

EXTRA! **BLITZSCHNELLES SPEED CAR!** **IN 3 FARBEN ERHÄLTICH**

D: € 2,80 - A: € 3,10 - CH: SFR 5,50 - B: L: € 3,20 - I: 3,90

BIONICLE

32

Sept. 2008
€ 2,80 (D)

panini comics

BIONICLE®

DAS OFFIZIELLE COMIC-MAGAZIN

12
Phantoka Figuren
zu gewinnen!



Das neue GAME MASTER Magazin!
Neuheiten, Tests, Tipps & Tricks und vieles mehr!

GAME MASTER 100% GAME-POWER! DS • GBA • Wii • GC • PSP • PS2 • PS3 • XBOX • PC
Nr. 9/08
Sept. 2008
€ 2,99 (D)

Extra! GAME MASTER

Super Game-Box!

Für deine DS- und GBA-Spiele!



SONIC CHRONICLES
DEFINITIVE EDITION

Im coolen Sonic Chronicles-Design!



2 Game-Poster!



Tolle Gewinner!

Neue Action: Ultimate Ninja Heroes 2

CHRONIKEN VON NARNIA

Vom Kino auf die Konsolen: Prinz Kaspian!

POKÉMON

Bald auch in deiner Nähe: Pokémon D57/2009!

PLUS:
Smash Bros., Brawl • Sonic • Guitar Hero • Mario Kart • mehr!

„Diamant & Perl“
Nachfolger enthüllt:

Pokémon Platinum

PLUS: Diamant & Perl-Tipps!

Die ultimative Übersicht: Die besten PS2-Spiele!
Ab 20. August im Handel!

BIONICLE



INHALT

- 4** Die Hauptcharaktere
- 5** Der Sumpf der Schatten Comic Teil 1
- 14** Rätsel und Gewinnspiel
- 16** Extra
- 17-20** Poster
- 21** Der Sumpf der Schatten Comic Teil 2
- 29** Labyrinth
- 30** BIONICLE von A-Z
- 32** Leserseiten
- 34** Vorschau

WAS BISHER GESCHAH ...

Die sechs Helden Tahu, Gahli, Kopaka, Onua, Phatu und Lewa haben sich vereint, um das Universum vor der Bruderschaft von Makuta zu schützen. Außerdem wollen die Toa Nuva den großen Geist Mata Nui wieder erwecken. Zwischen

unseren Helden und der Bruderschaft kommt es zu einer wilden Auseinandersetzung in luftigen Höhen, bevor die Toa Nuva auch am Boden für Ordnung sorgen wollen. Die Maske des Lebens hat inzwischen Gestalt angenommen und ist zu Toa Ignika geworden.

Auf zu neuen Abenteuern in den nebligen Sümpfen!



DIE HAUPTCHARAKTERE



... MAN WISST NIE,
WAS UNTER DER
OBERFLÄCHE LAUERT.

Der SUMPF der SCHATTEN

GREG
FARSHTEY
AUTOR

LEIGH
CALLAGHER
ZEICHNER

ULISEE
ARREOLA
FARBEN

TOBY
DUTKIEWICZ
ART DIRECTOR/EDITOR

TAD
INDIVIELLO
DIALOG

MARCO
CLAVEL
DRAHTZEICHNEN

JÜRGEN
ZAHN
LAYOUT

DEBORA
MURKOWSKA
KORREKTUR

TAHU, TOA MUVA
DES FEUERS.

NE WENIGER SUMPF
ZU DURCHSUCHEN ... GUT
DASS GALL, ONIA UND
ICH UNS AUFGETEILT
HABEN. HOFFENTLICH FINDEN
SIE EINE DER MASKE DES
LEBENS ODER EINE DER
SCHLÜSSELSTEINE, DIE
WIR SUCHEN.

TAHU WISST NICHT, DASS DIE MASKE DES
LEBENS SICH EINEN KÖRPER BROCHAVEN HAT
UND JETZT DIE MAKUTA ALS TOA KSIUKA
HERAUSFÖRDERT. ABER IHR WISST ES, WEIL
IHR DAS LETZTE HEFT GELESEN HABT.

HALT MAL ...
WAS IST
DENN DAS?

WAS IMMER ES IST,
ES SIEHT NICHT AUS,
ALS GEDÖRTE ES
HIERHER, HABEN DIE
MAKUTA ES GEBAUT
ODER JEMAND
ANDERES?

BEVOR WIR HERKAMEN
HAT MAN UNS GESAGT, DASS
ES HIER EINEN GEGENSTAND
GIBT, DER UNS BEI UNSERER
MISSION HELFT ... VIELLEICHT IST
ER DA DRIN! ICH WERD
MAL NACHSEHEN.

LEIDER IST DAS LEICHTER GESAGT
ALS GETAN. DENN DIE STRUKTUR IST
VON EINER UNDOCHTERNEN HÄNDIGER
UNTERWEN, TAKU MUSS DAS GERÄTE
SIEBELST HIRANSFINDEN.

KZZZAAAKKK!

YHAAA!

SPORCH

WAS IST DAS?
EN TAPFERER UND
WAGEMÜTIGER TOA,
DUR VOR DIE FÜRGE
VON MAKUTA KRKA
GEFALLEN IST?

SOLLTEST
DU MIR JETZT
LEID TUN? NACH
ALL DEM GÖSEN,
DAS IHR ANGE-
STELLT HATT?

WEISST DU WARUM WIR
MAKUTA EUCH TOA SO VERACHTET? IHR
SEID, WAS WIR VOR LÄNGER ZEIT NICHT
SEHN KONNTEN ... HELDEN, DIE OHNE BELOHUNG
GUTES TUN, ALSO NEHMEN WIR EUCH HÄRDE
UND ZÄGELN EUCH ... WEL WIR NICHT
WIE IHR SEIN KONNEN!

WOH, KAUM,
TEILE DEINE SORGEN
MIT JEMAND
ANDEREM, MAKUTA.

ICH TEILE
NICHTS, TOA, ICH
WOLLTE DICH NUR
WISSEN LASSEN ...

... WARUM ICH
DICH FERTIG
MACHE!

OOH ... SO
KALT ...
SCHWACH ...

WAS ER
AUCH MACHT, MEINE
STARKE SCHWINDET,
NUR GENUG DA, UM
HILFE ZU RUFEN ...

... ABER WENN KEINER DER
ANDEREN ES SICHT, BRAUCHEN
DIE TOA NIEMAL BALD ERNEU
NEUE ANFÜHRER!

ANDERSWO IM GROSSEN
SUMPF ...

„JAJ! DIE KATORANK
HABEN GESAGT, WIR MÜSSEN
SIEBENS SCHÜSSELSTEINE ... DIE
IN KARDÄ MIT FINDEN ... DIE
GABEN UNS WIE WIR DEN
GROSSEN GEIST ERWECKEN.
UND ICH GLAUBE, ICH
SEH' EINEN!“

„ABER ICH HABE NOCH NIE EINE
SOLCHE PFLANZE GEGEHEN ...
SIE HALT DEN STEIN FEST WIE
EIN WÄCHTER?“

KRRASHH

ICH KENNE GEBÜG
GESCHICHTEN STÄRKER
UND HUNGRIGER
PFLANZEN - MAL SEHEN,
WIE SIE DIE MÄCHTE
DES TOA DES
WASSERS MAG!

JETZT KANN ICH IN
AUFSAMMELN UND
HALT, WAS IST DAS
FÜR EIN GERÄUSCH!

HISSSSSS

WAS ZUM ...?

FFWAAH

ZURÜCK! UNNGGHH!

SO
DU WILST
ABTRETEN?

MAKUTA
GOKRACHT
HÖRT
DIR!



UND DAS WARS,
NIEMAND KANN GORAST,
HERRN DER TRENN KROM
HALBENSEL, GERNER HERR DER
SAURFALLE, ERÖFFNEN
DER VISORAK,
WIDERSTEHEN!



SOHT JETZT?
DANN MUSS ICH
EBEN SITZEN
BLEIBEN.



HISSSSSSSS



ERGIB DICH, ODER
DU SCHWIMMST
AUF DEM
TROCKENEN!

MAN KUNTA GEBEN
HIE AUUF, DAS IST
NICHT UNSERE
ART.

Für alle, die MEHR wissen wollen!



Das Magazin für alle, die es wissen wollen

NEU!

Ab 12.8.03 im Handel

Forschen & Entdecken

Kehren die Dinos zurück?

Wer war der gefährlichste Urzeit-Riese?
Wie finden Forscher Saurier-Knochen?

? Waren Inlineskates
früher mal
Schlittschuhe?

? Warum
hat das
Zebra
so viele
Streifen?

? Was sind die leckersten
Erfindungen?

? Wie wurden
Pommes frites
erfunden?

? Was essen
eigentlich
Astronauten?

2 teile
Poster!

Mammut oder
Säbelzahn tiger? Lass
dich überraschen...

Mega-Extra!

Urzeitskelett
zum Ausgraben!
Leuchtet nachts!

MONSTER -

EUER WISSEN IST GEFRAGT!

Auf dieser Seite könnt ihr euer BIONICLE Wissen unter Beweis stellen. Schnappt euch einen Stift und löst dieses dreiteilige Rätsel. Wer es schafft alle drei Lösungsworte zu finden, der hat die Möglichkeit einen der tollen Preise zu gewinnen. Also... graue Zellen aktivieren und loslegen.

UND DIESE PREISE WARTEN
BEREITS AUF EUCH:

12x

JE 1 PHANTOKA FIGUR

Einsender-
schluss ist der
10.10.2008

Schreibt die Lösung auf eine
Postkarte und schickt sie an:
Phantoka Verlag
BOKALE 32 - Rätsel
Postfach 70365 Stuttgart

1. TEIL: DAS TÜCKISCHE GITERRÄTSEL

Um den ersten Teil der Prüfung zu bestehen, müsst ihr die nebenstehenden Begriffe richtig in das Gitter eintragen. Gelingt euch dies, erhaltet ihr das erste Lösungswort.



3 Buchstaben:

Eis - Not - Toa - Tor

4 Buchstaben:

Avak - Daku - Elen - Held
Iden - Nuva - Rahi - Thok

5 Buchstaben:

Akaku - Beute - Dekar
Ehlek - Inika - Maske
Mestru - Sanok
Tokuu - Ussal

6 Buchstaben:

Antroz - Makann - Kopaka
Lerahk - Nuparu
Orakel - Zaktan

LÖSUNG 1:

1 2 3 4 5 6 7

RÄTSEL

2. TEIL: DAS QUIZ

Bei der nächsten Aufgabe müsst ihr alle drei Fragen richtig beantworten, dann werdet ihr das korrekte Lösungswort erhalten.

1. Welche Maske hat Toa Lewa stets bei sich?

- D) eine Sauerstoffmaske I) die Maske des Lebens
E) die Maske der Geschwindigkeit

2. Womit fliegt Toa Pohatu durch die Lüfte?

- S) er kann nicht fliegen A) mit seinen Flügeln
E) mit seinem Propellerbohrer

3. Welcher Verbindung gehört Antroz an?

- T) der Bruderschaft der Mukusa
N) der Bruderschaft der Mokota
R) der Bruderschaft der Mekuta

LÖSUNG 2:

3. TEIL: DAS WORTVERSTECK

P	O	H	A	T	U	I	U	F	E	R
M	R	E	K	F	R	S	N	E	O	G
R	A	H	I	N	S	C	H	I	L	D
T	K	O	L	E	D	H	B	N	W	A
D	E	K	A	R	M	W	O	D	T	L
S	L	F	K	J	U	E	P	H	C	U
Z	O	R	A	N	T	R	O	Z	M	O
I	N	I	K	A	F	T	C	O	H	A
D	K	M	U	I	T	L	E	R	G	X
E	S	T	R	D	O	K	I	N	O	T
N	O	C	T	U	R	N	L	E	R	M

Es ist soweit, ihr müsst nur noch diese Hürde nehmen und schon erhaltet ihr die Chance einen tollen Preis zu gewinnen. Eure Aufgabe: Findet die nebenstehenden Begriffe in dem Buchstabensalat. Ein Wort könnt ihr nicht finden und dies ist dann das dritte und letzte Lösungswort.

Akaku, Antroz, Axt, Daku,
Dekar, Feind, Helden, Iden,
Inika, Nocturn, Not, Orakel,
Pohatu, Rahi, Schild,
Schwert, Tor, Ufer, Zorn

LÖSUNG 3:

SO FUNKTIONIERT DEIN EXTRA

BLITZSCHNELLES SPEED CAR!



Copyright © 2008 The LEGO Group. Alle Rechte vorbehalten.

RENNAUTO MIT KATAPULT-FUNKTION
UND ZÜNDSCHLÜSSEL!

in **3**
VERSCHIEDENEN
FARBEN!

SCHLÜSSEL
REIN, ABRÜCKEN:
LOS GEHT'S!

Mit diesem tollen Extra kannst du rasante Rennen
fahren, oder spannende Verfolgungsjagden nach-
spielen. Nachdem du das Speed-Car eingepackt hast,
ist es sofort einsatzbereit.

UND WIE ES GEHT, ZEIGEN WIR DIR HIER:

1

Zuerst steckst du den
Schlüssel in das Auto,
bis er einrastet.



2

Dann das Auto am
Schlüssel halten und in
Position bringen ...



3

... auf den silbernen
Knopf drücken ...



4

... und schon rast das
Speed-Car los!

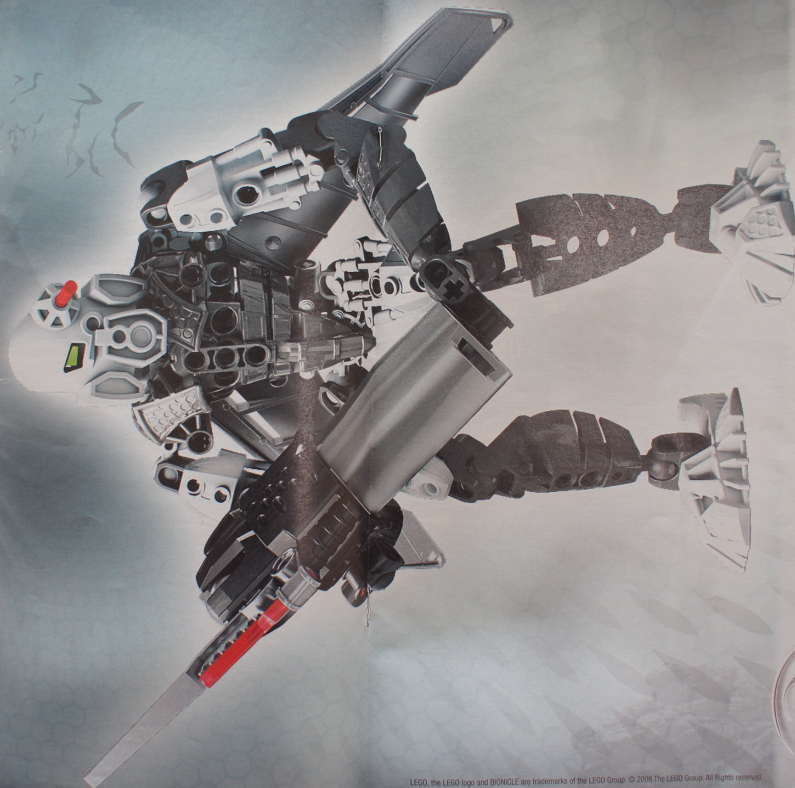


X-CHIRO



BIONICLE

Phantoka



4
4 4
4 4
4 4
4 4
4



BIONICLE

Phantasma





ICH BIN UNWICHTIG.
DU BIST UNWICHTIG - NUR
DER GROSSE PLAN ZÄHLT
UND ER MUSS - ER MUSS!
- GELINGEN!

FWASH

DU HAST GERADE
GRÖßERE PROBLEME.
MAKUTA! WENN DU UNBE-
SCHADET DAVONKOMMEN
WILLST, SÖLLEN DEINE
FREUNDE ZURÜCK-
WEICHEN!

GROSSARTIG, ICH
HATTE GEFÜHRT
AUF EINEN MAKUTA ZU
STOSSEN UND TREFFE
SIEBEN DAVON!

MAKUTA KRKA WIRD
FRON SEIN, DASS WIR
EINEN TOA HABEN.
FALLS ER NICHT JAGT
WIRD ER KOMMEN.

KRKA! ZUG
DICH?

MAN SIEHT
IHN ERST IM
LETZTEN MOMENT.
ICH HASSE DAS.

OH, DAS WILL ICH,
TOA. ABER KANNST
DU HAUPTEN SEYOR
WIR ES KOMMEN

DU BLOCKST ES NICHT, ODER,
OHJA! DAS SIND MEINE KOPFEN
VON MIR - SIE SIND ICH! MEINE
MASKE LÄSST MICH ANDERE
VERGEBEN, WEIL SIE SIND AUF
DER VERGANGENHEIT ZUR HILFE
HOLEN.



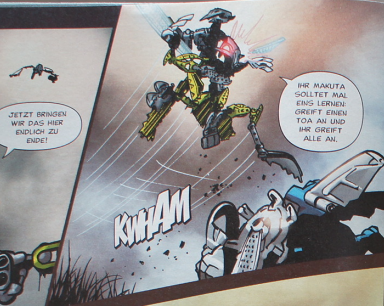


JETZT BRINGEN
WIR DAS HIER
RÜCKLICH ZU
ENDE!

IST DU
OKAY?

JA, ABER
GOKAST WIRD
WIEDERKOMMEN

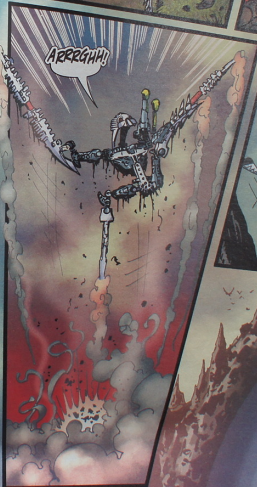
WIR WERDEN
WEG SEIN.
MAN BRAUCHT
UNS.



IHR MAUTA
SOLLTET MAL
ENS LERNEN
GREIFT EINEN
TOA AN UND
IHR GREIFT
ALLE AN.



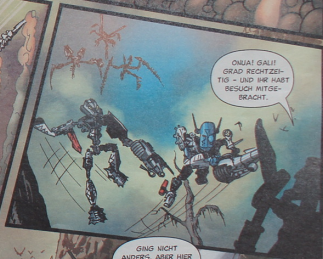
WAT DIE
WAHRHEIT TUT
WOHL WEH!



HÖR AUF DICH ZU
WEHREN. TAHU. DU BIST
VERDAMMT. GELAU
WIE ICH.



RED RUHS WEITER.
ICH KONNTE WIEDER
KRAFT ERLANGEN
UND JETZT WIRDS
HESS!



ONUAT GALI
GRAD RECHTZEI-
TIG - UND IHR HART
BESUCH MITGE-
BRACHT.



GING NICHT
ANDERS, ABER HIER
KÖNNEN WIR UNS
NENNEN STELLEN!



DER GROSSE IRRGARTEN

Die beiden Phantoka Toa Kopaka und Toa Lewa suchen einen Weg in die Mitte des Irrgartens. Dort soll ein sagenumwobener Schatz liegen. Kannst du ihnen helfen, ihr Ziel zu erreichen?



DAS BIONICLE® LEXIKON

VON A-Z! A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

SEID GEGRÜSST, BIONICLE® FANS!

Nachdem es in der letzten Ausgabe kein BIONICLE Lexikon gab, melden wir uns jetzt mit dem zweiten Teil des Buchstabens „T“ zurück. Jetzt heißt es wieder aufmerksam lesen und das geballte Wissen aufsaugen.



TAKANUVA

Der Toa des Lichts, der im nichts ahnenden Matoraner Takua schlummerte und von seinem Freund Jaller entdeckt wurde. Takua wurde zum Toa des Lichts nachdem er die Avohkii aufgesetzt hatte und stieg in die Mangala hinab, um Makuta zu besiegen. Während dieser legendären Auseinandersetzung riss Takanuva die Kraaken Kanohi vom Gesicht des Dunklen Geistes und die beiden stürzten in eine Grube voller Protodermis. Momente später

verschmolzen die beiden zum mächtigen Takanuva!



TAKEA

Ein großer Rahi-Hai, genannt der „König der Heie“. Bevor Makuta die Tarakeva infizierte,

waren die Take die gefährlichsten, bekannten Meereskreaturen. Allein die Vermutung, dass ein Takea in der Nähe sein könnte, reicht, um einen Ga-Matoraner ans Ufer fliehen zu lassen. Jedoch gibt es einen beliebten, wenn auch gefährlichen Sport, bei dem man sich an einem jungen Takea festhält, um durchs Wasser zu düsen. Gali kämpfte einst gegen einen riesigen Takea, nachdem sie ihre letzte Maske erlangt hatte.



GALI

TA-KORO

Das Dorf des Feuers in Mata-Nui. Es liegt im inneren des Mangai Vulkans und wird von dem Magma im Feuersee getragen. Ta-Koro war ein Dorf voller Kämpfer und Athleten und die Heimat der Ta-Koronas Wache, der wohl am besten ausgebildeten Armee Mata Nuis unter der Führung von Hauptmann Jala. Nichts und niemand konnte die mächtigen Mauern von Ta-Koro stürzen, bis die Rahkshi sie überrannten und das gesamte Dorf in der feurigen Lava versinken ließen. Ob Ta-Koro wieder aufgebaut wurde, ist nicht bekannt.



TA-KORO

MANGAI VULKAN

MATA-NUI

TAKUA



TAKUA

Ein abenteuerlustiger, wenn auch waghalsiger und unverantwortlicher Matoraner aus Ta-Koro. Takua wollte immer Neues erleben, weswegen die Turaqa ihm die Aufgabe auferlegten nach den Toa-Steinen zu suchen, um die Helden von Mata-Nui zu rufen. Nachdem Takua die Artefakte aufgesammelt hatte, platzierte er sie im Kini-Nui. Ein hervortretender Lichtstrahl schleuderte Takua über die halbe Insel und durch den Sturz erlitt er einen Gedächtnisverlust.

Trotz dieser Einschränkung erlebte Takua viele Abenteuer und vollbrachte Heldentaten. Aber Takuas größtes Abenteuer stand ihm noch bevor: kurz vor einem Kohli-Turnier, während er die Lavahöhlen erforschte, fand er die Avohkii, die Maske des Lichts. Makuta begann ihn zu jagen, doch selbst die Rahkshi konnten sein Schicksal nicht



RAHKSHI

verhindern: Takua war in Wahrheit Takanuva, der Toa des Lichts.



HALLO, BIONICLE® FANS!

COMIC QUESTIONS ANSWERS

Wieder einmal habt ihr den Postboten ins Schwitzen gebracht und uns mit vielen Briefen und Bildern überhäuft. Dass ihr euch gerne und viel mit BIONICLE beschäftigt, erkennt man auch an euren Fragen. Stellvertretend beantworten wir auf diesen Seiten wieder einige davon.

**SCHICKT EURE BRIEFE UND BILDER AN:
PANINI VERLAG · BIONICLE REDAKTION
70165 STUTTGART**

Falls ihr eure Zeichnungen wiederhaben wollt, legt bitte genügend Rückporto (Briefmarken) bei.

Und jetzt geht es auch schon los mit euren Briefen:



HALLO BIONICLE REDAKTION!

Mein Name ist Tim und ich bin 11 Jahre alt. 64 BIONICLE Figuren habe ich, seit ich 7 bin, gesammelt. Fragen habe ich auch noch:

1. Warum nennt man Gadunka, Hydraxon und Maxilos die „Giganten aus der Tiefe“?
2. Wie ist Maxilos mit Spinax zusammengekommen?
3. Sind alle Phantoka gut? Ich würde mich riesig freuen, wenn ihr meine Fragen im Heft beantworten würdet. Schluss, euer Tim Weiß

**Toa alix
jonas lusti.7 jahre**



Hallo Tim,

na dann gib's gleich mal deine Antworten:

1. Gigant ist ein anderes Wort für Riese oder auch Ungetüm. Da die drei in den Tiefen des Meeres leben und bedeutend größer sind als Toas oder Matoraner, hat man ihnen diesen Spitznamen gegeben.
2. Einst gab es viele Maxilos-Roboter, die mit ihnen Energiehunden Hydraxon geholfen haben, den Abgrund zu bewachen. Doch nach der Zerstörung des Gefangnisses verließen alle Roboter den Abgrund, bis auf einen. Dieser Maxilos, den wir jetzt kennen, behielt Hydraxons ehemaliges Energiehund Spinax als Begleiter.
3. Nein, denn zur Phantoka und Mistika Serie gehören die Toa Nuva ebenso wie die Makutas.

LIEBES PANINI-TEAM,

ich bin 11 Jahre alt und sammle eure BIONICLE Sachen schon seit 2002. Ich habe 36 BIONICLE Figuren, alle drei Filme, BIONICLE Badetücher, Tassen, Bettwäsche,



eine BIONICLE Burg, alle sechs Piraka und alle sechs Barraki. Ich habe auch ein paar Fragen:

1. Kann man aus den Toa Mahri bauen?
 2. Warum wollt ihr keinen vierten Film drehen?
 3. Wer hat die BIONICLE „erfunden“?
 4. Wofür braucht Maxilos die Maske des Lebens?
 5. Ist Gadunka auf Maxilos oder auf Hydraxons Seite – oder ein Gegner für alle?
 6. Sind schon neue BIONICLE Figuren geplant?
- Euer größter Fan Eric

Hallo Eric,

das hört sich ja großartig an! Schick uns doch mal Bilder deiner riesigen BIONICLE Sammlung, die würden wir zu gerne sehen.

1. Es gibt tatsächlich eine Kombinationsmöglichkeit, jedoch nicht mit allen Toa Mahri. Man kann aus Toa Mahri Nuparu, Toa Mahri Matoro, Barraki Carapar und Barraki Mantax einen Manutu basteln.
2. Leider hast du da etwas falsch verstanden, die Entscheidung einen vierten Film zu drehen liegt nicht bei uns, sondern bei LEGO. Wir hätten natürlich gerne noch viel mehr Filme.
3. BIONICLE wurde 2000 von LEGO erfunden und kam zuerst in Europa und später in den USA auf den Markt.
4. Der Maxilos-Roboter hätte wohl wenig Verwendung für die Maske des Lebens, doch zu jenem Zeitpunkt hatte Makuta vom Roboter Besitz ergriffen. Und dass Makuta die Maske will ist ja wohl bekannt!
5. Da Gadunka nur ein verwandelter Rahi ist, fühlt er sich keiner der Gruppierungen zugehörig. Später freundete sich Gadunka jedoch mit dem Rieseneal und dem alten Seebehemoth an.
6. Im letzten Heft waren ja schon einige Infos zu den neuen Figuren, die Mistika und Phantoka heißen. Mehr Infos folgen in den nächsten Heften.



Pascal

LIEBES BIONICLE TEAM,

ich heiße Désirée Geralt und bin seit 2004 BIONICLE Fan, ein sehr Großer. Ich bin 11 Jahre alt. Ich finde, eure Comics verdienen ein großes Lob und eure Filme auf jeden Fall auch. Ich habe Fragen:

1. Wie heißen die Masken der Toa Matru?
2. Besteht Mata Nui aus Natur und Technologie, oder hat sich Mata Nui entwickelt?
3. Wie viele Arten von Zamokugeln gibt es?
4. Gibt es mehrere Piraka oder nur sechs?
5. Woher kommt Vezon?
6. Woher kriegt man Infos, Bilder und Beschreibungen über die BIONICLE Welt?

Ich wünsche euch weiterhin viel Erfolg, drücke euch die Daumen und hoffe, ich bin nicht der einzige weibliche Fan. Schöne Grüße, Désirée

Hallo Désirée,

du kannst beruhigt sein, du bist nicht der einzige weibliche Fan! Jedoch erhalten wir selten Briefe von weiblichen Fans, freuen uns aber umso mehr. Danke auch für dein großes Lob! Hier nun also die Antworten zu deinen Fragen:

1. Die Toa Matru besitzen folgende Masken: Vakamas Maske heißt Huna, Nokamas Maske Rau, Mataus Maske ist Mahiki, Onewa trägt Komau, Nuju die Matatu und Whenua Ruru.

2. Wie der Große Geist Mata Nui aussieht, weiß keiner, da man ihn seit Jahrhunderten nicht gesehen hat!
3. Es sind zehn verschiedene Arten von Zamokugeln bekannt, doch es könnten theoretisch jederzeit Neue gemacht werden, so wie Axonn eine Kugel für Jaller angefertigt hat.
4. Die Piraka haben tatsächlich nur sechs Mitglieder, da Vezon nur kurzzeitig zu den Piraka gehörte.
5. Vezon entstand durch einen Unfall! Als Hakann den Spear der Fusion fand, schoss er aus Versehen einen Strahl auf Vezon, der dadurch zu Vezon wurde. Aufgrund dieser unnatürlichen Entstehung fehlen Vezon die skulpturtypischen Wirbelsäule und sein Verstand.
6. Natürlich versuchen wir euch jedes Mal, so viele Infos und Bilder wie möglich zu bringen. Zusätzliche Infos findet ihr natürlich auch in den Filmen, den Büchern und den Spielen. Und dann gibt es ja auch noch das Internet.



Schreibt uns fleißig weiter, wir freuen uns sehr über eure Briefe, Zeichnungen und Fotos!

Eure BIONICLE Redaktion



Lucas

BIONICLE®

VORSCHAU

Das war's für dieses Mal, liebe BIONICLE® Fans!

Im nächsten Abenteuer geht die Suche nach den Schlüsselsteinen weiter.

Hoffentlich können die Toa die Steine finden, und mit deren Hilfe den großen Geist Mata Nui wieder erwecken.

Wie immer ist das Heft voll mit Infos zum BIONICLE Universum, tollen Rätseln, Gewinnspielen und Preisen.



BIONICLE #33 ab 08.10.08
überall, wo es Zeitschriften gibt!

EXTRA!

Bombastische Skyrocket!*

Mit cooler Abschussrampe!

IMPRESSUM

Das offizielle BIONICLE Magazin wird
zusammen mit der Panini Verlag GmbH
herausgegeben, Rastatterstraße 17,
70178 Stuttgart.

Geschäftsbereichsleiter:

Wolfgang Müller

Chefredakteur:

Jo Löffler

Redakteur:

Jörgen Zahn

Übersetzer:

Manuel Clavel

Mitarbeiter:

Manuel Clavel, Marc Hettler,

Michael Schuster

Illustration:

Christina Heiser

Produktion:

Senja Türk

Letztprüfung & Grafik:

tab individual, Stuttgart

PK/Presse:

Stefan Kötter

Anzeigen:

Life! Mediahouse GmbH,

altstadtmedienhaus.de

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 4

vom 1.1.2008.

Druck:

Severdt & S. Tietzsch

Vertriebspartner:

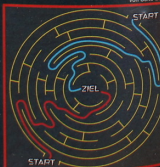
media distribution, Hamburg

Fax: 040-30003350

Reprints: US BIONICLE #13. Published under license
from DC Comics, LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are
trademarks of the LEGO Group. ©2008 The LEGO Group.
All Rights reserved. Produced by Panini Verlag GmbH
under license from the LEGO Group. The DC logo is a
trademark of DC Comics. Deutsche Ausgabe: ©2008 by
PANINI Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Teilnah-
mebedingungen für Gewinnspiele: Jeder ist zur Teilnahme
berechtigt, ausgenommen die Mitarbeiter der Panini
Verlag GmbH. Bei der Gewinnerauslosung sind Rechtswort
und Barauszahlung ausgeschlossen (falls nicht anders
angegeben).

LÖSUNG

von Seite 29



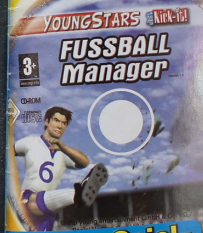
100%
Fußball-
Action

Just Kick-it!

NEU!

Dein Fußballmagazin

EXTRA!
PC-Spiel
Vollversion!



Mega Spiel-
Spaß für
deinen PC!



+++ Jetzt im Handel! +++ Jetzt im Handel! +++

AB SOFORT JEDEN MONAT NEU!
**DAS SPIDER-MAN
MAGAZIN!**

EXTRA!
SPIDER-MAN
**WASSER-
PISTOLE**

**NASSE
SOMMER-
ACTION!**

ELECTRO SORGT FÜR HOCHSPANNUNG!!!

SPIDER-MAN

**MIT GROSSEM
COMIC-TEIL!**

JETZT IM HANDEL!

MARVEL
www.marvel.com

TM & © 2006 MARVEL

www.paninicomics.de

PANINI COMICS