EXKLUSIV: DEUTSCHE KURZGESCHICHTE UND COMIC!!!

BIONICLE®

DAS INOFFIZIELLE DEUTSCHE MAGAZIN

THE LEGEND REBORN
ERSTE INFOS ZUM NEUEN BIONICLE FILM

DIE ARENA KOMMT NACH DEUTSCHLAND
NEUE SETS BALD AUCH HIERZULANDE!

EXKLUSIVER COMIC!
GRESH VS. SKRALL

AUSBLICKE, EINBLICKE
WAS BIONICLE DIESES JAHR NOCH BIETET

UND VIELES MEHR IN DIESEM NEUEN FANMAGAZIN!!!

WILLKOMMEN...

...zu ersten Ausgabe des neuen, inoffiziellen deutschen BIONICLE Fanmagazins. Dies ist ein Projekt von BZPower Mitglied *Nuhrii the Metruan*, mit dem Ziel, nach dem Ende des *Offiziellen BIONICLE Magazins* des Panini-Verlags ein neues und besseres Fanmagazin für deutsche Fans der LEGO BIONICLE Serie zu schaffen.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass diese Ausgabe ein Testlauf ist – sowohl inhaltlich als auch hinsichtlich des Layouts. Das ganze Projekt steckt noch in den Kinderschuhen und war ein eher spontaner Entschluss als ein lange im Voraus geplantes Unterfangen. Ich würde mich jedenfalls freuen, wenn weitere Ausgaben entstehen würden, doch bevor ihr mit dem Lesen dieser Ausgabe loslegt, erst einmal ein paar Dinge in eigener Sache vorneweg:

Jeder, der bereit ist, Beiträge zu schreiben, konstruktive Vorschläge zur Verbesserung des Magazins zu machen oder anderweitig zu helfen, ist herzlich eingeladen, sich auf BZPower bei mir zu melden. Ich wünsche mir, dass das *Inoffizielle Magazin* zu einem Projekt wird, an dem sich jeden Monat neue deutschsprachige Fans (das schließt auch Österreicher und Schweizer und jeden mit ein, der sonst noch der deutschen Sprache mächtig ist) beteiligen und es durch ihre Beiträge bereichern.

Gibt es etwas, das du schon immer den deutschen Fans schreiben wolltest? Ein Thema in Bezug auf BIONICLE, über das du liebend gerne schreiben würdest? Oder hast du selbst ein Projekt für deutschsprachige Fans am Laufen, für das du gerne mit einer (kostenlosen) Anzeige in diesem Magazin Werbung machen würdest? Auch hier lautet die Antwort: PM schreiben. Jede Hilfe ist willkommen.

Bleibt nur noch eine Sache zu klären: Die Verbreitung dieses Heftes. Für jeden, der hart an diesem Projekt mitgearbeitet hat (bis jetzt nur ich selbst :P) und mitarbeiten wird, wird es ein Anliegen sein, dass sein Werk so viele Leser wie möglich erreicht. Was kann man in dieser Hinsicht tun? Schreibt deutschsprachigen Bekannten im Netz, die BIONICLE mögen, stellt einen Link zu diesem Magazin in eure Signatur (vielleicht mit einem Banner?) oder überlegt euch andere Möglichkeiten, die Kunde in die Welt zu tragen.

Helft mit und schafft mit mir ein neues Magazin für die hinsichtlich BIONICLE-Materialien recht unterversorgte deutsche Fangemeinde, das weitaus besser sein kann (wird?) als alles Bisherige, da es eben von freiwilligen „Insidern“ geschrieben wird und nicht von einer bezahlten Redaktion von „Outsidern.“

Doch genug der Propaganda. Was diese erste Ausgabe für euch zu bieten hat? Einen Comic, eine Kurzgeschichte und Berichte zu aktuellen Themen, z.B. was uns die Zukunft bringen wird. In den unsterblichen Worten von Toa Lhikan : „*Der Große Geist wird euch auf Wege führen, die ihr euch nicht vorstellen könnt.*“ In diesem Sinne – viel Vergnügen.

NUHRII THE METRUAN
18. FEBRUAR 2009

INHALT

DIE THEMEN DIESER AUSGABE...

GLATORIANER COMIC 1 ERSTER TEIL

Die Sandwüste von Bara Magna (1)

DIE ARENA KOMMT NACH DEUTSCHLAND!

Die neuen 2009 Sets sind fast da

THE SECRET OF CERTAVUS

Ein Blick auf den neuen Level 3 Reader

GLATORIANER COMIC 1 ZWEITER TEIL

Die Sandwüste von Bara Magna (2)

BIONICLE: THE LEGEND REBORN

Erste Infos zum neuen BIONICLE Film (Spoiler)

EXKLUSIVE KURZGESCHICHTE

Das Königreich, Teil 1 (von Greg Farshtey)

EINBLICKE, AUSBLICKE

Spoiler rund um 2009

VORSCHAU

Ein kurzer Ausblick auf Ausgabe 2

BIONICLE GLATORIANER 1:
DIE SANDWUESTE VON BARA MAGNA

ERSTER TEIL

Er ist Berix, ein Agori Dörfler aus der Siedlung Tajun.
Berix ist ein Sammler, der die Wüste und ihre Ruinen nach "Schätzen" durchkämmt - Altmetall, alte Rüstung, Waffen, oder über was auch immer er stolpern mochte.
Als Sammler auf Bara Magna hat man nur ein Problem...
OOF!
...manchmal findet man Dinge, die man nicht will.

*DIE SANDWÜSTE VON BARA MAGNA

NUHRII THE METRUAN - ÜBERSETZER

Ende der Jagd. Du verlierst.
Du musst lebensmüde sein, Glatorianer.
AHHHHH!
KZZAK
Nein, ich habe nur Knochenjäger wie dich satt. Lass den Agori in Ruhe und ziehe weiter.

Hah. Ein einzelner Kämpfer, der noch Sand in den Ohren hat, fordert einen Knochenjäger heraus? Liegt das an der Sonne oder bist du nur dumm?
Kein Sonnenstich. Nicht dumm. Nur ein Reisender. Da wäre nur eine Sache...
Ich reise nie allein.

Minuten später...
Au.
Ich sagte, blockier ihn. Nicht, lass dich von seinem Viech übertrampeln.
Er wird mit Freunden zurückkehren. Wir sollten weitergehen.
Danke für die Rettung. Aber ich kann euch nicht bezahlen.
Keine Sorge. Das haben wir des Spaßes wegen getan.
Sprich nur für dich selbst. Ich kämpfe nicht kostenlos.
Glatorianer kämpfen für die Dörfer, die uns anheuern, sodass sie nicht gegeneinander kämpfen müssen. Aber Leben retten wir ohne Bezahlung.
Was machst du so weit weg von Tajun?
Stücke alter Rüstung sammeln. Ich brauche bessere Rüstung, wenn ich eines Tages in der Arena kämpfen will.

Du brauchst mehr als das, Sandfloh. Du brauchst -- Achtung! Gesellschaft!
Man nennt sie Vorox. Vor über 100.000 Jahren waren sie eine stolze Kriegerrasse.
Jetzt sind sie primitive Beinahe-Bestien, die Bara Magnas Ödländer durchstreifen.
Schnell.
Gefährlich.
Und sie machen keine Gefangenen.

WIRD AN ANDERER STELLE FORTGESETZT...

DIE WINTER 2009 SETS STEHEN IN DEN USA JA INZWISCHEN SEIT MEHREREN MONATEN IN DEN VERKAUFSREGALEN. DOCH NUN STEHT ENDLICH AUCH IM DEUTSCHEN SPRACHRAUM DAS ERSCHEINEN DER GLATORIANER, AGORI UND CO. BEVOR...

Amazon.de sagt: „Dieser Artikel ist bald erhältlich." LEGO Shop@Home sagt: „Artikel in diesem Land nicht verfügbar." Der LEGO Saisonkatalog sagt: „Ab März" oder „Ab April erhältlich." Und obwohl der S@H hier etwas aus der Reihe fällt, steht fest: Die Sets kommen (endlich) auch zu uns. Malum, Strakk, Skrall, Gresh, Vorox und Tarix – die Glatorian(er). Metus, Atakus, Tarduk, Raanu, Zesk und Berix – die Agori. Tuma und Fero & Skirmix – die „großen Sets" oder auch Titanen, die in Pappboxen verkauft werden.

Nach diesen Namen wird der eingefleischte deutsche BIONICLE Fan sich schon sehr bald in den Verkaufsregalen und Internetseiten sämtlicher (Spielwaren-)Händler umschauen. Es ist nach langer Wartezeit nun auch für die so oft benachteiligten deutschen Anhänger der BIONICLE Saga so weit. Doch man fragt sich: Wann kommt welches Set heraus? Und wie viel kostet mich der BIONICLE-Bauspaß dieses Jahr? Die Antworten gibt es hier.

Wie jeden Winter gibt es Sets für den Impulskauf. In den vergangenen 3 Jahren waren das Matoran(er), doch das war zu Zeiten des Matoranischen Universums. Dieses Jahr sind die Agori die Dorfbewohner, die in den vertrauten Verpackungen der Av-Matoran(er) aus 2008 bekannt in den Regalen stehen werden, und zwar im April, so der offizielle Saisonkatalog. Und wie die Av-Matoran(er) werden sie für 6,99 € zu erstehen sein (ob dieser Preis für derart kleine Sets gerechtfertigt ist oder ein weiteres Beispiel inflationärer Preisvorstellungen ist, sei mal dahingestellt). Für alle Preise in diesem Artikel, gilt übrigens: unverbindliche Preisempfehlung – er kann theoretisch auch höher (oder niedriger) sein, je nach Händler.

Doch wer von dem kleinen Geplänkel nichts wissen will, dem seien die Glatorianer ans Herz gelegt – die Winter-Kanistersets, die bereits im März (also ist es nicht mehr lange hin) in den Läden sein werden. An der Kasse wird man euch dann pro Set voraussichtlich um 11,99 € erleichtern – immerhin ein Euro billiger als die Mistika-Sets aus dem letzten Jahr. Auch hier heißt es: jetzt gibt es keine Toa mehr, sondern Gladiatoren.

Jedes dieser Sets hat seine Stärken und Schwächen, wenn man nach den Bildern geht, aber ich enthalte mich jedes Urteils, bevor ich nicht selbst das Set besitze und es aufgebaut habe (außerdem will ich hier niemanden zum Kauf oder Nichtkauf eines Sets drängen). Vielleicht gibt es in Zukunft ja auch Reviews im Magazin.

Doch halt, eines fehlt noch! Selbstverständlich gibt es noch die beiden Titanen, den Skrall-Anführer Tuma einerseits und den Knochenjäger Fero samt Felsentier Skirmix andererseits. Freunde dieser Sets können sich freuen – die inzwischen seit 2007 bestehende Titanen-Preisempfehlung von 19,99 €, die die zuvor üblichen 24,99 € ersetzt hatte, ist auch dieses Jahr noch gültig! Auch die Titanen wird es bereits ab März zu kaufen geben.

Also los: Kramt eure Widgets unter dem Sofa hervor, rennt zum nächsten Händler und holt euch die neuen Sets!

Ein erster Blick auf den neuen Level 3 Reader

The Secret of Certavus

by Greg Farshtey

Vorsicht, Spoiler!!!

Im Sommer 2008 erschien *Journey of Takanuva*, Buch eins einer 4-teiligen Reihe fuer ganz junge Fans. Vor ein paar Tagen erschien der zweite „Level 3 Reader", *The Secret of Certavus* von Greg Farshtey, auch diesmal wieder illustriert von Jeremy Brazeal.

Es ist endlich da, das erste 2009 Buch, *The Secret of Certavus* von Greg Farshtey, illustriert von Jeremy Brazeal („Jerbraz") und veröffentlicht durch den SCHOLASTIC Verlag. Auf dem Cover wird man von Gresh begrüßt, über dem der Titel des Buchs und das vertraute BIONICLE Logo prangen. Doch halt! Was ist das für eine umrandete Drei?

Das Buch ist ein „Level 3 Reader", d.h. laut der Definition von SCHOLASTIC: *„Growing Reader: Reading for Inspiration & Information*." Er ist für Leser im Vorschulalter ausgelegt und daher auch in recht einfachem Englisch gehalten. Wie der vorangegangene Reader, *Journey of Takanuva*, hat auch *The Secret of Certavus* genau 32 Seiten, auf denen sich laut dem *Word Count* auf dem Umschlag 1208 Wörter befinden.

Doch genug der Vorrede – was bietet *TSoC*? Zuerst einmal: wenige, aber dafür recht schmerzhafte Rechtschreibfehler. Egal ob im Klappentext ein mysteriöser Glatorianer namens „Gres**c**h" auftaucht, oder ob eine gewisse Art explosiver Stachelfrüchte durchgehend „Thor**m**ax" geschrieben wird (als hätte man eine nordische Gottheit mit dem neuen Maskottchen des LEGO Clubs verschmolzen), es versetzt dem kundigen Leser doch einen kleinen Stich.

Sieht man aber mal von orthographischen Mängeln ab, so bekommt man eine durchaus genießbare Kurzgeschichte vorgesetzt, die, trotz ihrer Auslegung für Kleinkinder, auch für einen älteren Fan (wie mich, mit 18 Jahren) ein 5-Minuten-Zeitvertreib sein kann, den man nicht bereut. Ich wage sogar zu behaupten, die Geschichte sei besser als die von *JoT*, aber das ist Ansichtssache. So wie JoT die Moral hatte, dass Äußerlichkeiten trügen, so predigt *TSoC*, dass Intelligenz über Muskeln siegt – und das ist es, das Geheimnis von Certavus, mit dem Gresh letztendlich sich selbst und Berix vor den Vorox rettet.

Wer Certavus war? Laut Greg ein seit langem verstorbener, legendärer Glatorianer aus dem Dorf Iconox (Eisstamm), der mehrere Male Champion in der Arena Magna war. Certavus hatte im Laufe seines Lebens ein Buch geschrieben, auf dessen erster Seite man jene Weisheit findet, die ich oben schon erwähnte. Wie der Klappentext (orthographisch korrigiert und übersetzt) schon sagt: „Gresh will ein mächtiger Kämpfer sein. Aber manchmal ist der stärkste Kämpfe in Wirklichkeit der, der am schlauesten ist."

Wer in dem Buch auftaucht? Gresh und Berix als Hauptfiguren, nebst einer Menge Vorox und Tarix. Außerdem sieht man einen neuen Teil von Bara Magna. Aber bei einem illustrierten Buch interessiert natürlich auch immer der Zeichenstil – wer *The Journey of Takanuva* gelesen oder Scans davon gesehen hat, oder wer *BIONICLE World* besitzt, wird Jeremy Brazeals Stil bereits kennen. Bei *JoT* war ich noch skeptisch, vor allem da Takanuva aussah, als hätte man ihn in eine zu große Rüstung gesteckt, doch diesmal bin ich grundsätzlich zufrieden.

Wer mehr wissen will, dem sei empfohlen, Amazon.de aufzusuchen, die ISBN 978-0-545-09336-1 oder *BIONICLE Reader* einzugeben, und seine BIONICLE Buchsammlung durch dieses kleine Goldstück zu vervollständigen. Und wenn auch nur wegen Jeremy Brazeals fantastischer Zeichnungen. Der dritte Reader erscheint übrigens im April, der Titel lautet *Desert of Danger*. Mehr dazu in dem Spoilerartikel gegen Ende des Magazins.

BIONICLE GLATORIANER 1: DIE SANDWUESTE VON BARA MAGNA

ZWEITER TEIL

Raanu, Ältester des Dorfs Vulcanus, ist mitten in einem nicht gerade freundlichen Gespräch mit Metus, einem Vermittler/Ausbilder von Glatorianern.

Aber wir brauchen einen neuen Kämpfer, jetzt da Malum weg ist! Die Skrall wollen die Flammengeysire im Norden und wir müssen darum kämpfen.

Gute Glatorianer wachsen nicht im Sand. Und außerdem will gerade niemand für euch kämpfen--

"Nicht, solange er der Gegner ist."

Weg da.

Such dir deinen eigenen Platz. Der hier gehört mir.

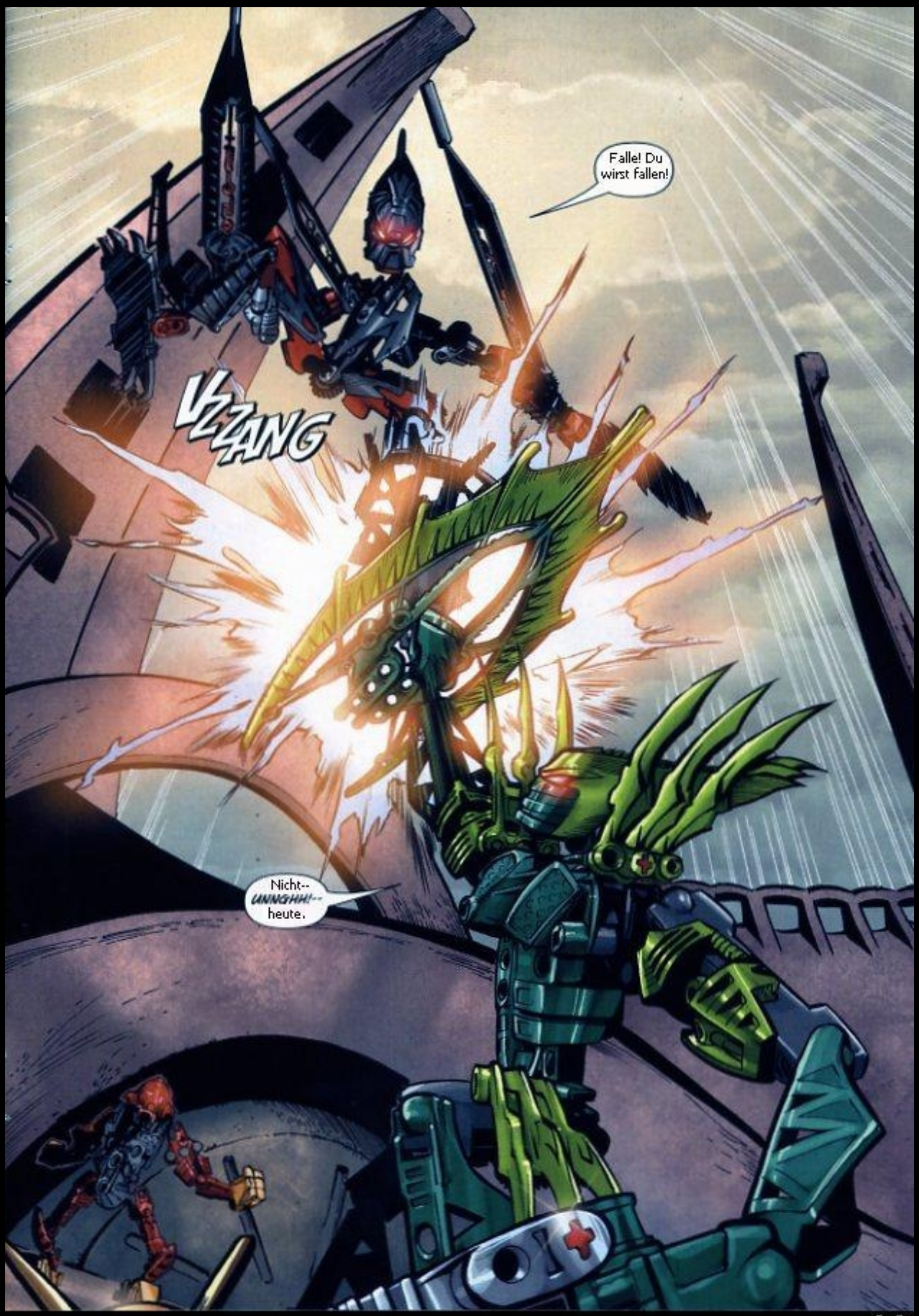
Ich. Sagte. Weg. Da.

Weg da! Genau. Natürlich. Ja, Sir. Ich gehe sofort.

Dein Gegner ist ein Skrall?

Es gibt eine Oase. Die Leute von Tesara sagen, sie gehöre ihnen -- die Skrall sagen, sie sei ihre. Dieser Kampf entscheidet, wer sie kriegt.

Ihr ehrt unsere Arena mit eurem Kampf. Mögen eure Schwerter und Schilde den Frieden erhalten.

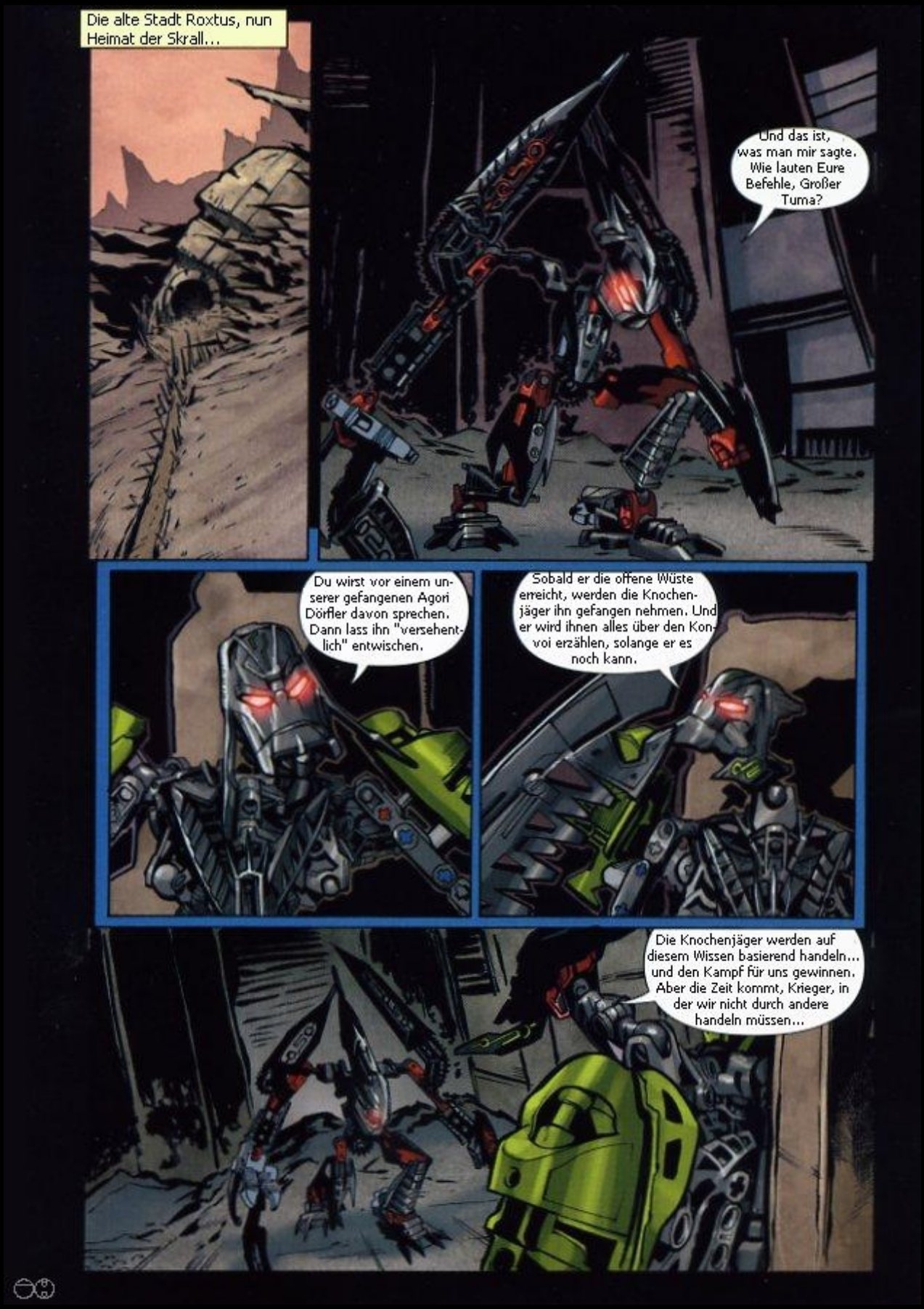

Falle! Du wirst fallen!
VZZANG
Nicht-- UNNGHH!-- heute.

Dann hätte ich aber nichts mehr, wofür ich leben könnte.
Aber wenn du aufgeben willst...?
Ergib dich und ich lass dich am Leben.
Skrall geben nie klein bei!
Das musst du ihm lassen - für nen Dschugeltypen hat er ganz schön Rückgrat.
Ja, und ich denke, wir sehen bald, wie es gebrochen wird.
Jetzt--
--noch mal von vorne.

Nicht gut.
Ihr Skrall kämpft jetzt schon seit Monaten um alles mögliche. Ihr lasst den anderen Dörfern nichts übrig.
KRANG
Wir kämpfen, siegen und nehmen.
KRAK
Wir sind Skrall!
SAMM
Der Kampf ist vorbei!

Jetzt ereilt dich das Schicksal der Besiegten-- Was??
Wie du sagtest, der Kampf ist aus. Jetzt raus aus Vulcanus oder du kriegst es mit uns allen zu tun.
Ich habe, was ich wollte. Aber ein andermal vielleicht...
Super. Du hast fast drei Minuten ausgehalten. Ein neuer Rekord.
Ich habe verloren. Und Tesara brauchte das Wasser. Hat der Skrall geschummelt?
Das ist ja das Unheimliche... hat er nicht.

Später...
Warum sind wir hier? Skrall verstecken sich nicht im Schatten.
Sag Tuma, in einer Woche bricht ein Handelskonvoi aus Tajun auf. Wenn die Knochenjäger ihn überfallen, wird Tajun diese Saison hungern.
Knochenjäger? Wen kümmert es, was diese Sandbrut tut?
Lass mich erklären...
Hat Tajun keine Nahrung, so müssen sie andere Dörfer deshalb herausfordern. Und falls sie verlieren - und das werden sie - werden sie leichte Beute sein... für dein Volk... für unser Volk.
Du bist keiner von uns. Tu nicht so als ob.
Überbringe die Nachricht. Geh, bevor man uns zusammen sieht.
Berix? Was machst du hier draußen?
Nur wandern... und wünschen... und mich fragen, was die Zukunft bringen wird.


Die alte Stadt Roxtus, nun Heimat der Skrall...
Und das ist, was man mir sagte. Wie lauten Eure Befehle, Großer Tuma?
Du wirst vor einem unserer gefangenen Agori Dörfler davon sprechen. Dann lass ihn "versehentlich" entwischen.
Sobald er die offene Wüste erreicht, werden die Knochenjäger ihn gefangen nehmen. Und er wird ihnen alles über den Konvoi erzählen, solange er es noch kann.
Die Knochenjäger werden auf diesem Wissen basierend handeln... und den Kampf für uns gewinnen. Aber die Zeit kommt, Krieger, in der wir nicht durch andere handeln müssen...

Bald werden wir Skrall wie Sanddrachen unsere Häute ablegen und unser wahres Gesicht offenbaren... das Gesicht von Eroberern! Herrschern!

Wir werden angreifen... wir werden siegen ...und Bara Magna wird unser sein!

NEXT ISSUE: DAY OF THE SKRALL! *

* WEITER GEHT ES MIT:
DER TAG DER SKRALL!

BIONICLE®

THE LEGEND REBORN

22. SEPTEMBER 2009: DIE BIONICLE FANS WELTWEIT SIND IN EINE GIGANTISCHE EUPHORIE AUSGEBROCHEN. NACH VIER JAHREN PAUSE EIN NEUER FILM!!! DER BZPOWER-SERVER IST ANGESICHTS MASSIVER POSTFLUTEN ZUSAMMENGEBROCHEN! DIE APOKALYPSE NAHM IHREN ANFANG, ALS IM FEBRUAR SELBIGEN JAHRES IN EINER STADT NAMENS NEW YORK DEN BETREIBERN VON BZPOWER EIN UNSCHEINBARER USB-STICK MIT EINEM TRAILER ZUGESTECKT WURDE...

So oder ähnlich könnte bereits in einem Dreivierteljahr der Auftakt einer dieser reißerischen Endzeit-Kinofilme lauten. Seit ein paar Tagen ist der erste Trailer für den vierten BIONICLE Film raus, der den viel sagenden (oder nichtssagenden) Titel *The Legend Reborn* trägt und am 22. September dieses Jahres erscheinen wird. In der Hauptrolle: niemand anders als Mata Nui, dessen (ehemalige) Innereien wir in den letzten fünf Jahren ausgiebig erkundet haben, nachdem wir drei Jahre auf seinem früheren Gesicht verbracht hatten.

Das war natürlich, bevor ein ominöser Schattengeist von Mata Nuis Körper Besitz ergriffen und diesem dann den schicken Namen Makutaversum verpasst hat, nachdem er den Großen Geist in ein maskenhaftes Relikt gesteckt und dieses, ehe man sich versah, ins All geschossen hatte.

Wenige Monate später fällt die Kanohi Ignika auf der Wüstenwelt Bara Magna komentengleich vom Himmel. Mata Nui nutzt ihre Kraft, um sich einen Toa-Körper zu erschaffen, wie Ignika schon vor ihm. Toa Mata Nui wird schon bald darauf in die Ereignisse auf Bara Magna verstrickt und führt letzten Endes die Glatorianer gegen Heerscharen von Knochenjägern und Skrall an, die Bara Magna erobern wollen. Aber ein größeres Geheimnis wartet auf ihn...

So verspricht es die kleine Vorschau, die unseren Appetit auf das Produkt der Zusammenarbeit zwischen LEGO, Tinseltown Toons und Universal wecken soll. Mit von der Partie: jede Menge Glatorianer, Agori und andere Bewohner der für uns Fans zwar noch relativ neuen, aber irgendwie auch schon vertrauten Welt von Bara Magna. Eine deutsche Version von Mata Nuis Suche nach einer Lösung für seine Probleme und die der Bewohner Bara Magnas ist noch nicht angekündigt. Lasst uns hoffen, dass dies sich noch ändern wird. Wer sich den Trailer ansehen will, sollte BZPower aufsuchen. Es folgen zwei kleine, aber feine Schnappschüsse, die im Netz bereits heiß diskutiert werden...

übersetzt von Nuhrii the Metruan

Takanuva, Toa des Lichts, fiel durch den interdimensionalen Raum und versuchte angestrengt, nicht zu schreien. Einen Moment zuvor war er durch ein dimensionales Portal getreten, das Brutaka geschaffen hatte. Seine Mission: nach Karda Nui zu reisen und die sechs Toa Nuva dort vor einer bevorstehenden Katastrophe zu warnen.

Irgendwie verlief seine Reise jedoch nicht wie geplant. Takanuva wurde hin- und hergeworfen und erhaschte hier und da kurze Blicke auf verrückte andere Welten, die voller Wesen waren, darunter sowohl bekannte als auch fremde. Er konnte sich denken, dass er, sollte er irgendwie an einem dieser Orte landen, nie wieder seinen Weg zurück zu seinem eigenen Universum finden würde.

Plötzlich gab es einen Ruck, der schlimmer war als alle zuvor. Er wirbelte wild herum, außer Kontrolle. Es gab einen Augenblick völliger Finsternis, gefolgt von einem sehr hellen Licht, und dann krachte Takanuva auf eine Felsenküste. Er lag für eine lange Zeit benommen da. Als er schließlich seinen Kopf hob, bot sich ihm ein Anblick, den er sich nie vorgestellt hätte.

Die Stadt vor ihm war gewaltig. Sie ließ Metru Nui wie eine Ansammlung aus Steinmetzbuden aussehen. Mehrere Baustile hatten sich vereint, um eine Megalopolis zu erschaffen, die sich so weit erstreckte wie das Auge sehen konnte. Manche der Gebäude sahen wie welche in Metru Nui aus – er erkannte zum Beispiel das Kolosseum – andere waren völlig fremd und manche fast schon primitiv.

Takanuva schaute zum Himmel auf. Nein, er sah nicht wie der über Metru Nui aus. Er sah - *oh nein, das wäre unmöglich*, dachte er. Es war dieselbe Blauschattierung wie die über der Insel Mata Nui.

Das ist unmöglich, sagte er sich selbst. *Alle haben Mata Nui schon vor Monaten verlassen, um zurück nach Metru Nui zu ziehen. Und Mata Nui war nie so groß, oder überfüllt mit so vielen Wesen und Gebäuden!*

Er stand auf und sah sich um. Überall, wo er hinsah, konnte er Matoran aller Arten hart bei der Arbeit sehen. Das war gewiss nicht ungewöhnlich. Natürlich war die Tatsache, dass sie Seite an Seite mit Bohrok, Skakdi und Visorak arbeiteten, geradezu schockierend.

„Hey", sagte eine Stimme hinter ihm. „Wer bist du? Wo bist du hergekommen?"

Takanuva drehte sich um. Eine Ga-Matoran, Macku, stand dort. Sie zeigte kein Zeichen des Wiedererkennens.

„Ich bin Toa Takanuva", antwortete er. „Kannst du mir sagen, wo ich bin?"

„Du bist nicht Takanuva", sagte Macku als wäre es das Offensichtlichste auf der Welt. „Versuch es noch einmal… oder wäre es dir lieber, wenn wir die Jäger rufen?"

„Aber ich bin Takanuva. Ich weiß, ich sehe anders aus, aber—"

„So viel steht fest", lachte Macku. „Du bist sehr viel größer. Oder hast du noch nie Turaga Takanuva gesehen, Fremder?"

„Turaga—?", entfuhr es Takanuva. Er gewann schnell seine Fassung zurück. „Äh, vielleicht war ich etwas verwirrt. Sag mir, weißt du, wo ich Jaller finden könnte?"

„Am Großen Hochofen, natürlich", sagte Macku mit Argwohn in ihrer Stimme. „Was willst du von ihm?"

„Ich habe, äh, eine Nachricht für ihn von einem alten Freund", erwiderte Takanuva.

* * *

Es dauerte etwas, aber er überzeugte Macku schließlich, ihn in die Stadt zu eskortieren, die sie „das Königreich des Großen Geistes" nannte. Die erste Person, zu der sie ihn brachte, war ein großer, starker Krieger, der eine massive Axt trug. Er begutachtete Takanuva eine Minute lang,

dann nickte er. „Er ist kein Gestaltwandler. Und er denkt wirklich, er sei Takanuva."

„Danke, Axonn", sagte Macku. „Dann ist er also verrückt?"

„Bin mir nicht sicher", sagte Axonn. Er streckte die Hand aus und entriss Takanuva seinen Stab des Lichts. „Wäre vielleicht besser, ihn nicht damit durch die Stadt laufen zu lassen. Du weißt, was der Turaga davon hält, wenn Bürger Waffen tragen."

Sie liefen durch die Straßen der Stadt, wobei für Takanuva ein Schock nach dem anderen kam. Da drüben waren Matoran damit beschäftigt, Waren von Straßenständen zu kaufen, die von Vortixx geführt wurden; etwas weiter veranstaltete ein Skakdi eine Vorführung und prahlte mit der erstaunlichen Visorak Pyramide, die man für nur fünf Widgets von innen sehen konnte. Und an jeder Straßenecke waren die Ordnungshüter präsent – nicht Toa, nicht einmal Vahki, sondern Dunkle Jäger!

Macku ließ Takanuva alleine mit Toa Jaller. Der Toa des Feuers sah genauso aus wie immer, aber er betrachtete Takanuva ohne die Vorsicht, mit der die Ga-Matoran es getan hatte. „Nun, du bist offensichtlich nicht Takanuva", sagte er. „Aber solange du kein verkleideter Makuta bist, bist du im Königreich willkommen. Was kann ich für dich tun?"

„Rede einfach mit mir", sagte Takanuva. „Erzähl mir von diesem Ort. Sind wir… ist dies wirklich die Insel Mata Nui?"

Jaller lachte. „Wow. Ich habe schon seit fast 10.000 Jahren nicht mehr gehört, wie sie jemand so nennt. Wie dem auch sei, ja, dies war die Insel Mata Nui, aber sie ist inzwischen viel mehr als das."

„Das sehe ich. Was… Ich meine, wie…?"

Jaller zeigte auf einen massiven Steinwall. „Das ist, was du willst. Es gibt einen Wall der Geschichte in jedem Stadtteil – dafür hat Kopeke gesorgt. Du wirst dort die Antworten finden." Jaller hielt inne, und fügte dann hinzu: „Weißt du, es ist lustig. Ich weiß, dass ich dich nie getroffen habe, aber du kommst mir irgendwie vertraut vor. Warum hast du eigentlich nach mir gefragt?"

Takanuva überlegte, Jaller die Wahrheit zu erzählen. Er konnte alle möglichen Dinge sagen, die nur der echte Takanuva wissen würde. Aber dann kam er zu dem Schluss, dass er bestenfalls seinen alten Freund erschrecken würde… und schlimmstenfalls würde er von den Jägern unter Arrest gestellt werden.

„Genau. Nun, ich hab Turaga Takanuva einmal getroffen, und er… ähm… sagte mir, was für ein großartiger Freund du wärst. Er sagte, sollte ich je in Schwierigkeiten geraten, sollte ich mich an dich wenden."

„Nun, das ist eine erfreuliche Überraschung", sagte Jaller. „Keiner der Toa Mahri ist hier in der Gegend sonderlich beliebt, selbst nach all dieser Zeit… selbst nachdem die Dinge sich so entwickelt hatten. Ich glaube nicht, dass irgendwer Matoro in den letzten fünf- oder sechstausend Jahren gesehen hat."

Der Name erschreckte Takanuva. Matoro war tot, getötet, als er sein Leben opferte, um den Großen Geist Mata Nui und das Universum zu retten. Eine Theorie begann im Verstand des Toa des Lichts Gestalt anzunehmen, und der Wall der Geschichte war der Ort, an dem sie bestätigt oder widerlegt werden konnte. Er dankte Jaller und eilte weiter.

Ja, es war alles da, gut. Das erste, was ihm auffiel, war das Datum – es waren 10.000 Jahre nach seinem Aufbruch aus Metru Nui! Aber das war nicht halb so überraschend wie die Geschichte, welche die Inschriften erzählten.

Die Toa Mahri waren zur Unterwasserstadt Mahri Nui gereist, auf der Suche nach der Maske des Lebens, genau wie er es in Erinnerung hatte. Aber danach hatte sich die Geschichte verändert. Toa Matoro – der in den Inschriften als der „In Ungnade Gefallene" bezeichnet wurde – hatte ein paar Momente zu lange bei seiner Verfolgung der Maske gezögert. Das Herz des Universums war versiegelt worden, was es ihm unmöglich machte, den Großen Geist Mata Nui mit der Maske wiederzubeleben. Und Mata Nui, Herrscher und Beschützer des gesamten Matoranischen Universums, war gestorben.

Aber die Geschichte endete nicht dort. Die Turaga von Metru Nui hatten genau für so einen Fall geplant. Indem sie die Toa, die Vortixx, die Skakdi und viele andere Spezies des Universums mobilisierten, führten sie binnen weniger Tage eine Massenmigration zur Oberfläche an. Der Orden von Mata Nui enthüllte seine Existenz und half ebenfalls. Während mehr und mehr Wesen von Metru Nui hoch nach Mata Nui strömten, arbeiteten die, die bereits dort waren, daran, schwimmende Plattformen zu konstruieren, um Platz für sie alle zu schaffen. Natürlich hat es nicht jeder geschafft – es war physikalisch einfach nicht möglich, ein Universum in dieser kurzen Zeitspanne zu evakuieren – aber viele schafften es. Es war offensichtlich, dass sie nur an der Oberfläche überleben konnten, indem sie zusammenarbeiteten, und somit war das Konzept des Königreichs geboren.

Nur zwei Spezies aus dem ursprünglichen Universum waren hier nicht vertreten. Die Zyglak hatten die Evakuierung verweigert, da sie lieber den Tod wählten als sich von Matoran helfen zu lassen. Die Makuta versuchten auszuwandern, nur um ihren Weg von Toa Takanuva und dem Orden versperrt zu sehen. Zusammen trieben sie die Makuta zurück nach unten, und seither hat man nichts mehr von ihnen gesehen. Da er seine Bestimmung erfüllt hatte, hatte Takanuva seine Kraft geopfert, um eine neue Generation von Toa zu erschaffen. Darunter waren Toa Kapura, Toa Balta, Toa Dalu, Toa Velika, Toa Defilak und ein neuer Toa des Lichts, Tanma. Takanuva war dann ein Turaga geworden und wurde in Anerkennung seiner Heldenhaftigkeit zum Anführer des Königreichs ernannt.

Von da an wurden die Dinge sonderbarer. Turaga Takanuva hatte einen neuen herrschenden Rat gebildet, der aus Turaga Dume, einem wichtigen Skakdi Kriegsherrn, Roodaka, dem Umschatteten, Helryx und einem Nynrah Matoran bestand. Die Dunklen Jäger waren die primären Ordnungshüter geworden, während man den Toa aufgetragen hatte, ihre Kräfte zu benutzen, um der Stadt auf andere Weisen zu helfen. Zuerst verhinderten sie den Zusammenbruch der ursprünglichen Insel infolge von Mata Nuis Tod. Dann erschufen sie neue und stabilere Landmassen, um die Erweiterungen der Stadt zu stützen. Nach 10 Jahrtausenden war das Königreich nun eine Megastadt und Heimat aller Überlebender des ursprünglichen Universums.

Turaga Takanuva und sein Rat herrschten vom Kolosseum aus. Toa Takanuva konnte nicht nur nicht widerstehen, seinem anderen Ich einen Besuch abzustatten, sondern er musste irgendeinen Weg hier raus finden. Der Wall hatte ihm gezeigt, dass er nicht einfach irgendwie in seine Zukunft gereist war. Dies war überhaupt nicht sein Universum. Während er lief, musste er zugeben, dass ein Teil von ihm sich wünschte, er müsste nicht gehen. Wer hätte sich denken lassen, dass Matoros Versagen in so einem Paradies resultiert hätte? Überall wo er hinsah, sah er Wesen verschiedener Spezies, die Seite an Seite zusammenarbeiteten. Nur Toa und Jäger trugen Waffen, aber sie sahen aus, als wären sie schon seit Ewigkeiten nicht mehr benutzt worden.

Er erwartete, das Kolosseum schwer bewacht vorzufinden, aber das Gegenteil war der Fall. Der Regierungssitz war im Königreich offen für alle. Aber anstatt zu fragen, ob er Turaga Takanuva sehen konnte, schickte er eine Nachricht an Helryx. Sie war kurz und erinnerte sie daran, was ihr ursprünglicher Plan gewesen war, um die Toa Nuva über die Sachlage in Karda Nui zu warnen, und fragte sie, ob sie ihn reinbringen konnte, damit er den Turaga sehen konnte.

Das erzeugte Resultate. Takanuva wurde von Trinuma in die Kammer des Turaga in der Spitze des Kolosseums eskortiert. Turaga Takanuva konferierte gerade mit Toa Tanma und Roodaka. In der Mitte eines großen Tisches ruhte ein Rahkshi Kopf.

„Du sagst, dieser Rahkshi tauchte in der Mitte der Stadt auf, nahe des Piraka Brunnens?", sagte der Turaga.

Roodaka nickte. „Ein Grüppchen Fe-Matoran war dort und fütterte Avak und Thok, während sie Pläne machten, um Eisenstützen zu der westlichen Landmasse hinzuzufügen. Sie sichteten ein Panrahk und riefen die Jäger, die sich um es kümmerten. Das hier ist alles, was übrig blieb."

„Es hätte nicht imstande sein sollen, hindurchzukommen", sagte Tanma grimmig.

„Vielleicht war es ein Unfall", schlug Turaga Takanuva vor, klang aber so, als würde er selbst nicht daran glauben. „Vielleicht ist eines hindurchgeschlüpft, bevor die Lichtbarrieren hochgezogen wurden, und hat sich die ganze Zeit über hier versteckt."

„Das wäre zu schön", sagte Toa Tanma.

„Die Lichtbarrieren werden schwächer", sagte Toa Takanuva. Alle drei fuhren herum, um ihn erschrocken anzusehen. „Ich… kenne mich etwas mit Licht aus."

Turaga Takanuva setzte zu einem Satz an, hielt dann aber inne. Er drehte sich zu Roodaka und Tanma um und bat sie, die Kammer zu verlassen, Sobald sie weg waren, sagte er: „Wie ist dies möglich?"

„Du weißt es also?", sagte der Toa.

„Wie könnte ich nicht?", sagte der Turaga. „Und Helryx hat mir erzählt, was sie vorgehabt hätte, wären die Dinge anders gelaufen. Du bist also von… anderswo, nehme ich mal an?"

Der Toa nickte. „Von anderswo, das stimmt, aber an jenem Ort geht es nicht so friedlich zu. Du hast fantastische Arbeit geleistet." Er lächelte. „Ich bin stolz auf mich."

Der Turaga schüttelte seinen Kopf. „Es kann nicht so weitergehen. Onua und die anderen haben alles getan, was sie können, aber die ursprüngliche Insel kann nicht länger überleben. Wir werden erneut umziehen müssen, vielleicht zu den Sternen, wenn Nujus und Nuparus Projekt klappt. Aber bis dahin dürfen die Makuta – wenn sie noch leben – nicht in das Königreich hereingelassen werden!"

Turaga Takanuva schaute sein Toa-Gegenstück aus einem anderen Universum an, das sein eigenes war. „Ich weiß, dass dies nicht deine Welt ist, und ich weiß, dass die Nachricht, die du überbringst, von entscheidender Bedeutung ist. Aber Tanma… und das gesamte Königreich… könnten deine Hilfe gebrauchen. Wenn du fertig bist, können wir einen Weg finden, dich zurückzuschicken. Wirst du helfen?"

Toa Takanuva nickte. „Natürlich. Aber… dazu müsste ich meinen Stab des Lichts zurückbekommen."

Turaga Takanuva lächelte. „Oh, diese Waffe geriet schon vor 10.000 Jahren außer Mode. Ich glaube, wir können etwas besseres für dich finden als das, alter Freund."

FORTSETZUNG FOLGT

Die Kurzgeschichte *The Kingom, Part 1* erschien im Original im Juli 2008 auf BIONICLE.com und war dort im Kanoka Club durch einen exklusiven Code aus dem Buch *BIONICLE Legends #10 – Swamp of Secret* freischaltbar. Der zweite Teil wurde wenige Tage später ergänzt. Er wird in der Märzausgabe des *Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazins* erscheinen.

SPOILER: EINBLICKE, AUSBLICKE

"Die Zukunft darf der Vergangenheit nicht allzu viel sagen"
- Toa Krakua, *Time Trap*

ES GIBT FANS, DIE WOLLEN SICH UEBERRASCHEN LASSEN VON DEM, WAS KOMMT. UND ES GIBT DIE FANS, DIE SO VIEL WIE IRGEND MOEGLICH IM VORAB WISSEN WOLLEN. FUER LETZERE SPEZIES IST DIESER ARTIKEL. DER REST – BITTE WEITERBLAETTERN!!!

1. Bücher

Dieses Jahr wird es noch vier weitere englische Bücher geben, die in folgender Reihenfolge erscheinen werden: *Desert of Danger* (Level 3 Reader), *The Raid on Vulcanus* (Kapitelbuch 1), das Buch zu *The Legend Reborn* (Kapitelbuch 2), sowie einen noch namenlosen Level 3 Reader. Über den Inhalt von *TRoV* und dem namenlosen Buch ist noch nichts bekannt, wohl aber über *TLR* und *Desert of Danger*. *TLR*-Spoiler wurden in diesem Heft bereits genannt, daher folgen nur noch die für *DoD*:

Toa Mata Nui ist auf eine seltsame Wüstenwelt verbannt worden. Sie ist voller gefährlicher Kreaturen, aber vielleicht auch voller neuer Freunde, auch wenn sie nie zuvor von einem Toa gehört haben! Wie kam er dorthin? Und wird er je zu seiner eigenen Heimat zurückkehren können?

Der aufmerksame Leser wird festgestellt haben, dass ich von *englischen* Büchern sprach, die im SCHOLASTIC Verlag erscheinen werden. Es wird aber noch sechs (!) *polnische* Bücher geben, die, wie Makuta Teridax' Führer zur BIONICLE Welt, im AMEET Verlag erscheinen werden. Laut Greg werden es sechs *Activity Books* sein (was auch immer das genau sein mag – vielleicht ein Malbuch :P), in denen je ein Teil der sechsteiligen Geschichte *The Crossing* (Die Überquerung) enthalten sein wird. Die Geschichte wird von zwei Glatorianern handeln, Gresh und Strakk, die mit zwei Agori, die dieses Jahr noch als Sets erscheinen werden (vorraussichtlich in Fahrzeugen), die Schwarzen Stachelberge (Black Spike Mountains) überqueren werden. Teil 1-4 spielen vor dem März-Comic, dann kommt *Desert of Danger*, dann der Juli-Comic und dann Teil 5-6. Eine genaue Chronologie der 2009 Story gibt es vorraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Erwähnenswert wäre auch eine englische Übersetzung der *Makuta's Guide* von AMEET, die allem Anschein nach nicht in den USA, sondern im Vereinigten Königreich erscheinen wird, aber dazu ist noch nichts Genaues bekannt.

2. Sets

Von Interesse sind natürlich auch die Sommersets. Die Kanistersets werden *Glatorian Legends* heißen, wobei das „Legends" aber nur auf den Filmtitel zurückzuführen ist (*The Legend Reborn*). Es werden fünf Glatorianer (die Wasser-Kämpferin Kiina, der Eisstamm-Glatorianer Gelu, der Dschungelkrieger Vastus, der Elite-Skrall Stronius und der Feuerkrieger und mehrmalige Arena-Champion Ackar) und Toa Mata Nui (das gelbe Set in der Reihe) erscheinen. Der Preis für einen „Glatorian Legend" beträgt in USD 13,99 $.

Darüber hinaus gibt es die Fahrzeuge 8992 Cendox V1, 8993 Kaxium V3, 8994 Baranus V7 (das ein Exemplar der zweiköpfigen Spikit aus *Empire of the Skrall* enthält), 8995 Thornatus V9 und 8996 Skopio XV-1. Diese Sets sind hier in aufsteigender Preisklasse geordnet, beginnend mit 24,99 $, endend mit 99,99 $ (USD).

Außerdem wird es eine größere Version von Mata Nui (ohne Storyrelevanz) geben, die offenbar größer ist als der 2008 Takanuva und vermutlich ein *store exklusive* sein wird. Außerdem ist ein BrickMaster Set geplant, so wie 20005 Klakk aus dem vergangenen Herbst.

Das war die Spoilerseite für dieses Mal – nächstes Mal gibt es mehr Infos und auch Bilder!

Das war bereits die erste Ausgabe des neuen *Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazins*. Ich selbst habe eine zweite Ausgabe vorgesehen und würde mich auch freuen, wenn sie zustande käme. Eine Vorschau zu geben ist da etwas schwierig, da ich, wie im Vorwort gesagt, hoffe, dass sich zumindest zwei oder drei freiwillige Leser melden, um Beiträge zu schreiben, damit das sozusagen ein „Heft von Fans für Fans" wird und nicht ein einseitiges Magazin, das immer nur eine Meinung zeigt. Was möglich wäre? Kurzum: fast alles. Abhandlungen über die neuen Sets, Beobachtungen über BIONICLE im Allgemeinen, Rezensionen neuer Bücher, Kommentare zu Themen der vorangegangenen Ausgabe. Letzteres wäre besonders ab Ausgabe 3 interessant, nachdem einige von euch in Nummer Zwei bereits ihre Meinung zum Besten gegeben haben werden, ist aber auch durchaus jetzt schon zu Artikeln wie der *Certavus*-Rezension möglich.

Ansonsten lautet der Plan wie folgt:

- Glatorianer Comic 2 *(falls bis dahin erschienen)*
- Das Königreich, Teil 2 *(ist bereits übersetzt und bereit)*
- eine neue Kolumne für Leserbriefe oder Fragen, wenn es dementsprechende Einsendungen an die Redaktion gibt (PM auf BZPower) *(gibt es wie gesagt nur bei entsprechendem Bedarf)*
- eine weitere Ausgabe des Spoiler-Artikels „Einblicke, Ausblicke"
- evtl. genauere Belichtungen der Sommer 2009 Sets *(wer sich dafür meldet, ist herzlich willkommen)*
- weitere Artikel zu aktuellen Themen
- ein verbessertes Layout
- mehr Bilder und längere Texte
- Erscheinungsdatum: Mitte bis Ende März

Nach diesem sehr konkreten Ausblick auf die nächste Ausgabe, der nächstes Mal hoffentlich etwas präziser ausfallen wird, verabschiede ich mich für diesmal und überlasse es dem Impressum, den Abschluss zu machen. Nur ein paar Dinge seien hier noch angemerkt: Von euch selbst verfasste Artikel können auch unaufgefordert an mich geschickt werden, doch es besteht dann keine Veröffentlichungsgarantie. Besser wäre, per PM oder E-Mail mit mir Absprache zu halten. Die Artikel werden in der Regel nicht zensiert, doch ich bitte um angemessene Sprache. Rechtschreibung und Grammatik korrigiere ich selbst, Bilder suche ich auch gerne selbst, doch bitte macht mir besonders beim ersten Punkt nicht zu viel Mühe. Weitere Infos entnehmt ihr bitte auch dem Vorwort. Für nähere Fragen stehe ich gerne zur Verfügung – siehe Kontaktdaten im Impressum.

IMPRESSUM:

Das *Inoffizielle Deutsche BIONICLE Magazin* ist ein Projekt von *Nuhrii the Metruan*, erreichbar durch PM auf BZPower oder per E-Mail unter nuhriithemetruan@gmx.de (Mails bitte immer mit Angabe des BZP Benutzernamens zur zweifelsfreien Identifikation – andernfalls kann es sein, dass eure Einsendung nicht berücksichtigt wird). BIONICLE™ ist ein Markenzeichen von LEGO ®, © 2001-2009 *The LEGO ® Company.* Die Rechte an den Namen *Tinseltown Toons*, *Universal Studios*, *SCHOLASTIC* und *AMEET* liegen bei ihren jeweiligen Inhabern. Jede Haftung für Inhalte dieses Hefts wird ausgeschlossen, sowohl von Seiten des Autors als auch von Seiten zuvor erwähnten Firmen, insbesondere LEGO. Dieses Heft wurde erstellt zwischen Dienstag, dem 17. Februar 2009, und Freitag, dem 20. Februar 2009.