung, wenn der Pilot schnelle Ausweichmanöver nach einer Seite ausführen möchte.



U-BOOT

Leider sind uns über dieses streng geheime Projekt bis jetzt keine Daten übermittelt worden. Das Pressebüro der Armee Cornerias bewahrt Stillschweigen über die Fortschritte des Unterwasserfahrzeugs und auch unabhängige Informationsquellen haben nichts Schlüssiges zu berichten. Diversen Gerüchten ist jedoch zu entnehmen, daß neueste Neokleartechniken für den Antrieb verwendet werden und daß die Bewaffnung aus zwei Komponenten besteht.



VOM ANFANG UND VOM DROHENDEN ENDE!

Andross, ein verrückter, machtbessener Wissenschaftler, hat den einst blühenden Planeten Corneria, vierter Planet des Lylat Systems, in eine trostlose Einöde verwandelt. Seine Machtgier, gepaart mit einer Portion Wahnsinn, war die gefährlichste Kombination, die je das lylatianische Sternensystem bedrohte. General Pepper, dem Befehlshaber der glorreichen Armee Cornerias, gelang es, unter Aufbietung aller Kräfte, Andross zu stoppen und ihn auf den Planeten Venom zu verbannen.

Fünf Jahre später bemerkt der cornerische Geheimdienst seltsame Aktivitäten auf Andross' Exilplaneten. James McCloud, Anführer des Star Fox Teams, wird beauftragt, diesen seltsamen Vorgängen auf den Grund zu gehen und die nötigen Schritte einzuleiten. Zusammen mit seinen Kameraden Peppy Hare und Pigma Dengar begibt sich James nach Venom. Dort jedoch erlebt er eine böse Überraschung, denn Pigma hat sich von Andross bestechen lassen und damit seine Kameraden verraten.

Peppy indessen gelingt mit knapper Not die Flucht aus der hinterhältigen Falle. Er kehrt nach Corneria zurück, um über den unrühmlichen Ausgang der Mission zu berichten.

Jahre später beschließt Fox, der Sohn von James McCloud, mit einem eigenen Team und der Unterstützung von Peppy, Andross herauszufordern und mehr über das Schicksal seines Vaters herauszufinden.



DAS STAR FOX TEAM

Vier Kämpfer stehen zwischen dem Frieden im Lylat-System und Andross' allesumfassender Machtgier. Sie wurden unter zahlreichen Anwärtern dazu auserwählt, den Kampf gegen die Schergen des Weltraumdespoten auszufechten. Schwerpunkte für die Auswahl waren perfekte und taktisch wohlüberlegte Angriffs- und Verteidigungsmanöver. Weiterhin mußte sich jedes Mitglied des heroischen Quartetts als Spitzenpilot profilieren. Nicht nur der Formationsflug mit den rasend schnellen Arwings wurde vorausgesetzt, auch auf Land oder im Wasser müssen sich die Kämpfer sicher bewegen. Monatelanges Training im Panzer und spezielle Unterseerfahrung im U-Boot bildeten die vier Helden zu einem einzigartigen Team aus. Der größte Pluspunkt der vier Heroen ist jedoch die Freundschaft, die alle verbindet.



FOX MCCLOUD

Fox ist der Anführer des Star Fox Teams, eines Eliteschwaders aus freiwilligen Kämpfern für die gute Sache. Wie sein Vater James McCloud verfügt auch Fox über einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und einzigartige fliegerische Fähigkeiten. Während er an der Akademie für militärische Raumfahrt auf dem Planeten Papatoon studierte, um als Offizier in die Armee Cornerias einzutreten, erfuhr er von dem Schicksal seines Vaters und beschloß, als Anführer des Star Fox Teams seine eigenen Nachforschungen anzustellen. Allerdings ist er selbst nicht ganz überzeugt von seinen Qualitäten als Anführer – denn der Ruhm seines Vaters lastet schwer auf seinen jungen Schultern. Er ist jedoch bereit, sein Bestes zu geben, um der cornerischen Armee alle Ehre zu bereiten.

PEPPY HARE

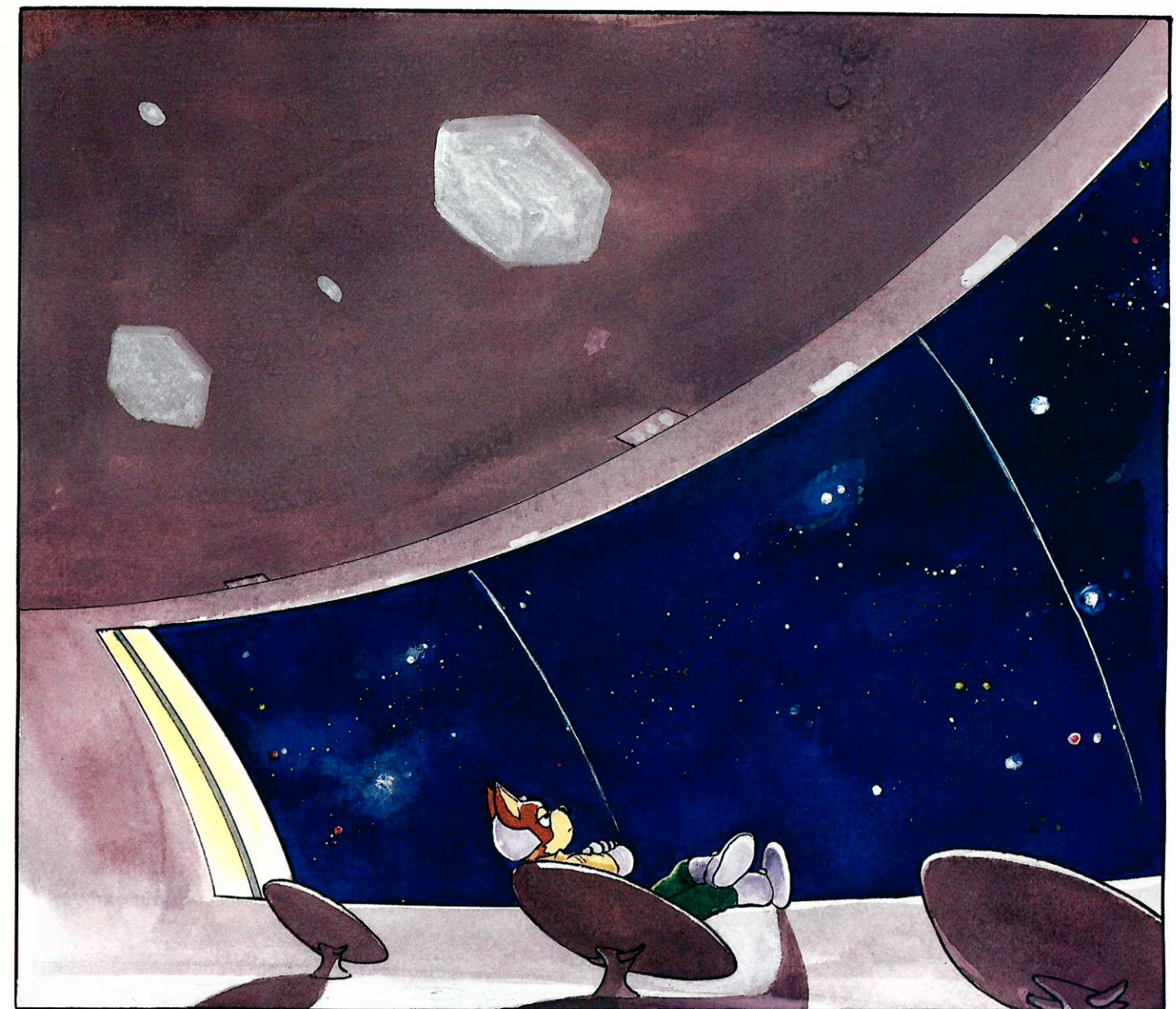
Er begann seine Karriere als Offizier in der Armee Cornerias und trat später dem legendären Star Fox Team unter Leitung von James McCloud bei. Dank seiner Freundschaft mit James kennt er Fox bereits von Kindesbeinen an, und sah ihn zu einem herausragenden Piloten heranwachsen. Auf Grund seiner analytischen Fähigkeiten ist er ein kaum verzichtbarer Mitstreiter von Fox und nicht selten kommen von ihm die entscheidenden Hinweise über die Strategien des Gegners. Er steht Fox immer mit Rat und Tat zur Seite und hat ihn in der schweren Zeit nach dem Verschwinden von Fox' Vater in allem unterstützt.

FALCO LOMBARDI

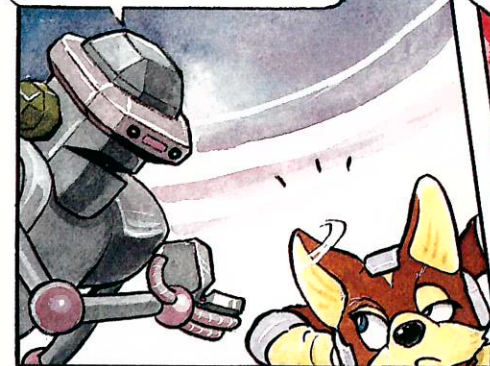
Er wurde geboren, ein Pilot zu sein – vielleicht besitzt er sogar noch größere Fähigkeiten als Fox, aber sein Temperament steht ihm sehr oft selbst im Weg, obwohl er nach außen sehr abgebrüht wirkt. Trotzdem sind Fox und Falco sehr eng befreundet. Seine abfälligen Kommentare über die Mitstreiter nimmt niemand sehr ernst, denn schließlich sorgt er mit seinen markigen Sprüchen auch dann und wann für den ein oder anderen Lacher. Besonders Slippy wird von Falco häufig durch den Kakao gezogen, was den Frogianer aber ziemlich kalt läßt und ihn nur noch mehr anspornt.

SLIPPY TOAD

Slippy und Fox kennen sich bereits seit ihrer gemeinsamen Studienzeit an der Militärakademie. Slippy ist nicht der beste und sicherste Pilot des Teams, was er aber durch seine Talente als Mechaniker und Systemanalytiker mehr als ausgleicht. Manchmal wirkt er in seinen Aktionen etwas träge, aber durch Falco animiert, läuft er auch schon mal zu Höchstform auf und zeigt allen Spöttern, was in ihm steckt. Seine positive Ausstrahlung und seine gute Laune tragen innerhalb des Teams zur Entspannung in Stresssituationen bei, die das Geschwader leider viel zu oft zu bewältigen hat.



KRZZLL... FOX, WIR ERHALTEN EINE HOLOGRAPHISCHE NACHRICHT VON GENERAL POPPER... KRZZZ... KORRIGIERE, GENERAL PEPPER!



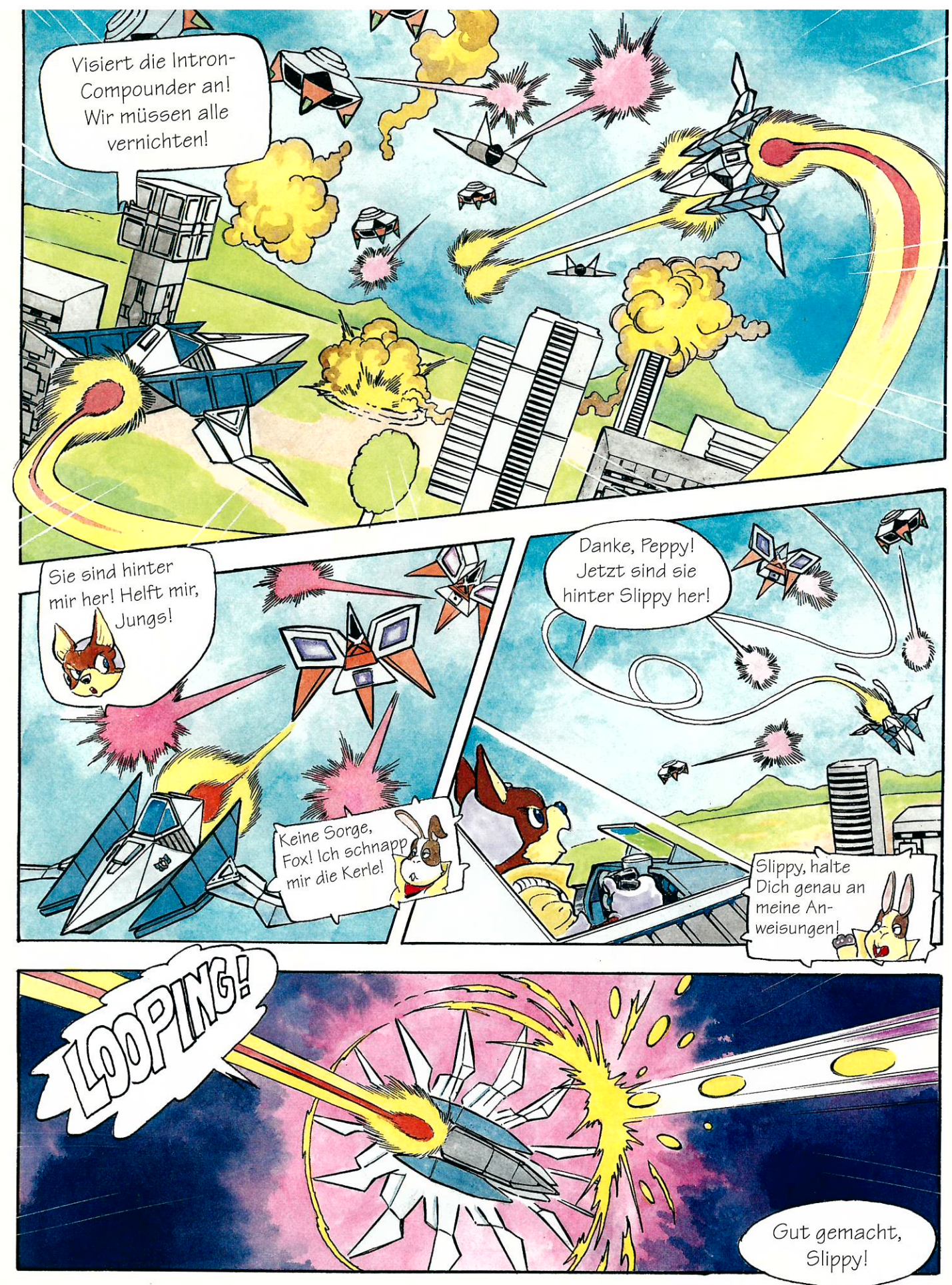
Fox!
Wir brauchen Deine Hilfe.
Andross hat uns den Krieg erklärt!

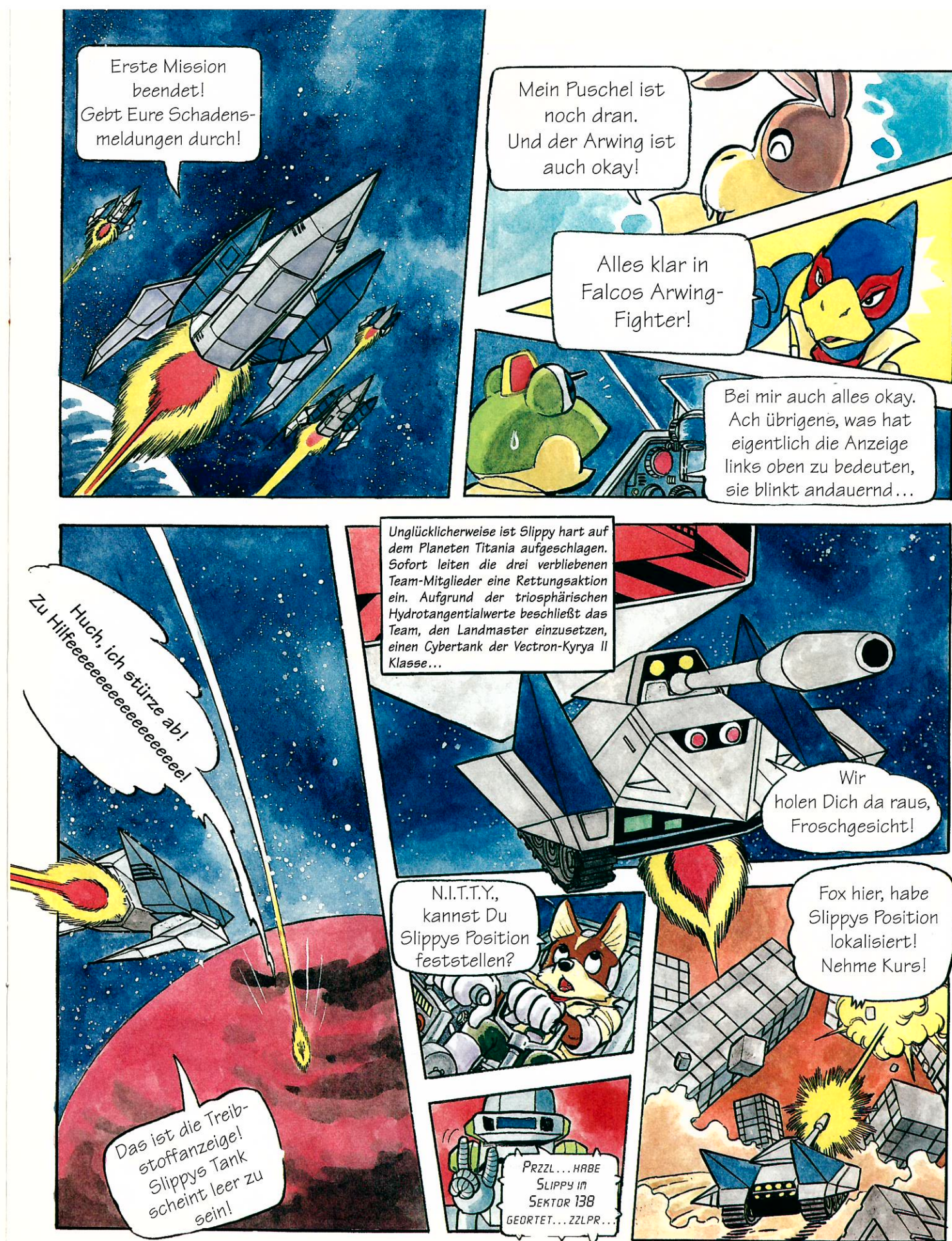
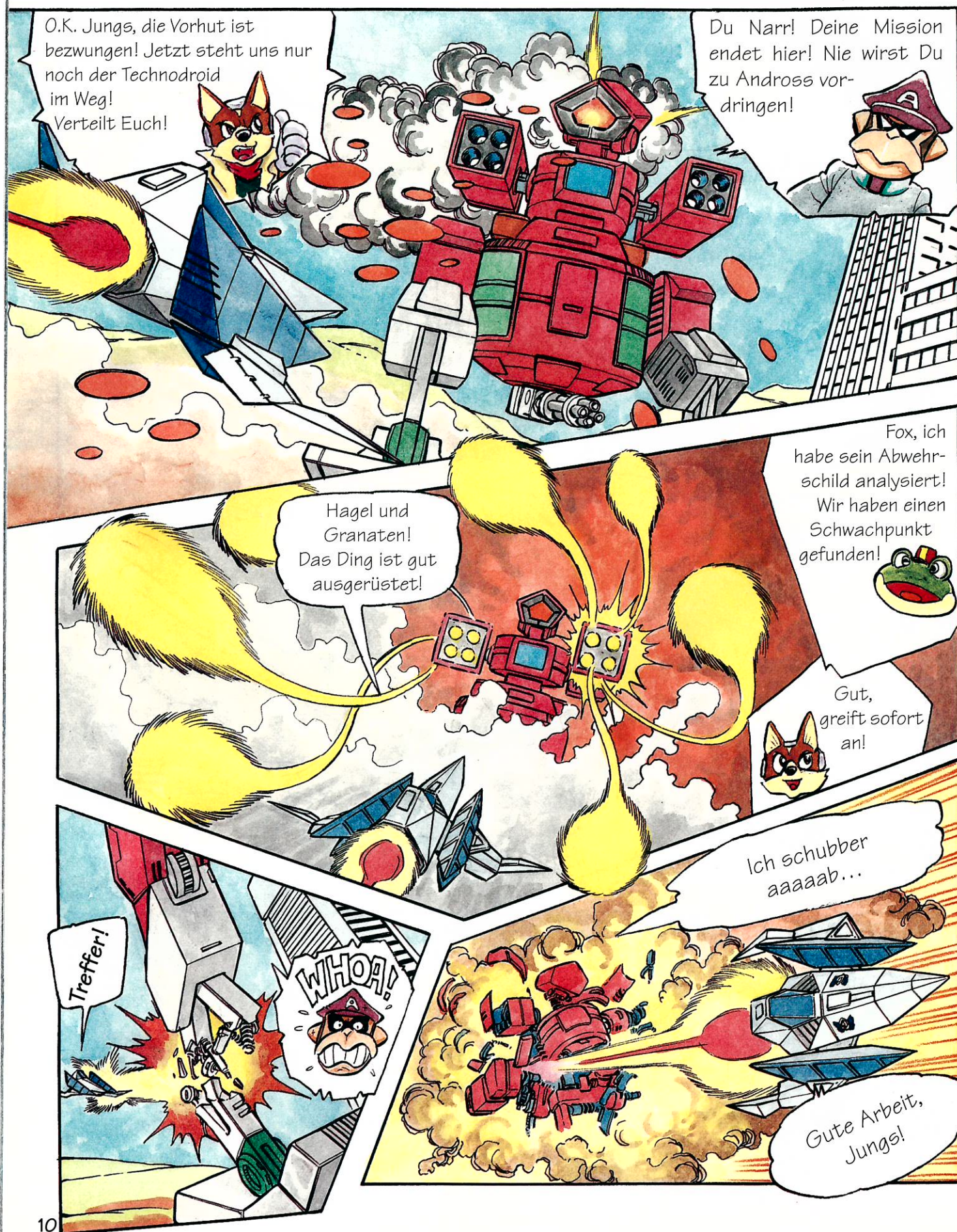


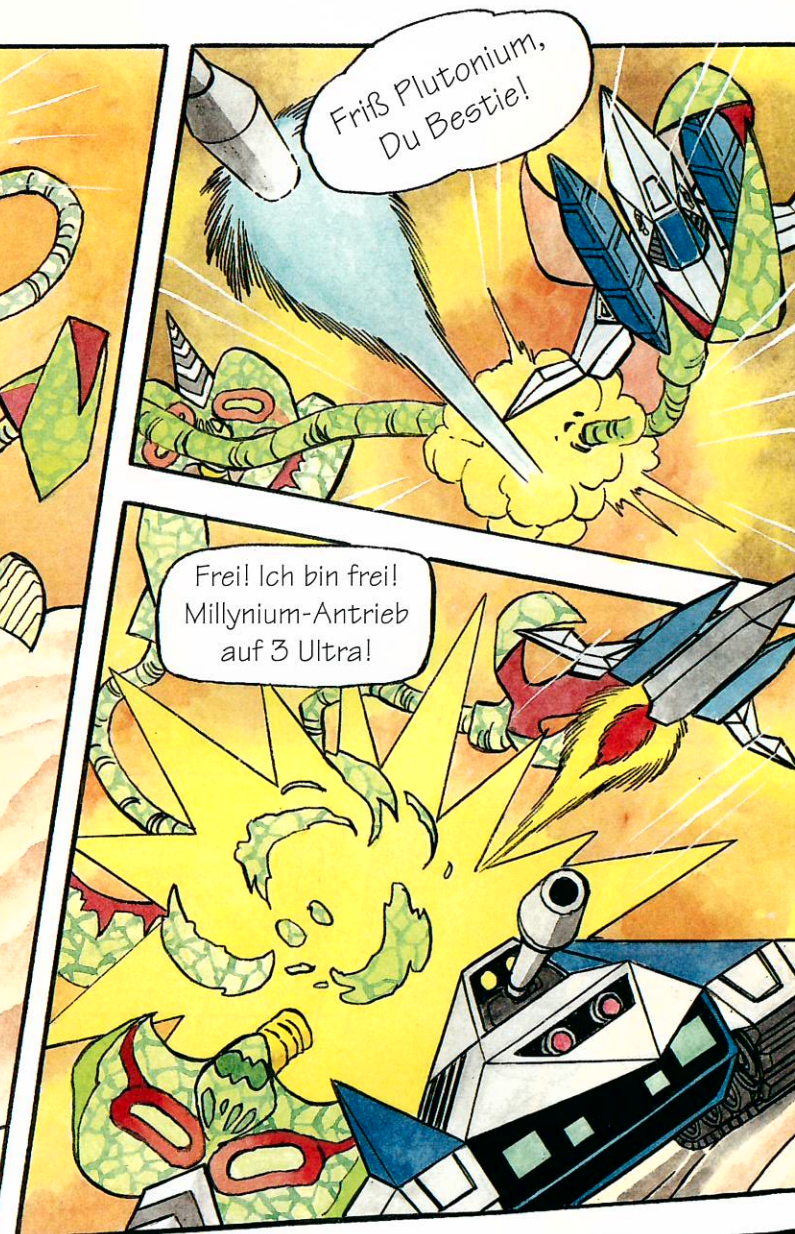
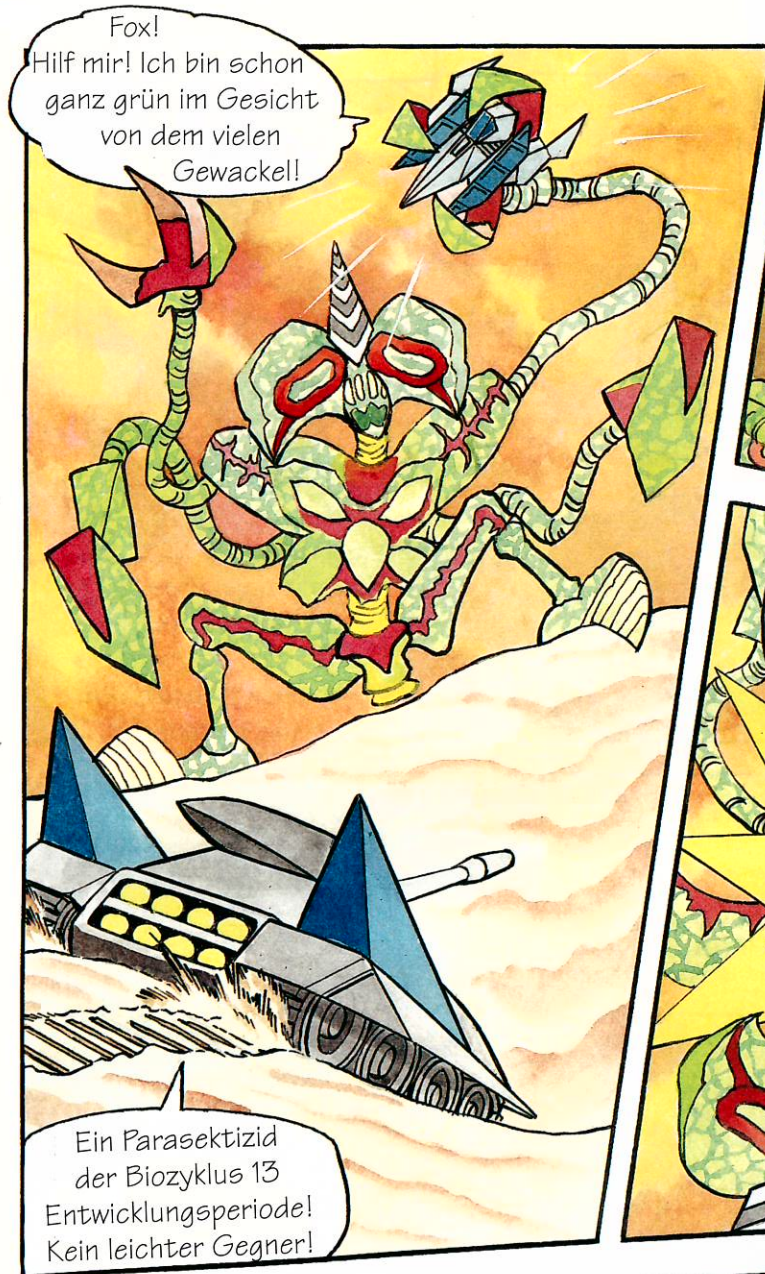
Er wird in das Lylat Sonnensystem einfallen!
Dann geht es uns allen an den Kragen!



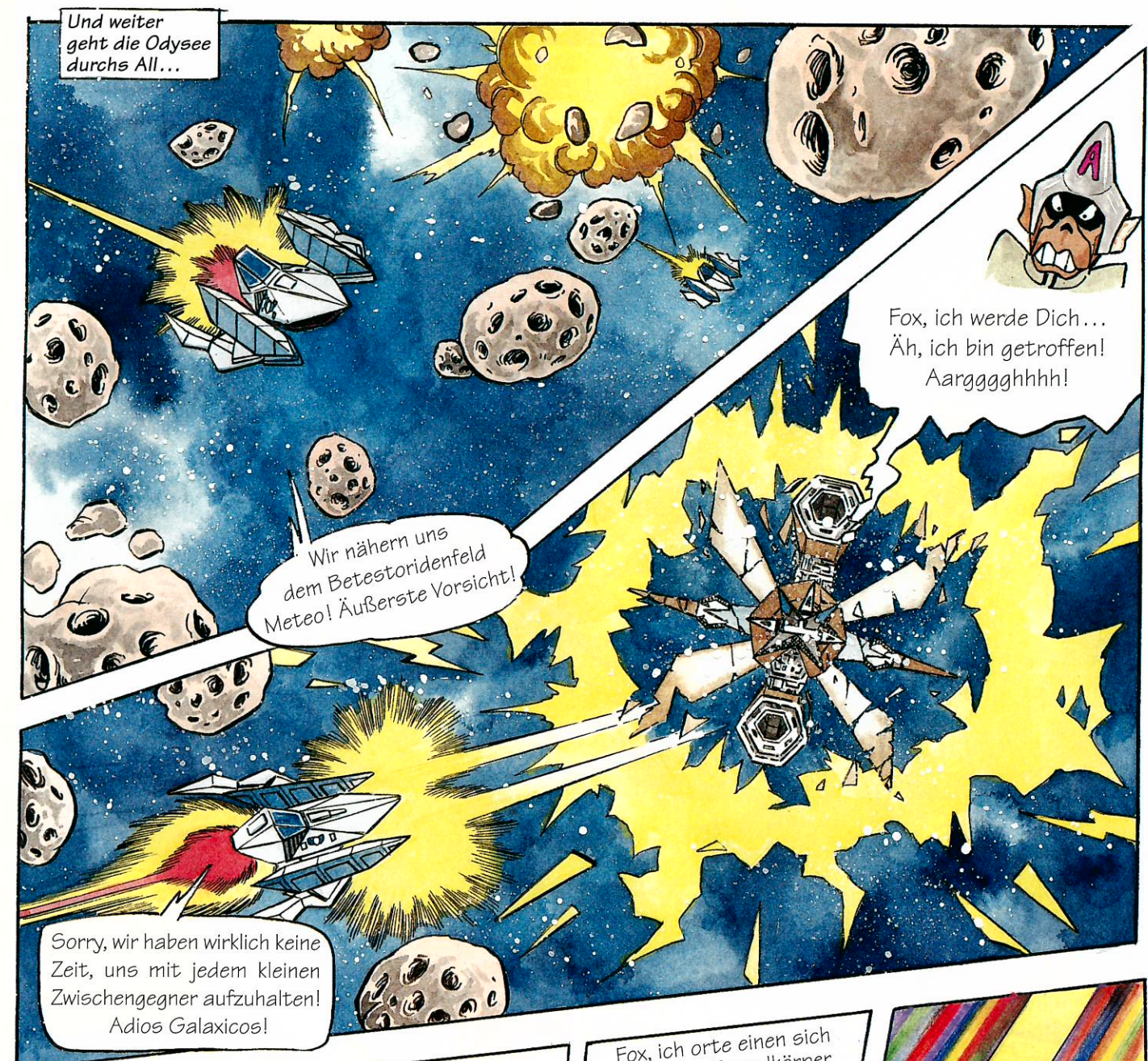
Schon gut, ich... hust... ich habe verstanden...







Einer für alle, alle für einen!
Du kennst doch unser Motto, Slippy! Das nächste Mal solltest Du aber darauf achten, daß Deine Kiste vollgetankt ist! Ich zum Beispiel habe immer einen Reservekanister dabei!



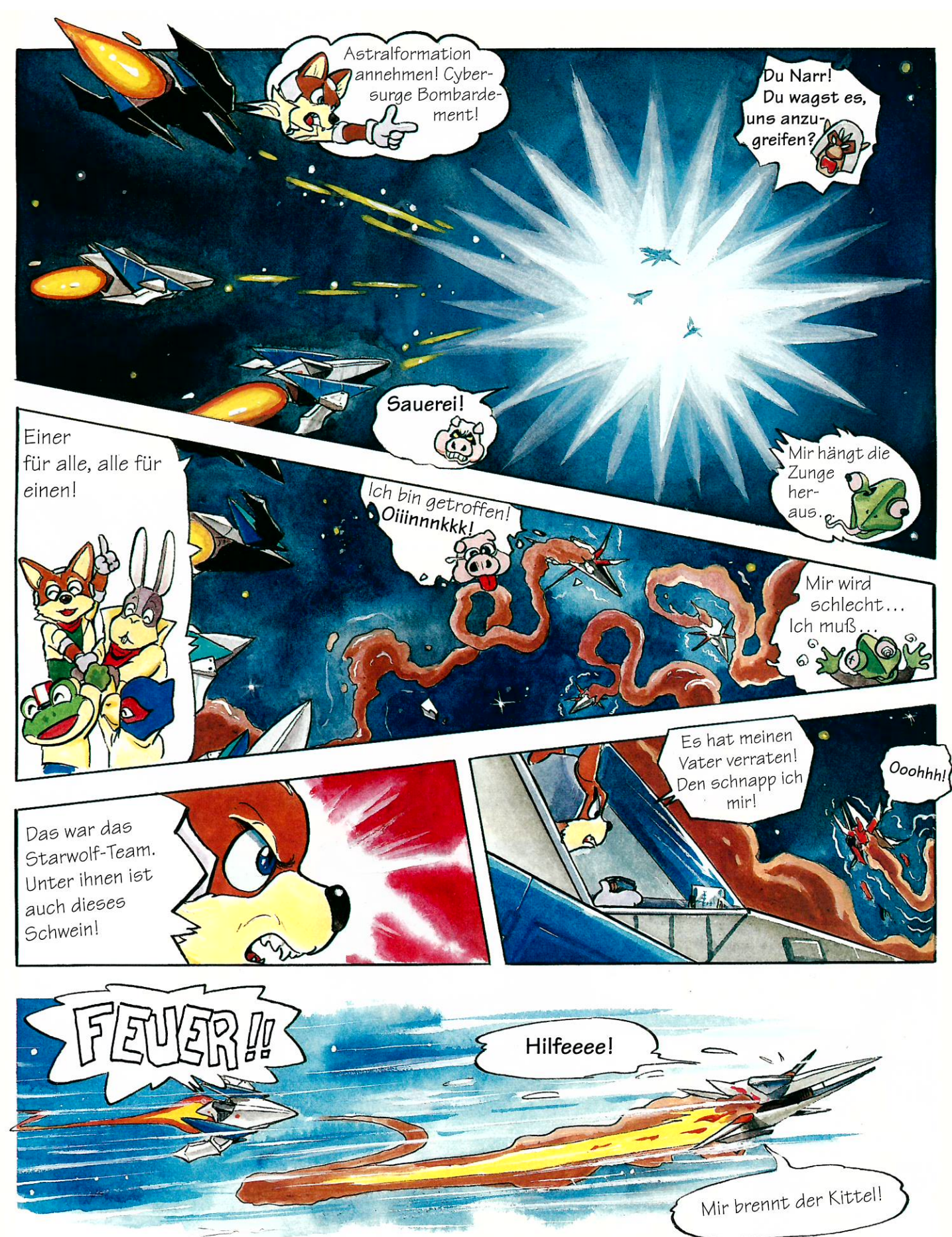
Freu Dich nicht zu früh, Fox.

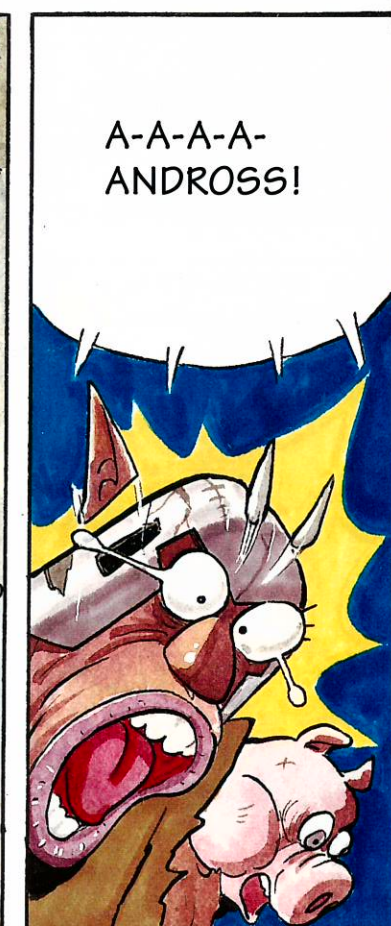
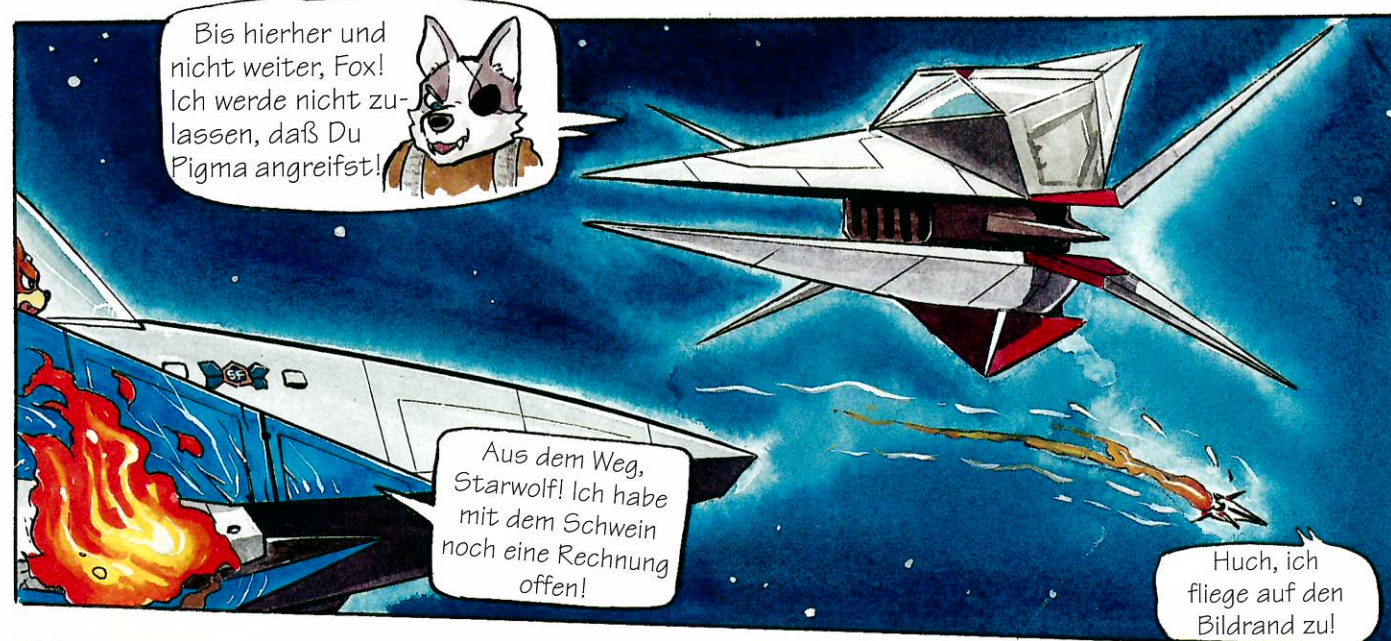
Fox, ich orte einen sich nähernden Fremdkörper. Koordinaten 08-15. Hast Du ihn auch auf dem Schirm?

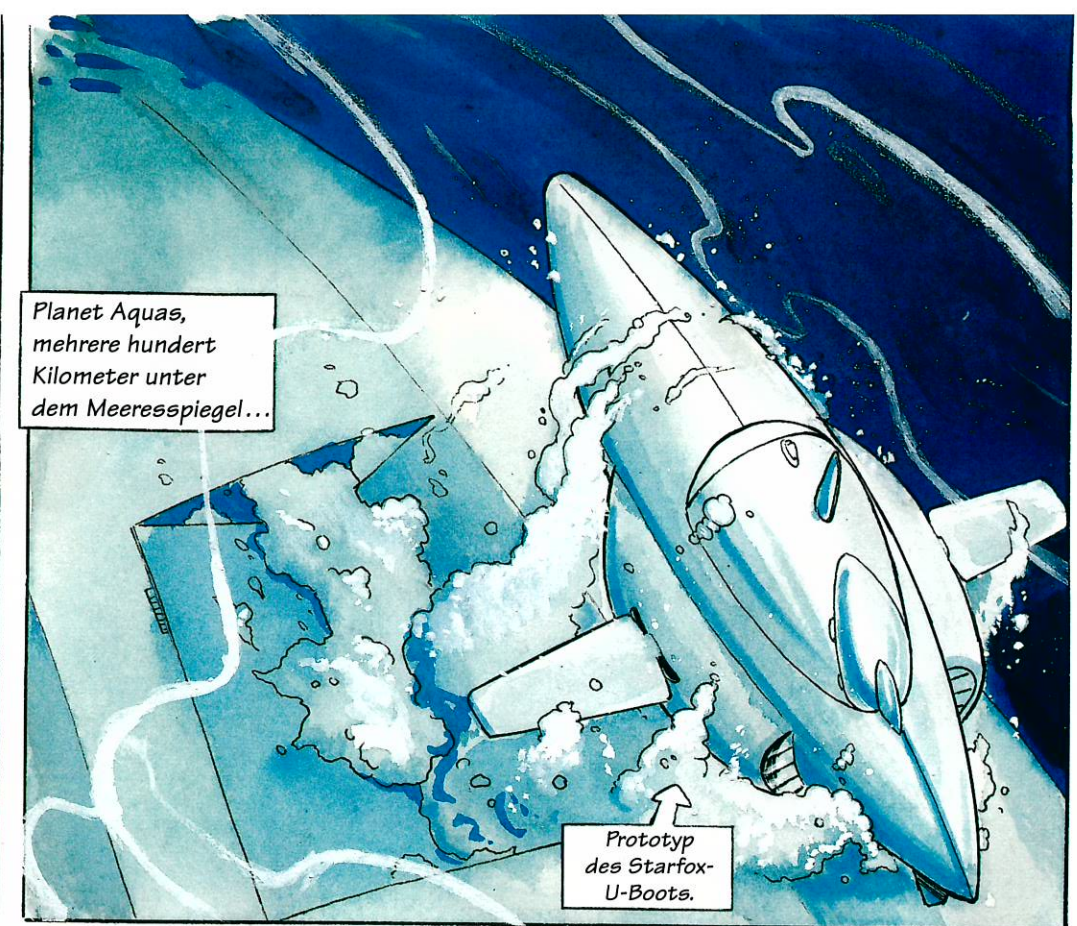
Negativ! Mein Aproxy-Sensor zeigt nichts an...

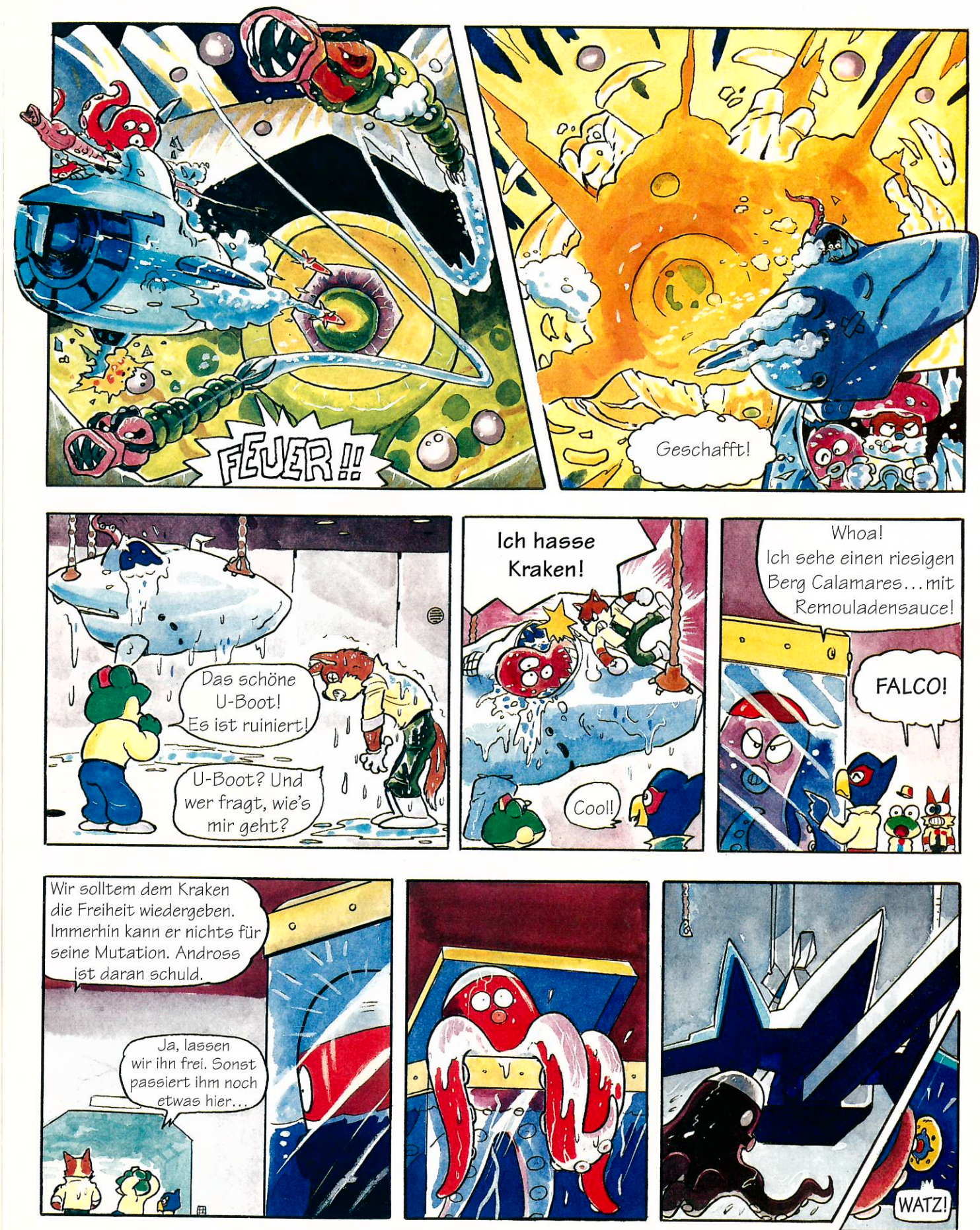
Schon gut.

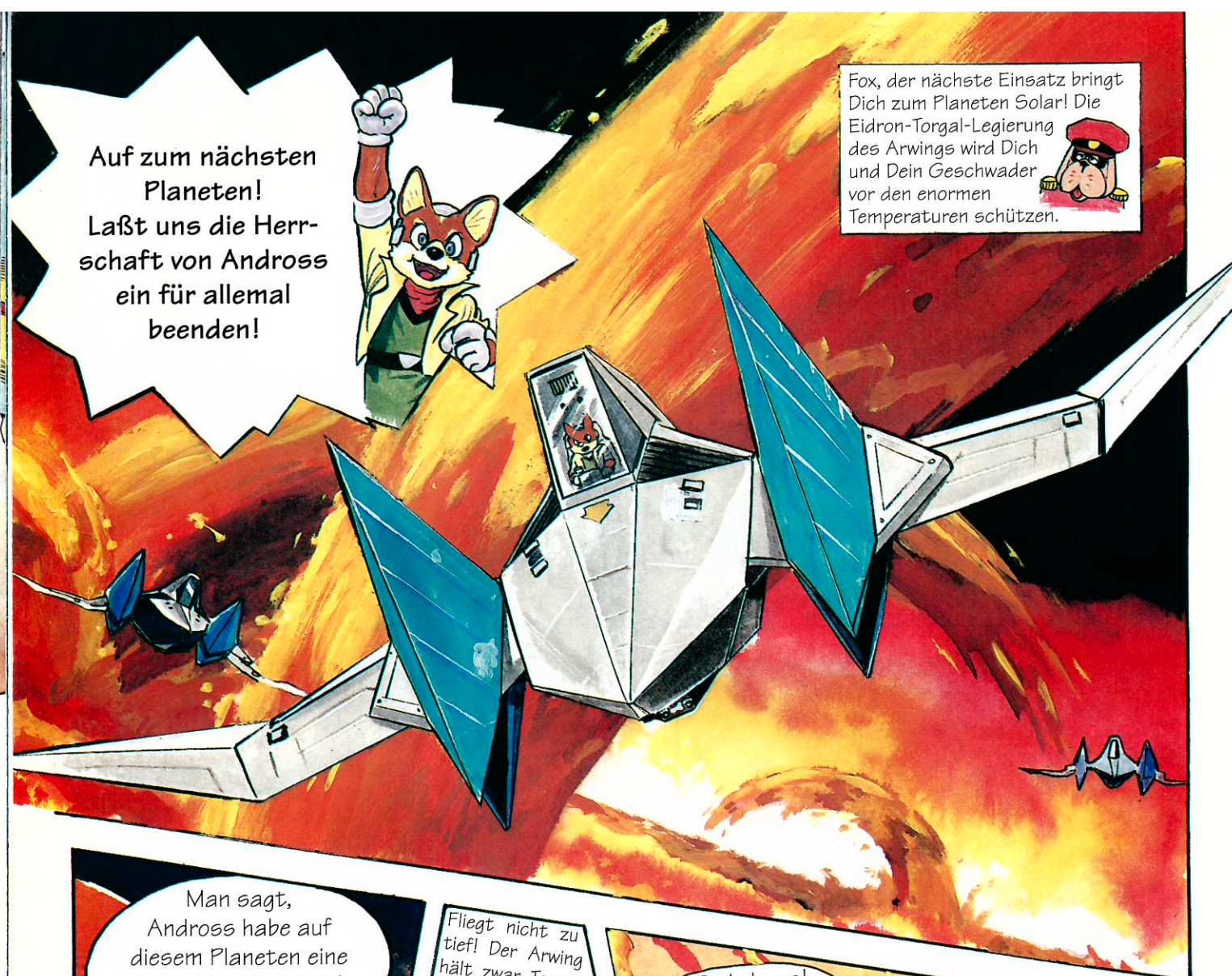












Fox, der nächste Einsatz bringt Dich zum Planeten Solar! Die Eidron-Torgal-Legierung des Arwings wird Dich und Dein Geschwader vor den enormen Temperaturen schützen.



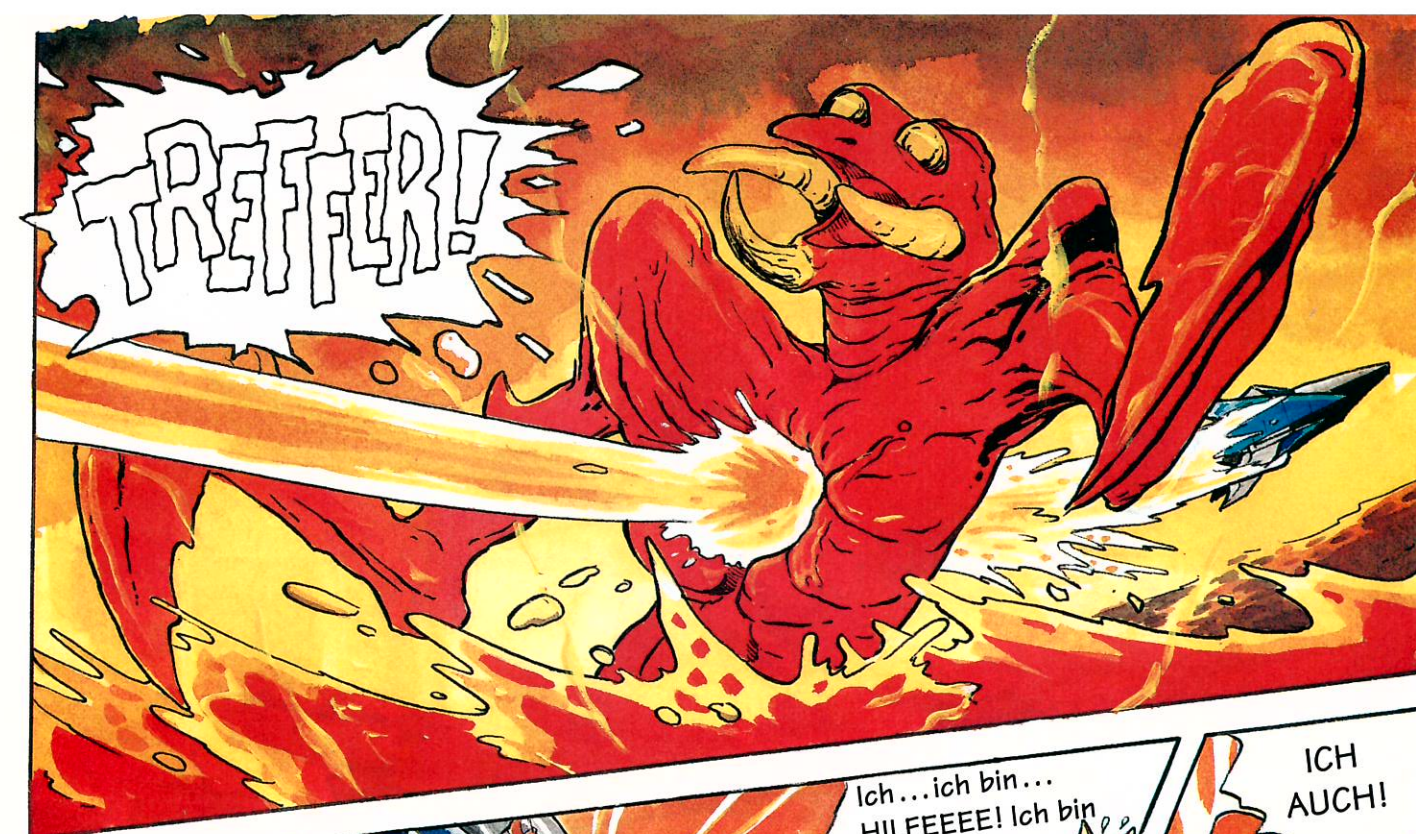
Man sagt, Andross habe auf diesem Planeten eine Biowaffe entwickelt! Seid auf der Hut!

Fliegt nicht zu tief! Der Arwing hält zwar Temperaturen bis 9000° stand, doch die Oberfläche scheint noch heißer zu sein!

D-d-d-a-a! Seht Ihr das? Was zum Teufel ist das?

Mein Obstro-Navigator mißt eine Oberflächentemperatur von 13.000°!

Das muß die BIOWAFFE sein!



Leichtes Spiel! Das Starfox-Team ist eben unbezwingbar! Hooray!

WATZ!

Ich... ich bin... HILFEEEE! Ich bin getroffen!

ICH AUCH!

Er scheint getroffen zu sein!

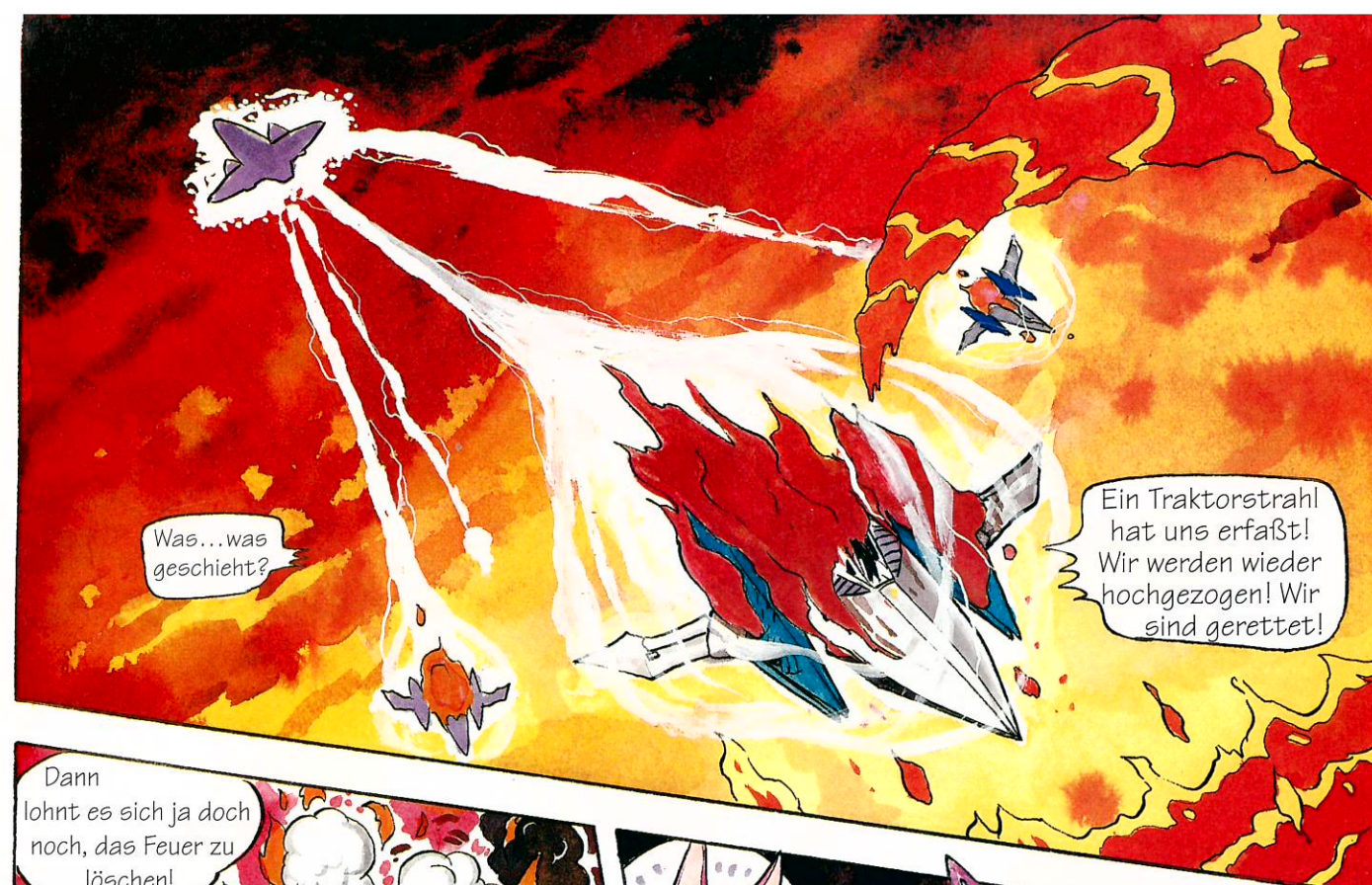
Gravitationskontrolle negativ! Ich schubbere ab!

AAARGGH!

Hahaha! Eure Delta-gravitationsgeneratoren ließen sich ziemlich leicht lahmlegen! Viel Spaß beim Abstürzen!

Das ist Pigma, der Verräter! Das alles ist sein Werk!

Freunde, das ist das letzte Holerö! Lebt wohl, wir sehen uns auf der anderen Seite wieder! Tsüs!



Was... was geschieht?

Ein Traktorstrahl hat uns erfaßt! Wir werden wieder hochgezogen! Wir sind gerettet!



Dann lohnt es sich ja doch noch, das Feuer zu löschen!

Ich frage mich, wer unser geheimnisvoller Retter ist...



Ich bin es, Falco-Darling, Katt!

Katt! Was machst Du denn hier?



Nun, mir hat das Fell gejackt. Ich hatte Sehnsucht nach Dir!



Hey Falco, wer ist die Kleine?

Äh, das ist eine lange Geschichte...

Ist sie etwa Deine Freundin?!

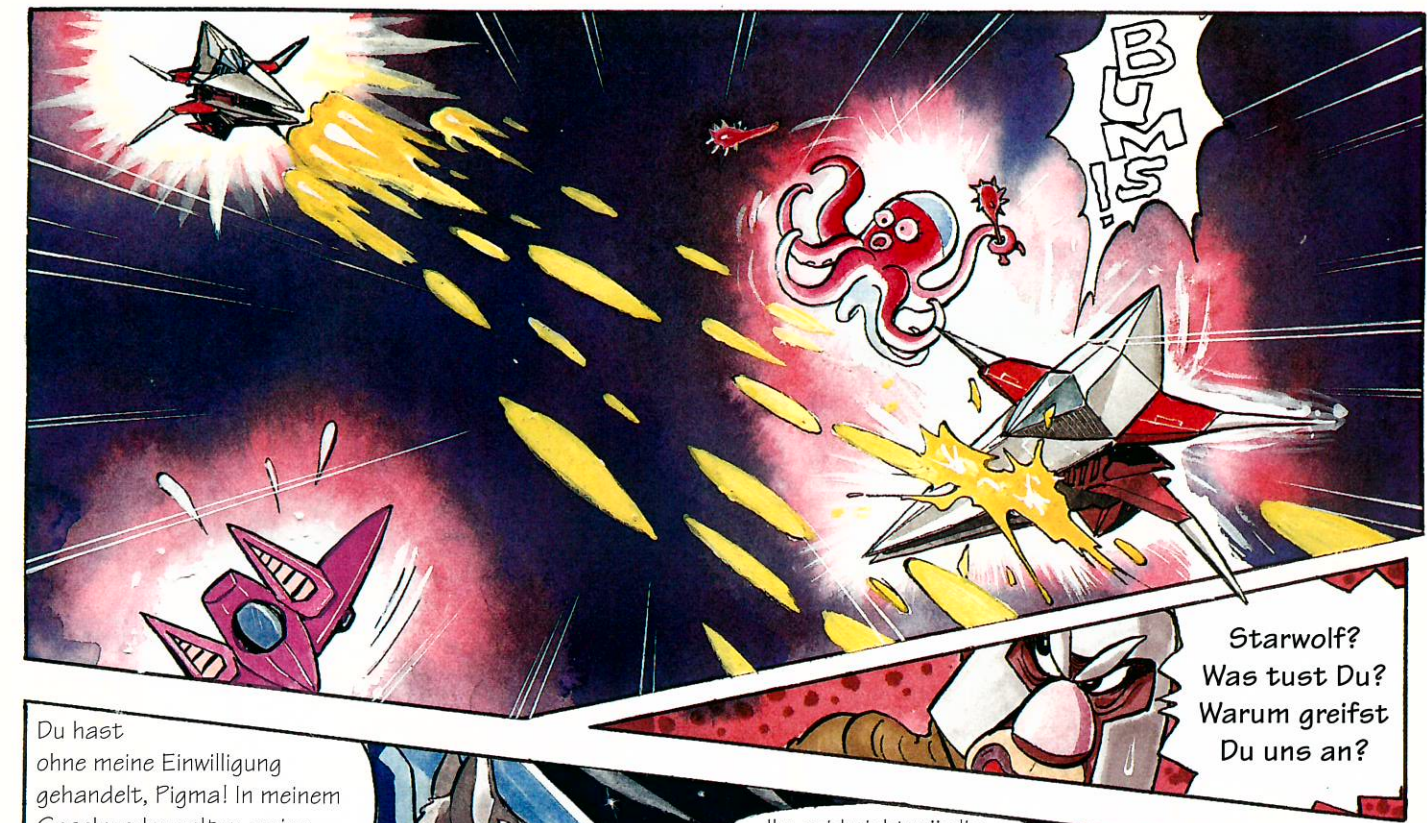
Hihihi, ich bin Katt!



Greift das Schiff mit dem Traktorstrahl an!

Katt! Lös den Traktorstrahl oder sie werden Dich vernichten!

Niemals! Ich lasse Dich nicht im Stich!



Starwolf? Was tust Du? Warum greifst Du uns an?

Du hast ohne meine Einwilligung gehandelt, Pigma! In meinem Geschwader gelten meine Befehle! Wer eigenwillig handelt, gilt als Deserteur! Fieh, Pigma, oder ich bin gezwungen, Dich zu vernichten!

Ihr seid nicht würdig, in meinem Geschwader zu fliegen! Ihr seid Versager! Unsere Zusammenarbeit endet hier! Adios!

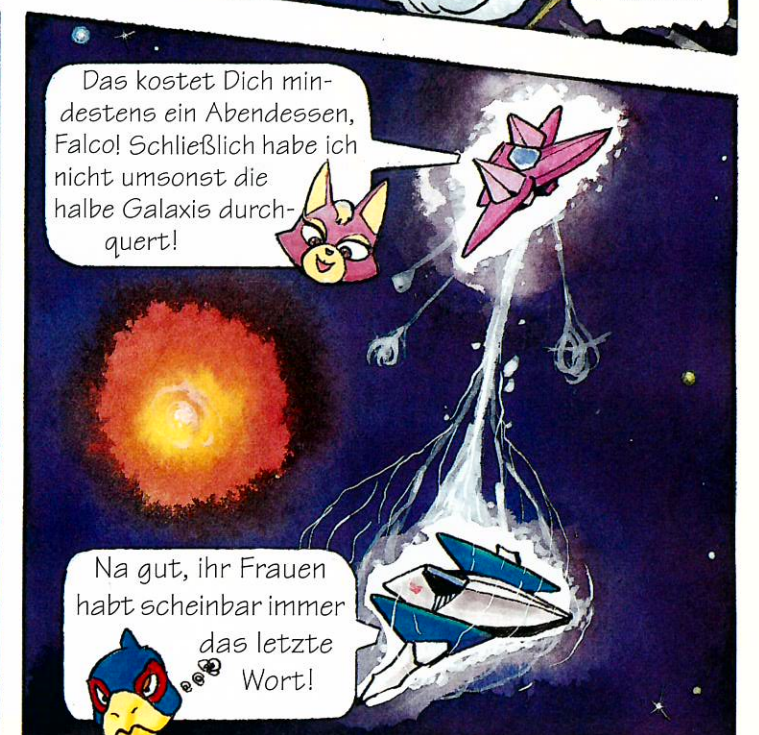


Flieht!



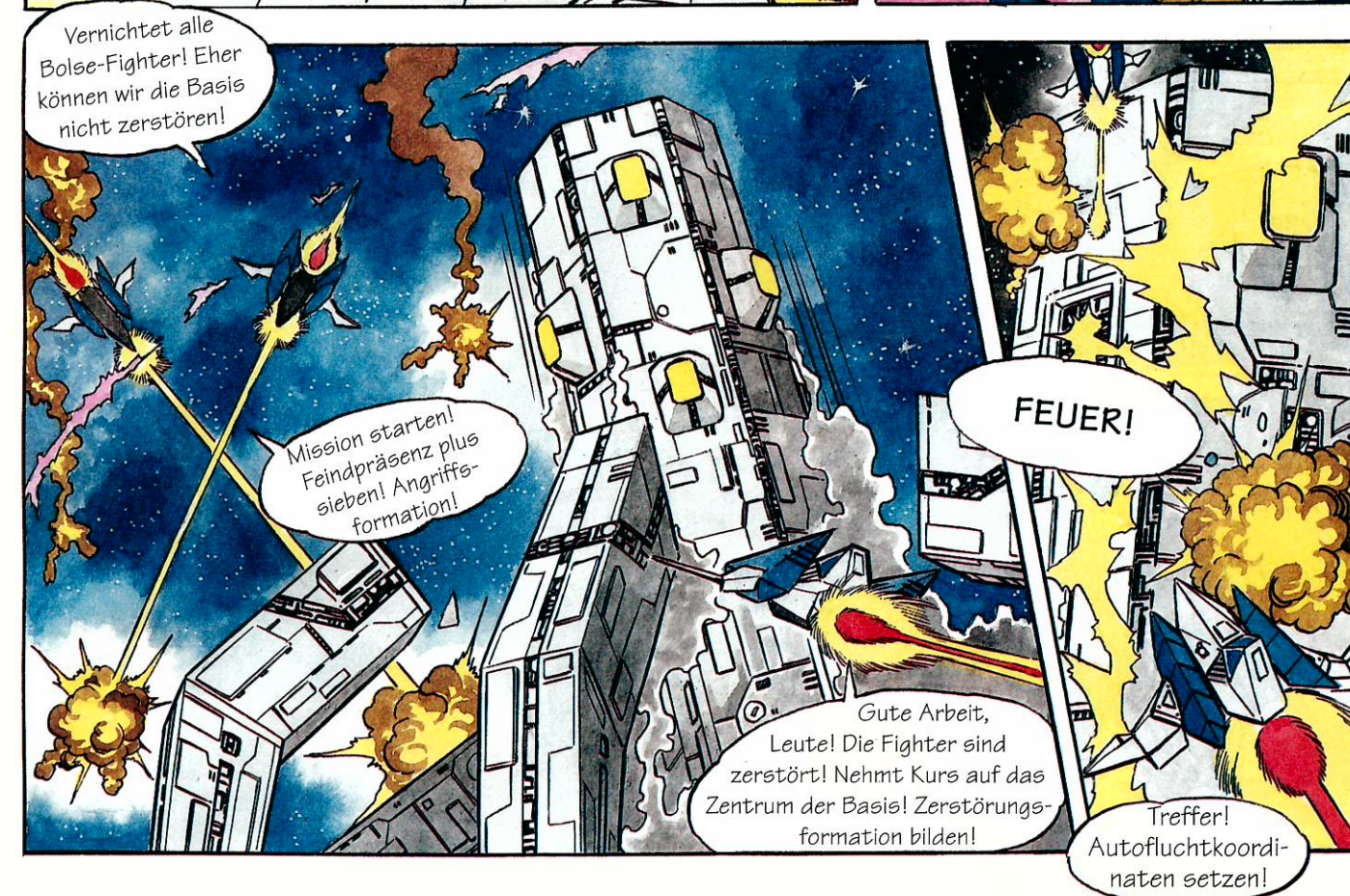
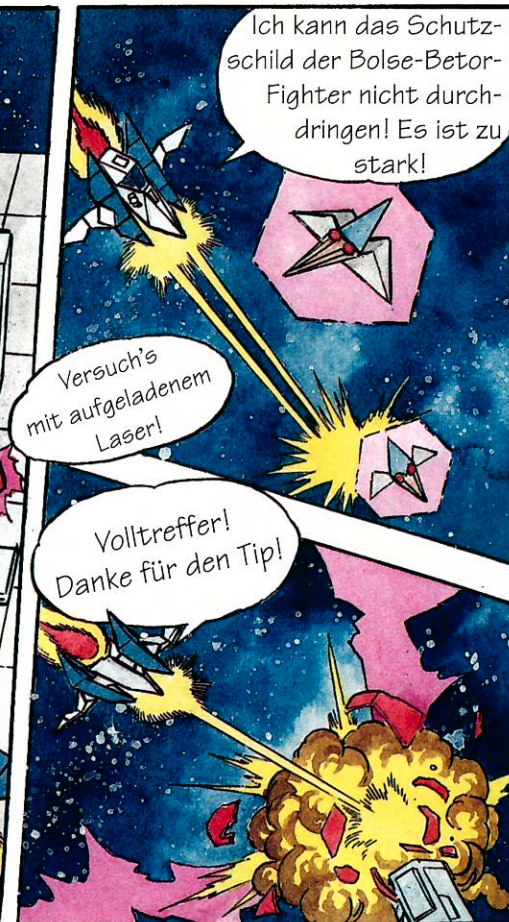
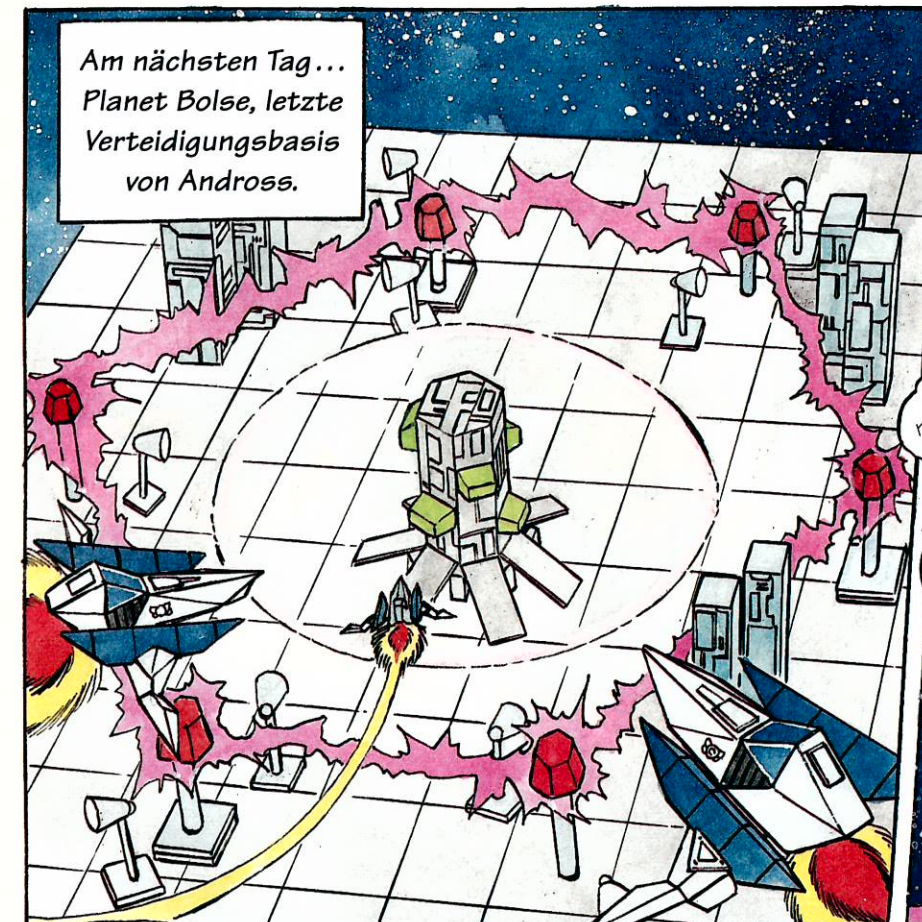
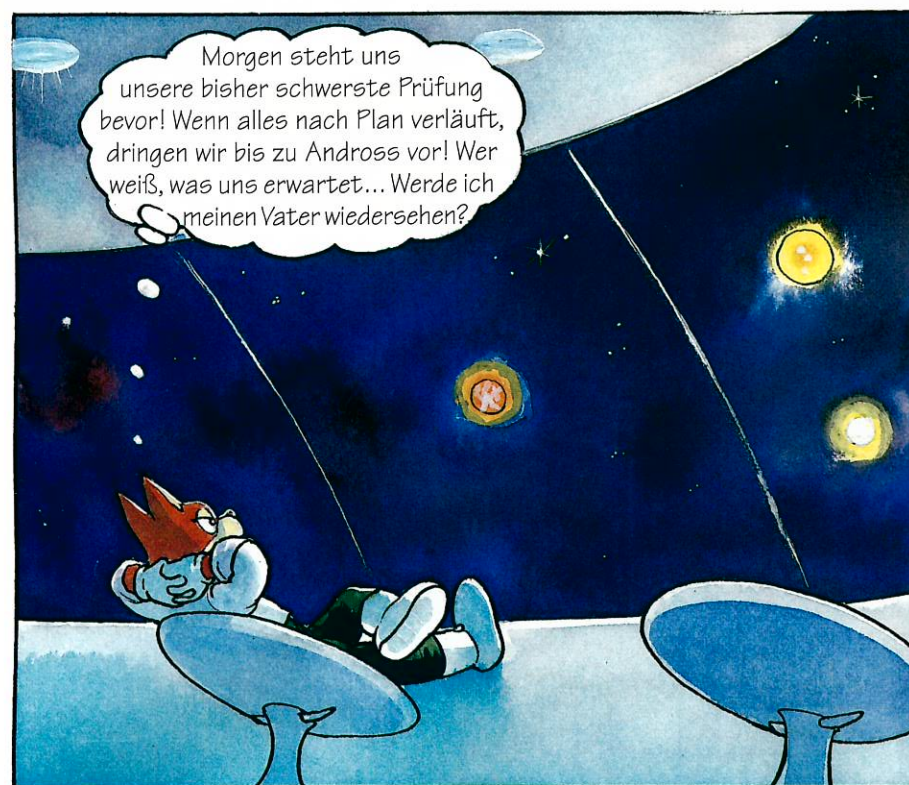
Fox, laß uns unsere Schlacht ein anderes Mal kämpfen! Das alles ist eine Sache zwischen Dir und mir!

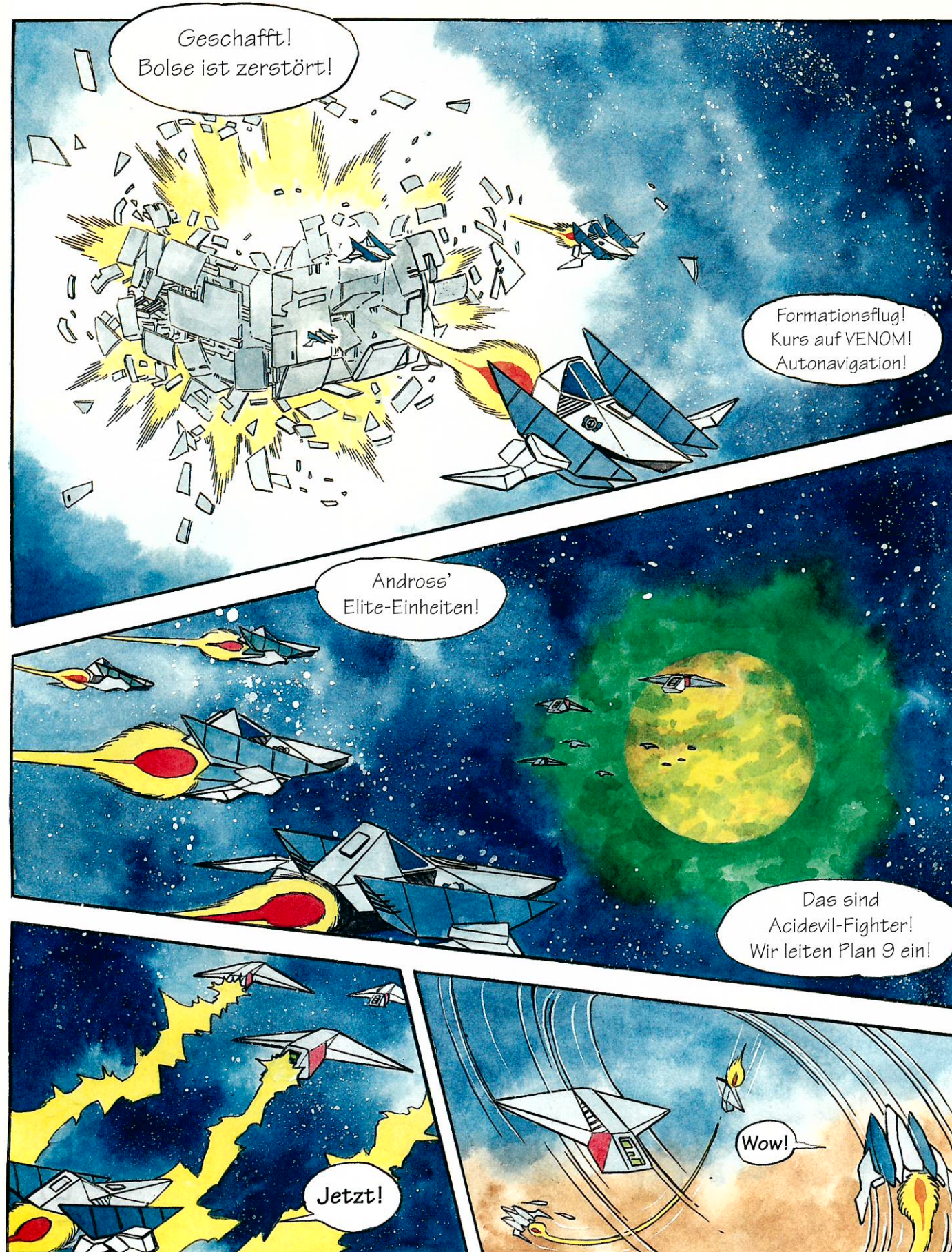
Ja, Wolf! Doch denk' nicht, daß Du so einfach davon kommst.

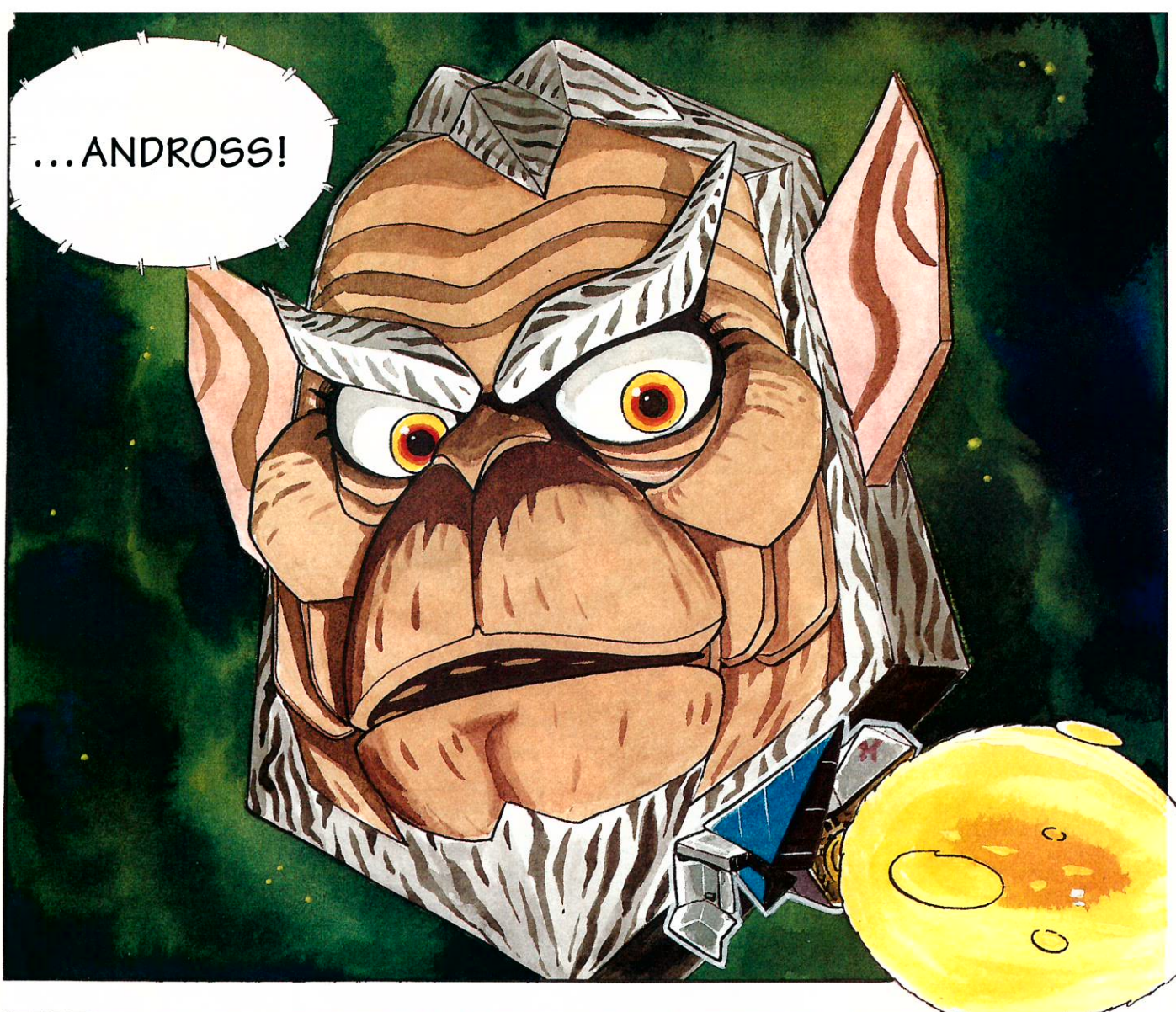


Das kostet Dich mindestens ein Abendessen, Falco! Schließlich habe ich nicht umsonst die halbe Galaxis durchquert!

Na gut, ihr Frauen habt scheinbar immer das letzte Wort!







...ANDROSS!



Starfox! Ich habe Dich bereits erwartet! Hier ist der, der Deinen Vater verraten hat!

PIGMA!



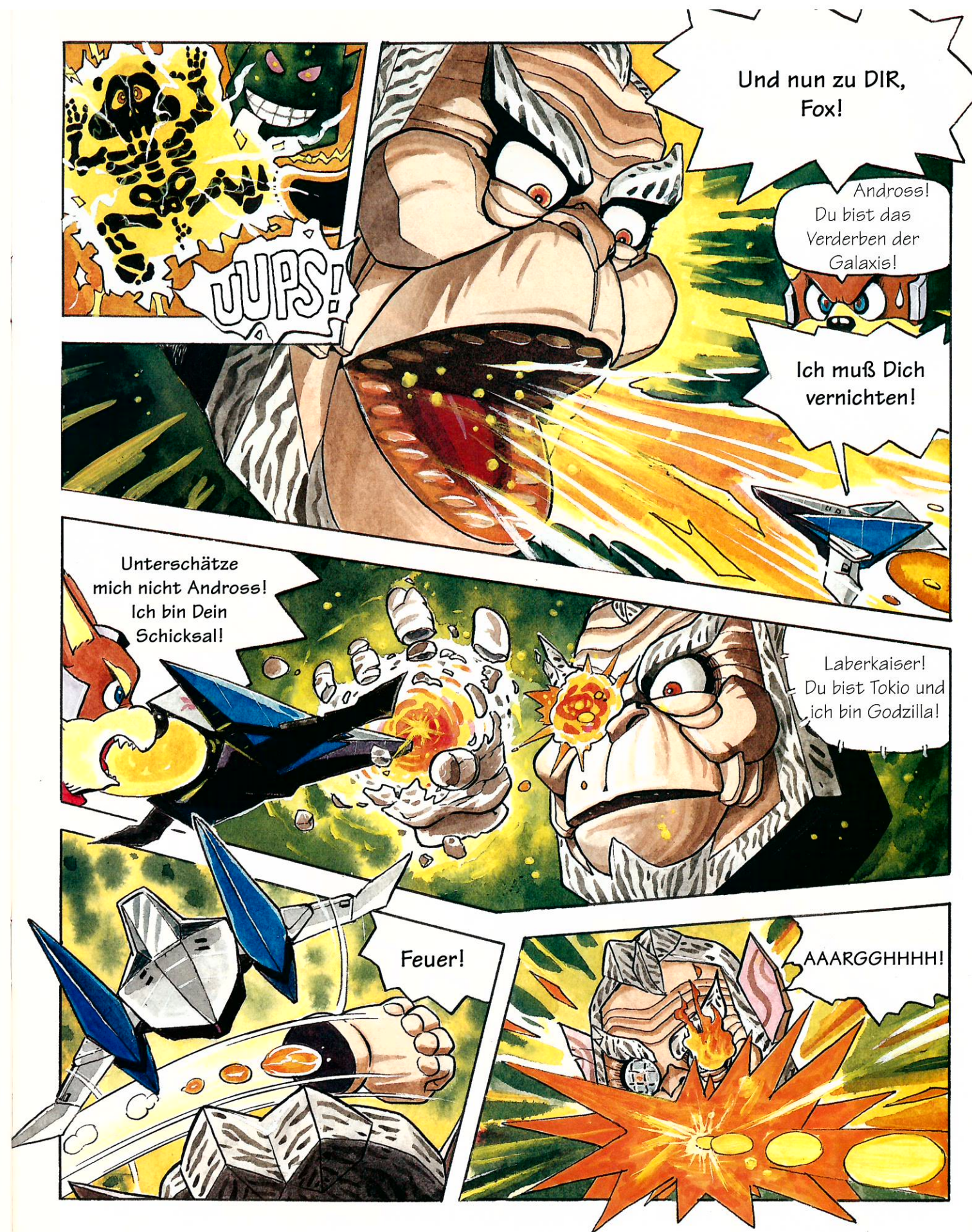
Nun hat er auch mein Vertrauen gebrochen! Einmal Verräter, immer Verräter!

Was hast Du vor?



Nun, ganz bestimmt werde ich Dir nicht die Freude überlassen, das arme Schwein zu bestrafen!

Gib ihm eine faire Chance, Andross!



Und nun zu DIR, Fox!

Andross!
Du bist das Verderben der Galaxis!

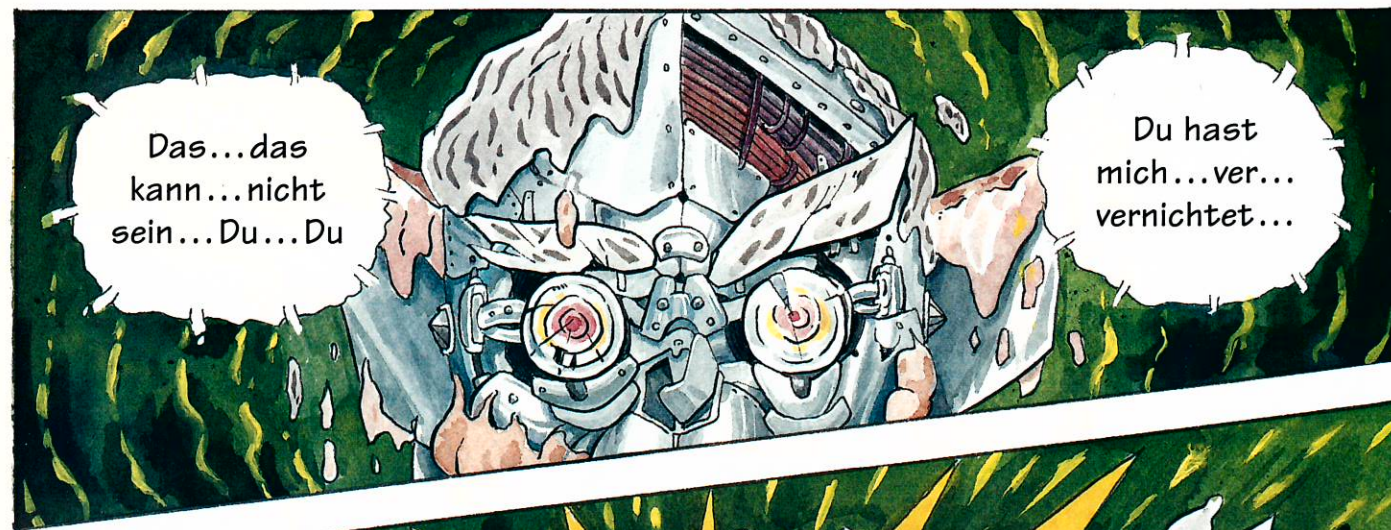
Ich muß Dich vernichten!

Unterschätze mich nicht Andross!
Ich bin Dein Schicksal!

Laberkaiser!
Du bist Tokio und ich bin Godzilla!

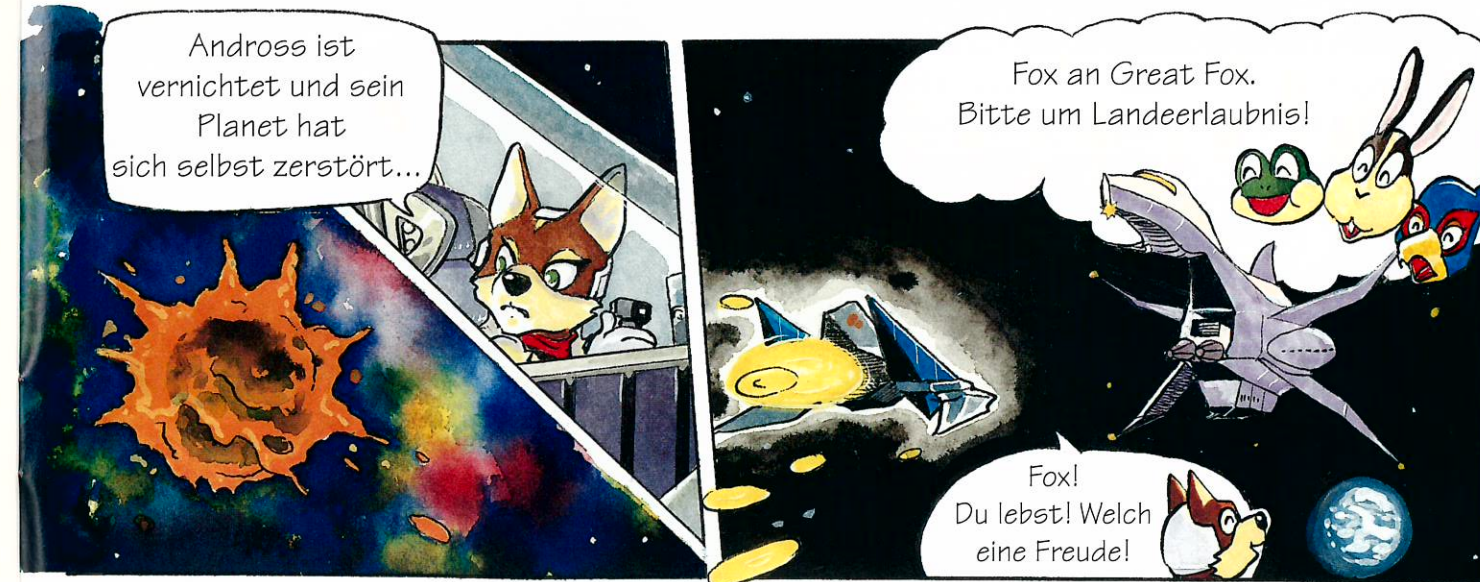
Feuer!

AAARGGHHHH!



Das... das
kann... nicht
sein... Du... Du

Du hast
mich... ver...
vernichtet...



Andross ist
vernichtet und sein
Planet hat
sich selbst zerstört...

Fox an Great Fox.
Bitte um Landeerlaubnis!

Fox!
Du lebst! Welch
eine Freude!

Nach langem Einsatz kehrt
das Starfox-Team wieder nach
Corneria zurück. Bereits einige
Tage später findet eine Ehrung
für die Helden statt.

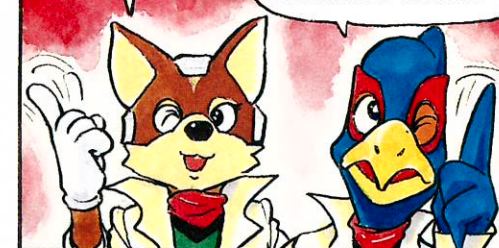
Ihr alle habt hervorragende Arbeit
geleistet. Deshalb würde ich mich
freuen, wenn Ihr mein Angebot annimmt
und von nun an im Verteidigungs-
ministerium von Corneria mit-
arbeitet!

Willkommen zu
Hause, Fox!



Sorry, aber ich glaube
für uns alle zu sprechen,
wenn ich sage, daß wir lieber
Piloten bei der Raumflotte
bleiben!

Genau!
Das ist auf-
regender...
...und hin und wieder
lernt man sogar eine
bezaubernde Welt-
raumkatze kennen!



Dann bis demnächst,
General! Sie wissen
ja, daß sie immer
auf uns zählen
können!



Adios-
Spacios,
Fox!

Systemcheck
positiv! Count-
down beginnt:
10...9...
8...7...

So beginnt für Fox und sein Team eine weitere Mission ins Ungewisse. Auch Du kannst teilhaben an diesem Abenteuer und das Starfox-Geschwader im Kampf gegen die finsternen Mächte der Galaxie unterstützen. Dein Arwing-Fighter steht bereit! Zögere nicht, hol Dir LYLAT WARS und heb ab in die unendlichen Weiten des Alls...



RECHNUNG
Betr.: Vernichtung von Andross
Materialkosten (inkl. Treibstoff, Reparaturen etc.): 500.000 KDE
Arbeitsstunden: 1.000.000 KDE
Gesamtsumme: 1.500.000 KDE

Nicht schon wieder!

CLUB Nintendo®



6x Nintendo® und POWER PRÄMIE

POWER ABO



Für DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft bekommt Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie“. Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten. Wenn Ihr Euren Comic nicht zerschneiden wollt, könnt Ihr die Bestellkarte auch bei der Nintendo Konsumentenberatung anfordern. Telefon 0130-58 06 (9.00 – 11.00 Uhr)

NA KLAR! Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo“ zusammen mit der „Power Prämie“ zum Preis von DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)
Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:
Name/Vorname: _____
Geburtsdatum: _____
Straße/Nr.: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon-Nummer: _____

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum: _____ Unterschrift: _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie“. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie“. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Bitte ausreichend frankieren!

Antwort

Club Nintendo
„Power Abo“
Nintendo Center
Postfach 15 01
D-63760 Großostheim