



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



AZ AIRJITZU TEMPLOMA

Ezen a helyen találta fel Yang szenszei az Airjitzu elveszett művészetét. Yang szenszei élete nagy részét edzéssel töltötte, hogy elsajátítsa ezt a repülő stílusú harcmódot, de mire végre sikerült neki, időközben jócskán meg is öregedett. Úgy döntött, hogy továbbadja ezt a tudást és elkezdett tanítványokat fogadni. Kezdetben megbecsült és csodált mester volt, a tanítványai még szobrot is állítottak a tiszteletére a templom előtt. De annak tudatában, hogy ideje végéhez közeledik, türelmetlenné vált és nagyon szigorúan bánt a tanítványaival, akik nem tudtak megfelelni a szigorú fegyelmeknek és a rendhagyó edzésmódszereknek. Megszokott dolog volt, hogy bezárta a tanítványait a padlásszobába, hogy biztosan elég idejük legyen végiggondolni, vajon miért is vallottak kudarcot az Airjitzu edzés során.

Nagyon keveset lehet tudni arról, hogy mi ment végbe a templom falai között, de az a tény, hogy soha egyetlen tanítványa sem hagyta el a templomot, rengeteg találgatásra, számos legendára és szóbeszédre adott okot. Yang szenszei „Tanítványok nélküli szenszei” néven kezdték emlegetni és az emberek igyekeztek tisztességes távolságban maradni a templomtól.

Manapság úgy tartják, hogy Yang szenszei kísértete lakik a templomban, és ha bárki belép oda, ám nem tér vissza a napkeltéig, akkor biztosan ő maga is kísértetté vált. Az évek során a templom megrongálódott és népszerű turistalátványossággá vált.

Ez az Airjitzu templom félelmetes történetének egy darabja... Vajon mit tartogat számára a jövő? Választhatsz, hogy te magad találsz ki egy mendemondát, vagy figyelmesen követed tovább LEGO NINJAGO történetét és megtudod. Egészen klassz nindzsa főhadiszállás lehetne belőle, ugye?



AZ AIRJITZU TEMPLOM

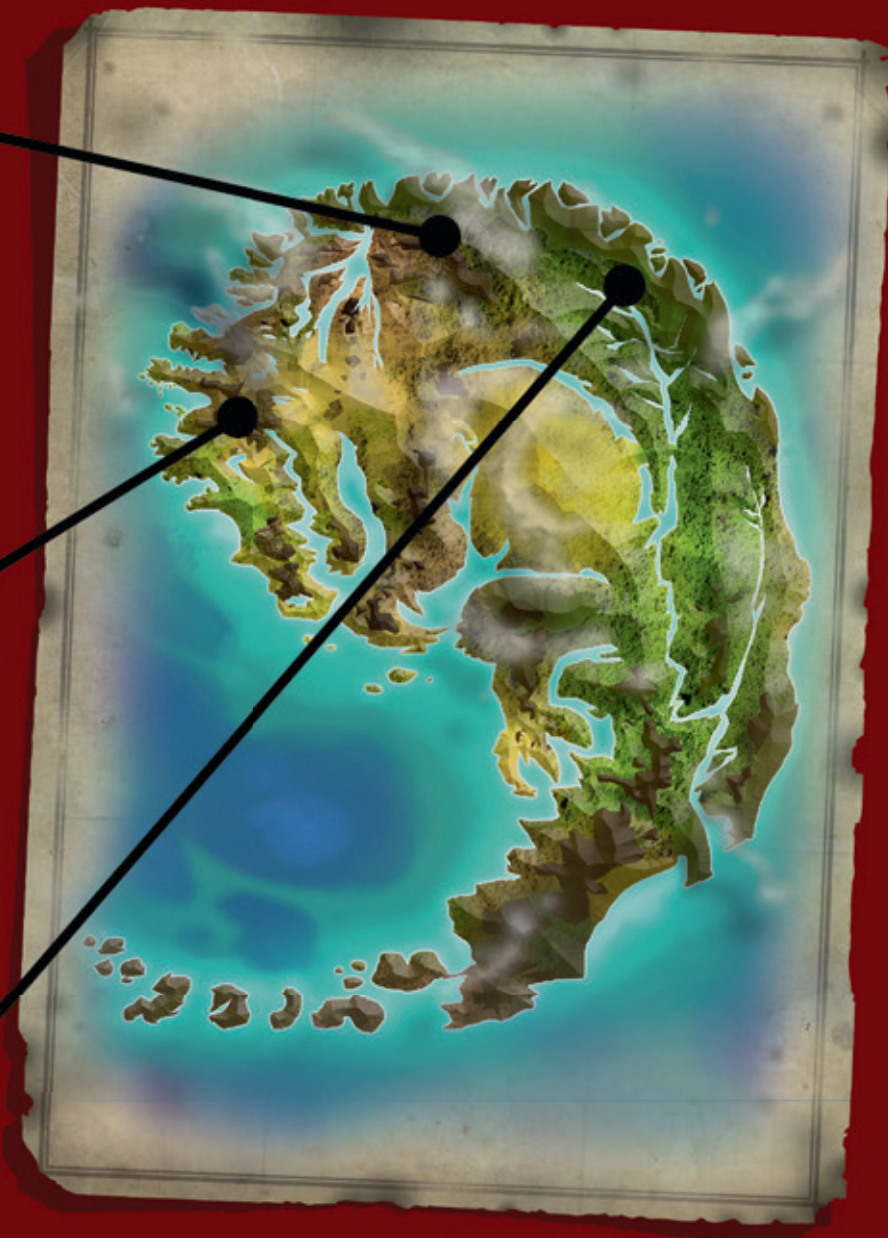
Igen keveset lehet tudni ennek a történelmi helyszínnek az eredetéről. Senki sem tudja, hogy kik építették, de biztos, hogy itt van az EDO időszak óta. Sokan gyanítják, hogy még régebbi, és valaha az Első Spinjitzu mester dődzsója volt.

NINJAGO CITY

Az egész NINJAGO világ legnagyobb városa. A város kivette a részét a küzdelmekből, mert ez volt a helyszíne a Nagy Zabáló, a Sötét Úr, a Kőharcosok, a gonosz nindroidok és az Arany Mester támadásainak. NINJAGO CITY azonban mindig győzedelmeskedett, és bár a város nagyon sok viszályt, rombolást és átalakulást szenvedett el, a város lakói máig becsületes, szorgalmas emberek.

A JAJGATÓ ALPOK

Ez a hely egyike a NINJAGO világ legmagasabb és leghidegebb csúcsainak. A hegyormokon száguldó fagyos szelek jellegzetes, rémisztő hangot keltenek. A Jajgató Alpok adnak otthont a Hybnobrai síroknak és egy óriási tornádónak, amely keresztül-kasul tombol a Vak Ember Szemének nevezett vidéken, és azt mondják róla, hogy átjáróként szolgál egy másik birodalomba.



INTERJÚ A TERVEZŐKKEL ADRIAN FLOREA ÉS THOMAS PARRY



Tudnátok mesélni egy kicsit arról, hogyan történt az Airjitzu templom modell tervezése?

Hogyne! Amikor elkezdtem az Airjitzu templomon dolgozni, már mindenféle LEGO NINJAGO témán dolgoztam, több mint négy éven át, ezért mondhatjuk, hogy nagyon jól ismertem ezt az univerzumot, a hangnemet és természetesen a nindzsa csapatot. Folyamatosan láttuk el a nindzsáinkat csúcstechnikát képviselő járművekkel, nagyszerű sárkányokkal és ijesztő ellenfelekkel évről évre, de úgy éreztük, hogy valami még hiányzik, ami az egésznek keretet adna. Felmerült egy nagy modell megépítésének a lehetősége, és már a kezdet kezdetén elképzeltem,

milyennek kell lennie. Végre felhasználhattam az összes olyan darabot és félkész összeállítást, amit dobozokban az íróasztalom körül tároltam. Végül a modellnek mégis erős, LEGO NINJAGO fantázia által ihletett megjelenése lett, valamint néhány olyan jellemzője, amelynek nincs valóságalapja.

Hogyan nyertetek ihletet ehhez a szetthez?

Nehéz lenne nem ihletet kapni, amikor ázsiai építményeket keresünk referencia céljából. A modell és az elrendezés fő gondolata az volt, hogy olyan környezetben helyezzük el a főszereplőket, ahol kapcsolódhatnak NINJAGO világának megmentése közben. A központi pagoda fényűző és bonyolult, a kovácsműhely viszont szerény megjelenésű. Az építmények közötti kirívó különbség nyilvánvaló, például a színekben, a tetők stílusában, az ablakokban és azokban a célokban, amelyeket szolgálnak. A túl nagy kontraszt zavaró lehet, ezért az alap elrendezést úgy alakítottam ki, hogy vizuálisan szimmetrikus legyen a központként szolgáló szökőkúthoz képest.

Milyen akadályokat kellett leküzdenetek?

Tudni kellett megállni! A faluban rengeteg potenciális továbbfejlesztési irány rejtőzött, de fontos volt, hogy a leglényegesebbeket jelenítsük meg. A folyamatban az árnyékszínház ötlete később merült

fel, ami azt jelentette, hogy hatékonyan és a lehető leggyorsabban kellett átgondolni. Azt meghatározni, hogyan lehet árnyékokat vetíteni a fóliaernyőre, bonyolult folyamatot kívánt. Néhány korai változatban voltak egymást átfedő elemek is, amelyek érdekes alakzatokat formáltak, még sárkányokat is, ha bekapcsoltuk a világító építőelemet. Az egyik változatban több mozgásra volt lehetőség, de az túl érzékenynek bizonyult. A színháznál egy másik megoldandó feladatot egy olyan mechanizmus kialakítása jelentett, amely egyszerre kapcsolja be a forgó korongot és a világító elemet, hiszen nem hagyhattuk, hogy a világítás mindig be legyen kapcsolva, ami lemerítette volna az elemet. Az ilyen kihívások a végén élvezetesek, amikor minden összeáll, és úgy működik, ahogyan kell.

A modellnek melyik része a kedvenced?

Nehéz egyetlen kedvenc részt kiválasztani, de nagyon szeretem az árnyjáték vizuális effektusait, mert ilyen most először jelenik meg egy modellben. Azon vettem észre magam, hogy csak bámulok, mintha egy régi népmese szólna hozzám az ő egyszerű nyelvén.

Mi volt a modell tervezésének legnehezebb része?

A Templom (pagoda) volt a legcseleesebb. Az egyedi körvonala, az, hogy egy sarkon kellett elhelyeznem, váratlan meglepetéseket okozott. Mindegyik szintnek más szélességűnek kellett lennie, mert az első szinten kívül egy közlekedő folyosó van, ezért a falakat beljebb kellett

tolni, ezek pedig egy bütyöknyivel kiugranak a következő szinten, hogy majd ismét beljebb kerüljenek a legfelső emeleten. A tetők lágy ívei, amelyeknek illeszkedniük kellett az épület merev alapformájához, nehéz feladat elé állítottak már az első naptól kezdve. A templomtetőt először teljesen másként alakítottuk ki, apró gömbcsuklókat használtunk, hogy megfelelő szögeket érhessünk el. Nagyon jól mutatott, de szükségtelenül összetett volt.

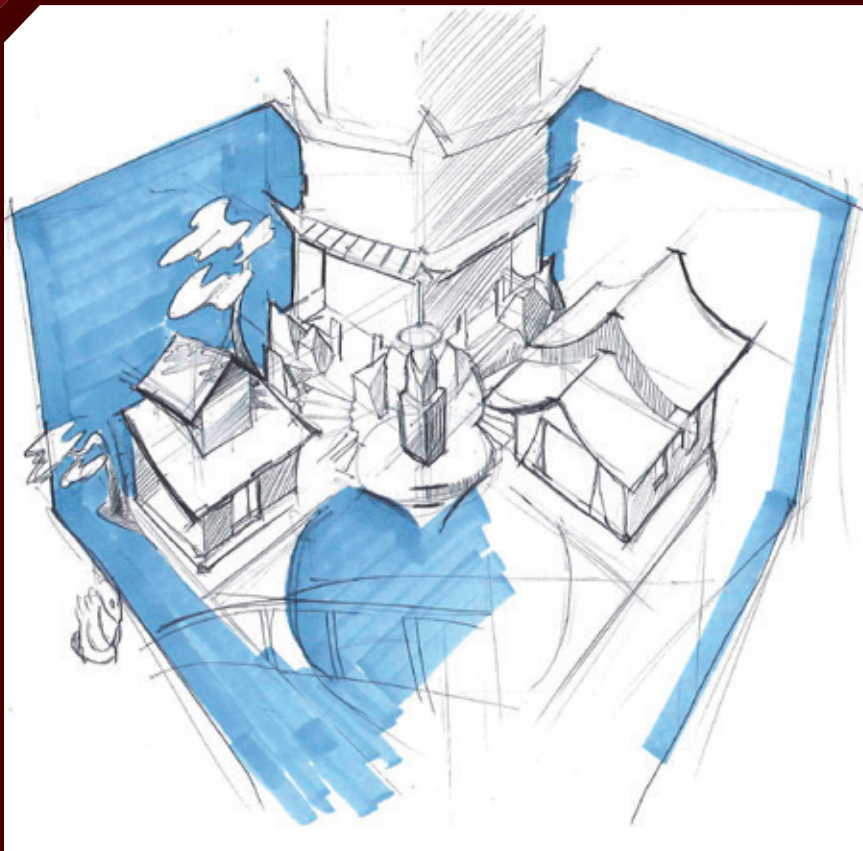
Mesélj arról, mivel foglalkoztál, mielőtt a LEGO Csoporthoz kerültél?

Ipari formatervezésből szereztem diplomát és 2010 óta rakok össze LEGO építőelemeket. A legeslegelső modelljeimet a LEGO NINJAGO-hoz terveztem. Örömmel fedeztem fel, hogy azok, akik megbízást adtak nekem, ismerték azokat a modelljeimet, amelyeket szabadidőmben, a LEGO felnőtt rajongójaként [azaz AFOL-ként] építettem LEGO építőelemekből.

Melyik a kedvenc LEGO NINJAGO szetted?

A Tűztemplom még mindig különleges helyet foglal el a szívemben, szorosán mögötte a második pedig a Sors Adománya hajó. Nehezen tudok ellenállni azoknak a lehetetlen tulajdonságoknak, amelyek úgy tűnik nagyon sok LEGO NINJAGO készletre jellemzőek.

A TERVEZÉSI FOLYAMAT



A modell már közel van a végleges változathoz. Egy szimmetrikus alaprajz kezdett kialakulni, a különféle magasságú épületek pedig érdekes kontúrokat formálnak. Jól kivehető egy fókuszpont ahonnan úgy tűnik, mintha a szobor a szökőkút közepén lenne, az oldalak pedig a két kiegészítő épületig nyúlnak el. Hajlamos vagyok elmélyedni az apró részletekben, ilyen például a kovácsműhely tetején látható faárnyék, ezért száraz faleveleket tettem a tetőre, hogy hasonló hatást érjek el.



Elnagyolt, gyors vázlatok, amelyek segítettek nekem megbarátkozni a nehezen megépíthető formákkal, amilyenek annyira gyakoriak az ázsiai stílusú építményeken.



A nyitott szerkezetű csempésziac jórészt változatlan maradt. A tető kialakításának eldöntése volt a legnehezebb. A garázsajtó elemek legalább kétféle lehetőséget kínáltak olyan lágy formák kialakítására, amelyek képesek kifejezni a jelképes stílust. Végül könnyebben felismerhető és bonyolult, kettős tetőt választottunk. A további részleteket, például a horgászbotokat, krátereket és az ösvényt később adtuk hozzá. Nagy kedvencem a két csirke, akik a közelben vertek tanyát, valószínűleg a bagettek illata csábította őket oda.

A TERVÉZÉS ESEMÉNYEI



Egy igen szerény megjelenésű épület, amely a fejlesztés kezdeti időszakától a végleges változatig meghatározta az alap hangnemet. Ezen a ponton már tudtam, hogy legalább egy épületnek érdekes fa szerkezetből kell kialakítani a falait. Ez a kék kovácsműhelynél vált valóra.



Már a tervezési folyamat legelején erősen megihletett az a szabadság, amelyet egy ilyen méretű modell nyújthat. Részletesen kidolgozott szirtok és vad fák voltak azok, amiket mindig is szerettem volna egy modell részeként megépíteni. A szirt összezsugorodott és egy pagoda-ihletésű építmény váltotta fel. A kezdeti vázlatok esetében az irány még más volt, és szerettem volna utalni a Rosszfiúk Darkley Nevelőintézetére és NINJAGO City Múzeumára, bár nem sok értelme lett volna annak, hogy ezek egymás mellé kerüljenek.

SZEREPLŐ BEMUTATÁS

A NINDZSÁK

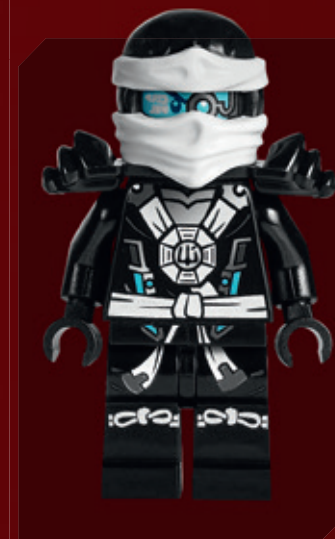
Habár egy nindzsa egyedül is erős, de csapatban szinte legyőzhetetlen. A nindzsák segítenek egymásnak, támogatják egymást, csatában pedig mindig figyelnek a társuk háta mögé is. Habár ők is szoktak civakodni, de kivétel nélkül mindegyikük megtenne bármit a barátaiért és a csapatért.



KAI



JAY



ZANE



COLE



LLOYD



NYA



WU

A POSTÁS

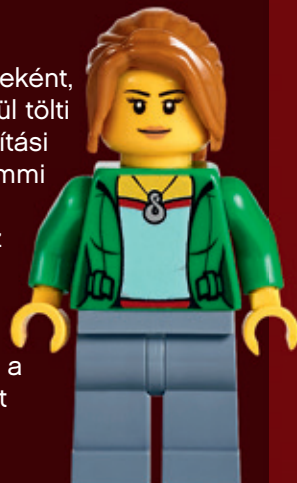
A legnehezebb munkát végző ember NINJAGO szigetén. Ez a postás korábban postahivatalban szolgált, de amikor elérte a nyugdíjkorhatárt úgy gondolta, hogy több friss levegőre és mozgásra van szüksége. Saját maga kezdte el házhoz szállítani a küldeményeket (és a nindzsa ruhákat rejtő csomagokat), de sajnos azt nem vette figyelembe, milyen veszélyes is lehet NINJAGO világa. Ezért egy sereg különös járművet fejlesztett ki, amelyek segíthetik abban, hogy a legtávolabbi helyre is elvihesse a leveleket.



CLAIRE

Apja tökéletes ellentétéként, mindig a templom körül tölti az idejét, nem fél a javítási munkáktól sem, és semmi mástól sem, amit apja nem mer elvégezni. Az igazság az, hogy IMÁDJA a kísértethistóriákat és titokban annyi időt tölt a templomban, amennyit csak lehet, hogy tanulmányozza a kísértetjárta templomot.

Jól ismer már minden zugot és repedést, és a templomnak már szinte valamennyi titkát megfejtette... De ezeket megtartja magának, mert senkit sem szeretne megrémíteni.



JESPER

Azért alkalmazták, hogy Yang kísértetjárta templomából üde idegenforgalmi látványosságot varázsoljon, de sajnos nem igazán sikerült neki. Nem könnyű egy kísértetjárta templomot gondozni, ha félsz a kísértetektől. Nagyon ügyes tereprendező és kertész ő, de félelmei távolságtartásra kényszerítik, így a templomtól távolabb eső részek sokkal ápoltabbak, mint maga a templom. Ha a templomot egyszer megszabadítják hátborzongató hírnevétől, akkor kétségtelen, hogy remek munkát fog végezni. Addig szerencse, hogy van még egy lánya is...



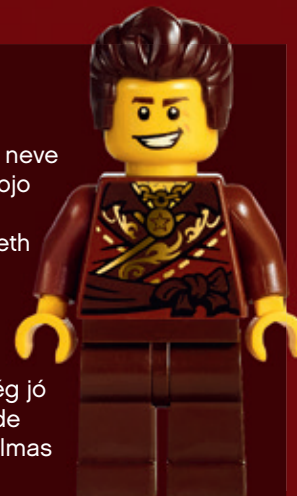
MISAKO

Misako archeológus, a NINJAGO Történelmi Múzeumban dolgozik és ő Lloyd anyukája. A kutatás iránti kötelezettségei - különösen annak kitalálása, hogyan lehetne megakadályozni a Zöld Nindzsa jóslat beteljesedését - élete nagy részében nem hagytak neki elég időt arra, hogy Lloydal törődjön. Tudása és tapasztalatai kulcsfontosságúak lettek a nindzsa csapat hősies utazása során.



DARETH

Dareth egy kis dódzsó tulajdonosa, amelynek neve Dareth Nagy Sensei Mojo Dódzsója, ahol egy kis csoportot is oktat. Dareth egy laza tanár, de egy kicsit el van telve önmagától. Gyakran megpróbálja bebizonyítani, hogy elég jó nindzsa lenne belőle, de ennek általában szánalmas kudarc a vége. Ezt leszámítva Dareth áldozatkész oktató és a csapat támogatója.



FILMSZÍNHÁZ

A modellben az árnyékszínház olyan történetet mesél el, amely elég egyszerű ahhoz, hogy sokféleképpen lehessen értelmezni. Az árnyképek lehetnek a templom alatt rekedt lelkek, akik folyton saját dicsőségük perceit élik át újra meg újra, és látványos csata közben tanulják meg, hogyan váljanak az Airjitzu titkainak mestereivé. De ez volt vajon az utolsó csatájuk?

A kígyó, számomra, a Nagy Zabálót jelképezi, a tökéletes rosszfiút a kígyó évében, és a LEGO NINJAGO világ legfontosabb gonosztevőjét. A mini Nagy Zabáló belopózhat egy harapásra, és ügyesen pöröghet, foroghat, hogy védekezzen mérges ellenfelével szemben. Ha megpróbálsz közelebb vinni a kígyót a világító elemhez, az árnyék megnövekszik, és kialakíthatsz egy jelenetet, ahol Garmadon és testvére, Wu védekezik az erős ellenség támadása ellen.



NÉHÁNY TÉNY A SZÍNHÁZRÓL

Teljesen véletlenül hozakodtam elő a színházzal. Ez úgy történt, hogy az Airjitzu templom tervezése zajlott, amikor véletlenül találkoztam a világító elemnek ezzel az alternatív felhasználásával, és azonnal tudtam, hogy ezt a mókás, új funkciót a modellben is fel kell használnom. Az árnyékok felhasználása lehet nagyon szimbolikus, és úgy tűnt, hogy ez tökéletesen illik a LEGO NINJAGO világba. Ez a világító elemnek egy új és izgalmas alkalmazása, mivel a 2x3-as méretet bizonyos modellekbe csak nehezen lehet beilleszteni.

A színház és az azt kiszolgáló mechanika tervezésének idején kezdtem el játszani különféle, érdekes effektusokat adó elemekkel, például az áttetsző vagy szokatlan darabokkal, amelyek különféle árnyékokat tudnak vetni. Miután elhatároztam, hogy a szereplők megjelenítésére a kicsi, de bájos trófea figurát használom, a következő lépés a mozgathatóvá tétel volt. Mókás feladat volt a funkciók összekapcsolása úgy, hogy régi kintoszok hatást keltsenek. Az is megfigyelhető, hogy a szereplők árnyékának mérete nő vagy csökken, attól függően, hogy milyen messze vannak a fényforrástól. Ha a bal oldali kőlépcsőket elveszük, akkor könnyen kivehetjük a világító elemet is, ha megbontjuk a falat.



Az árnyjáték már ősidők óta a történetmesélés egyszerű, de mégis lebilincselő formája, és a történelem folyamán a mitológia és a szórakoztatás részét képezte. A film feltalálását messze megelőzve, az eredeti árnyjáték az ókori Kínában jelent meg, és gyorsan elterjedt egész Ázsiában, majd hagyományos művészeti ággá vált. Vándorművészek csoportja adott elő játékokat mítoszok és legendák témáit felhasználva és zenével kísérve a történetet. Azt is hallottam, hogy ez szerencsét hoz!

Szerintem ez egy nagyon szórakoztató és eredeti funkció, amelyben remélem, mindenki örömet leli majd. Saját magad is kitalálhatsz és eljátszhatsz történeteket, a felhasználhatóságnak nincsenek korlátai. Vannak, akik szerint két fivér történetéről szól, akik egy legyőzhetetlen erő ellen harcolnak, de én szeretek úgy gondolni erre, hogy többféle értelmezés lehetséges.

