NEUE HELDEN! NEUE FEINDE! NEUE ABENTEUER!

LEGO

D: € 2,70 · A: € 2,90 · CH: SFR 5,30 · B, L: € 3,00

BIONICLE™

DAS OFFIZIELLE COMIC-MAGAZIN

BIONICLE™ 9
Nov 2004
€ 2,70 (D)

EXTRA!
coolet
KATAPULT-FLIEGER

RANDY ELLIOTT
31 DEC 03

DIE TOA METRU – IM GRIFF VON MORBUZAKH!

NEU! Der offizielle Duel Masters Comic ist da!

NEU! DER COMIC ZUR TV-SERIE!

DUEL MASTERS

1

MEGA EXTRA!
DUEL MASTERS CD/DVD

SUPER EXTRA!

Disk für PC, Mac & DVD-Player

So spielt man Duel Masters!

DIE OFFIZIELLE DUEL MASTERS CD/DVD

EXKLUSIVER COMIC

INFOS ZUM CARD GAME

EXKLUSIVER COMIC!

INFOS ZUM CARD GAME!

Duel Masters Comic #1 - jetzt im Handel!

© 2004 Nintendo/Shogakukan/Mitsui Kids. Licensing by Hasbro Properties Group.

BIONICLE

DIE LEGENDE

Die erste Aufgabe der Toa Metru ...

... sechs **vermisste Matoran** zu finden und zu retten, war von **Erfolg** gekrönt. Nur **diese sechs** kennen die Orte, an denen sich die **Großen Kanoka-Disks** befinden. Die Toa glauben, dass diese der **Schlüssel** sind, um der verheerenden **Bedrohung** durch die **Morbuzakh-Pflanze** ein Ende zu setzen.
Jede dieser **legendären Scheiben** ist an einem Ort verborgen, den nur jemand mit den **Fähigkeiten** eines **Toa** erreichen kann. Aber um in ihren **Besitz** zu gelangen, werden die Toa gezwungen sein, sich den **Furcht erregenden Rahi** zu stellen, mächtigen **Naturgewalten** und **anderen Gefahren**.
Mit jeder **verstreichenden Sekunde** zerfallen weitere Teile der Stadt zu **Ruinen**, als Morbuzakh ihren Würgegriff verstärkt ...
Der Wettlauf um die Rettung Metru Nuis hat begonnen.

DIE NEUEN HELDEN

INHALT

4 **Metru Nui: Stadt der Legenden (2)** Comic Teil 1
16 **Die Bestien von Metru Nui**
18 **Metru Nui: Stadt der Legenden (3)** Comic Teil 2
30 **Die Vahki kommen!**
32 **Der neue Bionicle Movie ist da!**
34 **So funktioniert unser Extra**

Metru Nui

Impressum: BIONICLE: Das offizielle Magazin wird zweimonatlich von der Panini Verlags GmbH herausgegeben. Rotebühlstraße 87, 70178 Stuttgart. Geschäftsbereichsleiter: Max Müller, Chefredakteur: Jo Löffler, Redaktion: Steve Kups & Valerie Kalfa, Übersetzung: Steve Kups, Marketing: Claudia Hieber, Produktion: Sylvia Türk, Lettering & Grafik: TAB Werbung Stuttgart, PR/Presse: Steffen Volkmer, Anzeigenleitung: Tina Gnauck, Telefon: 040 / 389 040 - 12, tina.gnauck@panini.de. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.12 vom 1.1.2004. Druck: Severotisk spol. s.r.o., Tschechien. Vertriebsservice: stella distribution, Hamburg, Fax: 040/808053050.
Reprints: US – Bionicle #17 & 18. Published under license from DC Comics. LEGO, the LEGO logo, BIONICLE and the BIONICLE logo are trademarks of the LEGO Group. © 2003 & 2004 The LEGO Group. All Rights reserved. The DC Bullet is a trademark of DC Comics. Deutsche Ausgabe: © 2004 by PANINI Verlags GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Teilnahmebedingungen für Gewinnspiele: Jeder ist zur Teilnahme berechtigt, ausgenommen der Mitarbeiter der Panini Verlags GmbH und die Leser in Österreich (Beschluss des europäischen Gerichtshofs). Bei der Gewinnauslosung sind Rechtsweg und Barauszahlung ausgeschlossen (falls nicht anders angegeben).

TURAGA VAKAMA ERZÄHLT DEN VERSAMMELTEN TOA NUVA WEITER ÜBER DIE STADT METRU NUI ...

VOR LANGER ZEIT DROHTE DER GROSSEN STADT METRU NUI DER UNTERGANG. DAS SCHICKSAL ERWÄHLTE SECHS MATORAN DAZU, TOA METRU ZU WERDEN, HELDEN EINER STADT DER LEGENDEN ...

EINE VISION ZEIGTE MIR DEN SCHLÜSSEL ZUR RETTUNG: SECHS LEGENDÄRE GROSSE DISKS, EINE IN JEDER METRU.

DIE EINZIGEN MATORAN, DIE UNS ZU DEN SCHEIBEN FÜHREN KONNTEN, BEGEHRTEN SIE JEDOCH FÜR SICH SELBST.

"UND ES SCHIEN SICHER, DASS UNTER IHNEN EIN VERRÄTER WAR."

WENN NOCH MAL EINER VON EUCH ABZUHAUEN VERSUCHT, ÜBERLASSE ICH IHN DEN VAHKI.

KLAR, UND WIE WOLLT IHR DANN DIE DISKS FINDEN? IHR BRAUCHT UNS, ONEWA.

GUT. VERGISS NICHT, MORBUZAKH ZU ERZÄHLEN, WIE WICHTIG DU BIST, BEVOR IHRE RANKEN DICH PACKEN.

SIE LACHT SICH BESTIMMT KAPUTT.

GENUG! WIR SIND AM ZIEL. NUHRII, BIST DU SICHER, DASS SICH DIE GROSSE DISK VON TA-METRU HIER VERBIRGT?

NUHRII? WANN IST DER SICH MAL NICHT SICHER? NUR EIN TOA KANN SIE ERREICHEN --

-- IN DEN FEUERGRUBEN!

PO-METRU MAG ICH IRGENDWIE LIEBER.

STADT DER LEGENDEN
TEIL 2 SCHEIBEN DER GEFAHR

GREG FARSHTEY · AUTOR
RANDY ELLIOTT · ZEICHNER
PETER PANTAZIS · FARBEN
TAB WERBUNG · LETTERER
TOBY BUTKIEWICZ · LAYOUT & DESIGN
STEVE KUPS · ÜBERSETZER
JD LOFFLER · REDAKTION

"DIE FEUERGRUBEN GEHÖRTEN ZU DEN AM BESTEN GESICHERTEN ORTEN VON GANZ TA-METRU. ONEWA LENKTE DIE VAHKI AB UND ICH SCHLICH MIT NUHRII HINEIN."

KÖNNTEN WIR DIE VAHKI NICHT UM ERLAUBNIS FRAGEN, HIER SUCHEN ZU DÜRFEN?

ICH HABE EINEN VAHKI EINMAL ETWAS GEFRAGT. ICH BRACHTE DEN NÄCHSTEN MONAT DAMIT ZU, PROTODERMIS-RÖHREN ZU PUTZEN ...

DANN MACHEN WIR'S ANDERS. WIR BRECHEN EIN.

SPITZEN-IDEE.

"NUHRII ZEIGTE MIR DIE STELLE IN DEN FEUERGRUBEN, WO SICH DIE TA-METRU-SCHEIBE BEFINDEN SOLLTE."

WIR MÜSSEN UNS BEEILEN, BEVOR DIE FEUER AUSBRECHEN. ABER ICH GLAUBE, ICH ... JA ...

DA IST SIE!

159

STÄRKE-STUFE 9. NUR EINE GROSSE DISK ENTHÄLT SO VIEL ENERGIE.

SOBALD WIR DIE ANDEREN FÜNF DISKS HABEN, KÖNNEN WIR UNS DEN MORBUZAKH-RANKEN STELLEN, DIE UNSERE STADT IM GRIFF HABEN.

"LEIDER HATTE MORBUZAKH DA ETWAS DAGEGEN."

RANKEN! RASCH, BEFREIE DICH UND FLIEH VON HIER, NUHRII – – BRING ONEWA DIE GROSSE DISK!

SIE IST ZU STARK! WIR SIND VAHKI-FUTTER!

VERSUCH, MEINE LETZTE DISK IN DEN WERFER ZU LADEN! UNSERE EINZIGE CHANCE!

VAKAMA, DIESE DISK HAT STUFE 4! IST DIR KLAR, WIE STARK DAS IST? SIE KÖNNTE MORBUZAKH NOCH VIEL GEFÄHRLICHER MACHEN!

WIR HABEN KEINE WAHL! LADEN UND FEUER!

JETZT!

HSSSSSTTTT

SCHNELL! DIE MACHT DIESER SCHEIBE KÖNNTE MORBUZAKHS RANKEN IN WER-WEISS-WAS VERWANDELT HABEN!

HSSSTTT!!

MATA NUI STEH UNS BEI!

WHOOSH

LAUF!

HAST DU DIESES DING IN EINER VISION GESEHEN, FEUERSPUCKER? ODER IN EINEM ALPTRAUM?

DER VERWANDLUNGS-SCHOCK HAT UNS BEFREIT UND WIR HABEN DIE GROSSE SCHEIBE. HOFFEN WIR, DASS DIE ANDEREN EBENSO VIEL GLÜCK HATTEN.

"LEIDER BLIEBEN AUCH DIE ANDEREN TOA METRU VON GEFAHREN NICHT VERSCHONT. IN DEN ARCHIVEN HATTE SICH NUJUS UND WHENUAS SUCHE NACH DER DISK VON ONU-METRU ZUM SCHLECHTEN GEWENDET..."

IST MIR SCHON AUF-GEFALLEN!

FALSCHE TÜR ... UNNNGHH! ... TOTAL FALSCHE TÜR!

DIES -- AAUUU! -- IST EINE BEDROHTE TIERART. TU IHR NICHT WEH!

EINE BEDROHTE ART SIND WIR AUCH, NUJU. IM AUGENBLICK SIND WIR SOGAR EINE EXTREM -- UNNGHHHH -- BEDROHTE ART!

ICH WEISS WAS! WENN ICH MEINE BOHRER SCHNELL GENUG DREHEN KANN ...

SCREEEEEEE

SCREEEEEEE

ARRRGHH! DIESER LÄRM! MIR PLATZT GLEICH DER SCHÄDEL!

SCREEEEEEEE

SCREEEEEEEE

UUUFF!

OHH!

DIESES WESEN IST SO GUT WIE BLIND. ES VERLÄSST SICH AUF SEIN UNGLAUBLICHES GEHÖR.

DANN HABEN IHM DEINE BOHRER SCHWER ZUGESETZT. GIBT ES HIER UNTEN ETWA NOCH WEITERE ÜBERRASCHUNGEN?

DER GANZE ORT HIER IST VOLL DAVON, NUJU. WILLKOMMEN IN DEN ARCHIVEN.

"IN LE-METRU SETZTE MATAU SEIN LEBEN FÜR EINE WEITERE DISK AUFS SPIEL ..."

SICHER, DASS DIE SCHEIBE IN EINEM DER ROHRE HIER STECKT?

SIE IST IN EINER SPHÄRE GEFANGEN, DIE SICH DURCH DIE ROHRE BEWEGT. SOBALD DIE SPHÄRE GENUG ENERGIE ABSORBIERT HAT, WIRD SIE IMPLODIEREN UND ALLES, WAS DARIN IST, ZERSTÖREN.

MATAU BRAUCHT ALSO BLOSS IN DIE SPHÄRE ZU HÜPFEN, DIE DISK ZU HOLEN UND DAS WAR'S?

KLAR!

EINFACH! BIS AUF DAS REINKOMMEN, UND DANN WIEDER RAUS.

UND VIELLEICHT DAS MIT DER DISK.

DIE SPHÄRE IST DA. NA, DANN MAL LOS!

DAS WIRD EIN WETTRENNEN GEGEN DIE ZEIT -- BEVOR DIE SPHÄRE MICH ZERREISST ODER IMPLODIERT! KEINE GUTEN AUSSICHTEN ...

NOKAMA HAT IHRE GROSSE DISK BEREITS GEFUNDEN ... UND MICH VOR DEM ERTRINKEN GERETTET. ICH MUSS IHR ZEIGEN, DASS ICH SO EIN TOA-HELD BIN WIE SIE!

NOCH EIN ... KLEINES STÜCK ... HAB SIE!!

WHOA! ZEIT, ZU GEHEN! ABER VON WO SOLL ICH HIER NUR ABSPRINGEN?

MUSS MIT MEINEN KRAFTEN IM INNEREN DIESER SPHÄRE EINEN WIRBEL ERZEUGEN, DER MICH NACH DRAUSSEN SCHLEUDERT!

KEINE LUFT MEHR BRAUCHE MEHR KRAFT

BLOOP!!!
FREI! ICH --
KRRAASHHH!
KEINER SAGTE, DASS ES LEICHT SEIN WÜRDE.
"UND SO GING UNSERE SUCHE WEITER. VON DEN SCHNEEBEDECKTEN TÜRMEN DES WISSENS VON KO-METRU ..."
"... BIS IN DEN HIMMEL ÜBER PO-METRUS SKULPTURENFELDERN."
"BIS DIE LEGENDÄREN DISKS UNS GEHÖRTEN."
"ABER WÄHREND WIR NACH DEN DISKS SUCHTEN, VERSTÄRKTEN MORBUZAKHS RANKEN IHREN WÜRGEGRIFF UM METRU NUI ..."
"DIE MATORAN HATTEN KEINE CHANCE."
"NICHT EINMAL DIE VAHKI KONNTEN DER MACHT VON MORBUZAKH WIDERSTEHEN."

"NUN, DA WIR DIE DISKS HATTEN, BEGANN UNSERE AUFGABE ERST RICHTIG ..."

VHISOLAS NACHFORSCHUNGEN ERGABEN, DASS MORBUZAKH EINE HAUPTWURZEL HABEN MUSS. BESIEGT DIESE, UND DIE GESAMTE PFLANZE GEHT EIN.

ABER WO KÖNNTE SICH SO WAS GROSSES VERBERGEN?

ES GAB IN DEN FEUERGRUBEN RANKEN. TROTZ DER HITZE.

DAS MUSS ES SEIN! DIE SCHMELZE VON TA-METRU! SIE BRAUCHT HITZE -- WAS GÄBE ES FÜR EIN BESSERES VERSTECK?

DANN IST KLAR, WAS ZU TUN IST. FINDEN WIR DIESES DING UND MACHEN IHM EIN ENDE.

WAS IST MIT DIR LOS, VHISOLA? KEIN GRUND ZUR FURCHT. DU HAST SECHS TOA METRU DABEI. DU BIST SICHER.

NEIN. KEINER VON UNS WIRD SICHER SEIN, WEISST DU NICHT, WAS MAN ÜBER MORBUZAKH ERZÄHLT?

SOBALD MORBUZAKH WEISS, DASS IHR NACH IHR SUCHT ...

WIRD SIE EUCH SUCHEN KOMMEN!

JETZT: DIE SCHLACHT UM METRU NUI!

DIE TOA METRU GEGEN MORBUZAKH!

DIE BESTIEN VON METRU NUI ...

Die Stadt METRU NUI und ihre Archive sind Heimat einer großen Zahl merkwürdiger RAHI-Bestien. Hier sind vier von ihnen, die ihr mit Teilen aus den neuen BIONICLE-Sets nachbauen könnt:



KRAAWA

Auf den ersten Blick erscheint dieser Rahi nicht besonders Furcht erregend oder gefährlich. Und doch hält man ihn im am besten gesicherten Bereich der Onu-Metru-Archive gefangen und jedweder Kontakt mit ihm ist strengstens verboten. Seine Verteidigung gegen Angreifer besteht offenbar darin, jede Art von Kraft, die man gegen ihn einsetzt, zu absorbieren und mit Hilfe dieser Energie zu wachsen. Die Matoran wissen nicht genau, ob noch weitere Vertreter dieser Spezies existieren, aber sie hoffen, dass dies nicht der Fall ist. Erschafft einen Kraawa aus Teilen der Sets 8602 Toa Nokama, 8603 Toa Whenua und 8606 Toa Nuju.

KRALHI

Diese Kreatur ähnelt einem Rahi, ist jedoch zur Gänze robotisch. Sie gehört zu den ersten Prototypen einer Schwadron von Ordnungshütern für Metru Nui, von denen nur knapp zwei Dutzend gebaut wurden. Ihr Schwanz verschießt eine Energieblase, mit der sie ihren Gegner vollständig einkapseln kann. Die Prototypen können ihren Gefangenen Energie entziehen, was die Gesetzesbrecher für einige Zeit zu sehr schwächt, um weiteren Ärger machen zu können. Sie sollten schließlich zugunsten der effizienteren Vahki „in Rente" geschickt werden, doch diese Wesen weigerten sich, sich abschalten zu lassen. Man vermutet, dass sie sich in abgelegenen Bereichen der Archive verbergen. Bastelt eure eigenen Kralhi aus Teilen der Sets 8601 Toa Vakama, 8604 Toa Onewa und 8605 Toa Matau.





KAVINIKA

Diese wolfsartigen Wesen waren ursprünglich dazu gedacht, weniger wichtige Produktionsstätten zu bewachen. Leider waren sie so veranlagt, dass sie sich gegenseitig bekämpften, sowie Ussal-Krabben, andere Rahi, und sogar ihre matoranischen Herrchen bedrohten. Was dazu führte, dass man versuchte, sie aus der Stadt zu vertreiben. Bislang jedoch mit geringem Erfolg. Erbaut eure Kavinika aus Teilen der Sets 8608 Vhisola, 8609 Tehutti und 8612 Ehrye.



KINLOKA

Obwohl dieses Wesen einem Insekt ähnelt, ist es tatsächlich nur eine besonders bösartige Abart eines großen Säugetiers. Als entfernter Verwandter der Steinratten von Onu-Metru scheint diese Kreatur das Ergebnis eines Experiments zu sein, ein Tier mit einem effektiveren Verdauungssystem zu schaffen. Das unglückliche Resultat war eine gefährliche, unersättliche Bestie, die alles verschlingt, was ihr in den Weg gerät. Sie tragen für gewöhnlich Disks mit der Fähigkeit, Gegner zu schwächen und zu verlangsamen. Ein Kinloka entsteht aus den Teilen der Sets 8607 Nuhrii, 8610 Ahkmou und 8611 Orkahm.

Weitere Bauanleitungen und Informationen über diese Bestien, sowie vieles mehr, findet Ihr auf www.bionicle.de !

VAKAMAS STORY GEHT WEITER:

"DIE TOA METRU HATTEN DIE SECHS GROSSEN DISKS GEFUNDEN, DOCH DAMIT FING UNSERE AUFGABE ERST AN ..."

"WIR MUSSTEN UNS IMMER NOCH MORBUZAKH STELLEN, DER SCHRECKLICHEN GEFAHR, DEREN RANKEN METRU NUI ZU ERWÜRGEN DROHTEN."

"HINTER UNS GINGEN DIE SECHS MATORAN, DEREN WISSEN ÜBER DIE DISKS UNS ZU DEN ARTEFAKTEN FÜHRTE."

"AHKMOUS HÄUFIGE VERSUCHE ZU FLIEHEN, RESULTIERTEN AUS DER ANORDNUNG, VORNE ZU GEHEN, WO WIR IHN IM AUGE HATTEN."

"WIR WUSSTEN NICHT, DASS MAN AUCH UNS BEOBACHTETE ..."

SCANNE: SECHS UNBEKANNTE, SECHS MATORAN. IDENTIFIZIERE.

VERARBEITE. PRÄSENZ VON UNBEKANNTEN UND MATORAN IST NICHT AUTORISIERT. EINSATZ ERFORDERLICH.

ERSTE DIREKTIVE INITIIERT. STARTE BEFRIEDUNG.

STADT DER LEGENDEN
TEIL 3 SAAT DES VERDERBENS

GREG FARSHTEY
AUTOR

RANDY ELLIOTT
ZEICHNER

PETER PANTAZIS
FARBEN

TAB WERBUNG
LETTERER

TOBY DUTKIEWICZ
LAYOUT & DESIGN

STEVE KUPS
ÜBERSETZER

JO LÖFFLER
REDAKTION

"ZUM GLÜCK ERSPÄHTEN ONEWAS SCHARFE AUGEN DIE GEFAHR."

VAHKI!

"ES BLIEB KEINE ZEIT, UNS VOR DEN VAHKI ZU RECHTFERTIGEN, NICHT, DASS SIE UNS ÜBERHAUPT ZUGEHÖRT HÄTTEN. WIR SUCHTEN UNS ALSO EIN VERSTECK."

"WIR FANDEN IN EINER VERLASSENEN SCHMIEDE UNTERSCHLUPF. ZUMINDEST DACHTEN WIR, SIE SEI ES."

SCHEINT, ALS HÄTTEN ES DIE ARBEITER EILIG GEHABT. WIESO?

"WIR FANDEN ES BALD HERAUS."

TOK

WAS --?

EINES DAVON TRAF DICH, NUJU. SIEHT AUS WIE EINE ART ... SAMEN.

OH, MATA NUI! STEH UNS BEI ...

BEVOR WIR REAGIEREN KONNTEN, WAREN WIR IN EINEM HAGEL VON SAMEN GEFANGEN, UND ALS SIE AUFSCHLUGEN, SPRANGEN WINZIGE RANKEN HERAUS UND UMKLAMMERTEN ALLES IN IHRER NÄHE ...

MORBUZAKH-SAMEN!!

TOK

TOK

TOK

TOK

TOK

TOK

"RANKEN FESSELTEN UNS ENGER, ALS JEDE KETTE ES KÖNNTE, UND WIR FIELEN ...

"DANN GRIFFEN DIE TENTAKEL NACH UNSEREN MASKEN ... UNSER UNTERGANG WAR NAHE."

"DOCH EINER VON UNS FAND DIE KRAFT SICH ZU BEFREIEN."

SWIP

"DANACH EILTE DER TOA DES EISES ZU UNSERER RETTUNG."

SNIK

HILF MIR, DIE ANDEREN UND DIE MATORAN ZU BEFREIEN! RASCH!

"WIR KÄMPFTEN UNS NACH DRAUSSEN, ABER WIR WUSSTEN, EINE NORMALE TÜR WÜRDE SIE NICHT AUFHALTEN."

KUNG

NUJU! ONEWA! REISST DAS GEBÄUDE EIN!

GERNE.

WURDE ZEIT, DASS ES HIER ETWAS ACTION GIBT.

KRA-BAMMM!

GLAUBST DU, DAS HÄLT SIE AUF?

NICHT LANGE. DIR IST KLAR, WAS DAS HIER BEDEUTET?

SIE REPRODUZIERT SICH SELBST, UND WIR HABEN NICHT DIE LEISESTE AHNUNG, WIEVIELE SAMEN ES NOCH GIBT.

JA, UND -- HEY, WO IST AHKMOU?

DEN HOL ICH MIR!

AAH!

BLEIBST DU WOHL HIER?

RMMM

WEISST DU, AHKMOU, WIR HATTEN BEREITS DEN VERDACHT, DASS EINER VON EUCH SECHS MATORAN NICHT DAS IST, WAS ER SCHEINT. DU WOLLTEST DIE DISKS STEHLEN!

BEWEISE ES, ONEWA. ICH BIN EIN HARMLOSER MATORAN, WIE DIE ANDEREN.

DU BEGINGST VIELE FEHLER -- ZU VIELE, ABER DER GRÖSSTE WAR, SO ZU TUN, ALS WÄRST DU AUF EINER DER SKULPTUREN IN PO-METRU 'GEFANGEN'.

ALLE ANDEREN MATORAN WAREN IN ECHTER GEFAHR, ALS WIR SIE RETTETEN. ABER WIR BEIDE WISSEN, DASS DU DIESE STATUEN NACH BELIEBEN RAUF- UND RUNTERRUTSCHEN KANNST. DU BRAUCHTEST MICH NICHT.

KEINE AHNUNG, WARUM DU METRU-NUI VERRATEN WOLLTEST ODER FÜR WEN DU ARBEITEST, ABER HÖR GUT ZU --

-- NOCH EIN FALSCHER SCHRITT UND DU BIST DÜNGER!

SIEH, WIE ICH ZITTERE, OH MÄCHTIGER TOA!

ICH HATTE NOCH KEINE GELEGENHEIT, DIR ZU DANKEN. WIE HAST DU DICH BEFREIT?

ALS ICH SAH, WAS DIE SAMEN MACHTEN, HOLTE ICH TIEF LUFT UND SPANNTE MEINEN BRUSTKORB AN. ALS ICH WIEDER AUSATMETE, HATTE ICH GENUG BEWEGUNGSFREIRAUM, DER EISZAPFEN WAR DANN LEICHT.

WIR AUS PO-METRU DENKEN VORAUS.

"NACHDEM WIR WEITERE GEFAHREN MEISTERTEN* UND DIE MATORAN IN SICHERHEIT WAREN, BETRATEN WIR ENDLICH DEN GROSSEN OFEN ..."

VAKAMA ... DIE HITZE ...

... IST NOCH DAS GERINGSTE PROBLEM, DAS WIR HABEN! DA!

*VON DIESEM ABENTEUER ERFAHRT IHR AN ANDERER STELLE, TOA-FREUNDE!

ICH GLAUBE, WIR BENÖTIGEN MEHR TOA.

SO RIESIG - - DAS HÄTTE ICH NIE GEDACHT

BENUTZT DIE GROSSEN DISKS! WARTET AUF MEIN KOMMANDO

NEEEIIINN! IHR WERDET MORBUZAKH NICHT ZERSSSTÖREN!

MEINE ARME ERSSTRECKEN SSICH ÜBER JEDEN TEIL DIESSER SSSTADT. ICH BIN IN DEN ÖFEN, DEN ROHREN, DEN KANALEN ...

DIE MATORAN ARBEITEN UND LEBEN HIER, WEIL ICH ESS IHNEN ERLAUBE. ABER WENN IHR MICH ERZÜRNT --

ICH WERDE DIE MATORAN IN DASSS HERZ DER SSSTADT TREIBEN, WIE MAN MIR BEFAHL. DANN WIRD METRU NUI MIR GEHÖREN. DIEJENIGEN, DIE ÜBERLEBEN, WERDEN MORBUZAKH DIENEN ODER EIN GRAUSSSIGES ENDE FINDEN.

FANGEN WIR MIT DIR AN!

HEY!

GIB DAS SOFORT WIEDER HER!

FEST-HALTEN, WHENUA!

DANKE! HATTE ICH AUCH VOR!

NUJU! DU BIST DRAN!

OKAY!

YANK

JETZT WHENUA!

DIESES DING GEHÖRT SOWIESO GESTUTZT.

DEINE ERSTE NIEDERLAGE, MONSTER! UND NICHT DIE LETZTE!

IHR KÖNNT MICH AUFHALTEN, ABER NICHT BESSSIEGEN! ICH BIN EIN TEIL METRU NUISSS! ICH BIN DIESSE SSSTADT!

"MATAUS WINDE HALFEN, NUJU UND WHENUA ZU BEFREIEN, ABER MORBUZAKH HATTE SCHEINBAR RECHT. WIR BEKÄMPFTEN NICHT EINEN GEGNER, SONDERN HUNDERTE, DIE DIE DISKS WOLLTEN."

IHR KÖNNT MICH NICHT AUFHALTEN. IHR SSSEID NICHT SSTARK GENUG.

DASS ISST GUT SO. ZU SSCHWACH FÜR HELDEN, MAG SSEIN, ABER IHR WERDET MIR HERVORRAGENDE SSSKLAVEN SSEIN.

"ICH SAH NUR EINEN WEG ZUM SIEG – – UNS ZU ERGEBEN."

SO KLAPPT DAS NIE. HÖRT AUF ZU KÄMPFEN.

ABER WENN WIR AUFHÖREN, ZIEHEN UNS DIE RANKEN IN – – AAAH! VAKAMA, FÜR EINEN FEUERSPUCKER BIST DU GAR NICHT MAL SO UNINTELLIGENT.

WENN WIR HIER FERTIG SIND, KÖNNTEN WIR SIE NACH GA-METRU UMTOPFEN.

SOLANGE SIE MIT DEM GELABERE AUFHÖRT, ES GIBT NICHTS, WAS MICH SO NERVT, WIE EIN LABERNDER BUSCH.

ICH WÜRDE MICH LIEBER IN DIE GROSSE SCHMELZE STÜRZEN, ALS IN EINER STADT ZU WOHNEN, IN DER EIN HOCHNÄSIGES UND FAULIG STINKENDES RIESENGEMÜSE DIE ABFLÜSSE VERSTOPFT.

BEVOR IHR MIR DIENT, WERDET IHR LEIDEN!

NEIN, MORBUZAKH. FÜR DICH IST ENDSTATION. DIE ZEIT DER ERNTE IST GEKOMMEN!

ONEWA ... DER DRUCK DER RANKEN ... MIR WIRD SCHWARZ VOR AUGEN ...

UNSER SIEG STEHT BEVOR! HALT DURCH!

NEEIINN...

HURRA! FREI!

NEIN, NOCH NICHT GANZ!

DIE MORBU-ZAKH WIRD EINS MIT DER GROSSEN SCHMELZE! MIT IHREM VERSUCH ZU FLIEHEN, REISST SIE DAS GEBÄUDE EIN!

"DANN RANNTEN WIR, MORBUZAKHS ENDE WAR NAH."

"ABGESCHNITTEN VON DER ENERGIESPHÄRE, DIE SIE NÄHRTE, UND DEN RANKEN, DIE IHR DIENTEN, KONNTE SIE NICHTS MEHR TUN, AUSSER UNS TELEPATHISCH ZU VERFLUCHEN."

SEI STILL UND LAUF, BÜCHER-WURM!

DEN LETZTEN BEISSEN DIE VAHKI!

WAS WIRD NUN AUS DEN GANZEN RANKEN?

DAS SEHEN WIR WOHL GLEICH.

FUNK

"DIE ENERGIESPHÄRE LÖSTE SICH VOR UNSEREN AUGEN AUF, UND DIE HAUPTWURZEL VON MORBUZAKH ZERFIEL ZU STAUB. NICHT LÄNGER EINE GEFAHR, ZOG SIE SICH WIEDER IN DIE ERDE ZURÜCK, AUS DER SIE KAM."

"OHNE HAUPTWURZEL, DIE SIE NÄHRTE, STARBEN AUCH DIE RANKEN AB. METRU NUI, SO SCHIEN ES, WAR WIEDER FREI."

ES IST VORBEI. WIR HABEN DEN ERSTEN TEST ALS TOA METRU BESTANDEN

WAS STEHEN WIR DANN NOCH RUM? BRINGEN WIR DIESE DISKS ZURÜCK INS KOLOSSEUM UND SAGEN ALLEN, WAS WIR FÜR HELDEN SIND!

NUR EINE KLEINIGKEIT BEUNRUHIGT MICH NOCH ...

MORBUZAKH SAGTE, SIE HÄTTE DIE MATORAN IN DAS HERZ DER STADT GETRIEBEN, WIE MAN ES IHR "BEFAHL". WER GAB DIESEM MONSTER BEFEHLE? HABEN DIE MATORAN EINEN NEUEN FEIND ...

... UND WIRD ER RACHE NEHMEN?

IM NÄCHSTEN HEFT: VERRAT AN DEN TOA! DER ZORN EINER STADT! SOWIE DIE UNFASSBARE BEDROHUNG DURCH DIE VAHKI!

DIE VAHKI KOMMEN!

METRU NUI stehen zahlreiche Gefahren bevor. Grassierende MORBUZAKH-Ranken. MATORAN, die von ihren Arbeitsstellen verschwinden. Seltsame Wesen, die behaupten, TOA METRU zu sein. Aber keine Sorge, MATORANISCHE BÜRGER - die Ordnungstruppen der VAHKI sind hier, um eure Stadt zu schützen. Sie werden über euch wachen während ihr arbeitet, spielt und schlaft. Sie werden dafür sorgen, dass ihr immer sicher seid, und dort, wo ihr hingehört. Die VAHKI werden immer ein Auge auf euch haben ... ob es euch gefällt, oder nicht.



Nuurakh

BEFEHLSCODE: 8614

EINSATZGEBIET: Ta-Metru

AUSRÜSTUNG: Kanoka Disks; Befehlsstab, zwingt eine Zielperson, einem Befehl eine bestimmte Zeit lang zu gehorchen.

ATTRIBUTE: Flink, geübt im Hinterhalt, können extremster Hitze widerstehen.

BEVORZUGTE TAKTIK: Überraschen, umzingeln und gefangen nehmen.



Bordakh

BEFEHLSCODE 8615

EINSATZGEBIET: Ga-Metru

AUSRÜSTUNG: Kanoka Disks; Stab der Loyalität, bringt Zielperson dazu, Gesetzesbrecher zu beobachten und den Vahki zu melden, damit diese sie verhaften können.

ATTRIBUTE: Gerissen, überaus begabte Jäger; bevorzugen kleine, mobile Gruppen.

BEVORZUGTE TAKTIK: Eine Jagd so lange wie möglich dauern zu lassen, bevor es zur Festnahme kommt.



Vorzakh

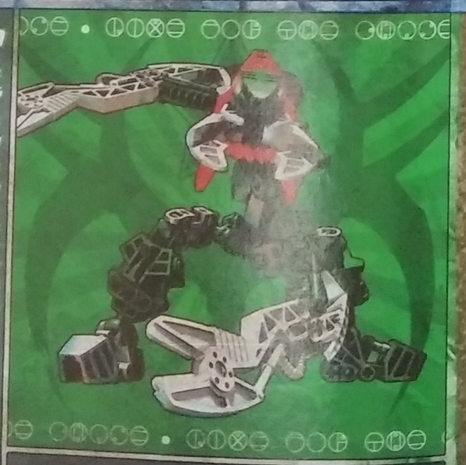
BEFEHLSCODE: 8616

EINSATZGEBIET: Le-Metru

AUSRÜSTUNG: Kanoka Disks; Stab des Auslöschens, blockiert kurzzeitig das Gehirn der Zielperson und lässt solange nur die Bewegungsmotorik intakt.

ATTRIBUTE: Direkt; ungeduldig; effizient.

BEVORZUGTE TAKTIK: Alles zerstören, was zwischen ihnen und der Festnahme der Zielperson steht.



Zadakh

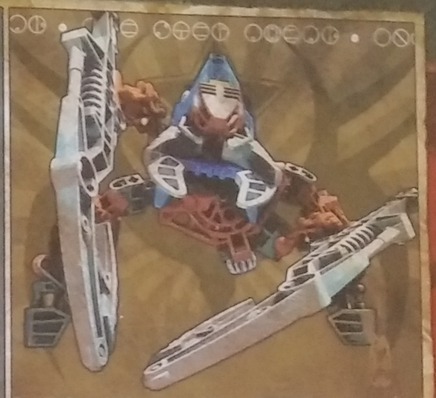
BEFEHLSCODE: 8617

EINSATZGEBIET: Po-Metru

AUSRÜSTUNG: Kanoka Disks; Stab der Beeinflussung, bewegt eine Zielperson dazu, eine bestimmte Zeit lang sich sehr leicht zu etwas überreden zu lassen.

ATTRIBUTE: Stürmen auf den Gegner zu; bewegen sich im Kampf sehr schnell; äußerst kräftig.

BEVORZUGTE TAKTIK: Mit exzessiver Gewalt für Ruhe sorgen.



Rorzakh

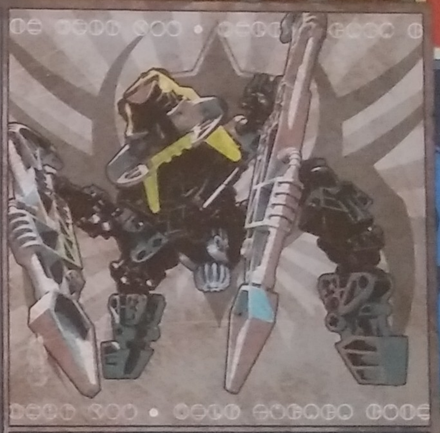
BEFEHLSCODE: 8618

EINSATZGEBIET: Onu-Metru

AUSRÜSTUNG: Kanoka Disks; Stab der Präsenz, lässt die Vahki sehen und hören, was eine Zielperson vorhat, ohne dass diese etwas davon bemerkt.

ATTRIBUTE: Unbarmherzig, furchtlos.

BEVORZUGTE TAKTIK: Verfolgen ihre Beute überall hin, egal wie groß die Gefahr dabei ist oder wie lange es dauert.



Keerakh

BEFEHLSCODE: 8619

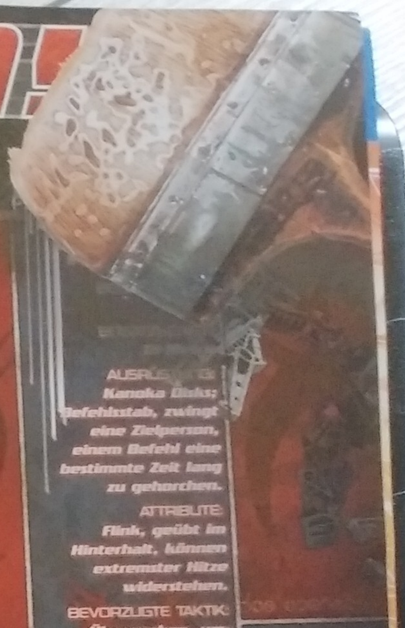
EINSATZGEBIET: Ko-Metru

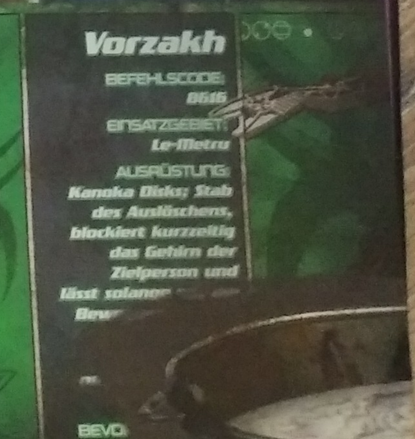
AUSRÜSTUNG: Kanoka Disks; Stab der Verwirrung, stört kurzzeitig die Wahrnehmung der Zielperson von Zeit und Raum.

ATTRIBUTE: Meisterstrategen und Taktiker. furchtlos.

BEVORZUGTE TAKTIK: Finden heraus, wohin ihre Opfer fliehen, um vor ihnen dort zu sein.

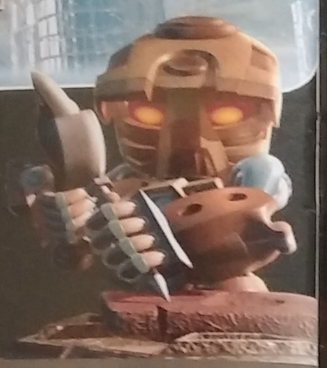






BIONICLE - DER FILM 2:

LEGENDEN VON METRU NUI



Richtig gelesen, liebe Freunde! Schon bald soll ein zweiter Film mit unseren Bionicle-Lieblingen erscheinen! Und natürlich wird die Handlung auch dieses Mal Bezug auf die **aktuellen Geschehnisse** nehmen, die euch schon im Comic zu begeistern wussten! Aber selbstverständlich noch viel ausführlicher und ergreifender, als man sie in wenigen Comicbildern erzählen könnte. Hier als kleiner **Vorgeschmack** eine kurze Ankündigung der Macher **zum Inhalt des Films:**

BIONICLE 2: LEGENDEN VON METRU NUI enthüllt die Ereignisse, die sechs matoranische Dorfbewohner zu großartigen Toa-Actionhelden werden ließen. Als rätselhafte, dunkle Mächte die prächtige Stadt Metru Nui bedrohen, betraut Toa Lhikan sechs Matoran mit der verantwortungsvollen Aufgabe, die neuen Toa zu werden. Diese haben nur wenig Zeit, sich mit ihren neuen Fähigkeiten vertraut zu machen, sich vor dem ehrwürdigen Anführer Turaga Dume zu behaupten, die versteckten Großen Kanoka Disks zu finden und die Bewohner der Inselstadt zu retten. Erlebt mitreißende Action und spannende Abenteuer, wenn Toa Vakama und seine fünf tapferen Begleiter sich auf den Weg machen, um zu beweisen, dass auch sie als Helden ihrer eigenen Legenden würdig sind. Werden sie es rechtzeitig schaffen ... oder wird die Finsternis obsiegen?





Na, bringt dieser kurze Appetitanreger eure Augen auch bereits so zum Leuchten wie die unseren? Dann hoffen wir doch alle mal, dass die Zeit bis zum Start so schnell wie möglich vergeht. Der Film erscheint am 21. Oktober. Und eines können wir euch versprechen: Das Warten lohnt sich!



GEWINNT EINE METRU NUI – STADT DER LEGENDEN DVD!



Panini und Buena Vista verlosen insgesamt **5 DVDs** des brandneuen **BIONICLE-Films!** Erlebt die spannenden Abenteuer der Helden von Metru Nui in ihrem zweiten Film! Ihr müsst nur unsere Gewinnspielfrage richtig beantworten und schon kann einer der 5 Silberlinge euch gehören! Also, strengt euren Grips an und verratet uns: „Welcher der 6 Matoran, die die Toa Metru auf der Suche nach den Kanoka-Disks begleiten, ist ein Verräter?" (die Antwort darauf findet ihr in diesem Heft!).



Schickt eure Lösung an:
Panini Verlag,
Stichwort: „Matoran Verräter",
Postfach, 70165 Stuttgart.
Einsendeschluss ist der
6. Dezember 2004.
(Teilnahmebedingungen siehe Impressum)

Copyright: © LEGO, the LEGO logo, BIONICLE, and Mask of Light are trademarks of the LEGO Group. © 2003 The LEGO Group. © Buena Vista Home Entertainment, Inc.

AUFLÖSUNG

WOW, TOA-Freunde! Das war wirklich eine tolle Überraschung! Waschkörbeweise Post haben wir erhalten auf unser sensationelles Dänemark-Gewinnspiel in BIONICLE Nummer 7! Scheint so, als wolltet ihr alle gerne mal in den hohen Norden, um die BIONICLE-Entwickler zu treffen, was? Leider kann nur einer der glückliche Gewinner sein und es ist (Tusch! Fanfare! Schalmeien!):



Alexander Kröger aus Telgte!

Er darf mit seiner Familie (4 Personen) zwei Tage lang nach Dänemark ins LEGOLAND und kann sich dort nach Herzenslust austoben!

Doch damit nicht genug! Denn wir hatten ja noch weitere tolle Preise zu verlosen!



Über einen **Besuch im LEGOLAND Deutschland** im bayrischen Günzburg mit **Übernachtung und zweimal Eintritt für die ganze Familie** freuen sich:

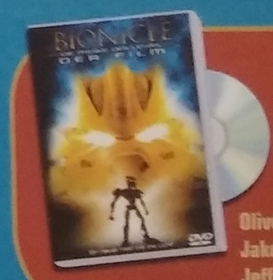
Denise & Jamie Bass aus Königsfeld und **Justin-Kevin Suffel** aus Altenkessel

Jeweils eine **Jahreskarte für LEGOLAND Deutschland** bekommen:

Gerrit Albrecht, Stuttgart; **Lukas Tannert,** Halle
Jannis Isken, Ennepetal; **Pierre-Louis Bergmeier,** Mauern
Yannic Huth, Gemünden; **Marcel Ziervogel,** Bamstädt
Ricardo Zwätz, Günthersleben

Und jeweils ein **Toa-Metru-Komplettset** geht an:

Michelle Walther, Polch; **Alisa Pierkes,** Willich
Robin Weber, Moisburg; **Petra Lindlar,** Bielefeld
Niclas Kath, Bad Schwartau; **Erik Solterbeck,** Westerrönfeld
Samir El Hasnaoui, Wuppertal; **Stefan Böhm,** Undorf
Riley Allan, Paderborn



DIE 5 GEWINNER DER MASKE DES LICHTS – DVD

Oliver Huth, Fritzlar; **Patrick Jordan,** Lindenberg
Jakob Hauk, Anger; **Antony Schneegans,** Berlin
Jeffrey Krabbe, Berlin

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH AN ALLE! UND VIEL, VIEL SPAß!

DIE COOLEN KATAPULTFLIEGER HEBEN AB!





KATAPULT-FLIEGER

Hast du genug von langweiligen Papierfliegern, die ständig abstürzen und total uncool aussehen? Dann haben wir genau das Richtige für dich! Die Katapultflieger sind pfeilschnell und fliegen superweit, außerdem haben sie ein richtig cooles Design. Mit diesem Flieger kannst du neue Rekorde aufstellen!

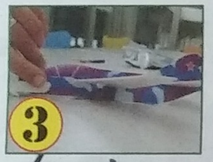
UND SO BASTELST DU DIR DEINEN FLIEGER:



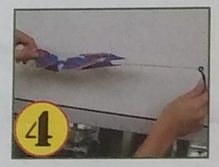
Die **ausgestanzten Teile** vorne und hinten am Körper des Fliegers entfernen. Dann schiebst du den kleineren Flügel durch den hinteren Spalt.



Danach den großen Flügel durch den vorderen Spalt schieben. Zur **Stabilisierung** bringst du unterhalb des Flügels noch das kleine weiße Plastikstück an.



An der Schnauze des Flugzeugs befestigst du die weiße **Abschussvorrichtung**. Daran wird dann der Gummi des Katapults eingehakt.



Jetzt kann's losgehen! Such dir eine geräumige Fläche, am besten gehst du raus ins Freie auf eine Wiese, wo du genug Platz für einen **Weitstreckenflug** hast. Dort kannst du deinen Katapultflieger starten lassen. Um das **Tempo** oder die **Richtung** zu verändern kannst du die **Tragflächen** hinten noch etwas ausklappen. Probier einfach aus, was du mit deinem Flieger alles für Kunststückchen anstellen kannst. Am meisten Spaß macht es natürlich, wenn du mit deinen Freunden ein kleines **Wettfliegen** veranstaltest!









Bionicle #10
Ab 8.12.04
überall, wo es Zeitschriften gibt!



VORSCHAU
IM NÄCHSTEN HEFT:

Morbuzakh ist besiegt! Doch es bleibt den Toa Metru keine Zeit, ihren Erfolg gebührend zu feiern, denn die **Sicherheitskräfte** der Stadt – die **gnadenlosen Vahki** - sehen in den 6 Helden eine Bedrohung und rüsten sich zum Kampf gegen die neuen Herren der **Kanoka Disks.** Dass die Vahki ihr Handwerk verstehen, müssen die Toa sehr bald **schmerzhaft** am eigenen Leib erfahren, denn die **unglaublich zähen** Sicherheitskräfte Metru Nuis werden zum **absoluten Sicherheitsrisiko** für die Toa Metru. Die Jagd auf unsere Helden ist eröffnet!

eid dabei, wenn es heißt: **VAHKI GEGEN TOA METRU!**

EXTRA!

Raketen-Abschussrampe

Zusammenbauen, Rakete aufsetzen und mit Hochdruck abschießen!

Fliegt bis zu 15 m weit!



DEIN NEUES DIGIMON COMIC-MAGAZIN!

AUF IN DIE DIGIMON-GRUNDSCHULE!

SEASON FOUR

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

Dino

77
06.10.04

D: € 2,50
A: € 2,90
CH: sfr 5,00

DIGIMON

EXTRA! 2 VON 10 MONSTERN!

NEU! MIT COMIC ZUR 4. STAFFEL!

MEGA MONSTER! WACHSEN IM WASSER UND LEUCHTEN IM DUNKELN!

EXTRA! MIT 2 VON 10 MEGA-MONSTERN! WACHSEN IM WASSER UND LEUCHTEN IM DUNKELN!

2003 © Akiyoshi Hongo, Toei Animation, Lizenz durch CTM Concept-TV & Merchandising GmbH, München - www.ctm.de

DIGIMON #77 • JETZT ÜBERALL IM HANDEL!

Willkommen in der Unterwasser-Unterwelt!

Das offizielle Buch zum Kino-Hai-Light



ab 14. Oktober im Kino

Mit vielen Bildern und allen wichtigen Informationen über die unglaublichen Wesen aus Große Haie - Kleine Fische! Triff den sprachbegabten Lügenfisch Oscar, der unerwartet zum Helden von Riff City wird, Don Lino, den Mafiaboss der Unterwasserwelt, und seinen Sohn Lenny, den Weißen Hai mit düsterem Geheimnis ...

ISBN 3-8332-1154-7

Shark Tale is a registered trademark of DreamWorks L.L.C.
DreamWorks' Shark Tale TM & © 2004 DreamWorks L.L.C.
All rights reserved.

Überall, wo's Bücher gibt!

Oder bestellen zzgl. Versandkosten: Dino-Leserservice, Gerlingerstraße 140, 71229 Leonberg, Fax 07152-358689, DinoLeserservice@aol.com

Dino
www.panini.de