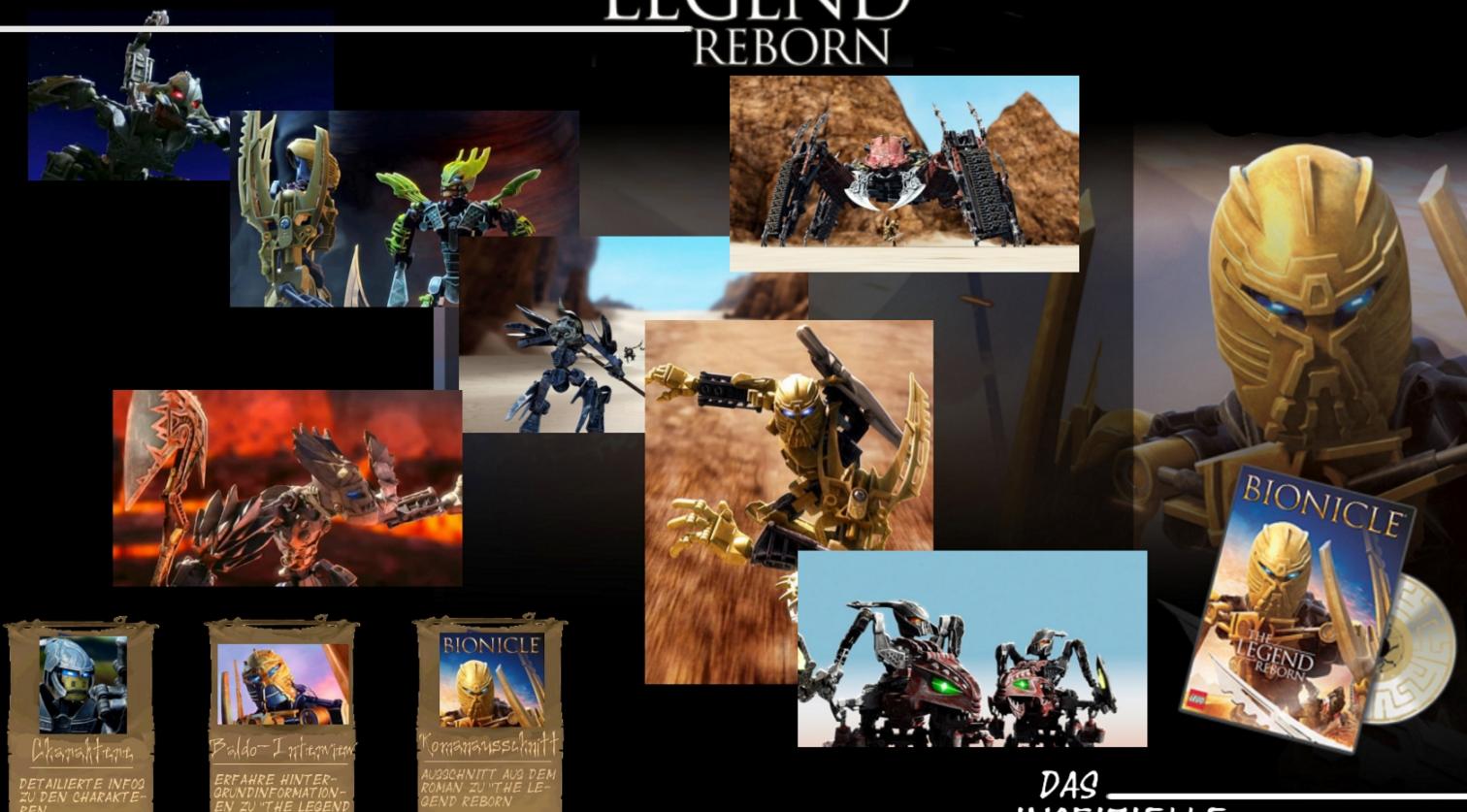


SONDERAUSGABE: THE LEGEND REBORN

BIONICLE

THE LEGEND REBORN



DAS _____ INOFIZIELLE — MAGAZIN

VORWORT: SINN UND ZWECK DIESES HEFTES

Was soll das? Diese Frage wird sich so mancher gestellt haben – eben ist doch erst die siebte Ausgabe des Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazins (oder kurz einfach IDBM) erschienen, was also soll das hier sein? Eine verfrühte achte Ausgabe? Keineswegs. Die kommt erst Ende September.

Dies hier ist streng genommen nicht einmal eine IDBM-Ausgabe. Es ist eher ein Service von IDBM-Gründer PUHRII THE METRUAN, unterstützt von BIONICLEMASTERZZA, an alle, die alles über den neuen Film BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT kompakt in einem Heft gesammelt haben wollen. Und es ist eine Art "Begleitlektüre", praktisch ein Führer durch das neue filmische Meisterwerk zur BIONICLE-Saga, das einerseits die Wartezeit auf die deutsche DVD verkürzen und zugleich Hintergründe vermitteln soll.

Wie also kommt Nuhrii the Metruan dazu, bereits vor Erscheinen der DVD hierzulande zu behaupten, ein Begleitheft zu erstellen, das korrekt und fundiert berichtet? Einfache Antwort, er hat den Film (auf Englisch) angeschaut, bis er ihn auswendig kennt, sodass er euch versichern kann: die Berichterstattung ist faktengetreu!

Die nächste Frage wird dann wohl sein: Au fein, so nett wie du bist, hast du doch für uns ganz bestimmt auch jede Menge Spoiler in dieses Heft gepackt? Antwort: Nö, hab ich nicht. Während vielleicht ein paar der Dinge, über die hier berichtet werden, "neu" sein mögen und auch eine Fülle neuer Schnappschüsse aus dem Film enthalten sind, werden wir euch die Überraschungen von Die Legende erwacht nicht verderben (seid versichert, es gibt genügend davon). Also, fürs Protokoll: Keine Spoiler! Und sollte doch einmal eine Sache grenzwertig sein, so wird es so für euch markiert, dass ihr bereits vorher erkennt, ob ihr gespoilert werdet.

Spoiler zum Ende des Films wird es frühestens in der Oktoberausgabe des IDBM geben, wenn jeder lange genug Zeit gehabt hat, sich die DVD selbst zuzulegen und das Zeug ohnehin schon überall im Internet kursiert. Aber macht es wie ich: lest euch das Ende nicht durch, bevor ihr euch den Film anschaut, so macht es VIEL mehr Spaß. Den einzigen anderen BIONICLE-Film, den ich bisher ohne volle Kenntnis der Geschichte gesehen habe, war *Die Maske des Lichts*. Beim zweiten Film habe ich im Internet eine Zusammenfassung des Filmromans gelesen und bei *Web of Shadows* hatte ich diesen selbst schon im August im Regal stehen und der Film erschien erst September oder Oktober. Damit waren alle Überraschungen futsch.

Keine Bange: echte Spoiler-Bilder fehlen, der Verräter/die Verräterin wird nicht identifiziert und alles, was über die Ereignisse in Vulcanus hinausgeht, die ja seit dem Erscheinen des Exzerpts des Filmromans im Anhang von *Raid on Vulcanus* und dessen Übersetzung im letzten IDBM schon hinlänglich bekannt sind, wird entweder nur sehr grob umrissen (bei milden Spoilern wie den Schauplätzen oder Nebenfiguren) oder gar nicht erst erwähnt (wie bei den entscheidenden Szenen des Films).

Nennen wir dieses Heft ein hinführendes oder begleitendes Werk, keine Vorwegnahme.

So, aber was habt ihr denn nun genau zu erwarten? Einerseits (teils überarbeitete) alte Artikel über den Film aus bisherigen IDBM-Ausgaben, wie z.B. das Mark Baldo Interview aus Heft 6 oder das vollständige Romanexzerpt, andererseits ausführliche Charakterbeschreibungen und Infos über die Synchronsprecher und woher man sie kennen könnte. Das ist größtenteils nur bei den englischen Sprechern möglich, da die Deutschen noch nicht bekannt sind.

Ihr erfahrt alles über die wichtigsten Schauplätze des neuen Films, inklusive Bilder (sofern dabei keine Spoiler angeschnitten werden). Und damit sind wir beim wichtigsten: Bilder! Wie ich schon sagte, jede Menge Schnappschüsse der Landschaft, der Charaktere und der bereits bekannten Szenen und Ereignisse, sodass nichts vorweggenommen wird. Dann erwarten euch noch Infos über die DVD selbst, über die Bonusmaterialien und erhaltet eine (selbstverständlich spoilerfreie) von mir verfasste Bewertung des Films in Form einer Rezension.

Viel Spaß wünscht euch

NUHRII THE METRUAN IDBM-CHEFREDAKTEUR



HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE

HINTERGRUNDINFOS, BILDER UND MEHR!



DIE SCHAUPLÄTZE DES FILMS

POTENTIELL SPOILERHALTIG!



DIE REISEROUTE DES TEAMS

NACHGEZEICHNET AUF DER KARTE



INTERVIEW MIT MARK BALDO

DER REGISSEUR DES FILMS



ROMANAUSSCHNITT – 1. KAPITEL

EXZERPT AUS DEM BUCH ZUM FILM



SPOILERFREIE REZENSION DES FILMS

NUHRII THE METRUANS MEINUNG ZU TLR



IMPRESSUM & VORSCHAU

AKTUALISIERTER AUSBLICK AUF HEFT 8

HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 1/12

BIONICLE: Die Legende erwacht hat zahlreiche Haupt- und Nebenfiguren. Auf den folgenden Seiten werden sie euch vorgestellt. Beginnen wir mit der absoluten Hauptfigur... Toa Mata Nui.



TOA MATA NUI



Mata Nui, von Ackar "Freund" oder "Toa Mata Nui", von Kiina liebevoll "Außenweltler" genannt, war noch vor nicht allzu langer Zeit der Herrscher des Matoranischen Universums, geschaffen von den Großen Wesen, die in grauer Vorzeit über Spherus Magna herrschten.

Doch dann hat ein Schattenwesen, Makuta Teridax, ihm die Macht entrissen und ihn in der Kanohi Ignika, der Maske des Lebens, ins Weltall geschleudert. Er landete auf Bara Magna, einem Fragment von Spherus Magna, wo er den Dorfbewohnern und Glatorianern beim Kampf gegen die Skrall und Knochenjäger hilft – und bei der Suche nach einem Verräter in ihrer Mitte...

Doch Mata Nui entdeckt bald, dass die Großen Wesen auf dieser Welt Spuren hinterlassen haben und dass dies seine Chance sein könnte, einen Weg zur Rückeroberung seines alten Körpers zu finden. Obwohl unerfahren in Kampfesdingen, lernt er schnell, und selbst Ackar kann von dem Fremdling so Manches noch lernen. Toa Mata Nui ist kein typischer Toa – das sollte den Zuschauern klar sein. Während er durch und durch ein Moralist ist,

hat er mit dem Töten kein Problem, tut es aber nicht aus Spaß und hat an so mancher Stelle auch eine recht gute und bisweilen auch amüsante Alternative gefunden.

Der englische Sprecher von Mata Nui ist Michael Dorn, ein tiefstimmiger Zeitgenosse, der dem einen oder anderen aus alten *Star Trek*-Produktionen bekannt sein könnte. Als Set erschien Mata Nui gleich zweimal im Sommer 2009. Das eine ist das *Glatorian Legends*-Set *8989 Mata Nui*, das andere der Titan *8998 Toa Mata Nui*. Der Kauf beider empfiehlt sich, da das Schwert des einen den Schild des anderen gut ergänzen könnte. Oh, und wenn ihr euch jetzt wegen des Bilds neben Michael Dorn wundert – das ist Mata Nuis alter Körper aus dem Prolog.











HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 2/12

Auf dieser Seite bringen wir euch eine weitere Hauptfigur näher – den Primären Glatorianer des Feuerstamms von Vulcanus.



ACKAR



Ackar ist der älteste Glatorianer im Film. Als Mata Nui auf Bara Magna ankommt, steht Ackar bereits kurz davor, seinen Job hinzuwerfen, da sein Volk, die Agori von Vulcanus, ihn für altersschwach halten und er keine Erfüllung mehr in seiner Arbeit findet.

Nach Mata Nuis Ankunft schließt Ackar sich Mata Nuis Team an, das von Dorf zu Dorf reist, um den Widerstand gegen die Skrall und Knochenjäger zu schüren. Ackar bringt Mata Nui alles bei, was er übers Kämpfen weiß, und der ehemalige Große Geist erlangt auch die Freundschaft von Ackar.

Auf seiner Reise bekommt aber auch Ackar von Mata Nui Lektionen erteilt und die Revolution, die der Kampf gegen die Skrall mit sich bringt, wird auch für Ackar große Folgen haben. Gute? Oder etwa schlechte? Seht selbst.

Ackar wird im englischen Film von Jim Cummings gesprochen, der ihm eine weise, kräftige, aber in

gewisser Weise auch alte und erhabene Stimme verleiht, die das Gefühl vermittelt, dass Ackar einerseits resigniert hat, andererseits aber immer noch einen gewaltigen Kriegsgeist besitzt. Als Set erschien Ackar als Teil der *Glatorian Legends*-Reihe, Bezeichnung *8985 Ackar*.









HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 3/12

Was wäre ein BIONICLE-Film nur ohne eine charmante weibliche Haupfigur? Wir präsentieren euch die Sekundäre Glatorianerin des Wasserstamms von Tajun.







Kiina ist eine sehr temperamentvolle, abgehärtete Kriegerin, die leicht reizbar ist – besonders durch den dubiosen Wasser-Agori Berix, für den Kiina nur Verachtung empfindet. Außerdem hat sie die Nase voll von Bara Magna und will diese Welt verlassen.

Kiina ist eine hervorragende Pilotin, die ihre Fahrkünste in ihrem Thornatus-Fahrzeug mehrfach unter Beweis stellt. Sie ist die Trainingspartnerin von Gresh und sowohl mit ihm als auch mit Ackar befreundet.

Als sie erfährt, dass Mata Nui von einer anderen Welt ist, zu der er zurück muss, erzählt sie ihm von einer mysteriösen Höhle unter ihrem Heimatdorf, in die sie sich zurückzieht, wenn sie allein sein will. Es stellt sich heraus, dass dies ein altes Labor der Großen Wesen ist, die Kiina abgrundtief hasst.

Kiina hilft Mata Nui nur, nachdem dieser ihr hoch und heilig versprochen hatte, sie mit von dieser Welt zu nehmen, wenn es geht. Sie nennt Mata Nui

gerne "Außenweltler" und taufte dessen Scarabax-Käfer "Click". Auf der Reise warten auch für Kiina einige Lektionen und Überraschungen – darunter auch so manch unerwünschtes Erlebnis, so zum Beispiel als die Identität des Verräters/der Verräterin aufgedeckt wird. Gesprochen wird Kiina im Englischen von Marla Sokoloff. Ursprünglich wollte man eine russisch oder eine französisch akzentuierte Stimme nehmen, entschied sich (zum Glück) aber für Sokoloffs Stimme.













HAUPT- LIND NEBENCHARAKTERE - SEITE 4/12

Ob Sammler oder Dieb ist umstritten: hier ist Berix, ein Agori aus Tajun.



BERIX



Dieser Agori aus Tajun besitzt einen zweifelhaften Ruf – er selbst behauptet, nur ein "Sammler" von alten Artefakten zu sein, doch seine Gewohnheit, an Orten herumzuschleichen und wertvolle Dinge zu suchen, führte auch zu der Bezeichnung "Dieb". Vor allem Kiina, eine Kriegerin aus seinem Dorf, kann den dubiosen Agori nicht leiden.

Berix ist sehr versiert im Reparieren von Dingen und im Heilen von Lebewesen, da er – wie Kiina es so charmant ausdrückt - sich oft zusmamenflicken musste, nachdem man ihn für seine Stehlerei verprügelt hat.

Kiinas Hass auf ihn wird größer, als Ackar ihn erwischt, wie er in "ihrer" Höhle – dem Labor der Großen Wesen – herumschnüffelt.

Die Reise des Teams, dem er sich anschließt, führt Berix quer über Bara Magna und auch an Orte, wo er den ein oder anderen "Schatz" für sich entdeckt, wenn die anderen gerade nicht hinschauen. Doch

für ihn wird es unangenehm, als die Identität des Verräters/der Verräterin enttarnt wird...

Berix wird im Englischen von James Arnold Taylor gesprochen, den manche vielleicht als die englische Stimme von Obi-Wan Kenobi in *Star Wars: The Clone Wars* oder einigen *Star Wars-*Computerspielen (z.B. *Battlefront*) kennen. Auch bei Final Fantasy hatte er schon eine Rolle, die des Tidus. Für Berix hat J.A. Taylor aber seine Stimme in einen eher kriecherischen Tonfall verändert, der zwar zuerst befremdlich wirkt, doch mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Das Berix-Set erschien Anfang 2009 und hatte die Bezeichnung *8975 Berix*.











HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 5/12

Hier fehlt nur noch der Vertreter-Schnurrbart: Metus.



METUS



Ein Agori aus Iconox. Metus veranstaltet seit jeher Glatorianerkämpfe und ist in allen Dörfern bekannt. Auch die Glatorianer kennt er alle, auch wenn z.B. Ackar, ihn eher ablehnt, da er das Leben als Krieger in der Arena satt hat.

Metus war das erste intelligente Wesen, dem Mata Nui auf Bara Magna begegnete, und auch der erste (abgesehen von Click), der ihm nicht nach dem Leben trachtete. Er brachte den Krieger in das Dorf Vulcanus, wo Mata Nuis Abenteuer begann.

Metus war zwar kein Teil von Mata Nuis Team, doch da er als Veranstalter von Kämpfen viel mit seinem Thornatus-Fahrzeug unterwegs ist, läuft er Mata Nui und seinen Freunden öfters über den Weg. Metus war fasziniert von Mata Nuis Fähigkeiten und wollte ihn unbedingt als Glatorianer rekrutieren. Für ihn wurde es brenzlig, als plötzlich die Identität des Verräters/der Verräterin enttarnt wurde...

Das Metus Set trägt die Bezeichnung 8976 Metus. Metus wurde von David Leisure gesprochen, der ihm die Stimme eines Vertretertypen gab, doch er wirkte keineswegs langweilig. Eines der besten Zitate:

Mata Nui: "Ich suche nach der nächsten Stadt"

Metus: "Fang an zu graben – hier auf Bara Magna wirst du zwangsläufig auf die Ruinen der einen oder anderen stoßen." Auf Mata Nuis ernsten Blick hin: "Das war ein Witz." Mata Nui blinzelt. Metus murmelt: "Nicht sehr helle, hm?"









HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 6/12

Eine weitere Hauptfigur: Gresh, Held der ersten Hälfte von 2009.



GRESH



Gresh ist der Sekundäre Glatorianer von Tesara und Trainingspartner von Kiina. Als er in Tajun auf sie wartete, wurde das Dorf von Tuma und dessen Armee aus Skrall und Knochenjägern angegriffen. Als Ackar, Kiina und Mata Nui dort ankommen, finden sie ihn schwer verletzt vor. Nur die Heilkünste des Agori Berix bewahren ihn vor dem Tod.

Der junge Glatorianer zieht mit Mata Nuis Team los, um die Skrall zu stoppen. Der leidenschaftliche Krieger, der soeben erst eine Phase der zwanghaften Ernsthaftigkeit überwunden hat, muss oftmals von Ackar gemaßregelt werden und freut sich darauf, den Kampf zu den Skrall zu tragen.

Aber wie soll ein gewöhnlicher Glatorianer eine Horde Skrall stoppen, die von Geburt an mehr Macht besaßen als die Krieger Bara Magnas?

Gesprochen wurde Gresh von dem jungen Synchronsprecher Mark Famiglietti und das hört man ihm auch an – doch Greshs Stimme gehört zu den überzeugendsten des Films. Sein Set ist im April 09 erschienen und trägt die Bezeichnung 8980 Gresh.









HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 7/12

Kommen wir nun zu dem offensichtlichen Antagonisten... Tuma!





Diese imposante Gestalt heißt Tuma und ist der letzte überlebende Anführer der Skrall. Als er auf der Flucht vor den Baterra mit seinen Kriegern in den Süden zog, besetzten sie die Stadt Roxtus, wo er fortan residierte. Für den Überfall auf Tajun verließ er diese Residenz jedoch und zog selbst in die Schlacht. Bald nach seinem Einzug in Roxtus war er von einem Wesen kontaktiert worden, das die vier südlichen Stämme an den Felsstamm verriet. Wie in der Webserie Imperium der Skrall gesehen, hat sich dieses Wesen von Tuma Befehlsgewalt über die Skrall angeeignet und nutzt diese auch.

Tuma selbst wird als großer und unbezwingbarer Krieger dargestellt, doch leider vermisst man etwas von der im Internet und in anderen Geschichten gezeigten Intelligenz – die Kriegerseite wird sehr betont, für Hintergründe sollte man aber auf Webserien zurückgreifen. Während die Skrall und Knochenjäger alle ein unverständliches Kauderwelsch sprechen, hat der englische Synchronsprecher Fred Tatasciore ihm eine zischelnde, kratzige Stimme gegeben, die in etwa so klingt, als würde einer dieser Kauderwelsch-Skrall eine fremde Sprache sprechen. Dazu kann man nur sagen: Gut gelungen! Auch toll ist der grüne Skrall-Schild, den sicherlich so mancher auch gerne im Set 8991 Tuma gesehen hätte.

Mehr darf man über Tuma nicht sagen, ohne Spoiler zu verraten, und mein Lieblingsbild von ihm muss ich euch leider vorenthalten – in einer späteren Ausgabe vielleicht einmal. Bis dahin begnügt euch hiermit:





HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 8/12

Kommen wir nun zu den Nebenfiguren. Stets präsent sind natürlich die Heerscharen von Skrall und Knochenjägern. Auf dieser Seite werden sie euch präsentiert.

DIE LEGIONEN DES BÖSEN #1: KNOCHENJÄGER



Stets präsent: die Knochenjäger, die in der Sprache der Skrall sprechen und stets Befehle von Tuma und dem Verräter/der Verräterin empfangen. Sie verfolgen Mata Nuis Team auf ihrem Weg.

Die Tiere, auf denen sie reiten – Felsentiere genannt – sind sehr ausdauernde und loyale Kampfbestien.

Die Stimmeffekte der Knochenjäger wurden von Dee Bradley Baker geliefert, einem weiteren *Star Wars*-Bekannten, der in der neuen *The Clone Wars*-Serie die Klonkrieger spricht. Der/die Verräter/in hat eine Allianz der Jäger mit den Skrall ausgehandelt.

Während die Felsentiere so wie es sein sollte dem Set 8990 Fero & Skirmix entnommen wurden, ist die Knochenjäger-Figur kurioserweise keine Fero-Kopie,

sondern sie sehen alle aus wie der Fels-Agori Atakus aus dem Set 8972 Atakus. Das kann für Verwirrung sorgen, aber vermutlich wollte man nicht, dass die Knochenjäger dieselben Gesichter haben wie die Skrall oder es liegt der Sache tat-sächlich eine Verwechslung zugrunde. Wir werden es wohl nie erfahren.





Nicht ganz so präsent, wie man es erwarten mag, aber beim Finale doch ganz groß: die Skrall-Standardkrieger, wie sie im Set 8798 Skrall zu Beginn dieses Jahres erschienen und von vielen Fans als bestes Set des Jahres gelobt wurde. Bewaffnet mit Sägeblattschilden, die aber rot sind, nicht grün wie Tumas, sind diese Krieger der Albtraum aller Glatorianer, denn kein gewöhnlicher Krieger kann hoffen, sie im Zweikampf zu besiegen. Dummerweise finden sie sich plötzlich ganz ungewöhnlichen Gegnern gegenüber...

Die Skrall-Krieger wurden, genau wie die Knochenjäger, von Dee Bradley Baker mit den für die Finsterlinge dieses Films typischen Stimmeffekten versehen. Die Figur eines Skrall-Kriegers ist übrigens die einzige, die außer Mata Nui auf dem DVD-Cover ist.

HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 9/12

DIE LEGIONEN DES BÖSEN #3: SKRALL-ELITEKRIEGER



Die Skrall-Elitekrieger wurden dem Set 8984 Stronius nachempfunden, aber ob Stronius sich im Film unter diesen stark gepanzerten, keulenschwingenden Kolossen befindet, ist bisher noch unbekannt. Da die Elitekrieger genau wie die Skrall-Standardkrieger alle uniformiert sind, kann man nicht nach Äußerlichkeiten gehen. Diese Muskelprotze bewachen die Stadt Roxtus und auch dem feigen Verräter/der feigen Verräterin stehen sie treu zur Seite. Dee Bradley Baker ist auch für die Elitekrieger-Spracheffekte verantwortlich.



DIE SKOPIO-KREATUR



Diese fleischfressende Kreatur lauert Reisenden gerne unter dem Sand auf und taucht dann direkt vor ihnen daraus auf. Aus der Luft könnte man zwar die Kreise sehen, die ihr Versteck im Sand erzeugt, doch vom Boden aus hat man keine Chance, bis es zu spät ist. Mata Nuis Team stößt in der Sandrochenschlucht auf ein solches Exemplar. Für den Film nahm man das Set des Skopio XV-1 und modellierte es leicht um, sodass es wie die Kreatur aussieht, der Telluris sein Fahrzeug nachempfunden haben könnte. Und wer bei den richtigen Stellen genau hinsieht, kann auch erkennen, dass man Telluris komischerweise ins Design des Skopio als Sitzfläche und Kieferzangenhalterung integriert hat. Selbst auf diesem Bild müsst ihr nur bei der linken Kieferzange (vom Betrachter aus) leicht nach oben schauen und ihr seht einen sandgelben Arm, der im Set Telluris gehören würde. Wer die Skopio-Effekte lieferte, ist unbekannt. Durch die Modifikationen der Großen Wesen hatte der Skopio ein Thornax-Geschütz.

HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 10/12

Weitere Nebenfiguren, die man nicht vergessen darf, sind drei altbekannte Glatorianer.



TARIX



Tarix ist der primäre Glatorianer des Wasserstamms. Als sein Dorf zerstört wurde, war er für einen Kampf gegen Vastus in Tesara, und musste die schlimme Nachricht von Kiina erfahren. Mata Nui machte ihm aber bald darauf ein denkwürdiges Geschenk...

Die Figur des Tarix wurde dem Set 8981 Tarix nachempfunden. Es fällt auf, dass Tarix, einer von zwei bekannten Mitbegründern des Glatorianersystems (der andere war Certavus), die Ereignisse in Tesara gut hinnimmt, aber ich vermute, das muss so sein, denn Tarix ist ein sehr umgänglicher und pflichtbewusster Glatorianer, kein verbohrter Dickkopf.

Gesprochen wurde Tarix im Englischen von Jeff Glen Bennet, der auch Strakk seine Stimme lieh, natürlich mit einer anderen Modulation, sodass die beiden nicht gleich klingen.

VASTUS



Vastus ist der primäre Glatorianer von Tesara, dem Dschungeldorf. Bewaffnet mit einem Giftspeer und einem Thornax-Werfer – der sich, anders als im Set, nicht am anderen Speerende befindet – trat Vastus in Tesara gegen Tarix an, als Mata Nuis Team eintraf. Auch Vastus schloss sich der Mission seiner Freunde Ackar, Kiina und Gresh an, die darin bestand, einen Weg zu finden, die Skrall zu stoppen.

Vastus wurde von James Arnold Taylor gesprochen, der auch dem Wasser-Agori Berix die Stimme lieh – die er bei Vastus aber nicht so stark verstellte.

Das Vastus-Set gehört zur *Glatorian Legends-*Reihe und trägt die Bezeichnung *8986 Vastus*.







HAUPT- LIND NEBENCHARAKTERE - SEITE 11/12



STRAKK

Strakk ist der primäre Glatorianer des Eisstamms, der für seine Skrupellosigkeit bekannt ist. Nach Certavus' Tod übernahm Strakk dessen Posten und führte ihn bis in den neuen Film hinein aus, doch ob er ihn danach auch noch besitzt, ist unklar.

Wie in den Online-Clips schon zu sehen war, war Strakk aufgrund eines Kampfes gegen Ackar in Vulcanus, als Mata Nui und Metus dort eintrafen. Ackar besiegte zwar den Eis-Glatorianer, doch dieser wollte ihn hinterrücks töten, wofür er von Mata Nui gestoppt wurde.

Dies ist insofern ironisch, da Strakk selbst fast von dem sekundären Feuer-Glatorianer Malum in der Arena getötet worden wäre, der dafür verbannt wurde. Und nun droht Strakk dasselbe...

Gesprochen wurde Strakk von Jeff Glen Bennet, der im neuen Film auch Tarix die Stimme lieh. Sein Set trägt die Bezeichnung 8982 Strakk.





VOROX

Die Vorox gehörten einst derselben Spezies an wie die Glatorianer, bevor die Großen Wesen Experimente mit ihnen und den Sand-Agori trieben, wobei erstere das Erscheinungsbild der heutigen Vorox und letztere das der heutigen Zesk erhielten. Nach der Spaltung von Spherus Magna degenerierten die Vorox und Zesk zu den Bestien, die sie heute sind.

Nachdem Mata Nui auf Bara Magna angekommen war, wurde er von einem Vorox angegriffen, das im Kampf mit ihm seinen Stachel einbüßte, den die Maske des Lebens später zu einem Schwert verwandelte. Auch die Skrall von Roxtus hielten Vorox als Wachbestien, die sie an die Tore ihrer Stadt ketteten.

Die Vorox-Effekte stammen von Dee Bradley Baker, der auch die Skrall-Effekte lieferte. Das Modell wurde dem Set 8983 Vorox nachempfunden.





Die kleinen Scarabax-Käfer spielen im Film eine große Rolle. Allen voran der von Kiina "Click" getaufte Käfer ("Lass mich raten... du nennst ihn Click?"), bisweilen auch "Wanzengesicht" genannt, den die Kanohi Ignika in den Scarab-Schild verwandelte.

Doch auch Clicks Artgenossen kommen im Finale nicht zu kurz und sorgen sogar auf ihre ganz eigene Weise dafür, dass der verbannte Glatorianer Malum im Film auftaucht... gewissermaßen. Aber seht selbst. Und das hier aus den Credits:

CLICK AS HIMSELF

HAUPT- UND NEBENCHARAKTERE - SEITE 12/12

Und zu guter letzt: Die Agori.

RAANU, DIE DORFÄLTESTEN UND SONSTIGE AGORI



Der Agori Raanu ist der konservative Anführer des Dorfes Vulcanus, der den Glatorianern mit Misstrauen begegnet. Er hat im Kernkrieg gesehen, wozu die Krieger fähig sind, und traut ihnen seither nicht mehr richtig über den Weg, auch nicht Ackar, "seinem" Glatorianer.

Raanu ist in *Die Legende erwacht* stets in Begleitung der Ältesten von Tajun und Tesara, die – in Ermangelung eigener Sets – farblich leicht veränderte Versionen von Berix und Tarduk sind. Raanu ist natürlich seinem eigenen Set, *8973 Raanu*, nachempfunden.

Alle anderen Agori sind ebenfalls umgefärbte Versionen der Sets von Raanu, Metus, Berix und Tarduk.

Die Agori und ihre Anführer wurden von mehreren Sprechern gesprochen. Raanus Sprecher

im Englischen war Armin Shimerman, der auch anderen Agori die Stimme lieh. Weitere Agori-Sprecher sind Regisseur Mark Baldo, Dennis Edwards, Jasper Boyd und auch Gresh-Sprecher Mark Famiglietti.





WICHTIGE ORTE DES FILMS - SEITE 1/6

Auf den folgenden Seiten werden wir euch die wichtigsten Orte im neuen Film vorstellen. Doch seid gewarnt – mit manchen könntet ihr nicht gerechnet haben. Die Orte sind chronologisch nach Erscheinen im Film geordnet.

AQUA MAGNA UND DAS MATORANISCHE UNIVERSUM

Im Prolog des Films kommen diese beiden Orte kurz vor. Aqua Magna ist eigentlich einer der beiden Monde von Bara Magna, doch im Film gibt es diesbezüglich ein paar Ungereimtheiten, die sich daraus ergeben, dass das Filmteam 1. schlecht infomiert war und 2. manche Infos noch gar nicht haben konnte, da diese Dinge noch nicht festgelegt waren.

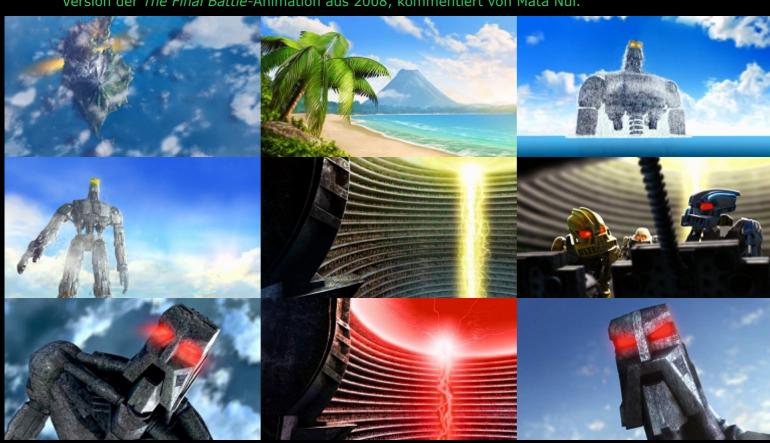


Die erste Inkonsistenz ist, dass Aqua Magna Landmassen zu haben scheint, was es – wie wir seit Jahren schon wissen – nicht der Fall ist. Die zweite ist, dass es in einem anderen System als Bara Magna liegt. Und die dritte ist, dass sich dieses Sonnensystem auch noch in einer ganz anderen Galaxis befindet.

Dann wäre da noch die Sache mit dem blauen Mond in Bara Magnas Umlaufbahn – der ist dem Kanon nach Aqua Magna, sieht aber aus wie ein Asteroid. Dies ist aber nicht die Schuld

der Filmemacher, aus oben genannten Gründen. Die Animation ist ihnen dennoch gut gelungen.

Auf Aqua Magna, wie Bota Magna eines der drei Fragmente von Spherus Magna, befindet sich seit 1000 Jahren ein gigantischer Roboter, der zuerst unter einer Tropeninsel namens Mata Nui schlief, bevor er, der auch Mata Nui hieß, erwachte. Doch dann wurde sein Geist von Makuta Teridax verbannt und der Finsterling nahm seine Stelle ein. Diese Geschichte, die jeder von euch kennt, wird in dem Prolog kurz umrissen. Es ist praktisch eine grafisch leicht verbesserte Version der *The Final Battle-*Animation aus 2008, kommentiert von Mata Nui.



WICHTIGE ORTE DES FILMS - SEITE 2/6

DAS WELTALL UND BARA MAGNA



Bara Magna ist eines der drei Fragmente von Spherus Magna, der Heimatwelt der Großen Wesen. Die anderen beiden Fragmente, darunter das kanonische Aqua Magna, befinden sich seit der Spaltung im Umlauf um die Welt. Zwei Gaswolken umringen die Konstellation.

Das Bild hier ist ja bereits hinlänglich bekannt und dass Aqua Magna und Bota Magna wie Asteroiden aussehen und nicht wie Planeten ebenfalls. Ebenso wisst ihr, dass Bara Magna eine Wüstenwelt ist, auf der es sechs Dörfer

gibt und sechs Stämme: Atero (freie Stadt, vor den Ereignissen des Films zerstört), Tajun (Wasser), Vulcanus (Feuer), Tesara (Dschungel), Iconox (Eis) und Roxtus (vom Felsstamm und den Skrall okkupiert). Der siebte Stamm, der Sandstamm, ist nomadisch, ebenso wie die im Filmn stets präsenten Knochenjäger.

Im Folgenden ein paar Bilder zum Weltall und dem mondartigen Ödland von Bara Magna.



WICHTIGE ORTE DES FILMS - SEITE 3/6

DAS FEUERDORF VULCANUS

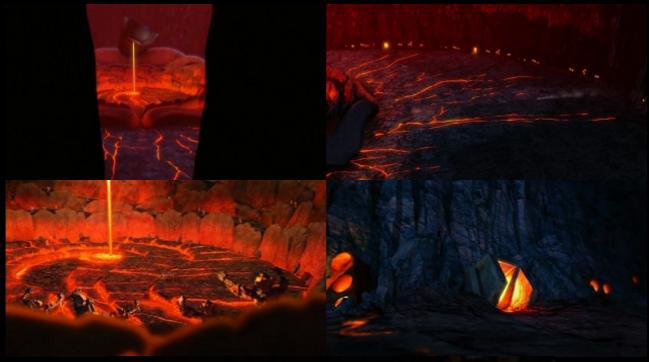


Vulcanus, die Heimat des Feuerstamms, liegt im Südosten von Bara Magnas Wüste, nahe der Eisenschlucht. Auf Spherus Magna war es ein kleiner, unbedeutender Außenposten des Feuer-Elementarherrn gewesen, denn dessen Reich war hauptsächlich die Gegend hoch im Norden gewesen, beim Großen Vulkan.

Vulcanus ist das bevölkerungsreichste Dorf im Süden von Bara Magna. Sein Anführer ist der Agori Raanu, der Metus beauftragt hatte, einen Glatorianer zu finden, der Malums Platz

einnehmen sollte, den er aufgrund eines Mordversuchs an Strakk verbannen musste.

Vulcanus liegt in einer feurigen Senke, die nur einen überirdischen Eingang hat. In der Mitte des Dorfs befindet sich eine Arena für Glatorianerkämpfe. Das Leuchten der Lava verleiht der ganzen Gegend einen feurigen Rotton.





WICHTIGE ORTE DES FILMS - SEITE 4/6

DIE SANDROCHENSCHLUCHT



Die Sandrochenschlucht ist eine Schlucht zwischen den Dörfern Vulcanus und Tajun, nördlich des Gelben Meeres. Die Schlucht wurde nach einer Kreatur benannt, die im Gelben Meer lebt. In der Sandrochenschlucht lebt ein Skopio unter dem Sand. Sein Versteck ist aus der Luft anhand der Kreise im Sand erkennbar.

DIE RUINEN VON TAJUN



Tajun war einst das Dorf des Wasserstamms, bevor die Skrall und Knochenjäger es zerstörten. Das Dorf, das in einer unterirdischen Oase ruhte, hat in jüngster Zeit extrem unter Knochenjägerüberfällen zu leiden gehabt, die von Tuma eingefädelt worden waren, um das Dorf zu schwächen, bevor er es angriff.

Die Ruinen des Dorfes beinden sich in der Nähe der Knieinsel im Südwesten von Bara Magna, nahe eines versteckten Labors der Großen Wesen. Die Glatori-

aner von Tajun waren Tarix und Kiina, die beim Überfall beide nicht dort gewesen waren. Laut BIONICLE.com konnten die Agori Tajuns, die zu der Zeit dort gewesen waren, in die umliegenden Hügel fliehen.



WICHTIGE ORTE DES FILMS - SEITE 5/6

DAS UNTERIRDISCHE LABOR DER GROSSEN WESEN



Die Großen Wesen, die einstigen Herrscher von Spherus Magna, hatten diesen Ort einst für ihre Experimente benutzt. Von der Mitte führen sechs Wege in sechs Kammern ab, die je eines der Elemente enthalten, die Bara Magnas Stämme repräsentieren: Feuer, Eis, Wasser, Dschungel, Sand und Fels.

In dem Labor gibt es alte Artefakte und ein Steinpodest, das einem Labortisch ähnelt. Es gibt auch eine Form von elektrischem Licht, das aber erst Berix wieder funktionstüchtig

gemacht hatte. Die wahren Schätze liegen aber in der Geheimkammer unter dem Labor... Die Wasser-Glatorianerin Kiina hatte das Labor entdeckt und benutzt es seither als Zuflucht vor der Außenwelt, die ihr zunehmend auf die Nerven geht. Sie kann es überhaupt nicht leiden, wenn der diebische/sammlerische Agori Berix dort herumschleicht.



DAS ZWILLINGSDORF TESARA/DIE HEISSEN QUELLEN



Das Dschungeldorf Tesara, das eigentlich aus zwei Dörfern besteht, zwischen denen eine Arena liegt, befindet sich im einzigen bewaldeten Gebiet in Bara Magnas Süden. Dieser Wald wiederum, der vor der Spaltung viel größer gewesen war, lag zwischen den Stümpfen zweier Riesenbäume.

Tesara war die Heimat der Dschungel-Agori und der beiden Glatorianer Vastus und Gresh. Nördlich des Dorfes lagen die Heißen Quellen.



Der Dschungel am Eingang



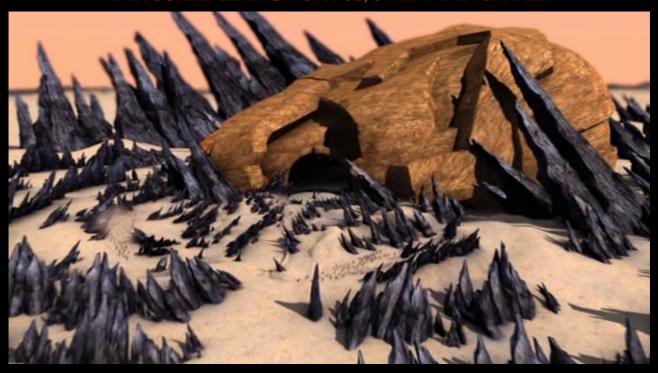
Vastus und Tarix in der Arena



Die Heißen Quellen

WICHTIGE ORTE DES FILMS - SEITE 6/6

DER SCHÄDELBERG/ROXTUS, STADT DER SKRALL

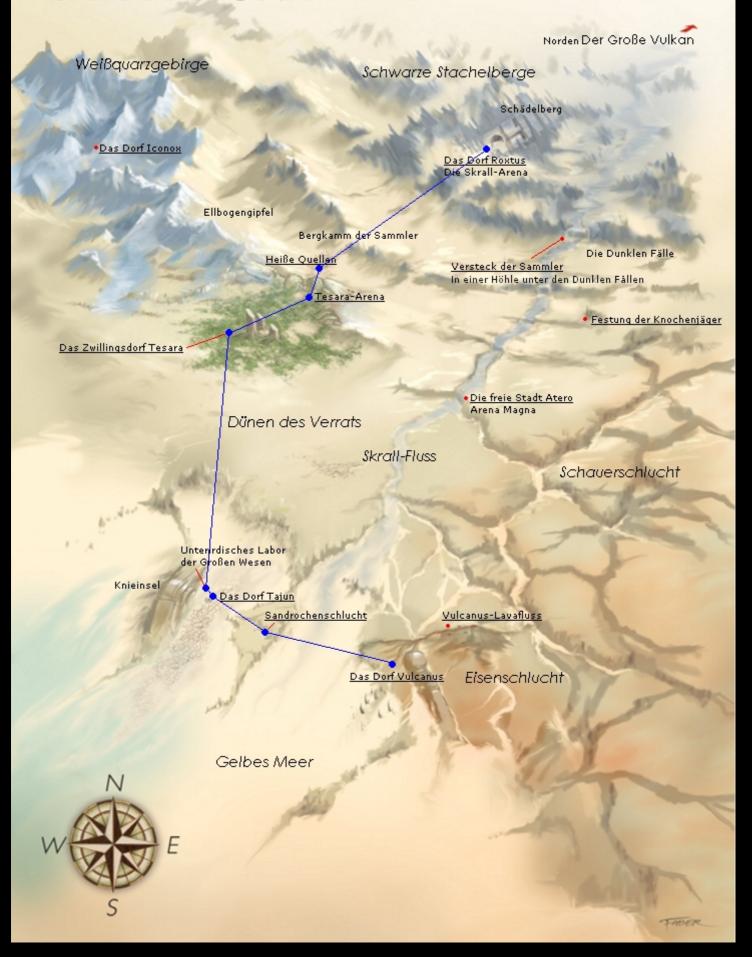


Die Stadt Roxtus am Fuße des Schädelbergs – ein Überrest des Mata-Nui-Prototyps – ist eine alte Ruinenstadt, die jüngst von den Skrall besetzt wurde, nachdem diese die Schwarzen Stachelberge überquert hatten, in deren Ausläufern sich die Stadt befindet. Vor dem Eingang des Schädelbergs (dem Mund) bauten die Skrall eine Arena auf, die das Labyrinthmuster ihrer allseits bekannten Schilde als Bodenstruktur aufweist. Am Eingang von Roxtus sind zwei Vorox angebunden, die Eindringlinge abschrecken sollen.



Abschließend folgt auf der nächsten Seite die Reiseroute des Teams auf der Bara Magna Karte. Diese von Nuhrii the Metruan überarbeitete Version der Karte wird im nächsten IDBM ohne die TLR-Route enthalten sein!

BARA MAGNA



INTERVIEW MIT MARK BALDO - SEITE 1/3

Dieses Interview wurde ursprünglich von Nuhrii the Metruan für die Ausgabe 6/Juli 2009 übersetzt. Es erschien auf Englisch im amerikanischen LEGO-Magazin.



TRIFF DEN REGISSEUR DES NEUEN BIONICLE ®-FILMS!



F: Wie kamst du zu dem BIONICLE-Film?

A: Ich hatte gerade etwas Entwicklungsarbeit bei DreamWorks Animation zu Ende gebracht und hielt nach einem neuen Projekt als Regisseur Ausschau. Ich las jede Menge Drehbücher und als ich DIE LEGENDE ERWACHT las, gefiel es mir wirklich! Die Geschichte sprach mich aus mehreren Gründen an. Erstens, weil es eine wahre Heldengeschichte ist, zweitens, weil es in einer fremden neuen Welt spielte, und drittens, weil es das gute Thema Zusammenhalt und Freundschaft hatte. Mir gefiel auch, dass es jede Menge spannender Action und großartige Schurken gab.

F: Worin bestehen manche der Herausforderungen bei der Umsetzung von Spielzeugfiguren in Filmcharaktere?

A: Wir mussten uns in die ursprünglichen Spielzeugentwürfe einfinden und manches von dem anpassen, was bereits vorhanden war, während wir Teile hinzufügten, um ihnen mehr Detail zu geben. Wir fügten auch bewegliche Teile hinzu, sodass die Glatorianer wie voll funktionsfähige, lebensgroße Wesen scheinen – nicht wie Plastikspielzeuge. Wir wollten, dass sie große metallene Figuren sind, die aussehen, als hätten sie ein sehr hartes Leben hinter sich, in dem sie der rauen Umwelt von Bara Magna ausgesetzt waren. Ihre rostigen, zerkratzten und verblassten Texturen spiegeln die Idee wieder, dass das Leben auf ihrer Welt hart ist.

Sehr häufig werden Spielzeuge von Filmcharakteren hergestellt, also war bei diesem Projekt der Prozess umgekehrt. Die BIONICLE-Spielzeuge kamen zuerst und dann wurde der Film für diese speziellen BIONICLE-Charaktere geschrieben. Es war so, als bekäme man eine Besetzung von Charakteren und eine Welt und dann den Auftrag, eine Geschichte für sie zu erfinden.

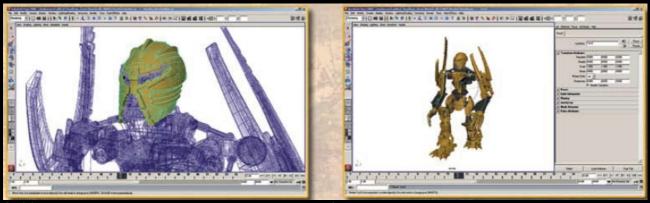
F: Die Charaktere in BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT sehen den Modellen viel ähnlicher als die Charaktere in früheren Filmen es taten. Warum hast du diese Vorgehensweise gewählt und hat sie die Dinge für dich erleichtert oder erschwert?

A: Ich finde, die Glatorianer gehören zu den tollsten BIONICLE-Charakteren aller Zeiten, also wollte ich die Art und Weise, wie sie ursprünglich entworfen wurden, nicht zu sehr ändern. Ich

INTERVIEW MIT MARK BALDO - SEITE 2/3

glaube, ein Teil des Spaßes beim Anschauen eines BIONICLE-Filmes besteht darin, Charaktere, die man wiedererkennt, bewegen, sprechen und – vor allen <u>Dingen</u> – kämpfen zu sehen!

Die BIONICLE-Charaktere mehr wie die echten Spielzeuge aussehen zu lassen, war eine Herausforderung. Es vereinte meine Fähigkeiten als Werberegisseur mit meinen Fähigkeiten als Filmregisseur. Bei der Werbeproduktion muss das Produkt in der Werbung genau so wie das Produkt im wirklichen Leben aussehen. In einem Animationsfilm muss der Held ein ansprechender, lebender, atmender Charakter sein. Da ich sowohl bei Werbespots als auch bei Spielfilmen Regie geführt habe, war ich in der Lage, das richtige Gleichgewicht zwischen dem Aussehen, das unsere Charaktere für den Film brauchten, und dem Aussehen der Spielzeuge im echten Leben zu finden.



(Bilder zum Animationsprozess von Toa Mata Nui)

F: Kannst du uns durch den Animationsprozess eines BIONICLE-Charakters führen?

A: Sobald ein 3D-Modell des Charakters angefertigt wurde, wird es dann ausgebaut. Durch den Ausbau erhält der BIONICLE-Charakter quasi Knochen und Muskeln, sodass er oder sie dann in der Lage ist, sich in dem Animationsprogramm zu bewegen. Nach dem Modellieren und dem Ausbau testen die Trickfilmzeichner den Charakter, üblicherweise indem sie einen Laufkreis animieren. Viel kann durch die Art und Weise bestimmt werden, wie ein Charakter geht. Sobald der Laufkreis verfeinert und abgesegnet ist, wird der Gesichtsausbau getestet—normalerweise, indem man die Mienen verändert und einen Lip-Sync-Test macht.* (Lip-Sync/Lippensynchronisation ist der Prozess, bei dem mit dem Mund Formen gebildet werden, die Phoneme genannt werden, die den Formen nachempfunden sind, die unsere Münder beim Sprechen annehmen.)

Sobald die Ausbauten alle funktionieren, wird der Charakter dann in ein 3D-Set gesteckt und dann zur Probe vor die Kamera gestellt. Danach beginnt der Trickfilmzeichner den Prozess, mit dem der BIONICLE-Charakter durch Posen, Bewegung und Lip-Sync zum Leben erweckt wird. Die frühen Animationstests sind sehr steif und robotisch, aber sobald die gesamte Bewegung hinzugefügt und zeitlich abgestimmt wurde—erwacht der Charakter zum Leben und bewegt sich so, wie ihr ihn oder sie im Film sehen werdet.

Erst nachdem die Bewegungsanimation abgesegnet wurde, bekommt der BIONICLE-Charakter all seine Texturen und Beleuchtung – genau wie in einem herkömmlichen Film.

F: Was ist dein Lieblingsteil des neuen Films?

A: Ich habe eine Menge Lieblingsteile, wie den Kampf zwischen Mata Nui und dem Vorox und dem Skopio, der aus dem Sand aufsteigt.

F: Hast du einen Lieblingscharakter?

A: Mein Lieblingscharakter ist Click. Im ursprünglichen Drehbuch sollte sich der namenlose Scarabax-Käfer zu einem Schild verwandeln und den ganzen Film über so bleiben. Ich dachte, es wäre lustig, dem Käfer die Fähigkeit zu geben, sich hin und zurück zu verwandeln und ihm auch einen Namen zu geben. So würde Mata Nui einen kleinen Begleiter haben, den er auf seine Reise mitnehmen kann. (Ein Begleiter, von dem die meisten Leute auf Bara Magna angewidert sind!)

INTERVIEW MIT MARK BALDO - SEITE 3/3

F: Gibt es irgendeinen Ratschlag für Fans, die vielleicht eines Tages dieselbe Art von Arbeit tun wollen, die du tust?

F: Das ist eine gute Frage. Ich ging auf die Rhode Island School of Design und neben Zeichnen und Malen lernte ich auch das Machen von Filmen mit echten Menschen und Animation. Später studierte ich Filmtheorie und Drehbuchschreiben und nahm sogar ein paar Schauspielstunden. Animation ist für mich die perfekte Kombination aus Kunst und Film und Trickfilmzeichner müssen nicht nur gute Künstler sein, sondern auch Geschichtenerzähler – das sind extrem geduldige, detailorientierte und gute Schauspieler.



Toa Mata Nui und der Scarabax-Käfer Click - Mark Baldos Idee!



Mark Famiglietti (Gresh) und Regisseur Mark Baldo bei der Arbeit an The Legend Reborn

ROMANAUSZUG: THE LEGEND REBORN - SEITE 1/6

Der Roman zu *BIONICLE: The Legend Reborn*, wird im November 09 beim SCHOLASTIC-Verlag erscheinen und das vorerst letzte BIONICLE-Buch bei jenem Herausgeber sein. Das folgende Exzerpt des von **Greg Farshtey** geschriebenen Romans entstammt dem Anhang von *BIONICLE:* Raid on Vulcanus und wurde von Nuhrii the Metruan für die IDBM-Hefte 6 und 7 übersetzt.

.........

Ein Schwarm Scarabax-Käfer huschte über eine Sanddüne auf der Suche nach ihrer Abendmahlzeit. An den meisten Abenden war diese Jagd ereignislos. Die Käfer ernährten sich und kehrten dann in ihre unterirdischen Tunnel zurück. Aber dieser Nacht war bestimmt, anders zu sein.

Ein Käfer hob seine Augen von dem Sand und sah etwas Seltsames. Er begann mit seinen Zangen zu klicken, um seine Kameraden zu alarmieren. Andere Scarabax schlossen sich an und sahen zu, wie ein Lichtpunkt eine Spur durch den Nachthimmel zog und ein großer Feuerball wurde.

Die Scarabax stoben auseinander. Das herabfallende Objekt schlug in den Boden ein und schlitterte über den Sand, wobei es unterwegs eine Schneise zog. Die intensive Hitze verschmolz den Sand zu Glas.

Schließlich kam es am Rand einer Düne zum Halt. Rauch stieg von seiner metallischen Ober-fläche auf.

Langsam verließen die Scarabax ihre Deckung. Sie konnten die Hitze spüren, die von dem Objekt ausging. Der Schwarm näherte sich mit schnell klickenden Zangen, bis sie dieses seltsame Objekt umringten. Sie erkannten nicht, dass es wie eine metallene Maske aussah. Dennoch hatte es etwas an sich, das sie dazu antrieb, näher zu kommen...

Ohne Vorwarnung stieg die Maske in die Luft auf. Die Käfer sprangen überrascht zurück, als der Sand unter ihr wie ein Miniaturzyklon aufstieg. Jetzt schwebte die Maske mehr als sieben Fuß [Anm.: 213 cm] hoch in der Luft, umgeben von einem im Zaum gehaltenen Sandsturm. Nach ein paar Augenblicken begannen die Sandkörner, eine erkennbare Form anzunehmen. Zwei Arme, zwei Beine und ein Rumpf formten sich aus den umherwirbelnden Körnern und wurden dann fest.

Der Sturm endete. Nun stand da ein Wesen, das eine Maske trug. Seine Rüstung war weiß und gold und sein Körper schlank und stark. Er hob seine Hände behutsam an seine Maske, als wäre er sich nicht sicher, ob sie echt war. Dann schaute er auf seinen neuen Körper herab.

Der Neuankömmling machte einen Schritt und seine Knie gaben nach. Als er sich selbst auffing, atmete er tief ein, bevor er es erneut versuchte. Als er sein Bein hob und ausstreckte, hörte er ein Klickgeräusch.

Beim Hinabschauen sah das seltsame Wesen einen Scarabax-Käfer genau dort, wo sein Fuß fast gelandet wäre. Er zog ihn zurück und sagte: "Tut mir leid, Kleiner."

Der Käfer bewegte sich zurück und duckte sich vor Furcht.

"Entspann dich", sagte das Wesen. "Ich werde dir nichts zuleide tun."

Auf den freundlichen Ton des Fremden reagierend, senkte der Käfer seine Zangen und schaute auf, wobei er seinen Kopf auf die Seite neigte.

"Mein Name ist Mata Nui", sagte der Fremde. "Du hast vielleicht bemerkt, dass ich noch nicht ganz sicher auf meinen Füßen bin."

Mata Nui beugte sich herab und streckte dem Scarabax seine Hand hin. Der Käfer sprang in seine Handfläche und flitzte wild klickend seinen Arm hinauf.

"Ich habe das Gefühl, du willst mir etwas sagen", sagte Mata Nui. Der Käfer war nun auf seiner Schulter, nahe bei seiner Maske.

"Ah, es ist die Maske, die dich interessiert."

Der Käfer stupste mit seiner Zange gegen Mata Nuis Maske, wodurch sie hell aufleuchtete. Einen Moment lang schien es, als wären die Maske und der Scarabax eins. Dann verblasste das Leuchten und Mata Nui konnte sehen, dass das Insekt verwandelt worden war. Wo einst

ROMANAUSZUG: THE LEGEND REBORN - SEITE 2/6

ein kleiner Käfer gewesen war, war nun ein ziemlich großer Schild mit dem Symbol eines einzigen Auges in seiner Mitte.

"Großartig...", hauchte Mata Nui erstaunt.

Dann blinzelte das Auge auf dem Schild.

Mata Nui sprang erschrocken zurück. "Was du ja selbst sehen kannst...?"

Es war keine Zeit, um Fragen zu stellen. Mata Nui wirbelte beim Erklingen eines zornigen Zischens von oben herum. Eine große, klauenbewehrte Kreatur sprang auf ihn zu. Mata Nui versuchte auszuweichen, aber er war nicht schnell genug. Der Angreifer klammerte sich an seine Schulter und schlug ihn auf den Boden.

Mata Nui bekam einen besseren Blick auf seinen Angreifer. Es war ungefähr sieben Fuß groß, beigefarben, mit stachelartigen Klauen und einem Stachelschwanz wie ein Skorpion. Einen Moment lang fragte sich, ob das hier irgendein durchgedrehter Toa war. Dann ermahnte er sich selbst: *Hier gibt es keine Toa! Das hier ist nicht dein Zuhause.*

Die Kreatur griff Mata Nui wieder an. Der Schild bewegte sich, um seine Hiebe zu blockieren, was sie wütender machte. Mata Nui rollte sich seitlich weg, um einem Schlag auszuweichen. Die Krallen der Bestie schlitzten tiefe Furchen in den Stein, wo sein Kopf einen Moment zuvor gewesen war.

In Ordnung, nicht gut, dachte Mata Nui. Wenn ich defensiv bleibe, werde ich noch zerstückelt werden.

Mata Nui zog sich auf die Füße, als die Bestie erneut angriff. Die Kreatur peitschte mit ihrem Schwanz, bereit, mit ihrem Stachel zuzuschlagen. Mata Nui wich einen Schritt zurück – und stolperte über einen Felsbrocken, weshalb er auf seinem Rücken im Sand landete. Die Kreatur traf den Felsbrocken mit ihrem Stachel. Die Wucht des Aufpralls war so stark, dass sie den Fels zerschmetterte und den Stachelschwanz des Angreifers abbrach. Vor Schmerzen kreischend, rannte die Bestie in die Nacht davon.

Mata Nui lag auf dem Sand, auf seinem Schild ruhend, und versuchte, seinen Atem zu beruhigen. Seine Mission auf dieser Welt auszuführen würde sogar noch schwerer sein, als er gedacht hatte.

Es gab einen hellen Lichtblitz. "Was--?", sagte Mata Nui überrascht. Als das Licht verblasste, war sein Schild weg, da er wieder die Gestalt des kleinen Scarabax-Käfers angenommen hatte.

Mata Nui lächelte das Insekt an. "Vor diesem Tag habe ich nie die Hilfe von irgendjemandem oder irgendetwas gebraucht. Vielen dank."

Er senkte seinen Arm behutsam auf den Boden, um den Insekt zu gestatten, in die Freiheit zu entfliehen. "Nun, Kleiner, ich habe dein Leben verschont und du hast meines gerettet", sagte er. "Sagen wir einfach, wir sind quitt, und gehen getrennte Wege?"

Der Scarabax antwortete mit dem schnellen Klicken seiner Zangen. Mata Nui kicherte und sagte: "Schon gut, ganz ruhig, es war nur ein—"

Mata Nui hörte ein Geräusch. Er drehte sich um und sah eine kleine, weiß gepanzerte Gestalt in einem Landfahrzeug näher kommen. Das Fahrzeug sah aus, als wäre es ein Dutzend Male geflickt und mit Wrackteilen repariert worden. War dies ein weiterer Angriff? Mata Nui packte den abgebrochenen Schwanz der Bestie und stand auf. Der Scarabax kletterte auf seine Schulter hoch und versteckte sich hinter seinem Nacken.

Der Fahrer schaute Mata Nui an, dann den Aufschlagkrater, den die Maske zurückgelassen hatte, und dann wieder Mata Nui. Er hob ein Kristallschwert und sagte: "Was hast du hier zu suchen?"

Mata Nui blieb weiterhin auf Defensive. "Ich bin nur ein Reisender, der nach der nächstgelegenen Stadt sucht."

Zu Mata Nuis Überraschung senkte der Fahrer seine Waffe und grinste plötzlich. "Nun, dann könntest du genauso gut zu graben anfangen", sagte er. "Hier auf Bara Magna wirst du zwangsläufig die Ruinen der einen oder anderen [Stadt] finden."

ROMANAUSZUG: THE LEGEND REBORN - SEITE 3/6

Als Mata Nui nicht reagierte, fügte der Fahrer hinzu: "Das ist ein Witz… In Ordnung. Nun, um deine Frage zu beantworten: das nächstgelegene Dorf ist Vulcanus. Ich habe dort geschäftliches zu erledigen, wenn du mitgenommen werden willst. Das heißt, außer du willst lieber von einer Meute Knochenjäger oder, noch schlimmer, Skrall gefangen genommen werden."

Mata Nui kannte dieses Wesen nicht, aber er schien freundlich genug zu sein. Die Alternative war, durch diese weitläufige Wüste zu laufen, ohne eine Ahnung, in welche Richtung er gehen sollte. Der Fahrer lächelte, als er in das Fahrzeug einstieg.

"Was sind Knochenjäger und Skrall?", fragte Mata Nui.

"Niemand, dem du je begegnen willst."

Plötzlich schlug der Fahrer nach Mata Nui, der den Hieb mit dem Stachelschwanz blockierte.

"Entspann dich!", sagte der Fahrer. "Du hast einen dreckigen Scarabax auf deinem Rücken. Ich hab nur versucht, das widerliche Ding herunter zu schlagen."

"Danke, aber mir gefällt er genau da, wo er ist", antwortete Mata Nui mit der Spur einer Warnung in seiner Stimme.

Der Fahrer zuckte mit den Achseln. "Jedem das Seine. Ich heiße übrigens Metus. Jetzt halt dich fest!"

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.

ROMANAUSZUG: THE LEGEND REBORN - SEITE 4/6

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 anflehen, 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.

ROMANAUSZUG: THE LEGEND REBORN - SEITE 5/6

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 Geländer 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 gefallenen 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 Nuis 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."

ROMANAUSZUG: THE LEGEND REBORN - SEITE 6/6

"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 strömten 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.

Diese Geschichte wird fortgesetzt in

BIONICLE: THE LEGEND REBORN – DER ROMAN

Ab November erhältlich – in Deutschland über Amazon.de!

Der Roman enthält die gesamte Filmhandlung, zusätzliche Szenen und einen Ausblick auf das, was im Anschluss an den Film passiert! Lasst euch dieses Meisterwerk aus Greg Farshteys Feder auf keinen Fall entgehen!



SPOILERFREIE FILMREZENSION

Nun, jetzt wisst ihr alles, was ihr wissen müsst, bevor ihr euch den Film anschaut. Um diese IDBM-Sonderausgabe abzurunden, folgt nun eine spoilerfreie Rezension des Films von Nuhrii the Metruan. Diejenigen, die dennoch einen nichtssagenden Spoiler haben wollen:

Der Verräter ist eine Schlange mit Reißzähnen!



BIONICLE: Die Legende erwacht. Top oder Flop? Sehenswert oder verschmähenswert?

Von der Atmosphäre her ist der Film ganz anders als seine drei Vorgänger aus dem Hause MIRAMAX. Das liegt teilweise an dem neuen Animationsstil (blättert eine Seite zurück und schaut euch die Nahaufnahme von Mata Nui an).

Die Gesichter sind sehr ausdrucksstark und auch die Zähne sind mit sehr viel Liebe zum Detail eingefügt worden. Jetzt denkt ihr wohl: Zähne! Mata Nui ist doch kein Skakdi! Richtig, auf Zakaz war Mata Nui wohl noch nie, es war eher in ihm, aber da die Wesen von Bara Magna – und auch Mata Nui – organische Wesen mit biomechanischen Im-plantaten und einer Metallrüstung sind, sind Zähne sinnvoll. Und nicht nur Mata Nui hat welche, alle Figuren im Film weisen sie auf. Irritierend ist aber, dass sie sich manchmal wie ein Graph zur Lautstärke des Gesagten zu bewegen scheinen... kann sein, dass ich mich da irre.

Dann natürlich das rostig-vernarbte Aussehen der Rüstungen! Das ist den Trickfilmern bei Tinseltown wunderbar gelungen – die Bewohner von Bara Magna sehen aus, als wären sie 100.000 Jahre rauem Wetter und Sanderosion ausgesetzt gewesen – was ja auch zutrifft.

Aber was wären all die schönen Figuren denn ohne ihre Umgebung? Auch die Umgebung ist mit viel Detail gestaltet, hat aber bisweilen das Aussehen eines Computerspiels (besonders die Felsen in der Sandrochenschlucht). Während



ich damit leben kann, muss jeder für sich entscheiden, ob ihm die Umgebungsanimation der ersten drei Filme – insbesondere von *Die Maske des Lichts* – nicht besser gefallen hat.



Jetzt haben wir Figuren und Umgebung. Was macht man damit? Richtig, man erzählt eine Geschichte. Und erzählt wird die diesmal von Greg Farshtey und der Drehbuchautorin Sean Catherine Derek. Frage: Merkt man das?

Antwort: Jein. Die Geschichte ist zwar längst nicht mehr so unschuldig wie *Die Maske des Lichts* und nicht so langweilig und unlogisch wie *Im Netz der Schatten* war (zumindest ist das meine Meinung), aber man darf nicht vergessen, dass Greg nur den Rohentwurf der

Story geschrieben hat. Sean Derek lieferte dann die Dialoge etc. und auch Regisseur Baldo hat dem Film seinen Stempel in Form von Click aufgedrückt. Was man aber merkt ist, dass unsere geliebte Saga seit 2005 um einiges gewachsen ist, denn bei *Die Legende erwacht* merkt man viel mehr das "Epische", das Gefühl, dass dieser Film nur ein Teil von etwas Größerem ist.

Abschließend bleibt zu sagen, dass ich mir den Film definitiv auf Deutsch kaufen werde. Durch seine Andersartigkeit könnte er manche zwar befremden, aber es gibt ja auch für eingefleischte Fans versteckte "Easter Eggs" (das Prolog, die Kanohi Ignika, die Großen Wesen u.v.a.), sodass man als BIONICLE-Fan der ersten Stunde durchaus seinen Spaß daran haben kann.

Denkt daran: Am 24. September 2009 kommt der Film in den deutschen Sprachraum! Und, wie Greg auf BZPower feststellte, nur wenn der sich einigermaßen gut verkauft, werden die beiden geplanten Fortsetzungen 2010 und 2011 auch umgesetzt werden!

IMPRESSUM UND VORSCHAU

Zum Abschluss einen kleinen Ausblick auf die nächste IDBM-Ausgabe und das Impressum.

BETEILIGTE AN DIESER AUSGABE

Nuhrii the Metruan – Redaktion, Übersetzung, Autor aller Artikel
Bioniclemaster724 – Titelblattgestaltung
Greg Farshtey – Autor des Romanausschnitts
Mark Baldo und das LEGO-Magazin – Interview mit dem Regisseur

AUSBLICK AUF AUSGABE 8/SEPTEMBER 2009

Nachdem ich im August noch nicht allzu viel sagen konnte, hier ein aktueller Ausblick auf die nächste Ausgabe, die Ende September erscheinen wird.

- >>> Comic: *Vor dem Sturm!*
- >>> Kurzgeschichte: Die Geburt eines Dunklen Jägers, Teil 2
- >>> Großes Thema: Spherus Magna & seine Fragmente! (brandneue Infos!)
- >>> Demaskiert: Die neuen Kanohi (ihr dürft gespannt sein)
- >>> Setvergleich: Gelu vs. Stronius (voraussichtlich)
- >>> Mitarbeitervorstellung: Die Grafiker des IDBM
- >>> Rezension: Das Universum von Makuta (geplant)
- >>> Einblicke, Ausblicke
- >>> Rätsel, Witze & Co

Damit wünschen wir euch weiter viel Spaß mit dieser Ausgabe, dem neuen Film und eine verkürzte Wartezeit auf die nächste Ausgabe.

