

Neue Abenteuer zum Fernseh-Erfolg

BASTEI

Nr. 2 · DM 1,70



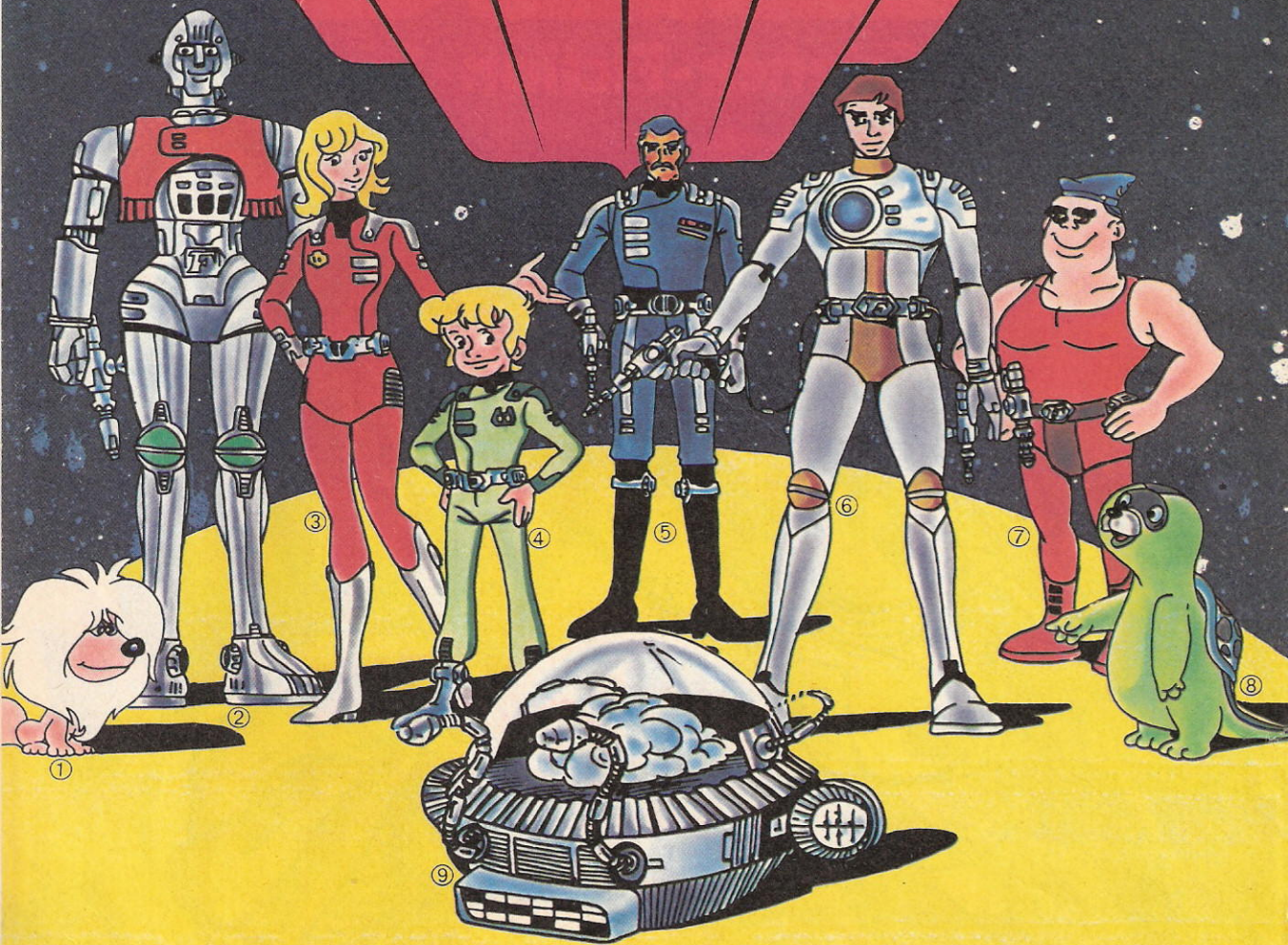
Captain Future



Invasion der Feuermenschen

Österreich S 13/Belgien F 32/Frankreich F 4,50/Italien L 900/Luxemburg F 30/Niederlande f 2,-/Spanien P 80/Schweiz Fr 1.80

Captain Future und seine Freunde



① Yiek

Grags „Haustier“, ein Mondwesen, das keinen Sauerstoff benötigt und sich von Metallen und Erzen ernährt.

② Grag

Ein Mitglied der Future-Mannschaft. Er ist ein über 2 Meter großer Stahlroboter, den Captain Futures Vater konstruiert hat. Er besitzt herkulische Kräfte.

③ Joan Landor

Sie ist eine junge und hübsche Geheim-agentin der Planeten-Polizei.

④ Ken Scott

Ein Junge, der die Wissenschaft liebt und Captain Future bewundert.

⑤ Ezlla Garnie

Captain Futures bester Freund. Er ist der ruhige und kluge Kommandant der Planeten-Patrouille.

⑥ Captain Future

Seine Eltern kamen ums Leben, als er noch klein war. Er wurde von Simon, Grag und Otto aufgezogen. Als er größer wurde, nannte er sich Captain Future und

begann seine mutigen Kämpfe gegen die bösen Elemente, um Frieden und Gerechtigkeit im Weltraum zu bewahren.

⑦ Otto

Ein Mitglied der Future-Mannschaft. Er ist ein Andoide, ein Kunstmensch aus Plastik, den Captain Futures Vater gebaut hat. Er kann aus eigener Kraft seine Gestalt beliebig verändern.

⑧ Oak

Ottos Haustier. Oak kann die Struktur seiner Körperzellen verändern, und seine hochentwickelte Fähigkeit, Tarifarben anzunehmen, ermöglicht es ihm, sich beliebig zu verwandeln.

⑨ Simon Wright

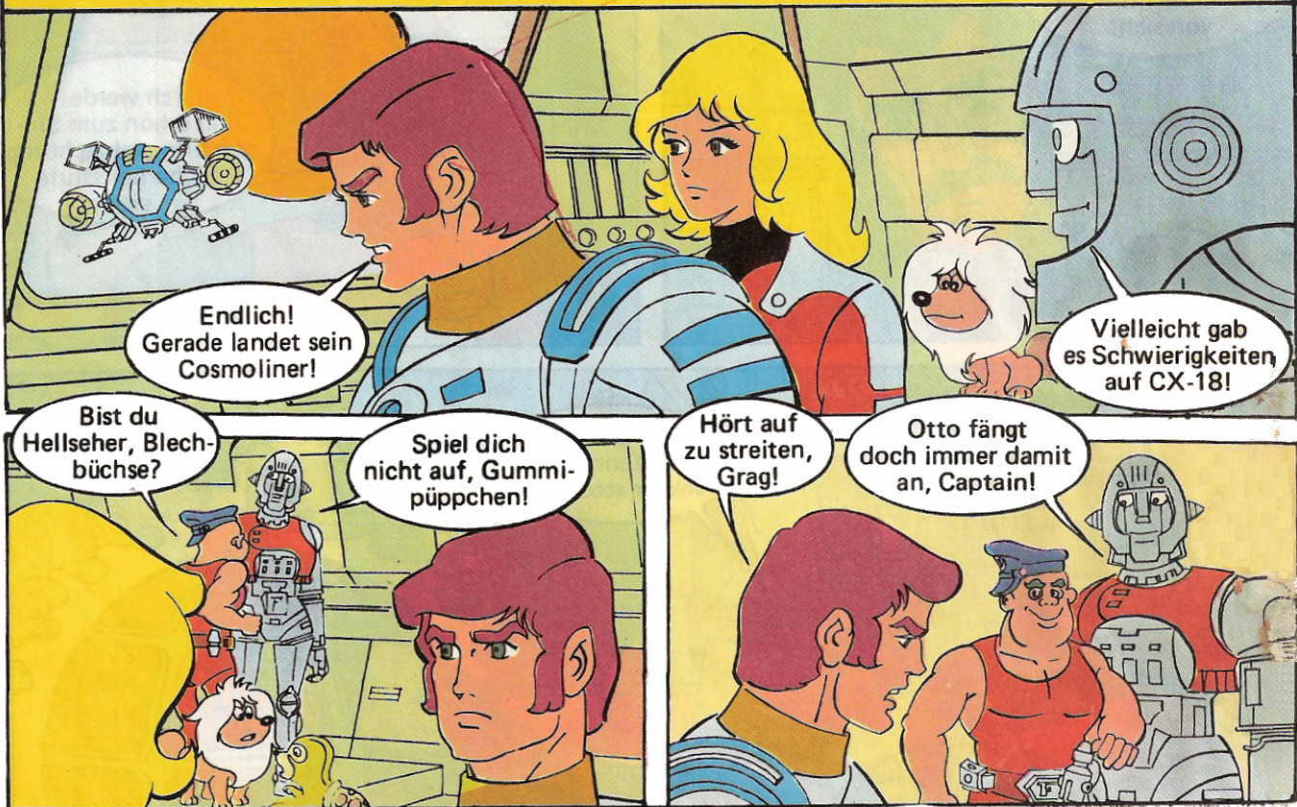
Er ist ein Mitglied der Future-Mannschaft und Captain Futures Stabschef. Er war früher ein bekannter Wissenschaftler, und kurz vor seinem Tod legte Captain Futures Vater sein Gehirn in einen Spezialbehälter. Er ist jetzt ein lebendes Gehirn.

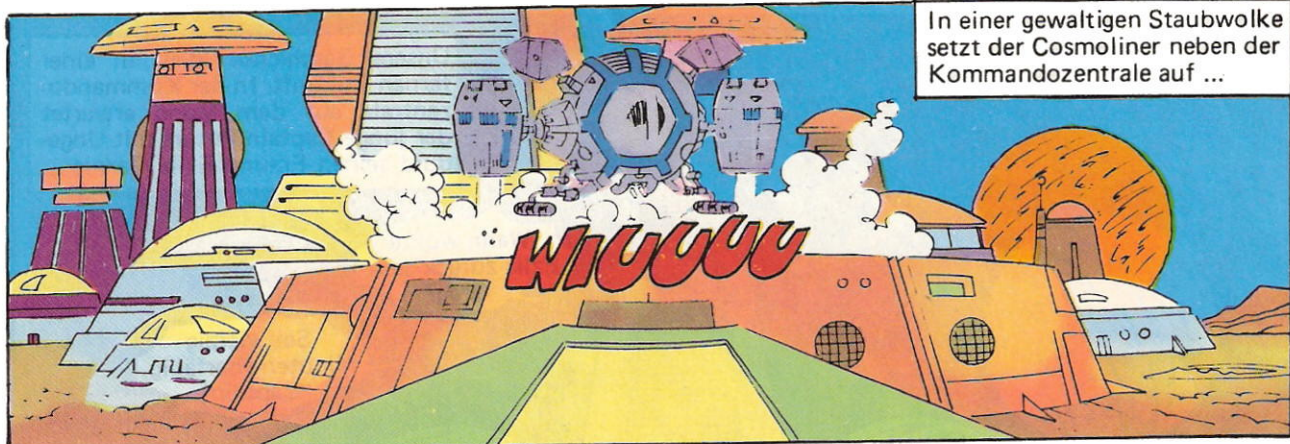
Unsere Geschichte spielt in einer fernen Zukunft. In der Kommando-zentrale auf dem Mond erwartet der junge Captain Future mit Unge-duld seinen Freund Ezlla Garnie ...

Wann wollte Ezlla zurück sein, Grag?

Seit vierzig Minuten überfällig, Captain!

Invasion der Feuermenschen





Fauchend schließt sich das Schott der Druckschleuse hinter Ezlla Garnie. Neben ihm schwebt eine seltsam blinkende Kugel ...



Bin neugierig, was Captain Future zu meinem Fang sagen wird!

Was ist das für ein Gebilde?



Ein Satellit, den ich 200 000 Meilen vor CX-18 aufgebracht habe, Joan!

Ich konnte seine Signale nicht entschlüsseln! Und jetzt gibt er nichts mehr von sich!

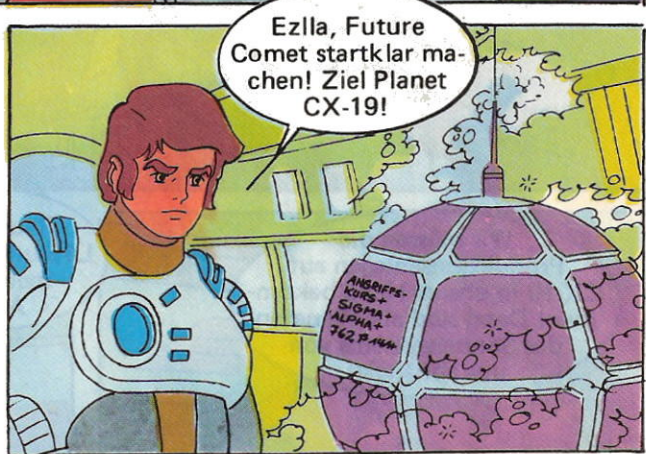
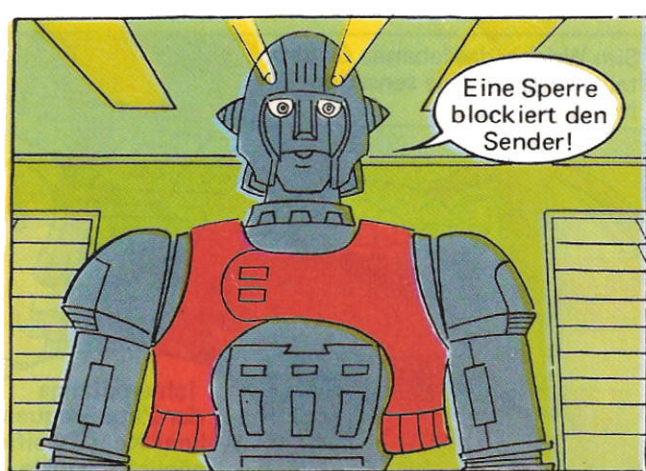
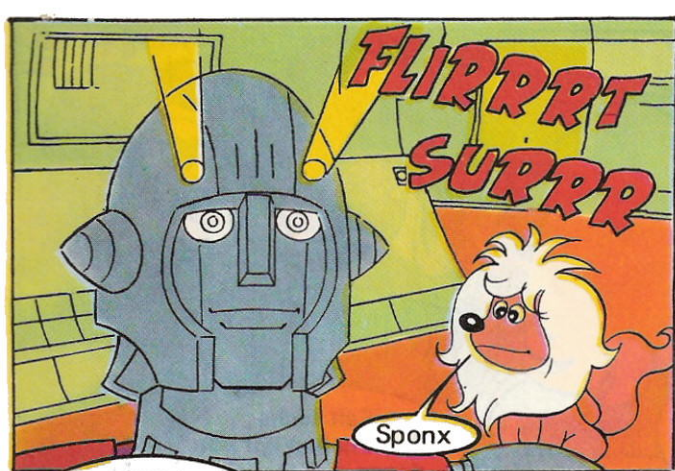


Ich werde ihn schon zum Singen bringen! Achtung, Sicherheitsstufe vier!

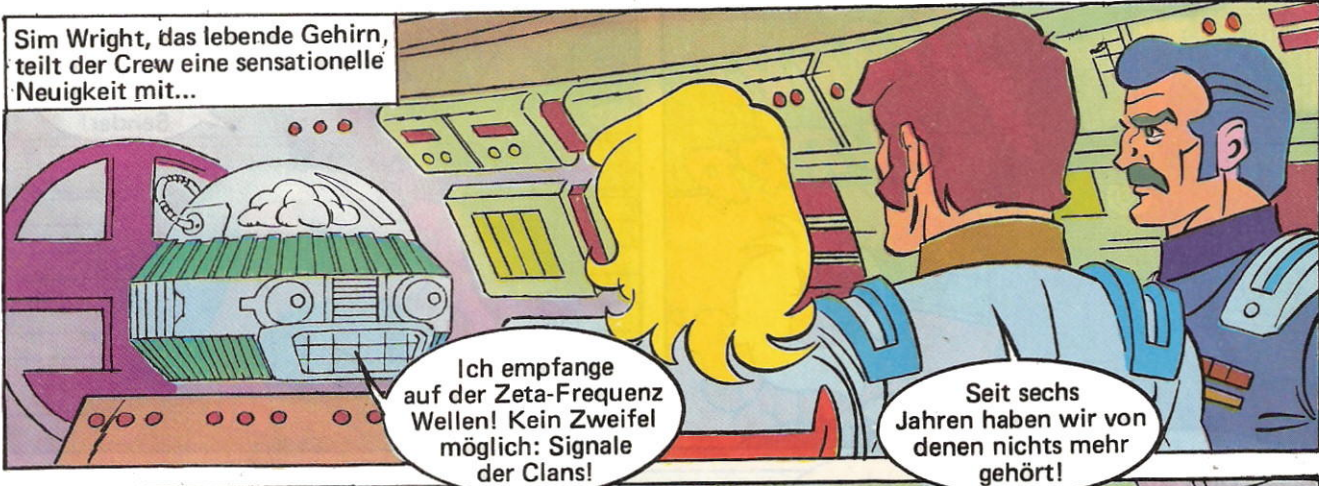


Hier müsste sein Antennenkonvektor stecken!





Sim Wright, das lebende Gehirn, teilt der Crew eine sensationelle Neuigkeit mit...



Ich empfangen auf der Zeta-Frequenz Wellen! Kein Zweifel möglich: Signale der Clans!

Seit sechs Jahren haben wir von denen nichts mehr gehört!

Zur gleichen Zeit auf dem Heimatplaneten der Clans ...

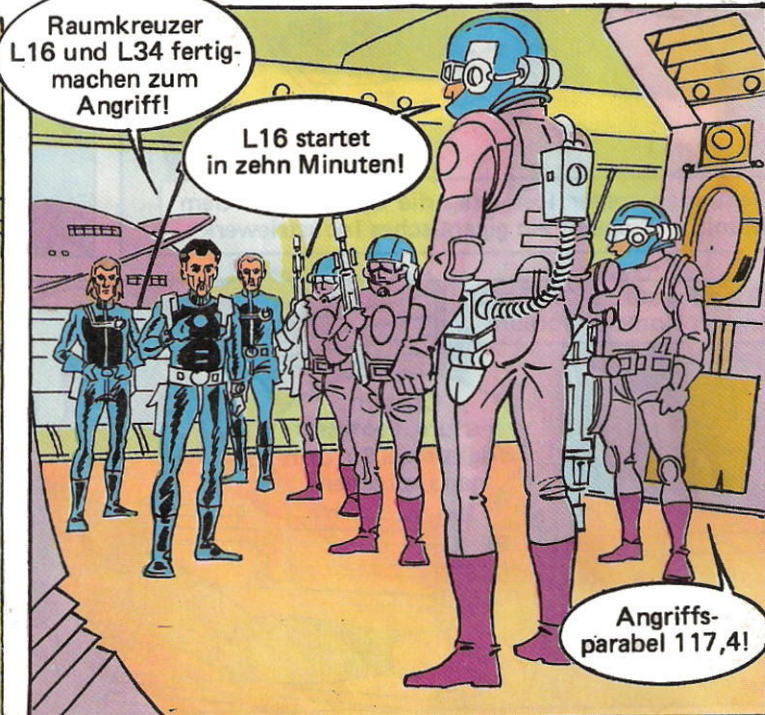


Wir haben den Kontakt zu unserem Angriffssatelliten DoB-F1 verloren!

Wie konnte das passieren? Er war doch schon kurz vor CX-19!



Wir müssen die Produktionsanlagen auf CX-19 in unsere Hand bekommen! Dann sind alle Planeten des Sonnensystems von uns abhängig!



Raumkreuzer L16 und L34 fertig-machen zum Angriff!

L16 startet in zehn Minuten!

Angriffs-parabel 117,4!

Im Kommandoturm auf dem Mond ...

Startet sofort,
sonst ist CX-19 für
das Sonnensystem
verloren!

Die Clans
haben einen großen
Vorsprung!

Schon, aber
die Future Comet ist
das schnellste Schiff
in der Galaxis!

Sponz!

Xapp!

Grag über-
nimmt die Navigation!
Ich halte Verbindung
mit Simon!

Magnet-
feld negativ,
Captain!

Okay, Joan!
Photonenzündung
minus zehn!

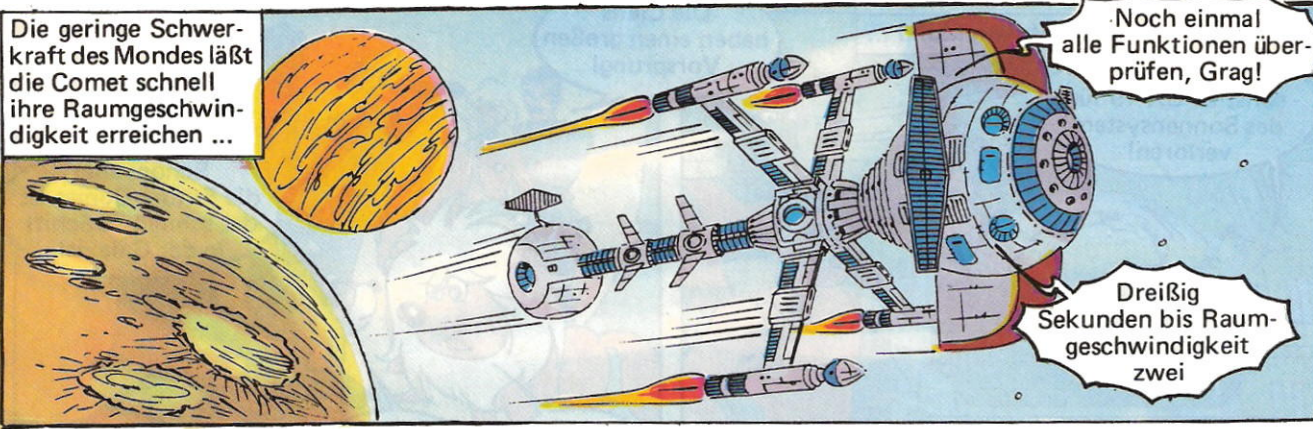
Raketen-
antrieb eins bis
vier normal!

Raum-
geschwindigkeit
geschaltet?

Steigungswinkel
40 Grad!

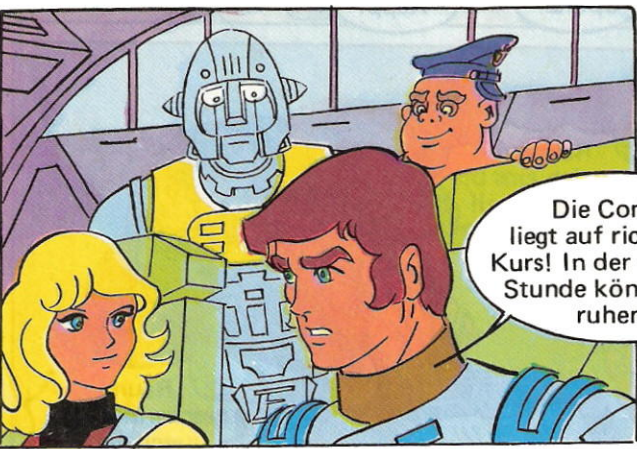
Zündung
Vorwärtsschub!

Die geringe Schwerkraft des Mondes lässt die Comet schnell ihre Raumgeschwindigkeit erreichen ...



Noch einmal alle Funktionen überprüfen, Grag!

Dreißig Sekunden bis Raumgeschwindigkeit zwei



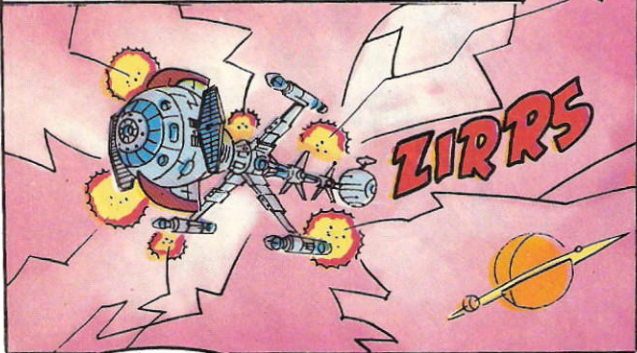
Die Comet liegt auf richtigem Kurs! In der nächsten Stunde können wir ruhen!



Aber ...

Vor uns ein Schwerfeld! Ausweichen sinnlos! Wir müssen durch!

Schwere Turbulenzen schütteln das Raumschiff! Gewaltige magnetische Spannungen drohen die Comet zu zerreißen ...



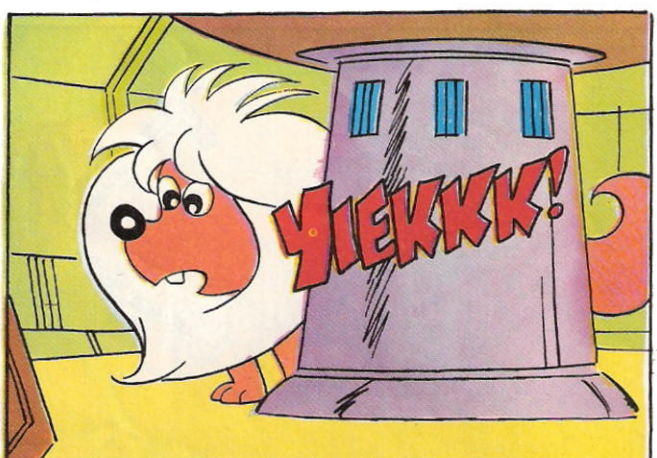
Vertikalrakete zünden!

Ist gezündet!

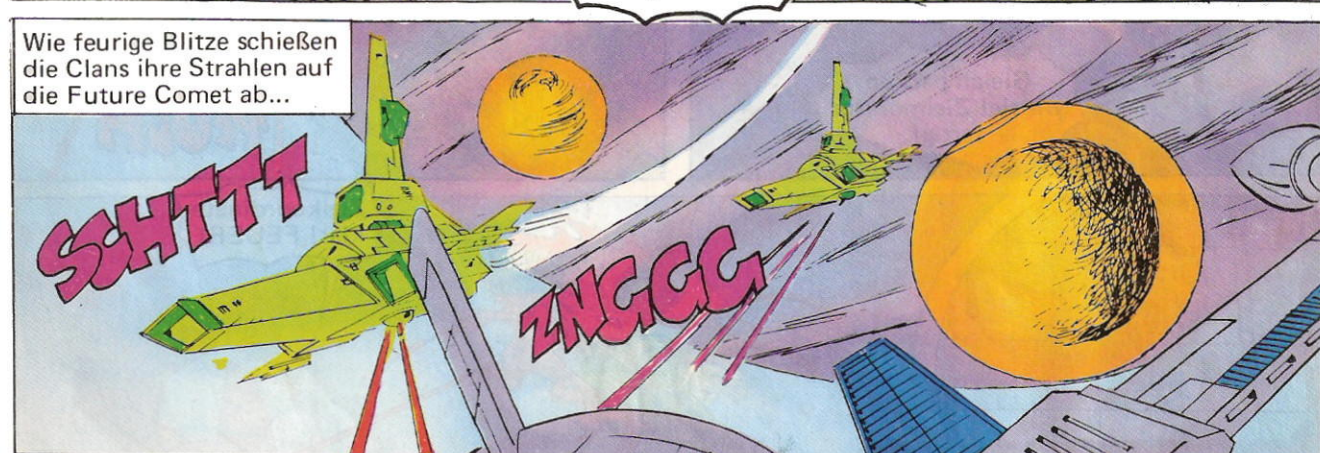
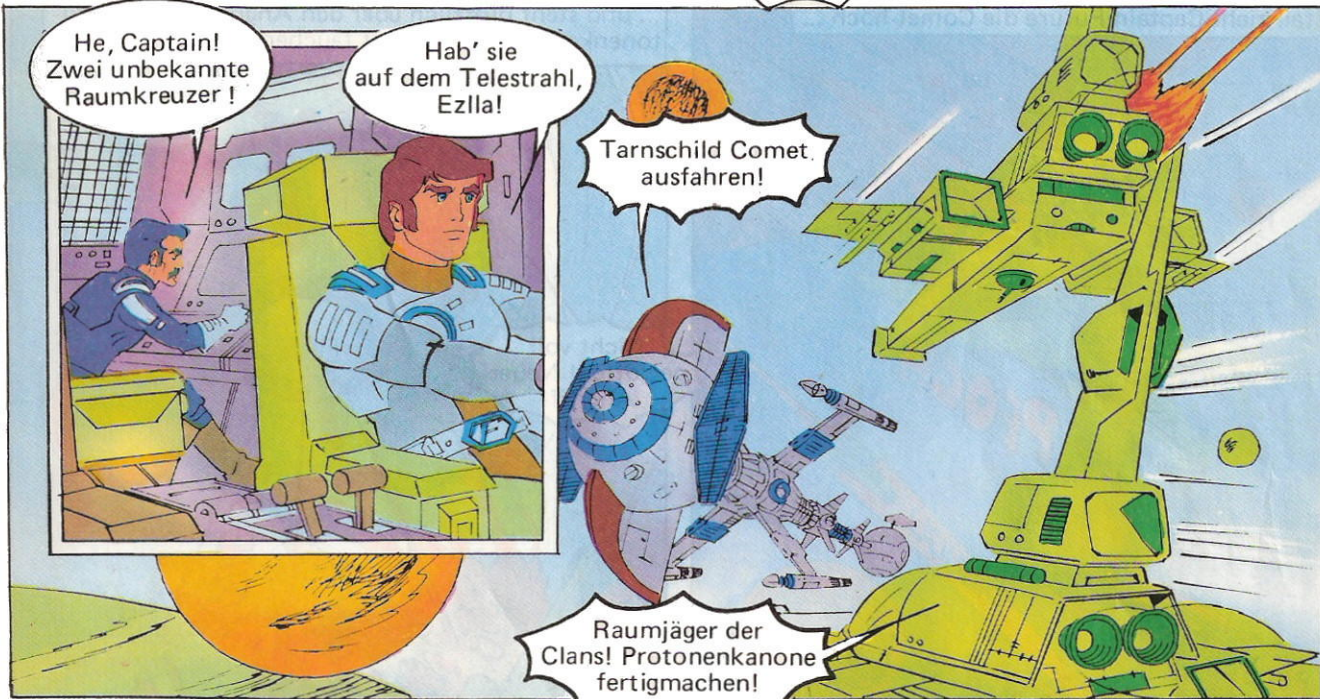


Der neue Antischirm bewährt sich ausgezeichnet!

Geschafft, Freunde! Wir sind durch!



Die Raumkreuzer der Clans nähern sich mit doppelter Lichtgeschwindigkeit der Comet ...

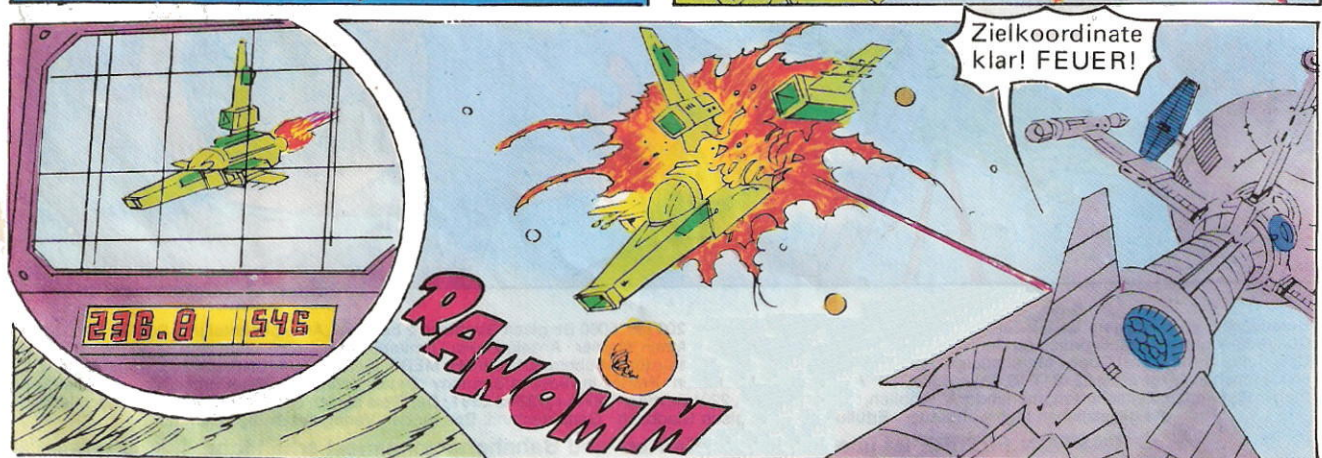
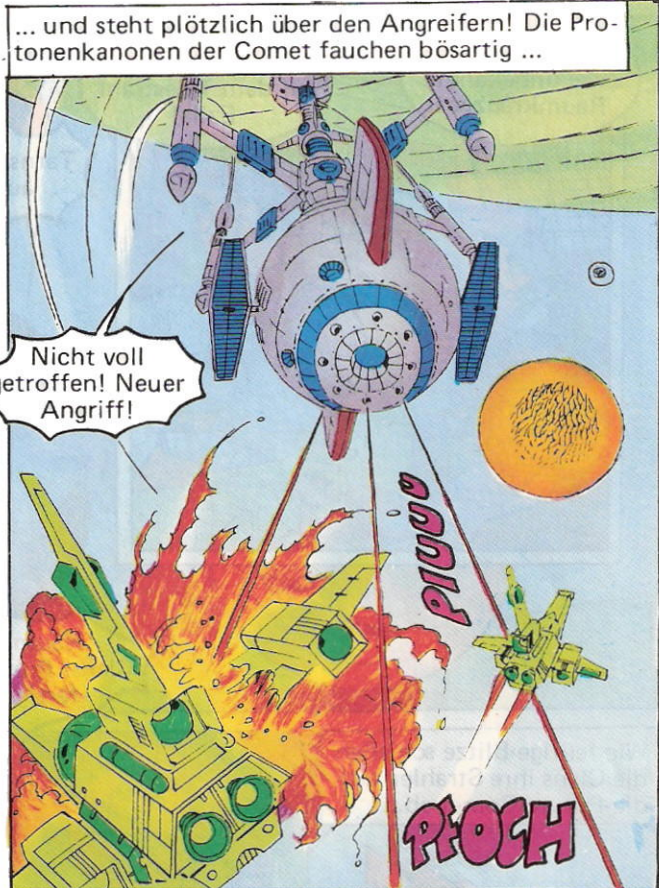
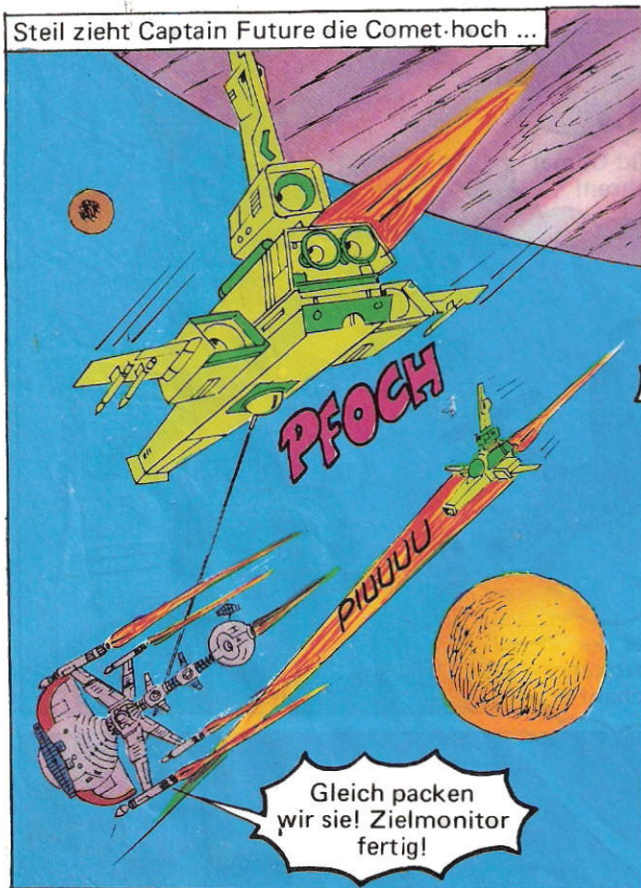
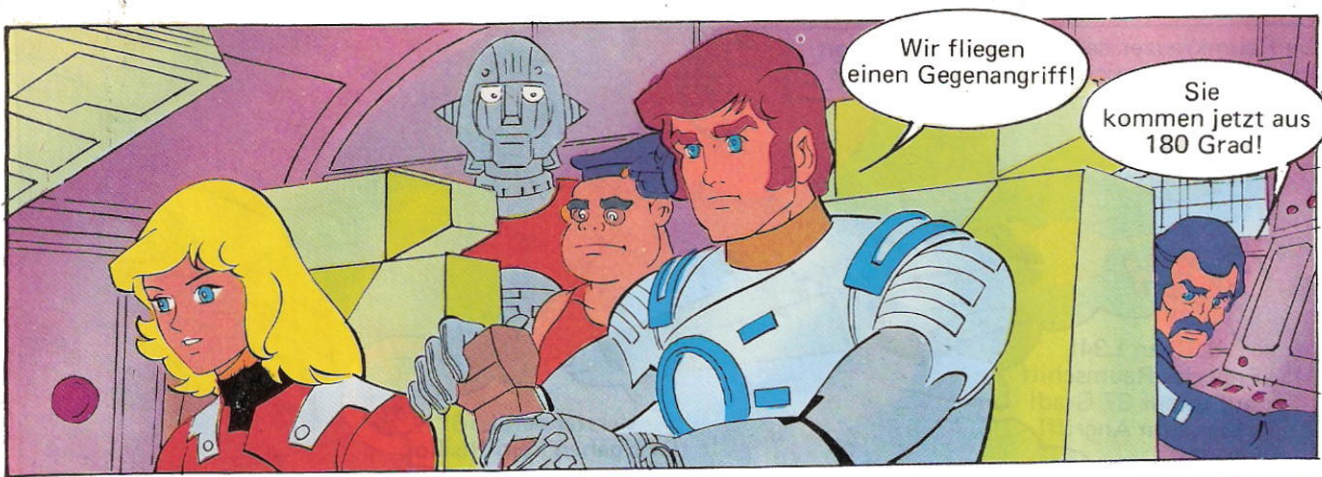


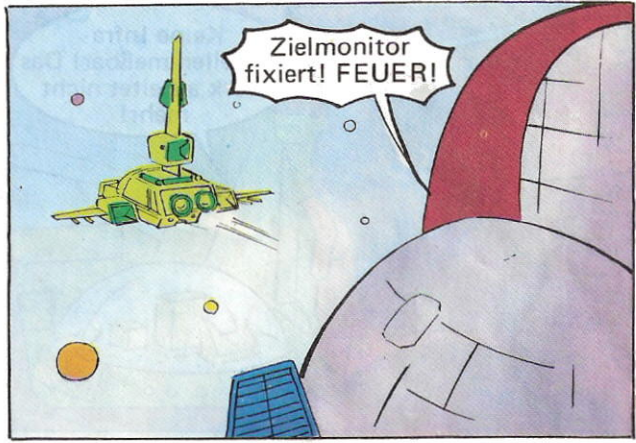
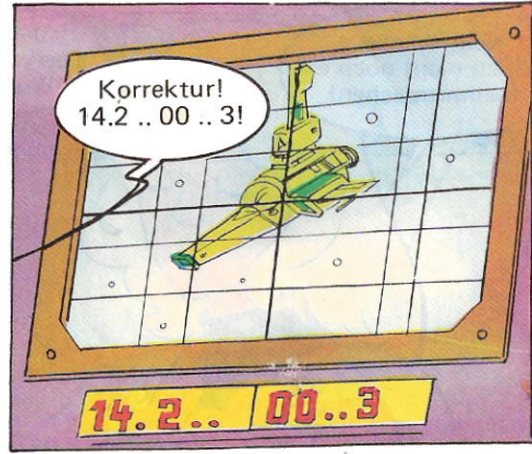
Herausgeber und Verleger: **BASTEI-VERLAG** Gustav H. Lübke, Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2 bei Köln (Anzeigenabteilung Postfach 200 170) · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Manfred Soder · Redaktion: Armin Krämer · Anzeigen: Paul Irmter · Anzeigenpreisliste Nr. 18a vom 1. 10. 1980 · Copyright: © 1980 Toei Doga / Merchandising München · Lizenz durch: Agentur für Urheberrechte GmbH, MERCHANDISING MÜNCHEN KG, Admiralsplatz 1, 8000 München 2, Tel. (089) 221311-15, Telex 05-24786 · Alle Rechte vorbehalten · Printed in Western Germany · Druck: Schneider Offset Druck, Verden · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßhandel A. Fröhlich, Brünner Straße, 2201 Seyring, Telefon (02246) 2591 · Der Preis dieses Bandes versteht sich einschließlich der gesetzlichen Mehrwertsteuer · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlag zuständige Gericht.

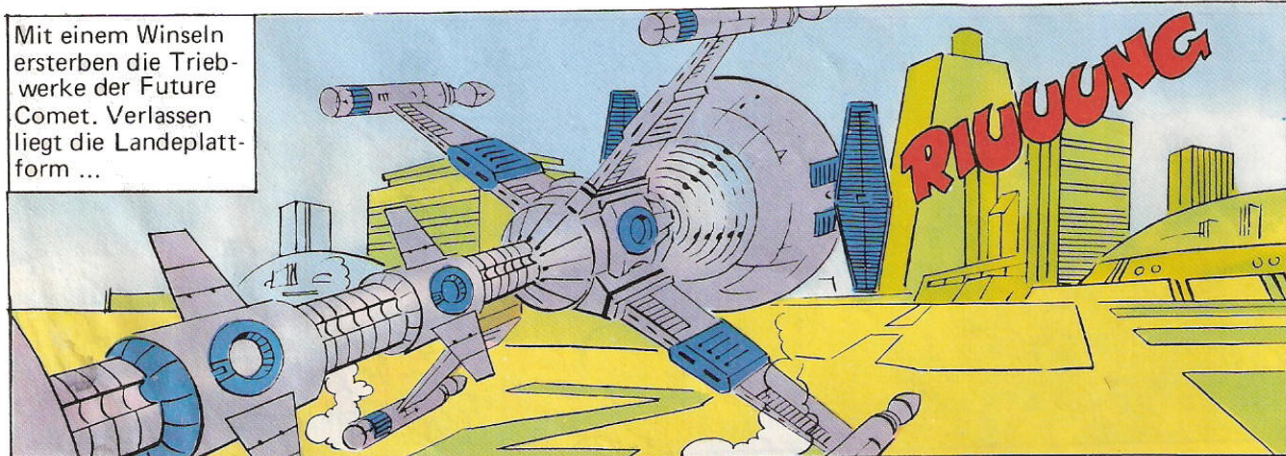
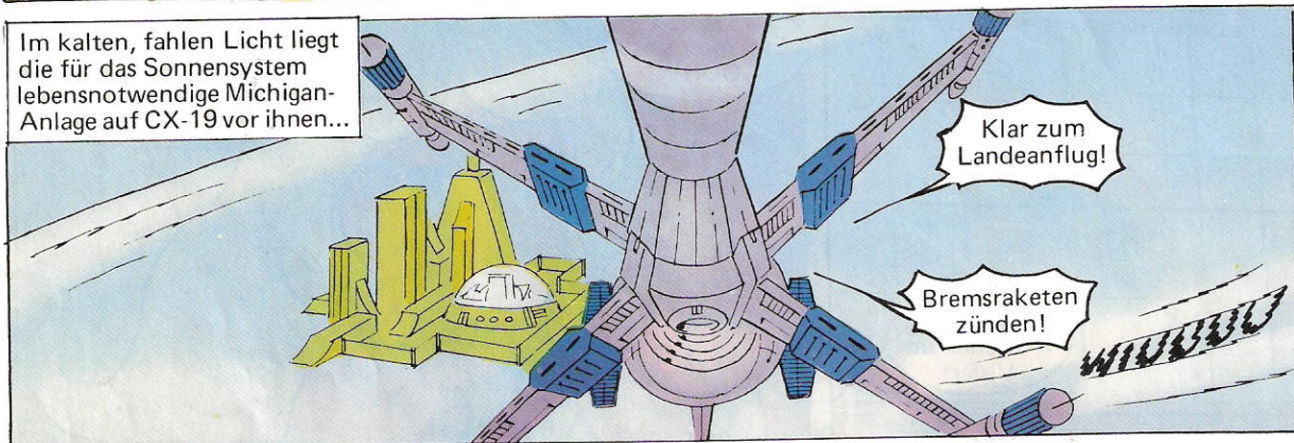
CAPTAIN FUTURE ist überall im Zeitschriften- und Bahnhofsbuchhandel erhältlich!

Außerdem erscheinen im **BASTEI-VERLAG** die Jugendzeitschriften:

BESSY, BIENE MAJA, BUFFALO BILL, CONNY, die GÖTTER AUS DEM ALL, DIE BLAUEN PANTHER, FELIX, FELIX-Sonderbände, GESPENSTER-GESCHICHTEN, GULLIVER, HEIDI, JOHN TORNADO, KUNG FU, LASSO, PHANTOM, PHANTOM Spezial, SILBERPEIL, SPIELZEITUNG, SPORT-BILLY, SPUK-GESCHICHTEN, SCHWARZBART DER PIRAT, TEX NORTON, die Comic-Taschenbücher BESSY, BIENE MAJA, GESPENSTER-GESCHICHTEN, HEIDI, PHANTOM







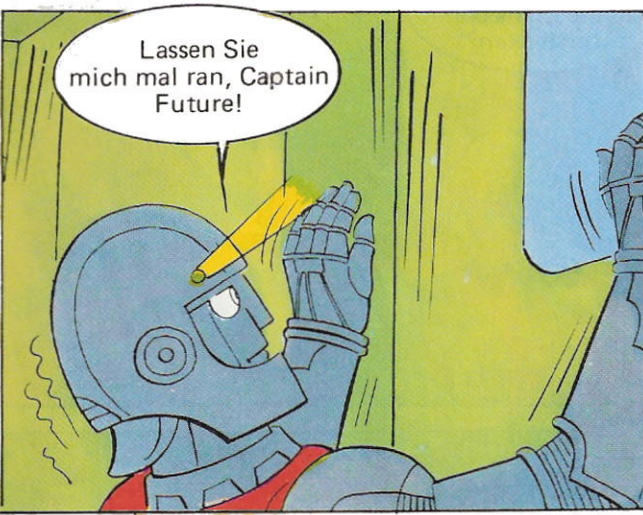
Wenig später ...



Direkt
unheimlich, diese
Stille!



Die Magnet-
sperre lässt sich nicht
lösen!



Lassen Sie
mich mal ran, Captain
Future!



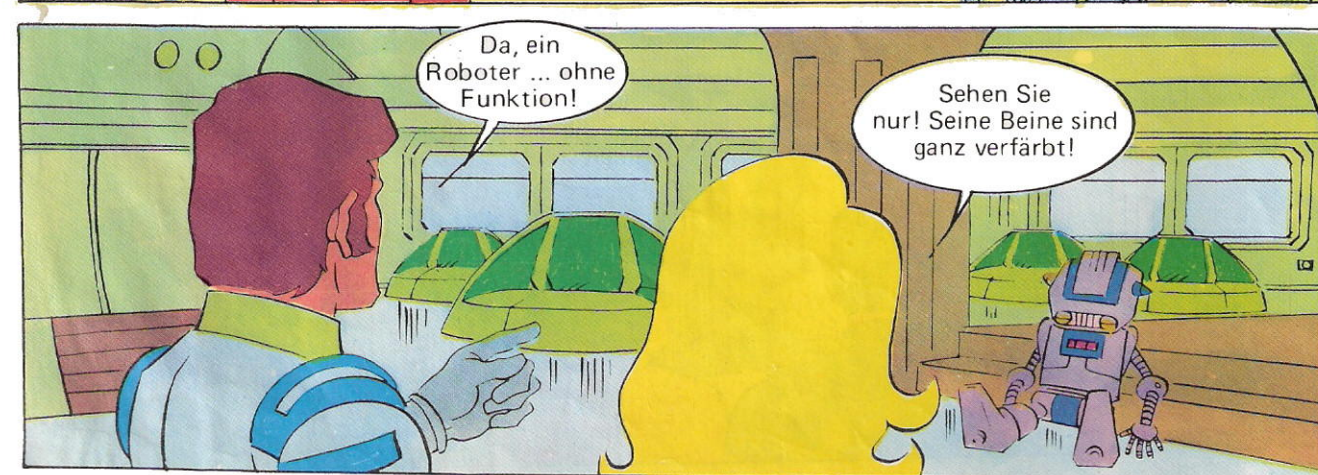
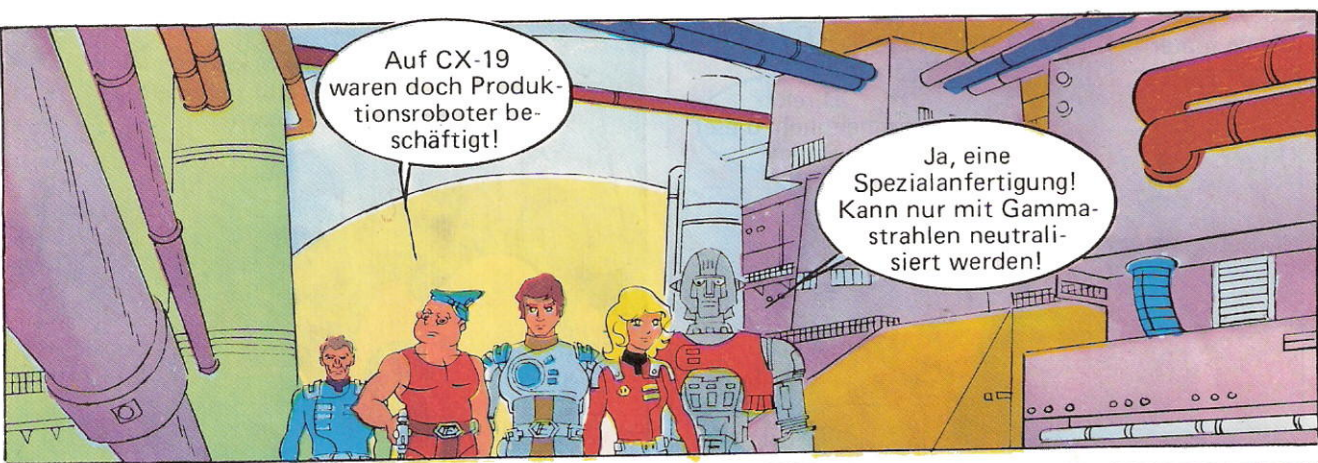
Dank seiner übermenschlichen
Kraft sprengt Grag die Stahltür...

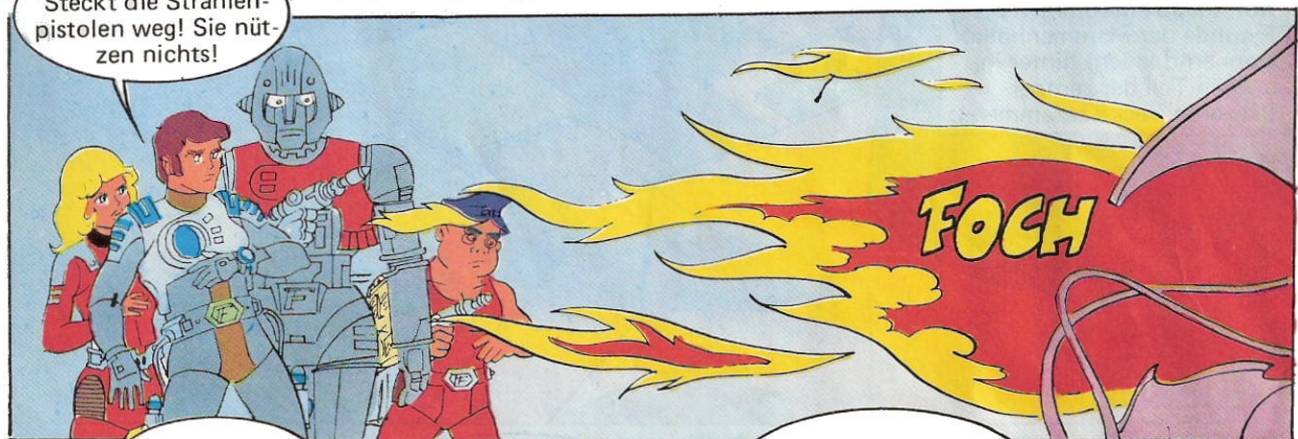


Vorsichtig betritt die
Besatzung der Future
Comet eine riesige Fa-
brikhalle ...

Kein Mensch
zu sehen!

Wieso
stehen die Ma-
schinen still?







STIZZ

SRIPPP

Das Metall
schmilzt!



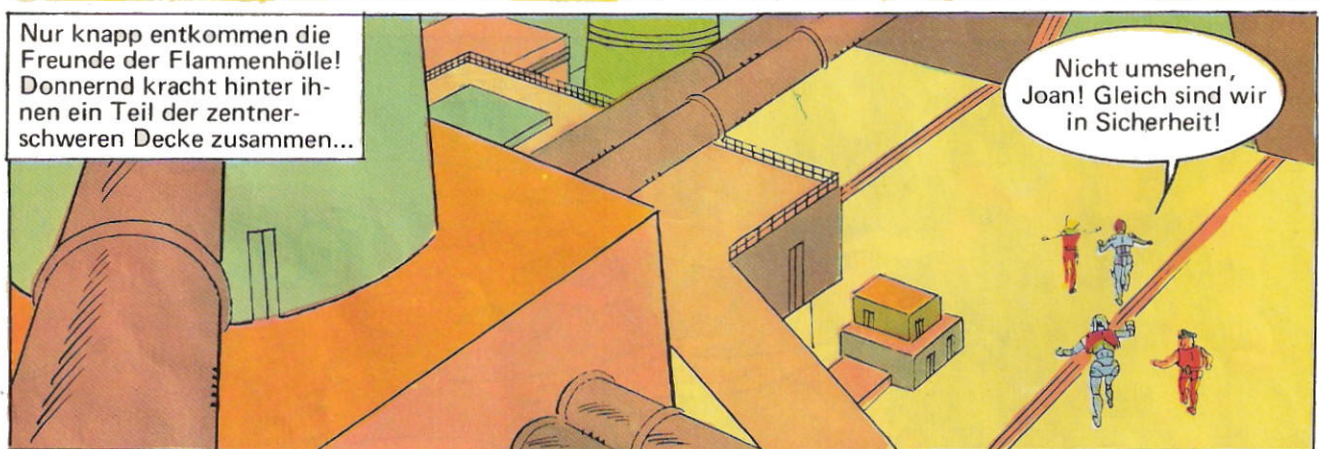
Die
Plattform bricht,
Captain!

Kümmere
dich um Joan,
Otto!



Diese
Zerstörung ist
kein Zufall!

Irgend jemand
möchte verhindern,
daß wir uns hier um-
sehen!



Nur knapp entkommen die
Freunde der Flammenhölle!
Donnernd kracht hinter ih-
nen ein Teil der zentner-
schweren Decke zusammen...

Nicht umsehen,
Joan! Gleich sind wir
in Sicherheit!



Aufatmend erreichen sie den
Landeplatz der Future Comet ...

Ich erwarte
eine genaue Bestim-
mung über Herkunft und
Zusammensetzung der
Flammen!

Das kann nicht das Werk der Clans sein!

So etwas Schreckliches habe ich noch nie gesehen!

Und was nun, Captain?

Ich nehme Verbindung zu Simon Wright auf!

Habe Sie jetzt auf dem Schirm! Bitte kommen Sie auf Kanal 22-DS!

Okay, Captain Future! Die Verbindung ist glänzend!

Welchen Rat geben Sie uns, Simon?

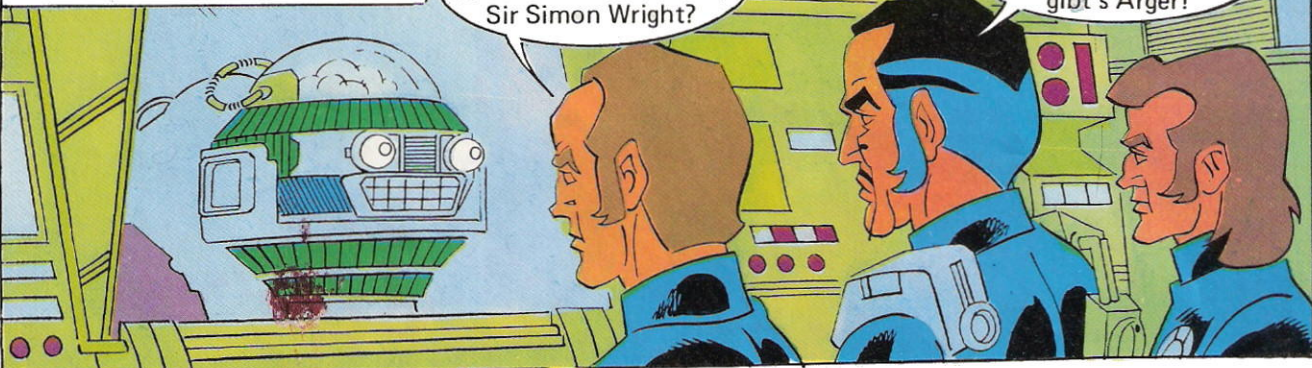
Unternehmt vorerst nichts! Ich kontakte sofort die Clans!

In Ordnung! Ich bleibe auf Empfang und warte auf Ihre Nachricht!

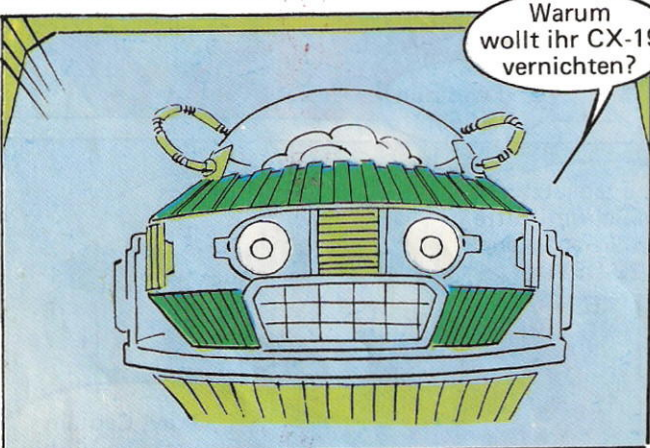
Simon Wright blendet sich über den Videoschirm bei den Clans ein ...

Welche Überraschung? Was verschafft uns die Ehre, Sir Simon Wright?

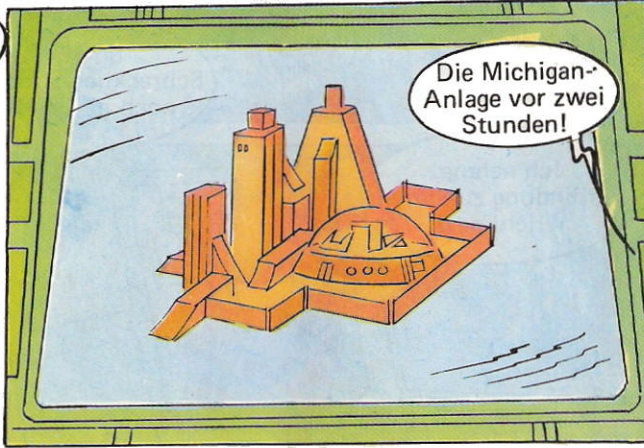
Immer wenn Sie auftauchen gibt's Ärger!



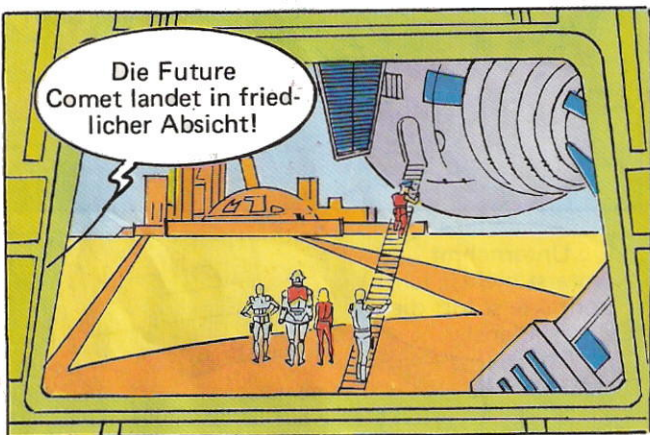
Warum wollt ihr CX-19 vernichten?



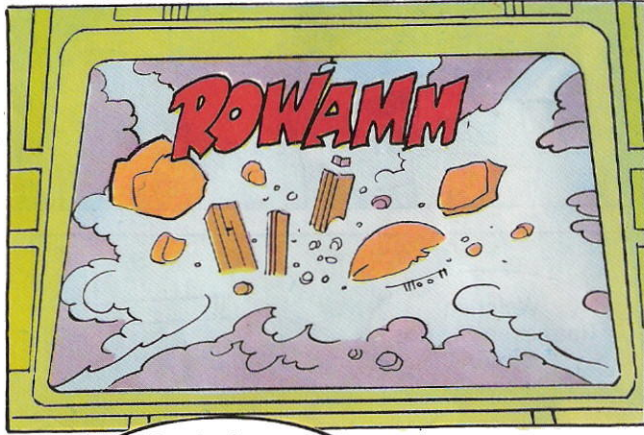
Die Michigan-Anlage vor zwei Stunden!



Die Future Comet landet in friedlicher Absicht!

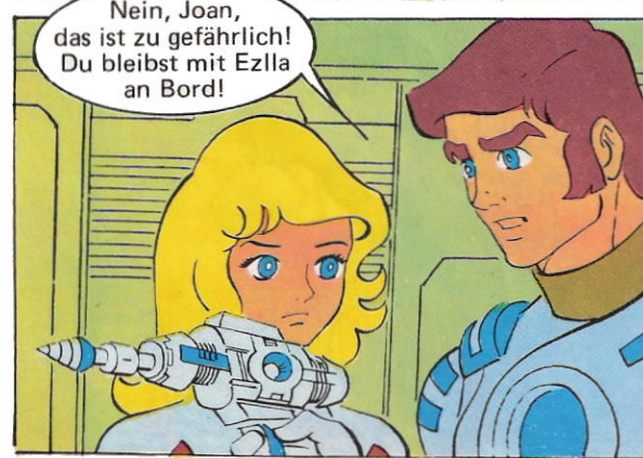
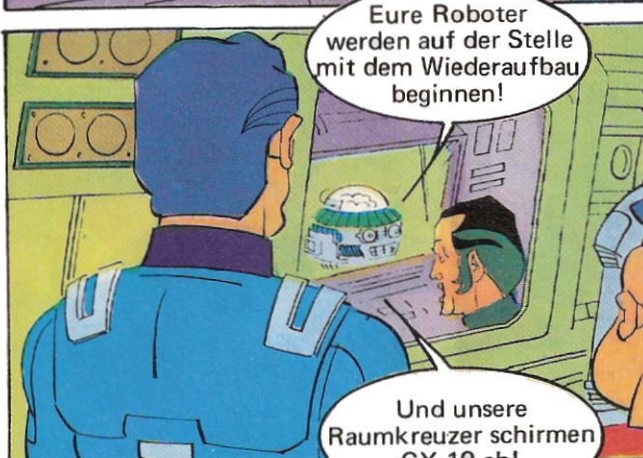


ROWAMM



Das ist ja entsetzlich! Ich schwöre, Sir Simon! Damit haben wir Clans nichts zu tun!







Die Future Comet wartet sicherheits-
halber im Orbit!

Für uns
aber im Notfall ein
weiter Weg!

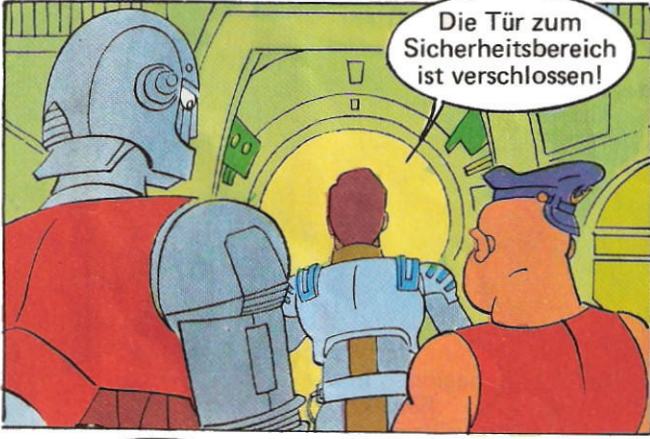


FUOCH

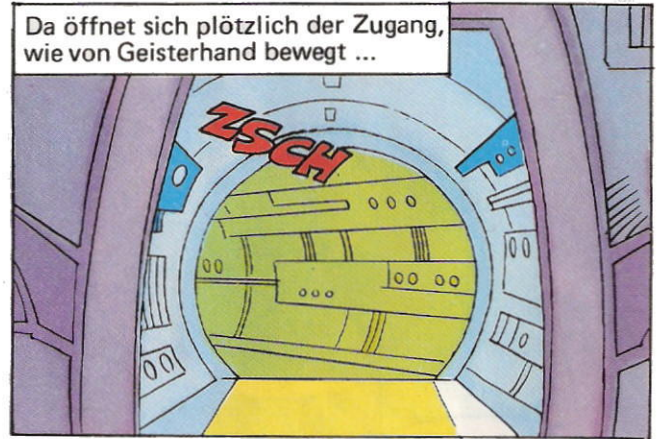
Das Dach
ist eingestürzt!



Schon
wieder diese
Flammen!

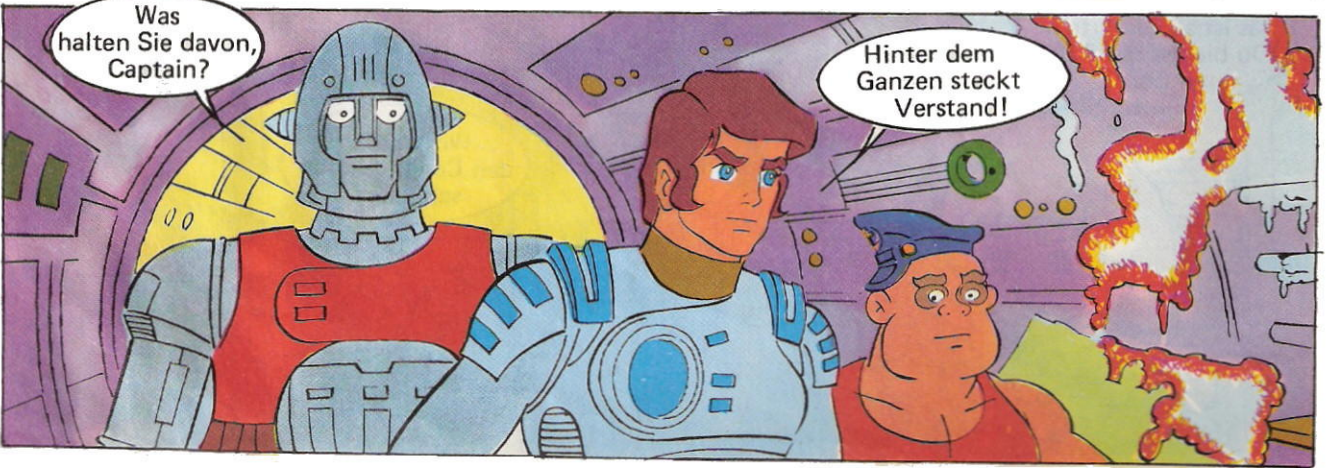


Die Tür zum
Sicherheitsbereich
ist verschlossen!



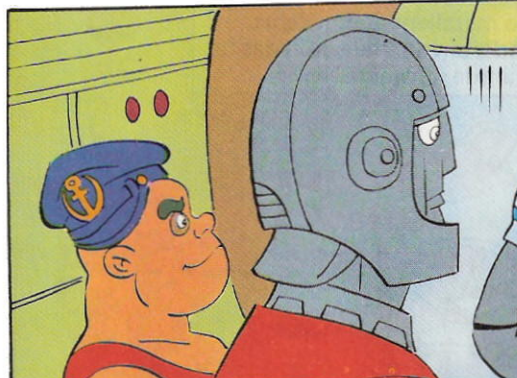
Da öffnet sich plötzlich der Zugang,
wie von Geisterhand bewegt ...

ZSCH



Was
halten Sie davon,
Captain?

Hinter dem
Ganzen steckt
Verstand!



Ein riesiges Loch stoppt
das weitere Vordringen ...

Der Boden
wurde gewaltsam
aufgerissen!

Heraus-
gebrannt!

Bleibt
zurück bis ich euch
rufe!

Wir müssen
abwärts! Dort finden
wir die Lösung des
Rätsels!

Eine metallene Leiter führt
Hunderte von Metern in das un-
bekannte schwarze Nichts...

Kaum haben die Freunde mit dem
lebensgefährlichen Abstieg begon-
nen, als wieder das sägende Krei-
schen die Stille durchbricht...

SKRIÄÄÄ

Die Hitze
wird schon wieder
unerträglich!

Eine bizarre
Höhlenwelt
empfängt
die Weltraum-
fahrer ...

Eine künst-
liche Grotte!

Strahlenfeld
leicht positiv!

Was ist an
CX-19 bloß so interes-
sant, daß es intergalakti-
sche Auseinandersetzun-
gen gibt?

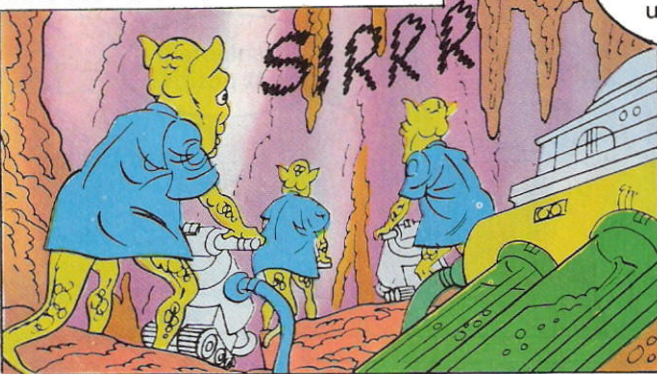
Vorwärts!
Wir müssen wissen,
was sich hier unten
abspielt!

Halt! Ich
glaube, die Jarls
sind hier!

Die Jarls?
Aber die waren noch
nie in unserem Sonnen-
system!

Deshalb
sind sie nicht zu
orten!

Die Freunde wissen nicht, ob sie beim Anblick der seltsamen Wesen lachen oder vor Furcht erstarren sollen...



Sie ziehen das Omulid-Metall sofort aus den Felsen und gießen es in Barren!



Nicht schießen, Otto! Wir haben keine Erfahrungen mit den Jarls! Ein Angriff wäre zu riskant!



Über den Videokontakter an seinem Armgelenk nimmt der Captain mit draußen Verbindung auf...



Future Comet bitte kommen!

Hier Kommandant Ezla! Die Kreuzer der Clans haben CX-19 erreicht!

Warnung an alle! Hier unten wimmelt es von Jarls!



Achtung! Rufe die Raumkreuzer der Clans! Achtung! – Verflucht! Da kommen ja noch mehr Raumschiffe! Und das sind keine Clans!

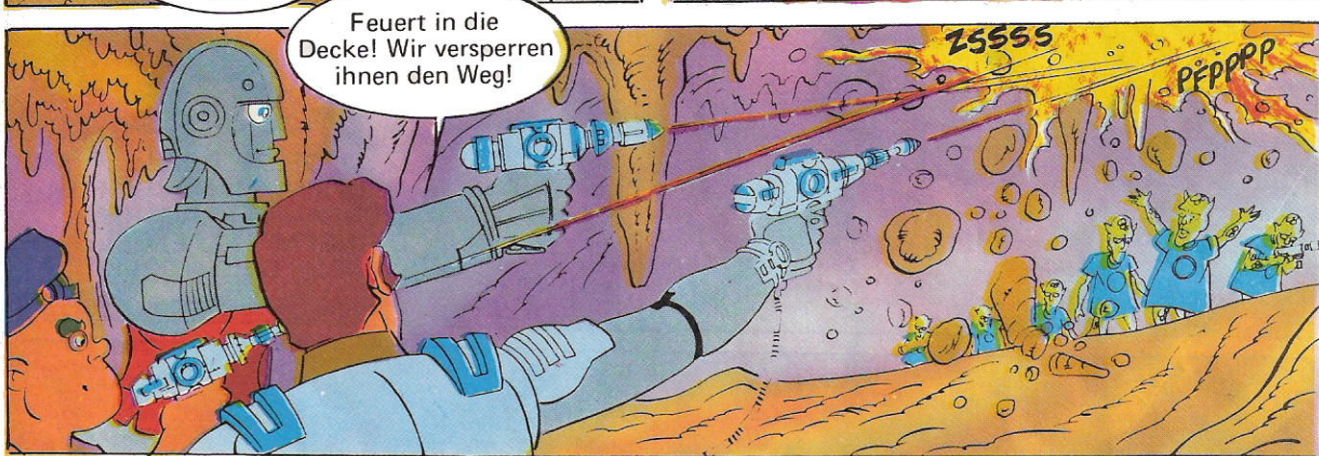
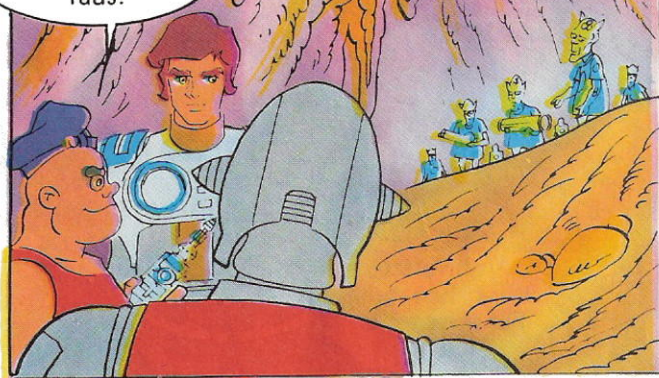




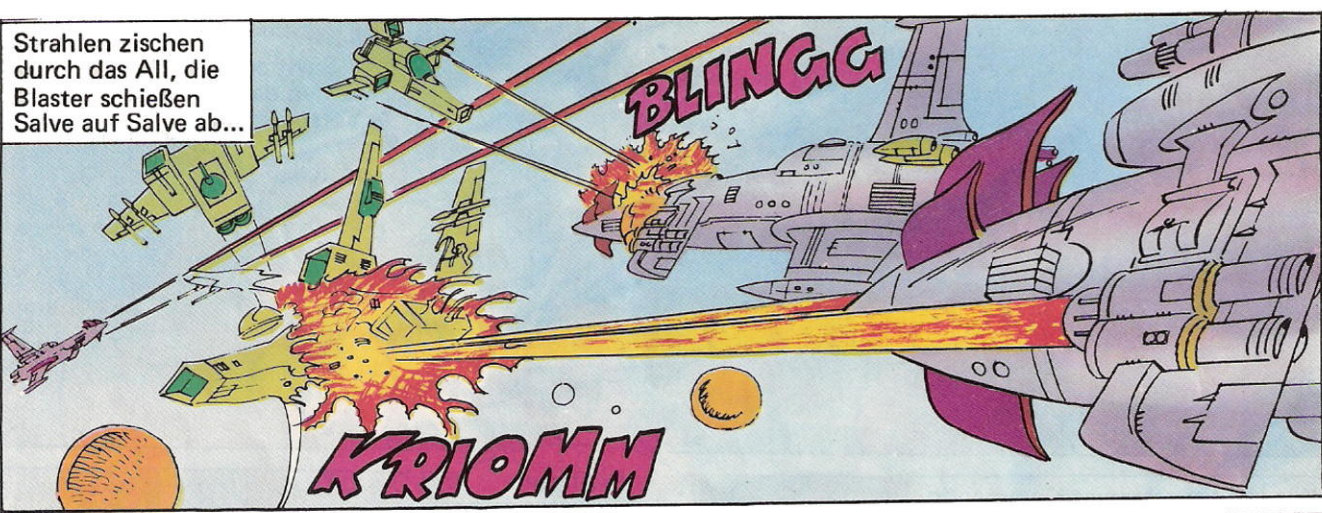
Wie auf ein geheimes Kommando, stellen die Jarls ihre Arbeit ein ...



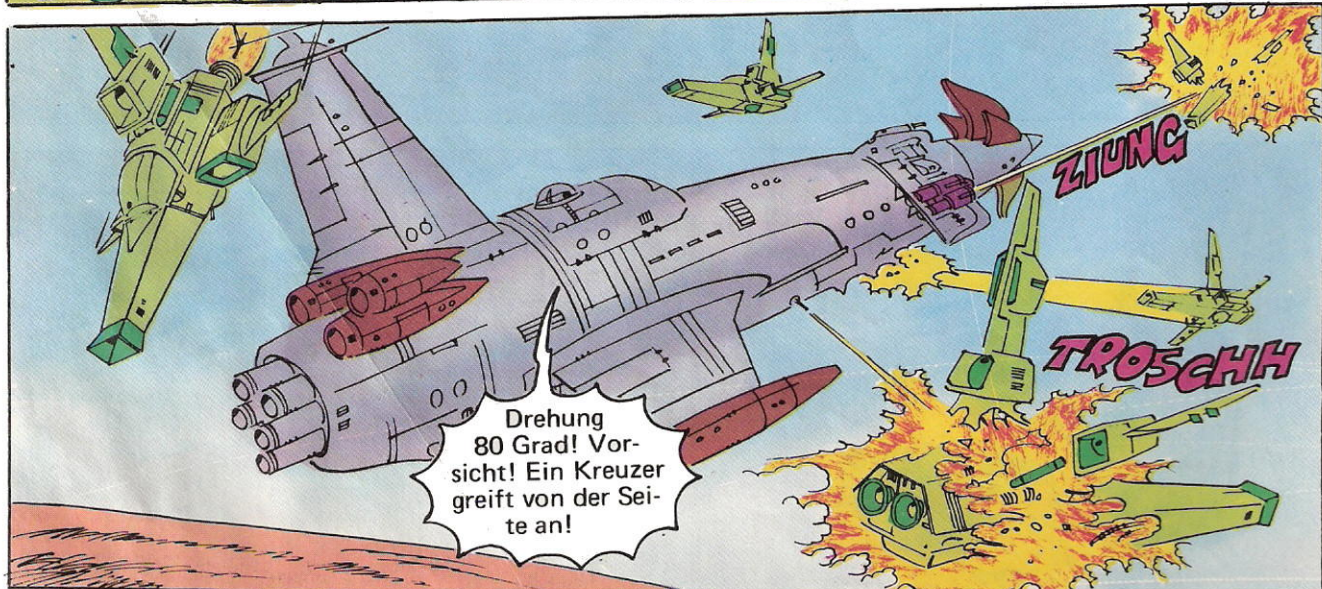
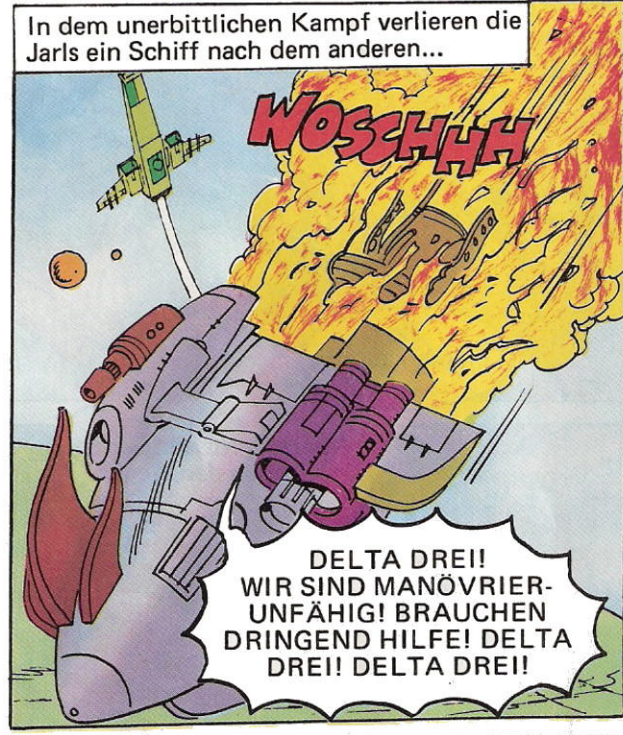
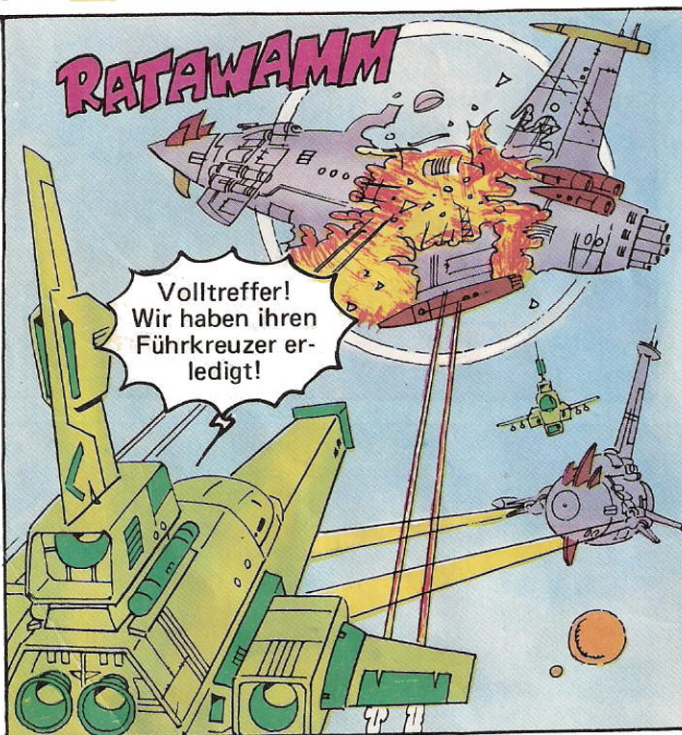
Die lassen wir hier nicht mehr raus!



Strahlen zischen durch das All, die Blaster schießen Salve auf Salve ab...



In dem unerbittlichen Kampf verlieren die Jarls ein Schiff nach dem anderen...



Zur gleichen Zeit im
Innern von CX-19 ...

Wir sitzen
in der eigenen Falle!
Zurück zur Leiter!

Klettert schon
vor! Ich decke den
Rückzug!

Paß auf,
daß sie dein Blech
nicht verbeulen!

Als die Männer endlich den mörderischen Auf-
stieg bewältigt haben, sehen sie voller Entset-
zen, wie sich die Clans und die Jarls gegenseitig
in einer gadenlosen Schlacht vernichten...

Das ist der
helle Wahnsinn! Simon
Wright muß sofort helfen!
Die bringen sich ja alle
um!

Minuten später erreichen Captain Future, Otto und Grag die schützende Kanzel in der Comet...

Ein Glück, daß ihr da seid!

Wir müssen augenblicklich eingreifen, Captain!

Nein, Ezlla! Wir können leider gar nichts unternehmen! Nur Simon kann hier noch helfen!

Da blendet sich endlich Simon Wright in die Kommandozentrale der Comet...

Ich konnte die Clans überzeugen, den Kampf einzustellen! Im Moment kontakte ich die Jarls! Ich glaube, sie wollen den Schaden wiedergutmachen!

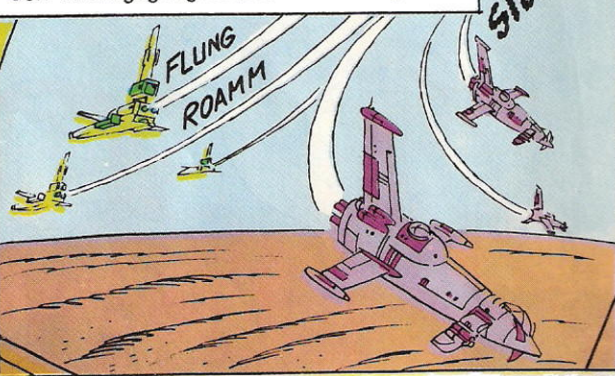
Können wir aktiv werden?

Verhaltet euch ganz ruhig! Ich schicke einen Raumkreuzer, um die Jarls von CX-19 aufzunehmen! Laßt ihn unbehindert durch!

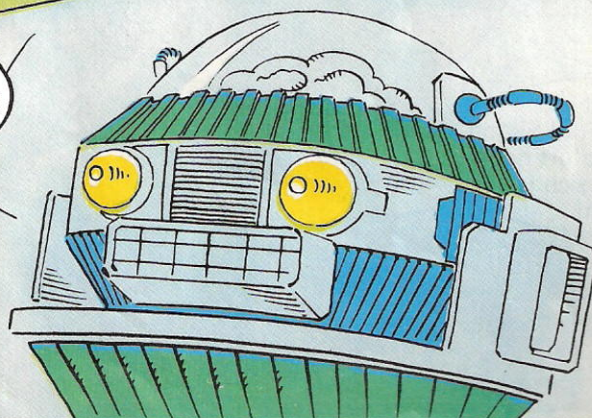
Was ist mit den Clans?

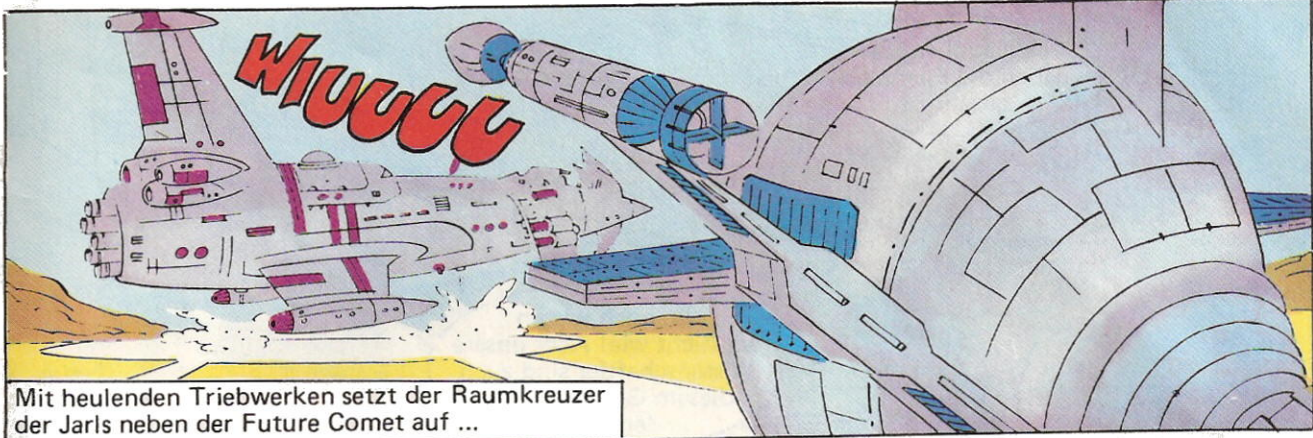
Die sind froh, ihre Unschuld bewiesen zu haben!

Die feindlichen Raumkreuzer entschwinden in entgegengesetzten Richtungen ...

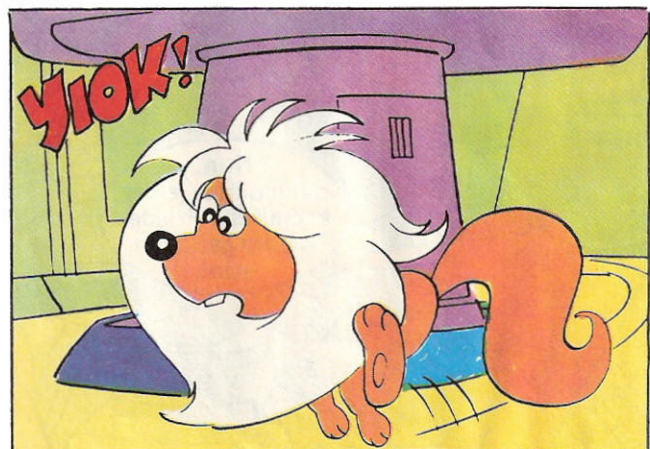


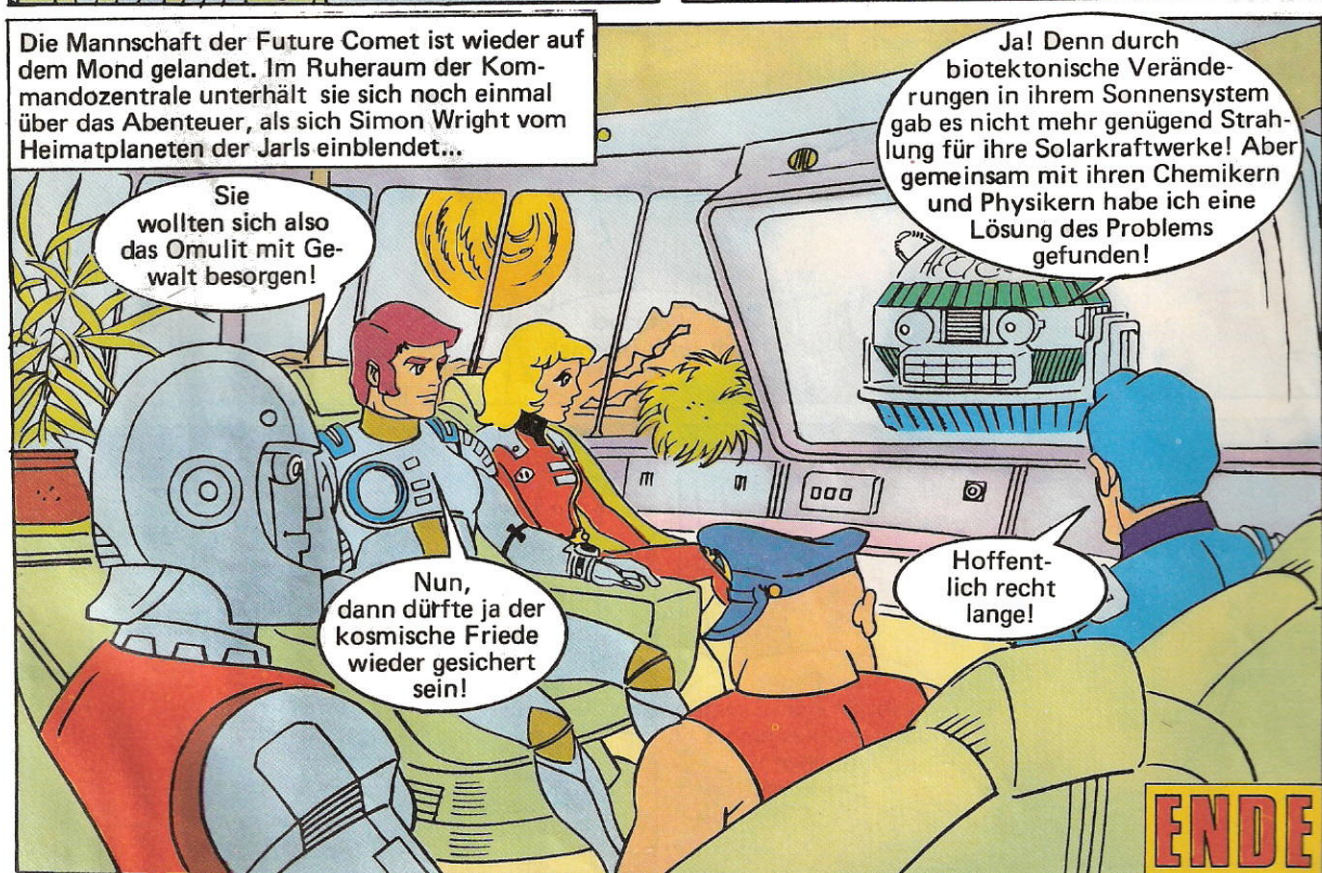
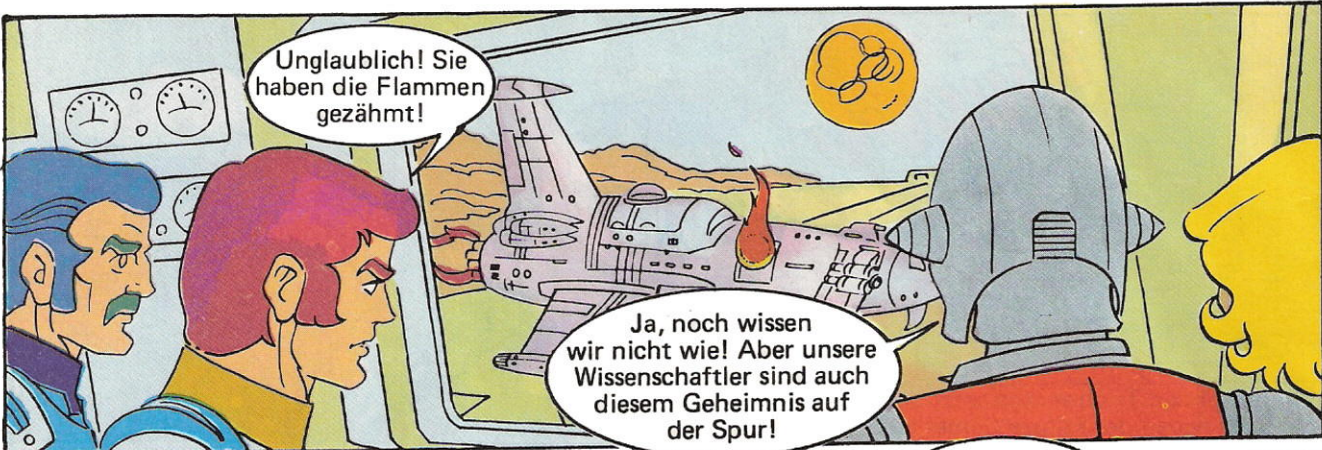
Bleibt mit der Future Comet in Stellung bis alles geklärt ist!





Mit heulenden Triebwerken setzt der Raumkreuzer der Jarls neben der Future Comet auf ...





ENDE

Der lustigste Abenteurer der Welt



Wo Schwarzbart und seine Mannschaft aufkreuzen, biegen sich die Planken und krachen die Lachsalven. Er ist Weltmeister im Schiffeversenken und bringt mit seinen tollen Streichen die ganze Seefahrt durcheinander.

Auf allen Meeren und Kontinenten erlebt er spannende Abenteuer um versunkene Schätze, Geisterschiffe und geheimnisvolle Festungen.

Sogar im Kochtopf der Kannibalen und am Marterpfahl der Indianer verliert der lustige Draufgänger nie die gute Laune.

52 Seiten
ganz in Farbe.

Nur
DM 2,80

BASTEI

bringt
die vollständige
Serie!

Schwarzbart der Pirat

BASTEI



Alle 14 Tage
ein neues, spannendes und lustiges Abenteuer!

Überall wo es Zeitungen und Zeitschriften gibt!

Das phantastische Comic-Vergnügen für + + +
+ + alle Science-Fiction-Fans und Fernsehfreunde



Captain Future

**DAS HEFT
ZUM GROSSEN
FERNSEH-ERFOLG**

ALLE 14 TAGE

32 Seiten ganz in Farbe

mit völlig neuen Abenteuern aus der faszinierenden Welt ferner Planeten und Galaxien.
+ + + + + Erlebt mit Captain Future und seinen Freunden die spannenden Abenteuer
+ + + + + aus dem Reich der unbegrenzten Möglichkeiten! + + + + +

**Holt Euch
das neue Heft
von Captain Future!**

**Alle 14 Tage
überall im
Zeitschriftenhandel**

**Nur
1,70DM**