INKLUSIVE

DIE QUERUNG
KAPITEL 2

NEUER
WETTBEWERB

BIONICLE
DAS INOFFIZIELLE MAGAZIN

INKLUSIVE TEIL 1 DES NEUEN COMICS

DIE REISE ENDET

AUSGABE 11: DEZEMBER 2009

VORWORT: STARS UND STERNCHEN

VON NUHRII THE METRUAN

2010 steht vor der Haustür. Dieses Heft ist bereits Beweis dafür – wir bieten euch den ersten Comic des neuen Jahres schon jetzt. Er hat den sperrigen Titel *BIONICLE Glatorianer 6: Die Reise endet, Teil 1: Alles, was glänzt*. Doch so lang der Titel auch scheinen mag, so brisant ist die Handlung... den Planeten Bara Magna gibt es nicht mehr und zwei Roboter kämpfen um die ultimative Macht... wobei Teridax mich an einer Stelle an Darth Vaders Spruch „Komm auf die Dunkle Seite, Luke, dann können wir als Vater und Sohn die Galaxis beherrschen" erinnerte...

Wie dem auch sei, es gibt auch andere Neuigkeiten. Das IDBM ist jetzt Partner des größten englischsprachigen BIONICLE-Internetmagazins, das

KANOHIJOURNAL

Mit dem *KanohiJournal* wird das IDBM nächstes Jahr mehrere Wettbewerbe veranstalten, die euch gestatten werden, einer BIONICLE-Figur ein kanonisches Aussehen zu verpassen...

Auch diesmal haben wir bereits einen Wettbewerb für euch, bei dem ihr einer Kreatur von Bara Magna einen Namen und eine Geschichte verpassen könnt. Der Gewinner dieses Wettbewerbs wird am Ende von Greg Farshtey in den offiziellen BIONICLE-Kanon aufgenommen werden.

Einblicke, Ausblicke wird euch wieder mit eurer gewohnten Dosis Spoiler versorgen, doch es gibt noch weitere lesenswerte Artikel in dieser Ausgabe – zum Beispiel Rezensionen mehrerer 2009-Fahrzeugsets, die in eurer Sammlung nicht fehlen sollten. Außerdem gibt es exklusiv im IDBM das zweite Kapitel von *Die Querung* auf Deutsch!

Darüber hinaus möchte ich an dieser Stelle noch einmal auf unsere Onlinepräsenz aufmerksam machen – IDBM Online, zu finden unter www.idbmonline.ipbfree.com. Selbst unangemeldet könnt ihr dort die neuesten IDBM-relevanten Neuigkeiten verfolgen und alle Diskussionen der Mitglieder mitlesen. Außerdem findet ihr dort Links zu Partnerseiten des IDBMO. Als angemeldete Mitglieder könnt ihr aber auch...

1. ...das *Exklusivbereich*-Forum lesen, in dem sich unter anderem das Online-Gegenstück von *Einblicke, Ausblicke* befindet, sowie eine IDBMO-exklusive Webserie und das Handlungskonzept des abgesagten BIONICLE-2010-Films!

2. ...aktiv an Diskussionen zu BIONICLE-Themen oder sonstigen Themen teilnehmen, anstatt sie nur zu lesen!

3. ...an Abstimmungen teilnehmen, um so eure Meinung über BIONICLE-Themen kundzutun, oder aber auch an Abstimmungen, die die Zukunft des IDBM beeinflussen!

4. ...euch per Mail über das Erscheinen neuer IDBM-Ausgaben informieren lassen!

5. ...eure eigene Seite als Partnerseite von IDBMO vorschlagen!

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Ausgabe hatten wir bereits 35 Mitglieder – schließe dich der Gemeinschaft an und hilf uns, weiter zu wachsen.

Nun aber, versammelte Freunde, hört erneut die Legende der BIONICLE... wir bieten euch diesmal Storyhappen vom Bohrok-Krieg bis zum Kampf der Giganten, also hört auf, dieses Vorwort zu lesen, und taucht ein in die Welt der Toa und Glatorianer, der Matoraner und Agori, der Makuta und Skrall...

NUHRII THE METRUAN
IDBM-CHEFREDAKTEUR

INHALTSVERZEICHNIS
AUSGABE 11/DEZEMBER 2009

COMIC: DIE REISE ENDET #1: ALLES, WAS GLÄNZT...

BIONICLE GLATORIANER 6, ERSTER TEIL

IDBM WETTBEWERB #3: DER WÜSTENVOGEL

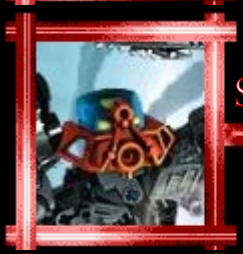
WERDE TEIL DER SAGA!

COMIC: DIE REISE ENDET #1: ALLES, WAS GLÄNZT...

BIONICLE GLATORIANER 6, ZWEITER TEIL

ARTIKEL: JAHRESRÜCKBLICK 2009

EIN WEITERES BIONICLE-JAHR IST VORBEI



SERIE: DIE BIONICLE-SAMMELKARTEN

TEIL 2: PHANTOKA BATTLE CARDS

GESCHICHTE: DIE QUERUNG, KAPITEL 2

DIE REISE GEHT WEITER...

SETREZENSION: 8993 KAXIUM V3

DAS FAHRZEUG VON KIRBRAZ UND SCODONIUS

INHALTSVERZEICHNIS: AUSGABE 11/DEZEMBER 2009 – S. 2/2

SETREZENSION: 8994 BARANUS V7

SAHMAD BETRITT DIE ARENA...

WALL DER GESCHICHTE #1: DIE BOHROK (1)

VORSICHT, NOSTALGIE IN SICHT!

SETVERGLEICH: GELU VS. STRAKK

DER EISSTAMM-GLATORIANERVERGLEICH

SPOILER: EINBLICKE, AUSBLICKE

VON HELDENFABRIKEN UND BUNTEN ELEMENTEN

VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO.

QUIZ, INFINITIES-COMIC, HUMOR UND LESERBRIEFE

IMPRESSUM & VORSCHAU

AUSBLICK AUF AUSGABE 12/JANUAR 2010

BIONICLE GLATORIANER 6

DIE REISE ENDET #1: ALLES, WAS GLÄNZT...

WAS BISHER GESCHAH:

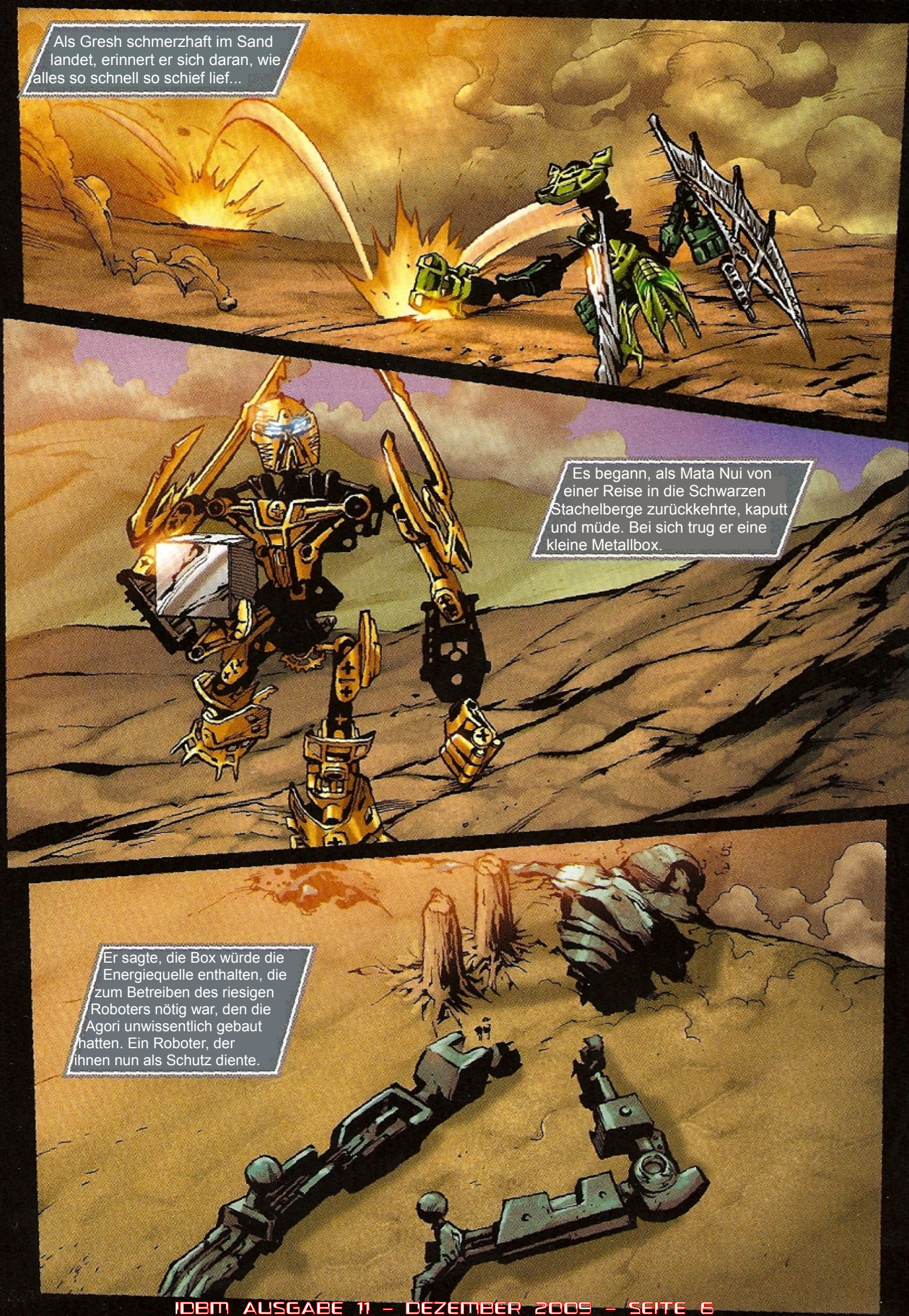
Der Große Geist Mata Nui wurde von seinem Erzfeind, dem Makuta Teridax, aus seinem Körper in die Kanohi Ignika oder Maske des Lebens verbannt, die Teridax daraufhin hinaus aus dem Matoranischen Universum in die Tiefen des Weltalls schoss. Letztendlich landete die Maske auf Bara Magna, wo sie für Mata Nui einen neuen Körper erschuf. Gemeinsam mit Glatorianern wie Gresh, Ackar und Kiina besiegte Mata Nui dort die Horden der Skrall und Knochenjäger, um den Agori-Dorfbewohnern ein friedliches Leben zu ermöglichen.

Nach der ruhmreichen Schlacht von Roxtus beschloss Mata Nui, nach Norden aufzubrechen, um das Tal des Labyrinths aufzusuchen, wo er eine Energiequelle für den Prototyproboter zu finden hoffte, den die Agori in der Wüste zusammengebaut hatten. Denn Mata Nui wusste: sein alter Feind Teridax war immer noch da draußen und würde bald kommen, um ihn ein und für allemal zu vernichten.

Mata Nui schaffte es, in das Zentralgebäude des Labyrinths einzudringen, und barg dort die von ihm gesuchte Energiequelle. Und keinen Moment zu früh: Teridax, mit Mata Nuis früherem „Universum" als Körper, verließ endlich die Wasserwelt Aqua Magna. Sein Ziel: Bara Magna. Seine Mission: Mata Nui töten.

Bara Magna wird sich für immer verändern...

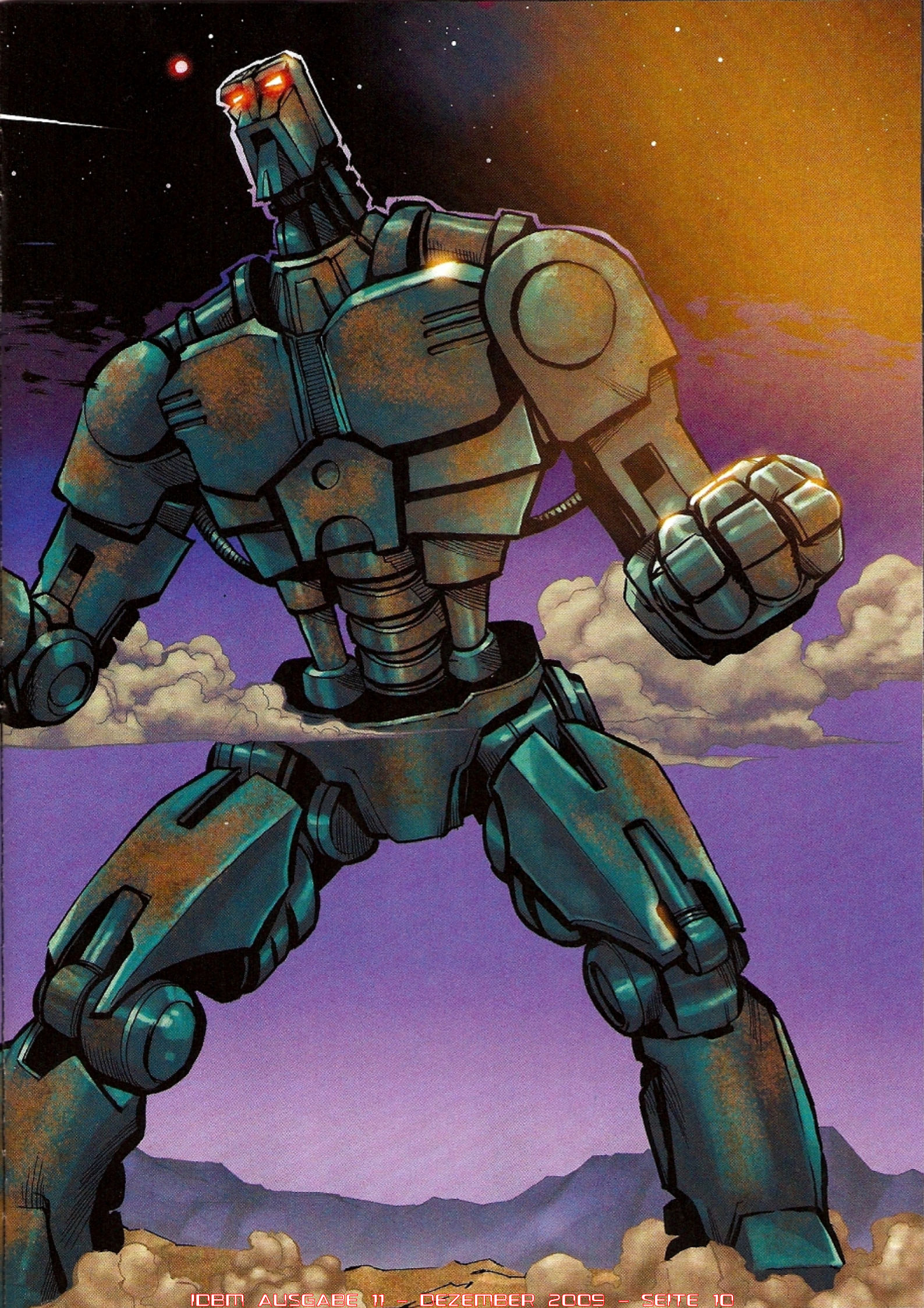
Vor kurzer Zeit herrschte auf Bara Magna zum ersten Mal seit langer Zeit wieder Friede
War ja klar, dass er nicht von langer Dauer ist.
Journey's End
DIE REISE ENDET
TEIL 1: ALLES, WAS GLAENZT...
GREG FARSHTEY - WRITER
POP MHAN - ARTIST
ULISES ARREOLA - COLORIST
TOBY DUTKIEWICZ - ART DIRECTOR/DESIGNER
JESSICA NUMSUWANKIJKUL - ASSISTANT EDITOR
LEGO, the LEGO logo, BIONICLE, and the BIONICLE logo are trademarks of the LEGO Group. © 2009 The LEGO Group.
© 2009 DC Comics. All Rights Reserved. (WORK#6389)


Als Gresh schmerzhaft im Sand landet, erinnert er sich daran, wie alles so schnell so schief lief...
Es begann, als Mata Nui von einer Reise in die Schwarzen Stachelberge zurückkehrte, kaputt und müde. Bei sich trug er eine kleine Metallbox.
Er sagte, die Box würde die Energiequelle enthalten, die zum Betreiben des riesigen Roboters nötig war, den die Agori unwissentlich gebaut hatten. Ein Roboter, der ihnen nun als Schutz diente.

Mata Nui beharrte darauf, den Roboter zu benötigen, um Bara Magna ein schreckliches Schicksal zu ersparen. Nach langer Debatte gab Raanu nach.
Nachdem er sich von seinen Freunden verabschiedete, entfernte Mata Nui seine Maske, wodurch der Körper, den sie ihm geschaffen hatte, zu Staub zerfiel. Sein Geist und seine Seele wanderten in den Roboterkörper.
Und zum ersten Mal seit 150.000 Jahren wanderte dieser Roboter über Bara Magna, diesmal unter der Kontrolle Mata Nuis.

Gresh, zusammen mit den anderen Glatorianern und Agori, sah ungläubig zu.
Mata Nui hob seine Hände gen Himmel und schickte Energiewellen ins All aus.
Sie konnten nicht wissen, dass Mata Nui nach den beiden Monden von Bara Magna griff und sie dorthin zurückzog, wo sie einst waren, sodass der zersplitterte Planet erneut ganz sein konnte.
Auch konnten sie nicht wissen, dass noch etwas anderes nach Bara Magna gezogen worden war, das nach Mata Nui suchte – sein uralter Feind Makuta, in einem größeren, stärkeren Roboterkörper.

Aber sie konnten nicht verpassen, was als nächstes geschah, als sich zwei gepanzerte Riesen über der Sandwüste von Bara Magna gegenüberstanden.
Schweigen, Bruder? Keine Drohungen? Keine Racheschwüre? Du enttäuschst mich.
Nein, natürlich nicht. Du könntest dich auch einfach hinlegen und gleich sterben.
Ich habe keines dieser Dinge nötig, Makuta. Ich muss meine Macht auch nicht in einem nutzlosen Kampf mit dir unter Beweis stellen. Wir müssen nicht kämpfen
Ich kenne jetzt die Wahrheit. Die Großen Wesen wollten, dass wir zusammenarbeiten, um diesen Planeten zu retten. Bara Magna war einst Teil einer größeren Welt, Spherus Magna, die in drei Stücke zerbrach. Wir sollen sie heilen.



Ich habe eine bessere Idee. Schließ dich mir an. Zusammen können wir Universen dezimieren. Wir wären Herrscher über die gesamte Realität.
Ich muss eine Bestimmung erfüllen... einen Grund für meine Existenz. Du hast nichts, Makuta. Du bist nichts.
Richtig. Lass mich dir zeigen, was ich von deiner „Bestimmung“ halte.
SZZAKK
ARRRGGHH

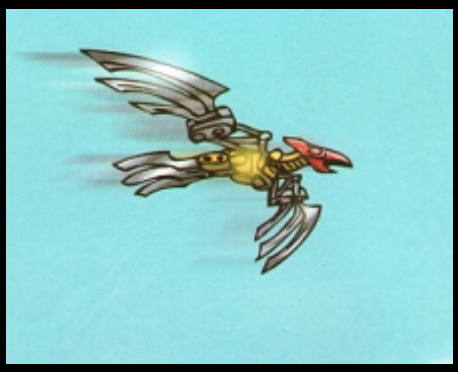
Unten am Boden.
Dieses Metallmonster wird Mata Nui töten. Wir müssen ihm helfen!
Ich weiß nicht, was wir gegen etwas von der Größe ausrichten können. Vielleicht können wir es ablenken, um Mata Nui Zeit zu geben.
Denkt weiter. Wenn ich Recht habe, können wir Makuta zu Fall bringen. Ich habe einen Plan.
Gresh hat einen Plan. Ich bin mir nicht sicher, ob ich gespannt oder verängstigt sein sollte.
Wenn ich so drüber nachdenke, dann eher beängstigt.
Die Glatorianer und Agori stürmen auf den Angreifer los, um Makuta auf sich aufmerksam zu machen.
Inzwischen flitzt Gresh davon, um seinen Teil des Plans zu erfüllen.

WETTBEWERB: DER WÜSTENVOGEL

IDBM WETTBEWERB 3

Das *Inoffizielle Deutsche BIONICLE Magazin* veranstaltet seinen dritten Wettbewerb, aber diesmal sollt ihr keinen BIONICLE-Charakter bauen oder zeichnen, sondern vielmehr einer bereits existierenden Kreatur ein paar Hintergrundinformationen geben.

HINTERGRUND



Im neuesten Level-3-Reader, *Challenge of Mata Nui*, lehrt Ackar Mata Nui, dass er jede Bewegung seines Gegners vorausahnen muss, indem er ihn die Flugbahn irgendeines unidentifizierten Wüstenvogels vorhersagen lässt.

Außer dem Bild rechts existiert nichts zu diesem Vogel, also ist es eure Aufgabe, eine Beschreibung für diese Kreatur von Bara Magna zu erstellen.

SO FUNKTIONIERT DIE TEILNAHME

Der Wettbewerb wird, wie die bisherigen IDBM-Wettbewerbe auch, international veranstaltet werden. Dies geschieht in Zusammenarbeit mit unserem neuen Partner, dem *KanohiJournal*, auf dessen Website (www.kanohijournal.com) ihr eure Beiträge einsenden könnt. **Dazu ist keine Registrierung auf KanohiJournal.com notwendig!**

Um teilzunehmen, füllt ihr das folgende Formular aus und kopiert es in den Kommentarbereich des Wettbewerbsartikels auf der KJ-Website. Alle Beiträge müssen auf Englisch gepostet werden. Wenn ihr Übersetzungshilfe braucht, meldet euch auf IDBM Online – dort wird im Wettbewerbstopic eine Liste freiwilliger Übersetzungshelfer bereitgestellt, an die ihr euch wenden könnt, falls ihr nicht alleine klarkommt.

> **User Name:** [Euer Benutzername auf BZPower, BIONICLESector01, IDBM Online oder, wenn ihr dort registriert seid, KanohiJournal.com – falls ihr einen BZP-Account habt, so bitten wir euch, diesen Namen zu verwenden]
>
> **Creature Name:** [Euer Namensvorschlag für diesen Vogel (siehe die Regeln unten)]
>
> **Creature Bio:** [Ihr habt 350 Wörter, um zu beschreiben, was diese Kreatur frisst, ob es Raubtiere gibt, die sie fressen, wo in der Bara-Magna-Wüste sie lebt, welche Jagdmethoden sie benutzt etc., und ihr dürft auch erklären oder durch die Beschreibung ersichtlich machen, woher der Name des Vogels kommt]
>
> **Trivia:** [Optional dürft ihr einen Satz mit einem kleinen zwar interessanten, aber am Ende eher belanglosen (trivialen) Informationshäppchen hinzufügen (z.B. „Ackar benutzte diesen Vogel, um Mata Nui zu lehren, wie er die Bewegungen seines Feindes vorausahnen kann", aber den Satz verwendet ihr natürlich nicht)]

REGELN UND RICHTLINIEN

1) Der Name darf nur aus englischen Wörtern oder Wörtern aus der Agori-Sprache bestehen, also 2009-Namen. Ihr könnt den Artikel „Languages" auf BS01 verwenden, um eine Liste aller bekannter Agori-Worte einzusehen. Bitte verwendet keine matoranischen Worte.

2) Passt auf, dass ihr nicht denselben Namen wählt, den schon einmal jemand gewählt hat. Lest die Beitragsliste auf KanohiJournal aufmerksam durch, bevor ihr euren Beitrag absendet. Ihr werdet für eine Namensdopplung zwar nicht disqualifiziert, aber es zeigt einfach nur einen Mangel an Originalität.

3) Widersprecht in der Kreaturenbeschreibung nicht dem bereits etablierten Kanon.

4) Vergesst nicht, dass ihr eine Beschreibung schreiben sollt, keine Kurzgeschichte. Versucht nicht, Storyfakten hinzuzufügen, die mit der aktuellen oder zukünftigen Story in Konflikt geraten könnten. Ihr könnt euch darauf beziehen, wie diese Spezies vor der Zersplitterung lebte und wie sie mit den Veränderungen umging, da dies direkt mit der Spezies zu tun hat, aber Dinge wie „Dies Vögel wurden als Kampfbestien im Kernkrieg verwendet" werden nicht akzeptiert werden. Jedoch dürft ihr einen Storyfakt unter „Trivia" hinzufügen, solange er im Rahmen des Vernünftigen ist.

5) Haltet euch stets das Bild des Vogels vor Augen – macht ihn nicht bösartiger oder gefährlicher als er auf dem Bild aussieht. Vergesst nicht, der Text, den ihr schreibt, muss zu dem Bild passen, ansonsten wird er nicht akzeptiert werden. Also erneut: Bleibt realistisch und im Rahmen des Vernünftigen.

TEILNAHMEFRIST UND ABSTIMMUNGEN

Die Frist zur Einsendung eurer Beiträge auf KanohiJournal wird vom Sonntag, dem 2. Januar 2010, bis zum Samstag, dem 16. Januar 2010, dauern (Zeitzone: GMT + 1, also MEZ). Dort werden IDBM- und KJ-Mitarbeiter eure Beiträge durchlesen und entscheiden, ob sie den Regeln des Wettbewerbs entsprechen.

Der Wahlvorgang wird vom 17. Januar 2010 bis zum 31. Januar 2010 auf BZPower stattfinden, sodass der Gewinner dann im Februar im Internet auf IDBM Online und im dreizehnten IDBM vorgestellt werden kann.

Alle Fragen zum Wettbewerb könnt ihr im Topic dieser Ausgabe auf IDBM Online oder aber im Kommentarbereich des Artikels *Desert Birdwatching* auf KanohiJournal stellen.

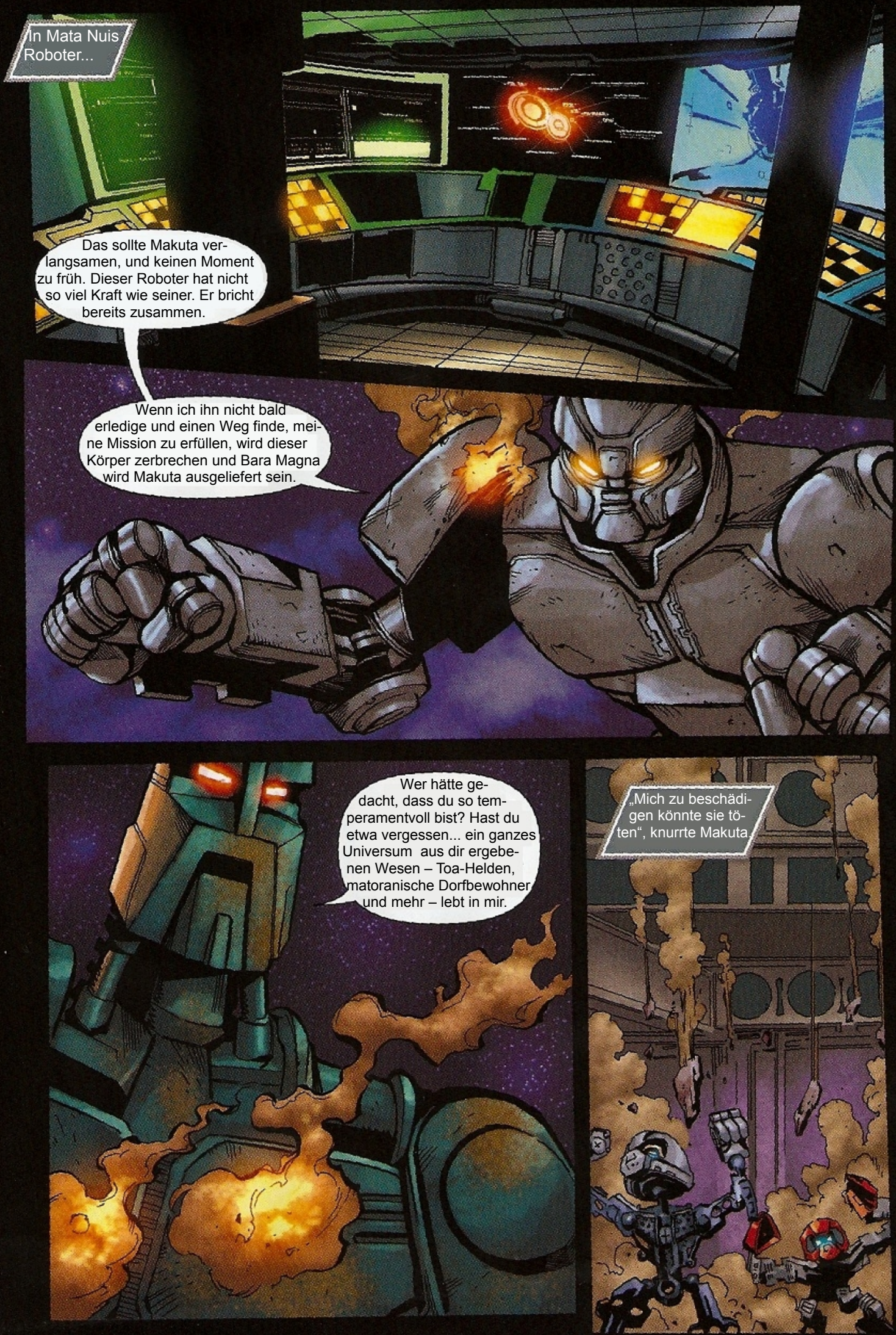
Nachdem das alles gesagt ist:

Viel Glück!

NUHRII THE METRUAN
IDBM-CHEFREDAKTEUR

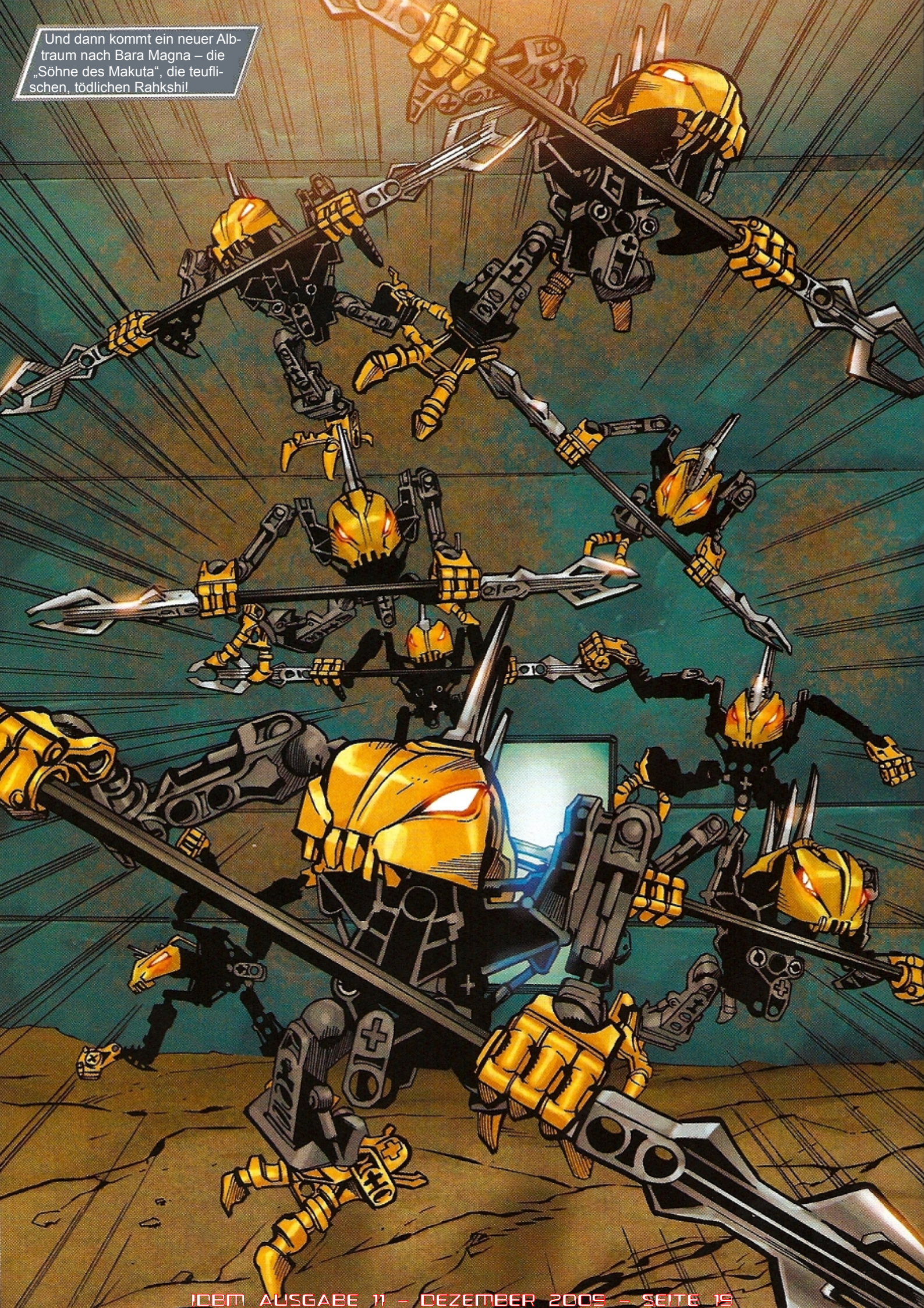
(Klickt auf den Banner, um zum IDBMO-Thread des Wettbewerbs zu gelangen)

Weder die Glatorianer noch die Agori sind sich der hass-erfüllten Augen bewusst, die sie von oben beobachten.
Die Glatorianer greifen die Riesen an – sie sind des Todes.
Nein! Die Rache gehört den Skrall. Sie müssen vor uns fallen und vor niemand anderem.
Dann grei-fen wir an-- jetzt!
Konzentriert euer Feuer! Nehmt eine Stelle des Makuta-Roboters ins Visier und schlagt ein Loch rein!
„Bringt nichts. Woraus auch im-mer das Ding gemacht ist, wir können es nicht mal eindellen.“
Da du nicht auf die Vernunft hören willst, werde ich die Sprache mit dir sprechen, die du verstehst.
KA-KAWUM


In Mata Nuis Roboter...
Das sollte Makuta verlangsamen, und keinen Moment zu früh. Dieser Roboter hat nicht so viel Kraft wie seiner. Er bricht bereits zusammen.
Wenn ich ihn nicht bald erledige und einen Weg finde, meine Mission zu erfüllen, wird dieser Körper zerbrechen und Bara Magna wird Makuta ausgeliefert sein.
Wer hätte gedacht, dass du so temperamentvoll bist? Hast du etwa vergessen... ein ganzes Universum aus dir ergebenen Wesen – Toa-Helden, matoranische Dorfbewohner und mehr – lebt in mir.
„Mich zu beschädigen könnte sie töten“, knurrte Makuta.

Deine kleinen Freunde da unten versuchen, meine Aufmerksamkeit zu erwecken. Vielleicht wird das ihnen zeigen, dass sie Erfolg hatten.
UNNNGHHH!
KA-BAMM
Puh... wenn das ein Fehlschuss war, will ich nicht wissen, was ein Treffer erst anrichtet.
Aber es pustete mich näher an das heran, wonach ich suchte – ein Weg, um in den Makuta-Roboter hineinzugelangen. Und das sieht mir nach einer Luke aus!

Jetzt muss ich nur noch herausfinden, wie man sie öffnet. Sobald ich drin bin, zerschlage ich alles in Sichtweite und hoffe, dass das diesen Koloss zu Fall bringt.
HISSSSSSS
Was zum--?
Keine Ahnung, was da rauskommen mag, aber ich bezweifle, dass es einen Freundschaftsbesuch abstatten will.
„Jetzt geht's los. Kein Wunder, dass Kiina vor meinen Plänen Angst hat."
KREAKK


Und dann kommt ein neuer Albtraum nach Bara Magna – die „Söhne des Makuta“, die teuflischen, tödlichen Rahkshi!

Was... was sind das für Dinger? Sie halten auf die anderen Glatorianer zu. Ich muss—
„Warte, da kommt noch jemand“, denkt Gresh. „Nun, diesmal greife ich zuerst an und mache mir später Gedanken über seine Identität.“
Geht dorthin zurück, wo ihr herkamt, Angreifer!
Was in Mata Nui Namen--?!? *Unnghh!*
Niemand springt so mit dem Toa des Lichts um! Du hast dir gerade eine Tracht Prügel eingehandelt, Fremder.

Siehst du, Mata Nui? Deine jämmerlichen Streitkräfte sind keine Gegner für meine Rahkshi... und meine anderen Verbündeten. Du wirst deine Freunde sterben sehen, bevor du selbst stirbst.
„Ich bin schlauer als du, stärker als du. Heute beginnt mein Eroberungsfeldzug über deinen zerstörten Körper.“
Als der Mächtigere fordere ich diese Welt für mich!
SZZAKK

Bara Magna ist mein!
NÄCHSTES MAL:
UND EINER WIRD FALLEN

Artikel: Jahresrückblick 2009

von Skorpi63

Ein weiteres BIONICLE-Jahr ist vorbei. Ein Jahr, das viele Veränderungen, gute und schlechte, mit sich brachte. Grund genug, einen Blick auf das zurückliegende Jahr 2009 zu werfen...

* * *

Am Ende von 2008 gab es viele verschiedene Meinungen über 2009. Die einen fanden das komplette Ende von 2008 schlecht, anderen gefiel die Idee mit Bara Magna nicht und wieder andere fanden sie gut. Nun, am Ende von 2009, werfen wir mal einen Blick auf dieses Jahr, um zu sehen, was an diesen Meinungen dran ist.

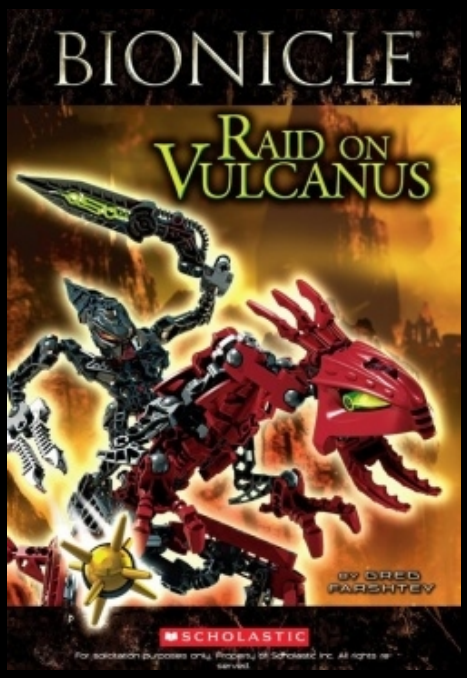
1. Sets

Fangen wir mit den Produkten an und gehen danach immer mehr zur Story – also nun erstmal etwas über die Sets.

Die Sets dieses Jahres hatten Ähnlichkeiten mit den Sets des Vorjahres. Die Kanistersets hatten größtenteils alle alte Baustile aus den verschiedensten Jahren, wie Malum aus 2007 und Gelu aus 2006. Die Agori – die kleinen Sets, die am Anfang des Jahres herauskamen – hatten den Baustil der Av-Matoraner übernohmen. Titanen gab es in diesem Jahr mit Fero & Skirmix, Tuma und Toa Mata Nui ziemlich wenige – doch sie hatten alle neue Baustile und auch gerechte Preise.

Zudem erschienen im Sommer fünf Fahrzeuge, die Nachfolger der Fahrzeuge des Vorjahres. Dabei gab es sogar ein Set, dass einem Set aus 2008 ähnlich zu sein scheint, der Thornatus V9, welcher offenkundig eine ähnliche Form wie der Jetrax T6 hat. Cendox V1, Kaxium V3, Baranus V7 und der Skopio XV-1 hatten neue Formen und einen anderen Aufbau wie die Sets der vorherigen Jahre.

Auch der Klakk aus '08, das damalige BrickMaster-Exklusivset, bekam einen Nachfolger – man brachte Click, Mata Nuis Scarabax-Käfer, heraus.



2. Storyquellen

Nach den Sets gehen wir nun etwas mehr zu den Story-Trägern über, das heißt, dass wir nun die verschiedenen Quellen offizieller Story analysieren.

2.1. Romane

Das erste Buch des Jahres 2009 war *BIONICLE: Raid on Vulcanus*. In diesem Buch wurde uns erzählt, wie die Knochenjäger zweimal versuchen, das Dorf Vulcanus anzugreifen, aber immer von den Glatorianern gestoppt werden.

Das zweite Buch des Jahres war *BIONICLE: The Legend Reborn*. Es hat den gleichen Namen wie der Film, daher kann man sich schon denken, worum es geht – zu den Film-Inhalten gibt es später mehr.

2.2. LEVEL 3 READER

Neben den richtigen Büchern wurden auch drei sogenannte „Level 3 Reader" verkauft.

BIONICLE: The Secret of Certavus erzählte davon, wie Berix eine Seite von Certavus' Buch findet und Gresh den Rest des Buchs lesen will und dabei eine wichtige Lektion lernt.

Der zweite Reader – *BIONICLE: Desert of Danger* – zeigt uns, wie Mata Nuis Ankunft auf Bara Magna verläuft und wie er auf Metus trifft.

BIONICLE: Challenge of Mata Nui ließ uns wissen, wie Mata Nui auf Bara Magna mit Ackar trainiert und ihn am Ende selbst retten muss.

2.3. COMICS

In Sachen Storyquellen machte sich das IDBM auch nützlich, indem Nuhrii the Metruan die englischen Comics in dem Maga-zin auf Deutsch veröffentlichte. Hier ist noch eine kleine Auflistung mit Kurzbeschreibung der Comics.

Die Sandwüste von Bara Magna war der erste Comic und führte uns in die neue Welt ein. Hier wurde Greshs Arenakampf gegen einen Skrall gezeigt, zudem auch eine Begegnung mit Fero und seinem Felsentier Skirmix.

Der Fall von Atero war der zweite Comic und erzählte von dem Angriff der Skrall auf Atero.

Ein Held erwacht zeigt, wie verschiedene Dinge auf Bara Magna passieren und plötzlich eine Maske auf dem Planeten landet, die Mata Nui neu erschafft.

Vor dem Sturm, der vierte Comic, erzählt von Mata Nuis Ankunft auf Bara Magna und wie er mit Ackar und Kiina auf einen Skopio und einige Knochenjäger trifft. Dieser Comic leitet direkt die Filmhandlung ein.

Tal der Furcht war der letzte Comic des Jahres und zeigte uns Mata Nuis Reise in den Norden Bara Magnas.

2.3.1. GLATORIANER-HEFTE

Mitten im Jahr wurden von AMEET sechs GLATORIAN-Hefte rausgebracht, welche ebenfalls die selben Comics wie das IDBM enthielten. Zudem waren viele Informationen und auch eine Geschichte enthalten – in jedem GLATORIAN-Heft war ein Kapitel der Geschichte enthalten. Ausgabe I und V wurden bisher auf Deutsch veröffentlicht, VI steht noch aus. Alle Ausgaben erschienen bereits auf Polnisch.

Die Geschichte, die man im Heft fand, wurde ebenfalls vom IDBM übersetzt, da nicht alle Teile offiziell auf Deutsch herausgebracht wurden. Sie hieß *Die Querung* und erzählte von der Reise von Gresh und Strakk nach Vulcanus, die eine Ladung Exisidan begleiteten.

2.4. FILME UND ANIMATIONEN

Im Jahr 2009 gab es wieder zahlreiche Werbe-Animationen: Eine für die Glatorianer, eine für die *Glatorian Legends* und eine für die fünf Fahrzeuge. Zudem wurde im Internet ein *Glatorian Mini Movie* veröffentlicht, der Strakk, Malum, Gresh, Tarix, einen Vorox und einen Skrall vorstellt. Eine Vorstellung von Gelu, Ackar, Vastus, Kiina, Mata Nui und Stronius gab es nicht.

Aber die „Animation", die uns interessiert, ist wohl eher der neue Film: *BIONICLE: Die Legende erwacht* (englischer Titel *BIONICLE: The Legend Reborn*). In dem vierten und letzten BIONICLE-Film ging es darum, wie Mata Nui auf Bara Magna ankommt und sich mit Ackar, Gresh und Kiina verbündet, um die Skrall zu schlagen.

2.5. WEBSERIEN

Die letzte Sache, die uns was von der Story erzählt, sind die Webserien. In diesem Jahr wurden drei veröffentlicht, die über das ganze Jahr gingen.

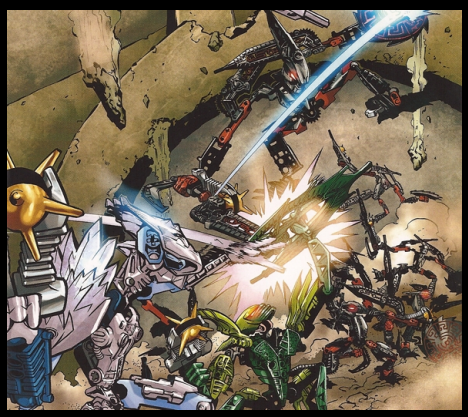
In *Das Imperium der Skrall* erfahren wir etwas über Tumas Pläne und einiges über die Skrall im Allgemeinen. Zudem findet man in dieser Serie auch die Schwestern der Skrall.

Das Rätsel der Großen Wesen ist eine Serie, das von einer Expedition dreier Agori erzählt. Auf ihrer Reise begegnen sie unter anderem den Herren der Elemente.

Herrschaft der Schatten erzählt uns von dem Matoranischen Universum unter Teridax' Macht. Diese Serie wird im Jahr 2010 fortgesetzt werden.

3. STORY-KURZFASSUNG

Am Anfang von 2009 war klar: Mata Nui wird auf Bara Magna landen und versuchen, in sein Universum zurückzukommen. Doch was passierte davor auf Bara Magna? Hier ist alles, was auf Bara Magna passierte, in einer Kurzversion wiedergegeben.



Am Anfang hatte Gresh ein Kampf gegen Tarix, welchen er verlor. Danach machte er sich mit Berix auf die Suche nach dem Buch von Certavus und traf mit Berix auf ein paar Vorox, welche sie austricksen konnten. Am Ende fanden die beiden das Buch, aber Gresh hatte schon gelernt, dass man im Kampf zuerst den Kopf einsetzen musste, und brauchte es nicht mehr.

Später kämpfte Gresh in der Arena mit einem Skrall, verlor aber. Da es bei dem Kampf um eine Oase ging, verlor der Dschungelstamm die Oase.

Als die Glatorianer in Atero für das Große Turnier trainierten, kam Malum an und warnte sie vor einem Sturm. Gresh schenkte ihm wenig Beachtung und so wurde Atero am nächsten Tag von den Skrall zerstört. Viele Glatorianer und Agori mussten ihr Leben geben oder wurden verletzt.

Kurz danach begab sich Tarduk mit einigen Agori auf eine Expedition, wo sie ziemlich viel erlebten und auch auf die Herren der Elemente trafen. Zur selben Zeit reisten Tuma und Stronius zu den weiblichen Skrall, wo sie nach mentalen Angriffen mit ihnen verhandeln und noch entkommen können.

Später verbündeten sich die Skrall mit den Knochenjägern und schicken diese, um Vulcanus anzugreifen. Die Knochenjäger zerstören Teile der Stadt, aber sie scheiterten an Glatorianern wie Ackar, Gelu und Gresh.

Nach diesem Angriff hatte Kiina einen Übungskampf gegen Ackar in Vulcanus. Die beiden sahen einen Stern am Himmel, welcher auf Bara Magna zuflog. Sie schenkten ihm keine große Beachtung, ohne zu wissen, dass es die Kanohi Ignika aus dem Matoranischen Universum war, welche sich einen Körper mit Mata Nuis Geist schuf und sich mit Click, einem Scarabax-Käfer, verbündete.

Metus fand den Neuankömmling und nahm ihn mit nach Vulcanus, wo Ackar gegen Strakk kämpfte. Ackar besiegte Strakk, aber Strakk griff noch einmal an und wollte Ackar töten, doch Mata Nui ging dazwischen und rettete Ackar das Leben. Danach verbündete er sich mit Kiina und Ackar und reiste nach Tajun, wo sie nur Zerstörung vorfanden.

In Tajun trafen sie auf den verletzten Gresh und sahen Tuma und einige Knochenjäger. Sie versteckten sich sofort in Kiinas Geheimkammer, wo sich bereits Berix versteckte. Berix wurde von Ackar und Kiina als Verräter verdächtigt. Mata Nui, Ackar und Kiina gingen in ein Labor der Großen Wesen, wo sie den Bauplan des Prototypen des Matoranischen Universums fanden. Nachdem sich Gresh erholt hatte, reisten die Fünf weiter. Doch beim Verlassen von Tajun merkte die Gruppe, dass Mata Nuis Maske Fähigkeiten hatte, und er gab den Glatorianern Elementarkräfte.

Der nächste Halt war Tesara, wo Ackar einen Kampf zwischen Tarix und Vastus unterbrach. Er hielt eine Rede, mit der er die Arenakämpfe abschaffte, da sie endlich die Skrall besiegen mussten. Am Abend verfolgte Berix Metus in einen leeren Teil Tesaras. Kiina sah Berix und verfolgte ihn ebenfalls. Sie stoppte ihn und schimpfte ihn Verräter, doch dann trat Metus hervor und befahl den Knochenjägern, die beiden gefangen zu nehmen.

Am nächsten Tag trainierte Mata Nui mit Ackar, damit er gegen die Skrall kämpfen kann, um Kiina und Berix zu befreien. Danach machte er sich auf den Weg nach Roxtus und besiegte Tuma im Einzelkampf. Danach präsentierte sich der Verräter, Metus, und befahl den Skrall zu kämpfen, als die anderen Glatorianer eintrafen. Durch die Elementarkräfte wurde der Kampf von den Glatorianern gewonnen.

Nun vereinigten die Agori die Städte zu einer riesigen Stadt und Mata Nui erkannte den Prototypen seines Universums. Berix gab ihm eine Karte in Form einer Münze, die das Muster eines Skrall-Schilds hatte. Er reiste mit den anderen nach Norden, um das Tal des Labyrinths zu finden. Doch Berix wurde verletzt und Mata Nui entschied sich, alleine weiterzureisen, während die anderen bei der Megastadt auf Sahmad trafen.

Mata Nui fand das Tal und konnte das Labyrinth nach kurzer Zeit durchqueren, während sich Teridax auf den Weg machte, um Mata Nui zu töten...

4. ZUKUNFT

Nun haben wir das Jahr fast durch. Doch was wurde 2009 gesagt, was uns im nächsten Jahr erwartet? Es wurde nicht viel gesagt. Aber was uns gesagt wurde, ist sehr wichtig.

Wie schon in der letzten Ausgabe bekannt gegeben, endet die Setreihe BIONICLE vorerst – bis 2012. Es ist noch unklar, ob es dann weitergehen wird, da LEGO das erst 2010 besprechen wird. Aber bleiben wir einfach mal optimistisch. Die Story geht nach wie vor weiter und wird von Greg Farshtey größtenteils Online weitergeführt.

5. FAZIT

2009 war ein Jahr mit vielen Sets, die leider neue Baustile aufwiesen. Zudem gab es etwas weniger Bücher, dafür aber viele Level 3 Reader, die das einigermaßen ausgleichen konnten. Der Film ist ein großes Plus, sowie auch die Story, die dieses Jahr sehr durchdacht und span-nend war, außerdem hatte die neue Welt Bara Magna viele verschiedene Gesichter.

Auch die deutschen Glatorianer-Hefte sind ein Plus, da es endlich mal wieder deutschen Story-Stoff gab. Zudem war 2009 das Geburtsjahr des IDBM, was ja auch noch als etwas Gutes aufgeführt werden sein sollte.

Wohl immer noch schockierend ist das Ende der BIONICLE-Setreihe im Jahr 2010, aber wir BIONICLE-Fans haben immerhin LEGO mit BIONICLE zu einem Teil aus einer finanziellen Not gerettet und daher haben wir einen Abschluss wie die Stars ja verdient – also, nicht traurig sein, sondern die Vorteile der Story erkennen und sich auf die Stars freuen!

Anhand dieser Fakten kann man sagen, dass 2009 ein klasse Jahr war und auch viel mehr Abwechslung als die Vorjahre gezeigt hat.

SERIE: DIE BIONICLE-SAMMELKARTEN

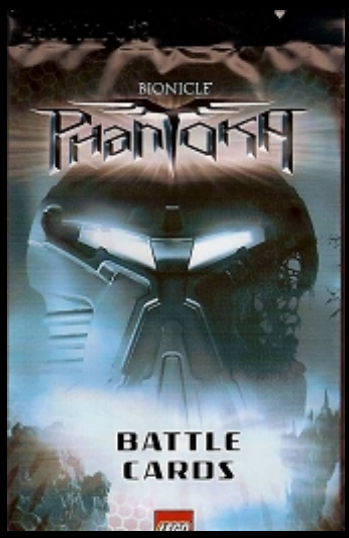
TEIL 2 VON 4 - VON LUZI41

Im ersten Teil der Sammelkarten-Artikelserie des IDBM hat Luzi41 euch letztes Mal die neuen „BIONICLE Lamincards" vorgestellt. Nun nimmt er uns mit auf eine Zeitreise zum Beginn des Jahres 2008... des Jahrs der Entscheidungsschlachten... des Jahrs der Phantoka Battle Cards.

* * *

TEIL #2: PHANTOKA BATTLE CARDS

Die Phantoka Battle Cards erschienen 2008 in den Ländern Singapur, Schweden, Finnland, Hongkong und Kroatien. Sie waren, in Boostern verpackt, eine Beilage zu den Phantoka- und Matoraner-Sets im Frühjahr 2008.



DIE VERPACKUNG/BOOSTER

Das Layout der Boosterpacks finde ich ziemlich gut gemacht. Für kleinere Kinder wirkt der graue, dunkle Karda-Nui-Hintergrund mit der Silbernen Maske des Lebens sicherlich gruselig. Sonst ist nichts auf der Vorderseite abgebildet, vielleicht hätte man aber noch einen Toa Nuva durch die Luft fliegen lassen können. Die Rückseite der Verpackung ist ganz schwarz.

In einem Booster sind je sieben Karten, entweder drei Makuta, drei Av-Matoraner und eine glitzernde Kombikarte oder drei Toa Nuva, drei Schatten-Matoraner und eine glitzernde Kombikarte.

DIE KARTEN AN SICH

Das Layout der Karten ist auch sehr gut gemacht. In der oberen Hälfte der Karte ist die BIONICLE-Figur abgebildet. Die Ränder der Karten sind je nach dem ob ein Böser oder ein Guter darauf abgebildet ist schwarz (gut) oder rot (böse).

Auf der Rückseite sieht man die silberne Maske des Lebens und Karda Nui. Links unten sind die Verpackungen der Phantoka-Sets abgebildet. Die Werte der Karte sind die Statistik-Angaben von BIONICLE.com. Zusätzlich gibt es kleine Informationstexte.

Dann gibt es noch die Kombinationskarten, auf denen zwei Sets zusammen abgebildet sind (z.B. Lewa und Tanma). Die Werte sind die der beiden Charaktere zusammengenommen.

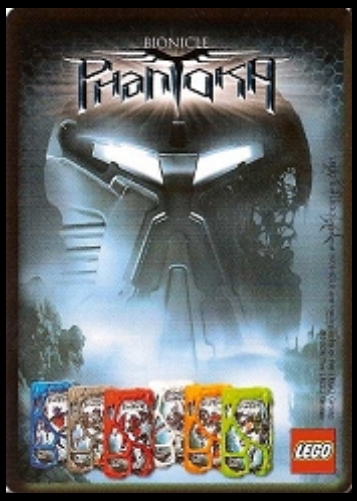
DAS SPIELERLEBNIS

Bei jedem anderen Kartenspiel würde ich jetzt kurz die regeln zusammenfassen und den Spielspaß bewerten, doch bei den Phantoka Battle Cards gibt es keine Regeln. Anscheinend soll man mit ihnen eine Art Trumpf spielen.

ZUSAMMENFASSUNG

An sich sind die Karten sehr gelungen und haben ein nettes Layout, jedoch ist es schade, dass es keine Regeln gibt. Es lohnt sich trotzdem, sie zu kaufen, zumal sie nicht gerade teuer sind und es nur 18 verschiedene Karten gibt.

BIONICLE
Tanma 8944
Farve: Grøn.
Våben: Kniv.
Maske:
Aerodynamisk maske med luftindtag.
Tanma er leder af de tilbageværende Lysere Metoranere. Kan bygges sammen med Toa Lewa 8689!
SMIDIGHED: 7
STYRKE: 8
UDHOLDENHED: 8
INTELLEKT: 10
Spil alle de seje BIONICLE® spil på www.BIONICLE.dk
LEGO


BIONICLE
PHANTOKA
LEGO

BIONICLE
Kombikort
Kombination:
Toa Lewa 8688
Tanma 8944
SMIDIGHED: 20
STYRKE: 19
UDHOLDENHED: 20
INTELLEKT: 21
Spil alle de seje BIONICLE® spil på www.BIONICLE.dk
LEGO

Geschichte: Die Querung, Kapitel 2

von Greg Farshtey

Wie ihr alle wisst, sind die Querung-Kapitel zwei, drei und vier nicht offiziell auf Deutsch erschienen, ebenso wenig wie sie auf Englisch erschienen sind. Das polnische BZPower-Mitglied spartan_tails *hat besagte Kapitel ins Englische zurückübersetzt und somit eine Basis geliefert, auf der das IDBM euch eine deutsche Übersetzung gewährleisten kann. Da spartan_tails aber an manchen Stellen Google als Übersetzungshilfe verwendete, hatte das englische Original eine eher mindere Qualität, die Nuhrii the Metruan dazu zwang, den vorliegenden Text etwas „liberaler" zu übersetzen und mehr nach Sinn als nach Wortlaut zu gehen. Der Banner stammt von Skorpi63.*

* * *

Zwei Glatorianer – Gresh und Strakk – wurden von den Bewohnern von Iconox angeheuert, um eine Ladung des wertvollen Metalls Exsidian zu beschützen und in das Dorf Vulcanus zu bringen. Sie wurden von zwei Agori – Tarduk und Kirbold – begleitet. Die Bedrohung durch plündernde Knochenjäger in der Wüste hatte sie gezwungen, einen langen, aber unwegsamen Umweg über die mysteriösen Schwarzen Stachelberge zu machen.

Jedoch holten die Probleme die Reisenden ein,l ange bevor sie den Gipfel erreichten. Der Konvoi geriet mitten in einige Dünenschlangen hinein. Strakk, welcher der Falle zu entkommen versuchte, fiel in Treibsand und versank tiefer und tiefer.

* * *

Gresh blieb keine Zeit zum Denken. In wenigen Sekunden würde Strakk vom Sand verschlungen sein und die Schlangen bildeten nach und nach Kreise um die Karawane. Der einzige Ausweg führte durch seichten Sand, aber der Wagen war so schwer wie Stein.

Plötzlich hatte er eine Idee! Die Idee war fast schon selbstmörderisch verrückt, aber es bestand eine Chance auf erfolg. Alles hing davon ab, wie hoch Gresh springen konnte und wie schnell sein Läufer war, und von seiner Kenntnis der Dünen. Wenn auch nur ein Element des Plans versagte, würde keiner von ihnen lebendig entkommen.

„Tarduk! Ich brauche eines der Seile, mit denen das Exsidian befestigt wurde! Jetzt!", rief Gresh.

Der Agori schnitt schnell das Seil ab. Eilig warf er Gresh ein Stück zu, das nur zwei Meter lang war. Der Rest des Seils war noch an der Fracht befestigt.

„Was auch immer jetzt geschieht, niemand geht verloren", befahl Gresh. „Bleibt dircht zusammen und redet nicht, in Ordnung?"

Kirbold und Tarduk gehorchten. Keiner von ihnen fing ein Gespräch an. Andererseits näherten sie sich den Dünenschlangen, *weshalb sie kaum dazu aufgelegt waren*.

Gresh nahm das Seil, band es an seinen Läufer und gallopierte los. Er musste *jeden Schritt vorsichtig machen*. Als er sich der seichten Sandbank näherte, zwang er sein Reittier zum Springen. Als es über die tückischen Sandflächen sprang, warf Gresh Strakk das Ende des Seils zu. Nachdem er das Seil ergriffen hatte, wurde der Glatorianer von dem Läufer aus der Falle befreit.

„Du hast mich gerettet!", rief Strakk, erfreut und überrascht. „Ich kann's nicht glauben!"

„Mir blieb keine Wahl", sagte Gresh. „Und jetzt zurück zum Konvoi."

„Bist du verrückt?!", rief Strakk. „Du willst zurück zu den Dünenschlangen? Ich mag Exsidian zwar sehr, aber ich riskiere dafür nicht mein Leben."

„Damit würdest du eh nichts Wertvolles riskieren", versetzte Gresh.

„Vergiss es." Strakk schüttelte seinen Kopf.

„Keine Zeit für Debatten", sagte Gresh. „Du wirst die Hälfte meiner Bezahlung für diese Arbeit bekommen."

Strakks Augen leuchteten vor Tatendrang. „Worauf wartest du noch? Los geht's."

Gresh machte weiter. Die beiden Reiter sprangen über den glatten Sand und ritten mit angezogenen Zügeln, in der Hoffnung, dass ihre Reittiere die Begegnung mit den giftigen Reißzähnen der Schlangen vermeiden würden. Aber anstatt beim Konvoi anzuhalten wirbelte Gresh wie ein Irrer herum. Strakk war überrascht, dasselbe zu tun. Die Die Agori schauten die Glatorianer schweigend an, die offenbar beide den Verstand verloren hatten.

„Gibt es einen Grund, warum wir das tun?", fragte Strakk.

„Ja", sagte Gresh. „Dünenschlangen bewegen sich nicht an der Oberfläche, richtig? Also benutzen sie weder den Seh- noch den Geruchssinn, wenn sie jagen."

„Sie benutzen das Gehör", erriet Strakk. „Also machen wir Lärm."

„Exakt", lächelte Gresh. „Es funktioniert, siehst du?"

Strakk sah sich um. Die Schlangen umgaben den Konvoi nicht mehr, aber ihre Wellen waren immer noch sichtbar.

„Yiiiii!", rief er.

„Hier rüber!", rief Gresh.

Der tesaranische Glatorianer ritt über den weichen Sand, mit Strakk direkt hinter ihm. Greshs Reittier sprang über den tödlichen Ort hinweg. Strakk schaffte es gerade noch so, dasselbe zu tun. Die hungrigen Dünenschlangen waren außerstande, der Falle aus Sand auszuweichen, die sie verschlang, ohne ihnen eine Fluchtchance zu lassen.

„Guter Einfall", gestand Strakk. „Eine Falle gegen eine andere. Obwohl es dich fast die Hälfte deiner Bezahlung kostet..."

Mehrere Stunden später erreichten die Reisenden den Fuß der Schwarzen Stachelberge. Sie fanden einen engen Pfad zwischen den Felsen, durch den der Konvoi kaum hindurchpasste, weshalb Gresh wollte, dass Strakk vorausritt, während er den Schluss bildete. Strakk zeigte wenig Begeisterung für diesen Vorschlag. Gresh erklärte, falls ihnen jemand von Iconox aus gefolgt war, würde dieser Jemand keinen Hinterhalt weiter vorne planen, sondern einen Angriff von hinten.

„Das weiß man nie", sagte Strakk. „Ich sah Fallen an Stellen, an denen es keiner je vermutet hätte. Aber du bist zu jung, um dich an alles zu erinnern."

„Wann genau war das?"

„Im Krieg. Zu einer Zeit, als Bara Magna Teil einer größeren Welt war... lange vor der Zersplitterung... Du hast nicht davon gehört."

Gresh hatte etwas von dem Krieg gehört, der die Welt vor 100.000 Jahren veränderte. Anderen Glatorianern widerstrebte das Thema. Anscheinend wollten sie um jeden Preis alle Erinnerungen im Bezug auf jenes Ereignis auslöschen.

„Erleuchte mich", sagte Gresh. „Was hat er zu tun mit...?"

„Die Schwarzen Stachelberge waren einer der wenigen Orte, an denen es keine Schlachten gab", sagte Strakk.

„Niemand wollte hier kämpfen?", sagte Gresh.

„Niemand wagte es, sich diesem Ort zu nähern", sagte Strakk. „Schau mal diese Felsen da. Ich schätze, es gibt da viele Ablagerungen kostbarer Metalle und wer weiß was sonst noch. Denkst du, irgendwer hätte die hier abbauen wollen? Vergiss es. Niemand kommt hierher, nicht einmal die Skrall."

Bei der Erwähnung der Skrall drückte Gresh seine Hand auf die Zügel seines Reittiers. Denn für sie war es kein Geheimnis, dass der Felsstamm nicht aus den Wüstenregionen von Bara Magna stammte. Seine Heimat war ein Land der Vulkane hoch im Norden. Er lebte dort für viele Jahrhunderte, beschützt von seinen Kriegern – den Skrall. In einer nicht allzu fernen Vergangenheit tauchten die Skrall und der Felsstamm im Süden auf und bezogen die Schwarzen Stachelberge und das umliegende Land. Als sie Roxtus erreichten, wurde dies die größte Stadt von allen Stämmen in Bara Magna. Gerüchte besagten, dass sie auf der Flucht vor etwas noch Gefährlicherem als sie selbst in diese Gegend gezogen waren, aber dafür gab es keine Beweise und die wahren Gründe blieben ein Rätsel.

Es wurde bald offenkundig, dass die Neuankömmlinge es nicht nötig hatten, Freundschaften mit anderen Stämmen zu schließen, obwohl die Krieger, die in den Kampf gegen Glatorianer geschickt wurden, es nicht einmal versuchten. Jeder, der sich mit ihnen abgeben musste, würde dem Anführer des Stammes gegenüberstehen, Tuma, der sich nahm, was er wollte. Jedoch folgten sie größtenteils den Regeln. Das Arena-Kampfsystem war kein Problem für den Felsstamm – die Skrall waren Liebhaber des Kampfes. Bisher hatte kein Glatorianer es geschafft, sie zu besiegen. Gresh wusste es genau. Vor nicht allzu langer Zeit hatte er ein Duell gegen einen Skrall im Dorf Vulcanus verloren. Der Skrall war bereit, Regeln zu brechen, um in der Arena zu kämpfen, und wäre ein Glatorianer nicht in den Kampf eingeschritten, wäre die Begegnung das letzte gewesen, was Gresh in seinem Leben getan hätte. Jene einfache Erinnerung löste bei ihm Scham aus. Tesara hatte wegen ihm verloren.

Gresh hörte auf, darüber nachzudenken. Die Zeit war reif, die Rache zu planen. Er und seine Gefährten betraten das Territorium des Felsstamms. Das einzige, worüber sie sich Sorgen machten, war eine Begegnung mit einem Skrall.

„Schaut!", sagte Kirbold plötzlich und zeigte zur Spitze des Hügels.

Gresh schaute auf. Er sah drei Glatorianer am Rande des Gipfels. Als er einen besseren Blick darauf hatte, war er jedoch überzeugt, dass es nur ein paar Helme und Rüstungen waren, die auf Stangen über dem Sand hingen.

„Das sind nur Puppen", sagte er. „Vielleicht zur Abschreckung unerwünschter Gäste."

„Mit großem Erfolg", sagte Strakk. „Schau sie dir mal näher an."

„Ich hab sie mir angeschaut. Was ist?"

„Es sind keine Skrall-Rüstungen. Eine ist rot, die andere blau und die dritte ist grün. Woher, denkst du, kommen die? Ich vermute, sie wurden von toten Glatorianern erbeutet. Habe ich Recht?"

„Das glaube ich nicht", sagte Gresh.

„Dann glaub mir halt nicht, Anfänger", lachte Strakk. „Sie kamen hierher, um das Ende ihres Lebens zu finden."

„Ihr solltet besser still sein."

Die Glatorianer wirbelten schnell herum und hoben ihre Thornax-Werfer – dorthin, von wo die ominöse Aufforderung zur Stille kam. Tarduk packte die Zügel des Spikit, falls sie fliehen mussten. Kirbold machte sich klein im Falle einer bevorstehenden Attacke durch die Werfer.

Oben auf einer felsigen Klippe war ein rot gepanzerter Glatorianer. Strakk und Gresh erkannten ihn sofort wieder. Er hieß Malum. Einst wurde sein Name mit großem Respekt verwendet, aber Malums wildes Temperament hatte Probleme verursacht. Während eines Kampfes in der Arena versuchte er, einen Glatorianer zu ermorden. Für jenes Verbrechen wurde er aus dem Dorf Vulcanus verbannt. Seither war die Wüste seine Heimat.

„Na, na, wen sehe ich denn da", sagte Strakk. „Und ich dachte, du wärst Sandfledermaus-futter."

„Du liebe Güte, macht etwas!", hauchte Kirbold. „Er ist nur auf Beute aus!"

„Keine Sorge", sagte Strakk. „Warum sollte man in einer so entlegenen Gegend nach Exsidian suchen. Und außerdem, wenn Malum es gewollt hätte, hätte ich es genommen, bevor wir hier reingegangen sind. Richtig, alter Freund?

Malum starrte Strakk kalt an.

„Ich bin nie dein Freund gewesen. Nicht einmal jetzt."

„Was willst du?", fragte Gresh.

„Ich warne euch", antwortete er. „Die Skrall sind ehrgeiziger geworden. Viele von ihnen sind in den Bergen und jagen etwas, vielleicht etwas wie euch. Und ihr solltet mal mithören, wie sie über Tajun reden. Könnte interessant sein."

„Du machst dir solche Sorgen um uns?", spie Strakk. „Bedauerst du es, wenn die Skrall uns töten und nicht du?"

Das Lächeln auf Malums Gesicht verhieß nichts Gutes.

„Um ehrlich zu sein... ja."

* * *

Raanu, Anführer des Dorfes Vulcanus, hatte schwerwiegende Sorgen. Ohne Malum hatte sein Dorf nur einen erfahrenen Glatorianer zur Verfügung. Es gab mehrere potentielle Kandidaten, um seine Stelle einzunehmen, aber bisher hatten sie nicht auf den Rat des Agori gehört. Das letzte Glatorianerduell mit Iconox endete mit einem Sieg für Vulcanus. Iconox musste Exsidian zahlen, aber das kostbare Metall war noch nicht angekommen. Raanu hatte herausgefunden, warum.

„Durch die Stachelberge? Sind sie verrückt?"

Metus, Glatorianertrainer aus Iconox, spreizte seine Hände. „Du weißt doch, die Knochenjäger..."

„Ich weiß, die Knochenjäger", unterbrach ihn Raanu. „Ich habe diese Ausrede schon vorher gehört. Aber meine Leute warten auf das, was sie sich durch den Sieg in der Arena rechtmäßig verdient haben. Wenn Iconox nicht seine Bezahlung liefert..."

„Wird Vulcanus nicht willens sein, zu bezahlen, was ihr im nächsten Kampf verliert – falls ihr verliert", beendete Metus.

„Und wenn das passiert, Metus... wird unser System vor unseren Augen zusammenbrechen. Indem wir die Praxis der Konfliktlösung durch Glatorianerkrieger aufgeben, erwarten wir eine Sache: Krieg."

Metus dachte nach. Raanu hatte zweifellos Recht. Vor Jahrhunderten wurde den Agori klar, dass sie sich keinen bewaffneten Konflikt zwischen den Völkern leisten konnten. Niemand wollte ein klares Bild der alptraumhaften Zerstörung im Kopf behalten, die der letzte Krieg zurückgelassen hatte. Daher wurden alle Dispute zwischen Stämmen mit Glatorianern beigelegt. Jedoch basierte dieses System auf gegenseitigem Vertrauen. Das Resultat eines Arenaduells war indiskutabel und wurde von allen absolut akzeptiert. Wenn ein Dorf die Regeln brach oder nicht wie vereinbart bezahlte, tat der andere dasselbe.

„Daher können wir nur hoffen, dass diejenigen, die von Iconox angeheuert wurden, mich nicht enttäuschen", sagte er sanft. „Wenn ein Knochenjäger oder gar ein Skrall die Lieferung abfängt... stecken wir in Schwierigkeiten."

* * *

Malum verschwand. Er verschmolz so schnell und unerwartet mit den Felsen, wie er gekommen war, mit der Leichtigkeit von jemandem, der inmitten der Berge geboren wurde. Wohin war er gegangen? - Nicht, dass Gresh und sein Team das wussten oder das überhaupt wissen wollten. Aber sie nahmen die Warnung nicht auf die leichte Schulter.

„Skrall...", sagte Tarduk. „Ich hab mal versucht, ein paar Artefakte nahe Roxtus auszugraben... schlechte Idee, ich weiß. Ich bin nur knapp entwischt. Wäre ich erwischt worden, wäre ich eine Leiche gewesen."

Die Straße durch die Schwarzen Stachelberge führte nach Osten, aber die Straße war im Laufe der Jahre unwegsam geworden. Die frische Bergluft brachte den Reisenden etwas Erleichterung, besonders Strakk, der gelegentlich den Berg hinabsteigen musste, um zu helfen, die Karawane bergauf zu schieben. Die Stille wurde nur vom Geräusch der Sandläuferhufe unterbrochen, dem Pfeifen des Windes, der zwischen den Gipfeln hindurchwehte, und dem friedvollen Geräusch der Wagenräder.

Ein scharfer Schrei eines in den Bergen lebenden Sturmgreifs rüttelte beide Glatorianer auf. Der zweite ließ sie wachsam werden. Die Sturmgreife waren Raubvögel, deren Flügelspanne anderthalb Meter erreichte. Ihre Krallen fuhren so leicht durch Rüstung wie durch trockenes Pergament. Sie jagten vorwiegend kleine Tiere, aber, getrieben von Hunger, zögerten sie nicht, Gegner anzugreifen, die viel größer waren als sie selbst. Jedoch, als Strakk und Gresh sich zum Abfeuern ihrer Waffen bereitmachten, hofften sie, dass sie nicht jemandem viel gefährlicheren begegneten als den Berg-Sturmgreifen.

„Glaubst du auch, dass das kein Vogel war", fragte Strakk, seine Stimme kaum hörbar.

„Es klang für mich mehr nach einem Signal", sagte Gresh.

„Skrall?"

„Exakt. Knochenjäger suchen diese Gegend nicht heim."

Strakk schüttelte seinen Kopf. „Insofern sind die Knochenjäger cleverer als ich dachte."

„Was sollen wir tun?", fragte Tarduk. „Versuchen, zu fliehen? Sind wir bereit für einen Kampf?"

„Wir haben die Nachricht gehört. Das bedeutet, dass sie nahe sind. Zu spät, um zu fliehen", sagte Strakk. „Du, Anfänger, wolltest doch immer ein Held sein. Jetzt hast du deine Chance, wie einer zu sterben."

Gresh versank in Gedanken. Er musste einen Weg finden, sie zu retten. Sie konnten auch weggehen und vortäuschen, nichts Verdächtiges zu hören, und weiterreisen, um zu versuchen, dem Hinterhalt der Skrall zu entkommen. Er versuchte, zu erraten, welche Option Strakk gewählt hätte: so schnell wie möglich wegrennen und die Berge hinter sich lassen. *Gibt es irgendeinen Weg, die Chance zu bekommen, die Güter an ihren Bestimmungsort zu bringen*?

Zu spät. Er hatte zu viel Zeit mit dem Versuch verschwendet, sich zu entscheiden. Die Skrall hatten sie umzingelt. Zur selben Zeit traten Krieger in schwarzer Rüstung aus ihren Verstecken hervor.

FORTSETZUNG FOLGT…

… im nächsten Heft mit Kapitel 3!

SETREZENSION: 8993 KAXIUM V3

VON TERINUVA

Letztes Mal stellte euch das IDBM den Cendox V1 vor, das einzige frei verkäufliche 2009-Fahrzeug in Deutschland. Doch über LEGO Shop@Home sind auch die anderen Fahrzeuge erhältlich, daher folgt nun ein Blick auf ein weiteres dieser Kampfvehikel: Kaxium V3. Alle Fotos sind Eigentum von Terinuva.

* * *

1. DIE BOX

Wenn man sich die Box ansieht, springt sie förmlich auf einen zu. Wäre sie in einem Laden erhältlich, würde man sie sofort vom Regal runternehmen und nachschauen, wie viel das Set kostet und was es kann, aber es ist ja leider nicht möglich. Man hat das Gefühl, dass der Kaxium mit seinen zwei Agori aus der Box herausfährt.

Außerdem ist im Hintergrund die Säule in der Nähe von Tajun aus dem Film zu sehen und die Agori fahren meiner Meinung nach auf dem bröckeligen, aber festen Boden in der Nähe des Dorfes. Natürlich ist auch das Labyrinth mit dem Scarabax zu sehen. Altersempfehlungen (8-16, aber wer schert sich darum), die Seriennummer und eine kleine Version des Bilds von der Rückseite. Auf der hinteren Seite sind alle vier Modelle des Sets (Fahrzeuge und Agori) getrennt zu sehen, ebenso wie eine Werbung für Baranus V7 und Thornatus V9 und der B.I.O. Code. Außerdem sind noch die Funktionen des Trennens/Verbindens der beiden Fahrzeuge und die des Thornax-Werfers abgebildet.

2. AUFBAU

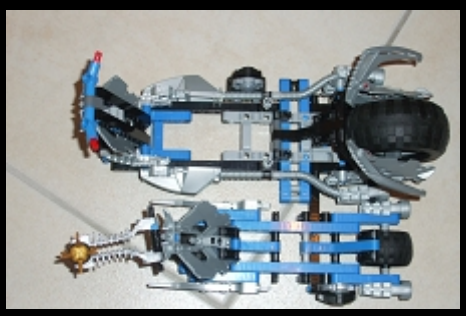
2.1. AGORI

Normaler Aufbau, wie schon seit zwei Jahren, kein großer Unterschied. Allerdings muss man den beiden ein Toa Nuva – Av-Matoraner Verbindungsstück in den Rücken stecken.

2.2. HAUPTWAGEN

Der Mittelpunkt ist der neuen Rechteckkonnektor, an dem an jeder Seite zwei Stangen angebracht werden. Dann werden dort weitere Stangen angebracht und auch noch andere Sachen. Außerdem ist da auch noch die quer angebrachte Hauptstange, mit der der Hauptwagen an dem Nebenwagen befestigt wird.

2.3. BEIWAGEN



In der Mitte ist eine 120-Grad-Stange, an der an beiden Seiten zwei Stangen befestigt sind, an welchen wiederum jeweils zwei Stangen angebracht sind. An diesen sechs Stangen werden alle anderen Teile angebracht. Wie beim Hauptwagen gibt es auch hier eine quer angebrachte Stange, die dazu dient den Beiwagen mit dem Hauptteil zu verbinden.

2.4. ALLES IN ALLEM

Kein besonders schwere Aufbau, aber man muss aufpassen alles ins richtige Loch zu stecken, sonst kommt ein Monster heraus. Auch die Räder müssen ordentlich angebracht werden, damit alles gut rollt. Der Aufbau ist eindeutig leichter als beim Baranus und ca. so etwas in der Art von Cedox V1.

3. DESIGN UND SPIELSPASS

Eindeutig ein Jahr für neuartige Bauweisen bei BIONICLE: wir haben den transformierbaren Skopio, den Streitwagen Baranus und auch endlich Motorräder bekommen. Ich persönlich war schon immer auf auf Kriegsfuß mit LEGO-Motorrädern, jedoch ist dieses eine perfekte Verbindung zwischen BIONICLE und Maschine. Es sind eindeutig Motorräder, doch mit einem BIONICLE-Flair, den ich euch nicht beschreiben kann.

Ein paar Probleme gibt es allerdings doch, z.B. ist Kaxium V3 sehr lang und flach, was Sprungszenen vollkommen ausschließt. Außerdem sind die beiden Vehikel alleine sehr viel unstabiler als zusammen (was eigentlich klar ist, aber trotzdem ein bisschen zu instabil ist). Verfolgungsjagden sind sehr gut nachzuspielen und wenn jemandem langweilig ist und er Kaxium gegen Cendox/Thornatus in einem Arena-Kampf entgegenstellt, ist dieses Set eindeutig brauchbar. Ein großer Minuspunkt ist aber die Magerkeit des Beiwagens. Die Stelle, an der der Thornax-Werfer angebracht ist, erlaubt ihm leider auch nicht, sich zu bewegen.

4. PRO UND CONTRA

Pro	Contra
- Gutes Design	- Beiwagen sehr mager
- Viele Teile	- Befestigungspunkt des Thornax-Werfers stört
- „Düsenantrieb“	- Av-Matoraner/Agori-Design der Agori
- Die „Rüstung“ des Hauptwagens	- Zu flach
- Rollt super	
- Ziemlich robust	

5. FAZIT

Alle, die 35 € (30€ kostet das Set + ca. 5€ Versand) haben und etwas älter als 9 Jahre sind, sollten sich dieses Set kaufen. Es hat eine gute Teileanzahl und ist im Verhältnis zu dieser recht gut gemacht. Leute, die jedoch mehr an der Story interessiert sind, sollten ihr Geld sparen und sich Thornatus kaufen. Sammler (wie ich) sollten es kaufen, sobald sie die Kohle dafür haben.

HINWEIS: Mehr Fotos gibt es in Terinuvas Brickshelf-Galerie, die ihr hier findet.

SETREZENSION: 8994 BARANUS V7

VON TERINUVA

Machen wir gleich weiter in der Reihe der großen Fahrzeuge mit dem Baranus V7! Alle Fotos im Artikel sind Eigentum von Terinuva.

* * *

1. DIE VERPACKUNG

Wenn man sich die Box einmal anschaut sieht man sofort, dass sie riesig einfach riesig ist. Die Box ist fast so lang wie der Baranus V7 und das Spikit zusammen und so breit wie der Baranus.

Auf der Vorderseite ist das schon seit Februar bekannte Bild. Vom Hintergrund her würde ich sagen Sahmad befindet sich am Rande des Klingenwalds und im Hintergrund sieht man eindeutig die Schwarzen Stachelberge. Dann ist da noch das Labyrinth mit dem Scarabax-Käfer in der Mitte. Ansonsten sind noch die Altersempfehlung, die Seriennummer und das Bild von der Rückseite im Kleinformat zu sehen.

Die Rückseite zeigt Sahmad, das Spikit und Baranus V7 getrennt. Außerdem sind noch die Funktion des Thornax-Werfers, ein Bild von einem Spikit und ein Bild, das zeigt, dass man Sahmad auf den Rücken des Spikits stellen kann (habe ich allerdings noch nie geschafft). Am unteren Ende gibt es noch eine Werbung für Skopio XV-1, Thornatus V9 und für das BIONICLE Action Figure Game™. Außerdem ist dort der B.I.O.-Code abgebildet.

2. AUFBAU

2. SAHMAD

Sahmad baut man nach dem Av-Matoraner-Standard. Kein Problem beim Aufbauen (selbst mein vierjährige Schwester hat es geschafft). Interessant waren seine Schulterpanzer, die das Sklavenhändlerflair verbesserten, und sein Thornax-Klingen-Werfer.

2.2. BARANUS V7

Er war ziemlich interessant zu bauen, auch wenn nicht besonders schwer. Er besteht aus diesem neuem Konnektor als Basis, an dem Stangen angebracht sind, die wiederum die Räder mit der Basis verbinden. Das Gehäuse besteht aus einem LEGO-Technic-Kleidungsbügel, an dem 120°-Loch-Konnektoren angebracht sind, an denen die Bitilflügel befestigt sind.

2.3. SPIKIT

Der Aufbau erinnerte mich etwas an den Aufbau des alten Spinax. Eine lange Stange bildet die Basis des Spikit, an der an beiden Enden jeweils ein Vahki-Becken angebracht ist. Die Füße haben den gleichen Aufbau wie Glatorianergliedmaßen. Die zwei Köpfe haben zwei Bohrok-Augen an den Seiten der Glatorianerköpfe und die Hälse sind genauso gemacht wie bei Vorox und Strakk. Sie sind mit einer Fünfer-Stange verbunden. Auf dieser Grundstruktur sind dann zahlreiche Zusätze angebracht.

2.4. ALLGEMEIN

Vom Aufbau her ist es nicht so gut gelungen wie beim letztjährigen Rockoh V3 und es fehlen ca. 100 Teile, wenn man einen Durchschnitt von 10ct/Teil hat. Die einzigen wiederverwendeten Bauweisen sind die von Sahmad und ein bisschen die von Spikit (Spinax).

Der Aufbau ist weder schwierig noch schwer, besonders mit der Anleitung, aber er ist deutlich kürzer als bei Rockoh (Vergleich: B: 25 Minuten, R: ca. 40 Minuten).

3. DESIGN UND SPIELSPASS

Mein absoluter Liebling ist Spikit, denn es gibt endlich noch eine Kreatur dieses Jahr. Im letzten Jahr haben die Rahi sehr gefehlt und dieses Jahr gibt es gleich zwei Kreaturen. Alle Löcher sind sehr gut verdeckt, im Gegensatz zu Skirmix. Wenn man sich Spikit anschaut, kann man sich wirklich vorstelllen, dass so etwas leben könnte (bis auf die zwei Köpfe, die aber ein gutes Merkmal sind). Alles in allem die beste Kreatur die wir in den letzten beiden Jahren hatten. Die Farben vom Spikit passen echt gut zusammen, obwohl ein bisschen mehr Grün nicht geschadet hätte.

Den Baranus kann ich vom Design her nicht mit früheren Sets vergleichen, aber ich finde es eine gute Idee, vor dem Ende von BIONICLE noch ein streitwagenartiges Set herauszubringen. Er rollt ziemlich gut, selbst auf glattem Boden. Der Streitwagen erinnert mich immer, wenn ich ihn sehe, an altrömische Streitwagen – die Designer haben sogar die Klingen, die an den Rädern angebracht wurden, eingebaut. Bei den Farben des Baranus kriegt man das Gefühl, dass die Farben des Metalls schon verblichen sind, und außerdem hatte ich noch nie ein Problem mit Silber, Grau, etc.

Wenn man Stop-Motion-Filme macht, ist dieses Set, eine echte Empfehlung zum Kaufen (Sahmads Peitsche ist nur etwas kurz), aber wenn man noch mit den Sets spielt, würde ich eher einen der Streitwagen ohne das Spikit empfehlen.

4. PRO UND CONTRA

Pro	Contra
- Spikit	- der Baranus ist an manchen Stellen löchrig
- das Streitwagendesign	- Tentakel/Peitsche ist zu kurz
- der Baranus V7 ist sehr detailreich	- die Seitenklingen des Baranus
- sehr gute Farbschemata	
- Agori aus dem verlorenen Stamm	
- Spikit als Set!	

5. FAZIT

Baranus V7 ist ein Set, das ich jedem empfehlen würde, der älter ist als neun. Es ist sehr gut gemacht, nur lassen Verfolgungsszenen sich nicht so gut nachspielen. Aber es lässt sich sehr gut posieren und ist gut für Stop-Motions. Der Preis ist ein bisschen hoch, aber wer noch nichts für Weihnachten gekriegt hat, könnte fragen, ob er es kriegen könnte. Auf jeden Fall ein Glück, dass man Baranus auf Shop@Home kriegen kann.

HINWEIS: Mehr Fotos gibt es in Terinuvas Brickshelf-Galerie, die ihr hier findet.

WALL DER GESCHICHTE #1: DIE BOHROK (I)

AUS DEN CHRONIKEN DES TAKUA

Manch alteingesessener Fan wird sich noch wehmütig an das BIONICLE.com der Jahre 2001 bis 2003 erinnern. Damals wurden dort Animationen zur Saga veröffentlicht, die im Stile des MNOLG aus 2001 gehalten waren (die 2001-Animationen waren sogar Teil des Spiels). Jene Flash-Animationen wurden in einer Sektion namens „Wall of History"/„Wall der Geschichte" der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. 2002 und 2003 wurden diese Animationen stets von einem kurzen Text in Form einer Kurzmeldung aus einer fiktiven Zeitung begleitet, die aus der Sicht von Takua geschrieben war.

Diese Meldungen waren Takuas Berichte über wichtige Ereignisse für den Wall der Geschichte in Ta-Koro, die Teil des Kanons sind. Nuhrii the Metruan übersetzte nun für das IDBM diese längst verloren gegangenen Texte erneut. In drei Ausgaben wird nun der gesamte Wall der Geschichte neu veröffentlicht. Beginnen wir bei den Bohrok... Der Banner ist von Skorpi63.

* * *

SIEGESFEIER ABGESAGT!

Neuer Feind taucht in Ta-Koro auf

Von Takua

Die Feierlichkeiten fanden heute ein jähes Ende, als Schwärme unbekannter Kreaturen in Ta-Koro auftauchten, mit dem offenbaren Ziel, das Dorf plattzumachen. „Sie kamen aus dem Nichts", sagte Turaga Vakama, der von der Begegnung immer noch offensichtlich erschüttert war. „Glücklicherweise haben wir die Toa rechtzeitig erreicht!"

Während des Angriffs hatte Turaga Vakama die Geistesgegenwart, nach den Toa zu schicken, die sich immer noch von ihrem bemerkenswerten Sieg über Makuta erholten. Tahu, Kopaka, Lewa, Onua, Gali und Pohatu eilten gerade rechtzeitig zur Hilfe Ta-Koros herbei, um die sichere Katastrophe abzuwenden. Die Toa schafften es, ihre nun legendären Elementarkräfte zu benutzen, um den Schwarm aus Kreaturen namens „Bohrok" auszuschalten.

„Bevor die Toa ankamen, um Makuta zu besiegen", erklärte Turaga Vakama, „konnten wir [die Turaga] nicht glauben, dass es irgendetwas Schlimmeres geben könnte als die Rahi. Heute zeigte sich, dass wir uns irrten."

„Anscheinend haben die Turaga schon immer die Legende der Bohrok gekannt", erklärte Lewa grimmig. „Jetzt entdecken wir die Realität der Schwärme."

TAHNOK UMZINGELN PO-KORO, MATORANER IM GEFECHT VERMISST

Hafu wird als Held gefeiert

Von Takua

Hafu, der berühmte Bildhauer aus Po-Koro, saß heute außerhalb des Dorfs in der Falle, als er einen verzweifelten Versuch unternahm, seine Heimat und seine Mit-Matoraner vor einem schnell herannahenden Tahnok-Schwarm zu beschützen.

„Das letzte, was ich sah, war, dass die Feuer-Bohrok ihn bedrängten", erklärte Huki, „aber der Rauch und die Asche waren so dicht, dass niemand sehen konnte, was passierte."

Späher aus Po-Koro hatten die Bohrok früher entdeckt, aber der Schwarm bewegte sich so schnell, dass Turaga Onewa keine Zeit hatte, sein Dorf zu evakuieren. Die einzige Alternative war, den Eingang nach Po-Koro mit den Steinskulpturen des Pfades der Prophezeiungen zu blockieren. Hafu, der Bildhauer, der den Pfad erschuf, meldete sich freiwillig, die Riesensteine umzustürzen, um das Dorf zu retten. Turaga Onewa versammelte Matoraner, um Hafu zu beschützen, als er den Aufruhr hörte.

Die Tahnok erreichten uns viel schneller, als wir vorausgesehen hatten", sagte der Turaga. „Zum Glück bewahrte Hafu einen kühlen Kopf und handelte schnell. Seine Tapferkeit hat vielleicht das Dorf gerettet."

Als er gefragt wurde, ob er dachte, dass Hafu gefunden werden würde, beruhigte Turaga Onewa die Dorfbewohner. „Pohatu hat, zusammen mit Gali und Kopaka, Po-Wahi gegen eine besonders erbitterte Gruppe Tahnok verteidigt – weshalb wir heute einem viel kleineren Schwarm gegenüberstanden. Ich bin überzeugt, dass Pohatu, sobald er zurückkehrt, Hafu finden und ihn sicher zu uns zurückbringen wird."

VAKAMA TEILT SEIN WISSEN ÜBER DIE BOHROK

Vakama erklärt die mysteriösen Kräfte der Krana

Von Takua

In den jüngsten Monaten ist Mata Nui das Opfer von Schwärmen seltsamer Kreaturen namens Bohrok geworden. Diese Bohrok werden angeblich von den Krana angetrieben, die sie in sich tragen – aber wenig ist über diese Krana bekannt. Was tun sie? Woher sind sie gekommen? Können die Toa ihnen überhaupt standhalten? Turaga Vakama teilte sein großes Wissen über Wahrheit und Legende auf Mata Nui in der Hoffnung, diese lebenswichtigen Fragen zu beantworten.

T: Vakama, Turaga von Ta-Koro, was ist eine Krana?

V: Die Krana sind die wahre Macht hinter den Bohrok-Schwärmen. Sie liefern jedem Bohrok Anweisungen und Anregungen. Es gibt acht Sorten, von denen jede andere Kräfte hat. Wenn sie in einen Bohrok gesteckt werden, treibt eine Krana den Bohrok dazu an, Aufgaben auszuführen. Man könnte die Krana sogar die „Gehirne" der Bohrok nennen.

T: Kann die Krana unabhängig von dem Bohrok funktionieren oder verhalten sie sich eher wie die Kanohi-Masken der Macht?

V: Wir haben mehrere Fälle gesehen, in denen sich Krana an ihren Feinden festgesaugt und die Kontrolle über deren Körper übernommen haben. Vielleicht war das tragischste Beispiel dafür in Le-Koro, vor nicht allzu langer Zeit? Es scheint, dass ein Bohrok, wenn er Gefahr wittert, seine Krana freilässt, und die Krana versucht dann, seinen Feind dem Schwarm hinzuzufügen. Ob es irgendeinen Weg gibt, der Macht der Krana zu widerstehen, weiß ich noch nicht.

T: Diese Krana sind wahrhaftig eine schreckliche Bedrohung für alle, die auf Mata Nui leben.

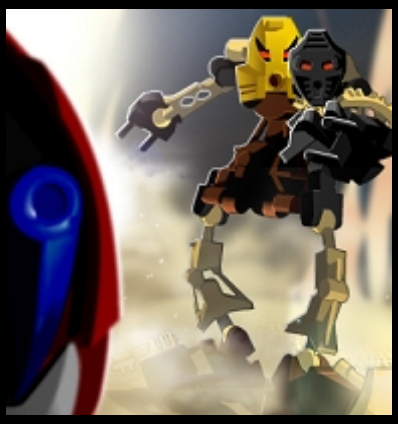
V: Ja, sie sind schlau und mächtig. Wir können nur hoffen, dass die Toa in ihrer Weisheit einen Weg finden können, um diese Bedrohung für unser Land zu beenden.

Vakama hatte noch mehr zu erzählen, aber das wird ein andermal enthüllt werden. Fürs Erste achtet bitte auf die Verteidigungsstellungen eurer Dörfer – man kann unmöglich wissen, wo oder wann die Bohrok als nächstes auftauchen werden.

HAFU IN WAGEMUTIGER AKTION GERETTET

Pohatu bringt Helden in Sicherheit

Von Takua



Pohatu kehrte gerade rechtzeitig in sein Dorf zurück, um den Matoraner Hafu vor dem sicheren Verderben durch die Hände eines Tahnok-Schwarms zu retten. Die Feuer-Bohrok hatten den hilflosen Matoraner direkt außerhalb von Po-Koro umzingelt, aber indem er die Kräfte seiner Kanohi verwendete, schnappte Pohatu Hafu aus der Gefahrenstelle raus und brachte ihn unverletzt in das Dorf zurück.

Hafu war ein einer prekären Situation, nachdem er versuchte, den Tahnok den Weg nach Po-Koro hinein zu blockieren, indem er seine eigenen Skulpturen des Pfads der Prophezeiungen verwendete. Indem er nicht nur seine Kunst, sondern möglicherweise auch sein Leben opferte, verließ Hafu die Sicherheit des Dorfes, um die berühmten Statuen zu zerlegen. Die Statuen versperrten vor den Bohrok den Eingang, was viele Matoraner vor einem potentiellen Desaster beschützte. Die Dorfbewohner von Po-Koro sahen von den Toren aus entsetzt zu, wie Hafu aus dem Sichtfeld verschwand.

Ich wusste, dass die Toa in der Nähe waren, und die Chancen standen gut, dass Pohatu bald zurückkehren würde", erklärte Turaga Onewa, „und, wie ein Toa, war er hier, um uns in unserer dunkelsten Stunde zu helfen!"

Die dankbaren Matoraner Po-Koros waren hocherfreut, Hafu wieder im Dorf zu haben.

„Die Tahnok sind immer noch da draußen", sagt Huki, „aber wir sind einfach froh, Hafu sicher und munter wieder bei uns zu haben!"

NEUE ERFINDUNG RETTET ONU-KORO

„Boxor" vertreibt Gahlok-Schwarm aus der Stadt

Von Takua

Nachdem ein teuflischer Trupp Wasser-Bohrok jüngst Onu-Koro flutete, machte ein Matoraner namens Nuparu eine wichtige Entdeckung, die das Blatt zu Ungunsten der Bohrok-Bedrohung wenden könnte.

Nuparu, ein Tunnelingenieur aus Onu-Koro, konstruierte ein Fahrzeug namens Boxor, das eine flinke Boxbewegung benutzt, um die Krana eines Bohrok rauszuschlagen. Der Onu-Matoraner machte die Entdeckung, als er auf ein Krana-loses Gahlok stieß, während er mit Onepu und Taipu in einem evakuierten Teil von Onu-Koro festsaß. Sobald Nuparu erkannte, dass die Bohrok einfach nur Transportmittel für die Krana waren, benutzte er sein Wissen, um den Matoranern einen Vorteil zu geben. Nachdem er den Boxor konstruierte, schlug er den aggressiven Gahlok-Schwarm zurück, wodurch er sie aus der unterirdischen Stadt heraustrieb und die Flut aufhielt.

Die Onu-Matoraner waren erfreut, sicher in ihre Behausungen zurückzukehren. „Endlich haben wir einen Schutz gegen diese Monster", sagte Onepu. „Vielleicht können wir Mata Nui von den Bohrok befreien und wieder friedlichere Zeiten einkehren lassen."

SETVERGLEICH: GELU VS. STRAKK

VON SKORPI 63

Das IDBM setzt seine Serie der Stammes-Setvergleiche fort. Diesmal: der Eisstamm. Die Fotos sind Eigentum von Skorpi63.

* * *

1. KANISTER

Die Kanister von den beiden Eis-Glatorianern haben viele Gemeinsamkeiten und wenige Unterschiede – aber gehen wir das Ganze einzeln durch.

Auf der Vorderseite sehen wir bei beiden den Glatorianer mit verschiedenen Hintergründen. Oben ist das BIONICLE-Logo, bzw. der Schriftzug mit dem Namen des Glatorianers – Strakk und Gelu. Unten finden wir eher unwichtigeres Zeug: die Altersangabe, die Artikelnummer, der GLATORIAN/GLATORIAN LEGENDS-Schriftzug und das LEGO-Logo.

Auf der Rückseite gibt es dann die ersten Unterschiede. Doch fangen wir von unten an, wo wir unwichtige Sachen wie das LEGO-Logo, Sicherheitshinweise und den Strichcode finden. Darüber findet man bei beiden eine kleine Abbildung, wie man den Glatorianer einfach in der Dose aufbewahren kann. Nebenan ist der BIO-Code und daneben dann ein Bild zur Funktion des Thornax-Werfers, die dominierende Distanzschusswaffe von 2009. Auf Gelus Kanister finden wir nun ein Hinweis auf das BIONICLE Action Figure Game, welchen wir bei Strakk und auch den anderen Glatorianern des Frühjahres erst ein Stück weiter oben finden. Darüber finden wir bei den beiden unterschiedliche Dinge. Strakks Kanister zeigt uns ein Bild, wo man Strakk und Metus sieht, während man auf Gelus Verpackung alle Glatorian Legends sehen kann. Oben ist dann zum Abschluss noch einmal der BIONICLE-Schriftzug und bei Gelu sogar noch ein Verweis zum Film „The Legend Reborn" , der 2009 erschien.

Zu guter Letzt hätten wir noch die Deckel, die sich wieder komplett unterscheiden. Der Deckel Strakks ist leicht elliptisch und ist mit Strichen verziert, zudem mit Kreisen, die von links nach rechts größer werden. Gelus Deckel erinnert an einen Visorak-Deckel, der in die Länge gezogen wurde und Streifen hat. Zudem kann man diesen Deckel öffnen und er ist eintönig weiß.

2. AUFBAU

Wie bei fast allen Kanister-Sets ist der Aufbau bei beiden recht simpel und einfach, doch darauf gehen wir jetzt mal genauer ein.

2.1. STRAKK

Auf den ersten Blick sieht Strakk etwas wie ein Krüppel aus. Einen recht unfreundlichen Eindruck macht er auch, weil er einen bösartigen Gesichtsausdruck hat und auch seine Rüstung unheimlich wirkt. Die riesige Axt passt da perfekt ins Bild.

Die Beine Strakks sind schnell gebaut, erinnern – wie bei so gut wie jedem Set – an die Toa Inika und haben keine Besonderheiten. Der Körper lässt sich leicht aufbauen, doch ist den Fans unbekannt, da er ein veränderter Inika-Körper ist. Mit einem einzigen Teil bekam Strakk einen Buckel und man deckte diesen von vorne mit einem Oberarmpanzer ab, welcher etwas wackelt, was aber nicht besser ging. So haben wir schon mal einen etwas neuen Aufbau.

Strakks Arme erinnern auch an die Toa Inika, aber er hat neue, eisig-coole Panzerungen am Oberarm, welche seinen Stamm symbolisieren und auch gut passen. Zudem findet man im Set die neuen 2009-Hände.

Der Kopf wird wie ein normaler Kopf befestigt, nur wird ein Kazi-Arm als Hals verwendet. Auch der Helm ist ein neues Teil, was zu erwarten war, da es zuvor größtenteils nur Masken gab.

Die neue Axt wird einfach befestigt, da sie nur aus einem Teil besteht. Der Thornax-Werfer ist schnell befestigt und stellt keine Probleme da.

2.2. GELU

Zeitlich gesehen sollte Gelu schon am Anfang einen Vorteil haben, der aus einem Nachteil entsteht. Er ist etwas schneller zusammengebaut, aber das nur, weil wir seinen Körper kennen – Inika-Baustil!

So gesehen gibt es nicht viel zu sagen – der komplette Körper ist sehr leicht aufgebaut, nur gibt es wenige kleine Unterschiede zu einem Toa Inika.

Gelus Kopf hat eine andere Form und wird deshalb auch anders befestigt als seine Vorgänger. Außerdem hat er einen weißen Brustpanzer, den es zuvor nur in anderen Farben gab. Kritiker würden dies als Trost ansehen. Denn Gelu sticht nur noch mit einer neuen Armpanzerung – Metus' Schilde – und neuen Waffen hervor.

Logischer Weise hat Gelu auch einen Thornax-Werfer, da diese Waffe in diesem Jahr als Schusswaffe verwendet wurde. Zudem gibt es ein doppelseitiges, neues Schwert und einen gut aussehenden Helm – also sollten beim Aufbau von Gelu keine Probleme aufkommen.

3. FIGUREN UND SPIELSPASS

Spielspaß ist bei diesen Figuren, trotz mancher Kritiken, garantiert. Aber gehen wir sie mal einzeln durch.

3.1. STRAKK

Strakk ist sehr beweglich, hat ein gutes Farbschema und einen neuen Körper, der auf dem alten Inika-Holz basiert.

Beim Spielen gibt es höchstens das Problem, dass der Armpanzer bei großen Schwingungen des Arms Strakks Kopf streifen könnte.

Optisch ist Strakk total überzeugend. Viele sagen, dass er nicht gut aussieht, was auch teilweise stimmt. Er sieht egoistisch und leicht bösartig aus, doch so kann man Strakk in der Story leicht interpretieren. Also ist das Aussehen sehr passend und die Elemente passen gut zusammen.

Außerdem ist Strakks Axt ein großes Plus, da sie groß ist und schön gestaltet ist.

3.2. GELU

Gelu garantiert zwar Spielspaß, aber dieser Spielspaß ist mittlerweile drei Jahre alt.

Er ist beweglich und hat ein sehr schönes Farbschema, aber keinen neuen Körperbau, weshalb man doch andere BIONICLE-Figuren beim Spielen nehmen würde, da es viele mit demselben Körper gibt. Somit kann er kein großes Plus herausholen.

Die Idee mit Metus' Schilden sieht gut aus und beim Spielen kann man sie zu einem Schild zusammensetzen, was vorteilhaft ist.

Gelu hat außerdem ein cooles, doppelschneidiges Schwert und einen schönen Helm, der eine krasse Form hat. Leider hat man bei den Unterbeinen eine zu kurze Wahl getroffen, da es einfach nur hässlich aussieht, wenn man sich die Beine Gelus anschaut.

4. PRO UND CONTRA

4.1. STRAKK

Pro	Contra
- Neuer Baustil	- beim Spielen kann der Arm gegen den Kopf stoßen
- Charakter spiegelt sich in Figur gut wieder	- kaum neue Teile
- coole Axt	
- Teile passen gut zusammen	

4.2. GELU

Pro	Contra
- Metus' Schild als Armpanzer	- kurze Unterbeine
- cooler Helm	- Inika-Baustil
- coole Waffe	- kaum neue Teile

5. FAZIT

5.1. STRAKK

Strakk ist ein relativ gutes Set. Er ist schnell zusammengebaut, es macht Spaß, mit ihm zu spielen, und er ist auch nicht langweilig. Er hat eine tolle Waffe und landet bei mir unter den guten BIONICLE-Sets.

Strakk ist für jeden Fan empfehlenswert, da er einfach mal eine Abwechslung ist.

5.2. GELU

Gelu ist nicht mehr als eine durchschnittliche BIONICLE-Figur. Er hat aber nicht viel Neues und wirkt sehr alt und langweilig. Nur Helm, Waffen und die Armpanzerung sind kleine positive Punkte, die das Set zumindest nicht als schlecht dastehen lassen.

Es ist keine Pflicht, Gelu zu kaufen, da man ihn schon fast nachbauen könnte.

5.3. GESAMTFAZIT

Gelu im Mittelfeld, Strakk unter den Guten – müsste man sich entscheiden, würde ich jedem Strakk empfehlen. Er ist scheinbar zu Recht der primäre Glatorianer des Eisstammes gewesen.

SPOILER: EINBLICKE, AUSBLICKE

VON NUHRII THE METRUAN

Was passiert mit BIONICLE nach dem Ende? Wie endet die Story? Wie wird die Story nach dem Ende erzählt werden? Was wird BIONICLE ersetzen? Auf alle diese Fragen gibt es nun eine Antwort – oder zumindest eine Teilantwort, und zwar in unserer beliebten Kolumne voller Einblicke und Ausblicke, zusammengestellt von Nuhrii the Metruan. Besonders für die Hinweise auf Infos zur Nachfolgeserie möchte er an dieser Stelle noch Chosen One of Bionicle danken.

* * *

ELEMENTE – VORSICHT, FRISCH GESTRICHEN!

Was wäre die BIONICLE-Story nur ohne Elementarkräfte! (dachte sich Mata Nui und gab den armen Glatorianern dankenswerterweise auch welche :P)

Aber mal im Ernst – ein Held, der nicht über irgendeine Naturgewalt gebietet, ist es nicht wert, den Titel „Toa" zu tragen. Und im Laufe der Zeit haben sich da einige Kuriositäten bei unseren „Toa-Helden" angesammelt: Plasma, Schall, Blitz, „das Grüne", Eisen... und das neueste Kind der Familie Element heißt „Psionik" und ist wohl eher eine Tochter. Hier die von Greg Farshtey festgelegten Spezifikationen, basierend auf einem Vorschlag des „Official Elements Topic" auf BZPower, den er aber nach seinen Bedürfnissen angepasst und geändert hat.

Englischer Name: Pionics

Deutscher Name: Psionik

Farben: Blau und Gold

Geschlecht: Weiblich

Präfix: Ce- [wegen "cerebrum" = lat. für "Gehirn"]

Matoraner-Fähigkeit: Immunität gegen Gedankenkontrolle und Gedankenlesen - dadurch, dass sie die Ce-Matoranerinnen studierte, lernte Helryx, wie sie die Gehirne der OvMN-Mitglieder vor Telepathie abschirmen konnte.

Kräfte: Eine Toa der Psionik hat die Kräfte Telepathie, Telekinese, die Fähigkeit, einen schadenszufügenden Gedankenstoß zu feuern (nur mentaler Schaden, kein physischer), ist zu begrenzter Gedankenkontrolle fäjhig (kann niemanden zu etwas zwingen, das gegen deren bereits vorhandenen Moralkodex geht), kann Illusionen erschaffen, die - so lebensecht sind, dass sie von allen fünf Sinnen wahrgenommen werden können, doch technologische Systeme können nicht getäuscht werden. Außerdem hat sie die Fähigkeit, ihre Gegenwart vor biomechanischem oder organischem Leben zu verbergen, aber nicht vor technologischen Systemen.

Besonderheit: Nova-Sprengungen sind zwar möglich, aber das Gegenteil – die Absorption des Elements – wurde von Greg als unmöglich definiert. Psionik ist damit das erste Element, das nicht absorbiert werden kann.

Doch auch bei den anderen Elementen hat sich etwas getan. Einige Matoranerarten haben nun einen Neuanstrich bekommen. Für die folgenden Elemente, die allesamt „Opfer" einer kanonisierungswütigen Meute BZPower-Mitglieder wurden, gilt: „Vorsicht, frisch gestrichen!"

Plasma: Primäre Farbe ist Orange – über die sekundäre Farbe wird noch auf BZP abgestimmt, aber die Farbe „Weiß" liegt klar vorne.

Eisen: Primäre Farbe ist Metallgrau. Die sekundäre Farbe ist „burnt orange", also „verbranntes Orange" (ich interpretiere das als Rostorange).

Blitz: Die Farben für das Element *Lightning* sind Blau und Gold.

Ob damit die Färbungswut abgeklungen ist oder ob noch weitere Elemente näher definiert werden hängt

a) von den BZPower-Mitgliedern und

b) von Gregs Kanonisierungsbereitschaft und

c) von Gregs Webserienplänen ab, die ihr auf der nächsten Seite noch kennen lernen werdet...

WUSSTEST DU SCHON, DASS...

... bald auf BIONICLEStory.com die Kurz-Webserie *Sahmad's Tale* (= „Sahmads Geschichte") starten wird, die vom Eisenstamm berichten wird, dem Stamm von Sahmad und Telluris? Es wird auch den Grund für die orangefarbenen Rüstungen des Eisenstamms liefern.

... der Eisenstamm in einem Gebirge auf dem jetzigen Bota Magna lebte?

... ab Januar 2010 auf BIONICLE.com die „Mata Nui Saga" beginnen wird, die allem Anschein nach aus von Mata-Nui-Sprecher Michael Dorn aus dem Film „The Legend Reborn" gesprochenen Audiodateien besteht?

... der letzte BIONICLE-Comic den Titel „BIONICLE Glatorian 7: Journey's End, Part 2: Rebirth" haben wird?

... die BIONICLE-Stars ab 6. Februar 2010 auf Amazon.de erhältlich sein werden?

... das Buch *Journey's End* von Mitte Februar bis April in 12 Kapiteln wöchentlich auf der Offiziellen Website erscheinen wird?

... die erste Comic-Geschichte aus *Legends of Bara Magna* den Titel *Fall and Rise of the Skrall* haben wird und von dem Krieg mit den Baterra erzählt?

... die toten Krieger von der Glatorianerspezies, die Miserix und die Toa Hagah in *Dwellers in Darkness* in Mata Nuis Gehirn fanden, Piloten waren, die von den Großen Wesen dort platziert worden waren, um im Falle eines Systemausfalls die Steuerung über das Universum manuell zu übernehmen? Sie befanden sich meistens in Stasiskapseln und waren beim Großen Kataklysmus nicht schnell genug an den Kontrollen, weshalb sie beim Aufprall starben.

BIONICLE 2010

Ein paar neue Infos sind zur 2010-Saga aufgetaucht:

- Das Ende von *Journey's End* wird unmissverständlich klären, wie der Kampf zwischen Mata Nui und Teridax ausgeht und was aus Spherus Magnas Fragmenten wird.

- Der Verlag Papercutz ist eventuell an einer Fortsetzung der Graphic Novels über das Ende der Saga hinweg interessiert. Das wird von den Verkaufszahlen der Bücher 8 und 9 abhängen. Ist der Absatz befriedigend, wird auch noch Ausgabe 10, „Power of the Great Beings", veröffentlicht, auf das eventuell sogar noch ein GN#11 folgen wird, das die beiden 2010-Comics und ein paar neue Storys enthalten wird.

- Power of the Great Beings, von dem bisher 25 Seiten geschrieben wurden, bevor die Produktion angehalten wurde, erzählt die Geschichte, wie Mata Nui und Tarduk sich auf der Reise ins Tal des Labyrinths treffen und wie Mata Nui es ermöglicht, dass die Wesen aus dem MU mit den Agori und Glatorianern reden können, da sie beide eigentlich unterschiedliche Sprachen sprechen.

- Nach dem Ende der Saga wird Greg Farshtey wahrscheinlich in Webserien die Saga fortsetzen. Hauptschauplatz der Hauptsaga wird Bota Magna werden.

- In der Bota-Magna-Saga wird Greg auch Elemente aus dem Konzept des abgesagten 2010-Films einbauen, das ihr als Mitglieder von IDBM Online hier lesen könnt. Besonders für die biomechanischen Dinosaurier scheint Greg sich begeistert zu haben, also besteht Hoffnung...

- Greg wird für die Saga nach dem Ende der Sets eine Liste mit neuen, offiziellen Namen von LEGO enthalten. Er hofft, dass mindestens 30 Namen die Legalitätstests bestehen. Nur zur Info: Jeder dieser Namen kostet LEGO 10.000 US-Dollar Anwalts- und Verwaltungsgebühren, um sich die Rechte daran zu sichern.

- Greg plant, eine Webserie mit einem komplett neuen Toa-Team als Protagonisten zu starten, in dem die Nicht-Standardelemente überwiegen! (also nicht Feuer, Wasser, Eis etc.)

LEGO HERO FACTORY 2010

Ihr alle habt euch sicherlich schon gefragt, worum es bei der Nachfolgeserie von BIONICLE gehen wird. Diese Frage kann euch auch noch niemand beantworten. Aber das IDBM kann euch dank der Adleraugen von Chosen One of Bionicle (der mich auf Informationen aus dem LEGO-Forum Eurobricks aufmerksam machte) nun zwei Dinge bieten:

1) höchst unscharfe Bilder der neuen Reihe, die „LEGO Hero Factory" heißen wird und

2) eine bisher unbestätigte, aber dennoch glaubwürdige Setliste.

Folgendes erwartet euch im Sommer 2010

Größere, aber nicht wirklich schärfere Bilder findet ihr auch unter diesem Link.

Hier nun die Setliste mit ein paar Übersetzungsanmerkungen:

164 Preston Stormer (Der Nachname klingt stürmisch...)

7165 Natalie Breez (... und bei der Dame weht wohl eine frische Brise...)

7167 William Blaze (... bei dem lodert es...)

7168 Duncan Bulk (... und dieser Zeitgenosse ist wohl einer vom Modell Schrank ...)

7169 Mark Surge (... während der hier wohl Energiestöße verteilt ...)

7170 Jimi Stringer (... und Jimi steht auf... Frauenunterwäsche? Kein Plan.)

7147 XPlode (der wohl interessanteste Name der Liste)

7148 Meltdown (übersetzbar als „Schmelze")

7156 Corroder (übersetzbar als „Zersetzer")

7157 Thunder (der Name bedeutet „Donner")

Folgende Dinge möchte ich festhalten:

1) Diese Reihe ist, wie uns versprochen wurde, sehr anders. Anders bedeutet aber nicht gleich schlecht. Die Zielgruppe ist nun ja auch weiter gefasst, daher klingen diese Namen eher wie Mainstream-Roboterfiktion.

2) Es sind nur Namen und schlechte Bilder. Wir können noch nicht wissen, worum es bei Hero Factory geht, auch wenn Theorien möglich sind.

3) Wie das IDBM mit Hero Factory umgehen wird, hängt von eurer Entscheidung ab. Sagt es uns auf IDBMO. Doch gleich vorneweg – Kritik darf angebracht werden, aber Beleidigungen und Schlechtmacherei werden weder im Forum noch in zukünftigen Ausgaben des IDBM Platz finden.

4) *Einblicke, Ausblicke* ist für diese Ausgabe zu Ende. Neuesten Entwicklungen bis zur Veröffentlichung von Ausgabe 12 könnt ihr als Mitglieder von IDBM Online in der Onlineausgabe von *Einblicke, Ausblicke* des Monats Januar 2010 verfolgen. Diese ist hier zu finden.

Bis zum nächsten Mal :).

Zum abschließenden Abschluss wie immer das Beste... Rätsel und Witze aus dem Hause COoB.

* * *

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

Für die Rätselfreunde unter euch gibt es nun wieder zehn Fragen verschiedener Schwierigkeitsgrade zu Themen aus allen Storyjahren, plus eine Gastfrage.

1.) Wo startete im *Mata Nui Online Game* Takuas Weg nach Kini-Nui?

a.) In der Großen Mine.

b.) Bei der Naho-Bucht.

c.) In Le-Wahi.

2.) Aus welcher Bohrok-Art wurde von Nuparu der erste Boxor gebaut?

a.) Kohrak

b.) Nuhvok

c.) Gahlok

3.) Wer war der erste andere Toa Nuva, dem Tahu Nuva, Jaller und Takua begegneten, als sie auf der Suche nach den Bohrok-Kal die Insel Mata Nui bereisten?

a.) Lewa

b.) Gali

c.) Pohatu

4.) Wie ist der Name des Fahrzeugs, das Matau zu Bruch fuhr, als Toa Lhikan ihm den Toa-Stein brachte?

a.) Flitzer (Speedster)

b.) Schwebeschlitten (Hoversled)

c.) Moto-Schlitten (Moto-Sled)

5.) Gegen welches Problem mussten die Toa Metru NICHT ankämpfen, als sie das erste Mal nach Mata Nui reisten.

a.) Das Rahi Nui

b.) Mavrah und seine Rahi

c.) Einen gigantischen Strudel

6.) Bevor er zu den Dunklen Jägern kam, formte Hakann mit wem ein Diebesduo?

a.) Reidak

b.) Thok

c.) Vezok

7.) Welches Schicksal erlitt Gadunka?

a.) Es wurde von Hewkii getötet.

b.) Es wurde von den Toa Mahri vertrieben und lebt noch immer auf Aqua Magna.

c.) Es wurde von einem Takea gefressen.

8.) Welches Mitglied des Ordens von Mata Nui schickte die Toa Mahri nach Artidax?

a.) Johmak

b.) Helryx

c.) Jerbraz

9.) Warum reiste Mata Nui allein zum Tal des Labyrinthes, anstatt Ackar und den Rest mitzunehmen?

a.) Er ging ohne ihr Wissen.

b.) Berix wurde verletzt und Mata Nui bat seine Freunde, umzukehren.

c.) Während der Reise wurden sie unfreiwillig getrennt.

Gastfrage von Luzi41: Welche ist die südlichste Landmasse im Matoranischen Universum, die von Matoranern erforscht wurde?

a.) Keetongus Insel

b.) Artidax

c.) Der Südkontinent

HUMOR

Was sagte der Nynrah-Geist, nachdem die Bohrok-Imitate auf Destral außer Kontrolle gerieten?

„Verfluchte Gebrauchsanweisung!"

Warum versuchen Frostelus, die Klimaerwärmung zu vermeiden?

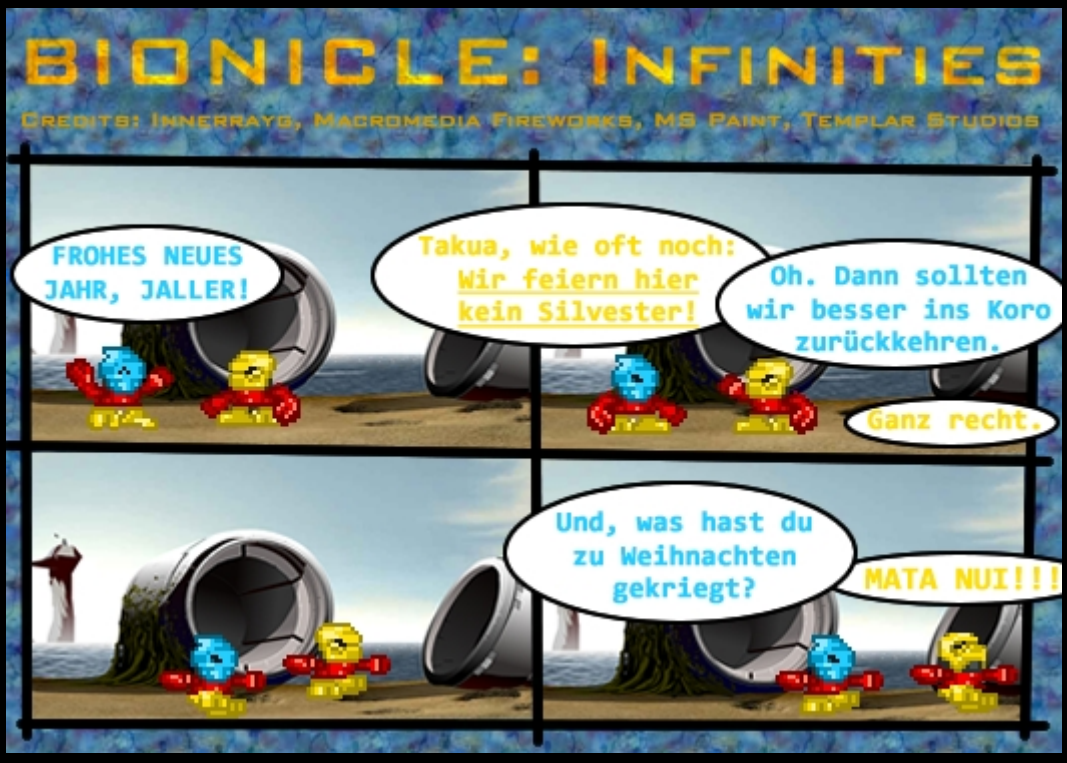
Weil sonst die Eisberge schmelzen.

Was haben die Bohrok mit einer Löwenherde gemeinsam?

Weckt man einen, weckt man sie alle.

Woran kann man einen Makuta, der einen heilen will, als Scharlatan entlarven?

Wenn er dir eine Schattenegelkur verschreiben will.



LESERBRIEFE: MEINUNGEN ZUM „ENDE“ VON BIONICLE

Die Leserbriefe sind einem Thema auf IBDM Online entnommen, das ihr hier findet. Sie wurden stilistisch und grammatikalisch leicht von Nuhrii the Metruan bearbeitet, wurden in ihrem Wesensgehalt aber unangetastet gelassen.

Matoro 20 schrieb uns am 04.12.09 um 20:65

Als ich den Brief von Lego im WN las, war ich entsetzt. Dass LEGO BIONICLE absetzt, war meiner Meinung nach unmöglich, da BIONICLE ja das Steckenpferd von LEGO war. Doch das Ende der Setreihe hat auch positive Seiten, denn so kann Greg endlich über die Charaktere schreiben, über die er schreiben möchte und muss sich nicht an die Setreihe halten. Die Stars als die letzten BIONICLE-Sets ist ja eine gute Idee, aber sie hätten das Jahr ruhig zu Ende bringen können, um 2011 die neue Serie aus dem Glanz und Gloria von BIONICLE auferstehen zu lassen. Doch das, was LEGO jetzt tut, ist einfach unter aller Kanone. Denn es hätte ja noch weitere Stars und sechs Kanistersets geben sollen. Das Jahr unvollendet zu lassen, ist einfach nur doof. Natürlich könnte ich jetzt so weitermachen, aber das bringt nichts, die ganze Zeit nur zu meckern. So können wir nur 2011 auf einen erneuten Aufstieg von BIONICLE hoffen.

Nathanael1711 schrieb uns am 05.12.09 um 10:31

Ich habe das "Ende" von BIONICLE etwas anders aufgenommen als Matoro20. Auf BZPower gab es ja schon seit Monaten entsprechende Gerüchte, sowie später auch Hin- oder Beweise, dass es bald zu Ende sein würde. Zunächst habe ich nichts davon geglaubt (solche Gerüchte hatte es schließlich in den vorigen Jahren auch schon gegeben), aber als dann dieser Brief kam, hat es mich nicht mehr sonderlich erstaunt. Allenfalls ist es mir kurz kalt den Rücken hinuntergelaufen. ;)

Genau genommen war ich – nach dem zweiten oder dritten Mal, das ich den Brief durchlas – ganz zufrieden mit der "Lösung", die LEGO gefunden hat: Wir haben noch immer eine (nun unabhängige!) Story und dann wird es noch eine Setreihe geben, die sich möglicherweise gar nicht so sehr von BIONICLE unterscheidet. Ja, im Gegensatz zu einigen anderen Personen (die ich hiermit attackieren möchte :P) stehe ich der neuen Reihe (und Neuem allgemein) nicht gleich negativ gegenüber und sage: "Es ist kein BIONICLE! Nichts ist besser als BIONICLE! Also ist das hier schlecht!"

Anderen Sachen - zB Ben10 - stehe ich dann schon negativ gegenüber, aber diese Sachen kenne ich ja schon (und ich mag die Serie nicht).

Zusammengefasst will ich sagen: Es wäre möglicherweise besser gewesen, BIONICLE weiterzumachen, aber wer weiß, vielleicht hätten wir uns irgendwann nurnoch geärgert wegen dieser ganzen unlogischen "Zufälle" (Toa-Teams immer zu sechst, immer mindestens ein mal im Leben verwandelt). Ich denke, eine Setpause tut BIONICLE auch ganz gut. Eine Pause, wohlgemerkt, kein Ende.

Lesovikk520 schrieb uns am 08.12.09 um 19:44

Ich geb zu, mich hat der Brief von Lego schockiert, weil ich an die ganzen Gerüchte nie glaubte. Aber dann (nach ungefähr dem zehnten Lesen dieses Briefes XD), sah ich die positiven Seiten von dem Ende/Pause oder was auch immer es ist XD. Ich meine, Greg hat jetzt viel mehr Flexibilität mit der Story, er muss sich nicht mehr an Sets halten.

Außerdem sind die neuen Sets, die BIONICLE im Sommer 2010 ersetzt, beinahe dasselbe wie BIONICLE. Ich dachte mir "vielleicht sammle ich die ja auch, mein Regal ist ja immer noch nicht gefüllt XD".

Außerdem kann ich mein Geld ja auch, falls ich diese neue Reihe nicht sammle, endlich für viele andere Dinge investieren. Das ist es, worauf ich mich ehrlich gesagt total freue :D.

Ben 10 ist meiner Meinung nach ein totaler Mist, den wird's sicher nicht lange geben. Zusammenfassung: Ich sehe es, wie oben öfters genannt, also ziemlich positiv. Ich bezweifle aber dennoch, dass ich BIONICLE sammeln werde falls es wieder zurückkommt, denn das ist ja frühestens 2012.

Mata Nui123 schrieb uns am 11.12.09 um 06:41

Wenn BIONICLE schließt, wird es bestimmt irgendwann wieder fortgesetzt, weil es so, so, so, … viele BIONICLE-Fans gibt. Und in der Zwischenzeit kann Greg bestimmt viele Geschichten schreiben. Aber schade, dass es die Bücher nur selten in Deutsch gibt, weil ich nur ein bisschen Englisch kann. Und danach könnten die BIONICLE-Sets zurückkom-men. Dies wäre dann der Anfang nach einem Ende.

Kommentar von Nuhrii the Metruan: Mata Nui123 überschätzt die Anzahl der BIONICLE-Fans auf dem Globus, die es tatsächlich interessiert, ob „BIONICLE" oder „Hero Factory" auf der Verpackung steht, solange die Teile kompatibel sind, da viel die Story nicht kennen.

Luzi41 schrieb uns am 13.12.09 um 19:49

Meine Meinung über das Ende von BIONICLE ist gespalten. Ich habe schon seit Sommer 2009 vermutet, dass BIONICLE enden wird, doch ich habe es nicht gehofft. Als dann der Brief von LEGO kam, habe ich versucht, positive Dinge daran zu sehen. Erstmal habe ich nun Geld, um mir alle Sets zu kaufen die mir fehlen. Mehr positive Argumente habe ich nicht gefunden.

Dass BIONICLE wiederkommen wird, glaube ich nicht. Denn ab 2010 wird BIONICLE immer mehr Fans verlieren und irgendwann wird sicher auch die Story enden, denn ich glaube nicht das LEGO 2020 noch Interesse daran hat, die Rechte an allen BIONICLE-Namen zu behalten.

Kurz gesagt, ich finde es schade. :(:(:(

Abschließender Kommentar von Nuhrii the Metruan

Wie auch immer die Zukunft aussehen wird – genießen wir, was wir noch von BIONICLE kriegen, und nutzen wir unsere Chance, LEGO zu zeigen, dass es zumindest noch eine Fangruppe gibt, die sehr positiv auf die Rückkehr der Serie reagieren würde. Das ist nämlich etwas, worauf Marketingstrategen eventuell aufbauen könnten, sollten die Sets je wiederkehren.

Impressum & Vorschau

Was Ausgabe 12 so bringt...

Damit wäre die elfte Ausgabe des IDBM geschafft und ein Jahr ist vorbei. Was wird euch das nächste Jahr bringen? Abgesehen von weitreichenden Änderungen im Februar wird es euch auf jeden Fall noch eine Januar-Ausgabe bringen. Was die so beinhaltet, seht ihr hier...

* * *

Vorschau auf Ausgabe 12/Januar 2010

- Die Querung, Kapitel 3
- eventuell den Gewinner des Kernkrieg-Wettbewerbs (unsicher)
- Setrezensionen
- Statusaufnahme: 12 Ausgaben IDBM (von Nuhrii the Metruan)
- Einblicke, Ausblicke
- der dritte Teil der Sammelkarten-Berichtserie (von Luzi41)
- eventuell einen Comic
- Aktuelles rund um unsere Lieblingssaga
- und noch etwas aus dem Toa-of-Wiki Fan-Fiction

Danksagungen für Ausgabe 11/Dezember 2009

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur, diverse Artikel und Übersetzungen

Bioniclemaster724 – Titelblattgestaltung

Skorpi63 – Banner, Backcover, diverse Artikel

Chosen One of Bionicle – Vermischtes-Kolumne, Hero-Factory-Infos

Greg Farshtey – Autor des Comics, der Kurzgeschichte und Schirmherr des Wettbewerbs

Terinuva – Setrezensionen 8993 Kaxium V3 und 8994 Baranus V7

Luzi41 – Artikel zu den Phantoka Battle Cards

Pop Mhan – Zeichner des Comcis

spartan_tails und *Google* – Rückübersetzer von *The Crossing Chapter 2*

Alle IDBMO-Mitglieder, die sich zum Ende von BIONICLE äußerten

und *Bioran23* für die Hilfe beim Wüstenvogel-Wettbewerb

Bitte gebt unseren fleißigen Helfern in diesem IDBMO-Thema Rückmeldung!

Des Rätsels Lösung

Aufgrund der geringen Teilnehmerzahl wurde das Gewinnspiel aus Ausgabe 10 abgebrochen. An die beiden Teilnehmer ergeht hiermit eine Entschuldigung. Es folgen nun die Lösungen für das alte Rätsel und auch die für das neue Quiz aus der vorliegenden Ausgabe.

IDBM 10: 1c/2a/3c/4b/5b/6c/7a/8c/9a/10a (Rahkshi94 hatte alles richtig, Mata Nui123 hatte bei der dritten Frage „3b" geantwortet und erreichte somit den Punktestand 9/10)

IDBM 11: 1b/2c/3a/4c/5a/6c/7c/8a/9b und Antwort a) bei der Gastfrage

Das IDBM ist ein reines Fanerzeugnis und wurde auf keiner Weise von LEGO gefördert. LEGO, BIONICLE und alle verwandten Handelsnamen und Markenzeichen sind Eigentum der LEGO Company. Alle weiteren Handelsnamen und Markenzeichen gehören ihren jeweiligen Inhabern. Für die Inhalte der Artikel sind deren Verfasser verantwortlich.

KANOHIJOURNAL

UNSER PARTNER:
DAS KANOHIJOURNAL
WWW.KANOHIJOURNAL.COM

DIE ZENTRALE DES MAGAZINS:
IDBM ONLINE
WWW.IDBMONLINE.IPBFREE.COM