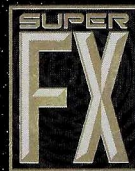




STARWING™



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO™

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 Starwing™ 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.

INHALTSVERZEICHNIS

Die Geschichte	3
Controller Funktionen	5
So wird gespielt	9
Etappen	19
Feindinformationen	24
Sternenkarte	28

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1993 Nintendo Co., Ltd.

STARWING™



DIE GESCHICHTE: DER URSPRUNG DES LYLATIANISCHEN KONFLIKTES

In der Nähe des Zentrums der Milchstraße befindet sich das Lylatianische Sonnensystem, bestehend aus einer Vielzahl reicher und wundervoller Planeten. Auf nicht weniger als drei dieser Welten entwickelten sich Zivilisationen, die nur so von fleißigen Einwohnern strrotzen. Die anderen Planeten des Sonnensystems lieferten unbegrenzte natürliche Vorkommen. Völker der gesamten Galaxie beneideten die komfortable Lebensweise der Lylatianer bis sich der dunkle Schatten des teuflischen Imperators Andross ausbreitete.

Imperator Andross, einst als Doktor Andross bekannt, war ein wissenschaftliches Genie und arbeitete in einem High-Tech Labor auf Comería, dem vierten Planeten des Lylatianischen Systems. Bereits in seinen jungen Jahren überstrahlte Andross Intelligenz die der anderen Kinder. Später entwickelte er einen revolutionären Antrieb für Sternenkreuzer, basierend auf Hyper-Raum-Energie. Selbstsüchtig und von seinem Ehrgeiz geblendet, führte er, im Herzen der größten Stadt Comerías, wiederholt gefährliche Experimente durch. Nach mehreren eindringlichen Warnungen durch den planetarischen Sicherheitsrat, wurde Doktor Andross letztendlich aufgrund der Gefährdung der Einwohner, von Comería verbannt.

Aus den Augen, aus dem Sinn. Schon bald hatten die Einwohner die düsteren Drohungen des Doktors verdrängt. Eines Tages aber, entdeckten Comerías Verteidigungskräfte ungewöhnliche Aktivitäten auf Venom, dem ersten Planeten des Lylatianischen Systems. Mysteriöse, unidentifizierbare Flugobjekte wurden auf Manöverübungen über dem Planeten gesichtet. Kurze Zeit später erklärte der auf Venom geflüchtete und selbst ernannte Imperator Andross, dem Planeten Comería den Krieg.

Venom war nicht wiederzuerkennen. Imperator Andross hatte den Planeten zu einer gigantischen Militärbasis umgebaut. Mit seinen Streitkräften, so hoffte der Imperator, würden ihm bald sämtliche Planeten des Lylatianischen Sonnensystems zu Füßen liegen. General Pepper, der kommandierende Offizier der Verteidigung Comerías entschloß sich, Arwing, den Prototypen eines neuartigen High-Tech Space Fighters, zur Verteidigung des Planeten einzusetzen. Aufgrund der Dringlichkeit der Situation, blieb ihm jedoch keine Zeit, Piloten für einen solchen Space Fighter auszubilden.

„Wir brauchen das Star Fox Team!“

Diesen Hilferuf entsandte General Pepper durch die gesamte Galaxie. Du bist Fox McCloud, Anführer einer Truppe von Abenteurern mit herausragenden Kampfeigenschaften: dem Star Fox Team. Deine Aufgabe ist eine noch nie dagewesene Herausforderung: Dringe in die Verteidigung von Venom ein und stell Dich Imperator Andross Streitkräften. Deine Fähigkeit den Arwing-Fighter zu fliegen wird ausschlaggebend sein, für die Rückkehr des Friedens in dem Lylatianischen Sonnensystem oder dem Fall des Planeten Comerías. Als Anführer des Teams, trägst Du aber auch die Verantwortung für die sichere Rückkehr aller Deiner Star Fox Mitglieder.



CONTROLLER FUNKTIONEN



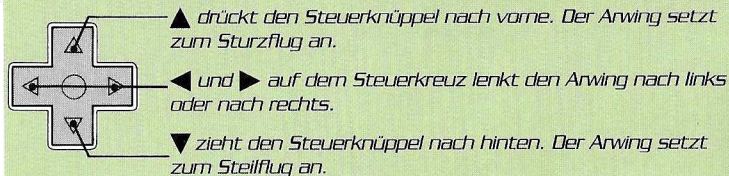
Start-Knopf:

Mit dem Start-Knopf kannst Du entweder das Spiel unterbrechen (Pause), oder eine Wahl auf einem Menü oder der Karte bestätigen. Wenn Du ein unterbrochenes Spiel weiterspielen möchtest, drücke erneut auf den Start-Knopf. In einigen Fällen kannst Du das Spiel nicht sofort stoppen. Drücke dann nicht laufend auf den A-Knopf.

Select-Knopf:

Mit dem Select-Knopf kannst Du während des Spiels Deinen Blickwinkel verändern oder den Cursor innerhalb eines Menüs oder der Karte bewegen. Für weitere Informationen über die Änderung Deiner Sicht, siehe Seite 18.

Steuerkreuz:



L-Knopf:

Dreht den Arwing auf die linke Seite.

R-Knopf:

Dreht den Arwing auf die rechte Seite.

X-Knopf:

Du erhältst eine momentane Beschleunigung durch die Schub-Raketen.

A-Knopf:

Feuert eine Nova-Bombe ab. (Drücke den A-Knopf um zu feuern und erneut, um die Bombe zum explodieren zu bringen. Die Bombe explodiert automatisch, wenn sie irgend etwas trifft oder eine bestimmte Distanz von Deinem Flieger entfernt ist. Je näher sich ein Gegner am Zentrum der Explosion befindet, desto größer sind seine Schäden.)

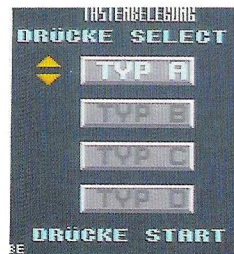
B-Knopf:

Deine Fluggeschwindigkeit wird für kurze Zeit durch „Retro“-Raketen („Retro-Rockets“) gebremst.

Y-Knopf:

Feuert Deine Blaster („Laser Blaster“)

Dir stehen vier verschiedene Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung. Du kannst also zwischen unterschiedlichen Knopfbelegungen auswählen. Die Spielanleitung bezieht sich auf Typ A. Alle weiteren Steuerungen sind auf dem Controllerauswahl-Bild im Spiel und auf Seite 7 dieser Spielanleitung beschrieben.



Arwing Steuerung

Alle Dir zur Verfügung stehenden Steuerungen werden wie folgt beschrieben. Suche Dir diejenige aus, die Dir am besten paßt.

Typ A

- Dreht den Flieger nach links
- Sturzflug
- Links und Rechts
- Steilflug
- Sichtwechsel
- Cursor bewegen
- Dreht den Flieger nach rechts
- Blaster
- Schub-Raketen
- Nova-Bombe
- „Retro“-Raketen
- Pause
- Spielstart

Typ B

- Dreht den Flieger nach links
- Sturzflug
- Links und Rechts
- Steilflug
- Sichtwechsel
- Cursor bewegen
- Dreht den Flieger nach rechts
- „Retro“-Raketen
- Schub-Raketen
- Nova-Bombe
- Blaster
- Pause
- Spielstart

Typ C

- Dreht den Flieger nach links
- Steilflug
- Links und Rechts
- Sturzflug
- Sichtwechsel
- Cursor bewegen
- Dreht den Flieger nach rechts
- Blaster
- Schub-Raketen
- Nova-Bombe
- „Retro“-Raketen
- Pause
- Spielstart

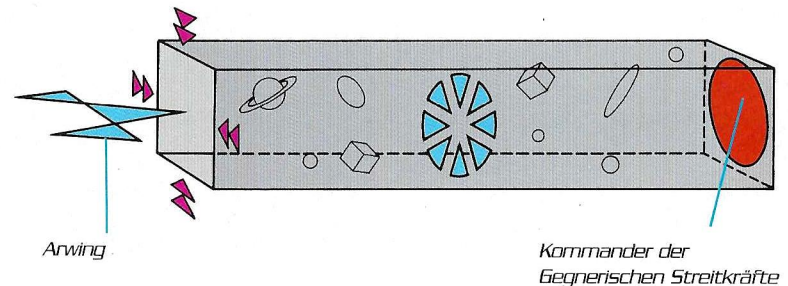
Typ D

- Dreht den Flieger nach links
- Steilflug
- Links und Rechts
- Sturzflug
- Sichtwechsel
- Cursor bewegen
- Dreht den Flieger nach rechts
- „Retro“-Raketen
- Schub-Raketen
- Nova-Bombe
- Blaster
- Pause
- Spielstart

• Du kannst mit Deinem Flieger durch enge Passagen steuern, indem Du ihn auf die Seite drehst. Drückst Du während der Ausführung Deiner Drehung das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, bewegst Du Dich schneller in die jeweilige Richtung. Wenn Du den R-Knopf oder den L-Knopf zweimal schnell hintereinander drückst, dreht sich der Arwing um seine eigene Achse. Mit diesem waghalsigen Manöver können einige Laserangriffe abgewehrt oder Gegner abgeschüttelt werden, die sich an Deine Fersen geheftet haben.



Das Ziel einer jeden Mission in der jeweiligen Etappe ist das Zerstören des feindlichen Kommandoschiffes, das Dich am Ende erwartet. Dein Arwing ist mit dem neuesten Autopilot ausgestattet. Er wird Dich auf Kurs halten bis Du den Endgegner vor Dir hast. Solltest Du von Deinem Kurs abkommen, erscheint ein roter Pfeil am Bildschirmrand. Den Hindernissen weichst Du am besten aus, wenn Du Deinen Kurs einhältst und Dich von den Grenzen des vorgegebenen Flugkorridors fernhältst.



SO WIRD GESPIELT

Lege die Spielkassette ein und schalte Dein Super Nintendo ein. Nachdem die Demonstrationssequenz abgelaufen ist erscheint das Titelbild. Sobald Du es siehst, drücke den Start-Knopf.

• Das Titelbild erscheint, wenn Du während der Demonstrationssequenz irgend einen Knopf drückst.



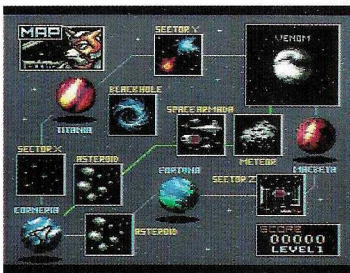
Auswahl des Controllertyps

Die folgenden vier verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten stehen Dir zur Verfügung: A, B, C oder D. Wähle einen Controllertyp mit dem Steuerkreuz an. Merke Dir, welcher Knopf mit welcher Funktion belegt ist und drücke den Start-Knopf. Nimm Dir ruhig Zeit die unterschiedlichen Controllertypen auf dem Testflug („Training“) auszuprobieren, um denjenigen ausfindig zu machen, der Dir am besten gefällt. Es bleibt Dir nach ein paar Trainingsflügen noch genügend Zeit, Andross herauszufordern.



Auswahl eines Kurses

Auf der Sternenkarte des Lylatianischen Sonnensystems erscheinen grüne Linien. Sie zeigen Dir unterschiedliche Flugrouten an. Du kannst Deinen Kurs mit Hilfe des Select-Knopfes oder mit rechts oder links auf dem Steuerkreuz festlegen. Drei verschiedene Flugrouten stehen zur Auswahl. Kurs Eins ist weniger schwierig als Kurs Zwei oder Kurs Drei. Deine Mission startet sobald Du den Start-Knopf drückst.



Haupt-Bildschirm

1) Anzahl der verbleibenden Schiffe 5) Energieschild des gegnerischen Anführers

6) Zielvorrichtung (nur im Cockpit sichtbar)

2) Energieschild



4) Nova-Bomben

5) Schub- und „Retro“-Raketen Anzeige

1) Verbleibende Flieger

Hier siehst Du die Anzahl Deiner verbleibenden Flieger. Das Spiel ist aus, wenn Dein letzter Space Fighter abgeschossen wird.

2) Energieschild-Anzeige

Der rote Balken in dieser Anzeige nimmt ab, wenn ein gegnerischer Angriff Dein Schiff trifft oder Du einem Hindernis nicht ausweichen kannst. Dein Flieger explodiert, sobald die Energieschildanzeige leer ist. Die Anzahl Deiner verbleibenden Flieger verringert sich.

3) Schub-Raketen-Anzeige

Dieser Energiebalken zeigt Dir an, wieviel Energie Deine Schub- oder „Retro“-Raketen verbrauchen. Deine Schübe oder „Retros“ können jedoch nur bei voller Energieanzeige aktiviert werden. Nach Gebrauch der Schübe oder „Retros“ füllt sich die Energieanzeige nach und nach wieder auf.

4) Verbleibende Nova-Bomben

Hier siehst Du die Anzahl der verbleibenden Nova-Bomben. Am Anfang Deiner Mission stehen Dir drei Nova-Bomben zur Verfügung.

5) Energieschild-Anzeige des gegnerischen Kommandanten

Triffst Du am Ende einer Etappe auf den Anführer der gegnerischen Streitkräfte, erscheint diese Anzeige. Auf ihr kannst Du erkennen, ob Du den Gegner getroffen hast.

6) Zielvorrichtung

Die Zielvorrichtung hilft Dir Deinen Blaster auf ein Ziel zu richten. Sie blendet sich in der Cockpit-Sicht automatisch ein.

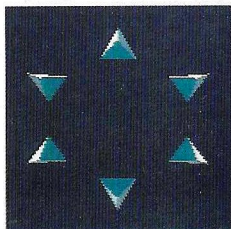
Gegenstände

Eine Vielzahl spezieller Gegenstände erscheinen auf Deinen Flügen. Sie werden Dir helfen, die schwierigen Missionen zu überstehen. Eine Auffrischung für Dein Schild erhältst Du, wenn Du durch einen Versorgungsring fliegst. Sogenannte Waffen-„Power Ups“ erscheinen als Gegenstände, die Du einsammeln mußt. Setze Deine „Retro“-Raketen um langsamer zu werden. So ist es wesentlich einfacher die Gegenstände zu erwischen. Einige „Power Ups“ erscheinen nur, wenn Du einen bestimmten Gegner eliminiert hast.

Versorgungsring

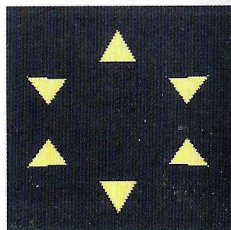
Wenn Du durch diesen Ring geflogen bist, wird er Dein neuer Ausgangspunkt falls Dein Arwing vor dem Ende der Etappe zerstört werden sollte. Außerdem wird Dein Energieschild zum größten Teil wieder aufgefüllt.

- Solltest Du den Versorgungsring verpassen und die Etappe nicht beenden, mußt Du wieder von vorne beginnen.



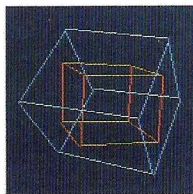
Kleine Energieversorgung

Dieser kleine Ring erscheint, wenn Du bestimmte Gegner oder Raketen getroffen hast. Fliegst Du durch sie hindurch, füllen sie Dein Energieschild etwas auf.

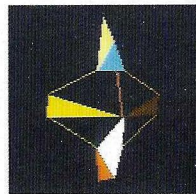


„Power“-Schild

Das „Power“-Schild macht Deinen Starfighter für die nächsten Angriffe der Gegner unverwundbar. Du erhältst dieses zusätzliche Schutzschild indem Du den rechts abgebildeten Gegenstand aufsammelst oder den dort abgebildeten Gegner besiegst.



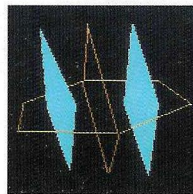
Gegenstand



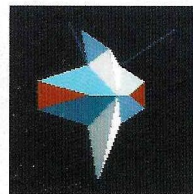
Gegner

Twin Blaster oder Wing Gyro

Die Auswirkungen dieses Gegenstandes auf Deinen Arwing hängen von dem Zustand Deines Starfighters ab. Erhaltst Du diesen Gegenstand und sind beide Deiner Flügel intakt, kannst Du von nun an zwei Blaster-Strahlen gleichzeitig abfeuern (Twin Blaster Typ A). Ist dagegen einer Deiner Flügel beschädigt, dann erscheint das „Wing Gyro“ (Flügel-Gyroskop) und repariert den Schaden. (Hinweis: Wenn ein Flügel beschädigt ist, repariert das Wing Gyro Dir zwar Deinen Flügel, aber Du erhältst in diesem Fall keinen Twin Blaster!) Wenn Du einen zweiten Twin Blaster/Wing Gyro einsammelst und Du bist bereits im Besitz von zwei Blaster-Strahlen, erhöht sich die Feuerkraft Deiner Blaster (Twin Blaster Typ B).



Gegenstand



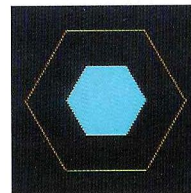
Gegner



Wing Gyro

Nova-Bombe

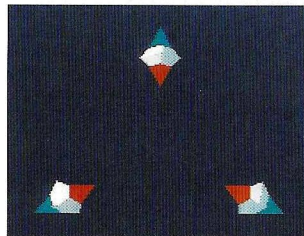
Für jeden dieser eingesammelten Gegenstände wird Dein Space Fighter mit einer zusätzlichen Nova-Bombe ausgerüstet. Der Arwing kann maximal fünf dieser Bomben tragen. Du brauchst also keine zusätzliche Bombe mehr einzusammeln, wenn Dein Flieger bereits das Maximum an Bomben trägt.



Gegenstand

Extra Flieger

Mit diesem Gegenstand erhältst Du einen zusätzlichen Arwing. Wenn Du auf die drei im rechten Bild abgebildeten Gegenstände schießt, erscheint in deren Mitte ein kleiner Arwing. Flieg durch ihn hindurch und Du bekommst einen zusätzlichen Space Fighter.



Die drei Gegenstände

Blaster

Die Spitze Deines Arwings ist mit diesem Blaster ausgestattet. Sie feuert einen gewaltigen Laserstrahl ab.



Twin Blaster

Wenn Du den Twin Blaster einsammelst, kannst Du zwei Laser-Blaster gleichzeitig abfeuern, einen von jedem Flügel. Sollten einer oder beide Deiner Flügel beschädigt sein, schaltet der Arwing automatisch zu Einzelfeuer (aus der Spitze des Arwings) zurück.



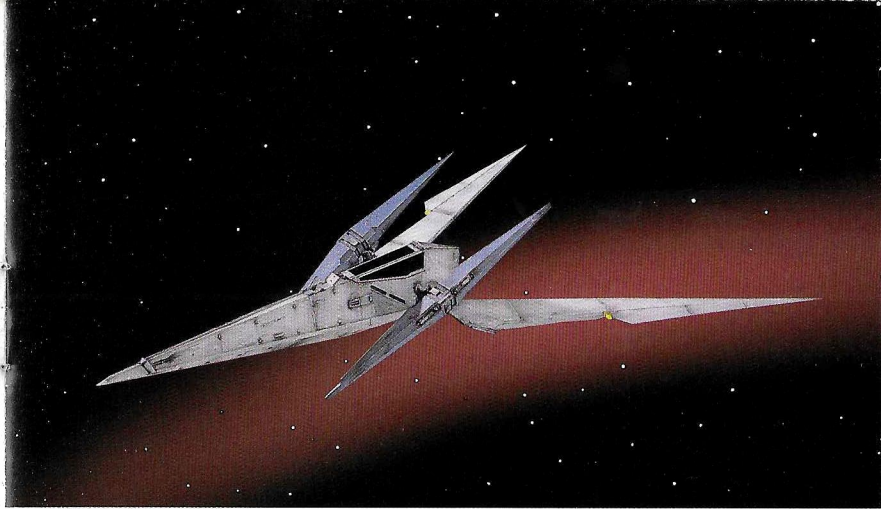
Nova-Bombe

Sämtliche Gegner, die sich in Reichweite der Explosion aufhalten, werden beschädigt. Die Explosion ist stark genug, um viele Deiner Gegner zu desintegrieren. Einige sind jedoch zu stark und werden durch diese Waffe nur beschädigt. Bis zu fünf Nova-Bomben kann der Arwing tragen. Du erhältst sie, indem Du die Nova-Bomben-Gegenstände einsammelst.



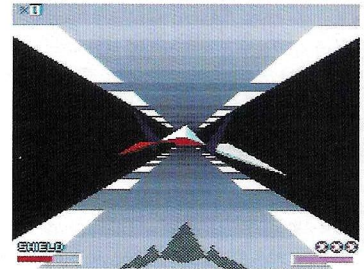
„Power“-Schild

Dieses zusätzliche Schutzschild tritt in Kraft, sobald Du den entsprechenden Gegenstand einsammelst. Sobald das „Power“-Schild aktiviert ist, wird Dein Arwing durchsichtig (nur die Konturen sind sichtbar) und nimmt durch die gegnerischen Angriffe keinen Schaden. Nachdem Dein Arwing einige Male getroffen worden ist oder Du mit einer bestimmten Anzahl von Hindernissen zusammengestoßen bist, verschwindet das „Power“-Schild. Dein eigenes Energieschild ist wieder aktiv und Du bist wieder verwundbar.



Schaden

Wieviel Schaden Dein Space Fighter genommen hat, kannst Du aus der Energieschild-Anzeige ablesen. Die Höhe des Schadens hängt davon ab, welches Teil des Arwings getroffen wurde (oder welches Teil durch einen Zusammenstoß mit einem Hindernis beschädigt wurde). Wird zum Beispiel einer der Flügel beschädigt, wird nur halb soviel Energie auf der Energieschild-Anzeige abgezogen, als wenn der Rumpf getroffen worden wäre. Geht der Schaden über die Toleranzgrenze Deines Flügels, wird der Flügel zerstört. Achte deshalb immer auf die Energieschild-Anzeige.



Auftanken von Energie

Die Energieschild-Anzeige füllt sich vollständig auf, wenn Du eine der Etappen beendet hast. Einige Gegenstände erneuern den Energievorrat ebenfalls ein bißchen. Ist Dein Flügel nur leicht beschädigt, wird er automatisch bei der Reparatur des Rumpfes (Auffüllen der Energie-Anzeige) mit ausgebessert. Ist der Flügel abgebrochen, bleibt er in diesem Zustand, auch wenn die Energieschild-Anzeige durch das Einsammeln von Gegenständen erneuert wird. Die einzige Möglichkeit einen abgebrochenen Flügel zu reparieren ist ein „Wing Gyro“ einzusammeln.

Punkte

Die Höhe Deiner Gesamtpunkte hängt davon ab, wieviele Gegner Du in einer Etappe zerstört hast. Am Ende einer durchgespielten Etappe erscheinen Deine aktuellen Gesamtpunkte. Du kannst Deine Punkte aber auch über die Sternenkarte abrufen. Am Ende Deiner Mission erhältst Du eine Zusammenfassung Deiner Ergebnisse. Gib nicht auf, wenn ein Gegner an Dir vorbeikommt und Du ihn nicht getroffen hast! Irgendjemand aus Deinem Team wird ihn schon erwischen.

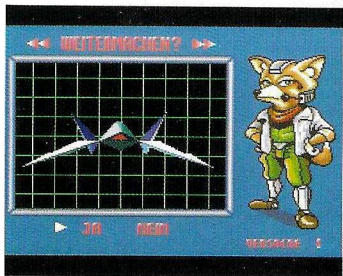
- Achte gut darauf, daß Deine anderen Teammitglieder überleben. Hilf Ihnen wenn es einmal brenzlig wird, denn schließlich kümmern sie sich um die Gegner die Du verfehlt hast. Für jeden von Deinen Freunden abgeschossenen Gegner bekommst Du Punkte.



„Credits“ und „Weitermachen“

Hast Du während des Spiels einen „Credit“ (Auszeichnung) erhalten und das Spiel ist zu Ende, kannst Du weitermachen. Jedesmal wenn Du 10.000, 30.000 und 50.000 Punkte erreichst, erhältst Du einen „Credit“ damit Du das Spiel fortsetzen kannst. Wenn Du einen „Credit“ hast und das Spiel ist aus, erscheint Fox McCloud und fragt Dich, ob Du weitermachen willst oder nicht. Um das Spiel fortzusetzen mußt Du einfach den Zeiger auf „Ja“ setzen und dann den Start-Knopf drücken. Das Spiel beginnt am Anfang der zuletzt gespielten Etappe. Es ist wichtig während des Spiels laufend Auszeichnungen zu sammeln, indem Du Dir möglichst viele Punkte erkämpfst, da Du am Anfang Deiner Mission ohne „Credit“ beginnst.

- Entscheidest Du Dich für „Nein“, werden alle Auszeichnungen gelöscht und das Titel-Bild erscheint.



Deine Mitflieger

Denke immer an die anderen Mitglieder Deiner Staffel. Sie fliegen meistens hinter Dir außer Sicht. Wenn einer Deiner Freunde in Schwierigkeiten steckt, muß Fox McCloud (und das bist Du!) ihm aus der Klemme helfen. Solltest Du Deinen Freund im Stich lassen, kann es passieren, daß er vom gegnerischen Feuer getroffen oder sogar abgeschossen wird! Als Anführer des Star Fox Teams trägt Du die Verantwortung für diese Truppe von Abenteurern. Achte darauf, daß alle die Mission überleben.

Fox McCloud

Fox ist der junge Anführer des Star Fox Teams. Er ist ein aggressiver Starfighter-Pilot und immer in vorderster Front bei den Angriffen seines Teams. Um sein Team aus brenzligen Situationen herauszubringen, muß er sich oft auf seinen herausragenden Instinkt verlassen. Deine Fähigkeiten den Arwing zu fliegen werden bestimmen, ob der Name Fox McCloud als Retter des Sonnensystems oder als rothaariger Schurke in die Geschichte des Universums eingeht.



Falco Lombardi

Als Mitglied einer Vogelrasse fühlt sich Falco Lombardi zwischen den Wolken und im Weltraum wie zu Hause. Einmal in der Luft, übertreffen sein Flugfähigkeiten sogar die von Fox McCloud. Durch seinen temperamentvollen Charakter kommt es mit Fox McCloud oft zu kleinen Streitigkeiten. Geht es im Kampf hart auf hart, sind die beiden jedoch unzertrennlich.

Peppy Hare

Peppy ist der ruhende Pol des Star Fox Teams. Mit seinem freundlichen Charakter und seinem immensen Wissen ist Peppy die perfekte Ergänzung zu dem Rest der chaotischen Zusammensetzung des Star Fox Teams. Sein hervorragendes Fliegerkönnen ist ein weiteres Plus und macht ihn wie alle anderen unentbehrlich.

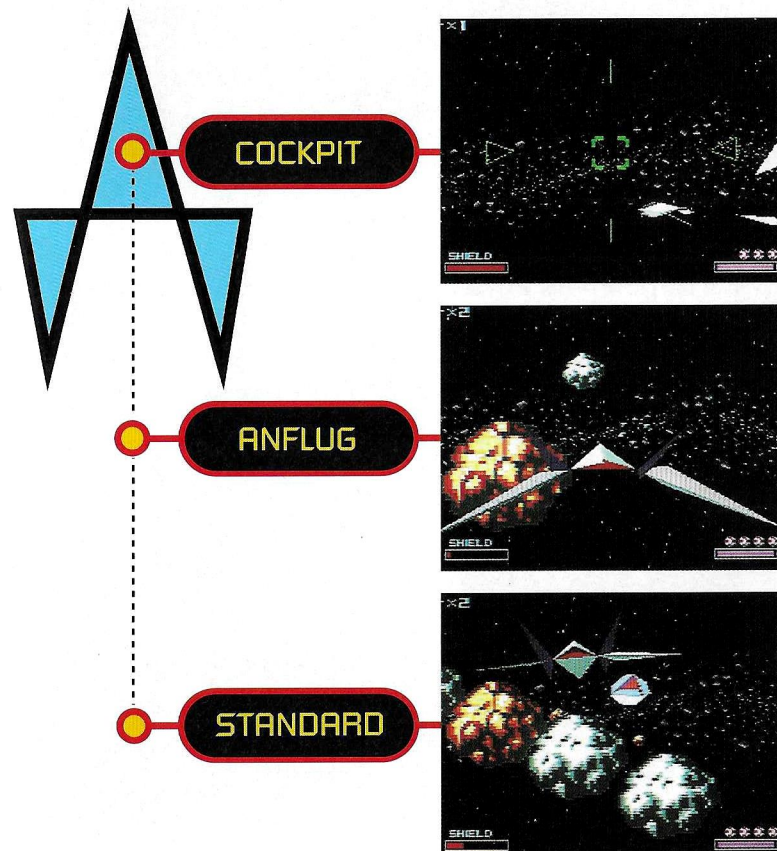


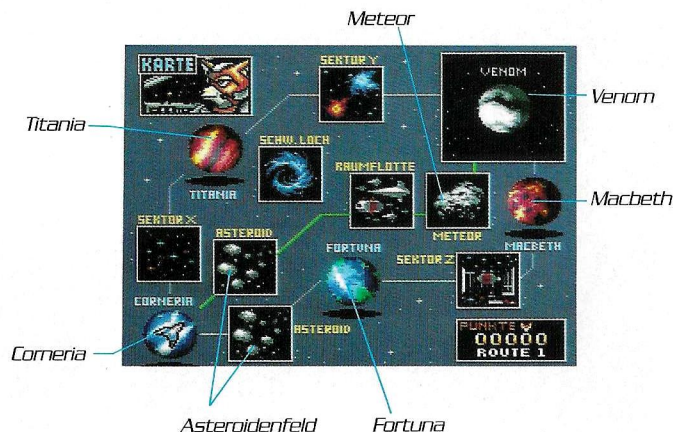
Slippy Toad

Auch wenn Slippy häufig etwas schüchtern und schläfrig erscheint, so ist er doch ein unverwundlicher Optimist. Er gerät grundsätzlich als erster in die Patsche und auch in den gefährlichsten Situationen können sich die Star Fox Mitglieder ab und zu ein Lächeln nicht verkneifen.

Wechsel Deiner Sicht

Du kannst während der Action zwischen drei Perspektiven hin und her schalten. Die Anflug-Perspektive zeigt Deinen Arwing von außen und von der Rückseite. Die Standard-Perspektive ist ähnlich, setzt Deinen Blickwinkel aber etwas weiter nach hinten. Der dritte Blickwinkel, der Dir zur Auswahl steht, ist nur im Weltraum verfügbar. Du siehst direkt aus dem Cockpit heraus. Die grüne Zielvorrichtung ist sich jetzt automatisch einblendet, erscheint nur in der Cockpit-Perspektive. Die Markierungen unten und auf der Seite des Bildschirms helfen Dir in der Cockpit-Perspektive Deinen Arwing auf Kurs zu halten.





Planet IV: Corneria

Corneria, der vierte Planet im Lylianischen Sonnensystem ist der „Brotkorb“ des Systems. Es ist eine fruchtbare Agrarwelt mit unterschiedlichen Klimazonen und Bodenbeschaffenheiten. Der größte Teil der Einwohner des Planeten lebt im Schutz gigantischer Bergketten, wo sich auch die fruchtbarste Erde befindet. Corneria ist ein friedlicher Planet und besitzt nur eine sehr kleine Verteidigung. Die meisten Schiffe der Weltraumflotte werden für Forschungszwecke oder zu Transporten eingesetzt. Als die feindliche Invasionsflotte von Andross den Planeten bedrohte, war es General Peppers Aufgabe irgend eine Form der planetarischen Verteidigung auf die Beine zu stellen. Er heuerte daraufhin das Star Fox Team an, um die neuen Arwing-Prototypen zu fliegen.



Asteroidenfeld

Corneria ist von zwei riesigen Asteroidenfeldern umgeben. Sie bestehen aus tausenden kleiner Planetoiden und bilden eine natürliche Barriere, die den Planeten gegen Invasionen schützt. Eine Navigation durch diese Gesteinsbrocken ist ein halsbrecherisches Flugmanöver. Allerdings hat Andross einen neuen Sternenkreuzer-Typ entwickelt: den „Rock Crusher“. Er ist in der Lage die Planetoiden zu kosmischen Staub zu reduzieren. Nur Du stehst zwischen den „Rock Crusher“ und dem Fall Cornerias. Zerstore den Sternenkreuzer, bevor er den Weg für den Hauptteil der feindlichen Invasionsflotte ebnet.



Meteor

Dieser gigantische Planetoid ist eigentlich ein künstlicher Asteroid. Er sollte ursprünglich als Freizeitpark namens „Meteor Land“ zur Vergnügung der Cornerianer dienen. Imperator Andross gestaltete ihn jedoch vollständig um und verwandelte ihn in eine vorgelagerte Militärbasis. Als vollgeladenes Militärdepot folgt der Meteor der feindlichen Invasionsflotte in Richtung Corneria.



Planet II: Titania

Auf Titania hat sich nie eine Lebensform entwickelt. Ein ewiger Nebel umhüllt die Planetenoberfläche. Allerdings birgt der Planet riesige natürliche Vorkommen und wird deshalb auch als die „Schatzkammer“ des Sonnensystems bezeichnet. Titania wurde im Gegensatz zu vielen anderen Planeten von der Invasionsflotte weitgehend verschont. Dennoch ist Titania von einer großen Garnison aus Andross Truppen besetzt. Die Mineralien und Bodenschätze des Planeten sind für die zukünftigen Eroberungspläne des Imperators von unschätzbarem Wert.



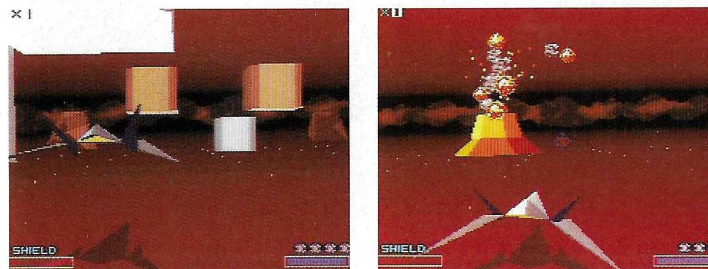
Planet V: Fortuna

Fortuna ist auch als der Dinosaurierplanet bekannt. Er wimmelt nur so von wilden und gefährlichen Kreaturen. Imperator Andross hat sie gefüttert und es auf diese Weise geschafft, die Kontrolle über die Dinosaurier zu bekommen. Er hat vor sie in lebende Waffen zu verwandeln. Der riesige Drache Monarch Dodora verkörpert die Seele des Planeten. Seinen Kräfte sind unermesslich und mit keiner bekannten Waffe vergleichbar. Allein sein Name verbreitet Angst und Schrecken im gesamten Lytjanischen Sonnensystem.



Planet III: Macbeth

Die Geschichte des Planeten besteht aus einer langen Reihe von geologischen Katastrophen, die im Laufe der Zeit seine Gestalt geprägt haben. In einem einmaligen geologischen Ereignis schrumpfte der Kern des Planeten, während seine Kruste unverändert blieb. Nun durchziehen gigantische Höhlen das Planeteninnere. Andross hat dies zu seinem Vorteil genutzt und lagert in Macbeth Unmengen an Waffen, Munition und Ersatzfliegern. Durch die riesige Menge an militärischem Material, das dort gelagert wird, ist der Planet eine gigantische Bombe, die nur darauf wartet zu explodieren.



Planet I: Venom

Nach der Verbannung von Andross durch General Pepper wurde der Planet Venom die Basis des Imperators. Venom, einst bekannt als der „immergrüne Planet“ war neben Comeria eine der schönsten Welten des Universums. Andross hat ihn jedoch nach seinen Vorstellungen in eine düstere und verschmutzte Welt, voll mit militärischen Maschinen, umgestaltet. Die ursprüngliche Zivilisation des Planeten war noch nicht weit entwickelt. Seine Bewohner wurden verklagt und in die neugeschaffene militariserte Welt mit einbezogen. Obwohl sie Andross dienen, so hoffen sie doch insgeheim, daß die Streitkräfte von Comeria den Sieg erringen und das Lytjanische Sonnensystem befreien.





FEINDINFORMATIONEN

Feindliches Arsenal

Waffe

Power Level

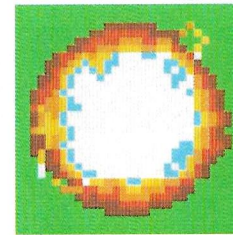
Rakete Hoch
 Plasma Ball Hoch
 Oval Beam Hoch

Ring Laser Mittel

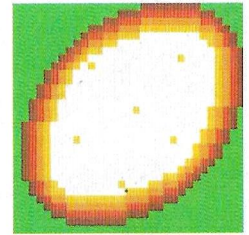
Normaler Laser Niedrig



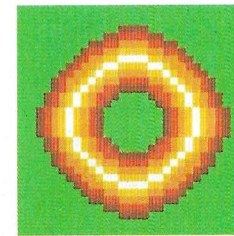
Rakete



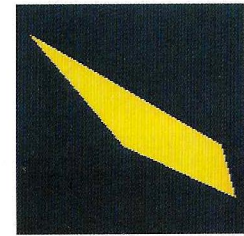
Plasma Ball



Oval Beam



Ring Laser



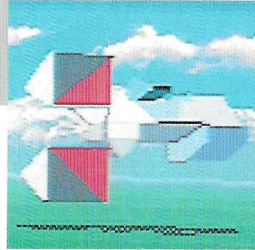
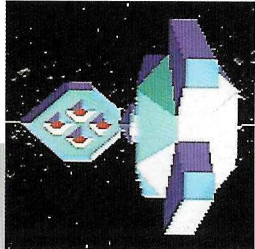
Normaler Laser

Kommandanten der gegnerischen Streitkräfte

Das sind die Kommandanten der feindlichen Streitkräfte, die am Ende der jeweiligen Etappe auftauchen.

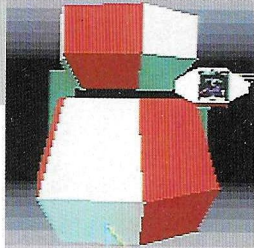
Vorausgeschicktes
Aufklärungs-Mutterschiff

Attack Carrier



Asteroiden-Zerstörer

Rock Crusher



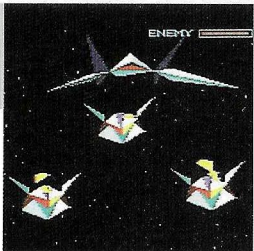
Planeten-Bomber

Atomic Core



Titan-Tarantel

Dancing Insector

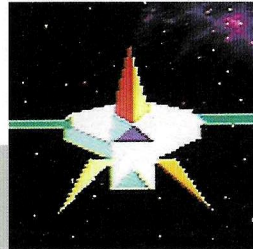


Spezieller Umlaufbahn-Roboter

Phantron

Master Computer

Professor Hangar



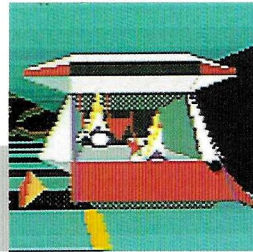
Wasserstoffausbeuter

Plasma Hydra



Super Schwerkraftantrieb

Metal Smasher



Zentrale Überwachungseinheit

Galactic Riders



Landbeherrschendes Bodenfahrzeug

Destructor



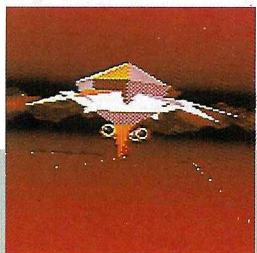
Weltraumstation
Blade Barrier



Primitiver Dinosaurier
Monarch Dodora

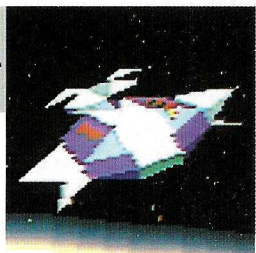


Invasionstruppen-Transporter
Atomic Base II

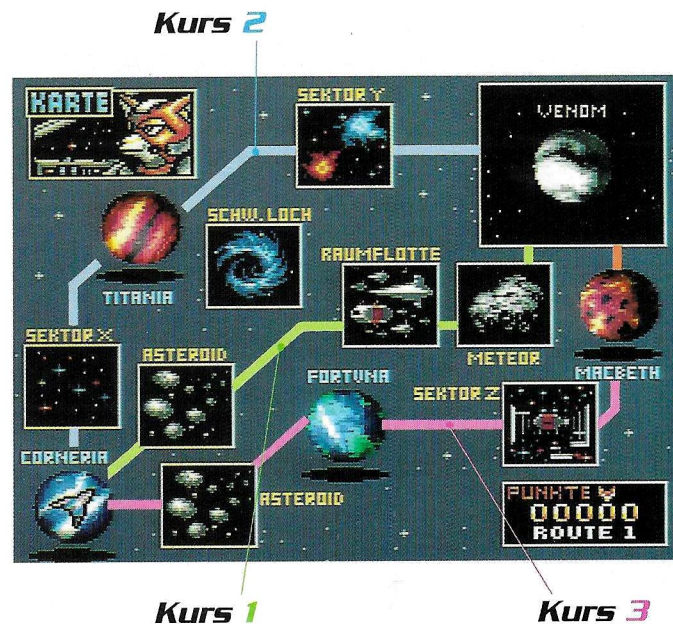


Revolution auf dem Gebiet der
Lichtgeschwindigkeit
Spimming Core

Superkreuzer des Kommandanten
Great Commander



STERNENKARTE



Es gibt drei unterschiedliche Flugrouten um den Planeten Venom zu erreichen. Flugroute Drei ist die schwierigste. Die unterschiedlichen Flugrouten sind auf der Sternen-Karte in der folgenden Reihenfolge abgebildet: Kurs 2, Kurs 1 und Kurs 3. Obwohl der Arwing mit dem neuesten Autopiloten-System ausgerüstet ist, kann es passieren, daß Du von dem Kurs abkommst und in unerforschte Tiefen des Weltalls wie das Schwarze Loch vorstößt. Um Deinen Kurs auf der Sternen-Karte zu bestimmen, drücke den Select-Knopf oder rechts oder links auf dem Steuerkreuz.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie 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 den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 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
 Babenhäuser Straße 50
 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 und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (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.
 Ziegeleistraße 31
 A-5027 Salzburg
 Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
 Auf dem Wolf 30
 CH-4052 Basel
 Tel.: CH-061-3118818

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!