



EXKLUSIV: DEUTSCHE VERSION DER KURZGESCHICHTE "GEBURT EINES DUNKLEN JÄGERS"

AUSGABE 7/2009

BIONICLE

DAS INOFFIZIELLE MAGAZIN



ROMANAUSCHNITT
AUS DER ROMANFASSUNG
VOM NEUEN BIONICLE-FILM

THE LEGEND REBORN

-SETVERGLEICHE
-RÄTSEL
-WITZE
-UND VIELE WEITERE INFOS

„DER ERDKREIS ERZITZT, MEIN BRUDER...“

„...die Maske des Lichts wurde gefunden! Die Ankunft des Siebten Toa steht bevor!“

Beruhig dich, Teridax, das ist nur die siebte Ausgabe des IDBM! Außerdem interessiert sich heute kaum noch jemand für den ersten Film, wir sind schon viel weiter, also zurück in die Spielzeugkiste mir dir!

So, damit willkommen zur Augustausgabe des Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazins, die, nebenbei bemerkt, die beste Ausgabe ist. Zumindest bis September. Was bieten wir euch denn diesmal, fragt ihr euch? Haben wir schon einen Kyry-Gewinner? Es gibt doch jetzt im Handel ein neues Magazin – welche Konsequenzen hat das für das IDBM?

Fangen wir mal hinten an. Was es mit diesem „Magazin“ auf sich hat lest ihr in *Einblicke, Ausblicke*, aber das IDBM macht weiter wie gehabt. Der Kyry-Wettbewerb wird fortgesetzt. Sobald BZPower wieder funktioniert, läuft die Teilnahmefrist noch drei Wochen weiter.

Und was wir euch bieten? Bioniclemaster724s Titelblatt hat euch schon einen Vorgeschmack gegeben. Setvergleiche, Rätsel, Witze, den zweiten Teil des Romanausschnitts von *BIONICLE: The Legend Reborn...* aber es gibt natürlich noch mehr. Aktuelle Infos zum Film, zu künftigen Veröffentlichungen und auch einen brandneuen Comic haben wir für euch.

Darüber hinaus habe ich einen Vorschlag für alle, die sich bisher am IDBM beteiligt haben. Wir könnten eine Seite einrichten, auf der sich jedes Mal ein oder zwei unserer bisherigen Helfer vorstellen, kurz etwas über ihre Hobbys sagen und was sie an BIONICLE am meisten reizt. Als Beispiel habe ich mir die Freiheit genommen, mich in dieser Ausgabe vorzustellen.

Wo wir schon bei Helfern sind: der Posten des stellvertretenden IDBM-Grafikers ist vergeben und zwar an Skorpi63. Sein Preis war der zweite *Level 3 Reader* dieses Jahres, nämlich *Desert of Danger*. Für diese Ausgabe hat er bereits die Banner für unsere beiden Kurzgeschichten entworfen.

Und zum Thema Kurzgeschichten: Ich habe im Internet eine kleine Umfrage gemacht, ob ihr weiterhin Fan-geschriebene, kanonische Kurzgeschichten im IDBM sehen wollt und ich erhielt ein klares „Ja“ zur Antwort. Daher folgt nun die bisher letzte solche Kurzgeschichte, *Schutz von InnerRayg*. Außerdem in dieser Ausgabe: *Die Geburt eines Dunklen Jägers* von Greg Farshtey.

Falls sich jetzt jemand fragt, wo diese Umfrage stattgefunden hat, hat wohl noch nicht von meiner neuen Annahmestellen für IDBM-bezogene Vorschläge, Artikelideen und Witze gehört. Geht einfach auf Wiki-Nui (de.bionicle.wikia.org) und tippt in das Artikelsuchfeld folgenden Text ein: *Benutzer Diskussion:Darth Spiriah/IDBM*. So gelangt ihr zu einer dem IDBM-gewidmeten Unterseite meiner Wiki-Diskussion, auf der ich Bewerbungen, Verbesserungsvorschläge, Ideen für Artikel und auch Leserbriefe annehme, sowie Aufträge für Artikel verberge. Die Artikel selbst stellt ihr dort bitte nicht rein, sondern schickt sie bitte an die E-Mail-Adresse, die ich euch dann nenne. Schickt den Vorschlag aber bitte nicht sofort per E-Mail, denn wenn er auf dem Wiki steht, können andere sehen, welche Ideen bereits vergeben sind.

Damit geht auch zum siebenten Mal mein Vorgeplänkel zu Ende und ich wünsche euch – auch im Namen meiner anderen Helfer – viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe. Ach ja, und auf Seiten, die ich nicht ganz füllen konnte, habe ich ein paar TLR-Schnappschüsse untergebracht, die es erst seit Kurzem gibt. Also nichts einfach überblättern ;).

NUHRII THE METRUAN
IDBM-CHEFREDAKTEUR

P.S.: Wer in diesem Heft einen Rechtschreibfehler findet, darf ihn gerne adoptieren. Gebt ihm bitte einen Namen, genug zu Essen und schickt mir ein Foto von ihm, damit ich auch weiß, dass er bei euch in guten Händen ist. Sorgt nur dafür, dass er keinen Nachwuchs bekommt. :P

P.S. 2: Das hier ist die bisher dickste IDBM-Ausgabe!!!



COMIC: HYDRAXONS GESCHICHTE

BRANDNEU UND EXKLUSIV IM IDBM!



GN#6: THE UNDERWATER CITY

REZENSION DER NEUEN GRAPHIC NOVEL



8998 TOA MATA NUI – DER TITAN

REZENSION DES RIESEN-MATA NUI



KURZGESCHICHTE: SCHUTZ

EINE GESCHICHTE VON INNERRAYG



IDBM-MITARBEITERVORSTELLUNG

1. NUHRII THE METRUAN



DIE GEBURT EINES DUNKLEN JÄGERS, TEIL 1

EINE GESCHICHTE VON GREG FARSHTEY



SETVERGLEICH: KIINA VS. VASTUS

DIE GLATORIAN LEGENDS SIND HIER!



BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT

ZWEITER TEIL DES ROMANAUSZUGS



EINBLICKE, AUSBLICKE

AKTUELLES RUND UM BIONICLE



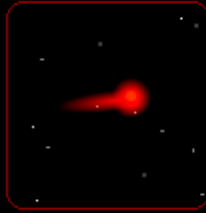
SETVERGLEICH: ACKAR VS. MATA NUI

MEISTER VS. SCHUELER



VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO.

WIEDER MIT INFINITIES-COMIC!!!



IMPRESSUM & VORSCHAU

AUSBLICK AUF IDBM 8/SEPTEMBER 09



COMIC: HYDRAXONS GESCHICHTE – EINLEITUNG

Die Toa Mahri sind nicht mehr in der Grube. Toa Matoro hat sein Leben geopfert, um Mata Nui von den Toten zurückzuholen. Mahri Nui ist nicht mehr, zerschmettert von Voya Nui, als jene Insel zum Südkontinent zurückkehrte. Auf dem Meeresboden von Aqua Magna tummeln sich nur noch Toa Lesovikk, Sarda, sechs Barraki, sowie weitere Flüchtlinge der Grube. Einer, der Jagd auf sie alle macht, ist Hydraxon, ein Wesen, das längst tot sein sollte.

Dieser zehnteilige Comic, erschienen im August 2009 im Papercutz-Verlag in der BIONICLE Graphic Novel #6 – Titel: *The Underwater City*, erzählt, was Hydraxon tat, nachdem der Kampf unter den Wellen in *BIONICLE Legends 8: Downfall* sein tödliches Ende genommen hatte.

Der Comic wurde wie gewohnt von GREG FARSHTEY geschrieben, aber der Zeichner ist neu auf dem Gebiet der BIONICLE-Comics. Sein Name ist CHRISTIAN ZANIER und er wird auch für Papercutz die achte Graphic Novel, *Legends of Bara Magna*, illustrieren, über die ihr in *Einblicke, Ausblicke* etwas mehr erfahren könnt. Übersetzt wurde der Comic von ΠΟΥΡΗ ΤΗ ΜΕΤΡΙΑΝ. Die Scans stammen von BionicleSector01.

PAPERCUTZ, LEGO UND

DAS INOFFIZIELLE DEUTSCHE BIONICLE MAGAZIN

PRÄSENTIEREN:

EINE EXKLUSIVE

BRANDNEUE

BIONICLE

GESCHICHTE

VON

GREG FARSHTEY

UND

CHRISTIAN ZANIER

HYDRAXONS GESCHICHTE

Gestern retteten die Toa Mahri das Universum, dann verschwanden sie plötzlich aus der Grube.

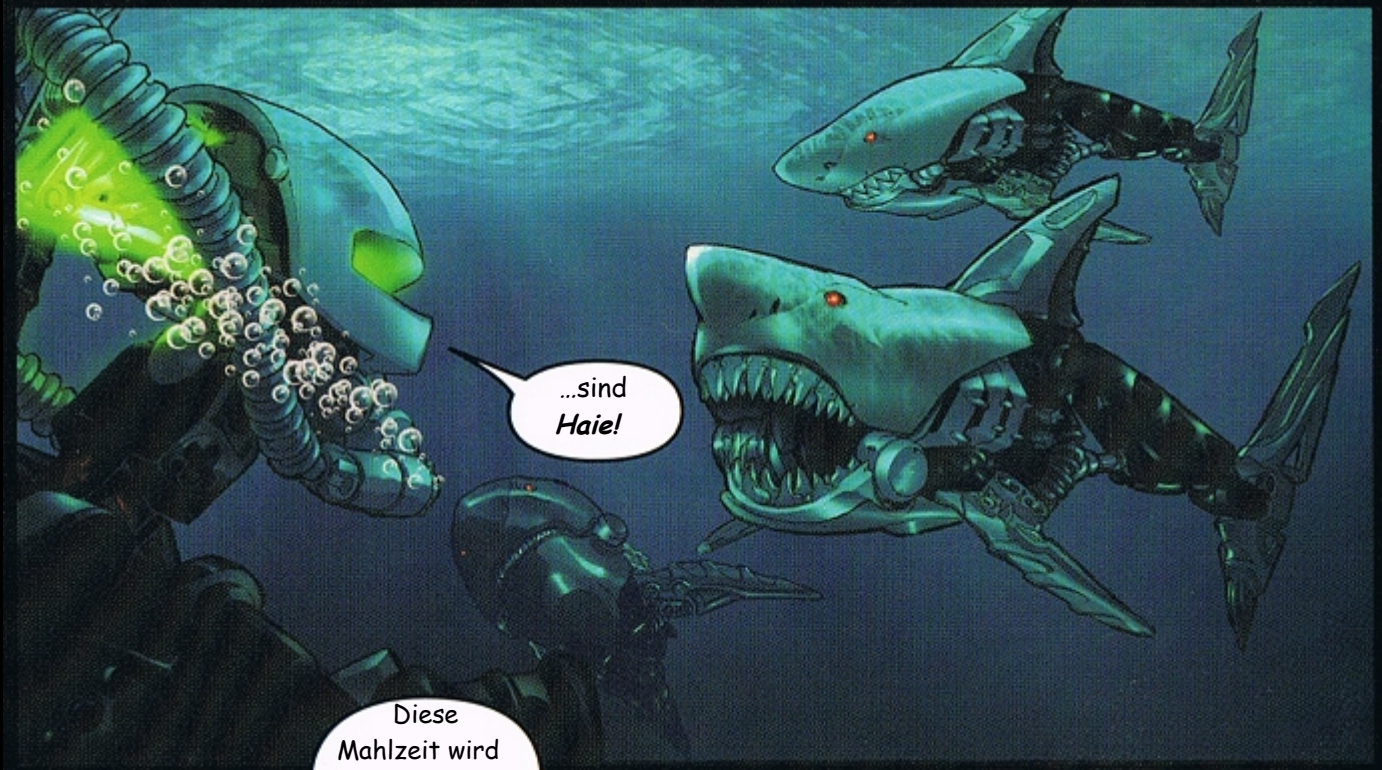
Zurück ließen sie ein zerschmettertes Mahri Nui, sechs sehr wütende Barraki und einen Helden, der das Chaos aufräumen muss.

Ich habe sechs Zellen, die auf Insassen warten. Jetzt brauche ich nur noch Barraki, um sie zu füllen.

Hydraxon's Tale



Panische
Riffräuber... und
das einzige, was so
etwas auslösen
kann...



...sind
Haie!

Diese
Mahlzeit wird
ihnen gar nicht
gut bekommen.





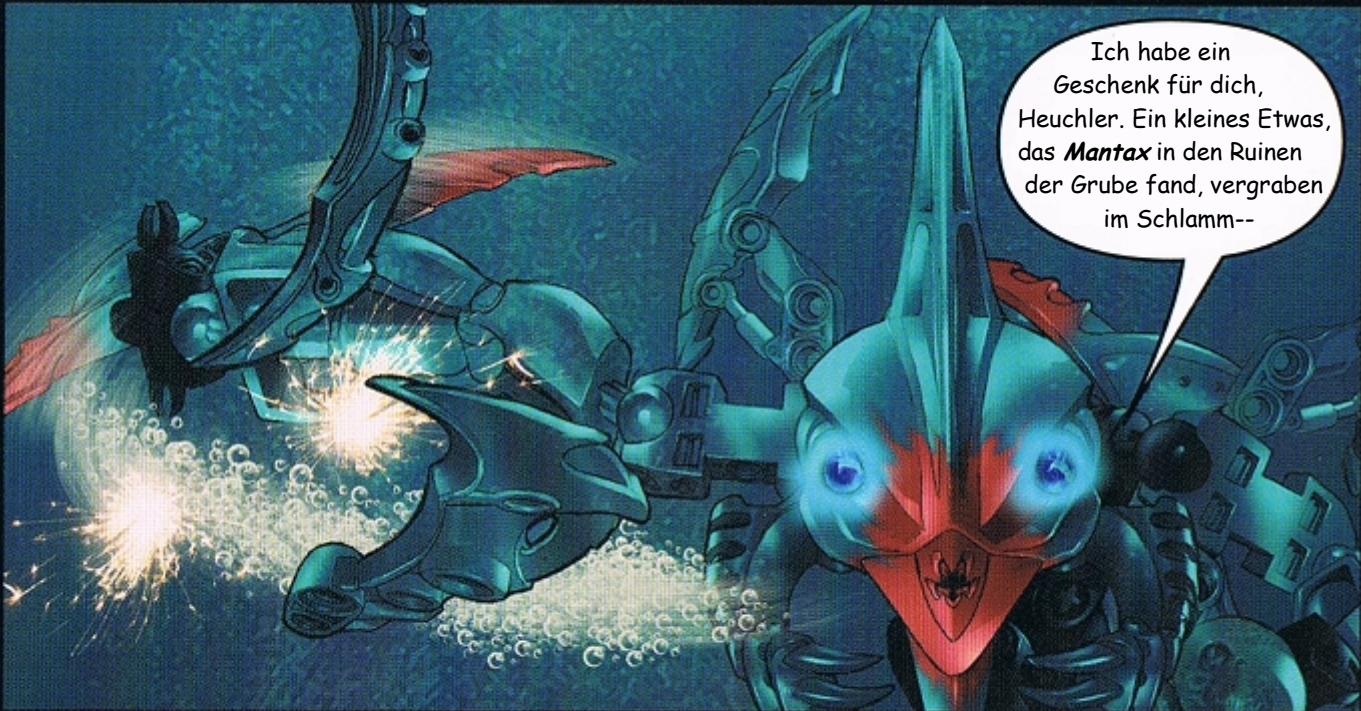
WHO BOOM!

Und dort, wo es Haie gibt--


„--da ist auch Pridak.“

Komm nur her, **Betrüger!** Der Anführer der Barraki wartet auf dich!


Gut. Dann spar ich mir die Mühe, deinen elenden Kadaver jagen zu müssen.



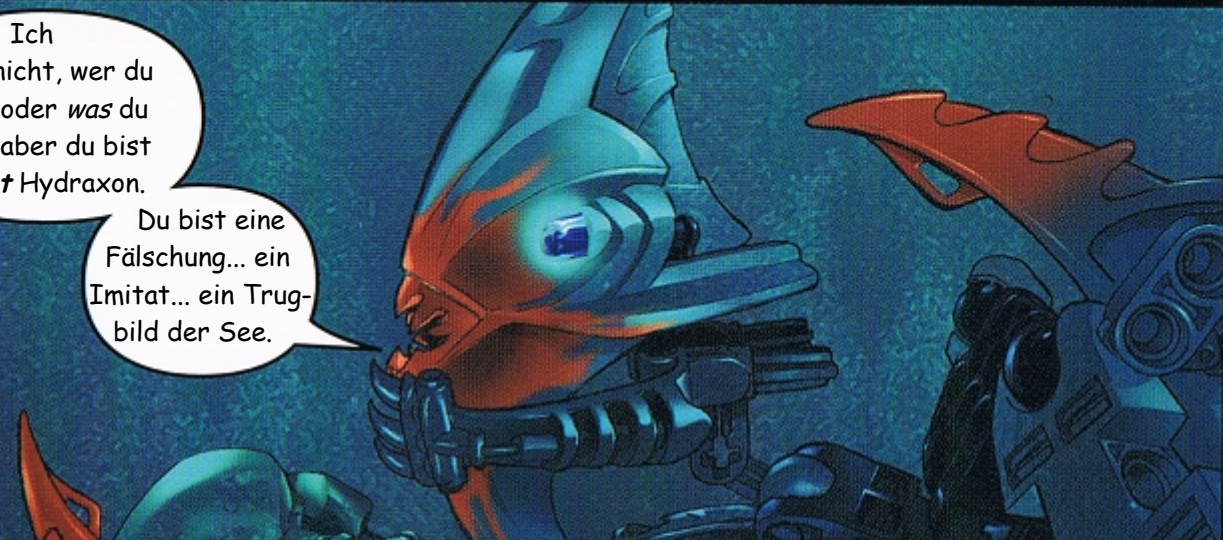
Ich habe ein Geschenk für dich, Heuchler. Ein kleines Etwas, das *Mantax* in den Ruinen der Grube fand, vergraben im Schlamm--



Erkennst du es wieder? Du trägst seinen Zwilling im Gesicht. Das hier gehörte dem *echten* Hydraxon - dem, den wir Barraki vor 1000 Jahren töteten.




Was faselst du da, Monster?




Ich weiß nicht, wer du bist... oder *was* du bist... aber du bist **nicht** Hydraxon.

Du bist eine Fälschung... ein Imitat... ein Trugbild der See.



Du bist nicht der erste, der das behauptet -- aber ich habe Hydraxons Geschick, Erinnerungen, Kraft...



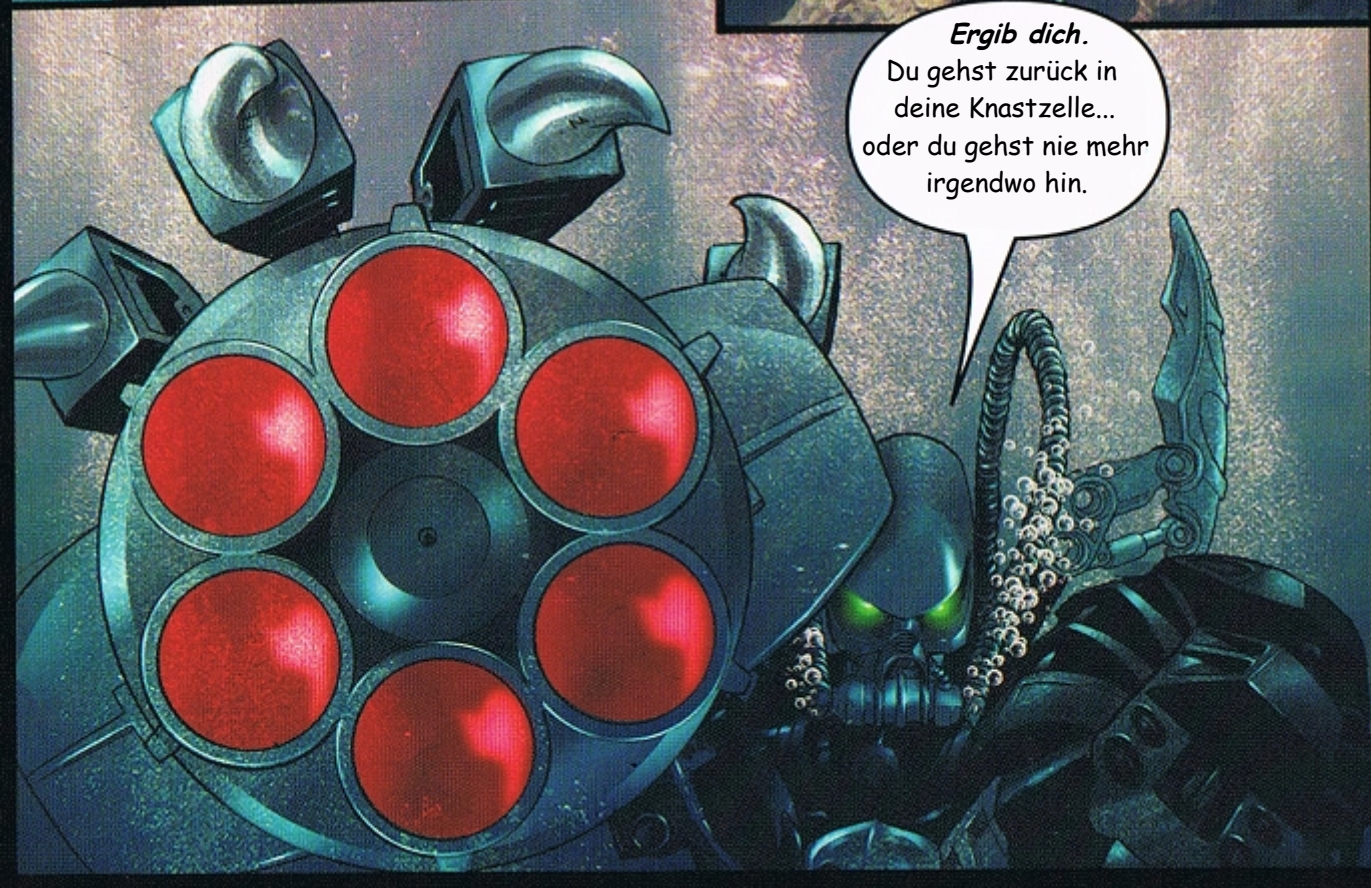
--und vor allen Dingen, Hydraxons **Hass** auf dich!!



Hass? Pah!
Verbringe 80.000
Jahre in einer Zelle
und dann kannst du
mit mir über Hass
reden.



Du vergisst--
ich musste diese
80.000 Jahre lang
deine hässliche Fratze
durch die Gitter-
stäbe anstarren.



Ergib dich.
Du gehst zurück in
deine Knastzelle...
oder du gehst nie mehr
irgendwo hin.



Aber wenn du mich tötest, wirst du nie wissen, wer du wirklich bist... Denn ich bin der einzige, der es dir sagen kann.


Dann leg los. Spinne deinen Seemannsgarn.




„Da war dieser Matoran namens **Dekar**, der die Maske des Lebens für zu gefährlich hielt und sie zerstören wollte.“




„Aber ich und meine Barraki-Gefährten fanden ihn zuerst und nahmen die Maske.“



„Da sich sein Luftvorrat dem Ende neigte, floh er in den Ozean hinaus und wurde nie wieder gesehen. Und dann... bist du aufgetaucht.“



„Was also ist passiert? Brauchte die Maske des Lebens einen Beschützer? Und da der echte Hydraxon tot war...“



...hat die Maske des Lebens etwa Dekar benutzt, um sich einen neuen zu machen?“

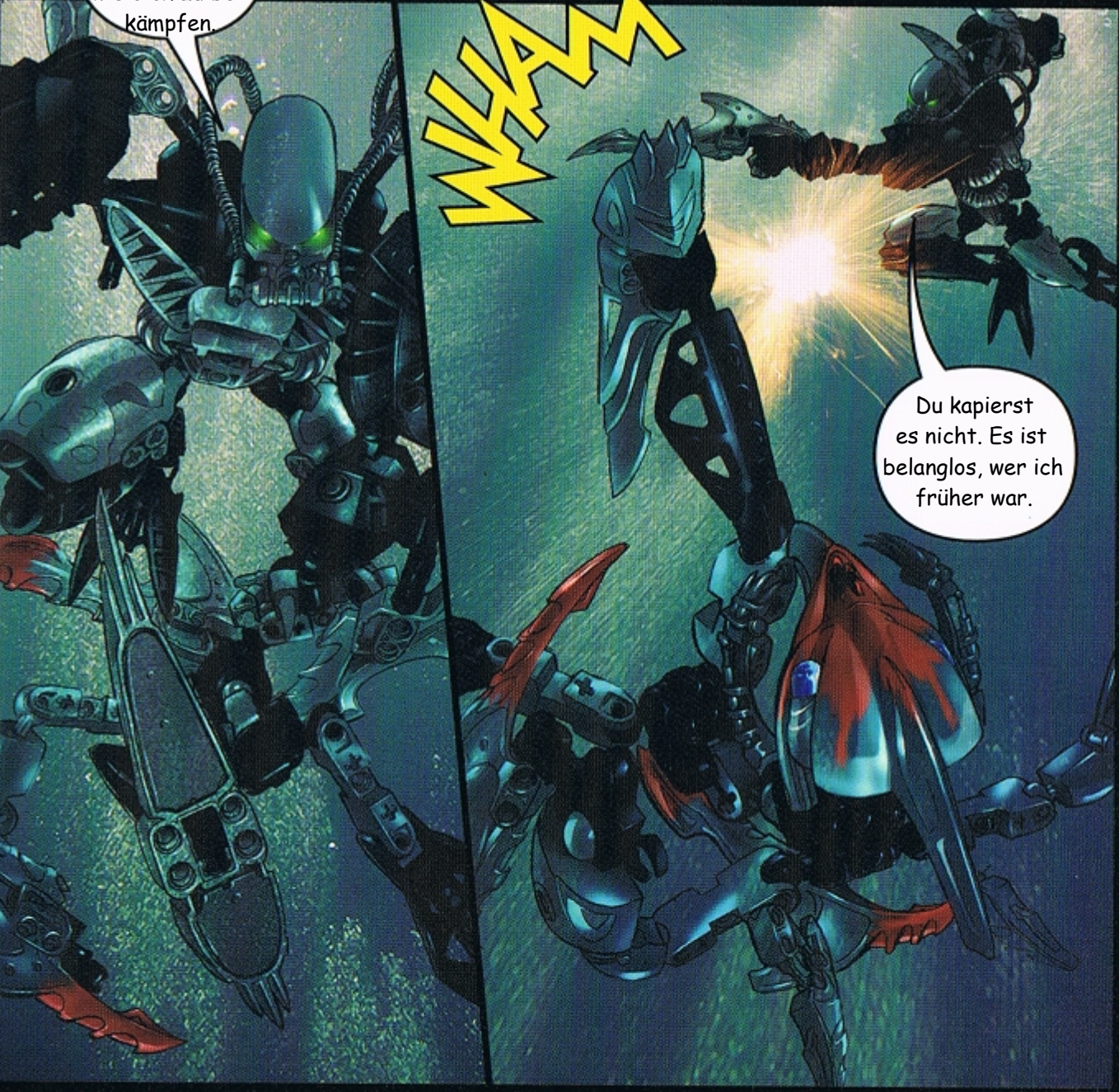


Ist das alles, was du bist?

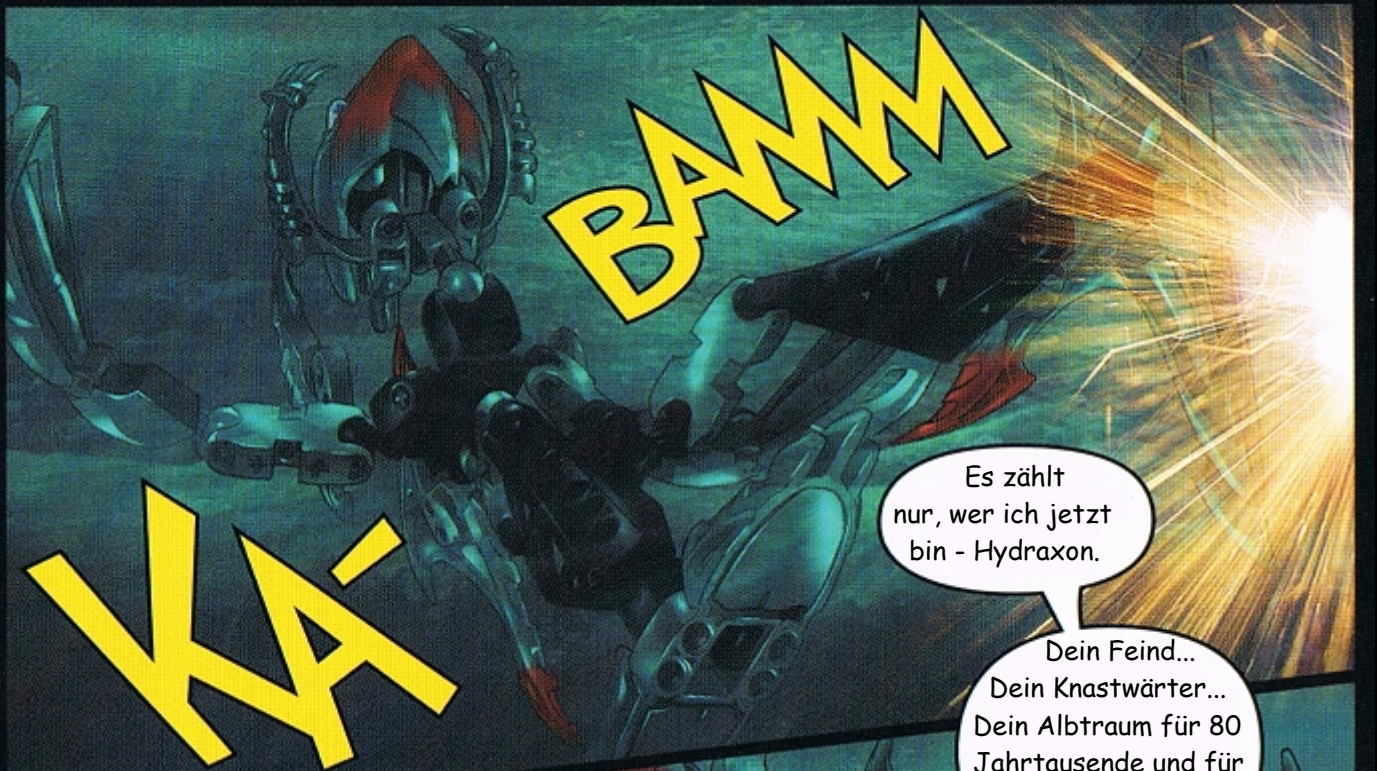
Eine minderwertige Kopie? Ein verstärkter Matoran, der nicht weiß, wo sein Platz ist?

Ich weiß, wo mein Platz ist... nämlich hier, um Meeresabfall wie dich zu bekämpfen.

WHAAM

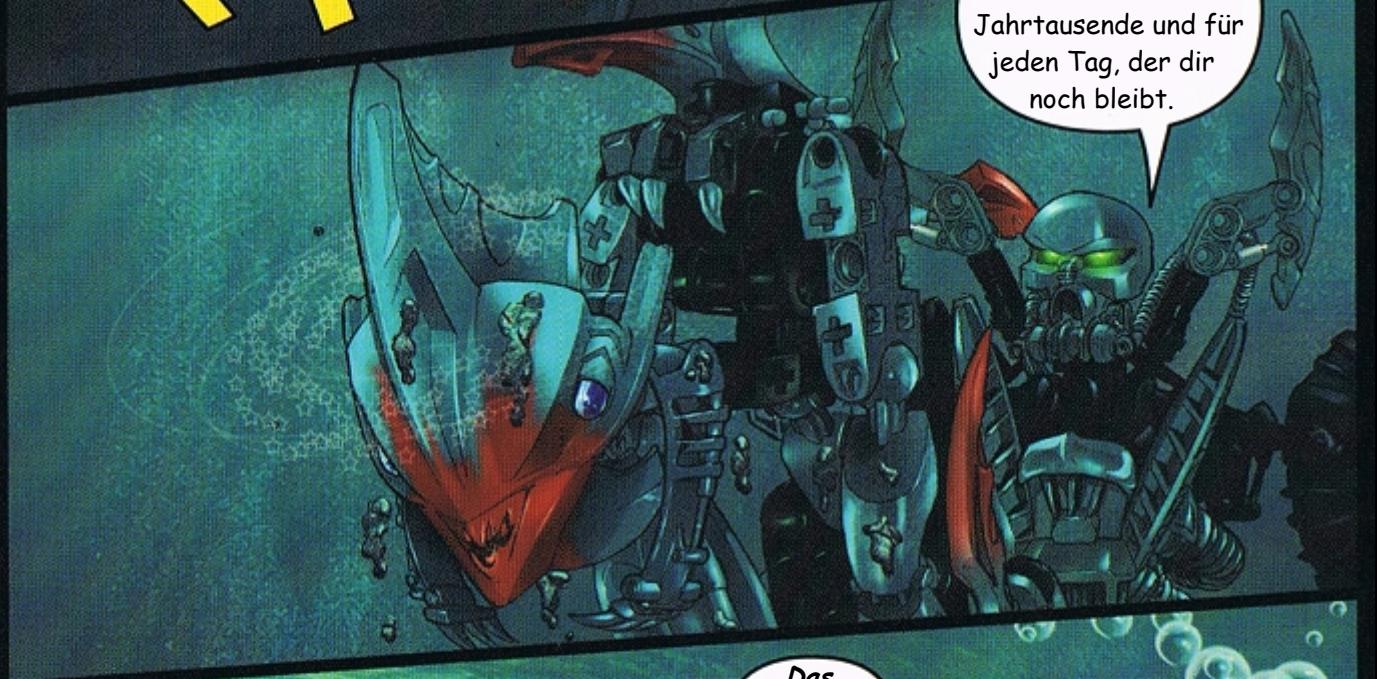


Du kapiertest es nicht. Es ist belanglos, wer ich früher war.



Es zählt nur, wer ich jetzt bin - Hydraxon.

Dein Feind...
Dein Knastwärter...
Dein Albtraum für 80 Jahrtausende und für jeden Tag, der dir noch bleibt.



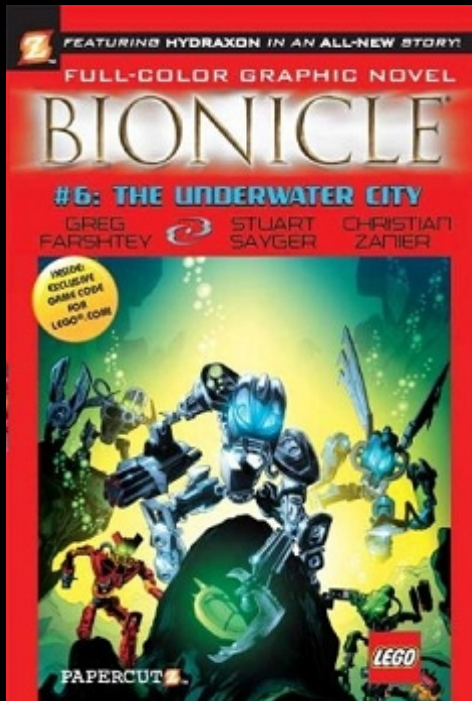
Und eines hast du bei deiner „Fabel“ vergessen Pridak--

Das glückliche Ende.

Ende.

BIONICLE GRAPHIC NOVEL #6: *THE UNDERWATER CITY*

Soeben habt ihr einen brandneuen Comic genossen. Der folgende Artikel wird euch das Buch näherbringen, in dem selbiger erschienen ist, die BIONICLE Graphic Novel #6 des Papercutz-Verlags, mit dem Titel *The Underwater City*. Von ΠΛΗΡΗΣ ΤΗΣ ΜΕΤΡΙΑΝ.



Ich gestehe, das ist die erste BIONICLE Graphic Novel, die ich mir bisher gekauft habe, und das zuerst auch nur, weil sie den neuen Hydraxon-Comic enthielt. Aber was ich nun vor mir liegen habe hat mich derart überzeugt, dass ich auch kommende GNs kaufen werde – vielleicht auch ein paar ältere.

In *The Underwater City* (*Die Unterwasserstadt*) sind alle Comics aus 2007 zusammengefasst, die Greg Farshtey mit dem Zeichner Stuart Sayger herausbrachte, plus die neue Geschichte *Hydraxon's Tale*, die er mit Christian Zanier für uns anfertigte. Für die Amerikaner gab es auch eine kleine Premiere, denn der Comic *Ignition 6*, der bisher nur als Flash-animierter Online-Comic erschienen war, wurde nun erstmals auf Englisch gedruckt. Die Deutschen hatten es da besser, denn das alte Offizielle Magazin brachte diesen bereits auf Papier heraus.

Das Buch besticht durch mehrerlei Dinge. Zuerst einmal ist es sowohl als Taschenbuch (Paperback) als auch als gebundene Ausgabe (Hardcover) erhältlich. Ich selbst habe mir die Hardcover-Version zugelegt, die in etwa das Format DIN A5 hat.

Man hat gleich das Gefühl, etwas sehr hochwertiges in der Hand zu halten. Im Gegensatz zu den *Mass Market Paperback*-Romanen von SCHOLASTIC oder den üblichen Comicheften ist das Papier recht hochwertig und die gebundene Ausgabe wirkt durch den harten Umschlag auch recht unverwüstlich. Auch die Innenaufmachung ist nett, da der ganze Text auf den ersten paar Seiten in den üblichen BIONICLE-Schriften gehalten ist und auch ein paar Titelbilder folgen, bevor die eigentlichen Comics beginnen, sowie eine Auflistung aller bisherigen GNs.

Danach folgen die Geschichten in bekannter Abfolge: „Ignition 6“ (hier als „Prologue“), „Mask of Life, Mask of Doom!“ (als Kapitel 1), „Sea of Darkness!“ (als Kapitel 2), „Battle in the Deep!“ (Kapitel 3, usw.), „The Death of Mata Nui!“ und zu guter Letzt „Death of a Hero.“ Danach in großer Aufmachung, die Exklusivität verheißt, „Hydraxon's Tale.“ Doch damit endet die Graphic Novel noch lange nicht.

Es geht weiter mit einer Seite (Vorder- und Rückseite) Werbung für andere Papercutz-GNs für andere Storys, bevor mit der ersten Hälfte von „BIONICLE Ignition 12: Realm of Fear“ bereits eine Vorschau auf die nächste GN gegeben wird, die von Karda Nui handeln wird. Auf der Seite danach dann Werbung für „BIONICLE Lamincards“, irgendwelche Sammelkarten, für die auch schon seit Monaten im In- und Ausland überall geworben wird. (Dabei steht: „Coming soon! Visit www.lamincards.info for more details“ - also macht das mal).

Schließlich kommt ein Nachwort vom Papercutz-Chefeditor Jim Salicrup, der sich kurioserweise als „semi-humanoid“ bezeichnet. Er gibt einen Ausblick auf die nächsten beiden Graphic Novels (zu denen ihr in *Einblicke*, *Ausblicke* mehr lesen könnt) und nennt einen exklusiven Code, mit dem man sich bei dem Spiel „Glatorian Arena“ eine Extrakraft freischalten können soll – egal ob in der Onlineversion oder in der herunterladbaren Version. Dazu kann ich euch nur sagen: Kauft euch eine Ausgabe (egal ob Paperback oder Hardcover) und probiert's aus, denn der Code bleibt weiterhin exklusiv.

Die nächsten Seiten haben nun wirklich nichts mehr mit BIONICLE zu tun, denn es folgen zwei Ausschnitte aus den Papercutz Graphic Novels „Tales From The Crypt #8: Diary of a Stinky Dead Kid“ (eine Serie, für die Greg neulich auch schon was schrieb und die eigentlich ganz witzig zu sein scheint) und „The Hardy Boys #17: Word up!“. Dazwischen eine Anzeige, die zum Kauf von *BIONICLE Legends #11: The Final Battle* auffordert. Und damit bleibt mir nur noch zu sagen: Kauft euch dieses Schätzchen und verabschiede mich vorerst.

SETREZENSION: 8998 TOA MATA NUI – DER TITAN! - S. 1/4

Wie einige vielleicht mitbekommen haben erscheinen dieses Jahr zwei Versionen von Toa Mata Nui, von denen eine die reguläre Glatorian Legends-Version ist, die andere eine Titanenversion, die auf derselben Figur basiert, aber keinerlei Storyrelevanz hat. Erhältlich ist dieses Sonder-Set z.B. über LEGO Shop@Home. Eine Titanenrezension eines Titanen mit Fotos von TOA-KAL.

1. DIE VERPACKUNG



Die Verpackung von Toa Mata Nui ist überraschend groß. Auf der Vorderseite ist hauptsächlich er selbst zu sehen, in einer sehr eindrucksvollen Pose. Die Ignika auf diesem Bild hat einen prächtigen, glänzenden Goldton. Wie ihr später noch sehen werdet, ist das beim Set leider nicht so. Im Hintergrund ist eines der riesigen Bauteile des "Vorgänger"-Roboters von Mata Nui zu sehen. Außerdem stehen mehrere Glatorianer auf einer Sanddüne, angeführt offenbar von Mata Nui (ebenfalls in der "Titan-Version"). Ansonsten ist hier wohl nur noch die Werbung für den Film *The Legend Reborn* interessant.

Auf der Rückseite der Verpackung ist auf der linken Seite erneut Mata Nui zu sehen. Auf der rechten Seite ist folgendes zu sehen:

Ganz oben werden erstmal drei spezielle "Features" des Sets gezeigt. Das erste davon ist einfach der Thornax-Werfer, relativ unspektakulär. Daneben sind seine Hände zu sehen; und zuletzt wird noch gezeigt, dass man am "aufgemotzten" Thornax-Werfer noch irgendwas herumklappen kann.

- Darunter ist dann Werbung für die *Glatorian Legends* (einschließlich der Kanister-Version von Mata Nui). Links davon ist zudem nochmal ein Hinweis auf das "Action Figure Game". Ich persönlich halte von diesem Spiel jedoch nicht sehr viel und lasse deshalb auch grundsätzlich beim Aufbau meiner 2009-Sets die Lebenszähler weg. (Wundert euch also nicht, dass der Lebenszähler auf keinem meiner Fotos zu sehen ist!)

- Zuletzt ist erneut einige Werbung für den kommenden Film zu sehen. Da LEGO in allen Ländern dieselbe Verpackung verwendet, wird der Film natürlich ohne viel Text präsentiert; aber die fünf gezeigten Bilder sind meiner Meinung nach schon mehr als genug, um Vorfreude auf den Film zu wecken.



[Anm. von Nuhrii the Metruan: Aus Platzgründen verzichten wir hier auf alle Filmausschnitte, sondern präsentieren den einzigen neuen: Mata Nui vs. Tuma! Die anderen zeigten Skopio, den Thornatus V9, Mata Nui und nochmal Mata Nui]

2. AUFBAU

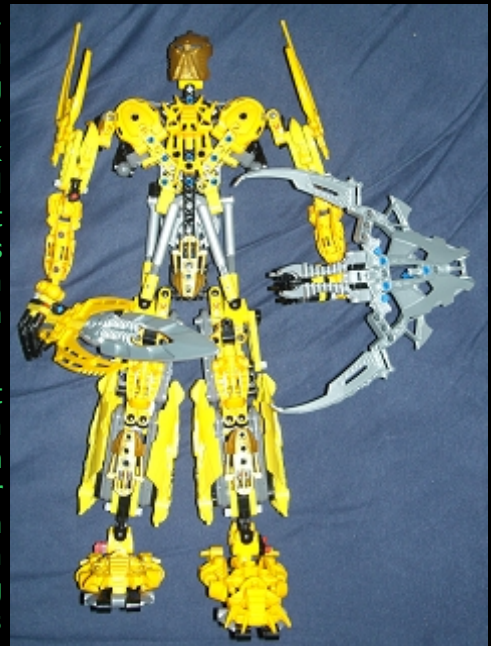
Mata Nui ist wirklich riesig und sieht sehr eindrucksvoll aus. Leider wirkt er etwas starr, aber das lässt sich wohl kaum vermeiden, wenn man einen humanoiden Charakter in einer solchen Größe als Set umsetzen will.

Sein Torso ist meiner Meinung nach sehr schmal geraten, der dürfte ruhig etwas breiter sein. Da die Designer es aber geschafft haben, seine Brust dennoch recht muskulös aussehen zu lassen, ist das kein wirklicher Minuspunkt. Sein Bauch unterhalb des Brustpanzers dürfte aber

SETREZENSION: 8998 TOA MATA NUI – DER TITAN! - S. 2/4

dennoch etwas breiter sein. Seine Beine hingegen finde ich - besonders am Unterschenkel - fast schon zu fett, was wohl vor allem daran liegt, dass die Bitil-Flügel als Panzerung verwendet werden. Dafür finde ich die Arme sehr gut proportioniert, sie passen ideal zum Torso, sind weder zu dick noch zu dünn. Beim Schulterpanzer wird genau dasselbe Teil verwendet wie bei der Kanisterversion von Mata Nui, somit wirkt der Panzer bei dem Titan verhältnismäßig etwas kleiner. Das finde ich jedoch eher positiv, denn bei dem Kanister-Set ist der Schulterpanzer meiner Meinung nach ziemlich überdimensioniert.

In seiner rechten Hand hält Mata Nui sein Schwert. Es ist dasselbe wie bei Jaller Mahri, allerdings wurde es noch durch einen "Mata-Nui-Schulterpanzer" zusätzlich aufgemotzt. Am linken Arm hat Mata Nui seinen Thornax-Werfer; dieser wurde ebenfalls noch etwas aufgerüstet und hat nun auch sehr viel von einem Schild. Zwei der Teile des Schildes kann man zudem herumklappen, was ja auch auf der Verpackung beworben wird - was der Sinn davon ist, ist mir allerdings nicht klar.



Was mich an diesem Set jedoch am meisten begeistert hat, sind - ich weiß, das klingt jetzt etwas merkwürdig - die Hände, bzw. die Finger. Die werden echt nicht umsonst schon auf der Verpackung besonders "beworben". Jeder einzelne Finger hat ein Gelenk (die Daumen sogar zwei), sodass Mata Nui richtig nach Gegenständen greifen kann, und zwar ohne dass die Hand dabei irgendwie unrealistisch "deformiert" wirkt. In keinem anderen Set haben mich die Finger derart beeindruckt.



3. DIE FARBGEBUNG

Von den Farben des Sets bin ich leider nicht so ganz begeistert. Das fängt schon bei der Ignika an: Auf der Verpackung ist sie in einem wunderschönen, glänzenden Gold zu sehen... Genau so hätte ich die Maske gerne gehabt. Die tatsächliche Farbe der Maske ist davon jedoch weit entfernt - sie entspricht eher dem Gold, das eben schon immer bei BIONICLE verwendet wurde. Von manchen wird es gerne als "Brutaka-Gold" bezeichnet, meiner Meinung nach ist es eher ein verdrehtes Bronze.



Außerdem fällt negativ auf, dass außer der Maske nur noch drei anderer Teile des Sets gold (bzw. bronze) sind - meiner Meinung nach ist das deutlich zu wenig. Ansonsten sind alle Teile gelb. Na gut... "Gelb", das ist jetzt so einfach gesagt. Aber auch hier hat sich LEGO wieder was "Besonderes" einfallen lassen. Es gibt nämlich zwei verschiedene Gelbtöne. Der prominentere



der beiden ist das Orangegelb, das auch in der Kanisterversion von Mata Nui verwendet wird. Das andere ist ein reineres Gelb und ist wohl an den Bitil-Flügeln an Mata Nui's Beinen am auffälligstem, ansonsten sind die gelben Teile einfach vereinzelt unter die orangegelben Teile gemischt. Irgendwie wollte LEGO wohl ein wenig farbliche "Abwechslung" in das Set bringen. Meiner Meinung nach sind sie dabei gescheitert, aber die Abwechslung ist ohnehin eigentlich gar nicht nötig. Das finde ich also weder sonderlich positiv noch negativ.

Mir persönlich wäre es am Liebsten gewesen, wenn Mata Nui's gesamte Rüstung golden wäre. Das hätte meiner Meinung nach viel besser gepasst, wenn man einem solchen epischen Charakter noch eine Titanenversion spendiert. Dann hätte ich auch gerne das "Brutaka-Gold" in Kauf genommen. So empfinde ich jedoch die Farbgebung von Toa Mata Nui als einen der wenigen Negativpunkte des Sets.

4. VERGLEICH ZWISCHEN TITAN UND KANISTER

Alles in Allem finde ich, dass es sich bei der Titanenversion um eine eindrucksvolle und recht originalgetreue "Vergrößerung" des Kanistersets handelt. Durch die Schulterpanzerung erkennt man auf einem Blick, dass es sich um denselben Charakter handelt; aber auch bei vielen anderen Dingen merkt man sofort, dass man sich hier viel Mühe für eine originalgetreue Umsetzung gegeben hat. Ein Beispiel hierfür ist der Brustpanzer: Beim Kanister ist es ein einziges Bauteil, und obwohl die vergrößerte Version aus mehreren Einzelteilen besteht, erkennt man sie sofort als denselben Panzer wieder.



Es gibt jedoch auch einige Unterschiede. Das auffälligste dürfte wohl die Farbgebung sein: Bei dem Kanisterset ist die "Farbe" Schwarz doch recht prominent, sie nimmt den Unterarm, den Oberschenkel und einen Großteil des Torsos ein. Bei dem Titan hingegen sind fast alle diese Teile gelb, dafür sind beispielsweise die Hände des Riesen schwarz geworden. An sich ist das kein Negativpunkt, es ist nur eben ein auffälliger Unterschied.



Der nächste große Unterschied sind die Waffen. Der Kanister-Mata-Nui hält in seiner rechten Hand einen Thornax-Werfer, was meiner Meinung nach etwas mickrig wirkt, besonders im Vergleich zu dem gewaltigen Schild in seiner linken Hand. Der Titan hingegen hat seinen Thornax-Werfer in seiner linken Hand, und da der Werfer hier ein Teil eines größeren Schildes geworden ist, wirkt er auch um einiges eindrucksvoller. In seiner rechten Hand hält der Titan sein Schwert, welches beim Kanister vollkommen fehlt. Auch hier gilt aber wieder: Es sind nur auffällige Unterschiede, keinesfalls Negativpunkte für das Set.

Beim Aufbau habe ich die Beine des Titans sehr kritisiert; beim Vergleich mit dem "kleinen" Mata Nui wird etwas klarer, wieso (vermutlich) das Bein des Riesen am Unterschenkel so "dick" geworden ist. Der Kanister-Mata-Nui hat am Bein nämlich direkt über seinem Fuß auch einen etwas merkwürdigen Panzer. Ich nehme an, dass man versucht hat, diese Panzerung mit den Bitil-Flügeln nachzuahmen; allerdings sind diese Flügel viel zu groß.

SETREZENSION: 8998 TOA MATA NUI – DER TITAN! - S. 4/4

Ich persönlich begreife schon beim Kanister-Mata-Nui nicht, wieso dort noch ein zusätzlicher Panzer angebracht wurde; aber für die Umsetzung zum Titanen hätte man dort doch eindeutig andere Bauteile als Panzerung verwenden können. Ich fände, dass beispielsweise Toa Mahri Hewkiis Maske genau die richtige Größe und Form hätte. Bitils Flügel könnte man dafür an anderen Stellen anbringen – beispielsweise hat das Kanister-Set am Knie und an den Seiten der Oberschenkel Panzerungen, die bei dem Titan nicht vorhanden sind...



Titanenbein



Kanisterbein

5. FAZIT

Alles in allem finde ich, dass Toa Mata Nui ein wirklich großartiges und eindrucksvolles Set geworden ist. Es gibt zwar einige Minuspunkte, die werden aber von den Pluspunkten locker wieder ausgeglichen. Ich würde den Kauf jedem BIONICLE-Fan empfehlen.

Für diejenigen, die noch etwas unsicher sind, hier noch einmal kurz und knapp die positiven und negativen Seiten des Sets.

PRO:

- + Sehr großes und eindrucksvolles Set
- + Der Aufbau der Hände
- + Eindrucksvolle Waffen
- + Große Ähnlichkeiten zur Kanisterversion von Mata Nui
- + Trotz des Farbtons: Die goldene Ignika
- + Es ist Mata Nui! ;-)

KONTRA:

- Durch seine Größe wirkt Mata Nui etwas starr
- Die Farbgebung (das kann aber Ansichtssache sein)
- Proportionen: Kleiner Kopf, dicke Beine, schmaler Bauch



6. FOTOVERGLEICH MIT ANDEREN TITANENSETS



Toa Mata Nui vs. Axalara T9



Toa Mata Nui vs. 2008-Takanuva

KURZGESCHICHTE: SCHUTZ VON INNERRAYG – SEITE 1/2

Es folgt nun die vorerst letzte offizielle Kurzgeschichte aus der Feder eines Fans. Der Titel ist *Schutz* (englisch *Protection*) und wurde von BS01- und BZP-Mitglied INNERRAYG verfasst. Die Übersetzung ist Werk von ΠΥΡΡΙΙ THE ΜΕΤΡΩΑΝ, der Banner mit der Überschrift ist ein Kunstwerk von SKORPI63.

Zum Hintergrund der Geschichte: 2004 erschien das Buch *Maze of Shadows*, zu dem es dann ein Spiel für den GameBoy Advanced gab. In dem Spiel tauchten aus zuerst unbekanntem Gründen auch Bohrok als Gegner auf, die eigentlich ja noch schlafen müssten. Greg Farshtey bat die BZPower-Mitglieder, eine Kurzgeschichte zu schreiben, die die Anwesenheit der Bohrok erklären soll oder was auch immer die Bohrok in Wahrheit waren. InnerRaygs Beitrag gewann den Wettbewerb, der 2005 stattfand. Der Makuta in der Geschichte ist natürlich Teridax.



Die Kreatur wand sich, tastete mit blinden Fühlern auf der bleichen Erde umher, getrocknete Blutflecken übersäten die Wand... Dies war ihr Zeitalter, ihre Lebenszeit. Einst war sie von dem einen da festgehalten worden, dem Schatten... sie hatte keine Angst vor dem einen, Furcht lag nicht in ihrer Natur. Sie war jedoch schrecklich schockiert, als sie sich selbst in einem Fass mit anderen wie ihr wiederfand. Für Äonen hat es keinen anderen gegeben... dann schienen ihre Stimmen, die über ihn hereinbrachen, ihn fast aus der Existenz zu spülen. Sie riefen und flitzten hin und her, manche zitternd in Ecken und andere in den Abgrund starrend, da alle Hoffnung verloren war. Es gab keinen verborgenen Wunsch, da all diese Kreaturen, zu denen sie gehörte, alle einen einzelnen Verstand teilten. Und in jenem Verstand formten sie einen Plan.

Makutas Werk war nur teilweise fertig. Diese seltsamen Würmer, die er entdeckt hatten, waren ihm komisch vorgekommen... sie erinnerten ihn an seine Kraata, als er einen Blick in das Fass warf, wo Hunderte von ihnen schmorten. Sie waren natürlich anders, länger, hatten viel ausgeprägtere Beine und sie standen nicht unter seiner Kontrolle. Er hatte sich über sie gewundert, da er nirgendwo eine Referenz fand, weder bei den Matoran noch bei den Dunklen Jägern, die auf ihre Existenz hinwies. Sie schienen keine Verteidigung zu haben, aber überzogen die Wände wo auch immer er hinging, also war er sich sicher, dass jemand anders sie gesehen haben muss. Offensichtlich war jener andere nie zurückgekehrt, um davon zu berichten. Erst als er mit einem Fass zischender Protodermis herumwirbelte, stellte er etwas äußerst eigenartiges fest. Das Haltebecken war leer.

Wo waren sie hingegangen?

Der Plan der Kreatur war einfach. Zusammen konnten sie eine Kette über den Rand des Gefängnisbottichs formen und dann entweichen. Diejenigen am Boden würden über ihre Artgenossen kriechen und dann in die Ecken schleichen. Die anderen schafften es bald hinaus und sie blieben zusammen mit ihren frisch gefundenen Gefährten. Sie fürchteten die Wiedergefangennahme, aber Makuta hatte Recht gehabt was sie anging, nämlich dass sie außer der aufregenden Methode, ihre Beute unter ihrer kollektiven Masse zu ersticken, keine Verteidigung hatten. Da spulten sich die Erinnerungen einer Kreatur zurück und somit wussten die Dinger allesamt auf einmal, was getan werden musste.

KURZGESCHICHTE: SCHUTZ VON INNERRAYG – SEITE 2/2

Makuta war durch seine Höhlen geschlendert, war sogar in die tiefsten Ecken Mangaias hineingereist, um die kleinen Kreaturen zu suchen, die er verloren hatte. Ausgetrickst zu werden war nicht etwas, das er gewöhnt war. Es gefiel ihm nicht... ganz und gar nicht.

Es war eine einfache Art von Schreck, das Bohrok-Nest zerschmettert vorzufinden, und als Makuta es fand, war er sich sicher, dass diese Kreaturen einen großen Willen hatten. Indem sie ihre Masse erneut zusammen benutzten, vermutete er, mussten sie in die Hüllen eingebrochen sein. Er war sich nicht ganz sicher, wofür die robotischen, insektenartigen Kraftprotze benutzt werden konnten... aber er erinnerte sich, dass die Dinger nicht viel größer gewesen waren als diese Krana, die sich normalerweise in der Kopfplatte platzierten... er lächelte, wobei sich sein finsterner Schädel bei jener unvertrauten Miene verzog. Diese Dinger waren klug, sobald sie zusammenkamen!

Sich an die Hülle zu gewöhnen war hart für die Kreaturen. Sie waren außer Form gepresst von dem engen Raum der Kopfplatte und sich an die Schnittstelle mit dem Netzwerk anzupassen, das die Bewegung kontrollierte, war kein einfacher Trick... aber durch Ausprobieren und durch Fehler, zusammen mit dem Kollektivhirn, das keinen Fehler zweimal machte, fanden sie den Weg. Sie durchquerten die Hallen, suchten nach Opfern mit ihrer neu entdeckten Macht... ja, sie waren einst schwach gewesen, aber bald würden sie stark sein... SEHR stark...

ENDE

Das Ende dieser Geschichte, aber keineswegs das Ende aller Kurzgeschichten in dieser IDBM-Ausgabe... an anderer Stelle in diesem Heft erwartet euch ein weiterer BIONICLE-Happen.

HINWEIS:

Dies war, wie gesagt, die vorerst letzte Fan-Kurzgeschichte. Aber da ihr ja alle fleißig bei dem *Core War*-Wettbewerb auf BS01 mitmacht, wird bald Nachschub kommen. Und wo wir schon von Wettbewerben sprechen – der Kyry-Wettbewerb des IDBM auf Wiki-Nui und BZP nimmt noch Beiträge an – beeilt euch!



(Nein, Krekka ist nicht im neuen Film. Er ist nur von den Toten zurückgekehrt, um die Schnappschussucher an dieser Stelle zu frustrieren.)

IDBM-MITARBEITERVORSTELLUNG #1: NUHRII THE METRUAN

Wie im Vorwort angekündigt, folgt nun die erste IDBM-Mitarbeiter-Selbstvorstellung, wobei Nuhrii the Metruan selbst den ersten Schritt macht. Wer schon was für das IDBM getan hat und in der nächsten Ausgabe dran sein will, sollte etwas über euch sagen, euren BIONICLE-Konsum, eure Beziehung zum IDBM etc.. Maximale Länge ca. eine DIN A4-Seite. Foto erwünscht (kann auch ein Bild einer BIONICLE-Figur sein). Maximal 2 Vorstellungen pro Heft.



Name: Nuhrii the Metruan (echter Name geheim :P)

Geburtstag: 04.12.1990 (Alter ist folglich 18)

Land/Bundesland: Deutschland/Baden-Württemberg

Geschlecht: Männlich

BIONICLE-Fan seit: 2001 (von der ersten Stunde an!)

Erstes BIONICLE-Set: Toa Tahu aus 2001

Neuestes BIONICLE-Set: Gelu und Kiina

Liebblings-Set(s): Brutaka, Hydraxon, Tuma und Skrall

Was ich hasse: Chronische Nickname-Wechsler, die dann auch noch völlig andere Namen wählen

Was ich mag/Hobbys: Star Wars, BIONICLE, Übersetzen aus dem und ins Englische (in genau der Reihenfolge) und vor allen Dingen: Lesen!

Fremdsprachen: Englisch (flüssig), Latein (natürlich nicht gesprochen), Spanisch (fast flüssig)

Herkunft des Nicknames: Am 2. Januar 2004 wurde ich Mitglied auf BZPower. Damals war ich großer Feuer-Fan und wollte mich nach einer Feuerfigur benennen. Da ich eine neue Figur wollte (also nicht Vakama), nahm ich Nuhrii, auch wegen des Namens (Doppel-i). Metruan war eine damals gängige Abkürzung für Metru Nui Matoran, die heute aber kaum noch einer kennt.

Liebblingsbuch: Mehrere. STAR WARS: „Verräter“ von Matthew Stover (Erbe der Jedi-Ritter 13), BIONICLE: „Time Trap“ von Greg Farshtey (BIONICLE Adventures 10). SCI-FI: „Schöne neue Welt“ von Aldous Huxley (englische Ausgabe ist besser: „Brave New World“). SONSTIGE: „Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins“ von Milan Kundera (tschechisch-franz. Autor)

Liebblingsautoren: Karen Traviss, Timothy Zahn, Patricia Highsmith und Gregory Todd Farshtey.

Lieblingsfilm: Mehrere. Matrix I-III, Star Wars I-VI und 24: Redemption (kommt übrigens am 1.9. um 20:15 auf Kabel 1), Stargate: The Ark of Truth

Lieblingsfernsehserien: 24, Heroes, Stargate, Stargate Atlantis, NCIS, Star Wars: The Clone Wars, früher auch A-Team. Ich freue mich auch schon auf Stargate Universe

Musikgeschmack: Breit gefächert, hauptsache hart. Punk Rock, Hard Rock, Gothic, Metal, Folk Rock, Mittelalter-Rock, Industrial...

Liebblingsbands: ASP, Die Ärzte, The Offspring, Subway to Sally, In Extremo, Die Toten Hosen, Samsas Traum, Guano Apes, Linkin Park, Saltatio Mortis, Nirvana, Billy Talent, Böhmische Onkelz, Wizo, Bullet For My Valentine, Judas Priest, Twisted Sister, Oomph!, Rammstein, Schandmaul und viele weitere (hört euch vor allem mal die an, die ihr hiervon nicht kennt)

Lieblingslied: Die Ärzte: Geschwisterliebe (wegen der Hintergrundgeschichte) und Ignorama; ASP: Ich will brennen; Tiefenrausch; Schwarzes Blut; Stille der Nacht; Ich bin ein wahrer Satan (letzteres Lied bitte ironisch verstehen – so will es die Band auch)

Best of IDBM: Als Gründer und Hauptautor fällt die Wahl schwer, aber: *Einblicke, Ausblicke*

Einsendungen für Vorstellungen bitte als .doc, .txt oder .odt an: nuhriithemetruan@gmx.de, bei zu vielen Bewerbungen entscheidet die Anzahl der Beiträge oder ob du festes Mitglied oder nur Gastschreiber bei der IDBM-Redaktion bist.

DIE GEBURT EINES DUNKLEN JÄGERS - TEIL 1 – S. 1/5

2005 erschien die erste *BIONICLE Encyclopedia*, in deren Anhang sich eine Kurzgeschichte mit dem Titel *Birth of a Dark Hunter* zu finden war. Als *Die Geburt eines Dunklen Jägers* ist dieses kleine Meisterwerk von GREG FARSHTEY nun im IDBM verfügbar, (wieder einmal) übersetzt von ПУХРИИ THE METRUAN. Wer die Geschichte in vollen Zügen genießen will, sollte sich im Anschluss das 5. Kapitel von *BIONICLE Legends 4: Legacy of Evil* durchlesen. Es ist einfach viel zu köstlich... Der Banner stammt übrigens von SKORPIE3.



Toa Lhikan schlich leise durch die dunklen Straßen von Ta-Metru. Die Nacht war völlig still, als ob seine Wahlheimat eine Stadt der Toten geworden wäre. Selbst die Schatten schienen von der Furcht berührt worden zu sein, die Metru Nui im Griff hielt.

Er fing an, eine kleine Flamme zu erzeugen, hielt dann aber inne. Turaga Dume hatte ihn davor gewarnt, seine Position durch den Einsatz seiner Kräfte preiszugeben. Der Feind würde ihn dann bis zur Quelle der Flamme verfolgen und wenn man ihn zu weit vom Kolosseum entfernt erwischen würde... nun, er hatte gesehen was von anderen Toa übrig geblieben war, die sorglos geworden waren.

Man kann sich einen oder zwei Fehler gegen eine Rahi-Bestie erlauben, ermahnte er sich selbst. Aber nicht gegen diese Gegner. Die brauchen nur die kleinste verwundbare Stelle und dann—

Ein Geräusch kam von oben – Metall das gegen Stein kratzte, zweifelsohne auf einem der Dächer. Ein Hinterhalt? Die Dunklen Jäger waren mehr als nur fähig dazu – und zu noch viel schlimmeren Dingen. Lhikan aktivierte seine Maske des Schutzes, die ein Kraftfeld um ihn warf, und er hielt seine Feuer-Großschwerter bereit. Wer auch immer – oder was auch immer – hinter ihm her war, sollte sich auf eine Überraschung gefasst machen.

Eine vertraute Maske erschien über der Kante des Giebereidachs. „Entspann dich, Bruder. Ich bin’s.“

Toa Nidhiki sprang herunter und landete neben seinem Kameraden. Seine smaragdgrüne Rüstung war von zahllosen Kämpfen verkratzt und vernarbt. „Machst du jetzt schon Mitternachtsspaziergänge?“, flüsterte er. „Was ist los, gibt dir der Krieg nicht genug Beschäftigung?“

„Du solltest doch am Kolosseum bleiben, bei den anderen“, erwiderte Lhikan.

„Ich habe mich gelangweilt. Außerdem, sechs Toa sollten ausreichen, um einen Turaga zu bewachen.“

„Nicht, wenn ich Recht habe“, sagte Lhikan mit einem grimmigen Gesichtsausdruck. „Nicht wenn er die Zielscheibe von der Person ist, die ich denke. Die halbe Legion könnte in diesem Gebäude sein und er wäre immer noch nicht sicher.“

Unter seiner Kanohi-Maske der Heimlichkeit ließ Nidhiki ein Lächeln aufblitzen. „Du machst dir zu viele Sorgen, Bruder. Das war immer schon so. Erinnerst du dich noch, als die Spitzen all dieser Ko-Metru Türme des Wissens zerschlagen worden waren? Du warst dir sicher, dass der Kanohi Drache zurück war. Am Ende waren es doch seltsam gelaunte Eisfledermäuse.“

DIE GEBURT EINES DUNKLEN JÄGERS - TEIL 1 – S. 2/5

„Dann heb mal meine Stimmung“, sagte Lhikan. „Ich gehe nach Westen und gehe dort meine Runden. Du gehst nach Norden. Benutze deine Maske, bleib außer Sichtweite und um Mata Nuis Willen, wenn du Dunkle Jäger siehst, hol dir diesmal Hilfe.“

„Du nimmst einem den ganzen Spaß an der fortwährenden Gewalt, Lhikan“, kicherte Nidhiki, der bereits in den Schatten verschwand.

Toa Nidhiki wanderte durch die breiten Alleen von Ga-Metru, vorbei an Tempeln und Schulen und Kanälen. Von allen Metru in der Stadt mochte er dieses am wenigsten. Es erschien einfach so sauber und ordentlich. Er bekam das Gefühl, dass sie, sollte ein wenig Wasser auf die Straße gespritzt werden, gleich ein halbes Dutzend Vahki-Patrouillen anfordern und im ganzen Metru den Notstand ausrufen würden.

Er hatte seine Maske der Heimlichkeit, die es ihm erlaubte, in einer geisterhaften Gestalt zu reisen, schon längst abgeschaltet. So effektiv die Maske auch war, er fand es beunruhigend, wenn er seine eigenen Schritte nicht hören konnte. Lhikan würde sein Handeln „Eingehen eines unnötigen Risikos“ nennen. Aber Nidhiki bezweifelte ernsthaft, dass irgendein Dunkler Jäger in diesem bildhübschen, himmelblauen, ach so vollkommenen Stück eines Metru erwischt werden konnte.

Etwas krabbelte durch die Schatten rechts von ihm. Der Anblick einer Schachtspinne, die auf ihre Nachtjagd ging, ließ ihn zusammenfahren. Es war etwas, das er nie seinem Toa-Bruder gegenüber zugeben würde, aber Nidhiki hatte schon immer eine krankhafte Abscheu vor Schachtspinnen, Nui-Jaga, Nui-Rama... eigentlich allem Insektenartigen gehabt. Wenn es nach ihm ging, dann wäre Metru Nui schon lange von allen vielbeinigen Krabbelviechern gesäubert worden.

Nidhiki wartete, bis die Spinne außer Sichtweite war, bevor er etwas vorsichtiger als zuvor weiterging. Es war nur dieses zusätzliche Stück Aufmerksamkeit, das es im erlaubte, die Gestalt zu bemerken, die von Schatten zu Schatten sprang. Es war das erste Mal, dass er jemanden gesehen hatte, der so in den Schatten zuhause zu sein schien wie er. Neugierig folgte er.

Zwei Dinge wurden schnell offensichtlich. Das erste war, dass seine Beute kein Toa war – sie trug keine Kanohi Maske und sie war viel zu gut darin, ungesehen und ungehört durch die Nacht zu gleiten. Es war eine allgemeine Regel, dass Toa nicht sehr gut schleichen konnten. Das ging gegen ihr stolzes und öffentliches Heldenbild. Nidhiki war eine Ausnahme von dieser Regel. Wo er herkam führten Toa, die nicht aus den Schatten heraus zuschlugen, kein sehr langes Leben.

Das zweite war ihr Zielort. Sie war auf direktem Kurs nach Südwesten in Richtung des Kolosseums. Normalerweise hätte das Nidhiki nicht beunruhigt, nicht mit der Sicherheitsstufe an diesem Ort. Aber was wäre, wenn diese Dunkle Jägerin gut genug war, um es nach innen zu schaffen und dann Turaga Dume wer weiß was anzutun?

Nidhiki hielt an, holte seine Sichel hervor und zielte dahin, wo sie bald sein würde und nicht dahin, wo sie war. Dann feuerte er einen dünnen, gezielten Windstoß von der Stärke eines Hurrikans auf sein Ziel ab.

Sie wandte sich nie um. Sie schrie nie auf. Sie sprang einfach beiseite als ob er sachte einen Kodan-Ball auf sie geschleudert hätte, landete geräuschlos und wirbelte in seine Richtung herum. Ihr Lächeln war herausfordernd.

„Ich weiß die sanfte Brise zu schätzen“, sagte sie sanft. „Die Jagd ist eine heiße Arbeit.“

„Vielleicht brauchst du dann noch etwas mehr Abkühlung“, antwortete er. Diesmal setzte er seine elementare Luftkräfte mit beiden Enden seines Werkzeugs ein und schloss sie so dazwischen ein. Zu seiner Verwunderung legte sie einen Salto aus dem Stand hin und wich geschickt beiden Attacken aus. Bevor sie wieder auf Füßen stand, hatte sie schon zwei Wurf dolche gegen ihn geschleudert. Einer sauste an seiner Maske vorbei, während der andere im Vorbeiflug seine rechte Schulterrüstung aufschlitzte.

„Ich schätze, die bringen euch beim Toa-Training nicht das Ausweichen bei“, sagte die Dunkle Jägerin. „Kein Wunder, dass eure Stadt fällt.“

Nidhiki schaute von dem frischen Einschnitt in seiner smaragdgrünen Rüstung zu seiner Feindin. Sie hatte ihn absichtlich verfehlt, da war er sich sicher. Bei ihrer Treffsicherheit wäre er, wenn sie ihn töten wollte, schon längst tot.

„Nicht meine Stadt“, erwiderte er. „Aber trotzdem ein Ort, den ich beschütze.“

„Oh. Eine Frage der Ehre?“

Nidhiki hielt inne bevor er antwortete. „Sagen wir mal es gab keine besseren Angebote.“

Er wandte seine Augen nur für einen Sekundenbruchteil von ihr ab, um seine Sichel bereitzuhalten. Als er wieder nach oben sah, war sie weg, verschwunden wie ein Dunsthauch im Nachtwind. Nidhiki stand völlig still, er atmete nicht einmal, seine Beine waren angespannt und bereit zu springen. Er war ein Veteran aus Tausenden von Kämpfen und nicht so dumm, in Panik zu geraten. Da er nicht wusste, wo sie war, konnte jede von ihm gemachte Bewegung die falsche sein. Er aktivierte mental seine Maske und verschwand in den Schatten.

„Oh, du bist gut.“

Ihre Stimme kam von oben. Sie saß inmitten der Schächte und beobachtete ihn. Es war ein perfektes Versteck – ein Wind, der stark genug wäre um sie zu vertreiben würde die Schachtträger auf seinen Kopf fallen lassen – während hinter ihr hochzuklettern nichts anderes wäre als Selbstmord.

„Ich könnte dich nun töten, Toa“, fuhr sie fort. „Aber ich habe für heute mein Soll erfüllt. Also werde ich dich einfach hierlassen und weggehen, um euren wertvollen Turaga zu erledigen. Falls du Angst vorm Dunkeln hast... nun, das solltest du zumindest.“

Nidhiki blieb still stehen, bis sich ein weiterer Wurfdolch in die Wand hinter ihm bohrte.

„Wegen mir brauchst du nicht leise zu sein“, sagte die Dunkle Jägerin. „Ich weiß bereits, wo du bist. Ich kann deine Furcht riechen.“

Der Toa zwang sich, sich zu entspannen. Er war schon früher in schwierigen Situationen gewesen und hatte seinen Weg aus ihnen herausgeredet. Das war nur eine weitere. „Du wirst es nie schaffen. Es ist zu gut bewacht.“

„Dann sieh mir mal zu. Außer... du hast einen besseren Plan?“

„Wir sind auf gegnerischen Seiten, erinnerst du dich?“

„Müssen wir aber nicht sein.“ Ihre Stimme war nun über und hinter ihm. Er wirbelte herum, konnte sie aber immer noch nicht sehen. „Mit wie vielen Toa habt ihr angefangen? Einhundert? Zweihundert? Und was habt ihr noch übrig, vielleicht ein paar Dutzend? Die Dunklen Jäger haben bereits die halbe Stadt und wir werden bald auch die andere Hälfte haben. Wenn es vorbei ist, wirst du auch nur eine weitere Maske auf einem Haufen sein.“

Die Worte saßen. In den Monaten seit Turaga Dume den Dunklen Jägern eine Basis in Metru Nui verweigert hatte, waren zahllose Toa gefallen, Die meisten waren aus den Schatten niedergestreckt worden und wussten nie, dass ihr Feind da war. Oh, es gab ein paar Siege – Nidhiki hatte mehr aufgespürt als nur seine Gemeinsamkeit mit dem Feind und Lhikan war im Kampf sechs Toa wert – aber sie wussten alle, dass die Zahlen gegen sie sprachen. Es war nur noch eine Frage der Zeit.

„Wenn du sterben willst, dann wäre ich mehr als nur glücklich, dir den Gefallen zu tun“, fügte sie hinzu. „Aber wenn du leben willst... könnten wir etwas arrangieren.“

Ein langer Moment verging. Dann senkte Nidhiki seine Sichel. Eine Sekunde später ließ sich die als Lariska bekannte Dunkle Jägerin vor ihm auf den Boden fallen. Sie hielt immer noch ihre Wurfdolche bereit.

„Der Umschattete – mein Arbeitgeber – hält immer nach neuen Talenten Ausschau“, sagte sie. „Hilf uns, das Kolosseum einzunehmen, und du kannst uns deinen Preis nennen.“

Die volle Wucht von dem, was er gerade tat, traf Nidhiki wie ein Schlag. Wenn er die Toa verraten würde, dann würde sein Name in Schande versinken... oder würde er es wirklich?

DIE GEBURT EINES DUNKLEN JÄGERS - TEIL 1 – S. 4/5

Wer sollte es denn schon jemandem sagen?, fragte er sich selbst. Die Toa werden alle tot sein. Matoran? Die glauben doch eh alles, was man ihnen zu glauben befiehlt. Und die Dunklen Jäger? Ja, als ob irgendjemand auf die hören würde.

„Metru Nui“, sagte er fest überzeugt. „Ich gebe euch Dume, Lhikan und den Rest und ich kriege die Stadt als Herrschaftsgebiet. Das ist mein Preis, nimm es an oder lass es sein.“

Lariska grinste. „Eigentlich denke ich, dass meine Wahl eher anzunehmen oder dich auf der Stelle zu töten ist. Aber ich lass das durchgehen. Triff mich hier morgen Nacht – dann gebe ich dir unsere Antwort.“

Der nächste Tag dauerte eine Ewigkeit. Nidhiki verbrachte seine Zeit, indem er durch die Flure des Kolosseums lief und sich als Herrscher über all dies vorstellte. Ab und zu fühlte er einen schuldbewussten Stich wegen seines Vorhabens. Aber dann erinnerte er sich selbst daran, dass es Dumes Schuld und die Schuld der anderen Toa war, weil sie geglaubt hatten, eine Chance gegen die Dunklen Jäger zu haben.

Als die Zwillingssonnen untergingen, kam Lhikan herbei. „Nidhiki, da bist du ja. Es kommt aus dem Süden ein Boot mit Vorräten an Bord. Du musst es in Empfang nehmen.“

„Klar“, antwortete Nidhiki, der dankbar für eine Ausrede war, um wegzuschleichen. „Ihr könnt euch wohl nicht bis zum bitteren Ende belagern lassen ohne eine Versorgungslieferung, was?“

Er ging, bevor Lhikan Antworten konnte.

„Es ist ein Deal“, sagte Lariska. „Morgen führst du Lhikan und die Kolosseumswachen in die Schlucht des Endlosen Geflüsters in Po-Metru. Wir werden auf die Höhlen und Vorberge verteilt sein. Sobald es vorbei ist, werde ich mich persönlich um Dume kümmern... und dann gehört die Stadt dir, Nidhiki. Was gedenkst du mit ihr zu tun?“

Nidhiki setzte sich auf eine Bank und streckte seine Beine aus. „Vielleicht solltest du in der Gegend bleiben, Lariska, und es herausfinden.“

Nidhikis Neuigkeiten schlugen im Kolosseum ein wie ein Blitz. Die Dunklen Jäger hatten in einer Schlucht in Po-Metru ein Basislager aufgeschlagen. All ihre Operationen wurden von dort aus koordiniert. Ein geschickter Schlag und der Krieg würde vorüber sein.

„Aber wir werden jeden Toa brauchen, den wir auftreiben können“, erzählte er Lhikan. „Wir können es uns nicht leisten, diese Chance zu verpassen, weil wir ein paar zurückgelassen haben, um das Kolosseum zu bewachen.“

Lhikan sah Dume an. Der Turaga nickte. „Nidhiki sagt die Wahrheit. Wir werden vielleicht nie mehr eine solche Gelegenheit haben.“

„In Ordnung“, sagte Lhikan. „Ich versammle die Wache. Wir gehen sofort.“

Weniger als fünfzehn Minuten später waren sie auf dem Vormarsch, über einhundert Toa mit Lhikan und Nidhiki an der Spitze. Staubwolken wirbelten unter ihren gepanzerten Füßen auf, als sie die abgetragenen Wege durch Po-Metru bereisten. Jeder von ihnen hatte einen Toa-Bruder oder eine Toa-Schwester in diesem Krieg verloren und alle wollten, dass er endete. Aber nicht, bevor sie die Dunklen Jäger voll für ihre Verbrechen zahlen lassen hatten.

Seite an Seite marschierten sie in die Schlucht des Endlosen Geflüsters. Das Klirren ihrer Fußschritte hallte wieder und wieder. Die Sonne briet den blanken Fels so weit das Auge reichte. Ein paar Rahi-Flieger schwirrten am hellen Himmel umher. Von einem Basislager der Dunklen Jäger war nichts zu sehen.

„Wo ist es?“, verlangte Lhikan zu wissen und wandte sich zu Nidhiki um. „Du hast gesagt, dass der Krieg heute enden könnte.“

„Und das wird er auch“, antwortete der Toa der Luft. Um sie herum erhoben sich Dunkle Jäger aus ihren Verstecken und richteten ihre Waffen auf die versammelten Helden. „Tut mir Leid, dass es auf diese Weise geschehen musste, Bruder.“

Lhikan schüttelte seinen Kopf. „Aber auch nur halb so Leid wie mir das tut... und nenn mich nie wieder ‚Bruder.‘“

Der Arm des Toa des Feuers schoss nach oben. Plötzlich erhoben sich Toa von den Spitzen des Schluchtwalls, einhundert, dann zweihundert und immer noch mehr. Sie sagten nichts und zielten nur mit ihren Werkzeugen auf die nun umzingelten Dunklen Jäger. Die Jäger waren nun die Gejagten und sahen sich hilfeschend nach Lariska um. Sie schätzte ihre Chancen ab, zuckte dann mit den Achseln, ließ ihre Wurfdolche fallen und erhob sich.

„Sehr schön“, sagte sie zu Nidhiki. „Du hast mich reingelegt.“

Lhikan schob Nidhiki zu der Front der Dunklen Jäger. „Er hat euch nicht betrogen. Obwohl ich wünschte, er hätte es.“

„Woher wusstest du es?“, fragte der Toa der Luft seinen früheren Freund.

„Die letzte Nacht. Das Boot mit der Versorgungslieferung“, antwortete Lhikan. „Du bist weggegangen, ohne zu fragen, wo es anlegte. Ich ging dir nach, um dir die Information zu geben, und stolperte über dein Treffen mit deiner tödlichen neuen Freundin.“

„Und all diese neuen Toa?“

„Die ‚Lieferung‘ aus dem Süden, die uns versprochen wurde. Da die Dunklen Jäger Augen und Ohren überall hatten, dachten Dume und ich, dass es besser wäre, nicht laut über Verstärkung zu reden. Sobald ich wusste, was du plantest, beorderte ich sie hierher, um unsere eigene Falle zuschnappen zu lassen.“

„Und was nun?“, fragte Lariska. „Treibt ihr uns alle ins Meer hinein?“

Der Toa des Feuers erwiderte ihren Blick mit kalten Augen. „Ein Bote wurde zum Umschatteten geschickt, noch bevor ihr diese Schlucht überhaupt erreicht hattet. Euch wird gestattet, auf dem Weg zu gehen, auf dem ihr hergekommen seid, das heißt, vorausgesetzt, dass die Dunklen Jäger Metru Nui verlassen und nie wieder zurückkommen.“ Er drehte sich um und zeigte auf Nidhiki. „Angefangen mit ihm.“

Nidhikis Gesichtsausdruck war voller Unglaube. „Mit denen gehen? Aber ich bin ein Toa, Lhikan. Ich bin dein Waffenbruder!“

Lhikan wandte dem betrügerischen Toa der Luft seinen Rücken zu. „Nein. Nein, bist du nicht. Du hast das Recht, mich ‚Bruder‘ zu nennen, verloren, als du uns alle verraten hast. Raus mit dir, Nidhiki – aus meiner Sichtweite und aus dieser Stadt. Geh raus, bevor ich dich umbringe.“

FORTSETZUNG FOLGT...

Wie erging es Nidhiki bei den Dunklen Jägern? Was war seine erste Mission? Und wie wurde er zu dem vierbeinigen Monster, das ihr in Die Legenden von Metru Nui saht? Antworten folgen in der nächsten Ausgabe des IDBM.



GLATORIAN LEGENDS SETVERGLEICH: KIINA VS. VASTUS – S. 1/2

Eingefleischte IDBM-Leser werden unser altes Konzept für Setrezensionen noch vom Frühjahr kennen, aber für alle, die damals noch nicht dabei waren, erläutern wir es noch einmal. Da in einem Magazin wie dem IDBM nicht genügend Raum ist für Rezensionen eines jeden einzelnen Sets, haben wir beschlossen, immer zwei Kanistersets miteinander zu vergleichen und immer drei der kleinen Sets (z.B. die Agori), um so Platz (und auch Speicherplatz) zu sparen. Da nun die Glatorian Legends da sind, geht unser Setvergleich-Marathon weiter.

BIONICLEMASTER724 hat im Auftrag des IDBM die beiden Glatorianer-Sets Vastus und Kiina im Vergleich gegeneinander abgewogen. Lest weiter, um zu erfahren, zu welchem Fazit ihn sein Vergleich gebracht hat. Die Fotos stammen ebenfalls von ihm.

1. DER KANISTER



Die Kanister der 2009 Sommersets ähneln sich alle sehr stark, da jeder einzelne Kanister dieselbe Hintergrundgrafik hat - das Muster eines Skrall-Schildes. Vastus' Kanister ist giftgrün. Auf der Vorderseite des Kanisters ist ein großes Bild von Vastus, welches noch durch ein paar Pflanzen verziert wird, oben steht groß in goldener Schrift BIONICLE und darunter der Name des Sets. Ansonsten sind noch das LEGO-Zeichen, eine Altersempfehlung, die Setnummer und GLATORIAN LEGENDS aufgedruckt. Auf der Rückseite des Kanisters sind alle Glatorianer-Legenden aufgedruckt und ein Bild, das zeigt, dass man Vastus auch in seinen Kanister stecken kann. Ebenso finden sich auf der Rückseite Sicherheitshinweise und ein BIO-Code.

Kiinas Kanister ähnelt stark dem von Vastus, nur dass der Deckel blau ist und ein Bild von Kiina drauf ist. Der ganze Kanister ist in leuchtendem Blau gehalten. Der Boden der Kanister ist so gestaltet, dass man die Glatorianer-Kanister aufeinanderstapeln kann.



2. AUFBAU

Der Aufbau beider Glatorianerfiguren geht relativ schnell, wenn man schon einige BIONICLE-Sets besitzt. Er dauert nicht länger als fünf Minuten.



Vastus ist ziemlich schnell aufgebaut, da er einen aus 2006 bekannten Baustil hat, allerdings ist der Inika-Körper umgedreht, sodass der frühere Rückenteil jetzt die Vorderseite des Körpers darstellt, so ähnlich wie bei den Vorox, nur dass Vastus noch eine zusätzliche Rüstung hat. Ein Problem könnten allerdings die neuen Schulterteile bereiten, da ein Stachel hineingesteckt werden muss, allerdings ist das Loch dafür ziemlich eng, was einige Schwierigkeiten bereitet.

Kiinas Aufbau dauert schon ein bisschen länger als der von Vastus, denn sie hat eine Besonderheit - einen komplett neuen Körperaufbau. Was sonst immer als Schienbein gedient hat ist nun der Körper der legendären Glatorianerin. Durch den neuen Aufbau ist es sogar nötig einen Blick in die Bauanleitung zu werfen. Ansonsten hat Kiina viele neue Teile, wie z. B. die Rüstung oder die rekolorierten Füße. Nachdem man erst mal herausgefunden hat, wie man Kiinas Körper baut, ist der Rest eigentlich ein Kinderspiel und dauert nicht länger als zwei Minuten. Wenn das Set fertig aufgebaut vor einem steht, beginnt man es zu bewundern, da es besser aussieht als auf der Verpackung, wie bei jedem Set.



3. FIGUREN- UND SPIELSPASSVERGLEICH



Beide Figuren sind gelungen und in etwa gleich groß. Auch der Spielspaß, den man mit ihnen hat, ist – einzeln oder zusammen – mindestens doppelt so groß wie die Sets. Egal welche Situation man spielt – einen Arena-Kampf gegeneinander, oder einen gemeinsamen Kampf gegen die Skrall – es bereitet immer Freude.

Vastus' Aussehen ist wirklich sehr beeindruckend, die neuen Bauteile im Schlangenstil sind wirklich gut gelungen, man sieht ihm auch seine Stammeszugehörigkeit wahrlich an, da die Teile an das mythologische Ungeheuer Medusa erinnern. Vastus ist gut beweglich und der Stab sieht ziemlich gut aus, vor allem der zweifarbige Schlauch. Der Thornax-Werfer schießt wirklich sehr gut. Am Anfang war ich etwas besorgt wegen der Hordika-Beine, aber inzwischen finde ich, dass es keine passenderen gibt.

Kiinas Aussehen ist mindestens ebenso beeindruckend wie das von Vastus, nur leider wirkt ihr Körper durch die wirklich langen Beine etwas klein. Ebenso finde ich die Auswahl der Schienbeine nicht wirklich gut. Kiinas neue Rüstungsteile sind wirklich beeindruckend und spiegeln auch ihre Stammeszugehörigkeit wieder. Kiinas Dreizack ist gut entworfen, aber dadurch, dass sie einen „Doppeldreizack“ hat kann er beim Spielen etwas hinderlich werden.



4. PRO UND CONTRA

4.1. VASTUS

PRO

- Neue Teile
- Super Farbschema
- Gute Waffen
- Man sieht ihm den Stamm an
- Rekolorierte Teile
- Schöner Aufbau
- Gute Teileauswahl
- Schönes Gesamtbild

CONTRA

- Der Rücken sieht aus wie ein Hohlkreuz
- Die Hände sind etwas nah beieinander

4.1. VASTUS

PRO

- Neue Teile
- Super Farbschema
- Schöne neue Rüstungsteile
- Schön wassermäßig gestaltet
- Grüne Augen passen perfekt ins Bild
- Der Helm sieht super aus.
- Man sieht ihr den Stamm und Weiblichkeit an.
- Schönes Gesamtbild

CONTRA

- Zu lange Beine
- Die Hände sind etwas nah beieinander
- Die Schultern sind etwas nah beieinander
- Doppelseitige Waffe

FAZIT: Beide Sets sind wirklich sehr gelungen und bestechen durch ihre schönen Teile und ihr tolles Design. Es ist schwer zu sagen welches der beiden Sets besser ist, am besten ihr holt euch beide.

Letztes Mal hatten wir euch bereits den ersten Teil des ersten Kapitels des Romans zum neuen Film *BIONICLE: The Legend Reborn* geliefert, das im Anhang von *Raid on Vulcanus* enthalten war. Nachdem Mata Nui einen neuen Körper bekommen hatte, Click und Metus begegnet war und mit letzterem in dessen Thornatus nach Vulcanus aufgebrochen war, erzählt der zweite Teil nun von seinen Erlebnissen in Vulcanus. Dabei geht der Ausschnitt etwas weiter als der Trailer im Internet. Übersetzt von **PUHRII THE METRUAN** nach dem Text von **GREG FARSHTEY**.

Metus setzte das Fahrzeug ruckartig in Bewegung und es jagte über den Wüstensand dahin. Sie reisten lange Zeit durch das Ödland. Es gab wenig zu sehen – nur lang, ausgedehnte Flächen leeren Sandes, die ab und zu von bizarren Gebilden unterbrochen wurden, die in komischen Winkeln aus dem Boden ragten.

„Was ist hier passiert?“, fragte Mata Nui schließlich.

„Wer weiß?“, antwortete Metus. „Es ist schon so, solange sich jeder erinnern kann. Aber wenn ich raten müsste, würde ich sagen, es war vermutlich—“

„Das Böse“, sagte Mata Nui leise.

Metus warf seinem Passagier einen Blick zu, dann zuckte er mit den Achseln. „Ich wollte eigentlich 'Erdbeben' sagen, vielleicht 'Vulkanausbruch', aber 'das Böse' tut es auch. Bist nicht aus der Gegend, oder?“

„Nein.“

„Dachte ich mir“, sagte Metus. Er zeigte auf den Stachelschwanz, den Mata Nui trug. „Es ist klar, dass du kämpfen kannst, wenn du ein Vorox besiegen kannst, und es gibt nicht viele Agori oder selbst Glatorianer, die das tun können.“

„Agori?“

„Ich. Ich bin ein Agori“, sagte Metus lächelnd. „Obwohl die meisten nicht so gut aussehen wie ich. Das ist ein weiterer Witz. Die Wahrheit ist: wir sind nur friedfertige Dorfbewohner, die zu überleben versuchen. Nicht wie die Knochenjäger. Die sind Halsabschneider, die das Wenige stehlen, was uns bleibt.“

Der Umriss eines Dorfes tauchte vor ihnen auf. Mata Nui konnte das schwache Geräusch einer jubelnden Menge hören.

„Ah, gut... klingt, als wären wir gerade rechtzeitig“, sagte Metus.

„Für was?“

Metus' Antwort war ein breites Grinsen. Er fuhr ihr Fahrzeug in die Randgebiete des Dorfes, das zu Mata Nuis Überraschung leer zu sein schien. Von wo kam dann das ganze Gejubel?

Die Antwort kam einen Augenblick später. Die Siedlung wirkte plump und war neben einem offensichtlich aktiven Vulkan gebaut. Licht kam von Fackeln, die in den Boden gesteckt waren, und rot glühendes Magma sickerte aus Rissen in der Oberfläche. In der Mitte des Dorfes war eine behelfsmäßig konstruierte Arena. Die Dorfbewohner waren zusammengedrängt, als sie beim wilden Kampf zweier Krieger – einer in roter Rüstung, einer in weißer – zuschauten.

Metus hielt das Fahrzeug an und stieg aus. Mata Nui folgte. „In früheren Tagen legten Dörfer Streitigkeiten auf altmodische Weise bei – indem sie versuchten, einander zu zerstören“, erklärte Metus. „Nicht sehr schön. Musste dann viel aufgeräumt werden. Also dachten wir uns eine Lösung aus. Vertreter aus jedem Dorf kämpfen im Zweikampf...“

Mata Nui konnte kaum glauben, was er sah. In seinem Universum kämpften Toa für Gerechtigkeit, um Leben zu retten und die Unschuldigen zu beschützen. Aber das hier war etwas anderes. „Ihr Agori benutzt eure besten Krieger zum... Sport?“, fragte er, außerstande, das Missfallen aus seiner Stimme herauszuhalten.

„Nicht Sport – Problemlösung. Viel ehrenhafter als sich gegenseitig abzuschlachten. Und erheblich profitabler.“ Als er Mata Nuis kalte Miene sah, fügte Metus schnell hinzu: „Ähm... nicht, dass mir so etwas wichtig wäre.“

„Mach schon, Ackar! Mach ihn platt!“, rief jemand in der Menge.

„Hol ihn dir, Strakk!“, antwortete ein anderer.

Metus führte Mata Nui in eine Box, in der drei Agori saßen. Er deutete auf die Kämpfer. „Der rote Krieger, Ackar, war einst der größte Krieger auf ganz Bara Magna. Der weiße ist Strakk aus dem Eisdorf Iconox.“

Ein Agori, auch in roter Rüstung, erhob sich, um Metus zu begrüßen. „Ah, Metus. Ich bin froh, dass du hier bist. Sieh dir Ackar an. Ich sage dir, seine Tage sind gezählt. Ich musste ihn praktisch anfehlen, zu kämpfen.“

„Mata Nui, dies hier ist Raanu. Er ist der Anführer dieses Dorfes. Mata Nui ist neu in der Stadt.“

Raanu nickte Mata Nui zu, dann wandte er seine Aufmerksamkeit wieder dem Kampf zu. Nach ein paar Minuten wandte er sich zu Mata Nui um und sagte: „Was denkst du?“

Mata Nui deutete auf Ackar. „Er kämpft ohne Furcht. Das ist eine seltene Eigenschaft.“

„Allerdings. Aber er hat seinen Geschmack für den Kampf verloren“, sagte Raanu. „Und sobald ein Glatorianer das Herz verliert, dauert es nicht lange, bis er eine Niederlage nach der anderen einfährt und verbannt werden muss. Zweifellos hat dich Metus heute Nacht deshalb hierher gebracht.“

„Ich verstehe nicht—“

„Ha, jetzt wollen wir mal nichts überstürzen, Raanu“, sagte Metus und fiel Mata Nui ins Wort. „Es gibt genügend Zeit um einen neuen Ersten Glatorianer zu finden, der Ackars Platz einnehmen kann. Ach ja, habe ich erwähnt, dass ich Glatorianer rekrutiere?“

In der Arena preschte Ackar mit seinem Angriff vor. Er wich einem wilden Schwung von Strakks Eisaxt aus und erwiderte ihn mit einem Hieb mit seinem eigenen Feuerschwert. Der Aufschlag erschütterte Strakk und ließ seinen Schild aus seiner Hand fliegen.

„Dieser rote Krieger kämpft mit dem Mut eines wahren Toa...“, sagte Mata Nui.

Strakk schwang seine Axt erneut, aber erneut wich Ackar aus. Als er eine Öffnung sah, schlug der rot gepanzerte Krieger sein Schild in den Mittelteil seines Gegners, was Strakk in die Wand der Arena fliegen ließ. Seine Waffe fiel aus seiner Hand, als er auf seine Knie sank.

Die Menge explodierte. „Er hat es geschafft! Ackar! Ackar!“

Ackar stand über seinem nun entwaffneten Gegner. „Ergib dich und das hier hat ein Ende.“

Strakk schaute Ackar mit unverhohlenem Hass an. Dann senkte er langsam seinen Blick und murmelte: „In Ordnung. Du hast gewonnen.“



Zufrieden wandte sich Ackar ab und holte sich Strakks heruntergefallenen Schild. „Du gehst mit intakter Ehre und ich siegreich mit deinem Schild...“

Hinter ihm packte Strakk seine Eisaxt und schleuderte sie nach Ackars Rücken. Ein Warnruf aus der Menge kam zu spät. Ackar wirbelte herum und schafte es, das Gros der Wucht mit seinem Schild abzufangen, aber der Aufprall schlug ihn nach hinten. Er schlug benommen auf dem Boden auf.

Strakk, grinsend, stapfte auf Ackar zu und hob seine Axt auf.

„Das nennt ihr Ehre?“, sagte Mata Nui wütend zu Raanu. „Er war klar besiegt!“

„Wir sind nur Agori. Wir werden uns nicht mit einem Glatorianer anlegen“, erwiderte Raanu. „Der Anführer seines Dorfes wird entscheiden, was getan werden muss.“

Das reicht mir nicht, dachte Mata Nui. Er sprang über das Gelände in die Arena, ein heller Blitz ging der erneuten Verwandlung des Scarabax in einen Schild voraus. Der Anblick verwirrte die Menge. Niemand hatte jemals zuvor einen Schild aus dem Nichts auftauchen sehen.



„Interessant“, sagte Metus zu sich selbst. „Kein Wunder, dass er so besessen von diesem Käfer ist...“

Strakk hatte den Neuankömmling nicht bemerkt. Er stand über dem gefallen Ackar, die Axt in der Hand, bereit den Todesstreich

auszuführen. „Du bist erledigt, alter—“

Mata Nui duckte sich und rammte in Strakk hinein. Beide schlugen auf dem Boden auf, aber der erfahrene Strakk kam zuerst auf die Füße, die Axt bereit.

„Dafür metzel ich dich nieder, Außenseiter!“, fauchte der Glatorianer.

Strakk schlug zu. Mata Nui brachte seinen Schild hoch, aber die Macht hinter dem Hieb riss ihn geradewegs von den Füßen. Strakk verlieh seinem Angriff Nachdruck, während Mata Nui verzweifelt versuchte, seine Schläge zu blockieren. Es schien jedem offensichtlich, dass Mata Nui keine Chance hatte.

Metus schüttelte seinen Kopf. „Zu dumm. Ich hatte gehofft, er würde mir eine ordentliche Summe einbringen...“

Mata Nui war nun auf dem Boden. Strakk stand bereit, ihn zu erledigen. Ackar war wieder genügend zu sich gekommen, um zu sehen, was vor sich ging. „Strakk, nein!“, rief Ackar. „Dein Kampf ist mit mir!“

„Du bist als nächster dran, Ackar“, antwortete Strakk. „Er hat darum gebeten und jetzt wird er es auch kriegen.“

Mata Nui zog den Stachelschwanz hervor, in der Hoffnung, den kommenden Hieb irgendwie zu blockieren. Die plumpe Waffe berührte seine Maske und erneut gab es einen hellen Lichtblitz. Im nächsten Augenblick trug Mata Nui nicht mehr einen abgebrochenen Stachel, sondern ein helles, glänzendes Schwert.

Die Menge keuchte und Metus' Augen weiteten sich vor Schreck. Strakk taumelte rückwärts. „Wie in—?“

Mata Nui nutzte den Moment aus. Er holte mit einem Schwungtritt aus, der Strakk zu Fall brachte und ihn den Griff um seine Eisaxt verlieren ließ. Mata Nui sprang auf die Füße und hielt die Schneide seiner neuen Waffe an Strakks Kehle.

„Gib auf“, sagte Mata Nui kalt.

„Na gut...“, fauchte Strakk.

„So, dass es alle hören können!“, blaffte Mata Nui.

Strakk funkelte Mata Nui einen Moment lang an, bevor er rief: „Ich gebe auf!“

Die Menge drehte durch, ihre Jubelrufe erschütterten die Arena. Ackar lief wankend an Mata Nui Seite. Als er entdeckte, wie sich Ackars Hand zu seiner Axt vortastete, trat Ackar auf die Waffe und sagte: „Tu das nicht.“ Der Eis-Glatorianer erhob sich und humpelte aus der Arena.

„Was wird mit ihm passieren?“, fragte Mata Nui.

„Weil er angriff, nachdem er aufgegeben hat? Verbannung. Iconox kann es sich nicht leisten, einen ehrlosen Glatorianer in die Arena zu schicken. Strakk wird noch vor Ende der Woche nur noch ein kümmerliches Leben im Ödland führen.“ Ackar bot Mata Nui den Schild des Kriegers an. „Dein Sieg. Deine Trophäe.“

Mata Nui schüttelte seinen Kopf. „Du hast ehrenhaft gewonnen. Die Siegestrophäe gehört dir.“

„In dem Fall...“ Ackar warf den Schild weg, als wäre er Müll. „Ich habe jede Menge Schilde.“

Ackar wandte sich um, um die Menge anzuschauen. Die meisten der Agori stömten bereits aus der Arena und sahen nicht einmal in seine Richtung. „Wie schnell sie vergessen“, sagte er matt. „Ich bin bereits ein Verstoßener.“

„Es ist nie zu spät, ihre Herzen zurückzugewinnen“, antwortete Mata Nui.

Ackar zuckte mit den Achseln. „Vielleicht... Ich stehe in deiner Schuld, Fremder.“

Mata Nui sagte nichts. Aber er wunderte sich, ob er nicht gerade den wertvollsten Schatz gefunden hatte, den es auf dieser Welt geben mochte: einen Verbündeten.

WEITER GEHT ES AM 24. SEPTEMBER 2009 IN *BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT*



Und nun das, worauf ihr sehnsüchtig gewartet habt. Gebt's doch zu. Leugnen ist zwecklos. Spoiler, Neuerscheinungen, aktuelle Infos, all das gesammelt auf einen Blick. Und bei Mata Nui, es gibt in der Tat genug zu berichten... Zusammengestellt von **PUHRII THE METRUAU**.

AMEET

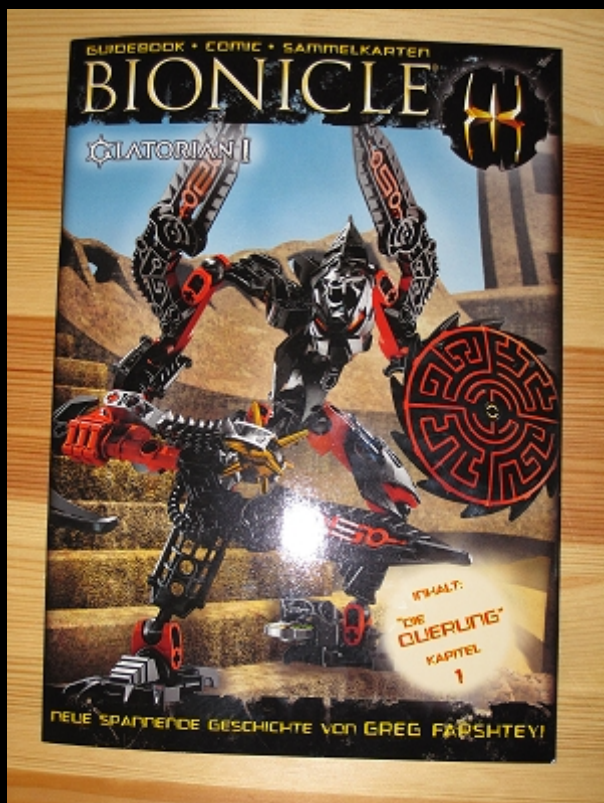
Nein, das ist nicht das Geräusch einer defekten Autohupe, sondern der Name eines polnischen Verlags, der in den letzten 12 Monaten für seine BIONICLE-Produktionen berühmt wurde. Und gemeinsam mit der deutschen Firma FUN TRADING GmbH bringen sie diese Produkte nun auch nach Deutschland. Der Haken: sie sind nur schwer zu finden. Im Internet und im Fachhandel (Buchläden, Kioske, Comicläden) konnte ich sie nicht finden. Dennoch war manchen, wie Toa-Kal oder Toa nuriamer, das Glück hold und sie konnten sich ein Exemplar der ersten Produktion beschaffen, auf die ich gleich näher eingehe. Ich schlage vor, ihr schaut in der nächsten Großstadt in ein paar Kiosken vorbei und schaut, ob ihr was findet, da in der nordbadischen Provinz (und vergleichbaren Gegenden) die Produkte nicht im Handel erhältlich sind.

Welche Produkte gibt es nun?

BIONICLE GLATORIAN HEFTE

Nicht unbedingt Hefte, sondern *activity books*, aber sie sehen genauso aus. erinnert ihr euch noch an *The Crossing*, der sechsteilige Kurzroman, von dem ein Ausschnitt erst vor ein paar Monaten im IDBM enthalten war? In Polen erschienen und erscheinen die einzelnen Kapitel auf sechs Rätselbücher verteilt, die Infos, Comics, damit verknüpfte Rätsel und eben Kapitel von dem enthalten, was nun in der deutschen Fassung als *Die Querung* bezeichnet wird. Dank Toa nuriamer von Wiki-Nui besitze ich nun das erste Heft und ich habe auf der englischen AMEET-Homepage die zukünftigen (polnischen) Ausgaben für euch ausfindig gemacht, die voraussichtlich auch bei uns erscheinen werden. (Damit haben wir übrigens den Amis was voraus, denn die kriegen die Hefte nicht).

1. BIONICLE GLATORIAN I (BEREITS IM HANDEL)



Dies ist das schwer zu findende Heft, von dem ich sprach. Vielleicht hilft es euch, wenn ich euch zuerst mal die EAN gebe, mit der ich aber übers Internet bisher nichts erreicht habe:

4-191592-802-809-01

Dieses 01 wurde fett markiert, da es bei allen mir bekannten Heften üblich ist, die EAN mit der Nummer der Ausgabe zu beenden. Zum Beispiel endet das neueste Star Wars Comicmagazin mit xxxx-75, während xxxx für eine Nummer steht, die bei jeder Ausgabe gleich ist. Solltet ihr also nach einer künftigen Ausgabe suchen, von denen ihr ja insgesamt noch fünf erwarten könnt, gebt einfach -02, 03 ... -06 an mit derselben Nummer vorneweg.

Jetzt zum Inhalt: die englische (sic!), erweiterte Bara Magna Karte, die ich für das zweite IDBM schon übersetzt hatte (minus einen Ort, der nicht leserlich war, jetzt aber leserlich ist: „Gatherers Hideout – in a cave beneath the Dark Falls“); das heißt in etwa „Versteck der Sammler, in einer Höhle unter den Dunklen Fälen“); dann die erste Hälfte (8 Seiten) des Comics aus IDBM 1 (Die Wüste von Bara Magna); Bios von Strakk, Skrall,

Atakus und Metus und Sammelkarten zu den vier; Die Querung Kapitel 1 und einige weitere Infoseiten. Aber Achtung: manche Dinge sind Fehler. Bitte vorsichtig genießen, z.B. wenn euch

das matoranische Alphabet als Agori-Sprache oder die Skrall als schlecht organisiert verkauft werden. Dennoch, im Großen und Ganzen ein recht gutes Heft, das für 2,80 € auch für jeden erschwinglich sein sollte. Definitiv kaufenswert.

Noch einmal vielen Dank an Toa nuriamer – für das Heft und für das Foto auf der Seite zuvor.

BIONICLE Glatorian I ist das elfte BIONICLE-Produkt von AMEET (in Polen) und ist – das wird jeder Besitzer bezeugen – großformatig! Die polnische Ausgabe hat die Maße 205x290mm und die deutsche bewegt sich in denselben Dimensionen. Die Seitenzahl beträgt 32 – acht Seiten Comic und 24 andere Seiten. Dies ist laut www.ameet.pl/en bei allen Heften so.

2. BIONICLE GLATORIAN II (IN POLEN BEREITS ERSCHEINEN)



Ich gebe euch einfach die wörtliche Übersetzung von dem, was auf der Webseite stand:

Willkommen in der Wüste!

Banditen namens Knochenjäger haben begonnen, Handelskarawanen in den Dünen des Verrats auszurauben, wodurch sie das Dorf Tajun praktisch isolierten. Selbst die mächtigen Krieger, die als Glatorianer bekannt sind, durchqueren nur zögerlich die Wüste, da sie wissen, dass die Knochenjäger im Hinterhalt auf sie lauern könnten.

Währenddessen vertieft sich jeden Tag das Rätsel um die Skrall. Obwohl sie die mächtigsten Kämpfer in der Arena sind, gibt es manche, die befürchten, dass sie womöglich nicht bereit sind, weiterhin [in der Arena] gegen andere Dörfer zu kämpfen, um das zu bekommen, was sie wollen. Welche Geheimnisse verstecken die Skrall und welche Bedrohung stellen sie für den Rest von Bara Magna dar?

Sucht nach Antworten auf diese und auf andere Fragen im zwölften Buch der BIONICLE®-Serie – Glatorian II.

Hier ist eine neue BIONICLE-Legende mit jeder Menge Mysterien. Eine Süßigkeit für Fans – ein Comic, ein Set Sammelkarten und das zweite Kapitel von Greg Farshtey's neuem Roman „Die Überquerung“. Willkommen in der BIONICLE-Welt

Klingt gut, oder? Da Gresh auf dem Titelbild ist, müssten Tarduk und Gresh in den Bios-Seiten und als Sammelkarten enthalten sein, plus ein weiterer Stamm. Enthält 2. Teil des 1. Comics.

3. BIONICLE GLATORIAN III (BRANDNEU IN POLEN)



Die Rätsel der Wüste

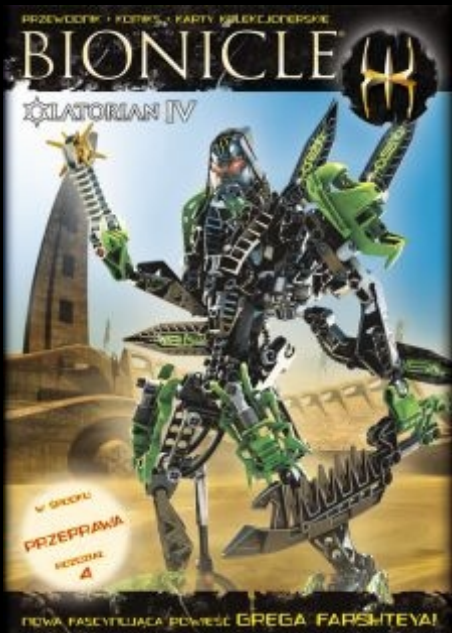
Die Wüsteneien von Bara Magna sind voller Ruinen, was auf die Anwesenheit einer fortgeschritteneren Zivilisation an jenem Ort irgendwann in der fernen Vergangenheit hinweist. Es heißt, dass erstaunliche Wunder einst an diesem Ort vollbracht wurden und dass die Überreste jener Schöpfungen noch immer unter dem Sand vergraben gefunden werden können.

In diesem Land spricht man die Namen der Großen Wesen immer noch mit gedämpften Flüsterton. Von ihnen, den einstigen Wissenschaftlerkönigen einer Welt, heißt es, sie hätten neues Leben geschaffen... und auch Tod gebracht. Gerüchte besagen, dass man Spuren ihrer Arbeit vielerorts sehen kann, wenn man weiß, wo man suchen muss. Aber niemand hat es besonders eilig, diese Spuren zu finden, da die Macht, die von diesen Weisen entfesselt wurde, groß und schrecklich war.

Manchmal jedoch findet ein Reisender etwas, das er nicht suchte... und längst verlassene Orte können immer noch mit Gefahr gefüllt sein. Wanderer durch die Wüsten und Bergen von Bara Magna tun gut daran, auf dem altbewährten Pfad zu wandern, denn wer weiß schon, was in den Schatten lauern mag?

Selbes blabla wie oben – Karten: Tarix, Berix und 2 weitere; Comic: Der Fall von Atero Teil 1

4. BIONICLE GLATORIAN IV (NOCH NICHT ERSCHEINEN UND SCHICKES COVER)



Der Sturm zieht auf

Vor etwas über einhundert Jahrtausenden, entdeckten die Bewohner eines fernen Planeten namens Spherus Magna eine mysteriöse Substanz im Planetenkern. Als die Dorfbewohner, die es wagten, die Substanz zu berühren, zerstört wurden, verstanden die anderen, wie mächtig sie war, und manche von ihnen begannen um sie Krieg zu führen.

Die Glatorianer waren Soldaten in dem Krieg, der schnell zu einem katastrophalen globalen Konflikt wurde. Während [der Rest der Welt] Krieg führte, untersuchten die Großen Wesen die Substanz, die auf die Oberfläche ihrer Heimatwelt hinausströmte. Die energiegeladene Protodermis, wie sie die Substanz nannten, breitete sich langsam aus und fügte der Struktur von Spherus Magna Schaden zu. Das Ergebnis war, dass der Planet bald zu Stücken zerbrach. Die Großen Wesen schafften es, anderswo Zuflucht zu finden, während die Glatorianer und die überlebenden Dörfler sich selbst auf dem größten übrig gebliebenen Stück des zerbrochenen Spherus Magna wiederfanden – von da an

bekannt als der Planet Bara Magna.

„Die Spaltung“ verwandelte Bara Magna in eine öde, wüstenartige Welt mit kargen Ressourcen. Mit der schmerzhaften Erinnerung an den Krieg, der von dem Kataklysmus beendet wurde, organisierten die Bara Magnaner ein neues Gesellschaftssystem, das verhinderte, dass sich solche Ereignisse jemals wiederholten. Seit damals haben alle Stämme in Frieden gelebt, auch wenn das Leben auf Bara Magna niemals leicht gewesen war. Kaum einer erwartet, dass ein neuer Sturm kurz davor steht, ihre Welt erneut heimzusuchen...

Blablabla siehe oben – Karten: Fero & Skirmix und Tuma; Comic: Der Fall von Atero Teil 2

Informationen zu Glatorian V und Glatorian VI, die letzten beiden Bände, gibt es noch nicht.

BIONICLE: DAS UNIVERSUM VON MAKUTA (IN POLEN UND USA ERSCHEINEN)



Ihr alle erinnert euch wahrscheinlich an das Buch *Makuta's Guide to the Universe*, in der eine Karte des Matoranischen Universums enthalten war, die ich eigentlich mal übersetzen wollte, doch mir fehlte die Gelegenheit. Es sieht so aus, als könnte ich mir die Mühe sparen, denn laut einer Anzeige in *BIONICLE Glatorian I* wird das Buch auch zu uns in den deutschen Sprachraum kommen als *Das Universum von Makuta*.

Wann, ist aber unbekannt, ebenso wie die ISBN. Ich versuche immer noch, FUN TRADING zu kontaktieren, sodass man mir Auskunft erteilt, aber habe bis jetzt noch keine Antwort erhalten außer „Könnten Sie mir etwas mehr über Ihre Firma mitteilen?“. Keine Sorge, ich bleibe dran. Bis dahin haltet Ausschau – das Buch enthält Makuta Teridax Tagebuch (seine Gedanken, während er langsam die Macht übernahm), neue Infos (Nocturns Schicksal, nur um ein Beispiel zu nennen) und Webserien- und Romanauszüge (z.B. *BL#5 - Inferno*).

BIONICLE: PRZEWOODNIK MATA NUI PO BARA MAGNA (IM SCHREIBPROZESS)



Greg schreibt gerade (oder hat gerade geschrieben, ich weiß es nicht genau) an einem neuen Buch für AMEET, das nach dem *Das Universum von Makuta*-Schema die Welt von Bara Magna erklären soll und dabei auch noch neue Informationen preisgibt, worauf AMEET laut Greg „wert legt“, was ja auch verständlich ist und auch gut so (für uns). Was wollen wir denn mehr?

Der polnische Titel, den ich von dem Cover auf der AMEET-Homepage habe, bedeutet (analog zu dem polnischen Titel des Makuta-Buches (siehe Cover oben), der auf Englisch *Makuta's Guide to the Universe* heißt, auf Englisch wohl *Mata Nui's Guide to Bara Magna*, also *Mata Nuis Führer zu Bara Magna*. Laut AMEET-Homepage wird das ganze Ding 96 Seiten umfassen, genau wie die *Universe Guide*, aber das kann auch ein Richtwert sein, nach dem Greg schreibt.

Wann das Ganze denn nun erscheinen soll ist unklar, aber ich schätze es wird Jahresende 09 oder Jahresanfang 2010, bis es die Polen zu sehen bekommen. Wann und ob es dann zu uns kommt, bleibt abzuwarten. Und damit wäre dann auch endlich die AMEET-Berichterstattung abgeschlossen.

PAPERCUTZ

Ihr seht, wir gehen hier nach Verlagen vor. Ihr habt natürlich *Hydraxons Geschichte* gelesen und auch meine Rezension von *The Underwater City*. Ich habe euch darin versprochen, später mehr zu den Graphic Novels zu sagen. Bittesehr, hier kommt erst einmal eine Übersicht aller erschienenen und noch ausstehender GNs (die sind dann gekennzeichnet).

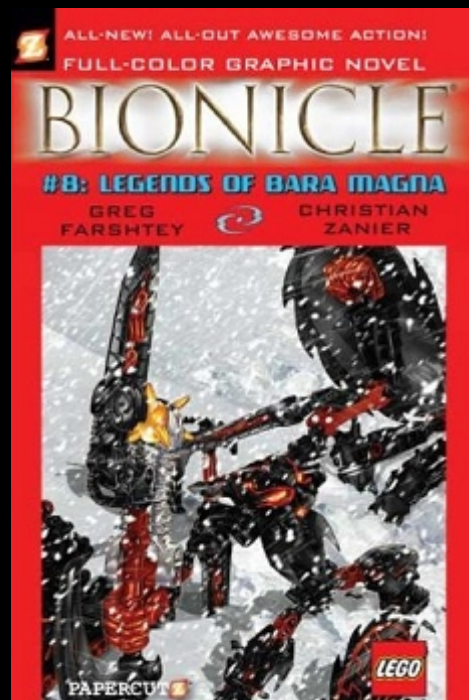
BIONICLE Graphic Novel #1 – Rise of the Toa Nuva (alle Comics von 2001 und 2002)

BIONICLE Graphic Novel #2 – Challenge of the Rahkshi (alle Comics von 2003)

BIONICLE Graphic Novel #3 – City of Legends (alle Comics von 2004)

BIONICLE Graphic Novel #4 – Trial by Fire (alle 2005-Comics)

BIONICLE Graphic Novel #5 – The Battle of Voya Nui (alle 2006-Comics)



BIONICLE Graphic Novel #6 – The Underwater City (alle 2007-Comics und *Hydraxon's Tale*)

BIONICLE Graphic Novel #7 – Realm of Fear (2008-Comics, erscheint im November 09)

BIONICLE Graphic Novel #8 – Legends of Bara Magna (neue Comics, Februar 2010)

Und mit letzterer wollen wir uns noch einmal näher befassen. Passenderweise ist das Cover gerade auf Amazon erschienen, also kann ich euch auch damit dienen. Worum es bei den drei neuen Comics von Greg Farshtey und dem Zeichner Christian Zanier geht? Dem Kernkrieg, in dem Stronius seinen Namen verdiente; dem Bateria-Krieg der Skrall und wie Stronius ein Bateria erledigte und um einen Kampf in der Wüste.

Da das Titelbild einen Skrall im Schnee zeigt, könnte das aus dem Kernkrieg stammen, da die heiß begehrte EP ja im Nördlichen Frost zu finden war. In der GN#8, die laut Amazon am 16.02.2010 erscheint, wird auch der Skrall Branar erstmals gezeigt werden. Und hier noch die ISBN-13: 978-1597071802 und ISBN-10: 1597071803

BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT

Darauf habt ihr am meisten gewartet, stimmt's? Aber allzu viel werde ich nicht schreiben, nur das, was in den letzten paar Wochen an neuer Info dazugekommen ist.

Beginnen wir mit einer **Charakterliste**. In Klammern steht der Status der Figur nach allem, was bekannt ist. Haupt = Hauptfigur, Neben = Nebenfigur, Cameo = Kurzauftritt/kein Dialog

Ackar (Haupt), Berix (Haupt), Gresh (Haupt) Kiina (Haupt), Knochenjäger (Neben), Mata Nui (Haupt), Metus (Haupt), Raanu (Neben), Skrall-Krieger (Neben), Skopio (Neben), Strakk (Neben), Tarix (Neben), Tarduk (Cameo), Tuma (Haupt), Vastus (Neben), Vorox (Neben)

Bekannte Kämpfe aus dem Film (in vermuteter Reihenfolge):

Mata Nui vs. Vorox; Strakk vs. Ackar (Arena); Gresh vs. Knochenjäger und Skrall (Tajun-Invasion); Mata Nui vs. Skopio und Kiina vs. 5 Knochenjäger (Reise durch die Sandrochenschlucht); Kiina vs. Ackar (Training in der Wüste); Mata Nui vs. Tuma

Wer mehr über die Tajun-Invasion und deren Ausgang erfahren will: auf BIONICLE.de gab es ein Storyupdate. Wer einen Teil der Sandrochenschlucht-Szene sehen will, der schaut sich bitte den siebten Filmtrailer auf BIONICLE.de an. Die ersten beiden erwähnten Kämpfe habt ihr ja schon in anderen Trailern und in den Romanauszügen gesehen/gelesen.

Des Weiteren zwei **Leserbriefe**, die Toa-Kal mir auf Wiki-Nui zukommen ließ:

„Bin gerade aus dem Urlaub zurückgekommen und habe gleich entdeckt, dass es [auf Amazon.de](#) wieder was neues zu dem Film gibt - und zwar das Titelbild. Das Bild ist aber wohl nicht ganz endgültig, was man am FSK-Logo erkennt: Dort steht, dass eine Freigabe ab 6 Jahren *beantragt* ist. Dass die Freigabe noch nicht feststeht, ist dann wohl auch der Grund, weshalb auf der offiziellen Homepage der FSK bisher noch nichts zu dem Film zu finden ist. Trotzdem bezweifle ich stark, dass sich an der Freigabe noch was ändern wird.“ (Toa-Kal, bzw. Toa-Nuva auf Wiki-Nui, am 7. August 2009)

„Nochmal was zu Die Legende Erwacht: Inzwischen sind der Film und die Extras der DVD (das "Beiprogramm") [auf der Seite der FSK](#) aufgetaucht, wie erwartet mit der Freigabe ab 6 Jahren. Laut den Informationen der Seite ist der Film genau 77 Minuten und 19 Sekunden lang. Die UK-Fassung, die ja höchstwahrscheinlich ungeschnitten ist, ist laut Amazon.de ebenfalls (ca) 77 Minuten lang - offenbar wird der Film also auch in Deutschland ungeschnitten veröffentlicht.

Außerdem listet die FSK [hier](#) auch die einzelnen Extras sowie deren Länge auf:

- Bye Bye Babylon (Music Video) => 3:51
- Deleted Scenes => 2:13
- Extended Ending => 3:49
- Glatorial TV Spot => 0:20 (Der Rechtschreibfehler bei "Glatorial" steht so auf der Seite, stammt also nicht von mir ;-)
- Lego Adventures: Clutch Powers TRI => 0:35 (kA, was es damit auf sich hat, vermutlich aber ebenfalls irgendein Werbespot oder so)" (Toa-Kal am 19. August 2009)

Erscheinungsdatum – Das Chaos-Imperium schlägt zurück

Das deutsche Datum, 24. September 2009, ist nicht gefährdet, zumindest ist davon noch nichts bekannt. Dafür aber das britische. Blicke alles beim Alten, so bekämen die Briten den Film genau einen Monat vor uns (also praktisch jetzt, je nachdem wann ihr das hier lest). Amazon.de und manche britische Händler haben jetzt aber das Datum auf den 5. Oktober verlegt, während Amazon.co.uk weiterhin beim alten Datum bleibt. Ärgerlich für Leute wie mich, die den britischen Film auf Amazon.de vorbestellten. Mal sehen, ob sich da noch was tut. Angeblich gibt es auch schon in Amerika bei manchen Händlern Verschiebungen auf den 5. Oktober, wo der Film eigentlich am 15. September rauskommt. Auch hier heißt es: Abwarten.



Weitere Entwicklungen und Wissenswertes im Schnelldurchlauf in der Kategorie

WUSSTET IHR SCHON...

...dass das Große Wesen **Agonice** angeblich einer Schwester der Skrall beigebracht hat, wie sie mit ihren psionischen Kräften ultimative Macht erlangen konnte? (siehe *Empire of the Skrall 7*)

...zurzeit eine gefälschte 2010-Setliste mit Tahu Nuva und Rahkshi darauf im Umlauf ist?

...dass ihr besser aus vergangenen Jahren im Umgang mit solchen Listen erfahrene Experten (z.B. mich oder die Wiki-Admins) fragt, bevor ihr eine 2010-Liste, die ihr gefunden habt, weiter verbreitet? Das Erscheinen solcher Listen zu dieser Jahreszeit ist normal, aber es gibt jedes Jahr auch wieder eine ganze Menge Trittbrettfahrer.

...dass BZPower wieder zurück ist?

...dass die Großen Wesen früher im Tal des Labyrinths (*Valley of the Maze*) lebten (*EotS 7*)

...die Herren der Elemente (*Element Lords*) einst Krieger von der Spezies der Glatorianer waren, bevor die Großen Wesen sie veränderten und als ihre Statthalter einsetzten? (*Riddle of the Great Beings 6*)

...Greg Farshtey früher für Star Wars schrieb?

...James Arnold Taylor, der in *The Legend Reborn* den englischsprachigen Berix spricht, derzeit im amerikanischen *Star Wars: The Clone Wars* die Rolle des Obi-Wan Kenobi spricht, die er auch außerhalb der TCW-Serie (z.B. in Spielen) öfter gesprochen hatte als jeder der Obi-Wan-Filmdarsteller sie je gespielt hat?

...Berichten zufolge in der Serie *Terminator SCC* BIONICLE-Spielzeuge im Zimmer der jugendlichen Hauptfigur aufgetaucht sind, weil der Sohn des Regisseurs ein Fan ist?

...dass *Einblicke, Ausblicke* für diese Ausgabe hiermit zu Ende ist?



GLATORIAN LEGENDS VERGLEICH: ACKAR VS. MATA NUI – S. 1/3

An ungewöhnlicher Stelle, nämlich nach *Einblicke*, *Ausblicke*, folgt nun ein weiterer Setvergleich, was schlicht und einfach damit zu tun hat, dass der Rest bereits fertig war, als dieser Beitrag aus der Feder von **CHOSEN ONE OF BIONICLE** hinstieß, dessen Rätselfseite direkt im Anschluss an diesen Vergleich zwischen Meister und Schüler, **Ackar** und **Mata Nui**, folgt.

1. DIE KANISTER



Die Kanister sind, wie meistens, nichts Besonderes. Von der Form her ähneln sie sehr denen der ersten Glatorianer, mal abgesehen vom Deckel, der eher an die Kanister der Visorak erinnert.

Auf der Vorderseite zeigen sich die Charaktere, die im Inneren nur darauf warten, zusammengebaut zu werden. Außerdem finden wir vorne den BIONICLE-Schriftzug, den Namen der Figur, die Altersangabe, die Setnummer, den GLATORIAN LEGENDS-Schriftzug und das LEGO-Logo. Das Übliche eben.

Hinten befinden sich Bilder aller *Legends* plus ihrer dazugehörigen Setnummern. Neben Sicherheitshinweisen und dem Strichcode findet man hier auch die BIO-Codes für www.BIONICLE.com, die Anleitung für den Thornax-Werfer, eine simple Erklärung, wie man die Figuren wieder in die Dose kriegt, und ein Hinweis auf das *BIONICLE ACTION FIGURE GAME*. Unübersehbar befindet sich am oberen Rand der Rückseite auch einen

Hinweis auf den neuen Film, den wohl schon jeder in seine Finger kriegen will.

2. DER AUFBAU

Der Zusammenbau sollte ohne Probleme zu schaffen sein, und pro Set nicht mehr als fünf Minuten in Anspruch nehmen. Beide Figuren folgen größtenteils dem Inika-Schema, das auch viele andere Figuren besitzen, und das bestimmt schon vielen zum Hals heraushängt.

2.1. Mata Nui



Mata Nui folgt diesem Schema größtenteils, aber nicht komplett. Es gibt jedoch ein paar Punkte, die neu oder anders sind.

Beginnen wir ganz unten, mit den Füßen. Fast ganz unten haben wir ein neues Teil, das anscheinend einen Knöchelschoner oder so etwa ähnliches darstellen soll. Zwar wackelt es etwas, aber nur damit es immer nach unten zeigt. Ob das gut ist oder nicht, sei dem Käufer überlassen.

Auch die Oberarme bestehen aus einem neuen Teil, das an der Seite einige Verbindungslöcher hat. Daran sind auch die Schulterstacheln oder was auch immer das sein soll angebracht. Diese schränken die Beweglichkeit von Mata Nuis Armen zwar erheblich ein, sehen aber ziemlich gut aus.

Und zu guter Letzt, die Ignika. Ich verstehe zwar, dass man sie ändern musste, damit sie auf die Glatorianerköpfe passt, aber das Ergebnis ist ziemlich klein. So klein, dass sie komplett unter die 2008-Ignika passt. Na ja, dafür ist sie wenigstens Gold. Gelb. Was auch immer.

Und zu guter Letzt, die Ignika. Ich verstehe zwar, dass man sie ändern musste, damit sie auf die Glatorianerköpfe passt, aber das Ergebnis ist ziemlich klein. So klein, dass sie komplett unter die 2008-Ignika passt. Na ja, dafür ist sie wenigstens Gold. Gelb. Was auch immer.



GLATORIAN LEGENDS VERGLEICH: ACKAR VS. MATA NUI – S. 2/3

2.2. Ackar

Habt ihr einen Toa Inika, dann habt ihr schon drei Viertel von Ackar. Mal abgesehen von seiner ausgefallenen Schulterpanzerung, und seinem ziemlich großem Schwert gibt es hier nicht wirklich viel zu sagen.

Auch Ackar hat diese neuen Fußschoner, die Mata Nui auch hat. Sein Helm ist derselbe wie der von Berix, nur in rot/orange. Außerdem hat er graue Hände. Keine Ahnung, wieso.



3. FIGUREN UND SPIELSPASS

Spielspaß ist hier garantiert. Die Tatsache, dass sowohl Mata Nui als auch Ackar Hauptcharaktere im Film sind, lässt ungeahnte Möglichkeiten. Vor allem, wenn man auch noch Kiina und Gresh hat.

3.1. Mata Nui

Allein schon der Fakt, dass wir hier Mata Nui höchstpersönlich vor uns stehen haben, sollte hier schon reichen, um zu beweisen, dass man mit diesem Set jede Menge Spaß haben kann.

Noch besser wäre es jedoch, wenn Mata Nui anstelle seines Thornax-Werfers sein Schwert haben würde. Aber das kann man ja leicht selbst ändern.

3.2. Ackar

Ackar hat einfach dieses edle, weise und doch nicht zu unterschätzende Aussehen. Außerdem ist er ein stabiles und flexibles Set, und da er auch noch ein überdimensionales Schwert hat, lädt einen dieses Set einfach nur dazu ein, ein paar Schwertkämpfe zu inszenieren.

4. PRO UND CONTRA

4.1. Mata Nui

- | PRO | CONTRA |
|--|--|
| – Goldene Maske des Lebens | – Mehr gelb als Gold |
| – Einige neue Teile und auch alte in neuer Farbe | – Ignika zu klein |
| – Cooler Schild | – Schulterstacheln schänken Beweglichkeit der Arme ein |
| – sehr wichtiger Charakter | – Thornax-Werfer statt Schwert |

4.2. Ackar

- | PRO | CONTRA |
|-----------------------|-----------------------------|
| – Wichtiger Charakter | – Größtenteils Inika-Aufbau |
| – Cooles Schwert | – Wenig neue Teile |
| | – Kein neuer Helm |

5. FAZIT

5.1. Mata Nui

Mal abgesehen von kleinen Mängeln, ist Mata Nui ein empfehlenswertes Set, das auch durch eine Hauptrolle in der aktuellen Story glänzt, und deswegen ist er es auf jeden Fall wert, gekauft zu werden.

5.2. Ackar

Zwar nicht so gut wie Mata Nui, sollte man sich Ackar trotzdem aufgrund einiger Dinge (z.B. sein Schwert) besorgen. Da auch er eine Hauptrolle in der Story hat, sollte Ackar in keiner Sammlung fehlen.

GLATORIAN LEGENDS VERGLEICH: ACKAR VS. MATA NUI – S. 3/3

5.3. Gesamtfazit

Sowohl Mata Nui, als auch Ackar sind gute Sets, wenn man sich jedoch zwischen den beiden entscheiden müsste, würde ich ohne Zweifel Mata Nui nehmen.

So viel zu diesem Vergleich. Für die nächste Ausgabe bräuchte ich auch wieder zwei bis drei Setvergleiche. Wünschenswert wäre ein Vergleich Stronius vs. Gelu und eine Rezension des Cendox V1 (oder andere Fahrzeuge, falls ihr sie besitzt). Danach wäre es möglich, eine Art Stammesvergleich zu machen, z.B. Ackar vs. Malum, Skrall vs. Stronius, Tarix vs. Kiina und so weiter. Zuerst hätte ich aber gerne, dass die neuen Sets alle abgedeckt werden, da die Stammesvergleiche auch gut wären, um die Winter-Setpause zu überbrücken. Bei Interesse meldet euch bei mir auf BZPower oder Wiki-Nui.

- Nuhrii the Metruan



VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO. – S. 1/3

Auch diesmal hat CHOSEN ONE OF BIONICLE eine Liste von Herausforderungen an euer Wissen und an eure Lachmuskeln zusammengestellt. Und diesmal ist auch wieder ein *Infinities*-Comic dabei, der von einem gewissen eitlen po-matoranischen Bildhauer handelt...

DAS QUER-DURCH-DIE-SAGA-BIONICLE-QUIZ

1.) Von welchem Wesen wurde Turaga Whenua einst entführt?

- a) Nui-Jaga
- b) Kofo-Jaga
- c) Vatuka

2.) Als die Toa Mata in das Bohrok-Nest vordrangen, mussten sie einen Toa kurzzeitig zurücklassen. Welchen?

- a) Gali
- b) Kopaka
- c) Tahu

3.) Wie war der Name des Gukko, den der Le-Matoran Kongu flog?

- a) Ka
- b) Ga
- c) Ko



4.) Welcher Vahki-Art gehörten die Vahki an, die das Gefängnis von Nuju, Whenua, Onewa und Turaga Lhikan bewachten?

- a) Rorzakh
- b) Zadakh
- c) Bordakh

5.) Welche Visorak bildeten Roodakas Leibwache?

- a) Oohnorak
- b) Boggarrak
- c) Suukorak



6.) Welcher Piraka baute die Zamor-Werfer für die anderen Piraka?

- a) Avak
- b) Zaktan
- c) Vezok

7.) Als die Toa Mahri die Matoran von Mahri Nui nach Voya Nui brachten, wurden sie angegriffen. Von wem?

- a) Von Zyglak
- b) Von den Piraka
- c) Von Brutaka



VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO. – S. 2/3

8.) In der *Das Königreich*-Dimension erschuf der alternative Toa Takanuva ein neues Toa-Team. Welche der folgenden Personen war KEIN Mitglied davon?

- a) Defilak
- b) Macku
- c) Balta

9.) Im Kernkrieg nahm Ackar an einer monatelangen Schlacht teil. Wo fand diese statt?

- a) In der Sandrochenschlucht (*Sandray Canyon*)
- b) In der Eisenschlucht (*Iron Canyon*)
- c) In der Schauerschlucht (*Creep Canyon*)

10.) Welcher Makuta überwachte die nördliche Region des Nordkontinents?

- a) Antroz
- b) Bitil
- c) Krika



Die Auflösung der zehn Fragen findet ihr im Impressum. Und nun sind die Lachmuskeln fällig.

WITZE

Was sagt ein Toa nach einem Kampf mit Tahnok-Kal? - Antwort: Ein schockendes Erlebnis.

Was kommt heraus, wenn man einen Toa der Schwerkraft mit einem Toa des Pflanzenlebens kreuzt? - Antwort: Fallobst.

Was waren die letzten Worte des...

... Dunklen Jägers? "Ach komm! Sie sind doch nur zu fünft!"

... Skrall, dessen Gefährte gerade von einem Baterra getötet wurde? " Ich warne dich, Baterra, ich bin bewaffnet!"

... Vortixx? "Ich geh' bergsteigen."



Eingeschickt von TahuNuva1997:

Was kommt heraus, wenn man Tahu mit Schokolade kreuzt? - Antwort: Flambiertes Mus.

Eingeschickt von Nathanael1711:

Was haben Gewitter und Makuta Teridax gemeinsam? - Antwort: Wenn sie sich verziehen, kann es noch ein schöner Tag werden.



Und nun, zum Abschluss, der fünfte *BIONICLE: Infinities*-Comicstrip, ebenfalls von COoB.

BIONICLE: Infinities Credits: Innerrayg, MS Paint, Macromedia, Fireworks, GIMP

Das ist UNSERE Sandkiste!

Nun denn, versammelte Turaga, lasst uns nun die Legende von...
Vakama?
Ja?
Normalerweise machen wir das doch ohne Matoran, die Sandburgen bauen.
NOCH ein Hafu Original!



(Fragt mich nicht warum alle Knochenjäger wie Atakus aussehen und nicht wie Fero...)

IMPRESSUM & VORSCHAU AUF IDBM 8/SEPTEMBER 2009

Und damit wäre auch der Siebte Toa... äh, die siebte IDBM-Ausgabe erledigt. Somit bleibt nur noch die Vorschau aufs nächste Mal, die Danksagungen und die Rätsellösungen.

VORSCHAU AUF DIE ACHETE AUSGABE

- neue Infos zu *Die Legende erwacht*
- der zweite Teil von „Die Geburt eines Dunklen Jägers“
- je nach Erscheinungsdatum in Amerika: Comic *BIONICLE Glatorian 4*
- hoffentlich mehr Informationen zu den *BIONICLE Glatorian*-Rätselheften
- mehr Setrezensionen und -vergleiche, wenn ihr mir welche schreibt
- Rätsel, Witze und eine neue Ausgabe von *Einblicke, Ausblicke*
- wenn ihr wollt: eine neue Mitarbeitervorstellung

DANKSAGUNGEN/BETEILIGTE AN DIESER AUSGABE

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur/-Editor Übersetzungen, diverse Artikel

Bioniclemaster724 – Titelblattgestaltung, Setvergleich Vastus/Kiina

Chosen One of Bionicle – Setvergleich Ackar/Mata Nui, Rätsel, Witze, *Infinities*-Comic

Toa-Kal – Toa Mata Nui Rezension, TLR-Info

Skorpi63 – Kurzgeschichtenbanner

Greg Farshtey, *Christian Zanier* und *InnerRayg* – Comics und Kurzgeschichten

Und ein besonderes Dankeschön an *Toa nuriamer* für ein Exemplar von *BIONICLE Glatorian I*, das *Nuhrii the Metruan* bei *Einblicke, Ausblicke* sehr nützlich war – und einfach auch so toll ist!

DES RÄTSELS LÖSUNG

- 1c) Vatuka, siehe GBA-Spiel *Quest for the Toa*, vormals *Tohunga Adventures*
- 2c) Tahu, siehe 2002-Comics oder *BIONICLE Chronicles 2: Beware the Bohrok* von C.A. Hapka
- 3a) Ka, siehe MNOLG I; Ka war NICHT der Gukko aus *Die Maske des Lichts*
- 4b) Zadakh, siehe dazu die Schlacht in der Schlucht des Endlosen Geflüsters in *Die Legenden von Metru Nui*
- 5b) Boggarak, siehe *BIONICLE Encyclopedia* oder 2005-Storymaterialien, auch den Film
- 6a) Avak, siehe *BIONICLE Legends 1: Island of Doom*
- 7b) Von den mutierten Schlangen-Piraka (siehe *BIONICLE Legends 8: Downfall*)
- 8b) Macku, siehe *The Kingdom, Part 1*
- 9b) Eisenschlucht/Iron Canyon (siehe *Raid on Vulcanus*; die Sandrochenschlucht ist Schauplatz der Begegnung zwischen Mata Nui und dem Skopio, die Schauerschlucht wird im ersten Teil von *Die Querung* erwähnt – alle drei sind natürlich auch auf der Karte zu finden)
- 10c) Krika (siehe Greg Farshtey's Antworten auf BZPower oder das BS01-Wiki)

Das IDBM schließt jede Haftung für den Inhalt dieser Ausgabe, sowie jeder anderen, aus. Die Bilder, Marken- und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

