
BIONICLE®
A TÖRTÉNET
Próbáld ki az új Bionicle játékokat ezen a honlapon:
WWW.BIONICLE.COM/HU
LEGO

Mata Nui egy paradicsomi sziget volt. A végtelen óceánon lebegő sziget hat területből állt: jégvidék, dzsungel, sivatag, Föld alatti barlangok, tengeröblök és egy tüzes vulkán. Mindegyik területen egy-egy faluban a békés, kistermetű, Matoran falulakók éltek, akik lelkesen őrizték Mata Nui, a Nagy Szellem örökségét.

A gondok akkor kezdődtek, amikor a gonosz Makuta fertőzött Kanohi maszkjai a Rahi fenevadakat a szigetre terelték, hogy megfélemlítsék a Matoran falulakókat.

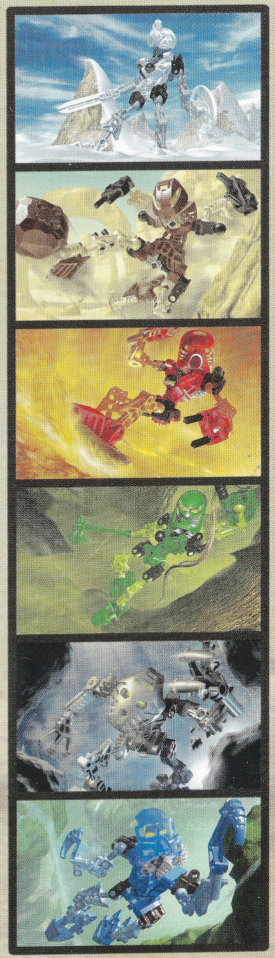
Kétségbeesésükben a Matoranok elmenekültek szülőfalvaikból, reménykedve és bízva abban, hogy eljönnek értük azok a hősök, akik legyőzik Makutát és megmentik otthonaikat.



Ezekben a vészterhes időkben, a sziget partjainak közelében hat fémkapszula merült el az óceánban, belsejében mindegyik egy-egy rendkívüli Toa hőst rejtett. A hat fémkapszulát partra vetette a tenger, majd belőlük csodálatos hősök születtek: Tahu, a Tűz Toája; Gali, a Víz Toája; Kopaka, a Jég Toája; Pohatu, a Kő Toája; Onua, a Föld Toája; és Lewa, a Levegő Toája. DE mielőtt legyőzhetnék Makutát, össze kell gyűjteniük a Kanohi bátorság maszkokat, melyek több ügyességet, jobb képességeket és bölcsességet adnak nekik. Minél több maszkot gyűjtenek össze, annál erősebbek lesznek a hős Toák.

A maszkok megkereséséhez nagy bátorságra van szükség, mert Makuta tartja uralma alatt Mata Nui földjét, tengerét és légterét.





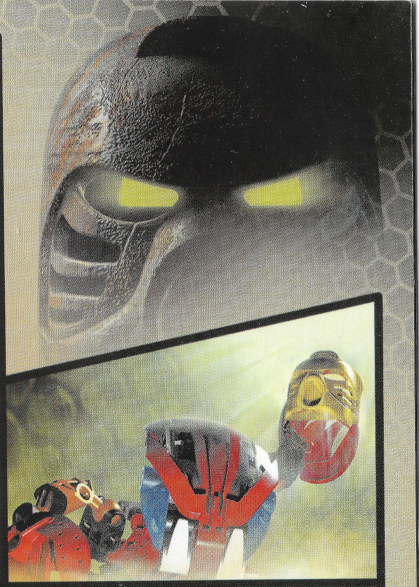


A kaland során a hat hős megtanult bízni egymásban és megtudta mit jelent az Egység, a Kötelesség és a Végzet. Arany Kanohi maszkjaik segítségével megszelídítették a Rahikat, és saját barlagjában szálltak szembe Makutával. Együttes erővel kiszorították Makutát Mata Nuiról, de mielőtt végleg eltűnt volna, Makuta bosszúból még egy veszedelmet szabadított rá Mata Nuira.

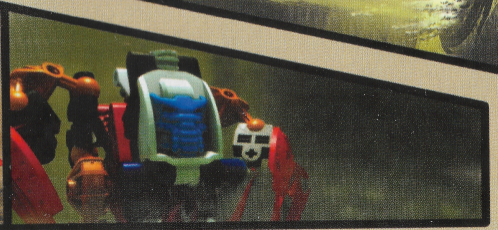


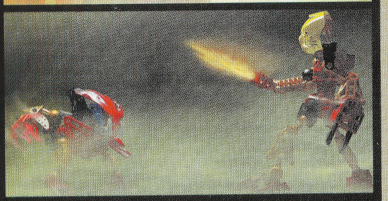
A Bohrokokat ébresztette fel mély álmukból. ... A Toák megnyerték az első csatát Makutával szemben. Úgy vélték, hogy Mata Nui és népe biztonságban van ... de tévedtek.

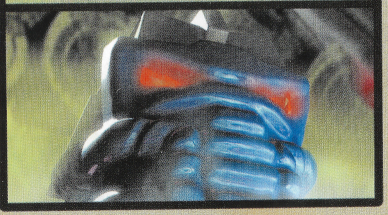
Makuta parancsára a Bohrok rajokban kezdte pusztítani a vidéket és építményeket, de a falulakókra nem támadt. A Matoranok hamar felfedezték, hogy a Bohrok nem is lény, hanem a Krana erejével hajtott gép. A nyolcféle Krana közül mindegyik különleges erővel bír, és a Toák hamar felismerték, hogy minden típusból be kell gyűjteniük egyet, ha véget akarnak vetni a Bohrok rombolásának.







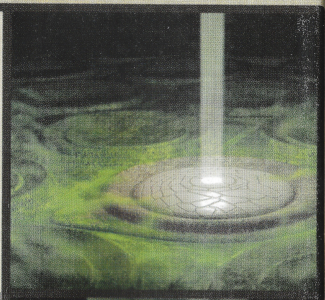


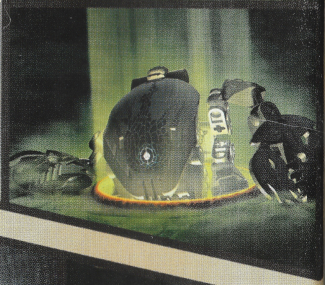




A Toák felfedezték, hogy a Kranák segítségével új képességekre és nagyobb erőre tettek szert. Ezáltal nem is Toák már többé, hanem ők a Toa Nuvák. Új képességeikre szükségük is lesz, hogy megmentsék Mata Nui szigetét a 6 új mechanikus géptől, melyek az új bogárcsordát a Bohrok-Kalt irányítják.

A Bohrok-Kallok ellopják a Nuva szimbólumokat, a Toa elemi erejét tartalmazó kőtáblákat. A leleményes és erős Kallok célja, az ellopott szimbólumokból egy Nuva kocka építése és ezzel a Bohrok raj kiszabadítása. Végső céljuk elérésében csak a Toa Nuvák akadályozhatják meg őket, akiknek most még jobban össze kell tartaniuk, még akár elemi erejük hiányában is.

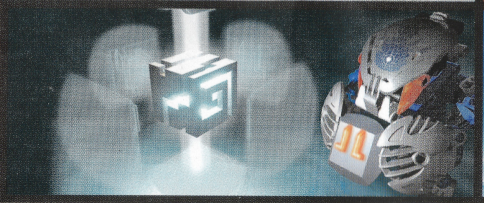










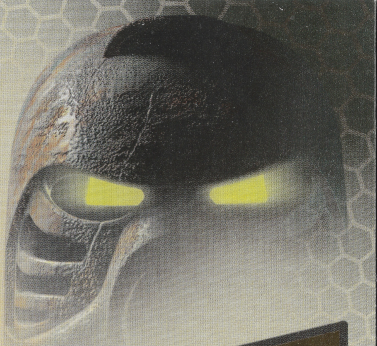






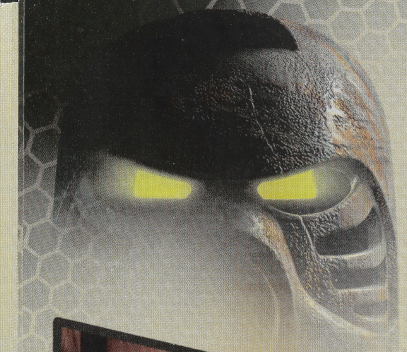


Két Matoran, Takua a Krónikás és Jaller az őrség kapitánya felfedezi a legendás Fénymaszkot, egy olyan egyedi maszkot, mely fényt bocsát ki. Eldöntik, hogy követik a fényt és ennek segítségével megkeresik a Hetedik Toát. A Fénymaszk világító sugarát követve, keresztülkasul bejárják Mata Nuit. Miközben a két Matoran barát követi a rejtélyes maszk fénycsóváját, Makuta elindítja két Rahkshi kegyencét, hogy szerezzék vissza a maszkot. Nem engedheti, hogy a Matoran és a Toa ilyen hatalmas kincsre és erőre tehessen szert. A Toák saját elemi erejüket egyesítve próbálják meg leigázni a Rahkshikat, hogy megmentsék mindkét Matoránt.

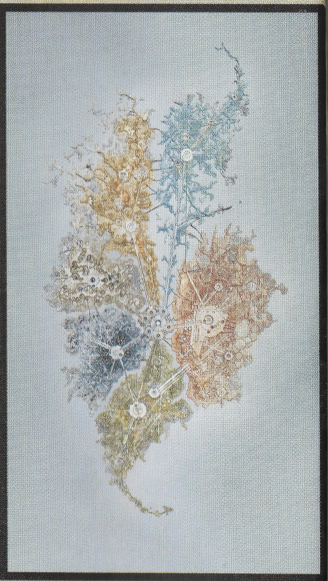








Az idők kezdete előtt, mielőtt a Matoran megtelepedett volna Mata Nuin, a lenyűgöző város, Metro Nui volt a Matoranok otthona. Hat Matoran átalakult Toává és így lettek ők Metro Nui Toái, a Toa Metruk, hogy megmentsék a metropoliszt egy hamis vezértől és sötét vadászsegédjeitől. A hat Toának egy lett a küldetése, meg kellett találniuk a hat Nagy Kanoka Korongot,hogy megmentsék a városukat. Ugyanúgy meg kellett tanulniuk összefogni és csapatban küzdeni, mint az utánuk következő Toa generációnak, akik első tagjai Mata Nui szigetén értek partot. Hatalmas küzdelmet vívtak a gépesített Vahkikkal, akik Makuta irányítása alatt védték a várost. Csak együttes erővel és az időmaszk felhasználásával voltak a Toák képesek legyőzni Makutát és szolgáit, de ezért szörnyű árat kellett fizetniük.





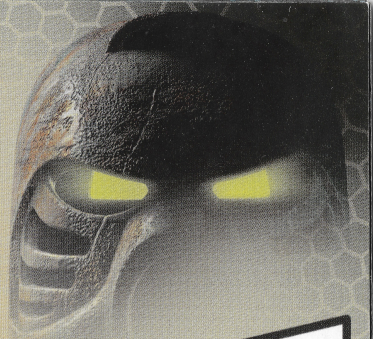






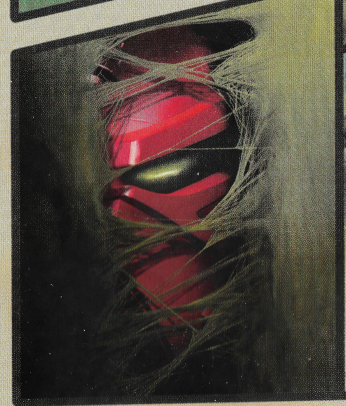
A hat Toa Metru, Metru Nui városában megpróbálja kiszabadítani az elaltatott Matoránokat. Igen ám, de a várost ellepték valamilyen furcsa, pókszerű lények és a romos várost teliszőtték hálóikkal. A Visorak pókok lopakodva vadásztak a védtelen Toára és hálóikkal elejtették őket, majd gubóba zárták őket. A gubóban a méreg anyagok a Toákat félig szörny, félig nemes lénnyé, Toa Hordikává változtatták.





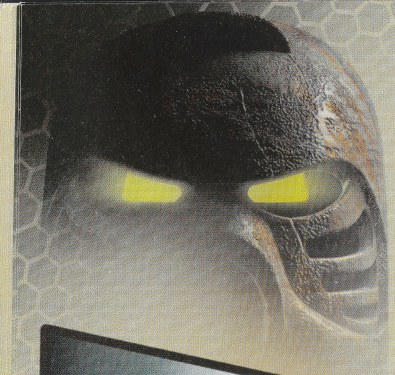




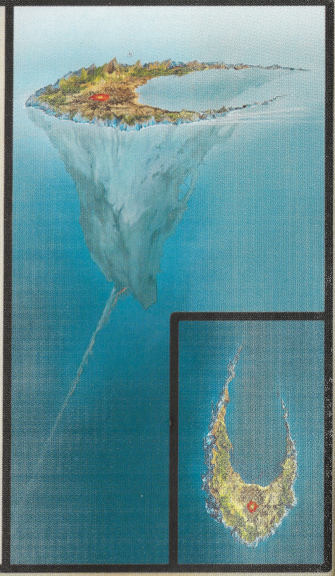








Metru Nui romokban hever, ezer évvel ezelőtt a Visorak horda feldúlta. Miközben a javításokat végzik, a Toa tudomására jut, hogy Mata Nui, a Nagy Szellem létét fenyegeti valaki, vagy valami. Létezik azonban egy maszk, amely megmenthetné: az Élet maszkja. A maszk elrejtve fekszik Voya Nui úszó szigetén, és a Toa elindul, hogy megszerezze. De mások is keresik a maszkot. Hat Piraka lény elfoglalja Voya Nui-t, és a Matoranokkal elhitetik, hogy ők valójában Toák. Metru Nui hat Matoránja, abban a hitben, hogy segítséget remélhetnek áthajóznak a szigetre, de útközben egy villám átalakítja őket Toa Inikává. A hat új hős végül egy rejtett kamráig üldözi a Pirakákat, abban a reményben, hogy megtalálják az élet maszkját. Legyőzve az őröket és a Pirakát, a Toa Inika megszerzi a maszkot, de aztán újra elveszti, amikor beleesik és lesüllyed a tenger mélyére.

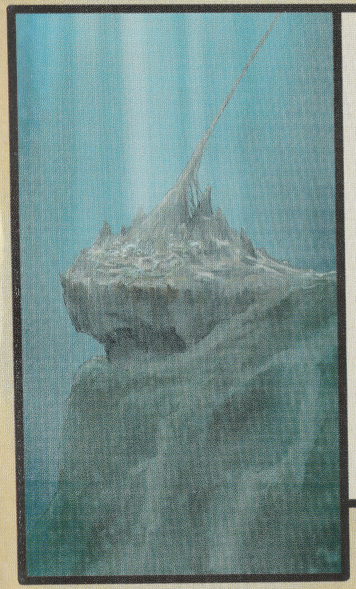




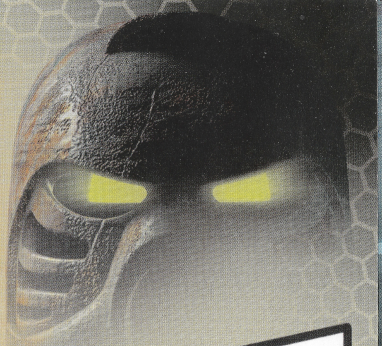








A Voya Nui alatti mélységekben sodródó maszkot először egy Matoran találja meg, aki egy víz alatt kiépült falu, Mahri Nui lakója. Nem sokáig őrzi a maszkot, mert egy gonosz Barraki elrabolja, aki korábban hadvezér volt, de bűnei miatt évezredekkel ezelőtt a víz alatti Verembe zárták. Így folytatódik tovább és kezdődik el egyben újból az Életmaszk megszerzésének fordulatos és nagyszerű története. Toa Mahri, a levegőt lélegző Toa Inikából alakult át az Életmaszk erejének felhasználásával és víz alatti életre képes Toa lett. A Toa Mahri szövetkezik a víz alatti falu Matoránjaival. Vészesen fogy azonban az idő. A Toa Mahrinak nehéz döntést kell meghoznia. El kell vágniuk a Mahri Nuit és Voya Nuit összekötő kővezetéket, még ha ez az életükbe is kerülhet. A haldokló Nagy Szellemnek azonban már nagyon kevés ideje van hátra.









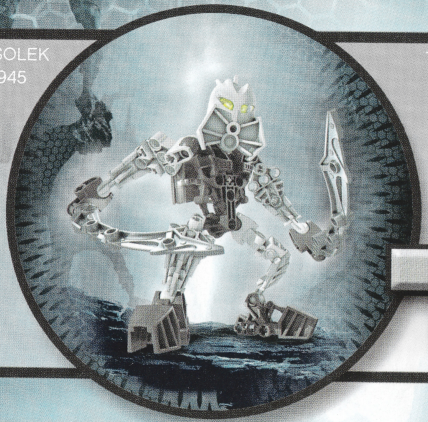


Mata Nui ismét létezik, de folytonos álomra van ítélve. A Toák az Univerzum magjába, Karda Nuiba utaznak, hogy végre felébresszék Mata Nuit az álomból. Amikor megérkeznek, rájönnek, hogy a Makuta testvériség megszállta a magot és árnyékpiócákkal átváltoztatják a Fény Matoránjait gonosz Árnyék Matoránokká.

A visszaszámlálás megkezdődött, mert most a Toa a legfélelmetesebb ellenségével néz szembe. Vajon időben fel tudják ébreszteni Mata Nuit, mielőtt minden elpusztulna? És ha igen, megmenekülhet-e bárki is közülük a Szellem vihar féktelen erejétől?
Szállj be te is a végső csatába a www.BIONICLE.com/hu oldalon!


PHANTOKA
A legújabb Bionicle figurák már az üzletekben!
Mind a Toáknak és a Makuta testvériségnek is társulnia kell a saját Matoránjaikkal, hogy szövetségben megnyerhessék a levegőben folyó csatát! Illeszd a kisebb Matoránt a nagyobb Phantoka hátára, így a hősök és gonoszok új szövetségeseikkel együtt küzdhetnek a levegőben!

SOLEK
8945



TOA KOPAKA
8685





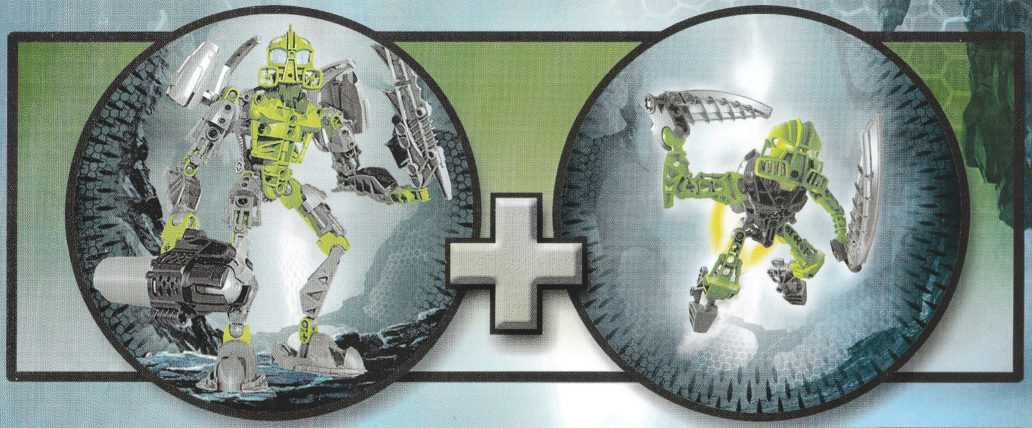


Toa Kopaka: Az erős és agilis Kopaka csúcstechnológiával megépített szárnyain repül az éjszakai égen. Bajonett-végű Midak Skyblasterével felfegyverezve, készen áll egy komoly légi összecsapásra. Kombináld a 8945-ös Solekkel!

Solek: Mindent tud, amit tudni kell a Kopaka legendákról, és készen áll arra, hogy kettős energiapengéjével és rakéta rásegítőjével segítsen Lewa-nak és csapatának. Kombináld a 8685-ös Toa Kopakával!



GYORSASÁG	18
ERŐSSÉG	19
SZÍVÓSSÁG	20
ÉRTELEM	22







Toa Lewa: Sugárhajtású csúcstechnikai szerelvényével, légbevezetős maszkjával, Lewa csatába indul. Magas, erős, felfegyverezve egy Midak Skyblasterrel és egy borotvaéles karddal, így nem elhanyagolható ellenfél. Kombináld a 8944-es Tanmával!

Tanma: Az egyetlen túlélő, Tanma bosszúra szomjasan keresi a Makuta testvériséget. Kettős energiapengét visel és rakéta rásegítőt, hogy elvégezze feladatát. Kombináld a 8686-os Toa Lewával!

20	GYORSASÁG
19	ERŐSSÉG
20	SZÍVÓSSÁG
21	ÉRTELEM

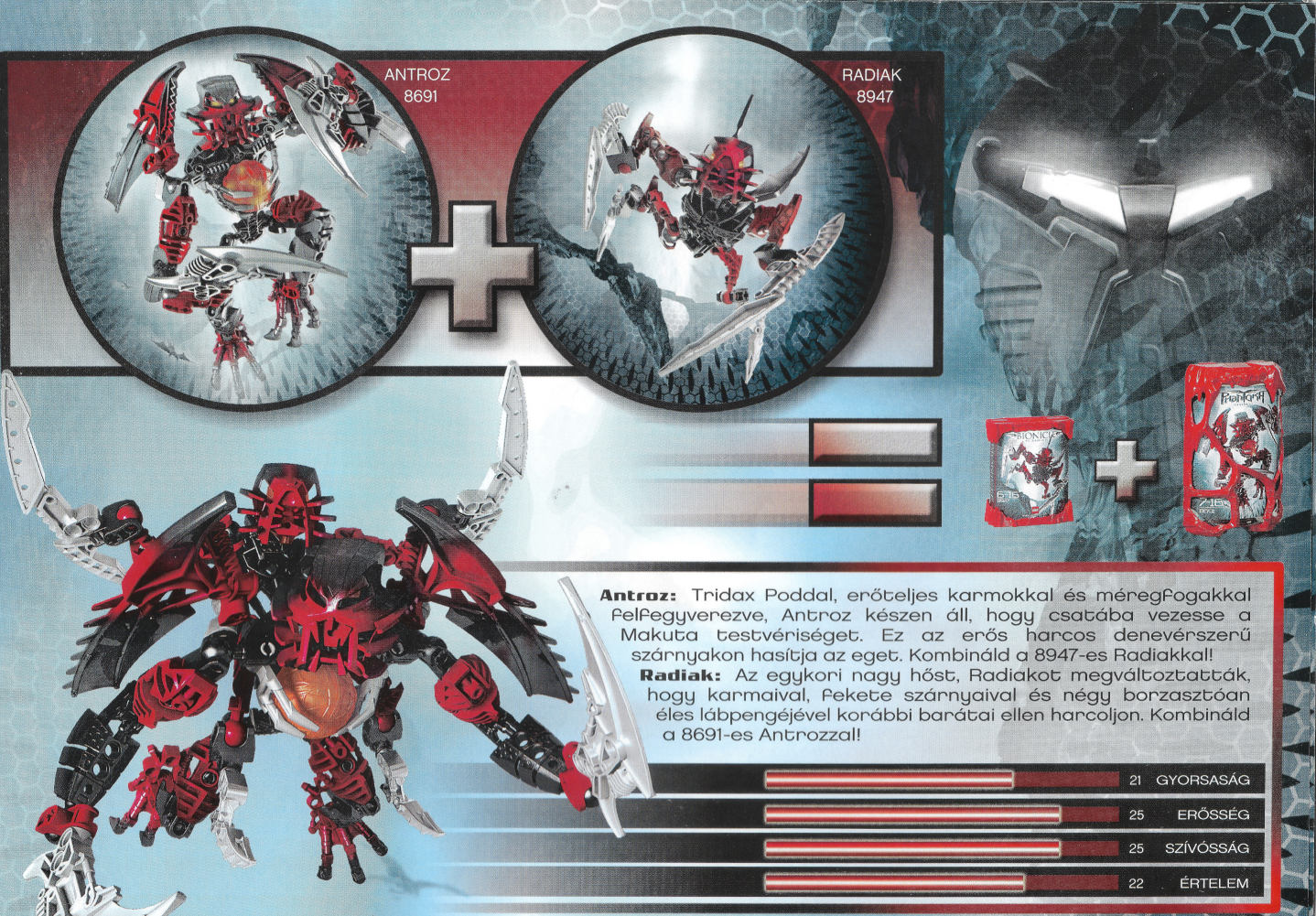
PHOTOK
8946

TOA POHATU
8687



Toa Pohatu: Masszív propellereit használva száguld az égen át, vagy karmaival megragadja az ellenséget, Pohutu mindenkinél keményebb. Különleges gyorsasági maszkja és vállra szerelt Midak Skyblastere elsöprő harcossá teszi. Kombináld a 8946-os Photokkal!
Photok: Őrült kockázatokat is vállalva, Photok kettős energiapengéjét és rakéta rásegítőjét használva próbálja bebizonyítani, hogy méltó a Toa tagságra. Kombináld a 8687-es Toa Pohatuval!

GYORSASÁG	18
ERŐSSÉG	22
SZÍVÓSSÁG	23
ÉRTELEM	21



Antroz: Tridax Poddal, erőteljes karmokkal és méregfogakkal felfegyverezve, Antroz készen áll, hogy csatába vezesse a Makuta testvériséget. Ez az erős harcos denevérszerű szárnyakon hasítja az eget. Kombináld a 8947-es Radiakkal!

Radiak: Az egykori nagy hőst, Radiakot megváltoztatták, hogy karmaival, fekete szárnyaival és négy borzasztóan éles lábpengéjével korábbi barátai ellen harcoljon. Kombináld a 8691-es Antrozzal!

21	GYORSASÁG
25	ERŐSSÉG
25	SZÍVÓSSÁG
22	ÉRTELEM

GAVLA
8948

VAMPRAH
8692





Vamprah: Hatalmas, fekete szárnyain az égen keresztül lecsapva, a Vamprah egy borzasztó jelenség. Tridax Podjával, alattomos kampóival és borotvaéles szárnypengéivel készen áll a bevetésre. Kombináld a 8948-as Gavlával!

Gavla: Ő az, akit Makuta először átváltoztatott. Két masszív karompengéjével és fekete szárnyaival, Gavla bosszúra szomjazik, mert saját népe évekig kitagadottként bánt vele. Kombináld a 8692-es Vamprahhal!

GYORSASÁG	20
ERŐSSÉG	22
SZÍVÓSSÁG	23
ÉRTELEM	25



CHIROX
8693



KIROP
8949







Chirox: A Tridax Pod árnyékpiócák használatában a leggyakorlottabbként, Chirox kiterjeszti szárnyait, hogy felemelkedjen a levegőbe. Sebhelyektől szabdaltan, veszedelmes, éles kampókkal támad. Kombináld a 8949-es Kiroppal!

Kirop: Karda Nui védelmének ismerete miatt Kirop valódi fenyegetést jelent a Matoran számára, mióta elfogta őt Makuta. A nagy karompengék és szárnyai a legjobb fegyverei. Kombináld a 8693-as Chirox-szal!

19	GYORSASÁG
22	ERŐSSÉG
23	SZÍVÓSSÁG
27	ÉRTELEM



A LEGO, a LEGO logó és a BIONICLE a LEGO Group védjegye. ©2008 The LEGO Group.