MEGA-EXTRA! Raketen-Abschussrampe

Fliegt bis zu 15 m weit!

LEGO

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

BIONICLE™

10

DAS OFFIZIELLE COMIC-MAGAZIN

BIONICLE

JAN 2005
€ 2,70 (D)

STARK! BIONICLE™ Figuren zu gewinnen!

TOA METRU GEGEN DIE DUNKLEN JÄGER

4 196255 102708 10

Mit 2 Wochen Anime TV-Guide!
A: € 2,90 · CH: sfr 5,– · N, NL, L: € 3,– · I, GR: € 3,50 · E, P (cont.): € 3,70

MEGA HIRO

Mit aktuellem Anime-TV-Guide!

DUEL MASTERS Karten zu gewinnen!

Mit DETEKTIV CONAN Episodenübersicht Teil 9

DIE ANIME JAHRESVORSCHAU
WELCHE ANIME-SERIEN ERWARTEN EUCH 2005?

YU-GI-OH!
NEUES ZUM ANIME UND ZUM SAMMELKARTENSPIEL!

INUYASHA
GIBT ES GUTE DÄMONEN?

DUEL MASTERS
SHOBUS HÄRTESTE DUELLE

AUSSERDEM NEWS ZU
SHAMAN KING
BEYBLADE

SPEZIAL! Große TV SO ANIM

Mega-Extras

Neue Edition »Rise of Destiny«

Exklusives Duel Masters Fingerboard mit viel Zubehör

+ 3 starke Anime-Poster

MIT ANIME-QUIZ! € 100,– TASCHENGELD ZU GEWINNEN!

Dein Hiro Magazin – ab sofort im Handel!

MEGA HIRO, HIRO and all related characters © 2004 by Panini Verlags GmbH

BIONICLE™

DIE LEGENDE

HELDEN ODER FEINDE?

Die **Toa Metru** reisten zum **Kolosseum**, in der **Erwartung**, für das Auffinden der **Großen Scheiben** und ihren **Sieg** über **Morbuzakh** als **Helden** begrüßt zu werden.
Stattdessen **brandmarkte** sie **Turaga Dume** als Hochstapler - und beschuldigte sie, für das **Verschwinden** von **Toa Lhikan** verantwortlich zu sein!
Man nahm Onewa, Nuju und Whenua **gefangen**. Die übrigen **Toa Metru** befinden sich nun auf der **Flucht** und werden **durch die Stadt gejagt**, zu deren **Schutze** sie kämpften. Ihre **einzige Hoffnung** besteht darin, Lhikan zu finden und ihre Namen wieder **rein zu waschen**.
Doch **zuerst** müssen sie den **Vahki** entkommen, den **Wächtern**, die in Metru Nui für **Ordnung** sorgen.

Und KEINER entkommt den Vahki ...



INHALT

4 **Metru Nui: Stadt der Legenden (4)** Comic Teil 1
16 **Bionicle Gewinnspiel**
18 **Metru Nui: Stadt der Legenden (5)** Comic Teil 2
30 **Neue Bionicle-Legenden werden geboren**
31 **Die Designer des BIONICLE-FILMS!**
32 **Ultimative Macht in einer Stadt der Legenden**
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 Kurth, 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: 040/608053050.
Reprints: US – Bionicle #19 & 20. 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 die 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).

MEIN NAME IST VAKAMA. ICH BIN EIN TOA METRU. MIT ALL DER STÄRKE UND MACHT, DIE DIESER TITEL MIT SICH BRINGT.

ICH STÜRZE GERADE INS VERDERBEN.

MAN SAGT, TOA SEIEN SEHR WEISE UND HÄTTEN IMMER GUTE RATSCHLÄGE. HIER IST EINER: WENN JEMAND AUF DICH ZUKOMMT, DIR EINEN TOA-STEIN GIBT UND SAGT, DASS DIE STADT DICH BRÄUCHTE ...

RENN SCHNELL DAVON.

STADT DER LEGENDEN

TEIL 4

HELDEN Feinde VON METRU NUI

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

NOCH EIN TIPP: MAN FINDET IMMER EINEN VAHKI, WENN MAN KEINEN BRAUCHT.

VAHKI BORDAKH!

DIE VAHKI SIND DIE ORDNUNGSHÜTER VON METRU NUI. SIE BESCHLOSSEN, WIR TOA SEIEN EINE BEDROHUNG FÜR DIE SICHERHEIT, ALSO SCHICKTEN SIE SICH AN, WIEDER FÜR ORDNUNG UND HARMONIE ZU SORGEN...

AUCH WENN SIE UNS DABEI ZERSTÖREN MUSSTEN.

UNNNGHHH

BORDAKH-STÄBE DER LOYALITÄT BRINGEN DEN GETROFFENEN DAZU, SICH SOGAR GEGEN FREUNDE ZU STELLEN, WENN ES DARUM GEHT, DIE PERFEKTE ORDNUNG ZU ERHALTEN.

DA, SCHNAPPT IHN! ER IST EINE BEDROHUNG FÜR DIE GANZE STADT!

?!

NEIN!

NOKAMAAAAA!

WAS MICH WIEDER ZURÜCKBRINGT ZUM ANFANG -- ALS ICH GERADE INS VERDERBEN STÜRZTE.

HÄTTE ICH MEINE HITZEKRÄFTE IM KAMPF GEGEN MORBUZAKH NICHT VERAUSGABT, HÄTTE ICH MICH DURCH DIE STRASSE SCHMELZEN KÖNNEN.

MEHR BORDAKH. UND SIE HATTEN SICHER KEIN NETZ DABEI.

ES MUSS EINEN GRUND GEBEN, WARUM ICH TOA WURDE ... ICH HABE EINE BESTIMMUNG ZU ERFÜLLEN. SO DARF ES NICHT ENDEN! ES MUSS EINEN WEG GEBEN, UM MICH ZU RETTEN --

FOOOSH

WAS --? JA!

MEIN SCHEIBEN-WERFER! ICH MUSS SEINE SPEZIALKRAFT GEDANKLICH AUSGELÖST HABEN! DAS MUSS ICH DEN ANDEREN ZEIGEN!

ABER ERST...

VERKLEINERE ICH MEINE PROBLEME.

ETWAS, DAS MATAU AUCH GERNE GEKONNT HÄTTE.

VERRÄTER! DIE VAHKI WERDEN SICH UM DICH KÜMMERN!

ICH WEISS, ICH SAGTE, ICH MÖCHTE DIR NÄHER SEIN, NOKAMA ...

PLIP

SPROIN

ABER NICHT SO NAHE! LASS LOS!

FZIP

ZEOW

SNATCH

LASS DU LOS!

NICHT, BEVOR DU WIEDER NOKAMA, TOA DES WASSERS, BIST.

KZZZZAR

UND DAS BESSER BALD ... ICH KANN DICH ... NICHT MEHR ... LANGE HALTEN ...

NOKAMA!

PROTE

NEEIIINN!

HALT DICH FEST, NOKAMA!

VAKAMA ... WAS ... WAS IST PASSIERT? DAS LETZTE, WORAN ICH MICH --

DER SCHOCK DEINES FALLS MUSS DEN BANN DES BORDAKHS GEBROCHEN HABEN. WIR MÜSSEN MATAU HOLEN UND VON HIER ABHAUEN.

ZEIT, ZU VER-DUFTEN!

VIELLEICHT KANN ICH DIESE VAHKI VON DEN ANDEREN WEGLOCKEN, ABER WAS IST DA VORNE LOS?

KZZZAP

VAHKI VORZAKH! SIE HABEN DIE TRANSPORTRÖHRE GESPRENGT!

ES BRAUCHT MEHR ALS DAS, UM EINEN TOA ZU STOPPEN.

KCHK!

KCHK!

DIESE VAHKI SIND GUT IM VERFOLGEN ...

ABER WIE GUT KÖNNEN SIE BREMSEN?

FLIP!

FLIP!

FLIP!

HMM. NICHT GANZ SO GUT, HABE ICH DEN EINDRUCK.

WÄHRENDDESSEN FÜHRTE MAN ONEWA, NUJU UND WHENUA DURCH UNTERIRDISCHE TUNNEL ZU EINEM UNBEKANNTEN ORT AB.

SOBALD ICH DAS KOMMANDO GEBE, WAGEN WIR DIE FLUCHT.

UNGUTE IDEE, ONEWA. DIE BORZAKH LIESSEN IN IHRER GESAMTEN LAUFBAHN NOCH NIE JEMANDEN ENTKOMMEN.

DIE VERGANGENHEIT ZÄHLT NICHT, WENN ES KEINE ZUKUNFT GIBT, WHENUA. DA VORNE IST EIN SEITENTUNNEL. ICH SCHLAGE VOR, DEN NEHMEN WIR --

HAST DU VIELLEICHT EINE BESSERE IDEE AUF LAGER, BÜCHERWURM?

LOS!

BEI DER FLUCHT VOR VAHKI GIBT ES NUR EIN EINZIGES PROBLEM ...

DIE VAHKI LIEBEN DIE VERFOLGUNG.

DIE DREI TOA METRU RANNTEN STUNDENLANG IM KREIS UMHER, BIS ENDLICH ...

SIE SUCHEN UNS IMMER NOCH, ABER SIE WISSEN NICHT, WO WIR SIND. ICH SEHE BORZAKH AM ENDE DES KORRIDORS. WIR MÜSSEN NACH LINKS.

DIE TOA BAHNTEN SICH IHREN WEG DURCH DAS TUNNELLABYRINTH, IMMER DARAUF BEDACHT, DEN VAHKI AUSZUWEICHEN.

KOMMT MIR DAS NUR SO VOR ODER IST ES ZU EINFACH? SIE SOLLTEN UNS LÄNGST GESCHNAPPT ODER AUFGEGEBEN HABEN.

BORZAKH GEBEN NICHT AUF. NIE. ICH HÖRE SIE VON LINKS KOMMEN. LAUFT NACH RECHTS.

SACKGASSE. WIR SOLLTEN --

SLAM

EINE FALLE!

SIE WUSSTEN DIE GANZE ZEIT, WO WIR SIND! DIE BORZAKH MÜSSEN IHRE STÄBE DER PRÄSENZ GEGEN EINEN VON UNS EINGESETZT HABEN -- SIE KONNTEN UNSERE BEWEGUNGEN DIE GANZE ZEIT VERFOLGEN!*

*JA, DAS HABEN SIE. GUCKT AUF SEITE 7, BILD 3, UM ZU SEHEN, UM WEN ES SICH BEI DEM UNFREIWILLIGEN SPION HANDELTE.

WIR HABEN NOCH UNSERE WERKZEUGE! WIR BRECHEN AUS UND --

UND DANN? WO SOLLEN WIR HIN? DUME NANNTE UNS VERRÄTER ... DIE GANZE STADT IST GEGEN UNS ... DIE MATORAN, DIE WIR SCHÜTZEN WOLLEN, FORDERN UNSERE VERHAFTUNG.

HATTE DER TURAGA RECHT? SIND WIR NICHTS ALS HOCHSTAPLER ...? MATORAN, DIE VORGEBEN, TOA ZU SEIN?

INZWISCHEN HATTE MATAU EINEN WEG GEFUNDEN, DER UNS SICHER AUS LE-METRU BRACHTE.

SIE WERDEN DIE TRANSPORTRÖHREN UND STRASSEN ÜBERWACHEN, ABER SIE WERDEN UNS NIE ÜBER IHREN KÖPFEN SUCHEN.

LOS, WIR VERSTECKEN UNS IM LADERAUM. STEIGT EIN!

IM COCKPIT LÖSTEN DIE LE-MATORANISCHEN PILOTEN DIE LEVITATIONSSCHEIBEN AUS. DAS LUFTSCHIFF STIEG AUF.

WIR SUCHTEN IM INNEREN EINEN UNTERSCHLUPF, UM ZU BERATEN, WIE ALLES SO AUSSER KONTROLLE GERATEN KONNTE.

VIELLEICHT FINDEN DIE VAHKI TOA LHIKAN. DAS WIRD TURAGA DUME VON UNSERER UNSCHULD ÜBERZEUGEN.

MÖGLICH. AUSSER TURAGA DUME WEISS BEREITS, WO LHIKAN IST.

WAS MEINST DU DAMIT?

WENIGER LABERN, MEHR BEEILUNG! HIER REIN!

CLIK

WIR BLEIBEN VERSTECKT, BIS DAS SCHIFF LANDET.

GUT, VAKAMA. ERKLÄRE UNS NUN BITTE, WAS DU GEMEINT HAST.

IRGENDWAS STIMMT HIER NICHT. ZUERST DIE SACHE MIT MORBUZAKH, DANN DAS VERSCHWINDEN SO VIELER MATORAN. GIBT ES DA EINEN ZUSAMMENHANG?

WAS, WENN DIE ANGRIFFE MORBUZAKHS DAZU DIENTEN, VON ETWAS ANDEREM ABZULENKEN, UND TOA LHIKAN ES BEMERKTE, ABER NOCH KEINE BEWEISE HATTE?

UND VON DEN DUNKLEN JÄGERN GEFANGEN WURDE, BEVOR ER REDEN KONNTE?

UND DAS DIREKT VOR DEN AUGEN DES FEUERSPUCKERS. NUN SUCHEN DIE VAHKI IN DER GANZEN STADT NACH UNS. WIR SIND SCHON TOLLE TOA-HELDEN!

DENN WAS ...

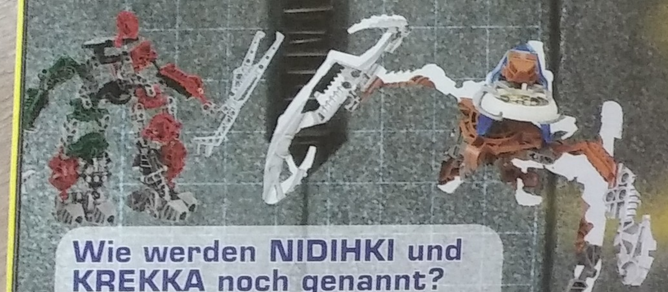
ABER WIR SIND NOCH FREI, MATAU. VIELLEICHT IST ES UNSERE BESTIMMUNG, TOA LHIKAN BEI DER LÖSUNG DIESES RÄTSELS ZU HELFEN. ZUMINDEST HABEN WIR ZEIT, NACHZUDENKEN.

... KÖNNTE UNS HIER SCHON PASSIEREN?

Jetzt: DER TAG DER DUNKLEN JÄGER

GEWINNT TOA LHIKAN UND SEIN MÄCHIGES REITTIER!

Ja, Ihr habt ganz richtig gelesen! Ihr habt hier und jetzt die **Chance**, den ehrwürdigen **TOA LHIKAN** von Metru Nui und **KIKANALO** zu gewinnen, um damit tolle **Abenteuer** zuhause zu bestehen.
Doch damit nicht genug! LEGO und Panini verlosen zusätzlich noch jeweils einen der **6 mächtigen Vahki** – die unerbittlichen Sicherheitskräfte von Metru Nui! Spannenden Gefechten zwischen diesen mächtigen Kriegern und den Toa Metru steht also nichts mehr im Weg. Na ja … fast nichts, denn ihr müsst natürlich noch eine **Preisfrage** beantworten:



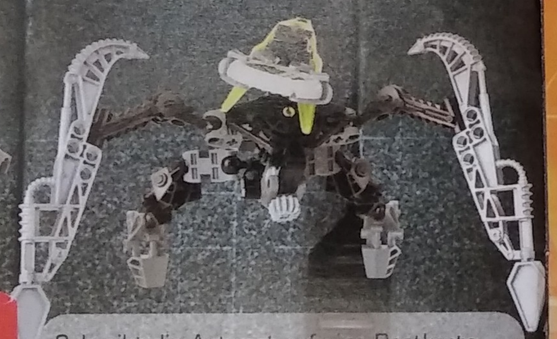
Wie werden NIDIHKI und KREKKA noch genannt?

Wenn ihr diese Ausgabe aufmerksam gelesen habt (besonders Seite 32 und 33), ist die Beantwortung dieser Frage natürlich ein absoluter Klacks für euch TOA-Fans!



TOA LHIKAN und KIKANALO





Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und ab damit an:

Panini Verlag
Stichwort: TOA LHIKAN
Postfach
70165 Stuttgart

Einsendeschluss ist der 10.01.2005
(Teilnahmebedingungen siehe Impressum)

DEIN NEUES DIGIMON COMIC-MAGAZIN!



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

DIGIMON #79 • AB 01. DEZEMBER IM HANDEL

ICH BIN EIN DUNKLER JÄGER. MEINE FREUNDE NENNEN MICH NIDHIKI – ODER SIE WÜRDEN ES, WENN ICH WELCHE HÄTTE.

DER RIESENKLOPS NEBEN MIR IST KREKKA. NICHT DER HELLSTE LICHTSTEIN IN METRU NUI, ABER STARK GENUG, UM EINEN TURM DES WISSENS MIT EINEM SCHLAG ZU ZERBRÖSELN.

WIR GEHEN HIER UNSEREM LIEBLINGS-SPORT NACH: DER TOA-JAGD.

STADT DER LEGENDEN

TEIL 5 GEFECHT AM HIMMEL

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

TOA LHIKAN ZU FANGEN, WAR EINFACH. ABER DIESE TOA METRU ... DAS WIRD IN ECHTE ARBEIT AUSARTEN.

ICH KANN SIE DA UNTEN NIRGENDWO SEHEN.

DANN SIEH MAL NACH OBEN.

ICH RIECHE TOA AN BORD, VERÄNGSTIGTE TOA. DIE BESTE SORTE.

NATÜRLICH KANN ICH SIE NICHT WIRKLICH RIECHEN – ICH BIN KEIN RAHI – ABER ICH WEISS, WIE TOA DENKEN. JETZT GERADE DENKEN SIE, DASS IHNEN DIE FLUCHT GEGLÜCKT SEI –

WOOSH

SOBALD WIR LANDEN, GEHEN WIR IN DEN UNTERGRUND UND SCHLAGEN UNS ZU DEN ARCHIVEN DURCH.

AH, UNTERGRUND. DUNKEL. EKLIG. KLINGT PRIMA, DEIN PLAN.

WAS IST MIT DEN VAHKI?

MIT EIN WENIG GLÜCK SIND WIR WEG, BEVOR SIE UNS BEMERKT HABEN.

NUURAKH!

SOVIEL ZU UNSEREM GLÜCK -- ODER PECH!

KZZZAAKK

KZZZAAKK

DA KOMMEN MEHR!

HABT IHR DENN NICHTS WICHTIGERES ZU TUN? VERHAFTET DOCH EIN PAAR RUMLUNGERNDE LAVA-AALE!

KZZZAAKK

EINEN VAHKI ZU PROVOZIEREN IST NICHT DAS KLÜGSTE ...

KZZZAAKK

KRA-KAMM

DIR IST KLAR, DASS GEGENWEHR UNS ERST RECHT WIE VERBRECHER AUSSEHEN LÄSST?

KRASH

WIR KÖNNEN JA LEGENDÄRE TOA-SCHURKEN WERDEN.

WIR SIND NICHT EUER FEIND! WIR HABEN TOA LHIKAN NICHT ENTFÜHRT, WIR WOLLEN IHN RETTEN!

SMASHH

WENN MAN SIE ZERLEGT, HÖREN SIE EINEM VIEL BESSER ZU.

VERZEIHT DIE STÖRUNG, KLEINE TOA, ABER ICH MUSS MEINE GESCHENKE IMMER GLEICH ÖFFNEN.

RRRIIIIPPPP

DU! DU BIST DER, DER LHIKAN ENTFÜHRT HAT!

DU LÜGST!

JA, UND ER WINSELTE UM GNADE, KLEINER HITZKOPF, SO WIE DU AUCH GLEICH.

ERSTE REGEL DER TOA-JAGD: MACH SIE WÜTEND. ES LÄSST SIE UNVORSICHTIG WERDEN. DAS BRINGEN DIE KANOHI-MASKEN WOHL MIT SICH

KÜHL DICH AB, TOA.

TZZAK

SOBALD ER AUFSCHLÄGT, WIRD IHN NICHT MAL EIN PO-MATORAN WIEDER ZUSAMMENSETZEN KÖNNEN.

FANG IHN AUF, MATAU! ER IST SONST VERLOREN!

HAB IHN!

KANNST DU IHN AUCH HALTEN? ODER BIST DU NUR EIN MATORAN IN TOA-RÜSTUNG?

ZZZAK

KRA-KASH

UNNGH! MUSS DEN AUFPRALL ABSCHWÄCHEN ... ODER VAKAMA KRIEGT KOPFWEH!

WIR MÜSSEN DIE SACHE SCHNELL BEENDEN. UNSER "FREUND" AM KOLOSSEUM WIRD ZWEIFELSOHNE LANGSAM UNGEDULDIG ...

DIE ZEIT IST FAST GEKOMMEN, UND IMMER NOCH SIND DREI TOA ÜBRIG, DIE SICH EINMISCHEN.

SIE DÜRFEN DER BESTIMMUNG DER MATORAN NICHT IM WEGE STEHEN. IHR WISST, WAS ZU TUN IST.

SIE WERDEN VERSUCHEN, IHRE FREUNDE AUS DEM GEFÄNGNIS ZU BEFREIEN.

NIVAWK. ICH HOFFE, ER BRINGT UNS FROHE KUNDE.

ICH WETTE, DIESE FLIEGENDE RAHI-RATTE ERSTATTET SEINEM MEISTER GERADE BERICHT. SOBALD WIR MIT DEN TOA FERTIG SIND, WERDEN KREKKA UND ICH UNS MIT NIVAWK BEFASSEN.

WIE SICH DAS DUMME SCHOSSTIERCHEN WOHL AN MEINER TROPHÄENWAND MACHEN WÜRDE?

KEHRE ZUM SCHIFF ZURÜCK UND UNTERSTÜTZE DIE DUNKLEN JÄGER.

DIE TOA METRU MÜSSEN FALLEN, ZUM WOHLE ALLER MATORAN!

KRAASH

AAUUU!

ZERBRICH DEN TOA DES FEUERS IN STÜCKE. ICH KÜMMERE MICH UM NOKAMA.

GUT.

ZEIT, ES ZU BEENDEN, TOA DES WASSERS.

ZZZAK ZZZAK ZZZAK

STIMMT.

HA! VOLL DANEBEN, KLEINER MATORAN!

ICH BIN KEIN MATORAN, ICH BIN EIN TOA.

KZAK

UND ICH VERFEHLE NIE.

NEIN!

HALT STILL, DANN GEHT ES SCHNELLER.

ICH HABE ENDLICH GENUG HITZE ERZEUGT, UM MICH ZU BEFREIEN! ABER MATAU IST IN GEFAHR ...

WENN DU DAS SAGST, KLAR.

HEY! DUCKEN IST UNFAIR!

DU KIDNAPPST EINEN TOA, BEDROHST MATORAN, WILLST UNS ERLEDIGEN – – UND VERLANGST VON UNS AUCH NOCH "FAIRNESS"?

ZISCH AB, DUNKLER JÄGER!

DU TELE-PORTIERTEST IHN WEG ... ABER WOHIN?

ICH HASSE TOA.

NUN, DAS KAM UNERWARTET ...

KRA-BAMMM

ICH SEHE, IHR HABT KAMPFGEIST, KLEINE TOA.

DAS BEDEUTET RACHE.

UM DICH KÜMMERN WIR UNS SPÄTER. NACHDEM WIR LHIKAN BEFREIT HABEN.

WIE WOLLT IHR DAS DENN BITTE MACHEN? GLAUBT IHR, IHR KOMMT AN MIR VORBEI?

DAS NICHT ...

ABER WIR KÖNNEN ...

HIER LANG!

VOOOSSHH

GEBT STOFF! LHIKAN WARTET!

ICH KONNTE IHNEN NACH, ABER BESSER, ICH FINDE KREKKA.

ICH WEISS JA, WOHIN SIE WOLLEN, UND ICH KANN VOR IHNEN DORT SEIN.

FLIEG HEIM, KREATUR. SAG DEINEM MEISTER, EIN KAMPF IST VERLOREN ...

DER KRIEG JEDOCH NOCH LANGE NICHT.

FORTSETZUNG FOLGT ...

NEUE BIONICLE-LEGENDEN WERDEN GEBOREN!

Vor dem Auftauchen der Toa Metru gab es einen einzigen Toa, der zwischen Metru Nui und denen stand, die den Frieden bedrohten. In BIONICLE 2: Legenden von Metru Nui erwacht seine Geschichte zum Leben, wie auch die seines mächtigen Kikanalo!



TOA LHIKAN

Als Toa des Feuers und Verteidiger von Metru Nui spürte Lhikan, dass eine große Gefahr nahte. Um diese zu bekämpfen, verlieh er sechs Matoran die Kräfte der Toa und verwandelte sie in die neuen Toa Metru. Lhikan trägt die Große Hau, die Maske des Schutzes, und seine zwei feurigen Großschwerter können zu einem fliegenden Board oder einem Schild kombiniert werden!

KIKANALO

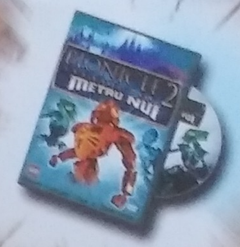
Die Kikanalo, mächtige Herdentiere aus Po-Metru, wühlen mit ihren Hörnern den Boden auf und legen so Protodermis-Stücke frei, die den Matoran-Schnitzern verloren gingen. Selbst die Dunklen Jäger fürchten wild gewordene Kikanalo, die bei einer Stampede schon ganze Baumeister-Dörfer binnen Minuten zu Kleinholz verarbeitet haben.

und die beiden könnt ihr gewinnen ...

... und zwar auf Seite 16!

DIE STADT DER LEGENDEN

STARS IN



BIONICLE 2 DIE LEGENDEN VON METRU NUI







Der neue BIONICLE-Film, BIONICLE 2: LEGENDEN VON METRU NUI, bringt zum ersten Mal die Toa Metru und die ebenso riesige wie wundersame Stadt Metru Nui auf die Leinwand. Diese neue Stadt unterscheidet sich gewaltig von den tropischen Inseln Mata Nuis und stellte das Können der Designer und Macher des Films abermals auf die Probe. Wir sprachen mit Christian Faber, Art Director der Advance Agency, und BIONICLE 2-Art Director Duane Loose, sowie BIONICLE 2-Regisseur David Molina darüber, wie es war, der Stadt für die Zuschauer Leben einzuhauchen.

F: Welche Rolle spielten Sie bei der Gestaltung von Metru Nui?

CF: Ich entwickelte das Grundgerüst, wie die Stadt aussieht und funktioniert. Ich begann mit dem Entwurf des Stadtplans von Metru Nui und arbeitete gleichzeitig mit dem Designer Jan Kjaer einige detailliertere Skizzen aus.
DL: Das grundsätzliche Aussehen des BIONICLE-Universums wurde bereits recht gut von LEGOs Kreativteam festgelegt. Unsere Aufgabe war es, einem Drehbuch zu folgen und eine Welt zu erschaffen, die einem wie der Vorläufer von Mata Nui vorkommt.
DM: Duane Loose leistete die Hauptarbeit beim Entwurf des „Weltbilds". Terry (Shakespeare, Co-Regisseur) und ich sagten ihm nur, er solle einfach loslegen und in „monumentalen" Dimensionen denken.

F: Welche Ideen steckten hinter dem Aussehen der Stadt?

CF: Metru Nui sollte ein vollkommen einzigartiger Ort werden, also musste alles von Grund auf neu erschaffen werden. Die Inspiration dafür bezogen wir aus der Biologie, wo man alle möglichen ausgewogenen Systeme beobachten kann, die auf Energie und Chemie basieren.
DM: Ich wies die Designer an, Mata Nui als das Land zu sehen und Metru Nui als eine Kreuzung zwischen Hong Kong und Manhattan zu betrachten. Die Stadt sollte eine hoch entwickelte Kultur mit einer erstaunlichen Vergangenheit repräsentieren.

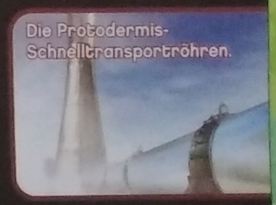
F: Gab es bestimmte Teilbereiche, an denen Sie besonders gern gearbeitet haben?

DM: Ich mag die Transportröhren. Mann, so eine würde ich gern mal benutzen! Ich hoffe, dass es irgendwann einmal so etwas gibt!
CF: Das Protodermis-Röhrensystem war von Anfang an eine unserer besten Ideen. Wir brauchten eine Art Beförderungsmittel, das neu und biologisch war und Spaß machte.
DM: Mein Lieblingsort ist die mythologische Stelle aus der Eröffnungsszene. Es ist ein Ort außerhalb von Zeit und Raum.

F: Wenn mehr Zeit dafür gewesen wäre, gibt es etwas, das Sie Metru Nui noch gerne hinzugefügt hätten?

CF: Die Stadt wird ständig nach oben hin erweitert, so dass neue Gebäude auf älteren Bauwerken stehen. Es könnte eine Menge aufregender Geheimnisse in den älteren (unterirdischen) Schichten geben.
DL: Ich bin traurig (und dankbar und froh), dass ich nur ein Jahr meines Lebens damit zubringen durfte, an dieser Welt zu arbeiten. Ich würde mich gerne noch einmal etwas ausführlicher damit befassen.

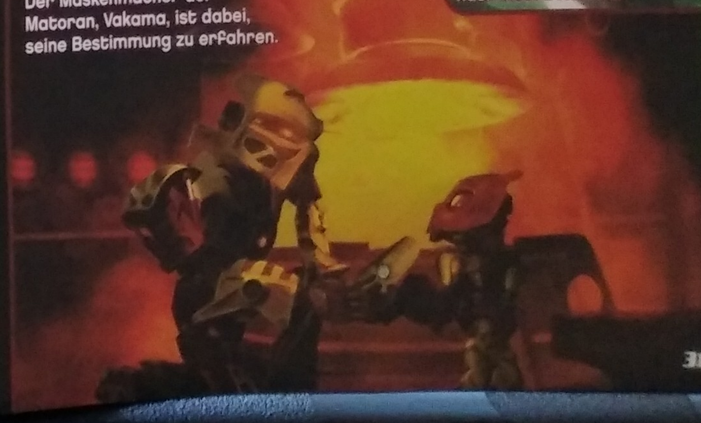




Die Protodermis-Schnelltransportröhren.



Öffentliches Verkehrswesen nach Metru Nui-Art!



Der Maskenmacher der Matoran, Vakama, ist dabei, seine Bestimmung zu erfahren.

ULTIMATIVE MACHT IN EINER STADT DER LEGENDEN!

Turaga Dume dient schon seit langer Zeit als Ältester von **Metru Nui**, doch noch nie stand der Stadt eine solch schwere Prüfung bevor. Die gefürchtete **Morbuzakh**-Pflanze bedroht alles, was die **Matoran** aufbauten. Zwei mysteriöse Dunkle Jäger tauchen auf und planen, die **Toa Metru** zur Strecke zu bringen. Gefahr und Verrat lauern an jeder Ecke in der Stadt der Legenden ...

NIDIHKI

Ein vierbeiniger **Dunkler Jäger** mit krächzender Stimme und der Fähigkeit, mächtige Energienetze auf seine Gegner abzufeuern. **Nidihki** ist ein gerissener Taktiker und darin geübt, seine Beute in die Falle zu locken. Er verbirgt viele Geheimnisse, doch niemand wagt es, die Vergangenheit dieser Kreatur zu erforschen.

TURAGA DUME UND NIVAWK

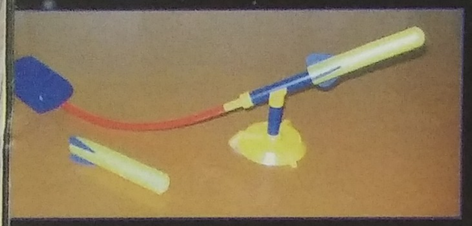
Turaga Dume ist der mächtige Älteste von **Metru Nui**. Seine Aufgabe ist es, die Matoran vor **Gefahr** zu beschützen und die Streitkräfte der **Vahki** zu befehligen. Mit Hilfe seines „Schoßtiers", dem geflügelten **Nivawk**, hält **Dume** von seiner Kammer über dem Kolosseum aus Wacht. Aber ist er ein Freund der **Toa** ... oder ein Feind?

KREKKA

Dieser **Dunkle Jäger** ist sowohl für seine Stärke wie auch für seine Intelligenz bekannt. Man weiß nur wenig über den Werdegang dieses einäugigen, affenartigen Wesens, aber seine Leiden-schaft für die Jagd ist offensichtlich. Er und **Nidihki** mögen ein seltsames Team abgeben, doch **Krekkas** rohe Kraft und seine Befähigung, Energienetze zu schleudern, machen ihn für jeden in Metru Nui zu einem gefährlichen Gegner.

DEIN EXTRA

Raketen-Abschussrampe!!!

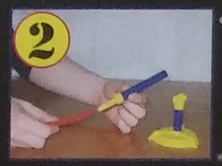


Bau dir deinen eigenen Raketen-Starter! Damit kannst du mit deinen Freunden ein tolles *Wettschießen* veranstalten und sehen, wer die *meiste Power* hat. Denn du hast es selbst in der Hand, wie weit deine Rakete fliegt. Je *kräftiger* du draufhaust, desto *weiter* fliegt deine Rakete. Das ist nichts für Schwächlinge!

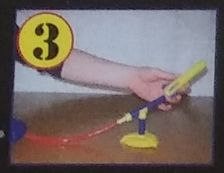
Und so einfach geht's:



1 Das **kurze Rohr** auf den flachen, runden **Sockel** stecken. Jetzt das längere Rohr auf das kurze Rohr legen und in die Fassung einpassen.



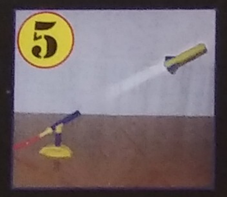
2 Am hinteren Ende des langen Rohres wird der **Schlauch** angebracht und an dessen Ende das **Luftkissen** befestigt.



3 Jetzt musst du nur noch die **Rakete** am oberen Ende des Rohres **aufstecken** und schon kann's losgehen.



4 Mit einer Hand kannst du den Sockel festhalten, um ihn zu **stabilisieren** und mit der anderen Hand schlägst du so **fest** du kannst auf das **Luftkissen.**



5 Durch den **Druck**, der dabei erzeugt wird, wird die Rakete von der Rampe **katapultiert** und zischt mit hoher **Geschwindigkeit** durch den Raum. Bis zu **15 Meter** weit kann die Rakete fliegen. Oder schaffst du etwa noch mehr?

Bionicle #11
Ab 09.02.05
überall, wo es Zeitschriften gibt!



VORSCHAU
IM NÄCHSTEN HEFT:

DER KAMPF DER TOA METRU GEHT WEITER!

Die BIONICLE - Helden zwischen allen Fronten!

Sie haben ihre Heimat vor dem üblen Pflanzenmonster Morbuzhak gerettet. Sie konnten sich gegen die Sicherheitskräfte Metru Nuis behaupten und die Vahki zurückschlagen. Selbst ein Komplott gegen sich selbst konnten die tapferen Recken aufdecken und die Gefahr beseitigen. Doch was den arg gebeutelten Helden des Inselreichs Metru Nui nun gegenübersteht, stellt alles in den Schatten! Gibt es Momente in denen selbst Toa Metru ins Wanken geraten? Und ob!

Ihr erlebt es in der 11. Nummer der BIONICLE-SAGA!

EXTRA! JET-SHOOTER MIT 2 FLUGZEUGEN



Flugzeuge aufsetzen, zielen und abschießen. **Jet-Action** und **Flieger-Spaß total!**

Jetzt neu! BOTTOM

Das zweite SpongeBob Schwammkopf Postermagazin ist da!



Nr. 2/2004 € 3,95 (D)
A: € 4,40 • CH: sfr 7,80
B: L € 4,50-NL € 4,70-DK DKK 29,50-I € 5,50-E € 5,90-P, TRL 9,10

NICKELODEON

SpongeBob™ SCHWAMMKOPF

Ab 18.11. im Handel!

Poster-Magazin

10 fantastische Poster-motive

3 XXL-Poster!

© 2004 Viacom International Inc. Hergestellt von Stephen Hillenburg

NEU! Der offizielle Duel Masters Comic ist da!

NEU! Der Comic zur TV-Serie!

DUEL MASTERS

20 Duel Masters KALENDER zu gewinnen!

EXTRA! FETZIGES DAUMENKINO!

EXTRA! Fetziges Daumenkino! 1 von 2 Motiven zum Sammeln!

MOVIE 2 von 2

DUEL MASTERS

DEATHLIGER, LÖWE DES CHAOS!

SHACK-DRACHEN!

1 von 2 Motiven zum Sammeln!

KLASSE! Infos zu Shobus Feuerdeck und Kukujos Finsternisdeck!

GEWINNSPIEL! 20 Duel Masters Kalender zu gewinnen!

KLASSE! Infos zu Shobus Feuerdeck und Kukujos Finsternisdeck!

Duel Masters Comic #3 - jetzt im Handel!

Duel Masters TM & © 2004 Wizards/Shogakukan/Mitsui-Kids/ShoPro. All rights reserved. Licensing by Hasbro Properties Group.