

NEUÜBERSETZUNG DES 1. BIONICLE COMICS
MASSIVE 2010-STORYSPOILER (VON GREG F. BESTÄTIGT)



BIONICLE

DAS INOFFIZIELLE MAGAZIN

AUSGABE 9 OKTOBER 2009

- BARA MAGNA NACH DEM STURM
- BUCHREZENSIONEN

- SETVERGLEICHE
- KURZGESCHICHTEN

VORWORT: ALLE NEUNE

Zugegeben, meine einzige Kegelpartie fand in meinem Zimmer statt, als ich BIONICLE-Figuren aufstellte und mit Zamor-Kugeln bombardierte, bis sie umfielen (Scherz, hab ich leider nicht gemacht), aber der wohl bekannteste Satz aus jenem Sport hat die zweifelhafte Ehre erlangt, in Ermangelung eines besseren Spruchs das Vorwort zu dieser Ausgabe einzuleiten, deren Nummer übrigens der Endziffer unseres aktuellen Jahres gleicht (für die Spätzünder: 2009).

Was also bietet diese Ausgabe, außer einem erstklassigen Titelbild und einem mittelmäßigen Vorwort, fragt ihr euch?

Viel. Ihr werdet diese Ausgabe lieben, nicht nur das Vorwort. Ein Vorgeschmack:

- Ein „BIONICLE Star“ aus 2001: *Die Ankunft der Toa*, der erste BIONICLE-Comic, den es je gab, in einer exklusiven Neuübersetzung. Versetzt euch in der Zeit achteinhalb Jahre zurück, in den Juni 2001, als ich und einige andere BIONICLE-Fans wurden...
- „BIONICLE Stars“ aus 2010 und tonnenweise Infos, bei denen es euch garantiert aus euren Kolhii-Socken hauen würde. Wusstet ihr übrigens, dass Kolhii-Socke eine für die BIONICLE-Welt völlig sinnfreie Übersetzung des Begriffs *Kolhii-head* war, mit dem Jaller gerne Takua bezeichnete und der in etwa *Spinner* bedeutet?
- Rezensionen zu *BIONICLE Glatorianer V*, *Das Universum von Makuta* und *Mata Nui's Guide to Bara Magna*. Erstere beide sind übrigens jetzt auf Deutsch erhältlich!
- Ein Gewinnspiel – bei dem es sogar Preise gibt!
- Fragen, die in diesem Heft beantwortet werden: Was treibt Teridax gerade? Wer ist der große Schwarm von Kiina? Warum haben Skrall vor Scarabax-Malum Angst? Was passierte nach *Die Legende erwacht* auf Bara Magna? Ist die Verräterschlange giftig? Und vieles mehr... ich muss aufpassen, dass ich vor Freude (oder Vor-Freude) nicht gleich alles hier verrate...
- Zwei Stammesvergleiche für Glatorianer-Sets!
- Kurzgeschichten!
- Ein dummes Vorwort!

Außerdem hat das IDBM jetzt ein eigenes Forum, auch wenn das BZP-Topic und die Onlinezentrale auf Wiki-Nui noch lange nicht weg vom Fenster sind. Bitte meldet euch dort alle an und beteiligt euch an den Diskussionen und Umfragen! Dort werden in Zukunft auch Aufträge für Artikel vergeben und die fertigen Artikel entgegengenommen! Die Adresse dieses mit der Invision-Power-Software laufenden Boards ist: www.idbmonline.ipbfree.com.

Wie ihr seht, haben wir jede Menge für euch vorbereitet. Daher halte ich jetzt meinen Schnabel und gebe ab an mich selbst, d.h. an das Inhaltsverzeichnis und den Comic.

Do'ro-ik vong prattle! (*Und Schmerz unseren Feinden!*)

NUHR!! THE METRUAN

IDBM-QUASSELSTRIPPENZIEHER

P.S.: Das war ein Kriegsschrei der Yuuzhan Vong. Wem das nicht passt, der kann eine Sonderausgabe mit *Ehre sei den Ori* oder wahlweise sogar *Verd ori'shya beskar'gam* anfordern. Wer jetzt denkt, er sei im falschen Film... ähm, ja, der hat halt Recht.



DIE ANKUNFT DER TOA (1. TEIL)

SECHS HELDEN...



BIONICLE GLATORIANER V

INFOS UND GEWINNSPIEL!!!



DIE ANKUNFT DER TOA (2. TEIL)

...EINE BESTIMMUNG



NACH DEM STURM SPOILER!!!

DAS NEUE BARA MAGNA



SETVERGLEICH: MALUM VS. VOROX

DAS SANDSTAMM-SETQUELL



DAS UNIVERSUM VON MAKUTA

REZENSION MIT BUCHAUSSCHNITT



DIE QUERUNG, KAPITEL 1 (1. TEIL)

DIE VERBESSERTE VERSION



MATA NUI'S GUIDE TO BARA MAGNA

REZENSION DES BRANDNEUEN BUCHS!



SETVERGLEICH: TARIX VS. KIINA

DAS WASSERSTAMM-SETQUELL



GLATORIAN LEGENDS LAMINCARDS

DIE BIONICLE-SAMMELMANIE BEGINNT...



EINBLICKE, AUSBLICKE *SPOILER!!!*

ERSTE 2010-STORYINFOS UND MEHR...



VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO.

DIESMAL MIT GEWINNSPIEL!!!



IMPRESSUM & VORSCHAU

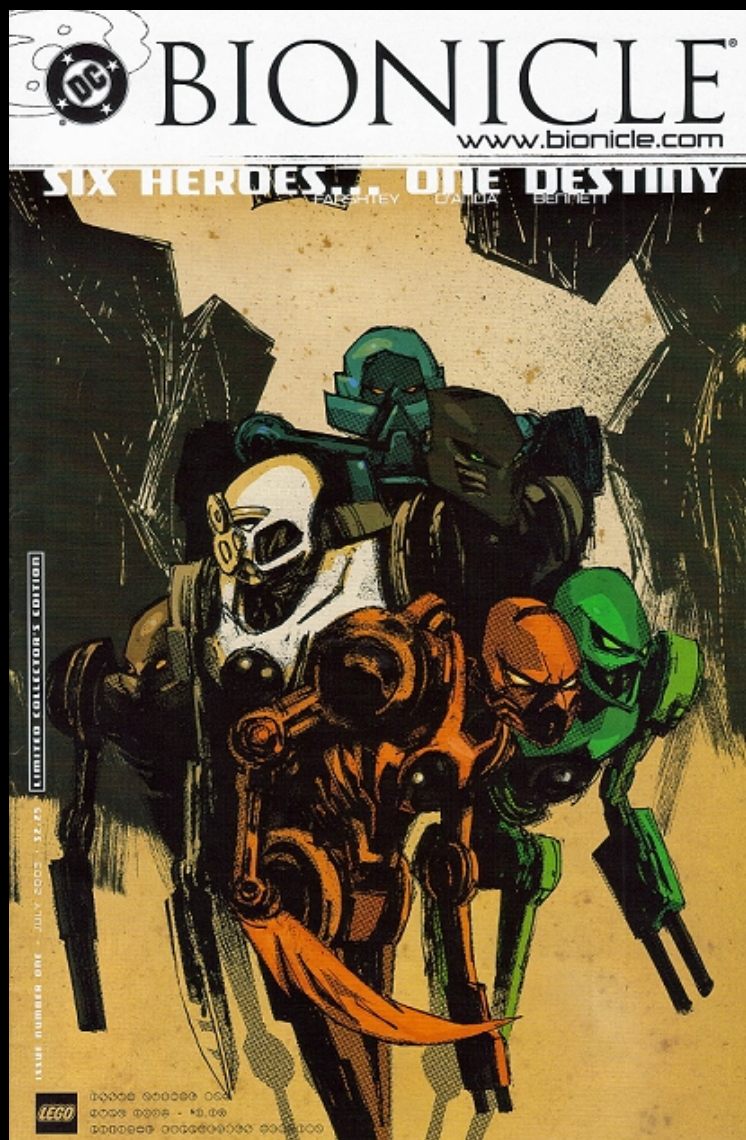
AUSBLICK AUF DAS 10. IDBM

Es ist Zeit für historische Momente... angesichts der *BIONICLE Stars* und den Gerüchten, dass BIONICLE mit dem Jahr 2010 endet, sollte man sich wohl daran erinnern, wie die Story im Juli 2001 ihren Anfang nahm... und daher hat das IDBM für alle Nostalgiker und alle, denen das Glück verwehrt geblieben war, 2001 schon mit dabei zu sein, eine Neuübersetzung des ersten Comics angefertigt... Stolz präsentieren wir also...

BIONICLE #1 *DIE ANKUNFT DER TOA*

Der Comic stammt aus der Feder von Greg Farshtey und war dessen erste Arbeit für BIONICLE, der Künstler ist Carlos D'Anda, der Übersetzer dieser Version ist Nuhrii the Metruan. Dies ist übrigens die dritte Veröffentlichung dieses Comics auf Deutsch – die erste geschah durch das LEGO-Club-Magazin im Sommer 2001 und die zweite durch Paninis Offizielles BIONICLE Comic-Magazin. Für den Comic gibt es außerdem zwei Cover – das erste ist das Originaltitelbild von Carlos D'Anda, das zweite ist das Titelbild der anlässlich der San Diego Comic Convention 2003 angefertigten Neudrucks von *Coming of the Toa*, das (wenn ich mich recht erinnere) von dem Tobduk-Namensvater Toby Dutkiewicz gezeichnet wurde.

Es folgt das Dutkiewicz-Cover, danach das Originalcover und dann der Comic... genießt es. Nur zur Info: Der Begriff „Tohunga“ für „Matoraner“ wurde aus Nostalgiegründen beibehalten.





1

JUNI
2001



IDBM

TEIL 1 VON 3

TM

BIONICLE

FARSHTY • D'ANDA • BENNETT

SECHS
HELDEN
EINE
BESTIMMUNG



LEGO **TECHNIC**

www.bionicle.com

IDBM AUSGABE 9 - OKTOBER 2009 - S. 5

THE LEGEND OF MATA NUI



Die Masken zu finden erfordert großen Mut, denn Makuta kontrolliert Land, Meer und Himmel von Mata Nui. Er befiehlt auch eine Schar schrecklicher Kreaturen namens Rahi, sowie die Manas, wilde Raubtiere, denen kein einzelner Toa widerstehen kann... Wenn die Toa zu siegen hoffen, müssen sie die Macht der Masken finden...

Die Insel Mata Nui war einst ein Paradies – bis das als Makuta bekannte Wesen ankam und es in ein Land der Finsternis und des Bösen verwandelte. Die Eingeborenen, die Tohunga genannt wurden, und ihre Anführer, die Turaga, haben gewartet und gehofft auf Helden, die Makuta besiegen und ihre Heimat retten würden.

Jetzt hat ihr Warten ein Ende. Sechs mächtige Krieger, bekannt als Toa, sind auf Mata Nui angekommen. Jeder kontrolliert eine Naturgewalt – Feuer, Luft, Erde, Wasser, Stein, Eis. Aber um über Makuta zu triumphieren, müssen sie die Kanohi-Masken der Macht sammeln, die ihnen größeres Geschick, größere Fähigkeiten und größeres Wissen verleihen. Je mehr Masken sie sammeln, desto mächtiger werden die Toa.

FIND
THE
POWER



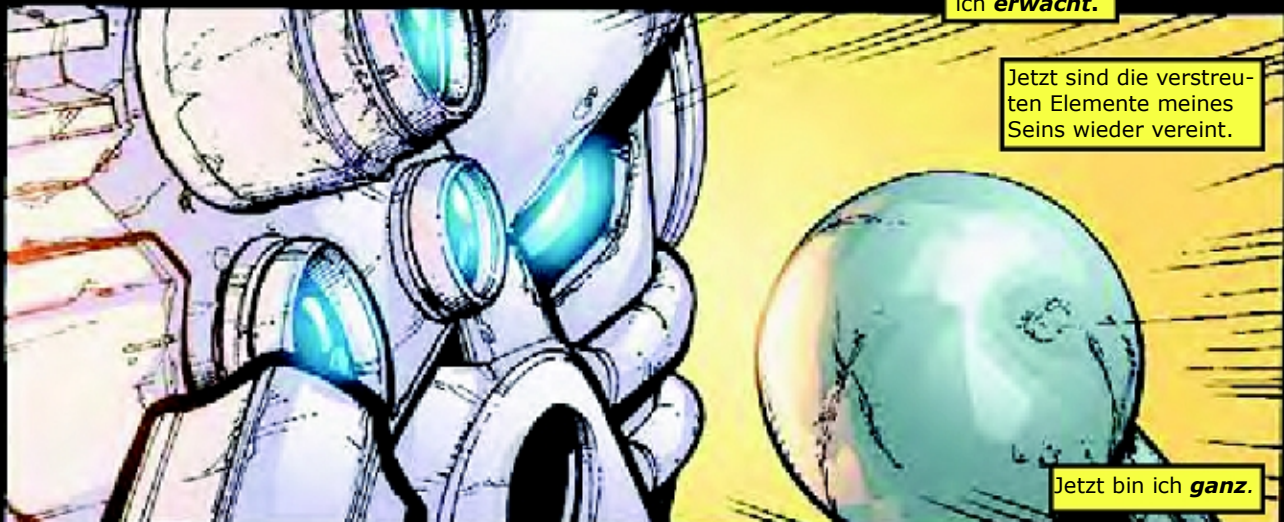
BIONICLE



Ich habe so **lange** geschlafen. Meine **Träume** waren **finster**.



Aber jetzt bin ich **erwacht**.



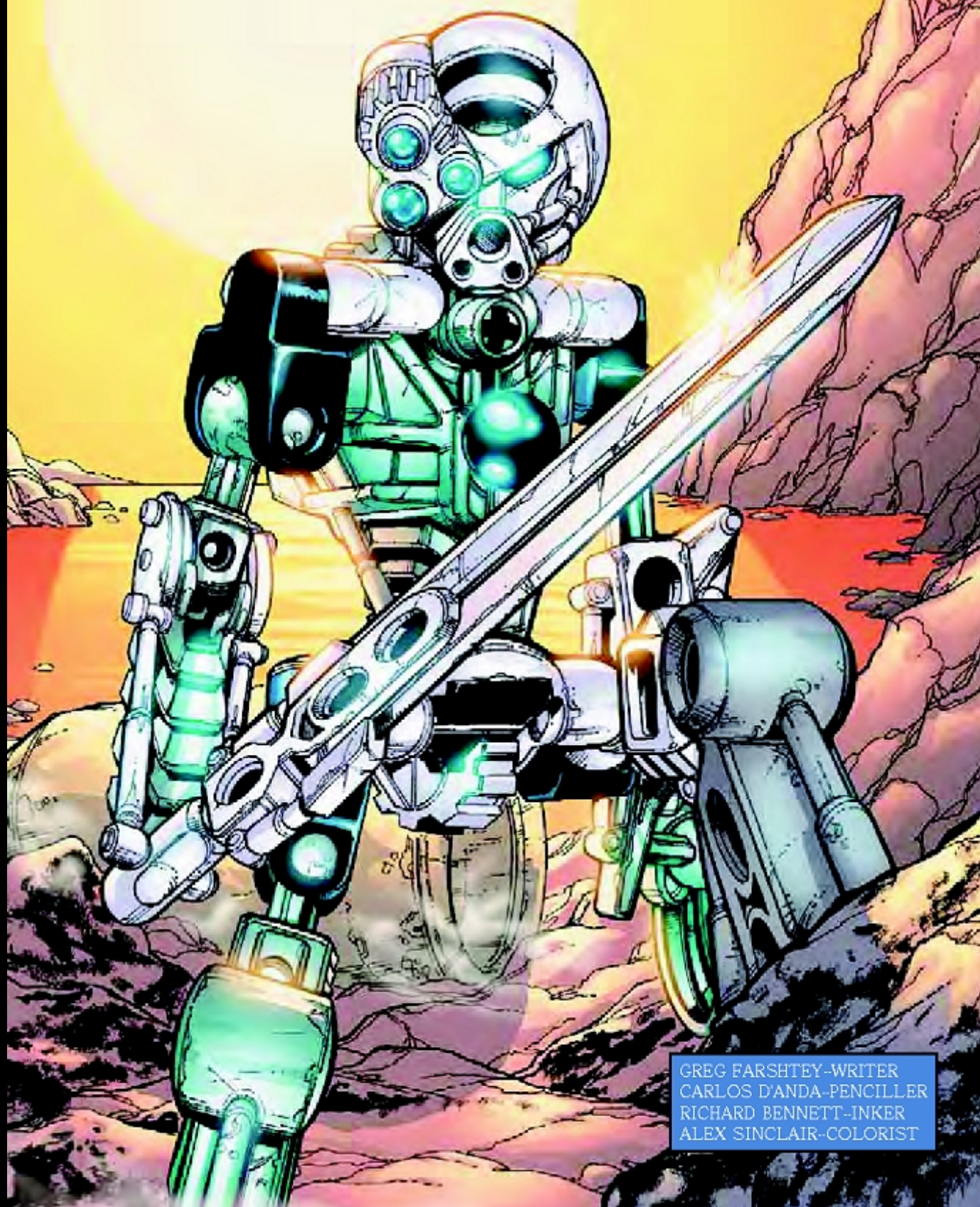
Jetzt sind die verstreuten Elemente meines Seins wieder vereint.

Jetzt bin ich **ganz**.

Und die *Finsternis* kann
vor *mir nicht bestehen*.

BIONICLE I:

DIE ANKUNFT
DER TOA



GREG FARSHTEY-WRITER
CARLOS D'ANDA-PENCILLER
RICHARD BENNETT-INKER
ALEX SINCLAIR-COLORIST

Das **Böse** hier wird bald feststellen, dass **Gerechtigkeit** sehr... **kalt** sein kann.

Mit meiner **Maske** kann ich zuvor **verborgene** Wege sehen—**Wärmemuster**—selbst durch festen **Fels** hindurch.

Und ich sehe, ich habe **Besuch**.

Komm raus, Kleiner, bevor du dich noch **erkältest**.

YAAAH!

Mein neuer Freund versucht zu fliehen. Eine Eisschicht unter seinen Füßen wird ihn aber zu mir zurückrutschen lassen.

Bleib hier.

Interessant. Die **Kraft** ist in mir. Das **Schwert** ist nur der **Fokus**.



Seine Geschichte ist **unvollständig**.

Aber es ist die aus meinen **Träumen**, jedenfalls **fast**.

Ich bin **gerufen** worden – ich und **andere** – um ein mächtiges **Böses** zu **bekämpfen**.

Um es zu **besiegen**, brauche ich **Macht**.

Durch die **Kanohi**-Masken
bekomme ich diese Macht.

Sag mir,
wo ich diese
Masken
finde.

Sie sind **ver-**
loren. Verstreut. Ver-
steckt auf ganz Mata Nui.
Manche werden von **schreckli-**
chen Kreaturen bewacht...
andere dort, wo **kein** To-
hunga hinkommt.

Turaga
Nuju, der Dorfälteste,
sprach von einer **Maske**
des Schutzes, die am
Ort der weiten Sicht
versteckt ist.



„Ort der
weiten Sicht?“ Dein
Turaga spricht in
Rätseln.

Ich **hasse**
Rätsel.

BIONICLE GLATORIANER V – EINBLICKE UND GEWINNSPIEL!

Ihr alle erinnert euch wohl an die Eilmeldung aus dem August, dass die polnischen Mal- und Rätselbücher der *BIONICLE Glatorian*-Serie jetzt auch in Deutschland erhältlich sind, wo aber nur Ausgabe I, V und VI veröffentlicht werden sollen. **NUHRII THE METRUAN** hat für euch einen Blick auf *BIONICLE Glatorianer V* geworfen, das Anfang Oktober 2009 erschien. Die zwei Bilder stammen von funtrading.de.



Wie ihr unschwer erkennen könnt, zeigt das Titelbild des neuen Heftes den Skrall-Elitekrieger Stronius. Anders als bei der ersten Ausgabe ist auch, dass oben nicht mehr das englische Wort „Guidebook“, sondern das deutsche Wort „Handbuch“ steht. Ansonsten, selbe Aufmachung. Und wie ihr auch erkennen könnt, enthält das Heftlein den fünften Teil von Greg Farshtey's Kurzgeschichte *Die Querung*.

Natürlich besteht das Heft aus mehr als nur dem Titelbild. Im Innern findet ihr eine Zusammenfassung der Ereignisse von der Ankunft der Skrall in Bara Magna bis zum Überfall der Knochenjäger auf Vulcanus, sowie eine Einleitung, die das Glatorianersystem erklärt. Ebenfalls enthalten ist – wie beim ersten Heft – Werbung für das Buch *Das Universum von Makuta* (jetzt erhältlich), Charakterisierungen der drei *Glatorian Legends* Stronius, Vastus und Gelu sowie einige Rätsel und Infos über den Kaxium V3 und den Cendox V1, also die Fahrzeuge von Scodonius, Kirbraz und Crotesius.

Für die Comicfreunde enthält das Heft den ersten Teil des Comics *Ein wiedergeborener Held*, der im IDBM bereits in voller Länge als *Ein Held erwacht* erschien. Auffällig dabei ist, dass in *Glatorianer V* ein paar Comic-Sprechblasen fehlen, die „brutale“ Scherze enthalten (SKRALL: *Zerrt ihn [Gelu] da raus, wenn's sein muss in Stücken* – GELU: *Ekliger Vorschlag*). Dennoch hat man den Comic in DIN A4 vor sich liegen, was auch was wert ist, und der zweite Teil folgt ja noch in *Glatorianer VI*.

Wie ihr im Bild rechts, das die Heftrückseite zeigt, sehen könnt, enthält *Glatorianer V* die Sammelkarten der im Heft beschriebenen Glatorianer sowie ein Lesezeichen, das die Form von Stronius' Dornenkeule hat. Wer aber Gebrauch von diesem netten Extra machen will, müsste den Rücken dieses Hochglanz-Heftes zerschneiden..

Ihr erinnert euch vielleicht noch an die IDBM-Petition, die ich an FUN TRADING schickte, damit diese alle sechs Hefte veröffentlichen. Ob diese Petition was erreicht hat, weiß ich nicht (es ist unklar, ob die fehlenden Hefte später noch kommen werden), aber zu den Forderungen gehörte auch eine Online-Verfügbarkeit der Rätselhefte und eine weitere Verbreitung in den Kiosken.

Beides ist jetzt eingetreten, da selbst der winzig kleine EDEKA in meinem Dorf das Heft im Regal stehen hat und die Hefte auf findeingeschenk.de bestellbar sind! Nummer 5 kostet übrigens 2,95 € (15ct mehr als Ausgabe 1).

Wer das Heft noch nicht hat und in Deutschland zu Hause ist, hat die Chance, es jetzt zu gewinnen! Schickt mir im neuen IDBM-Forum eine Nachricht mit den Antworten des Quer-durch-die-Saga-Rätsels dieser Ausgabe, zu finden in der Kategorie „Vermischtes“. Gewinner ist der mit der höchsten Punktezahl. Bei gleich hohen Punkteständen entscheidet der Würfel/das Los. Versucht, ehrlich zu sein, auch wenn man im Internet so Dinge wie Wikis hat, auf denen die Antworten stehen könnten...

Einsendeschluss: 14. November







Nicht
zappeln! Du
bist jetzt
sicher!



Jetzt
weiß ich, dass du der
Toa bist – der, der
uns **retten** wird!

Das
hättest du auch
leichter heraus-
finden können.



Was
war das für eine
Kreatur?

Wir nennen sie
Nui-Rama.



Wenn sie **infizierte** Masken tragen, sind sie **Diener** von Makuta...

...und nur **eine** der **Gefahren**, denen du begegnen wirst.

Turaga!
Er ist **hier!**
Dies ist--

Ich **weiß**,
wer er ist,
Matoro.



Du bist **Kopaka**, der die Macht des **Winters selbst** kontrolliert. Du hast einen deines Volkes gerettet, **ungeachtet** deiner eigener **Sicherheit**.

Du bist derjenige, den wir **erwartet** haben.

Und hast du die **Antworten**, die ich **suche**?

Diese **Insel**, Mata Nui – und diese **Berge** sind deine **Heimat**.

Du kannst auf dem **Eis** und **Schnee reiten**...
Lawinen entfesseln...
mit nur einer **Berührung einfrieren**...

Aber das ist **nicht genug**, oder?



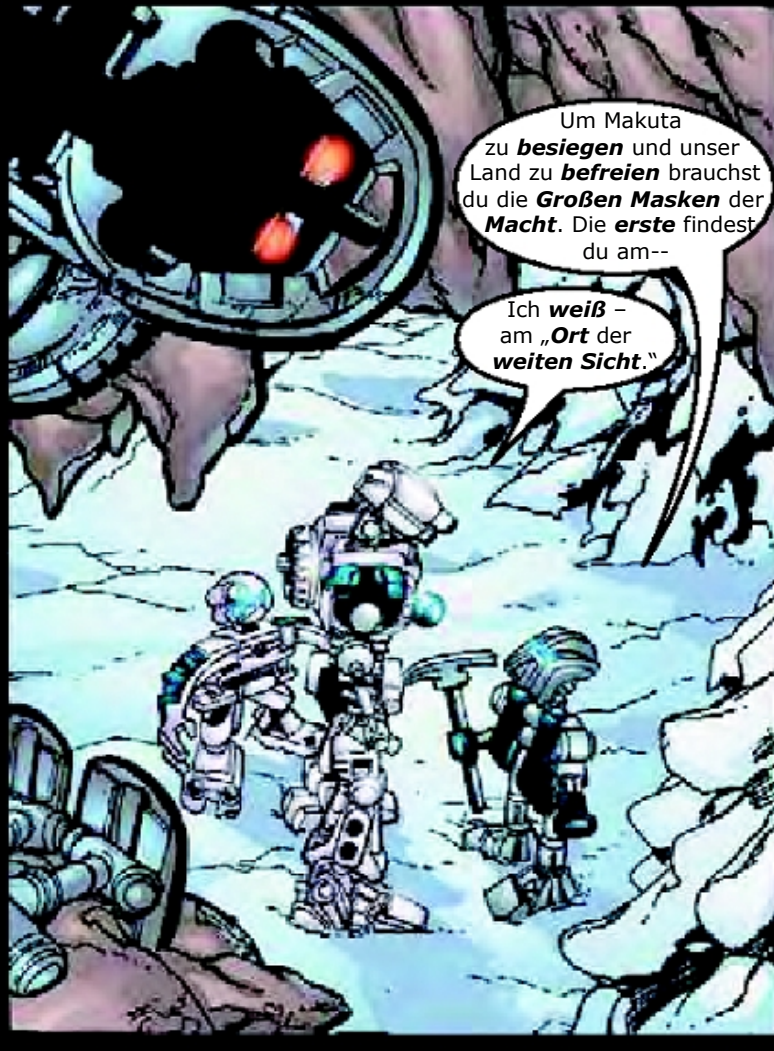
Nein.

Unsere **Welt**...
unser **Volk** waren einst so **rein** und **stark** wie das **Eis**. Dann...



... kam **Makuta** und überzog das Land mit **Bösem**.

Anmerkung: Dies ist der erste von zwei bekannten Anlässen, bei denen Turaga Nuju die matoranische Sprache verwendet.



Um Makuta zu **besiegen** und unser Land zu **befreien** brauchst du die **Großen Masken der Macht**. Die **erste** findest du am--

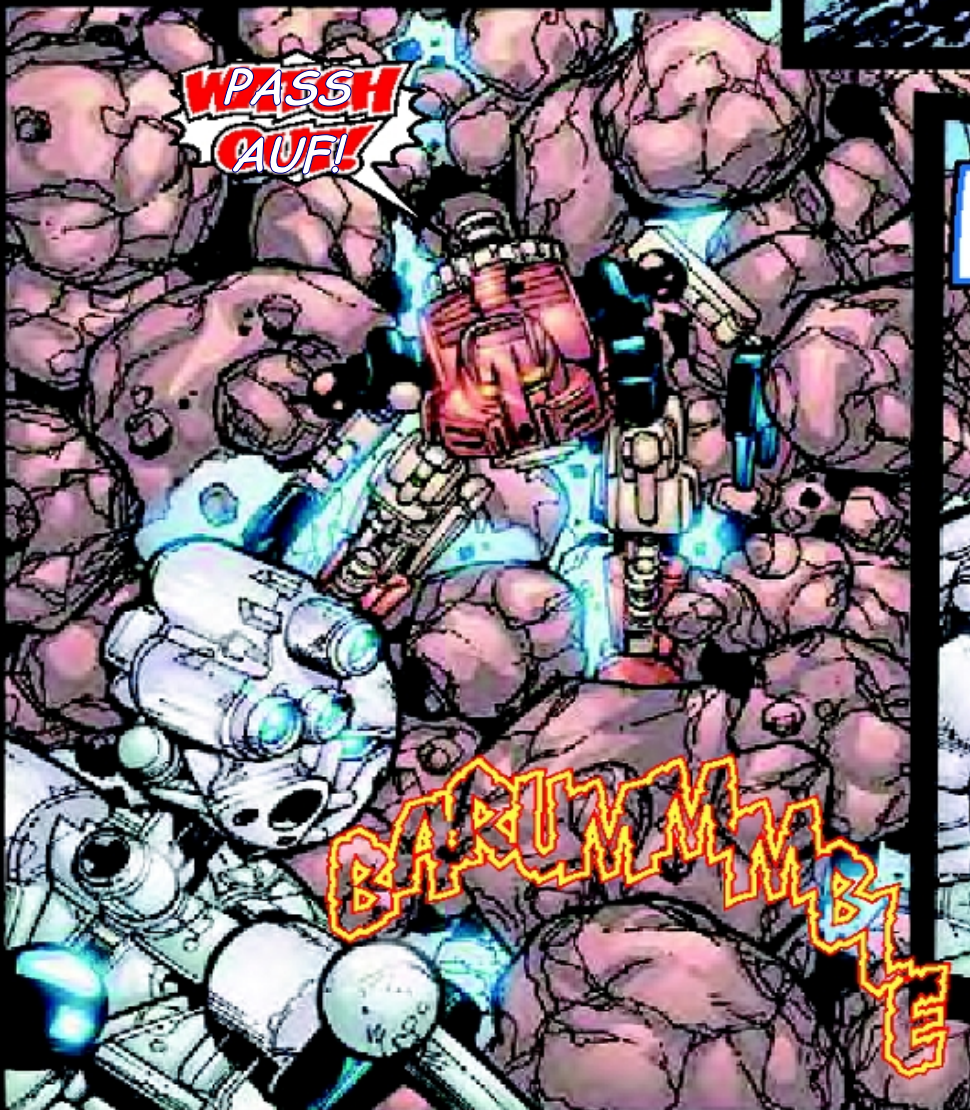
Ich **weiß** – am „**Ort der weiten Sicht**.“



Hmm...

Der **Himmel** hat sich **verfinstert**. Könnte ich die **Kälte spüren**, würde sie mir **bis ins Mark** fahren.

Und obwohl ich keinen **Sturm** aufziehen fühle, höre ich das Grollen des **Donners**.

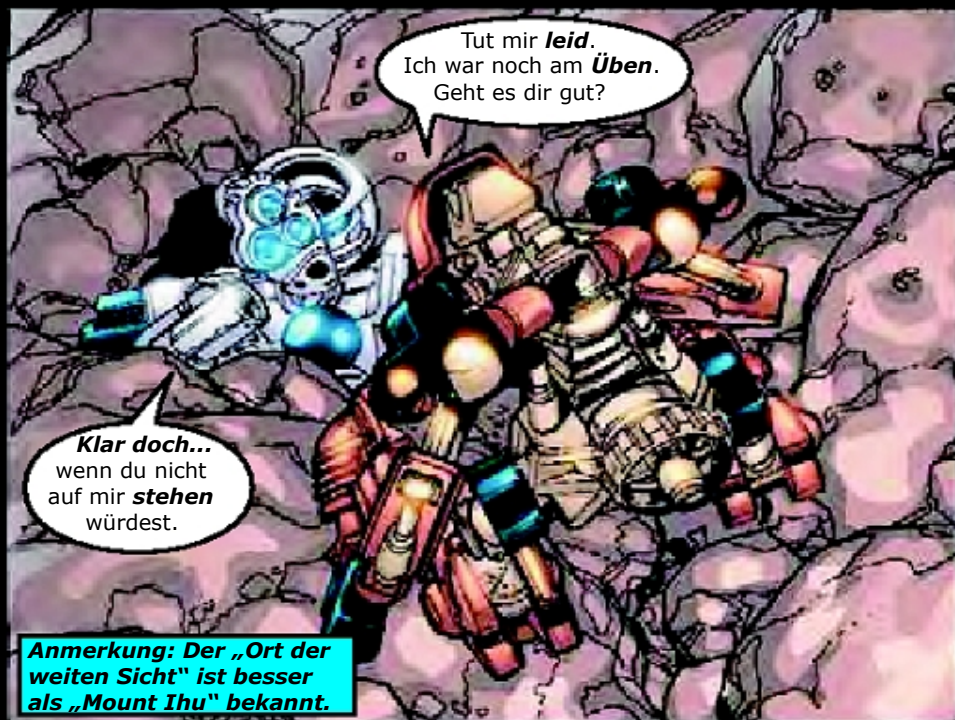


WASSH AUF!

CRASH



KRAMMM





Hör mal, ich habe ein Gefühl, dass wir **beide** aus **demselben Grund** hier sind.

Warum tun wir uns nicht **zusammen**? Könnte es **einfacher** machen.

Ich arbeite **allein**.



Freiwillig oder nur, weil dich niemand **ausstehen** kann?

Also schön. **Komm mit**. Immerhin könnte es sein, dass mir mal ein **Berg im Weg steht**... oder die ganze **Insel**.

Ich brauche **nicht lange**, um den **Gipfel** zu erreichen. **Überraschenderweise** ist Pohatu nicht weit hinter mir.

Und dort finden wir den **Schatz**, den wir **suchen**.

Die Maske des Schutzes.

Es ist ein „Ort der **weiten Sicht**“, das stimmt--



--man kann die **ganze Insel** von hier oben sehen.



Ich kann die Macht dieser Maske spüren, wie sie mich schützt...



... aber dennoch stehen die **Kräfte** der **Maske der Sicht** **mir** immer noch zur **Verfügung**.

Wir müssen
los. **Sofort.**

Wieso?

Nicht fragen,
folge mir einfach.

Was hast
du **gesehen**?

Fremde.
Wesen mit
großer
Macht.

Aber sind
sie **Verbün-**
dete...

... oder
Feinde?

ENDE DES COMICS

Was dem IDBM am Layout fehlt, das macht es ja bekanntlich mit Gehalt wett. Und, so viel sei euch versichert, dieser Artikel ist bereits *sehr* gehaltvoll. Mit ihm endet die IDBM-Spoilersperre zum neuen Film *Die Legende erwacht*, denn **NUHRII THE METRUAN** hat exklusiv für euch bei Greg Farshtey und auf BZPower recherchiert, was *nach* dem ereignisreichen Film auf Bara Magna geschah... Doch seid gewarnt – die Spoiler sind enorm!

In der Geschichte eines jeden Volkes gibt es Revolutionen, die den Lauf derselben für immer verändern. Man kann über den neuen Film sagen, was man will, aber das hat er – oder die Ereignisse, die er erzählt – definitiv getan, zumindest für die Völker von Bara Magna. Wie Malum Gresh vor dem Fall von Atero ankündigte, stand Bara Magna ein Sturm bevor. Fangen wir beim Ende des Films an und arbeiten uns bis zum Beginn von 2010 vor..

DIE SCHLACHT VON ROXTUS



Nach der Entführung von Kiina und Berix durch die Knochenjäger reiste Mata Nui nach Roptus, um seine Freunde zu befreien. Dort traf er auf Tuma, den Anführer der Skrall, den unser Held zum Zweikampf herausforderte, um die Freiheit seiner Freunde zu erreichen. Ein Duell David vs. Goliath, doch wie der biblische Held, fand auch Mata Nui eine recht unscheinbare Schwachstelle in seinem Feind.

Tuma war kurz zuvor mit Stronius auf eine Gruppe von Bateria gestoßen, die Tuma eine Wunde am Rücken beigebracht hatten (*Das Imperium der Skrall, Kapitel 8*). Mata Nui nutzte diesen wunden Punkt in Tumas Rückenpanzerung aus, um den Herrscher der Skrall durch gezielte Schläge zu bezwingen. Vor Schmerzen fiel Tuma in Ohnmacht. Mata Nui wähnte sich als Sieger, doch dann enthüllte der Verräter sein Gesicht: Metus.

Der Eis-Agori hatte kurz nach der Ankunft der Skrall in Bara Magna mit ihnen Kontakt aufgenommen, da er sie für die Sieger hielt, und plante die ganze Zeit auch, sie zu übernehmen. Er war auch derjenige gewesen, der die Allianz mit den Knochenjägern herbeiführte. Metus, der sich in *Das Imperium der Skrall* ja zu Tumas gleichrangigem Partner gemacht hatte, gab den Skrall und Knochenjägern den Befehl, Mata Nui zu zermalmen.



Dieser hatte Kiina und Berix aus ihrem Käfig befreit, als plötzlich Tumult ausbrach. Click, Mata Nuis kleiner Scarabax-Käfer, hatte Hilfe geholt. Da sie kleine Wesen in einer gefährlichen Welt waren, hatten die Scarabax zu ihrer Verteidigung gelernt, sich zu einer großen, humanoiden Scharmmasse zusammenzuschließen, um Feinde zu verscheuchen. Diese Masse sah aus wie ein riesiger Glatorianer (für den die Filmemacher den verbannten Krieger Malum als Vorlage benutzten, was aber nicht-kanonisch ist) und da die Skrall wussten, dass es so etwas nicht gab, dachten sie, die Bateria wären zurückgekommen und hätten die Gestalt eines Riesenkriegers angenommen. Daher flohen sie in alle Richtungen.

Als der Scarabax-Riese sich auflöste, formierten sie sich jedoch wieder, aber da war bereits Hilfe für unsere bedrängten Helden angekommen. Ackar führte alle Bewohner – Glatorianer und Agori – der Dörfer von Bara Magna in die Schlacht gegen die Skrall. Ackar, Vastus, Tarix, Kiina und Gresh, die ja nun Elementarkräfte besaßen, waren im Kampf sehr erfolgreich, doch auch Krieger wie Strakk, Gelu und Perditus nahmen am Kampf teil. Alle Agori des Eisstamms, Feuerstamms, Wasserstamms und Dschungelstamms legten sich indes mit den Fels-Agori an.

Mata Nui indes verwandelte Metus in eine Schlange (deren Zähne nicht giftig sind) und ließ ihn gehen. Dann zerstreuten sie die Armee der Skrall mit einer gigantischen Elementarattacke in alle Windrichtungen. Bara Magna war befreit.

NACH DER SCHLACHT/DIE VEREINIGUNG



Infolge seiner Niederlage bei Roptus wurde Tuma von den Skrall ausgestoßen. Die verstreuten Krieger scharten sich um Elitkrieger wie Stronius, die die Schlacht überlebt haben. Auch die Fels-Agori waren nun ohne Heimat, denn Roptus war ja gefallen und die Agori im Süden wollten sie nicht haben.

Diese wiederum zogen aus den Ereignissen ihre eigenen Konsequenzen. Direkt nach der Schlacht von Roptus, bei der er noch selbst mitgekämpft hatte, wurde

Strakk für seinen Mordversuch an Ackar in der Arena von Vulcanus vom Eisstamm verbannt. Damit war Strakk dasselbe widerfahren wie Malum, der weiterhin im Ödland bei seinen Vorox lebt. Die Agori indes hatten erkannt, dass in ihrer früheren Lebensweise – verstreut und teils auch verfeindet – ihre Schwäche gelegen hatte.

Die Roboterteile in Bara Magnas Landschaft hatten über 100.000 Jahre als Schutz für die Dörfer von Bara Magna gedient. Nun wollten die Agori eine große Stadt in der Oase gründen, in der sich zuvor das Dorf Tesara befunden hatte. Dazu schleppten sie die Teile von ganz Bara Magna an dieser einen Stelle zusammen (d.h. den Schädelberg, die Knieinsel etc.)



Im Schutze dieser Roboterteile erbauten die Agori ihre neue Megastadt, die bis dato noch keinen Namen hat.

Die Dörfer Vulcanus, Tesara und Iconox wurden aufgegeben und Tajun war ja zuvor zerstört worden, ebenso wie Atero. Die Glatorianer waren nun nicht mehr Arenakämpfer, wurden aber weiterhin „Glatorianer“ genannt, nur dass der Begriff jetzt generell für Krieger stand, die die Agori verteidigten. Ein Glatorianer-Heer braucht natürlich einen Anführer und diesen Posten nahm kein Geringerer als Ackar ein. Um die politische Führung der Agori wiederum kümmerte sich Raanu, der ehemalige Anführer von Vulcanus, jetzt Herrscher der Vereinten Stämme von Bara Magna.

DIE REISE INS TAL DES LABYRINTHS



Wer jetzt denkt, dass Mata Nui bei den Agori bleibt, der hat sich natürlich geirrt. Man sieht ja, wie er am Ende des Films beschließt, den labyrinthartigen Ort zu finden, der auf den Skrall-Schilden abgebildet ist. Wie wir wissen, haben das ja auch schon drei Agori in der Webserie *Riddle of the Great Beings* versucht – Kirbold, Crotiesius und Tarduk.

Wie wir im dritten Glatorianercomic erfuhren, sind sie auch dort angekommen, doch nach neuestem Stand der Informationen, wurden die drei von einer unbekannten Macht zurückteleportiert. Anders als Tarduk hatte Mata Nui aber einen guten Grund, dorthin zu gehen – er befürchtete, Teridax könnte herausfinden, wo er war, und die Jagd auf ihn eröffnen (was ja stimmt, da Teridax die Kanohi Ignika lokalisieren kann). Mata Nui hoffte, in der Festung der Großen Wesen im Herz des Labyrinths etwas zu finden, das ihm gegen seinen Erzfeind helfen könnte.

Also brach Mata Nui mit Tarduk, Gresh und Kiina, die ja Bara Magna mit ihm verlassen wollte, in Richtung Norden auf. Kiina hatte übrigens zu jenem Zeitpunkt Gefühle für Mata Nui entwickelt, die in der Story aber natürlich nicht weiter erläutert werden. Dennoch, so lautet Greshs Versprechen, wird es angedeutet werden. Die Story von Mata Nuis Reise wird u.a. Thema des Novembercomics sein, der nächsten Monat im IDBM erscheinen wird.



Wir wissen aber schon, was dort passieren wird... blättert einfach um...

NEMESIS – VORSICHT: GIGA-SPOILER!



Unter der Führung von Tarduk schafften Mata Nui und seine Freunde es, bis ins Innere des Tals des Labyrinths vorzudringen. Dort erfuhr Mata Nui dann ein mächtiges Geheimnis:

Wie er den kaputten Riesenroboter, in dessen Schatten die Agori ihre Megastadt errichteten, mit Energie versorgen konnte.

Was jetzt, fragt ihr euch? Ist doch klar, oder?

Zurück im Süden erweckte Mata Nui die leere Hülle des Prototypen zum Leben und übertrug

mit der Kanohi Ignika, die er jetzt vollauf beherrschte, seinen Geist in den Roboter. Obwohl zu bezweifeln ist, dass der Prototyp so mächtig ist wie das Matoranische Universum, hatte Mata Nui nun eine Waffe gefunden, die ihm eine Chance gegen Teridax gab, sollte dieser kommen.

Und irgendwo, weit entfernt, im Endlosen Ozean von Bara Magnas Mond Aqua Magna, erhob sich die Gestalt eines Riesenroboters mit glühend roten Augen vom Meeresboden und flog davon in die Weiten des Alls... sein Ziel: Bara Magna.

FORTSETZUNG FOLGT 2010...

... oder bereits in dem Artikel *Einblicke, Ausblicke* am Ende dieser Ausgabe!

Verlinkte Anzeige – für die Inhalte der verlinkten Seite ist das IDBM nicht verantwortlich



BEI UNS WIRD
GROSSGESCHRIEBEN

BIONICLE

NEUE ADRESSE
DEBIONICLESTORY.WIKIA.COM

TOA-OF-WIKI

SETVERGLEICH „SAND“: MALUM VS. VOROX – S. 1/2

Zugegeben, es dauert noch eine Weile, bis wieder neue Sets auf den Markt kommen. Wer aber schon darüber nachdenkt, wie er mit Weihnachten seine Glatorianersammlung vervollständigen könnte, dem könnten die IDBM-Stammesvergleiche bei der Auswahl helfen. Dieses Jahr sind 12 Glatorianersets veröffentlicht worden, meist zwei für jeden Stamm, da hat man schon mal die Qual der Wahl. Beim Standstamm hilft euch **BIONICLEMASTER724** mit seinem Vergleich zwischen Malum und Vorox. Die Fotos stammen ebenfalls von ihm.

1. DIE KANISTER

Die Kanister der Glatorianer des Winters 2009 sind ziemlich gelungen. Der Deckel hat eine schöne Musterung und das Muster auf der Oberseite erinnert an die Arena Magna. Ansonsten sind die Kanister ziemlich genau so wie die der vorhergehenden Jahre. An der Unterseite sind Kerben angebracht, sodass man die Kanister des Winters, aber auch des Sommers draufstellen kann. Die Vorderseite zeigt wie immer ein Bild des Glatorianers, wobei ich das Bild von Malum viel schöner finde, da es schöne Farben und einen schönen Hintergrund hat.

Oben auf der Vorderseite ist ein Thornax abgebildet. Auf dem Kanister steht ebenfalls die Produktnummer, das LEGO-Zeichen und der Name der Serie, in diesem Falle „GLATORIAN“. Die Rückseite zeigt schöne Bilder des jeweiligen Glatorianers und des dazugehörigen Agori. Ansonsten sind nur noch Sicherheitshinweise und der BIO-Code auf der Rückseite vorhanden.



2. DER AUFBAU



Der Aufbau von Vorox ist ziemlich einfach. Der Baustil begleitet uns schon seit 2006 und wird mit der Zeit sehr langweilig, jedoch hat Vorox eine Besonderheit: der Rücken ist umgedreht und somit sieht er nicht ganz so 2006-mäßig aus. Das schöne an Vorox ist, dass das Set endlich wieder die Farbe Braun zu bieten hat, und dass es viele alte Teile in Beige gibt. Vorox verfügt außerdem über neue Rüstungsteile und einen wirklich detaillierten Helm, allerdings über keine neue Waffe außer dem Thornax-Werfer. Eine Besonderheit am Aufbau ist auch der Schwanz, der super beweglich ist.

Der Aufbau von Malum geht leicht von der Hand, er wird genau so aufgebaut wie Carapar von 2007. Die Brustpanzerung wurde in sehr schönen Farben rekoloriert. Im allgemeinen ist Malums Farbkombination wirklich gut gelungen, wobei einige der grauen Teile in dem Orange von Keetongu besser ausgesehen hätten, aber das ist nur ein kleiner Mangel. Malum hat ebenfalls einen neuen Helm, der wirklich sehr gut aussieht und einen schönen Farbverlauf hat. Der Helm "lächelt" einen förmlich an, was ein großer Pluspunkt ist. Neben dem Thornax-Werfer, dem Helm und den Flammenklauen verfügt Malum eigentlich über kein neues Rüstungsteil, was ziemlich schade ist.

3. SPIELSPASS

Der Spielspaß ist sehr hoch, da die Vorox sehr beweglich sind. Bei Malum ist dies aber nicht zu behaupten. Die Arme lassen sich durch die Schulterpanzerung fast nur auf und abwärts bewegen, weshalb ich Malums Schulterrüstung auch durch Gummibänder anders befestigt habe. Nachdem ich das getan habe, war der Spielspaß mit Malum mindestens genauso hoch wie bei Vorox.

Die Vorox sind, wie schon erwähnt, sehr beweglich, was es sehr vereinfacht mit ihm zu spielen. Auch der Schwanz ist super beweglich. Der Thornax-Werfer schießt wirklich gut und auch einigermaßen genau, wenn auch nicht immer so gut wie die Polypenwerfer. Vorox hat leider keine neue Waffe, was allerdings nicht zu schlimm ist, dafür hat er ja zusätzlich noch einen Schwanz und die Hewkii Mahri Klinge passt auch vom Aussehen her einfach super zu dem Set.

Malums Aussehen ist fast unübertroffen. Da mir Carapar im Jahr 2007 schon sehr gefiel, war ich positiv überrascht, als ich Malum sah – er schaffte es Carapar zu toppen, vor allem wegen dem schönen Farbschema. Der Helm ist einfach super und endlich wurden die Hordika-Beine mal wieder als Beine verwendet (also... in einem Kanister-Set meine ich jetzt XD).

Die Flammenklauen sind wirklich mal was Neues und sehen aus, als würden sie zu Malums Körper gehören. Die Schulterrüstung stört das Aussehen zwar, aber wie gesagt hab ich dafür eine Lösung gefunden und dadurch sieht Malum jetzt super aus. Von allen BIONICLE-Figuren ist er mir der Viertliebste.



4. PRO UND CONTRA

4.1. VOROX

PRO

- wieder ein braunes Set
- sehr bewegliches Set
- Mit einem Schwanz, der ebenfalls sehr beweglich ist, nicht so wie der von Mantax.
- Thornax-Werfer schießt gut.
- Coole neue Rüstungsteile
- Helm ist sehr detailliert und wirkt organisch

CONTRA

- Kaum neue Teile
- langer Hals
- Lebenszähler am Fuß sieht komisch aus.
- keine neue Klinge

4.2. MALUM

PRO

- Sehr schönes Farbschema
- Flammenklauen sehen sehr gut aus.
- Sehr schöner Helm, der schön lächelt xD
- Thornax-Werfer an der Schulter ist gut angebracht und gut beweglich.

CONTRA

- Sehr unbewegliche Arme, dafür muss eine Lösung gefunden werden XD.
- Der kleinste Glatorianer
- Die Füße sind etwas unbeweglich.

5. VOROX

Beide Sets sind wirklich gut. Anfang 2009 war ich noch der Meinung, Vorox wäre das bessere, das stimmt allerdings nur in puncto Beweglichkeit. Im Aussehen hat Malum wohl eher den Titel "besseres Set" verdient. Da die Arme bei Malum ein großer Störfaktor sind und Vorox viel beweglicher ist, wäre es wohl geschickter, sich Vorox zu holen, aber nach meiner persönlichen Meinung ist Malum einfach das bessere Set von beiden.

REZENSION: DAS UNIVERSUM VON MAKUTA – S. 1/2

Ein Jahr ist es her, dass in Polen ein Buch mit dem Titel *Przewodnik Makuty po Wszechwiecie* erschien. Ein halbes Jahr später erschien in den USA dasselbe Buch in limitierter Auflage als *Makuta's Guide to the Universe*. Im Oktober erschien das Buch in Deutschland als *Das Universum von Makuta*, zeitgleich mit der Veröffentlichung des Buchs in Großbritannien. **NUHRI THE METRUIAN** hat für euch einen Blick auf die englische Version des Buchs geworfen...

BIONICLE

MAKUTA'S GUIDE TO THE UNIVERSE



GREG FARSHTEY

Während das Buch, das ich vor drei Stunden erst bekommen habe, so vor mir liegt, und ich darin blättere, stelle ich eines sofort fest:

Maximale Information auf minimalem Raum.

Die 96 Seiten des Buches sind bis auf den letzten Zentimeter genutzt und mit Bildern und Text zugestopft. Wer jetzt aber denkt, es sähe chaotisch aus, der irrt sich, denn die Layoutdesigner bei Ameeet haben das Buch mit farblich unterlegten Spalten gut aufgeteilt. Jeder Toa hat seine Spalte in dem Buch (Lhikan sogar eine ganze Doppelseite) und ein Bild, auf dem ein Zitat der Figur steht.

Das Buch ist in zirka fünf Kapitel unterteilt, die nach den Hauptschauplätzen sortiert sind, weshalb man ganz gut der Handlung von 2001 bis 2008 folgen kann – nur dass die Flashback-Jahre 2004 und 2005 am Anfang stehen. Man wird somit von Metru Nui über Mata Nui, Voya Nui, Mahri Nui und die Grube bis hin nach Karda Nui geführt.

Highlights im Buch sind Ausschnitte aus Webserien wie *Dark Mirror* und *Federation of Fear* und aus den Büchern von Greg Farshtey. Ein Nostalgie-Highlight: Die Szene, in

der Matoro in seinen Tod stürzt und die Ignika benutzt. Ganz zu schweigen von der Karte des Matoranischen Universums auf der letzten Seite vor dem Index, über den der Leser schnell die passenden Seiten zu allen Begriffen von Airweed bis Zyglak finden kann. Toll ist auch eine zwischen die Einträge der Makuta von Karda Nui „gequetschte“, mehrseitige Auflistung und Beschreibung aller Makuta-Kräfte. Untermalt wird das ganze von *Makuta's Diary*, also dem Tagebuch von Teridax, das uns erklärt, wie er seine Reise vom unbedeutenden Makuta bis hin zum Großen Geist empfunden und erlebt hat.

So fängt das Buch an (Eigenübersetzung der ersten Seite von *Makuta's Diary*):

Ich bin Makuta Teridax und dies ist die Geschichte davon, wie ich zum höchsten Herrscher von allem wurde, was in diesem Universum ist und je sein wird. Am Anfang erschufen die Großen Wesen ein Universum voller Leben und beauftragten den Großen Geist Mata Nui, darüber zu wachen. Mata Nui erschuf mich und die anderen Makuta, um ihm zu helfen.

Tausende von Jahren erschufen wir die Kreaturen, die liefen, schwammen und flogen. Wir wachten über die matoranischen Dorfbewohner und wahrten den Frieden. Und dann kam ein Tag, an dem wir unsere Armeen gegen die rebellischen Barraki-Kriegsherren führten und sie besiegten. Sie hatten gehofft, Mata Nui zu stürzen und die Macht zu ergreifen. Da erkannte ich, dass sie so ein Ziel nie erreichen könnten... aber dass ich es könnte. Ich könnte über ein Universum herrschen!

Wie die Geschichte endete, dürfte jedem klar sein, und ich denke, man könnte Tage damit verbringen, dieses äußerst *gehaltvolle* Buch zu lesen. (Das geht keineswegs so schnell wie *Mata Nui's Guide to Bara Magna*, die ich mit *Makuta's Guide to the Universe* geliefert bekam und die ich bereits durchgelesen habe, was vornehmlich daran liegt, dass es über Bara Magna noch nicht so viel zu berichten gibt.) Wer das Buch kaufen will, kann sich die englische Version auf Amazon.de bestellen und die deutsche auf findeingeschenk.de (oder schauen, ob sie auch über Buchhandlungen zu bekommen ist).

Daten der UK-Version: ISBN 978-83-253-0350-1, Preis: 11,99 €, Seitenzahl: 96

Wer den Artikel über *BIONICLE Glatorianer V* gelesen hat, weiß, dass soeben der fünfte Teil des Kurzromans *The Crossing* von **GREG FARSHTEY** auf Deutsch erschienen ist. Das IDBM hatte das erste Kapitel schon einmal veröffentlicht, jedoch war das eine Übersetzung einer eher mittelmäßigen Rückübersetzung aus dem Polnischen ins Englische. Jetzt präsentierten wir euch den ersten Teil des ersten Kapitels als korrigierte Version der deutschen Übersetzung aus dem Heft *BIONICLE Glatorianer I*. Die Teilung erfolgte aus Platzgründen. Text editiert von **NUHRII THE METRUIAN**.

Strakk knallte seine Eisaxt auf den Tisch - so hart, dass die steinerne Tischplatte mit einem scharfen Knall zerplatzte. Das Geräusch ließ Metus zusammenzucken.

"Nein!", sagte Strakk. "Nein. Absolut nicht."

Metus runzelte die Stirn. Der Agori-Dorfbewohner agierte seit vielen Jahren als Trainer von Kämpfern und als Veranstalter von Wettkämpfen. Er war es gewohnt, mit sturen Kriegern umzugehen, aber die meisten reagierten nicht ganz so jähzornig wie Strakk.



Damit hätte er natürlich rechnen müssen. Gerade für einen Glatorianer wie Strakk drehte sich alles nur ums Geld. In dem Dorf Iconox machte der Witz die Runde, dass Strakk nicht einmal morgens seine Augen öffnen wollte, es sei denn, er hätte einen Nutzen davon.

Für einen Augenblick überlegte Metus, aufzugeben. Dann besann er sich aber, weil Strakks Zustimmung sehr wichtig für ihn war.

"Du bist mir einen Gefallen schuldig", gab Metus ihm zu verstehen. "Wo wärest du ohne mich? Und wie oft habe ich dich bisher um einen Gefallen gebeten?"

"Hm, da war im vorigen Monat dieser Kampf mit Kiina", antwortete Strakk. "Vor einem Jahr batest du mich, dir beim Ausbilden dieses Kämpfers zu helfen, weißt du noch? Der vergaß jedoch völlig, dass es nur ein Übungskampf war, und schickte mich für Wochen in eine Heilerbaracke. Oh, und da war da noch..."

"Schon gut, schon gut", raunzte Metus. "Deine ganze Lebensgeschichte brauchst du mir nicht zu erzählen. Dies ist ein schneller, einfacher Job, nicht länger als eine Woche, und er wird gut bezahlt. Willst du ihn nun haben oder nicht?"



Metus log natürlich. Er musste oft lügen, wenn er mit seinen Kämpfern verhandelte. Der Job, den er Strakk angeboten hatte, würde weder schnell noch einfach werden. Das Dorf Iconox musste eine Ladung des wertvollen Metalls Exsidian zum Dorf Vulcanus schicken, Zahlung für einen Wettkampf, den ein anderer Kämpfer namens Gelu verloren hatte. Unter normalen Umständen würde der Wagen die kürzeste Route nehmen, Richtung Südosten durch die Dünen des Verrats und

dann direkt zum Feuertorf. Nicht die sicherste Route, dafür aber eine, die immer wieder benutzt wurde.

In den letzten Wochen hatte jedoch eine Gruppe nomadischer Barbaren, Knochenjäger genannt, die Dünen in eine Todesfalle verwandelt. Aus Gründen, die sie nicht verraten hatten, waren sie im Begriff, die Handelsverbindungen zwischen den Dörfern zu kappen, besonders zum Dorf des Wasserstamms, Tajun. Das Ergebnis war, dass jeder Wagenzug, der sich durch die Wüste bewegte, in Gefahr war. Schlimmer noch, die Knochenjäger begnügten sich nicht nur damit, die Güter zu stehlen - sie töteten auch die Kutscher.

Iconox hatte keine Wahl, der Wagen musste losgeschickt werden. Zahlten sie nach einem verlorenen Kampf nicht, wären ihre Kämpfer in den Arenen von Bara Magna nicht mehr willkommen. Also ging es jetzt darum, eine Route zu finden, auf der ihre Güter den ganzen Weg nach Vulcanus sicher transportiert werden konnten.

"Nun, schauen wir mal", sagte Strakk. "Du willst einen voll beladenen Wagen Richtung Osten durch die Schwarzen Stachelberge, über die Dunklen Fälle und dann durch die Schauerschlucht schicken. Jeder dieser Orte ist gefährlicher als eine Sandfledermaus mit einem Sonnenbrand. Und du willst, dass ich diese Ladung auf dem Weg bewache. Habe ich das richtig verstanden?"

"Ja", nickte Metus.

"Nein", sagte Strakk. "Ich bin ein Glatorianer. Ich kämpfe für mein Dorf, falls es etwas von anderen benötigt, und ich werde gut dafür bezahlt. Ich bin kein Wächter oder Fremdenführer oder Laufbursche. Ich kämpfe gegen andere Glatorianer in einer Arena. Ich kämpfe nicht gegen Knochenjäger. Sie haben die unangenehme Gewohnheit, jeden zu töten, der gegen sie kämpft."

Metus musste zugeben, dass Strakk Recht hatte. Niemand ließ sich mit Knochenjägern ein, falls es sich vermeiden ließ. Ihre Reittiere, Felsentiere genannt, besaßen Reihen von scharfen Zähnen und unheimliche, skorpionähnliche Stachelschwänze. Ihr Geruchssinn war so gut, dass sie einen meilenweit entfernten Feind wahrnehmen konnten. Und was die Jäger selbst anging, dann hätten sie Jahrtausende im Ödland nicht durch reine Freundlichkeit überlebt. Sie waren rücksichtslos, gewaltsam und gierig. Falls sie eine Tugend besaßen, dann war das ihre Ausdauer - sie gaben selten eine Verfolgungsjagd auf - und sie waren sehr gründlich. Bei einem Angriff wurde nichts und niemand stehend hinterlassen.

Der Agori verließ Strakks Unterkunft. Der Glatorianer folgte ihm und redete weiter.

"Und vergiss nicht die Skrall - du erinnerst dich doch an sie, nicht wahr? - groß, schwarze Rüstung, sie machen aus Leuten Hackfleisch - nur so zum Spaß. Wer, glaubst du, lebt überall in den Schwarzen Stachelbergen?"

"Reg dich nicht auf", sagte Metus. "Sieh es dir erst mal an. Wir haben die Besten angeheuert."

Metus zeigte auf den voll beladenen Wagen. Auf dem Kutschersitz saßen ein Iconox-Agori - Kirbold - und ein Agori in grüner Rüstung aus dem Dorf Tesara. Auf einem Sandläufer neben dem Wagen saß ein Glatorianer, den Strakk als Gresh identifizierte.

"Seit wann schickt Tesara Glatorianer und Agori los, um Iconox zu helfen?", fragte Strakk.

"Set die Knochenjägerangriffe auch sie belästigen", antwortete Metus. "Sie wollen selbst feststellen, ob diese neue Route funktioniert. Ist dies der Fall, können auch sie sie benutzen. Der Agori heißt Tarduk. Er soll die Wildnis angeblich gut kennen."

Metus drehte sich um und betrachtete Strakk.

"Iconox möchte, dass einer ihrer eigenen Glatorianer auf dieser Reise mit dabei ist - du wirst sicher verstehen warum. Wenn du einverstanden bist, bin ich sicher, dass ich einige Wettkämpfe in Vulcanus für dich aushandeln kann... um allen zu zeigen, als was für ein Held du dich hier erweisen wirst."

Strakk lachte laut.

"Ich weiß alles über Helden. Das sind diejenigen, die in Erdlöchern verscharrt werden. Und falls sie Glück haben, wird jemand eine Markierung oberhalb ihrer Köpfe in die Erde stecken. Aber ich bin nicht unverschämt... nicht sehr. Also, ich gehe mit... für die doppelte Entlohnung."



Metus schluckte kräftig. Das würde eine ganze Menge Waffen, Rüstungen und Versorgungsgüter bedeuten, die Iconox für Strakk beschaffen müsste. Aber er hatte wohl keine andere Wahl. Falls Iconox aus seiner Zahlungsverpflichtung gegenüber Vulcanus aussteigen würde, wäre das ganze System zur Konfliktlösung zwischen Dörfern durch glatorianische Wettkämpfe gefährdet. Und das würde letztendlich bedeuten, dass er seinen Laden dichtmachen konnte.

"Also abgemacht", sagte der Trainer. "Ich werde es dem Dorfältesten irgendwie erklären. Mach dich bereit zur Abfahrt."



"Bin schon bereit", sagte Strakk lächelnd. "Sorge dafür, meine Ausbeute bereitzuhalten. Ich werde bald zurück sein, um sie mir abzuholen."

Nur wenn du Glück hast, dachte Metus. Und wo du hingehst, wirst du vielleicht mehr als Glück brauchen.

* * *

Einige Zeit nach Sonnenaufgang rückte der Wagen mit den Wachen aus. Gresh wäre gerne sofort bei Tagesanbruch losgefahren. Strakk hatte darauf bestanden, möglichst viel Thornax-Werfer-Munition und Extra-Waffen mitzunehmen. Gresh dagegen vertrat den Standpunkt, dass sie mit möglichst wenig Gepäck aufbrechen sollten, damit sie die Wüste so schnell wie möglich durchqueren konnten.

"Ach, ich kenne viele Händler, die mit leichtem Gepäck gereist sind", hatte Strakk geantwortet. "Dadurch haben sie umso schneller ihren Tod gefunden. Hör mal zu, Kleiner, Knochenjäger scheren sich nur um eine einzige Sache: kannst du viele von ihnen schneller töten als sie uns? Ist die Antwort Ja, dann hast du vielleicht - vielleicht - eine Chance, lebend davonzukommen."

"Du meinst also, wir sollen uns mit ihnen anlegen?", fragte Gresh.

"Nein, nein", antwortete Strakk. "Ich schlage vor, wir machen diese Tour erst gar nicht. Aber wenn es sein muss, dann machen wir sie auf die schlaue Art. Wir nehmen den Kampf auf, werden ihnen nicht davonlaufen, sondern werden sie ausmanövrieren und niederringen."

Strakk kannte Gresh noch nicht sehr gut. Sie waren sich einmal draußen im Ödland begegnet und für eine Weile auf dem Weg nach Vulcanus zusammen geritten. Damals hatten sie ein kleines Scharmützel mit Knochenjägern gehabt, waren aber ohne größere Schwierigkeiten davongekommen. Seitdem passte Strakk besonders gut auf. Knochenjäger hatten ein sehr gutes Gedächtnis, besonders wenn es um ihre Feinde ging.

Er mochte Gresh nicht besonders. Der tesaranische Kämpfer war jung und stark, aber ein wenig zu gut und anständig für Strakk. Der einzige Glatorianer, mit dem sich Strakk wirklich gut verstand, war Malum, einer der Kämpfer von Vulcanus. In der Wüste ging aber das Gerücht, dass er von seinem Dorf ausgeschlossen worden war, weil er in der Arena versucht hatte, einen Gegner zu töten, der bereits am Boden lag und sich ergeben hatte. Was Strakk anbelangte, war dies nur ein Beweis dafür, wie wenig die Dorfbewohner von Vulcanus über das Leben eines Glatorianers wussten.

Strakk ritt vor zum Wagen. Das zweiköpfige Spikit, das den Wagen zog, hielt alle vier Augen auf den holprigen Weg vor sich gerichtet. Der Glatorianer hoffte, dass der Wagen mit reichlich Futter beladen war. Obwohl ein Spikit ein zähes und ausdauerndes Lasttier war, würde es, wenn es Hunger verspürte, alles in der Nähe auffressen - einschließlich des von ihm gezogenen Wagens mitsamt allen, die das Pech hatten, darin zu sitzen.



"Also, Tarduk", sagte er zu dem tesaranischen Agori, der die Zügel in der Hand hielt, "ich höre, du hast deinen Teil der Erkundungen erledigt."

"Sicher", antwortete der Dorfbewohner, "ich sammle Artefakte - alte Rüstungen, Waffen, Schriftrollen, kleine Splitter der Geschichte. Ich verwende eine ganze Menge Zeit damit, in Ruinen herumzuzschnüffeln und nach Sachen zu suchen."

"Das klingt... interessant", sagte Strakk. Und wirklich, wirklich langweilig, ergänzte der Glatorianer insgeheim.

"Ich wollte schon immer die Schwarzen Stachelberge sehen", fuhr Tarduk fort. "Ich wette, dort gibt es jede Menge Schätze!"

"Warte mal, du bist doch der Fremdenführer", sagte Strakk, "und du warst noch nie dort, wo wir hingehen?"

"Nein", antwortete Tarduk lächelnd.

"Aber warum nicht...", setzte Strakk an.

"Er war der Einzige, der jemals den Wunsch hatte, dort hinzugehen", sagte Kirbold, "deshalb hat er den Job bekommen."

"Rede nicht so viel", sagte Gresh leise. "Unsere Stimmen kann man sehr weit hören. Wir müssen nicht jeden Knochenjäger im ganzen Umkreis wissen lassen, dass wir kommen."

"Du bist ein Optimist, mein Freund", sagte Strakk. "Wenn sie draußen in der Einöde sind - und das sind sie - dann haben sie in dem Moment, in dem wir Iconox verlassen haben, gewusst, dass wir unterwegs sind. Bestenfalls könnten wir hoffen, dass sie nicht wissen, was wir transportieren."

"Und falls sie es wissen?", fragte Gresh.

Strakk zeigte auf den Thornax-Werfer, den Gresh bei sich trug.

"Dann hoffe ich, dass du weißt, wie man damit umgeht, Kleiner."

FORTSETZUNG FOLGT...

Der Rest des Kapitels wird in der Novemberausgabe veröffentlicht. Wer es jetzt schon lesen will, kann sich auf findeingeschenk.de das Heft BIONICLE Glatorianer I bestellen.

Für alle, die am Seitenende noch irgendetwas suchen...



REZENSION: MATA NUI'S GUIDE TO BARA MAGNA

Nach dem Erfolg von *Das Universum von Makuta* in Polen wollte AMEET ein ähnliches Buch für die neue Welt Bara Magna herausbringen. Und Greg Farshtey zauberte sich *Przewodnik Mata Nui po Bara Magna* aus dem Hut, das zirka zeitgleich mit seiner Veröffentlichung in Polen nun auch im Vereinigten Königreich als *Mata Nui's Guide to Bara Magna* erschien. Ob es eine deutsche Veröffentlichung geben wird, ist noch ungeklärt, aber **NUHRI! THE METRUAN** hat sich das Buch für euch angeschaut...



Ich schreibe diese Rezension, nachdem ich anderthalb Stunden damit verbracht habe, das Buch von vorne bis hinten durchzulesen, also ist der Eindruck noch recht frisch.

Was soll ich sagen – es ist fantastisch!

Genau wie *Das Universum von Makuta* enthält das Buch eine detaillierte Beschreibung eines jeden Charakters, Ortes und Fahrzeugs der 2009-Saga, Ausschnitte aus den Romanen *Raid on Vulcanus* und *The Legend Reborn* und auch der Webserie *Empire of the Skrall*. Darüber hinaus enthält es acht Einträge aus „Mata Nui's Tagebuch“, die von seiner Ankunft auf Bara Magna bis zur Wiedererweckung des zerstörten Roboters in der Wüste von Bara Magna reichen.

Das Buch gibt jedem Hauptcharakter eine ganze DIN A4-Seite Platz für eine Charakterisierung, plus eine weitere Seite für ein großformatiges Bild der Figur. Und diese Charakterisierungen haben es in sich. Man erfährt viel Neues über die Figuren und Orte, z.B. ihre Geschichte im Kernkrieg und in der Zeit direkt nach der Spaltung.

Antworten auf die folgenden Fragen (und viele Weitere) können gefunden werden:

- 1) Warum besteht Tesara aus zwei Dörfern?
- 2) Wie wurde Raanu der Anführer von Vulcanus?
- 3) Welche Schlachten schlugen Tarix, Ackar und die anderen Krieger im Kernkrieg?
- 4) Was ist das Tal des Labyrinths?
- 5) Wie gelangte Metus zu seiner privilegierten Stellung?
- 6) Wie verursachte Vastus den Tod hunderter Agori im Laufe des Kernkriegs?
- 7) Welches Mitglied des Felsstamms hatte zuerst Kontakt mit Metus, dem Verräter?
- 8) Wie schafften die Bateria es, Tumas Festung zu überrennen?
- 9) Wer ist der persönliche Held des Fels-Agori Atakus?
- 10) Welchen Regeln folgt der Glatorianer-Wettkampf und wie entstand das System?
- 11) Wie endete Tarduks, Kirbolds und Crotusius' Reise zum Tal des Labyrinths?

Dies sind nur Beispiele für tonnenweise neuer/detaillierterer Informationen in diesem grafisch optimal gestalteten Handbuch, das Farbbilder auf jeder einzelnen Seite enthält und auch neue Spoiler aus *Die Querung* verrät. Die ersten drei Seiten enthalten außerdem einen Abriss über die Geschichte von Spherus Magna von der Schöpfung der Herren der Elemente bis hin zu der Zersplitterung des Planeten in drei Teile. Außerdem wird ein Ort namens „Lein's Drift“ erwähnt, an dem Tarix im Kernkrieg kämpfte und über den ich Greg Farshtey in der nächsten Zeit wohl irgendwann ausfragen werde. Im Anhang befindet sich noch ein Index von Ackar bis Zesk, über den ihr zu jedem Begriff eine Seitenzahl im Buch findet.

Fazit: Absolut empfehlenswertes Buch. Ihr werdet den Kauf nicht bereuen.

ISBN: 978-83-253-0494-2; Preis: 11,99 € (Amazon.de); Seiten: 96

Setzen wir nun die Stammesvergleichsreihe fort – nachdem Bima für euch Malum und Vorox gegenüberstellte, folgt nun dasselbe für die beiden Glatorianer des Wasserstamms, Tarix und Kiina. **SKORPI63** hat sich für euch die Mühe gemacht, ebenso wie er die in diesem Artikel verwendeten Fotos machte.

1. DIE KANISTER

Tarix' und Kiinas Kanister unterscheiden sich zwar, aber nicht sehr stark – nur die Rückseite und der Deckel sind anders. Natürlich sind die Farben gleich, da sie zum gleichen Stamm gehören. Nur der Hintergrund und die Figur, die vorne zu sehen ist, sind nicht identisch.

Wie schon erwähnt, sehen wir auf der Vorderseite der Kanister die beiden Glatorianer. Über den Glatorianern sehen wir den BIONICLE-Schriftzug und die Namen der beiden Tajunier. Unten ist die Altersangabe, die Artikelnummer, der GLATORIAN/GLATORIAN LEGENDS-Schriftzug und das LEGO-Logo.



Die Rückseite der beiden Kanister unterscheidet sich dann wieder an ein paar wenigen Stellen. Ganz unten ist das LEGO-Logo, Sicherheitshinweise und der Strichcode – unwichtig! Darüber ist bei beiden eine Anleitung, wie man den jeweiligen Glatorianer in die Dose schieben kann. Daneben findet man den BIO-Code und ein Bild zum Thornax-Werfer. Bei Kiina ist noch ein Hinweis auf das *BIONICLE Action Figure Game*, welcher bei Tarix weiter oben steht. Ganz oben ist bei beiden wieder das BIONICLE-Logo und bei Kiina finden wir noch ein Hinweis auf den nun erschienenen Film.

Der Zwischenraum zwischen dem BIONICLE-Logo und den Thornax- und Dosenhinweis ist bei beiden unterschiedlich, aber die Kategorie ist dann doch gleich. Bei Tarix sehen wir Tarix und Berix mit Artikelnummer, bei Kiina sehen wir Kiina und die anderen fünf GLATORIAN LEGENDS mit Artikelnummern. Der Deckel ist bei den beiden unterschiedlich. Tarix' Deckel erinnert an die Deckel der Toa Inika, nur dass dieser mit Strichen verziert ist. Oben sind dann noch Kreise, die von links nach rechts größer werden. Bei Kiina denkt man an den Deckel eines Visorak, der nicht zu öffnen ist und in die Breite gezogen wurde.



2. DER AUFBAU

Der Aufbau der Figuren ist eigentlich ganz leicht. Tarix ähnelt einem Toa Inika, Kiinas Körper ist jedoch neu und daher wird man für sie länger brauchen. Für Tarix sollte man maximal fünf Minuten benötigen, für Kiina sieben oder acht.

2.1. Tarix

Der erste Eindruck von Tarix ist bei vielen Leuten verschieden, da er eigentlich wie ein Toa Inika ist, aber einen erstaunlichen Brustpanzer hat – ein Oberarmpanzer!

Tarix' Beine hat man ziemlich schnell zusammengebaut, da sie uns natürlich an die Toa Inika erinnern, wie fast jedes Set heutzutage. Jedoch haben die Oberschenkelpanzer und die Füße neue Farben. Auch der Körper ist im Inika-Stil, nur der Brustpanzer ist erstmals so in Verwendung. Wie schon erwähnt ist es ein Oberschnekelpanzer.

Die Arme sind auch nach der Toa-Inika-Bauweise aufgebaut, nur die 2009-Hände sind neu. Außerdem hat man an den goldenen Oberarmpanzer Hörner angebracht.

Der Kopf wurde neu befestigt und es gab auch keine Kanohi mehr – dafür Helme. Der Helm von Tarix ist mit einem Schlauch an den Lebenszähler, welcher sich am Rücken befindet verbunden, was den Wasser-Stamm symbolisiert. Tarix' Waffen sind neu, haben gute Farben und auch der Thornax-Werfer ist an ihnen angebracht, was vorteilhaft ist und gut aussieht.

2.2. Kiina

Wenn man beim Hingucken herausfinden will, wie Kiina aufgebaut wird, wird man erst mal erfolglos bleiben – sie ist der einzige Glatorianer des Jahres, der einen komplett neuen Körper hat.

Die Beine und Arme bleiben aber weitgehend gleich wie die der Toa Inika. Nur der Oberschenkelpanzer und der Oberarmpanzer sind mit neuen Teilen ausgestattet, sodass es aussieht, als hätte Kiina dort Flossen, was gut passt und bestimmt nicht schlecht bei den Fans ankommt. Außerdem besitzt Kiina Füße in neuer Farbe und auch die 2009-Hände.

Wie schon gesagt ist der Körper von Kiina neu, worauf man wohl schon seit zwei Jahren wartet. Er besteht aus kleineren Teilen, die einfach zusammengesetzt wurden. Der neuen Kopf wurde über ein Vahki-Schienbein befestigt. Der Lebenszähler ist auch bei Kiina am Rücken befestigt – aber warum zeigt er nach oben? So wird nur die Bewegung des Kopfes eingeschränkt und es sieht auch schlechter aus.

Kiinas Helm wurde für den Sommer neu produziert und sieht ganz gut an ihr aus. Auch der Dreizack ist simpel zusammenzubauen und passt zu ihr. In der zweiten Hand hält sie einen Thornax-Werfer, der auch einfach aufzubauen ist.



3. SPIELSPASS

Spielspaß hat man mit den beiden Sets auf jeden Fall. Was aber bei wem besser ist, wollen wir lieber einzeln klären.

3.1. Tarix

Mit Tarix zu spielen oder Ähnliches macht schon Spaß, da er nicht zu stark gepanzert ist und sehr gute Waffen hat, die man beim Spielen einfach bedienen kann. Das einzige, was stören könnte, sind die Hörner, da diese bei härterem Kontakt abfallen können.

Optische Mangel gibt es bei Tarix dann doch. Die neuen goldenen Teile sind zwar sehr gut, aber genauso schlecht sind die hellblauen Füße und Hände. Meiner Meinung nach hätte man mehr Hellblau verwenden müssen, damit es ein gutes Farbschema wird. So sind vier Teile hellblau, der Rest gold oder dunkelblau, was nicht toll aussieht.

3.2. Kiina

Kiina ist sehr beweglich und hat einen schmalen Körper, was gut zum Spielen geeignet ist. Auch ihre Waffen sind ganz okay und passen auch zu den Farben, da der Helm auch etwas silbern ist. Auch der Rest des Körpers ist gut gefärbt und die Farben passen auch zusammen. Auch die Flossen an den Armen und Beinen sind neu und keiner wird sich über sie beschweren können, da sie nicht stören und den Stamm symbolisieren.

Das einzige, was man an der Figur beim Spielen aussetzen kann, ist, dass der Lebenszähler nach oben zeigt. Da der Helm nach hinten geht kann Kiina nicht ganz nach oben schauen, was dann doch stört und auch schlechter aussieht.

4. PRO UND CONTRA

4.1. Tarix

PRO

- goldene Panzer
- coole Waffen
- guter Helm
- seine Stammeszugehörigkeit ist erkennbar

CONTRA

- Inika-Baustil größtenteils übernommen
- hellblaue Füße und Hände
- kaum neue Teile

4.2. Kiina

PRO

- neuer Körper
- gutes Farbschema
- Flossen als Panzer
- passender Helm
- ihre Stammeszugehörigkeit ist erkennbar

CONTRA

- Lebenszähler zeigt nach oben

5. FAZIT

5.1. Tarix

Tarix sieht ganz gut aus und das Spielen mit ihm macht auch Spaß, jedoch stört die Farbgebung an den Händen und Füßen nach längerer Zeit doch. In der Story spielt Tarix anfangs 2009 eine große Rolle, doch diese wird von Ackar, Mata Nui und Kiina im Laufe der Zeit verdrängt. Er ist zwar empfehlenswert, aber ein BIONICLE-Fan muss sich nicht schämen, wenn er in der Sammlung fehlt.

5.2. Kiina

Kiina sieht auch ganz gut aus und ist für viele Fans ja schon fast eine Erlösung, da sie einen neuen Körper hat. Sie hat zwar einen Contra-Punkt, aber diesen kann man leicht beheben, indem man den Lebenszähler umdreht. So ist Kiina fast perfekt und somit eines der besten Sets überhaupt. Auch in der Story hat sie eine große Rolle und ist daher für jeden Fan ein Muss.

5.3. Gesamtfazit

Es sieht so aus, als hätte die sekundäre Glatorianerin des Wasserstammes zumindest im Set-Vergleich die Oberhand – diese hat sie aber ziemlich deutlich, da sie ein klasse Set ist und Tarix nur zum Mittelmaß gehört.

In der nächsten Ausgabe: Rezension von Crotesius' Fahrzeug Cendox V1!

Zeitgleich mit dem Film erschienen in Deutschland auch neue Sammelkarten, die sogenannten „Lamincards“ von edibas, und das dazugehörige Sammelalbum. In diesem Heft stellt **NUHRII THE METRUAN** euch die neuen Karten vor, die laut einer IDBM-Umfrage bei manchen schon die Sammelmanie ausgelöst haben (einschließlich des Verfassers des Artikels).



Schon seit ein paar Monaten wird überall für etwas geworben, das als „BIONICLE Lamincards“ bezeichnet wird. Seit September ist dieses „Etwas“ nun im Handel erhältlich und ich habe mir auch schon mehr als nur die eine oder andere Boosterpackung gekauft.

Angefangen hat das bei mir sogar schon im August – in jenem Monat wurden, so scheint es, per Zufall auf manche deutsche LEGO-Magazine je eine Packung mit fünf Lamincards verteilt, mit dem Hinweis, dass sie ab September überall erhältlich sein würden. Ich selbst habe keine solche Packung erhalten, dafür aber mein Bruder, der sie mir schenkte. Damals dachte ich mir noch: Schick, aber sammeln brauch ich die nicht.

Ende September ging ich dann aber in einen Kiosk, um nach *BIONICLE Glatorianer V* zu suchen. Als mich aus einem Regal dann das BIONICLE-Logo angrinste, dachte ich, ich hätte es gefunden, aber ein zweiter Blick offenbarte, dass es das Sammelalbum für die Lamincards war.

Aus Jux kaufte ich mir das Album (Preis: 4,99 €, EAN: 4-141643-404995), bei dem auch noch eine Boosterpackung mit Karten enthalten war, und noch eine weitere Kartentüte. Daheim, als ich die Karten auspackte und ins Album einzusortieren begann, packte mich dann das Sammelieber. Nun, kommen wir nun zu dem, was ihr über die Karten und das Album wissen müsstet:

F: Warum heißen die Dinger „Lamincards“?

A: Ihr alle kennt doch sicher Laminierfolie oder die Folie, die z.B. in der Schule für die Tageslichtprojektoren verwendet wird. Genau aus diesem Material bestehen die Karten, die daher auch halb transparent sind, was ich persönlich lustig finde, besonders wenn man die Karten auf einen Stapel legt und die unteren Karten durchscheinen.

F: Wie viele Karten gibt es?

A: Es gibt 160 verschiedene Motive mit allen Glatorianern, Glatorian Legends, Agori und den beiden Titanensets Fero & Skirmix und Tuma, sowie sechs Stammeskarten (mit dem Logos der sechs Stämme) und zwei Karten mit dem Bara-Magna-Logo (eine goldene, eine metallsilberne). Außerdem gibt es manche der 160 Karten noch als „Special“-Version, d.h. dass sie nicht durchsichtig sind, sondern einen silbern glänzenden Hintergrund haben. Die höheren Karten zeigen auch Filmmotive aus *Die Legende erwacht*. Die Rückseite der Karten zeigt das Logo des jeweiligen Stammes, die Nummer und den Umriss der Figur auf der Vorderseite.

F: Welche und wie viele Karten gibt es auch als Special-Karten?

A: Drei Atakus-Karten, drei Tuma-Karten, neun Ackar-Karten, neun Kiina-Karten, neun Vastus-Karten, neun Gelu-Karten, eine Vorox-Karte, eine Zesk-Karte und drei Mata-Nui-Karten sind auch in Special-Version verfügbar.

F: Haben diese ganzen Karten im Album Platz?

A: Genau habe ich es nicht ausgerechnet, aber ich glaube, es könnte Engpässe geben, wenn man wirklich alle Standard- und alle Special-Karten hat.



F: Was kann man mit den Karten machen, außer sammeln und tauschen?

A: Im Album ist ein Spielplan enthalten und eine Spielanleitung für ein Glatorianer-Duellspiel. Um das zu spielen, muss man sich entweder einen zweiten Spielplan aus dem Internet ausdrucken (da jeder Mitspieler einen braucht) oder der Gegenspieler hat ein eigenes Album. Laut Anleitung braucht jeder Spieler mindestens 40 Karten für das Spiel.

F: Gibt es auch Kritikpunkte oder Erstaunliches?

A: Ein paar Kuriositäten gibt es durchaus. Die erste fiel mir selbst auf: eine normale Booster-tüte enthält fünf Karten, aber mir sind auch schon eine mit vier und drei mit sechs Karten in die Hände gefallen. Das zähle ich mal als Verpackungsfehler. Dann hat Luzi41 mich darauf aufmerksam gemacht, dass Karte 117 (die ich selbst besitze) mit „Skrall“ betitelt ist und das Logo des Felsstamms zeigt, obwohl die Karte Berix auf dem Felsentier zeigt, auf dessen Rücken er im Laufe der Schlacht von Roptus gelandet war. Außerdem finde ich, dass es Karten von Gelu und Kiina im Vergleich zum Rest überproportional häufig gibt (mindestens jede zweite Packung enthält eine solche Karte... es ist echt unglaublich...)

F: Sonst noch etwas, das wir wissen sollten?

A: Das IDBM verlost ein paar Karten beim großen Quiz im *Vermischtes*-Bereich.

F: Und hast du noch ein tolles Bild mit dem ganzen Kram drauf?

A: Na klar.



Das Jahr neigt sich dem Ende zu. Wie es enden wird, hat euch der Artikel *Bara Magna nach dem Sturm* bereits verraten. Doch wie geht es dann nächstes Jahr weiter? Letztes Mal hat das IDBM euch bereits einen ersten Blick auf die *BIONICLE Stars* gewährt. Und jetzt sind auch Storyinfos bekannt! **NUHRI! THE METRUAN** entführt euch in die Zukunft von BIONICLE...

Letztes Mal konnte ich euch nur Theorien oder Gerüchte bieten. Diesmal habe ich Fakten. Alle hier erwähnten Dinge sind, sofern nicht anders gekennzeichnet, Fakten, wie sie von Greg auf BZPower und bei einer Autogramm- und Fragestunde in einer Buchhandlung dargelegt wurden. Beginnen wir also unseren 2010-Bericht mit den

BIONICLE *STARS*

Allgemeine Fakten:

- Alle Stars-Sets sind kanonisch, mal abgesehen von ihrer Größe.
- Die Stars werden eine wichtige Rolle in der Story spielen.
- Die Stars stellen alle die gegenwärtige Form eines jeweiligen Charakters dar.
- Die Stars gehören in keine Rückblende, sondern in die aktuelle Story.
- Die Stars werden alle auf Bara Magna aktiv sein, nicht (nur) im Matoranischen Universum
- Die goldenen Rüstungsteile in den Stars-Sets spielen eine wichtige Rolle in der Story!

Zu zwei der Stars sind sogar nähere Details bekanntgeworden:



7116 Tahu

- Tahu ist in dieser Form kein Toa Nuva mehr, sondern ein Toa Mata.
- Diese Rückverwandlung ist ein Werk der Kanohi Ignika (dasselbe, was sie mit Makuta Icarax in *Shadows in the Sky* machte)
- Tahu wird der Träger der goldenen Rüstung sein.
- Die goldene Rüstung hat besondere Fähigkeiten/Eigenschaften.
- Die Rüstung hat irgendetwas mit den Großen Wesen zu tun (Theorie: sie ist ihre Schöpfung)
- Die anderen Toa Nuva bleiben Toa Nuva und werden in der Story nur am Rande auftauchen. Die anderen Toa Nuva werden in keinen Comics sein, dafür aber in Textmaterialien zur Story.
- *Reign of Shadows* wird auf Tahus Verwandlung vorbereiten.



7137 Piraka

- Das Set enthält **nicht** Vezok!
- Das Set heißt nur „Piraka“, weil das ein Name ist, den alle Fans kennen, aber der Skakdi in dem Set ist keiner der sechs Piraka!
- Der Skakdi hat einen Namen und ist keine neue Figur. Theorie: Entweder ist es Vezon oder Nektann (letzteres würde mich freuen, da ich ja Nektann erfunden habe, aber ich halte ersters für wahrscheinlicher – seht es so:

die Ignika könnte Vezon zu einem „ganzen“ Wesen machen, deshalb könnte er blau wie Vezok werden, aus dem er ja entstanden war)

- Auf dem Bild sieht es so aus, als trüge der Skakdi eine Maske. Laut Greg Farshtey kann Nektann keine Maske tragen, aber es ist noch nicht bestätigt, dass dies tatsächlich eine Maske ist.

Fakten zu den restlichen Stars

- Der Skrall-Star ist ein Standardkrieger mit Grün als sekundäre Farbe
- Der Takanuva-Star ist kein Schatten-/Zwielichts-Takanuva

BIONICLE GRAPHIC NOVELS

Seit 2008 bringt der Papercutz-Verlag die klassischen BIONICLE-Comics als Sammlungen im Taschenbuch- und im gebundenen Format heraus. Jetzt ist die Graphic-Novel-Planung für 2010 bekannt geworden. Im Sinne der Vollständigkeit folgt ein Überblick über alle Graphic Novel, die bisher erschienen sind. Bestellbar sind die Bücher z.B. über Amazon.de.

Bisher erschienen:

- GN#1 – Rise of the Toa Nuva (enthält alle Comics von 2001 bis 2002)
- GN#2 – Challenge of the Rahkshi (enthält alle 2003-Comics)
- GN#3 – City of Legends (enthält alle 2004-Comics)
- GN#4 – Trial by Fire (enthält alle 2005-Comics)
- GN#5 – The Battle of Voya Nui (enthält alle 2006-Comics)
- GN#6 – The Underwater City (enthält alle 2007-Comics plus Bonus-Comic *Hydraxon's Tale*)

Zukünftige Veröffentlichungen:

- GN#7 – Realm of Fear (enthält alle 2008-Comics; erscheint Mitte November 2009)
- GN#8 – Legends of Bara Magna (erscheint im Februar 2010, enthält drei brandneue Comics)
Inhalt: Ein Kernkrieg-Comic, bei dem auch die Herren der Elemente gezeigt werden; ein Comic, der von den Bateria handelt und Branar zeigt; ein Comic, der die Geschichte von Malums Verbannung erzählt, als er Strakk töten wollte
- GN#9 – *Titel unbekannt* (erscheint im späten Frühjahr 2010, enthält die 2009-Comics)
- GN#10 – *Titel unbekannt* (erscheint im Sommer 2010, enthält brandneue Comics)
Inhalt: Diese Graphic Novel wird vom Roten Stern handeln – alles von der Konstruktion bis zu der Natur seiner Bewohner und allen anderen Rätseln rund um den „Stern“. Laut Greg wird die GN auch von Mata Nuis Reise ins Tal des Labyrinths berichten...
- GN#11 – *Titel unbekannt* (erscheint im Herbst 2010, enthält die 2010-Comics)

WUSSTEST DU SCHON...

- ... dass „Dormus“ das Agori-Wort für *friedlich* ist (herleitbar von lat. *dormire* = schlafen)
- ... dass es Mata Nuis Mission war, Gesellschaftssysteme auf anderen Planeten zu studieren, um zu erfahren, wie die Großen Wesen weitere Konflikte wie den Kernkrieg verhindern könnten?
- ... dass Mata Nui danach Bota Magna, Bara Magna und Aqua Magna wieder zusammenschieben sollte wie ein Gigapuzzle, um so Spherus Magna wiederherzustellen?
- ... dass Kiinas romantisches Interesse an Mata Nui in einer Szene im 2010-Roman angedeutet werden wird?
- ...dieser Roman in Europa von AMEET verlegt werden wird, während er in Amerika wohl in Episoden online erscheinen wird, da sich kein Verleger findet?
- ... dass Kiina 2010 kaum auftaucht?
- ... dass Teridax und Perditus im November-Comic auftauchen werden?
- ... dass Bota Magna bewohnt ist, u.a. von weiteren Agori, die zu Sahmads Stamm gehörten?
- ... dass 2010 die Kosmologie des BIONICLE-Universums behandelt werden wird?
- ... dass das geschrumpfte Gadunka von einem Takea-Hai gefressen wurde?

Weitere Informationen folgen im nächsten IDBM! Oder ihr verfolgt die neuesten Entwicklungen auf [IDBM Online](#)! Was auch immer ihr tut, das war Einblicke, Ausblicke für dieses Mal.

Zu guter Letzt kommt die übliche Rätel- und Witzeseite. Doch halt, nicht ganz die „Übliche“. Ein paar Dinge sind in dieser Ausgabe anders... lest weiter und findet heraus, was **CHOSEN ONE OF BIONICLE** mit Hilfe von Nuhrii the Metruan für euch erstellt hat...

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

(MIT GEWINNSPIEL)

Ja genau, bei Chosen One of Bionicles Rätsel gibt es diesmal Preise zu gewinnen. Spender der Preise ist Nuhrii the Metruan.

1. Preis: ein Heft „BIONICLE Glatorianer V“ und fünf Lamincards (freie Auswahl aus Nuhrii the Metruans doppelten Karten!)
2. Preis: sechs Lamincards (ebenfalls freie Auswahl aus NtMs doppelten Karten!)

Da NtM selbst für den Versand aufkommt, kann leider nur innerhalb Deutschlands verschickt werden. Gewinner ist, wer die meisten Fragen richtig beantwortet. Die Antworten können auf [IDBM Online](#) den Benutzern „Nuhrii the Metruan“ und „Chosen One of Bionicle“ geschickt werden, die am Ende die Gewinner ermitteln. Wer jetzt denkt, mit den Wikis zu schummeln, wird bald feststellen müssen, dass einige Antworten dort nicht zu finden sind... Die richtigen **Lösungen** werden im **nächsten IDBM** abgedruckt. Einsendeschluss ist der **14. November 2009**. Wer beim Schummeln erwischt wird (z.B. wenn er andere um Hilfe bittet) wird **disqualifiziert**.

Kommen wir nun zum Quiz...

1.) Welches matoranische Wort schwebte vor der goldenen Maske, die Takua in der Großen Mine fand?

- a) Rahi
- b) Toa
- c) Hau



2.) Nachdem die Toa Mata Teridax das erste Mal besiegt haben, erforschte Takua ein Bohrok-Nest. Welche Bohrok schlüpfen kurz darauf aus den dortigen Kokons?

- a) Tahnok
- b) Lehvak
- c) Nuhvok

3.) Was war der Endpunktestand des Finales der Kolhii-Meisterschaft in Ta-Koro?

- a) 3-2-1
- b) 3-1-0
- c) 3-2-0

4.) Wie lange gab sich Makuta Teridax als Turaga Dume aus, bis er seine wahre Identität endlich enthüllte?

- a) 1 Jahr
- b) 1000 Jahre
- c) 1 ½ Jahre

5.) Was ist das Leibgericht des Zivon?

- a) Kikanalo
- b) Visorak
- c) Muaka



6.) Wer war der erste Piraka, den die Toa Inika auf Voya Nui trafen?

- a) Hakann
- b) Reidak
- c) Vezok

7.) Welchen Matoraner ließ Takadox von Carapar entführen, um Informationen zu erhalten?

- a) Reysa
- b) Kyhrex
- c) Dekar

8.) Welcher Makuta „begrüßte“ Vezon, als er nach Destral kam?

- a) Tridax
- b) Kojol
- c) Icarax

9.) Welcher der folgenden Fahrzeugpiloten war mindestens einmal der Champion des großen Turniers in der Fahrzeugklasse?

- a) Crotelius
- b) Perditus
- c) Scodonius & Kirbraz

10.) Welcher Makuta hat die Visorak erschaffen?

- a) Gorast
- b) Chirox
- c) Mutran



HUMOR

Genießt eine weitere Dosis von COoBs Humor...

Was ist der Unterschied zwischen Mata Nui und einem Dunklen Jäger? - Der Dunkle Jäger landet einen Bruch, Mata Nui macht eine Bruchlandung.

Warum sind Toa der Schwerkraft so unbeliebt? - Sie ziehen immer alle runter.

Und dann war da noch der Makuta, dessen Kopf rauchte...

Und dann war da noch damals, als einer von Hydraxons explosiven Bumerangs zurückkam...

Was waren die letzten Worte des...

...Karzahni-Matoraners? - „Ich mach' mal Mittagspause!“

...Mahri-Nui-Matoraners? - „Wann war noch mal die sichere Stunde?“

...Av-Matoraners? - „Hey, mein Jetpack macht so komische Geräusche!“



BIONICLE: Infinities

Credits:
Innerrayg,
Macromedia
Fireworks,
GIMP, MS Paint

Und der Typ aus "Das Königreich" dachte schon, er wäre langsam.



LESERBRIEFE

Luzi41 bat Nuhrii the Metruan, Greg ein paar seiner brennenden BIONICLE-Fragen zu stellen. Und Greg hat geantwortet. Hier sind die Fragen und die Antworten...

Luzi41s Frage: Da ich Scodonous sehr mag, möchte ich wissen, ob er beim Angriff der Skrall in Tajun war und das Dorf verteidigt hat oder ob er in Tesara das Match Tarix vs. Vastus beobachtet hat?

Gregs Antwort: Scodonius war in Tesara, sonst wäre er wahrscheinlich tot.

F: Hat Scodonius auch an der Schlacht von Roptus teilgenommen?

A: Ja

F: Wurden auch Zesk von den Skrall gefangen genommen und als Wachtiere benutzt?

A: Nein

F: Haben die Zesk in ihren Gruppen auch einen Anführer?

A: Nein.

F: Teilen die Vorox mit den Zesk ihre Tunnelsysteme?

A: Ja.

F: War das Felsentier, auf dessen Rücken Berix in der Schlacht von Roptus landete, Skirmix?

A: Nein



Wenn auch ihr brennende Fragen an Greg habt, die ihr ihm aber nicht selbst stellen könnt, weil euer Englisch euch daran hindert oder ihr nicht auf BZPower seid, postet eure Fragen in der Sammelstelle für Greg-Fragen im [IDBM-Online-Forum](#). Die Antworten erhaltet ihr dann immer in der jeweils nächsten IDBM-Ausgabe. Es gibt dort übrigens auch eine Sammelstelle für Witze und – ganz neu – Gastfragen für das Quer-durch-die-Saga-Quiz!

IMPRESSUM & VORSCHAU

Wieder eine Ausgabe geschafft... nach dem Aufwärtstrend, den die Seitengesamtzahlen (und damit der Speicherplatz) der letzten Ausgaben gezeigt hatten, wurde diese Ausgabe trotz des vielen Inhalts künstlich kurz gehalten (hasst mich ruhig dafür). Dennoch, eine Seite haben wir noch Platz, um die Danksagungen und die Vorschau unterzubringen. - Nuhrii the Metruan

VORSCHAU AUF AUSGABE 10/NOVEMBER 2009

- Comic: *BIONICLE Glatorianer 5 – Titel unbekannt*
- Kurzgeschichte: *Die Querung*, Kapitel 1 (2. Teil)
- Mata Nui Tagebuch aus *BIONICLE: Makuta's Guide to the Universe*
- Artikel: Spielerfahrung mit den Lamincards
- Auflösung des Rätsels aus Ausgabe 9
- aktuelle Informationen zur 2010-Saga!
- was auch immer ihr noch auf IDBM Online einsendet

DANKSAGUNGEN

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur, Editor und Übersetzer

Bioniclemaster724 – Titelblatt, Setvergleich Malum/Vorox, ToW-Werbung

Greg Farshley – Autor sämtlicher Geschichten, Quelle sämtlicher Spoiler

Chosen One of Bionicle – Rätsel und Witze („Vermischtes“)

Skorpi63 – Setvergleich Tarix/Kiina

Luzi41 – erster Leserbrief der IDBM-Geschichte

OpenOffice.org – für treue Dienste über alle Ausgaben hinweg

HINWEIS: Für die in den Artikeln zum Ausdruck gebrachten Meinungen sind jeweils die Verfasser allein verantwortlich. Haftung für die Inhalte wird ausgeschlossen. Nuhrii the Metruan und Chosen One of Bionicle sind von der Teilnahme an allen Gewinnspielen ausgeschlossen. Das Inoffizielle Deutsche BIONICLE Magazin ist ein Fanprodukt und wird nicht von der LEGO Company unterstützt.

