

C L U B

Nintendo®

SONDER-
AUSGABE **4**

TERRADIGMA COMIC



KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

Der blaue Planet... vor Äonen von unbekanntem Mächten erschaffen. Lange Zeit herrschte Chaos auf dem kargen Himmelskörper, bis sich der erste Lebensfunke zwischen den Glutstätten der Oberfläche zeigte. Doch der Funke war nicht rein – zwei Gesichter prägten sein Wesen. Tief verborgen in der bloßen Existenz schlummerten sie: Gut und Böse, Wahrheit und Lüge, Himmel und Hölle!

Ungeachtet des innerlichen Zwiespalts entwickelte sich der Funke zur lodernden Flamme des Lebens. Pflanzen... Tiere... Menschen... aus den primitiven Urformen heraus entwickelte sich im Laufe der Zeit der freie Wille, Intelligenz und das Streben nach Höherem. Das Leben folgte dem Willen der Evolution und der blaue Planet erstrahlte in neuem Glanz. Doch zusammen mit den Variationen des Wachstums vergrößerte sich auch die Macht der unterbewußten Kräfte. Eruptionen der einen oder anderen Seite drohten immer wieder das Gleichgewicht zwischen Liebe und Haß zu verschieben.

Im Laufe der Jahrhunderte entwickelte sich die Menschheit weiter. Technologie und Industrie revolutionierten die Evolution. Auch der Kampf der Elemente, Gut und Böse, fand noch immer statt. Diesmal sogar heftiger denn je.

Die Auseinandersetzung gipfelte in einer finalen Schlacht am südlichsten Punkt der Erde. Keine der beiden Gewalten ging aus dieser Schlacht als Sieger hervor. Die Kontinente der Oberwelt versanken in den Tiefen der Meere und die Unterwelt wurde im Kristallnebel versiegelt.

Aus eigener Kraft konnte keine der Mächte die Welt wiederbeleben. Deshalb war die dunkle Macht auf fremde Hilfe angewiesen, auf einen Menschen, der das Siegel bricht und dadurch die Kreaturen der Nacht aus der Verbannung befreit.

Unwissend, welche Folgen sein Tun haben würde, bricht der Held nun auf, um das Böse wieder in seine Schranken zu weisen. Sein erstes Ziel bei diesem Vorhaben sind die fünf Türme des Bösen...



Impressum



Titelmotiv: Terranigma (SNES)

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moysé
Redaktionsleitung:	Marcus Menold
Redaktion:	Markus Pfizner, John D. Kraft, Thomas Görg
Redaktionsassistentin:	Annette Berneri
Zeichnungen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Layout, Satz, Litho:	Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Titelgestaltung:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 - 19 Uhr)
Spieler-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das Club Nintendo Sonderheft „Terranigma-Comic“ wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise (unregelmäßig): bis zu 4 Ausgaben pro Jahr.

© 1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Terranigma-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.: 800 810 3

Nintendo®

Vor langer Zeit, in den Tiefen des Universums. Der blaue Planet erwachte...



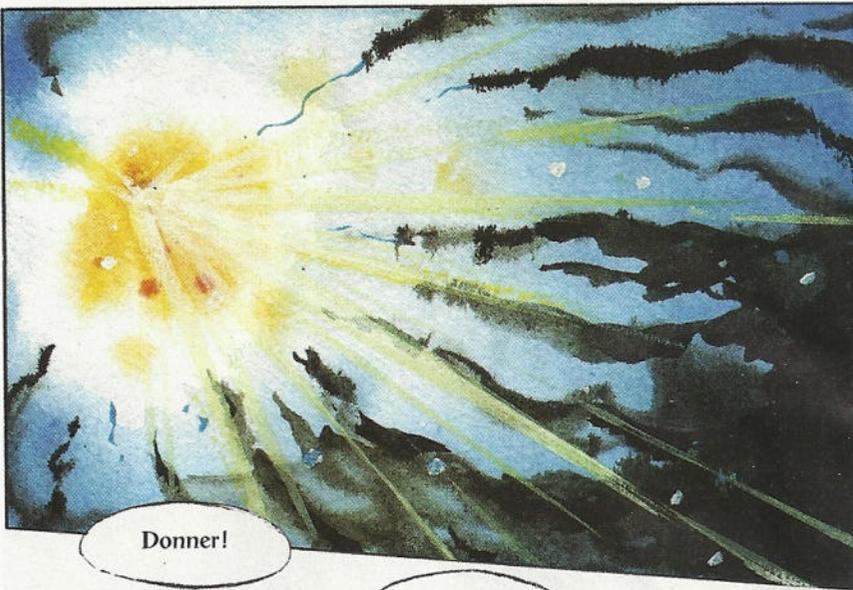
...und rasch entwickelte sich blühendes Leben.



Der Mensch begann, sich die Erde Untertan zu machen. Die Evolution schritt rasend schnell voran...

...und geriet schließlich außer Kontrolle. Es kam zum finalen Kampf zwischen Gut und Böse.

Die heftigste Schlacht aller Zeiten brachte den Planeten an den Rand des Untergangs.



Donner!

Die Oberwelt versank in den Tiefen der Meere. Das Böse wurde in der Unterwelt durch den Kristallnebel versiegelt. Doch die dunkle Seite der Macht wollte die Weltherrschaft an sich reißen. Dazu benötigte sie die Hilfe des einzigen Menschen, der ausserhalb des Rings des Schicksals stand. Der unwissende Held wurde zur Marionette des Bösen...



Eines Tages...

ES IST SPÄT! DIE SONNE STEHT SCHON HOCH AM HIMMEL. WACH ENDLICH AUF!

ANSTATT DEN GANZEN TAG ZU VERSCHLAFEN, SOLLTEST DU DICH LIEBER ETWAS NÜTZLICH MACHEN!

OHI ES GIBT TAGE, AN DENEN BLEIBT MAN AM BESTEN IM BETT!



VIELLEICHT GIBT ES DIE! ABER HEUTE IST DEFINITIV KEIN SOLCHER TAG!

GENUG GEPENNT!



NA, DU SIEHST ABER NICHT SEHR FRÖHLICH AUS. HAT DICH MELINA ETWA WIEDER EINMAL AUS DEM BETT GEWORFEN?

ES WÄRE NICHT DAS ERSTE MAL, ODER? DU VERSCHLÄPFST JA DEIN HALBES LEBEN!



MAN HÖRT SCHLIMME SÄCHEN VON DIR. DU HAST DAS HALBE KORNFELD ZERTRAMPelt UND DIE HÜHNER IN DER WEBEREI EINGESPERRT, STIMMT'S?

ACH, ALLES HALB SO WILD. WAR DOCH NUR EIN SCHERZ!

DIE LANGWEILEN MICH
MIT IHREM QUATSCH. ALLES,
WAS MICH INTERESSIERT,
STECKT HINTER DIESER
BLAUEN TÜR!



ICH WÜSSTE
FÜR MEIN LEBEN GERN,
WAS SICH DAHINTER
VERBIRGT.

WAS
KANNT ES
NUR SEIN?



DER MOMENT
IST GEKOMMEN. ICH WERDE
DER ERSTE SEIN, DER DIE TÜR
ÖFFNET. ICH BIN SO GESPANNT!



WILLST DU WOHL
DEINE FINGER VON
DIESER TÜR LASSEN!
WIE OFT HABE ICH DICH
DAVOR GEWARNT?



NIE WIEDER WIRST DU
DICH DER BLAUEN TÜR
AUCH NUR NÄHERN,
FRECHER BURSCH!
DU HAST WIRKLICH NUR
UNFUG IM KOPF!

ÄCHZ!



ABER ICH
WOLLTE DOCH
NUR...

VERSCHWINDE! UND LASS
DICH HIER JA NIE WIEDER
BLICKEN!



Über Krysta, dem Heimatdorf unseres Helden, schwebt der Kristallnebel. Doch die friedliche Atmosphäre trägt. Neues Unheil braut sich über den Köpfen der Menschen zusammen... Doch zunächst begleiten wir unseren Helden auf dem Weg zur Weberei, wo ihn gleich ein ganz persönliches Schicksal treffen wird...

HALLO, ICH BIN DER SPRECHENDE BAUM!

MAL SEHEN, WAS MELINA SO MACHT.

HALLO, LUSTIGER FISCHER! DU SITZT JA IMMER NOCH HIER!

LALALA-LALA...

LOLO-LO...

ZONG!

WAS FÄLLT DIR EIN, DIE ARMEN HÜHNER DURCH DIE GANZE WEBEREI ZU SCHEUCHEN?!

NUN JA... ÄH... ICH DACHTE...

JA, DIE FISCHE BEISSEN WIRKLICH GUT IN DIESEM SOMMER!



DU SOLLTEST DICH WIRKLICH BEI MUTTER ENTSCULDIGEN. DU HAST IHR GROSSEN KUMMER BEREITET!

KUMMER? ICH KANN IHR MAL RICHTIGEN KUMMER MACHEN! DIE PAAR HÜHNER... LÄCHERLICH!



LÄCHERLICH NENNST DU DAS? HIER HAST DU NOCH ETWAS ZUM LACHEN! ICH HOFFE, DU VERSTEHST DIESEN KLEINEN SPASS MEINERSEITS!

SEHR WITZIG!

Sichtlich erregt kehrt unser Held in das Haus zurück, in dem sich auch die ominöse blaue Tür befindet. Dort haben sich schon einige seiner Freunde versammelt...



MELINAS MUTTER HAT EINEN SELTSAMEN HUMOR!

DU SIEHST NICHT SEHR ENTSPANNT AUS!



WIR VERSUCHEN SCHON DIE GANZE ZEIT, DIE TÜR ZU ÖFFNEN. ES GELINGT EINFACH NICHT!

HMMM... DAS MIT DEN SCHWEREN STEINKRÜGEN SCHEINT MIR GAR KEINE SO SCHLECHTE IDEE ZU SEIN...



Unser wütender Held nimmt seine gesamte Kraft zusammen und donnert den Krug mit voller Wucht gegen die blaue Tür...



SIE IST OFFEN!

NICHTS WIE WEG HIER! DER WEISE BRINGT UNS UM, WENN ER DAS SIEHT! VERSCHWINDET SCHNELL!

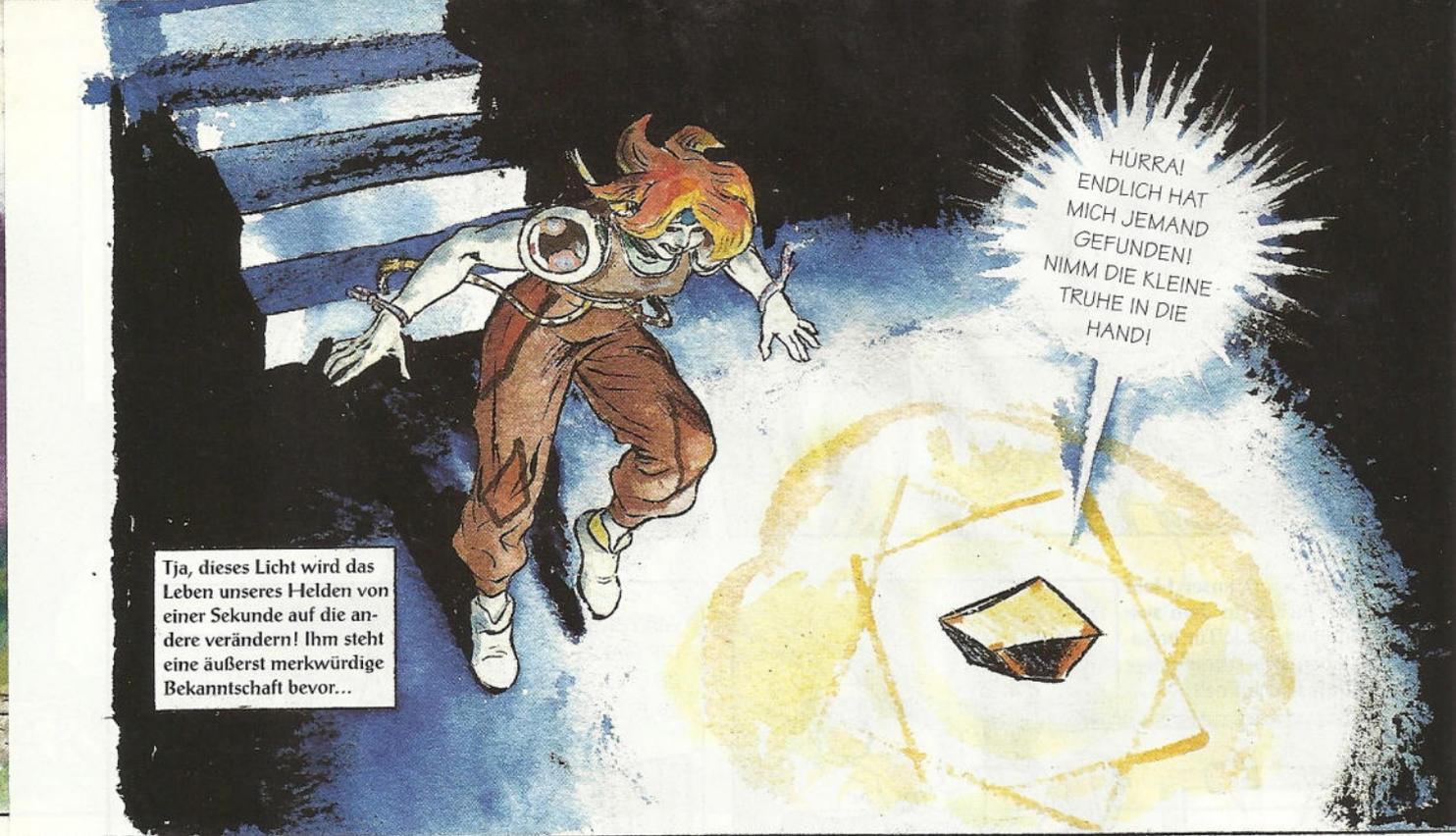


EIN DUNKLER KELLER? MEHR NICHT? IST JA LANGWEILIG!

Unser Held täuscht sich gewaltig. Das ist kein Keller wie jeder andere...



HEY, WAS IST DAS FÜR EIN LICHT? ICH WERDE GEBLENDET!



Tja, dieses Licht wird das Leben unseres Helden von einer Sekunde auf die andere verändern! Ihm steht eine äußerst merkwürdige Bekanntschaft bevor...

HÜRRAI
ENDLICH HAT
MICH JEMAND
GEFUNDEN!
NIMM DIE KLEINE
TRUHE IN DIE
HAND!



ICH BIN FREI! ICH KANN ES
KAUM GLAUBEN. ZU LANGE
MUSSTE ICH IN DER TRUHE
SCHMACHTEN!
JETZT HAT MEIN LEBEN
WIEDER EINEN SINN!

Nun, der Weise hatte unseren Helden nicht umsonst davor gewarnt, den Keller zu betreten. Denn der Truhe entströmt nicht nur der rosafarbene Freund, den wir ab jetzt schlicht „Fluffy“ nennen wollen! Nein, durch das Öffnen der Truhe verbreitet sich auch rasend schnell ein Fluch, der alle Dorfbewohner zu Eis erstarren läßt.

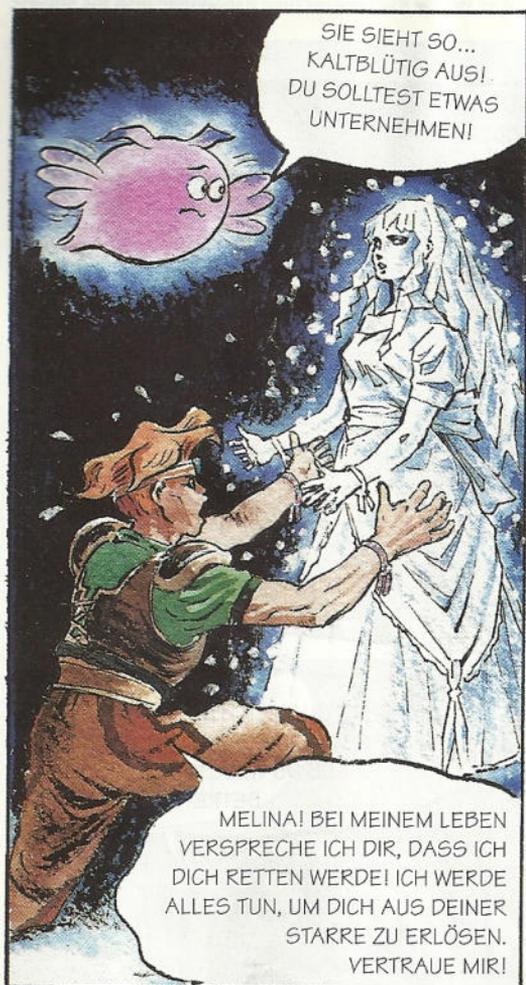
WAS IST DENN LOS?
ICH HÖRTE MERKWÜRDIGE
GERÄUSCHE
AUS DEM K...



JETZT
FRIERT SIE
EIN!



MELINA! WAS HABE ICH BLOSS GETAN?
HÄTTE ICH DOCH NIEMALS DIESE
BLAUE TÜR ZERSTÖRT! WARUM MUSS
ICH DENN MEINE NASE
AUCH ÜBERALL HINEINSTECKEN?



SIE SIEHT SO...
KALTBLÜTIG AUS!
DU SOLLTEST ETWAS
UNTERNEHMEN!

MELINA! BEI MEINEM LEBEN
VERSPRECHE ICH DIR, DASS ICH
DICH RETTEN WERDE! ICH WERDE
ALLES TUN, UM DICH AUS DEINER
STARRE ZU ERLÖSEN.
VERTRAUE MIR!



ICH VERACHTHE DICH!
DU HAST MEINE BITTE IN DEN WIND
GESCHLAGEN UND DIE BLAUE TÜR
GEÖFFNET! DIESE R FLUCH
IST DER PREIS, DEN DU DAFÜR
ZU ZAHLEN HAST.

DOCH DU HAST
EINE CHANCE, DEINEN FEHLER
WIEDER GUTZUMACHEN. ZIEHE
HINAUS IN DIE FERNE UND BESIEGE
DIE DÄMONEN, DIE IN DEN
FÜNF TÜRME HAUSEN. BEFREIE DIE
SEELN DER GEKNECHTETEN!

Unserem Held bleibt keine andere Wahl! Ohne sich noch einmal umzudrehen, verläßt er sein geliebtes Heimatdorf Krysta. Er zieht aus, um das auszuführen, was der Weise ihm aufgetragen hat.



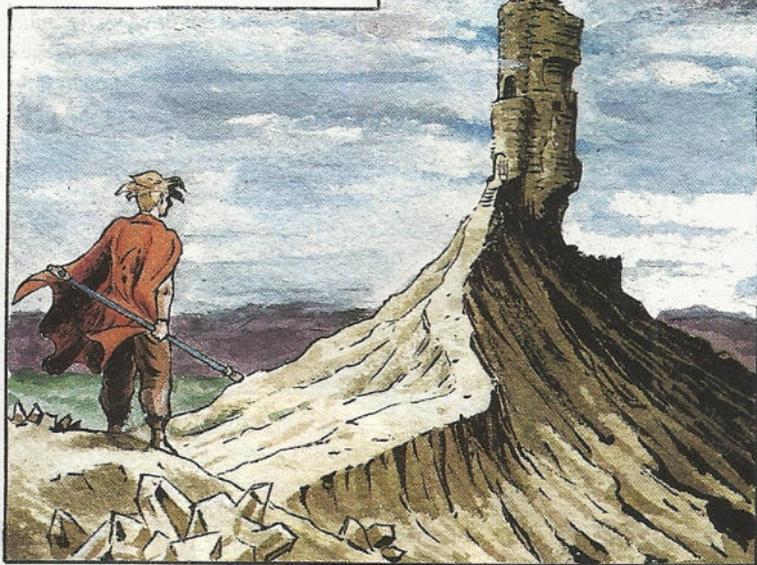
Tief in seinem Herzen spürt er den Schmerz... Er kann den Anblick der zu Eis erstarrten Melina einfach nicht aus seinem Kopf verjagen. Doch das gibt ihm die Kraft, die er so dringend benötigt, um die kommenden Abenteuer zu bestehen!



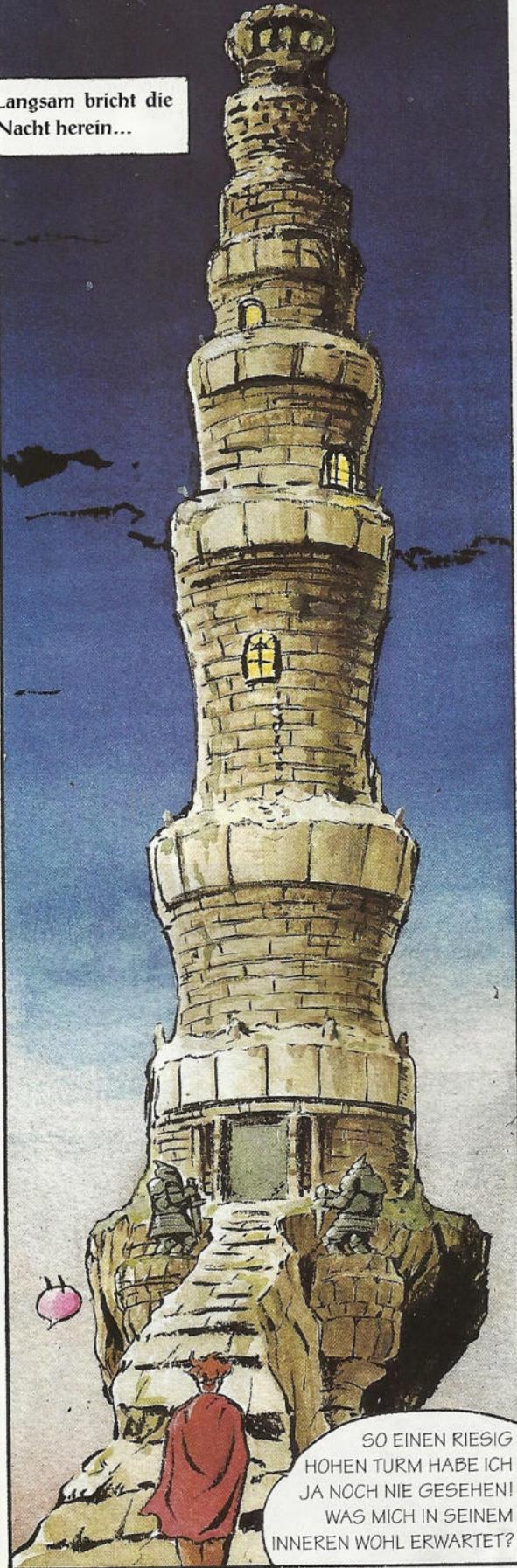
ICH WERDE MELINA UND
ALLE BEWOHNER DES DOR-
FES WIEDER ZUM LEBEN
ERWECKEN! UND WENN ICH
DAFÜR MIT DEM LEBEN
BEZAHLEN MUSS!

ICH KEHRE ERST
ZURÜCK, WENN ICH
MEINE AUFGABE
ERFÜLLT HABE!

Drohend baut sich in der Ferne der erste Turm vor unserem Helden auf. Ein Schauer jagt ihm über den Rücken. Doch zum Umkehren ist es jetzt zu spät. Fest entschlossen schreitet er voran.



Langsam bricht die Nacht herein...



SO EINEN RIESIG HOHEN TURM HABE ICH JA NOCH NIE GESEHEN! WAS MICH IN SEINEM INNEREN WOHL ERWARTET?

IST DENN HIER NIEMAND? LASST MICH HEREIN ODER ICH ZERSCHMETTERE DIE TÜR!

PENG!
BUMM!

KRACH!
DENGEL!



IST JA SCHON GUT! MUSST DU GLEICH SO DRAUFHAUEN? UND HAST DU DIR AUCH GUT ÜBERLEGT, OB DU WIRKLICH DIESEN TURM BETRETEN MÖCHTEST?

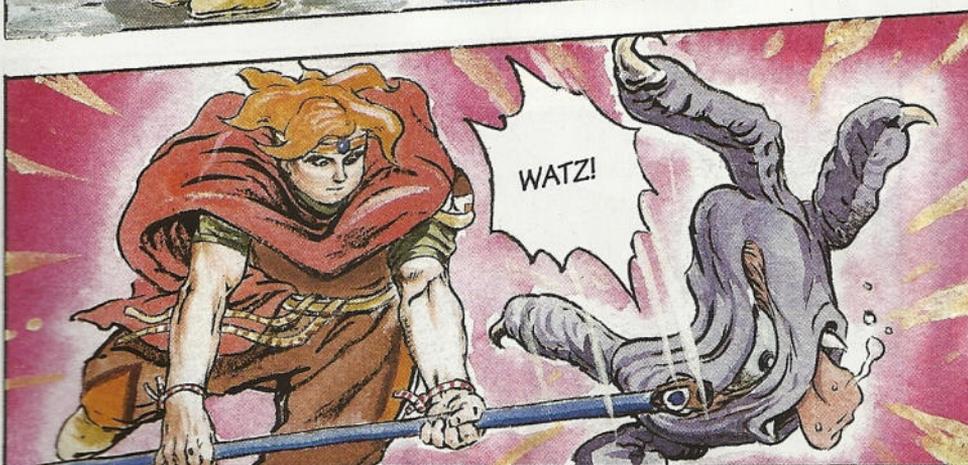


Das mulmige Gefühl in der Magengegend unseres Helden ist nicht unberechtigt! Doch er hat sich geschworen, auch diesen nächsten Schritt zu tun! Er verdrängt die Angst und tritt ein...



VON WEGEN ANGST VERDRÄNGEN! ALS OB DAS SO EINFACH WÄRE! MIR ZITTERN DIE KNIE!

Seine Angst ist wohl doch unberechtigt. Er tritt in eine große Halle, die vollkommen leer zu sein scheint. Jeder seiner Schritte auf dem Steinboden hallt tausendfach wider! Er beginnt, sich ein wenig umzuschauen. Doch er scheint – bis auf Fluffy – allein zu sein...



Er war also doch nicht ganz alleine, unser Held. Die erste Bekanntschaft, die er machte, war nur von kurzer Dauer. Mit einem Hieb hatte er den Gegner niedergestreckt. Doch es warten Feinde anderen Kalibers...

ICH DANKE DIR FÜR MEINE BEFREIUNG!
DU HAST MICH ERLÖST! ICH WERDE
EINEN DER DOORBEWOHNER WIEDER
ZUM LEBEN ERWECKEN!



DAS HELLE LICHT WAR EINE
DER BEFREITEN
SEELEN! MIR IST
SCHWINDLIG!



DER EINZIGE
WEG NACH OBEN
SCHEINT DURCH
DIESES ZERBRÖ-
CHENE FENSTER
ZU FÜHREN!



JETZT BEEIL
DICH SCHON.
DIE ZEIT IST
KNAPP!

DU HAST ES
GUT, DU KANNST
FLIEGEN!



WILLKOMMEN! DEINE ERSTE
PRÜFUNG HAST DU JA SCHON BE-
STANDEN. DOCH DAS WAR NUR DER
AUFTAKT! DEIN ENDE NAHT!

ICH FÜRCHTE
MICH NICHT VOR
LEEREN WORTEN! ICH
BIN EIN TAPFERER
KÄMPFER!



DAS WERDEN WIR JA GLEICH SEHEN!
JETZT WERDEN MEINEN LEEREN
WORTEN - WIE DU SAGST - TATEN
FOLGEN. STÜRZT EUCH AUF IHN!
ER HAT ES NICHT VERDIENT,
ZU ÜBERLEBEN!

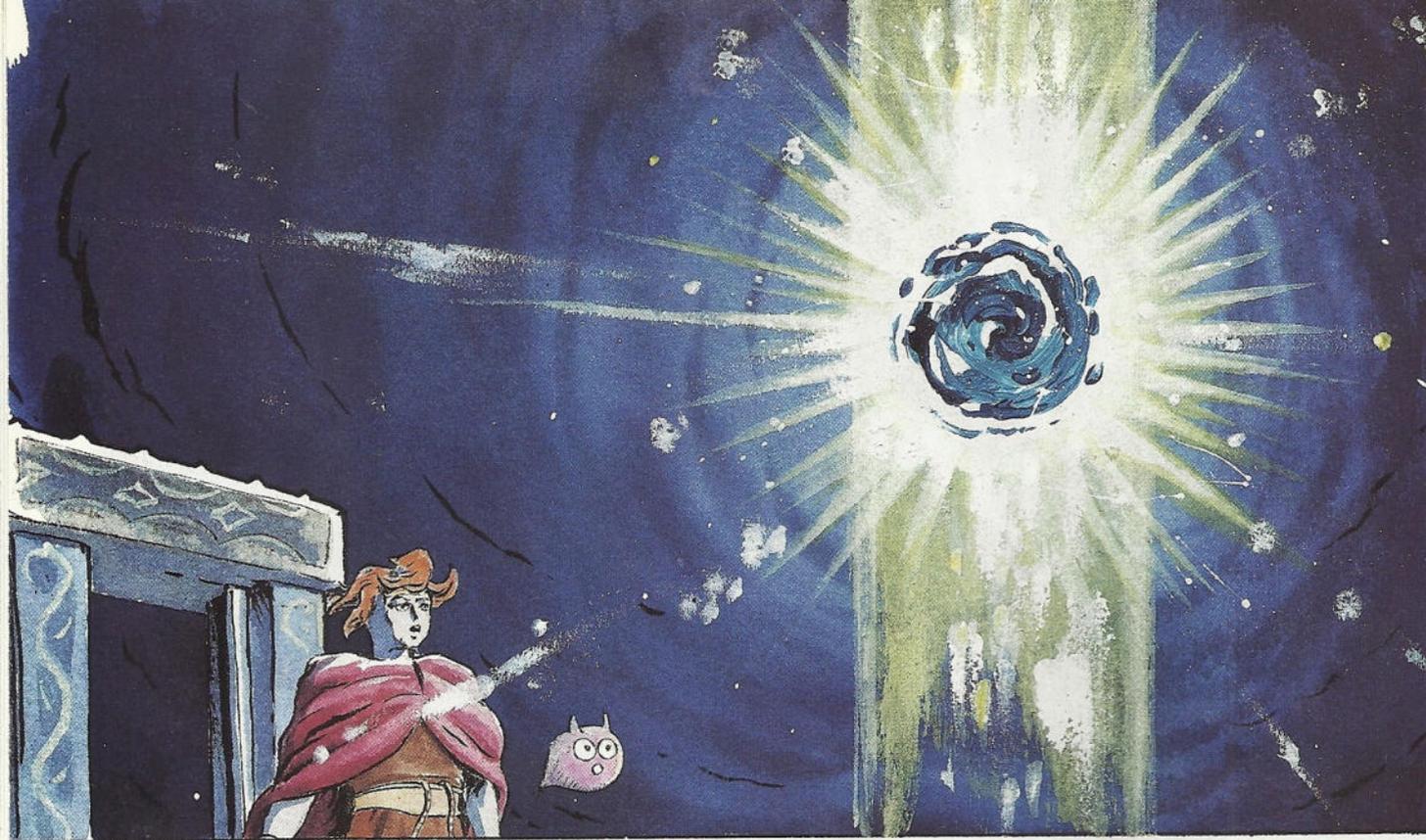




DU BIST STÄRKER, ALS ICH
DACHTE! IRGENDWAS VERLEIHT DIR
BESONDERE KRAFT! DOCH DEIN
WEG IST NOCH WEIT! FREUE DICH NICHT
ZU FRÜH! DIR STEHT NOCH MANCHER
HARTE KAMPF BEVOR!

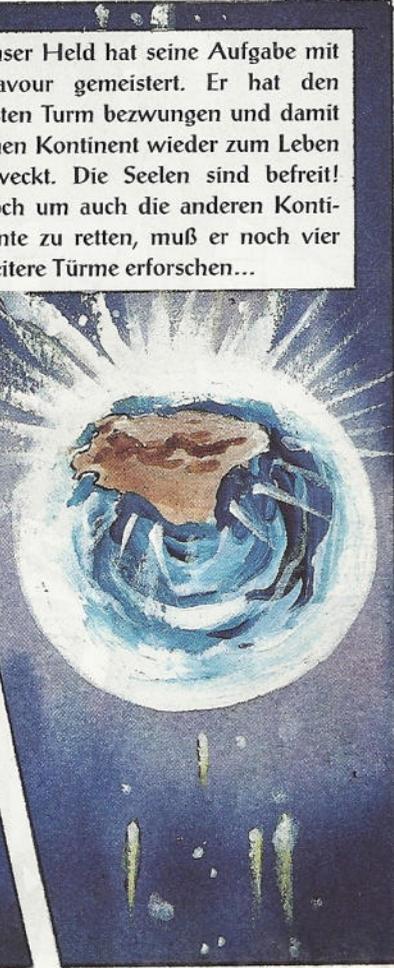


DIESES LICHT!!!
WAS SOLL
ES NUR
BEDEUTEN???



Unser Held hat seine Aufgabe mit Bravour gemeistert. Er hat den ersten Turm bezwungen und damit einen Kontinent wieder zum Leben erweckt. Die Seelen sind befreit! Doch um auch die anderen Kontinente zu retten, muß er noch vier weitere Türme erforschen...

ICH SPÜRE, DASS MEINE TATEN ETWAS BEWIRKEN! DIE SEELEN DER VERSTORBENEN WAREN IN DEN TÜRME VERSEIGELT. DOCH JETZT IST DER BANN GEBROCHEN. ICH MUSS SEHEN, WIE ES MELINA GEHT!







Dieser erste Erfolg hat bei unserem Helden ungeahnte Kraftreserven freigesetzt! Wie ein Besessener kämpft er sich von Sieg zu Sieg. Ein Kontinent nach dem anderen kehrt an seinen ursprünglichen Platz zurück. Fluffy kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus!

Fluffy sehnt sich nach einer Feuerpause...



SO LANGSAM GEHT MIR DIESE GANZE KÄMPFEREI AUF DIE NERVEN. ICH BIN AUCH NOCH DA!

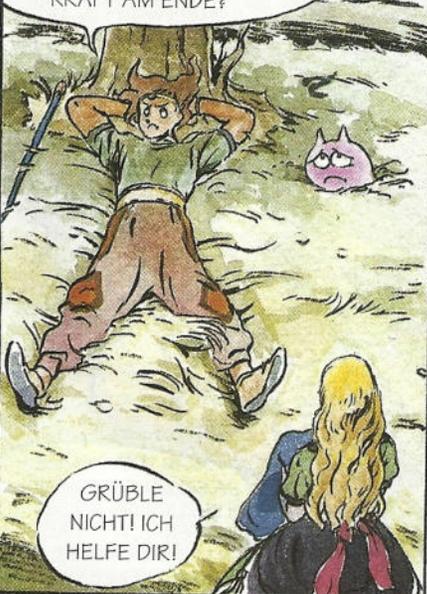


ICH WERDE AUCH DIESEN BANN BRECHEN UND DEN LETZTEN DER FÜNF TÜRME BEZWINGEN. NICHTS UND NIEMAND KANN MICH AUFHALTEN! ICH BIN ZU STARK!



Hmmm... so stark ist unser Held wohl doch nicht! Der Wächter des fünften Turms wirft ihn im hohen Bogen heraus. Erste Selbstzweifel kommen auf...

WORAN KANN ES NUR LIEGEN? ICH BIN DOCH SONST OHNE PROBLEME IN JEDEN TURM HINEINGELANGT? IST MEINE KRAFT AM ENDE?



GRÜBLE NICHT! ICH HELFE DIR!

DIESER UMHANG WIRD DICH VOR DEN BÖSEN STRAHLEN SCHÜTZEN! ICH HABE GEBETET, WÄHREND ICH IHN FÜR DICH WEBTE! VERTRAUE AUF SEINE KRAFT!



ER IST AUS DEM KRISTALLFADEN GEWOBEN. GLAUBE MIR, DIESER UMHANG WIRD DIR EINE GROSSE HILFE SEIN. ZIEHE IHN SOFORT AN!

NA, DANN KANN DOCH EIGENTLICH NICHTS MEHR SCHIEF-GEHEN!

DAS WILL ICH WOHL MEINEN. AUF ZUM FÜNFTEN TURM, FLUFFY!



ICH HABE KEINE ANGST VOR DIR! DEIN BANN
IST GEBROCHEN, DEINE ZEIT IST VORBEI!
DEIN KRAFTFELD RINGT MIR NUR NOCH EIN
MÜDES LÄCHELN AB!



Unser Held zeigt sich in Topform
Frisch motiviert räumt er diesen
Gegner aus dem Weg. Es scheint,
als ob ihn nichts aufhalten
könnte...



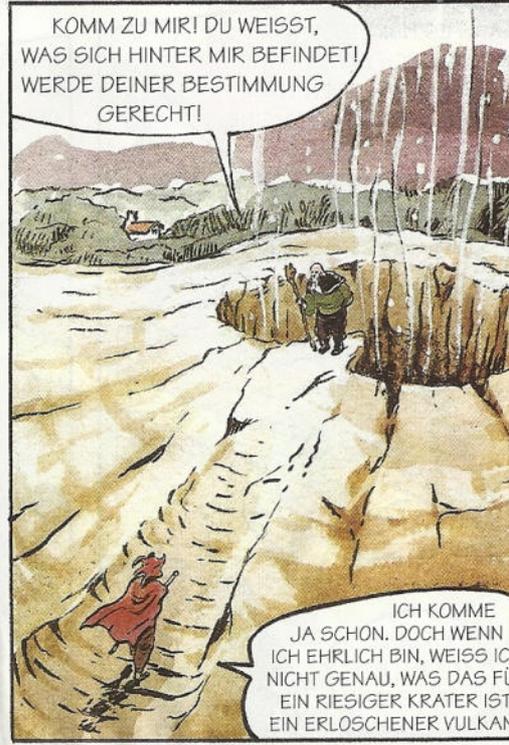
...und so ist es auch. Auch dieser
Dämonenscorpion hat ihm nichts
entgegensetzen. Fast kampfflos ge-
steht er die Niederlage ein.



Das Leben in Krysta geht wie-
der seinen normalen Gang. Die
Menschen gehen ihrer täglichen
Beschäftigung nach. Der „eisige“
Zwischenfall scheint fast ver-
gessen... Doch das Abenteuer
unseres Helden hat gerade erst
begonnen!



KOMM ZU MIR! DU WEISST,
WAS SICH HINTER MIR BEFINDET!
WERDE DEINER BESTIMMUNG
GERECHT!



ICH KOMME
JA SCHON. DOCH WENN
ICH EHRLICH BIN, WEISS ICH
NICHT GENAU, WAS DAS FÜR
EIN RIESIGER KRATER IST.
EIN ERLOSCHENER VULKAN

ODER IST DA UNTEN EIN GEHEIMER MILITÄRSTÜTZPUNKT? SO WIE IN DIESEN JAMES BOND-FILMEN! ICH WAR NOCH NIE AN DIESEM ORT! ERZÄHL MIR DOCH, WOHIN DIESER UNENDLICHE ABGRUND FÜHRT!



VULKAN? JAMES BOND? PAPPERLAPAPP! HÜTE DEINE ZUNGE! DU BEFINDEST DICH AN EINEM GEHEIMNISVOLLEN UND EHRWÜRDIGEN ORT. DIES IST DER WEG, DER IN DIE OBERWELT FÜHRT!

UND DU BIST DAZU AUS-ERKOREN, DIESEN WEG ZU GEHEN! ES IST DEINE BESTIMMUNG, DU KANNST DICH IHR NICHT ENTZIEHEN! SPRING IN DIE TIEFE, FÜR DICH GIBT ES KEIN ZURÜCK MEHR!



Kein Zurück mehr! Wie ein Blitz bohren sich diese Worte in seinen Schädel! Nie mehr sein geliebtes Heimatdorf sehen?

ICH KANN NICHT SPRINGEN! ICH MUSS MICH ZUMINDEST VON MELINA VERABSCHIEDEN! SIE IST ALLES, WAS ICH HABE! ICH WERDE ZU IHR GEHEN!



IST MELINA DA? ICH MUSS SIE UNBEDINGT SEHEN!



NUR KEINE HEKTIK. SIE IST IN IHREM ZIMMER.

ICH WILL DICH NICHT SEHEN. LASS MICH IN FRIEDEN!





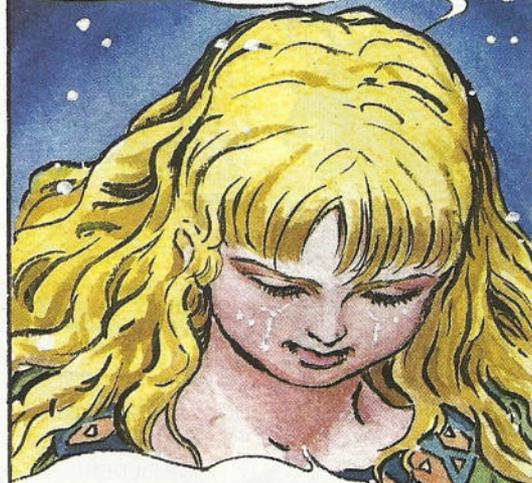
ABER MELINA! BITTE
LASS MICH HEREIN!
ICH MUSS UNBEDINGT
SOFORT MIT DIR
SPRECHEN!



ICH KANN DIR
NICHT IN DIE AUGEN
SCHAUEN...

DEIN ANBLICK
WÜRD MIR DAS HERZ
BRECHEN...

ICH SPÜRE, DASS ER FÜR IMMER
VON MIR GEHEN WIRD. ICH KANN ES
EINFACH NICHT VERSTEHEN. WARUM
NUR? ER SCHEINT IM BANN EINER
HÖHEREN MACHT ZU STEHEN.
WARUM MUSS GERADE ER
ES SEIN?

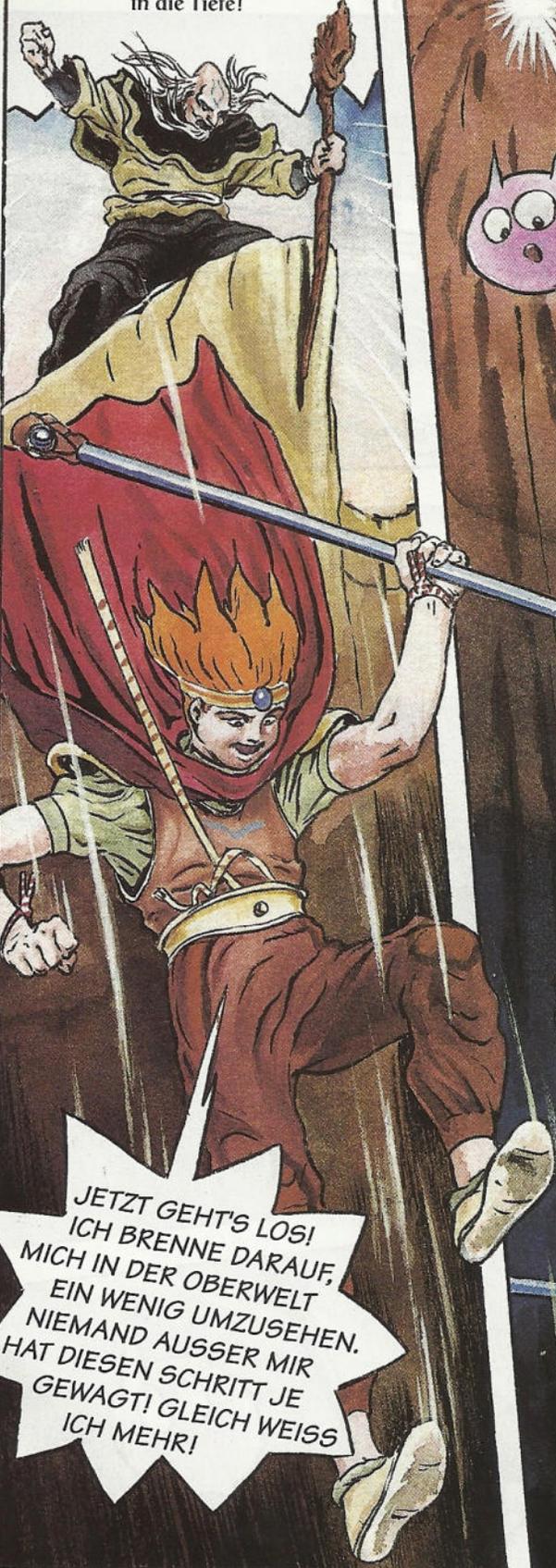


WENN ER DOCH BLOSS
BEI MIR BLEIBEN KÖNNTE. ICH
WERDE IHN NIE MEHR IN DIE ARME
SCHLIESSEN. ABER ICH SPÜRE,
DASS ICH IHN NICHT AUFHALTEN
KANN. ICH BIN HILFLOS...



ICH BIN BEREIT,
DEN WEG IN DIE
OBERWELT ANZUTRETEN!
ICH LASSE ALLES HINTER
MIR UND STELLE MICH DER
HERAUSFORDERUNG

Todesmutig stürzt sich unser Held
in die Tiefe!



HEEEEE!

DAS IST

SOOO TIEEEEF!

JETZT GEHT'S LOS!
ICH BRENNE DARAUFG,
MICH IN DER OBERWELT
EIN WENIG UMZUSEHEN.
NIEMAND AUSSER MIR
HAT DIESEN SCHRITT JE
GEWAGT! GLEICH WEISS
ICH MEHR!



DUUUUUUUU

HAAAAAST

REEECHT!

Er hat es also tatsächlich getan! Kein anderer Bewohner der Unterwelt hat je einen Fuß auf die Oberwelt gesetzt. Doch unser Held steht außerhalb des Rings des Schicksals und ist damit als einziger in der Lage, diesen beschwerlichen Weg zu gehen.



KEINE AHNUNG,
WO OBEN UND UNTEN IST!

ICH BIN HART
AUFGESCHLAGEN!



ICH HABE ES GESCHAFFT!
ICH BIN DA! ICH BIN IN DER OBERWELT!
ICH KOMME MIR VOR, WIE DER ERSTE
MENSCH AUF DEM MOND!

APROPOS
MOND! GENAUSO SIEHT ES
HIER AUS! KEINE PFLANZEN, KEINE
TIERE, NICHTS. WIE GOLL ES MIR BLOSS
GELINGEN, DAS LEBEN IN DIESE ÖDNIS
ZURÜCKZUBRINGEN? ICH BIN
DOCH GANZ ALLEINE!



NA, ABER BITTE!
SCHLIESSLICH BIN ICH J
AUCH NOCH DA!

Gemeinsam ziehen unser Held und Fluffy los, um sich die Gegend etwas genauer anzuschauen. Doch weit und breit entdecken sie nichts, was ihr Gemüt aufheitern könnte. Keine Spur von Leben! Die Oberwelt bietet einen schrecklichen Anblick...



BITTE HELFT UNS!

JA, TUT ETWAS!



HAST DU SCHON MAL BÄUME GESEHEN, DIE SPRECHEN KÖNNEN???

NIEMALS!!!



ICH BIN RA,
DER SONNENBAUM. ICH BIN
DER URSPRUNG ALLER PFLANZEN
DIESER WELT. DOCH SEHT SELBST,
WIE ES UM MICH STEHT...

DOCH ICH SPÜRE,
DASS DU UNS HELFEN
KANNST. KÄMPFE EINEN GE-
RECHTEN KAMPF UND BRINGE
DAS LEBEN WIEDER ZURÜCK!

Tja, schön gesagt, lieber Sonnenbaum! Doch wie unser Held die Natur wieder zum Erblühen bringen soll, das hat er nicht gesagt! Gemeinsam mit Fluffy grübelt er darüber, was jetzt am besten zu tun sei...



ICH GLAUBE, HIER IST EIN VERSTECKTER EINGANG. ER FÜHRT IN DAS INNERE DES SONNENBAUMS. ABER ES IST ZIEMLICH DUNKEL. ICH KANN NICHTS SEHEN!

DU HAST EIN GESPÜR FÜR DEN RICHTIGEN WEG. DOCH ICH FÜRCHTE, ES IST NOCH EIN WENIG ZU FRÜH, IHN JETZT SCHON ZU GEHEN!

ACH WAS! ICH HABE SCHON SO VIEL GESEHEN, MICH HAUT NICHTS MEHR UMI ICH SCHAU E MICH DA DRIN JETZT MAL UM.



DU SIEHST IRGENDWIE NICHT MEHR SO FRISCH AUS!

MICH INTERESSIERT, WAS PASSIERT, WENN ICH DIESE TÜREN ÖFFNE.

ICH HABE EIN KOMISCHES GEFÜHL!



Es sieht so aus, als hätte Fluffy Recht gehabt. Das entströmende Gas setzt unserem Helden mächtig zu. Eine Flucht lässt sich nicht vermeiden!



OH MANN! JETZT HABE ICH ES ABER SATT!

ACHTUNG, ABGRUND!



ZU SPÄT!



ICH BENETZE IHN MIT EINEM TAUTROPFEN. DANN IST ER GEGEN DAS GAS IMMUNI!

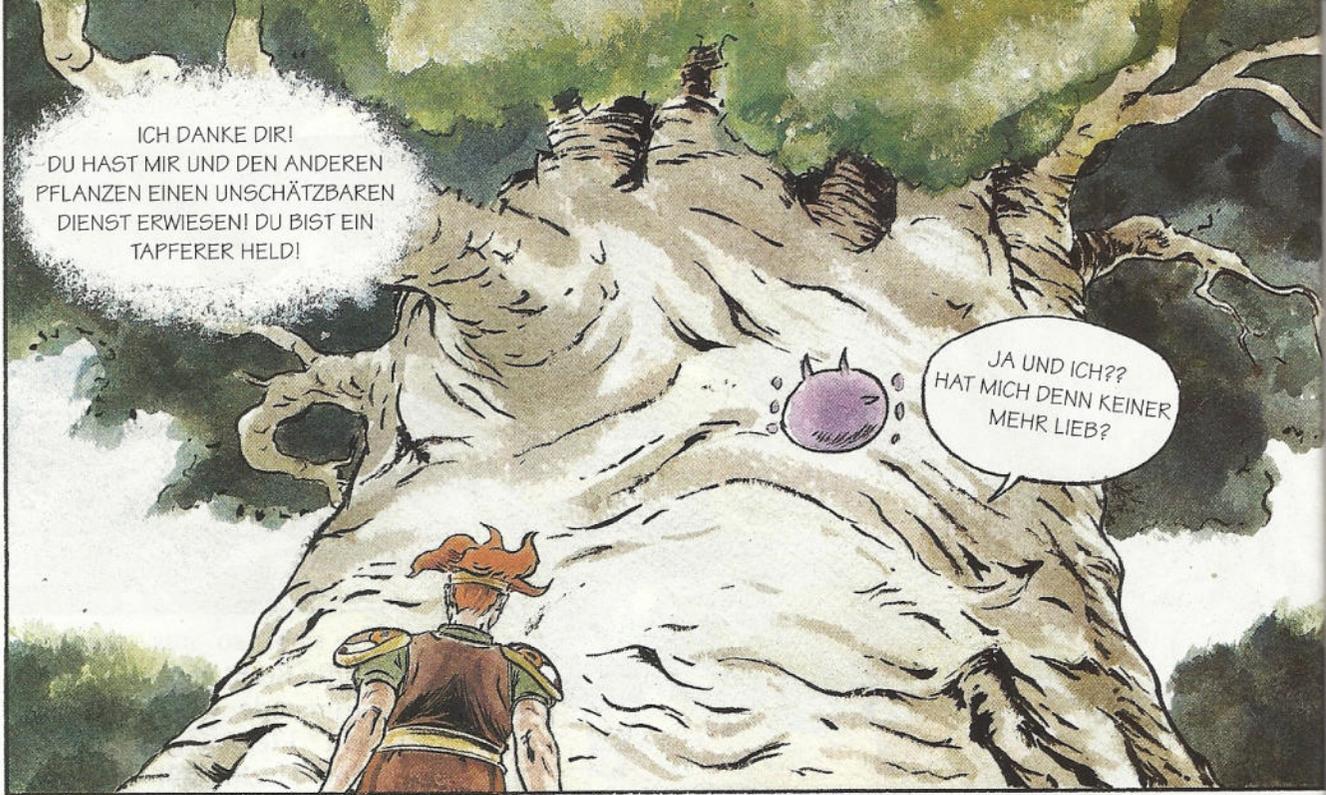
DIESE RÜSTUNG WIRD IHM HELFEN!



Die Blumen haben nicht zuviel versprochen! Diesmal ist unser Held in der Lage, der Gefahr zu trotzen. Er begibt sich erneut zum Sonnenbaum und erledigt alle Gegner in Windeseile.



AUA!



ICH DANKE DIR!
DU HAST MIR UND DEN ANDEREN
PFLANZEN EINEN UNSCHÄTZBAREN
DIENST ERWIESEN! DU BIST EIN
TAPFERER HELD!

JA UND ICH??
HAT MICH DENN KEINER
MEHR LIEB?



SCHAU FLUFFY! ES GRÜNT
SO GRÜN, WENN BLUMEN
WIEDER BLÜHEN! ICH
LIEBE DIE NATUR!

ICH MAG
BESONDERS DIESE
LUSTIGEN BLUMEN. SIE SIND
ROT-WEISS GESTREIFT. WIE
MEINE POMMES!



DU HAST DEINE AUF-
GABE NOCH NICHT GANZ
ERFÜLLT, TAPFERER KRIE-
GER. BISLANG SIND NUR
DIE PFLANZEN ZURÜCK
GEKEHRT...



DÖCH WAS IST
DIE NATUR OHNE TIERE?
HIER FLOGEN VÖGEL,
BUNTE SCHMETTERLINGE
UND WILDE TIERE STREIFEN
DURCH DIE WÄLDER...



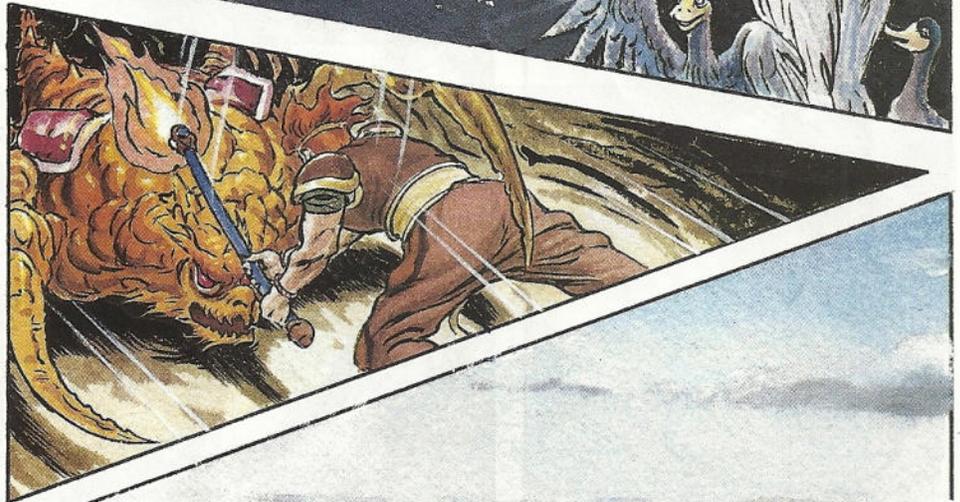
KEIN PROBLEM FÜR MICH! ICH WERDE AUCH DIE TIERE WIEDER IN DIESE WUNDERVOLLE LANDSCHAFT ZURÜCK-HOLEN.

NICHT WAHR, FLUFFY? DAS IST DOCH WIRKLICH EINE UNSERER LEICHTESTEN AUFGABEN. IM GEGNER BESIEGEN, DA MÄCHT UNS NACH DEN VIELEN KÄMPFEN DOCH KEINER MEHR WAS VOR.

NA, ICH KÖNNTE MAL EIN, ZWEI WOCHEN RUHE GEBRAUCHEN!



Doch unser Held gönnt sich keine Pause. Er kämpft sich durch die Welt und sorgt dafür, daß die Vögel nach kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz zurückkehren.



Auch die wilden Tiere der Steppe lassen sich nicht lange bitten. Man beachte die lustige Haltung des Helden, der gerade einem Löwen die Pranke schüttelt.

Doch der Weg führt unseren Helden weiter. Aus der heißen Steppe mitten hinein in winterliche Schneelandschaften. Der eiskalte Wind weht und Freund Fluffy fühlt sich dabei sichtlich unwohl

So ganz winterfest scheint die Ausrüstung der beiden Abenteurer nicht zu sein. Sie kämpfen sich durch das Schneegestöber und wissen kaum noch, in welche Richtung sie gehen sollen.

WIR FLUFFYS MÖGEN ES EHER HEISS!

BIBBER!
MIR IST ZIEM-
LICH KALT!



Eine riesige
Lawine reißt die
beiden mit sich...

STELL DICH NICHT
SO ANI DU WUSSTEST
VON VORNEHEREIN, WELCHE
STRAPAZEN EINE ROLLE IN EINEM
VIDEOSPIEL MIT SICH BRINGT.
DAS IST NUN MAL UNSER JOB!
ICH FÜRCHTE FLUFFY, DA
MÜSSEN WIR DURCH!

SPUCK! HUST!
WO BIN ICH?



Nach seiner Rettung durch den Widder ohne Hörner erholt sich unser Held schnell. Schon blickt er einem besonders gefürchteten Gegner in die bösen Augen. Der Morphdämon trachtet ihm nach dem Leben.



Doch unser Held hat in diesem Kampf seine letzten Reserven aufgebraucht. Er ist absolut am Ende seiner Kräfte.



SIEHST DU
DIE LICHTER DER BEFREI-
TEN SEELEN? DIE MENSCHEN
KEHREN AUF DIE OBERWELT
ZURÜCK! ICH KANN ES
KAUM GLAUBEN!



DAS IST
DAS SCHÖNSTE FEUERWERK,
DAS ICH JE GESEHEN HABE. ICH BIN
BEEINDRUCKT! WARUM BIST DU
EIGENTLICH SO RUHIG? BIST
DU EINGESCHNAPPT?



HEY! WAS IST LOS?
DU WIRST MIR DOCH WOHL
HIER NICHT SO EINFACH
SCHLAPP MACHEN!

HUCH!

SCHAU MAL!

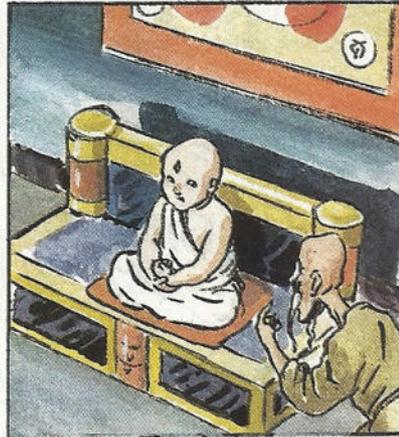
DA
LIEGT WAS!



ER MACHT DIE
AUGEN AUF!
ER LEBT!



ER IST ZU SICH
GEKOMMEN!





ALSO, ICH WEISS NICHT, WAS DIESER ALTE MA-JO HATTE. IST DOCH ALLES IN BESTER ORDNUNG! IST DOCH ALLES O.K. MIT LURANI!

NUR DIE TEPPICHPREISE SIND SKANDALÖS!



Als unser Held der vermissten Mei-Lin gegenübertritt, bereitet sie ihm nicht gerade einen freundlichen Empfang. Wütend stürzt sie auf ihn los!



Sie schimpft und schreit, wie das wohl nur eine Frau kann! Unser Held beginnt sich mit der Frage zu beschäftigen, ob er sich im falschen Spiel befindet.

ÄÄH... ABER... ICH...



DU DARFST NICHT SO REDEN, MEINE LIEBE TOCHTER. HAST DU DENN DEINE GUTE KINDERSTUBE GANZ VERGESSEN? ICH BIN ENTÄUSCHT VON DIR!

ENTSCULDIGE, MUTTER! ES TUT MIR LEIDI!

MIR ZWAA TRINKE JETZT ERST MAL AANER!



Mitten in der Nacht...

ALSO, ICH HABE MICH SCHON BESSER GEFÜHLT WAS IST DENN DAS ÜBERHAUPT FÜR EIN KRACH DA DRAUSSEN? DA KANN JA KEIN HELD SCHLAFEN!

ES HÖRT SICH WIE DEPPI AN. DEPPI IST MEI-LINS HUND. KEINE AHNUNG, WER SICH DIESEN KOMISCHEN NAMEN AUSGEDACHT HAT!



HEUL! WUFF!

DEPPI!



Böse Überraschung...

JETZT SCHLÄGT'S ABER DREIZEHN! DAS SIND ZOMBIES!

MACH SIE FERTIG!



OH NEIN! DAS SIEHT GAR NICHT GUT AUS! SIE KOMMEN VON ALLEN SEITEN! KANNST DU NICHT IRGENDETWAS TUN?

IRGENDETWAS TUN! DU BIST GUT! EIGENTLICH WÄRST DU MAL AN DER REIHE, ETWAS ZU TUN!

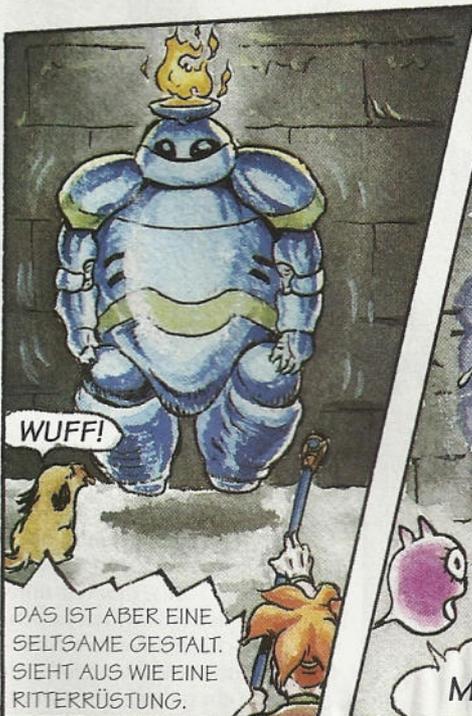
SIEHST DU, HABEN WIR ES MAL WIEDER GESCHAFFT! ICH WUSSTE, DASS WIR SIE IN DIE FLUCHT SCHLAGEN!

DEN GANZEN TAG, ÄH, DIE GANZE NACHT FLATTERST DU UM MICH HERUM! NIMM DIR DOCH AUCH MAL EINEN GEGNER VOR. ES SIND GENUG FÜR ALLE DA!

IST JA GUT, DEPPI! WAS HAST DU DENN VOR? WOHIN WILLST DU MICH DENN LOCKEN? GIBT'S WAS BESONDERES?



JETZT HAB ICH ABER GENUG. NEHMT DAS!!!



WUFF!

DAS IST ABER EINE SELTSAME GESTALT. SIEHT AUS WIE EINE RITERRÜSTUNG.



OH NEIN!

MEI-LIN!!!



DU HAST ALLES KAPUTTMACHT! ICH HABE NÄMLICH DIE FÄHIGKEIT, ILLUSIONEN ZU ERSCHAFFEN. SIE SIND FÜR ANDERE SICHTBAR. NUR SO KONNTE ICH ZUSAMMEN MIT MEINEN ELTERN SEIN...

DOCH DU HAST DIE ILLUSION ZERSTÖRT. DAFÜR WERDE ICH DICH IMMER HASSEN! ICH WILL DICH NIE WIEDER SEHEN! DU HAST MEIN LEBEN ZERSTÖRT!



ICH VERABSCHUE DICH! NIE WIEDER WERDE ICH BEI MEINEN ELTERN SEIN! ALLES WEGEN DIR!

ICH DANKE DIR!
DU HAST MEI-LIN AUS IHRER
SCHEINWELT BEFREIT!
JETZT WEISS ICH, DASS SIE IN
SICHERHEIT IST. ICH HATTE
MIR SCHRECKLICHE
SORGEN UM SIE GEMACHT.
MEINE ENKELIN BEDEUTET
MIR ALLES!

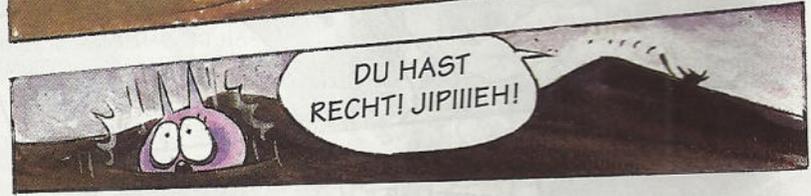


WIE SIEHT'S AUS,
FLUFFY? WOLLEN WIR
MAL EINE PAUSE
EINLEGEN?



PAUSE!
SO ETWAS GIBT
ES IN DIESER GE-
SCHICHTE NICHT!

DU HAST
RECHT! JIPIIIIEH!



WARTE WENIGSTENS
AUF MICH. ICH WILL
DOCH AUCH SEHEN,
WIE ES WEITER-
GEHT!



NA, DANN BEEIL DICH
EBEN. ICH HABE SO EIN
GEFÜHL, DASS UNS
NOCH VIEL ERWARTET...

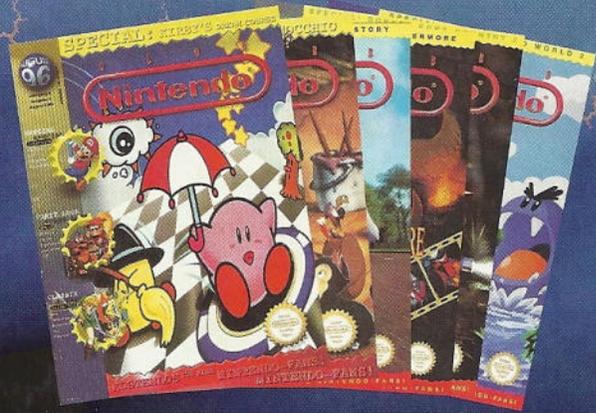
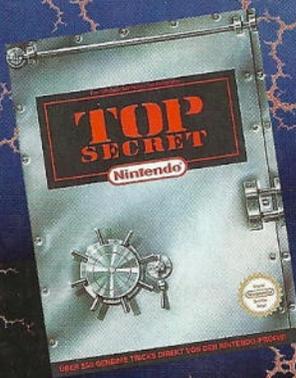
Ja, da hat unseren Helden sein Gefühl nicht getrogen. Auf ihn wartet eine Kraftprobe, die alle vorherigen erblassen läßt! Der böse Wissenschaftler Beruga stellt sich ihm in den Weg. Ein heftiger Kampf entflammt...



Doch damit ist die einzigartige TERRANIGMA-Story noch lange nicht vorbei. Auf unseren Helden und Fluffy, den wir mittlerweile so lieb gewonnen haben, warten noch viele weitere Abenteuer. Wenn Ihr wissen wollt, ob die Geschichte ein gutes Ende nimmt, dann holt Euch das actiongeladene Adventure für das Super Nintendo!

IHR HABT DIE MACHT!

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!



Top Secret Spieleberater

6 x Club Nintendo Magazin

Das fantastische Club Nintendo Power Paket besteht aus dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater“ (tonnenweise geheime Tips & Tricks von den Nintendo-Profis) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement“ (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus). Das Club Nintendo Power Paket kostet DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements“ zusammen mit dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater“. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

PS: Wenn Ihr Euren Comic nicht zerschneiden wollt, übertrag einfach alle Angaben auf eine normale Postkarte und schickt sie uns zu!

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement“ und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

JA! Ich bestelle das Club Nintendo Power Paket zum Preis von DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr). Das Club Nintendo Power Paket 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 Paket:

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.)

Bitte
ausreichend
frankieren

Antwort

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



**MYTHEN,
MAGIE UND
DÄMONEN-
ABENTEUER
AUS LÄNGST
VERGANGENER
ZEIT**

DEMNÄCHST ÜBERALL ERHÄLTlich!