



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



TEMPEL DES AIRJITZU

Genau an diesem Ort hat Sensei Yang die verlorene Kampfkunst des Airjitzu erfunden. Sensei Yang trainierte fast sein ganzes Leben lang dafür, diese luftgestützte Kampftechnik zu beherrschen, und als es ihm dann schließlich gelang, war er bereits ein sehr alter Mann. Da beschloss er, sein Vermächtnis weiterzugeben, und er begann damit, Schüler bei sich aufzunehmen. Anfangs war er ein angesehener und bewunderter Meister und seine Schüler stellten sogar ihm zu Ehren eine Statue vor dem Tempel auf. Doch als ihm bewusst wurde, dass ihm nicht mehr viel Zeit vergönnt war, wurde er ungeduldig und er war sehr hart zu Schülern, die seinen strengen Maßstäben in puncto Disziplin nicht gerecht wurden und die mit seinen ungewöhnlichen Trainingsmethoden nicht zurechtkamen. Er sperrte seine Schüler auf dem Dachboden ein, damit sie dort darüber nachdenken konnten, warum sie bei der letzten Airjitzu-Trainingseinheit so kläglich versagt hatten.

Es ist nur wenig darüber bekannt, was hinter den Tempelmauern vor sich ging, doch die Tatsache, dass keiner seiner Schüler jemals den Tempel verließ, war Anlass genug für reichlich Spekulationen, Legenden und Gerüchte. Sensei Yang hieß bald nur noch der „Sensei ohne Schüler“ und alle machten einen großen Bogen um den Tempel.

Heute heißt es, der Geist von Sensei Yang würde im Tempel spuken. Und es geht das Gerücht um, dass jeder, der den Tempel betritt und nicht vor Sonnenaufgang wieder verlässt, selbst zu einem Geist werden würde. Mit den Jahren ist der Tempel verfallen und hat sich zu einer Sehenswürdigkeit für Touristen entwickelt.

Das war ein Teil der düsteren Geschichte vom Tempel des Airjitzu... Doch was wird die Zukunft bringen? Da musst du dir schon deine eigene Geschichte ausdenken oder eben die Geschichte von LEGO NINJAGO weiter verfolgen. Der Tempel wäre doch ein ziemlich cooles Hauptquartier für die Ninja, oder?!



TEMPEL DES AIRJITZU

Nur wenig ist zum Ursprung dieses historischen Ortes überliefert. Niemand weiß, wer ihn errichtet hat, oder wann. Doch er existiert bereits seit der EDO-Zeit. Viele vermuten, dass er sogar noch älter ist und dass er das Dojo des Ersten Spinjitzu-Meisters gewesen wäre.



NINJAGO CITY

Die größte Stadt in ganz NINJAGO. Diese Stadt musste schon einiges über sich ergehen lassen und war auch der Hauptschauplatz der Angriffe des Mächtigen Schlangenmeisters, des Überbösen, der Felsenkrieger, der bösen Nindroids und des Goldenen Meisters. Doch NINJAGO City hat stets die Oberhand behalten und obwohl die Stadt schon viele Konflikte sowie reichlich Zerstörung und Verwandlung überstehen musste, sind ihre Bürger dennoch aufrichtige, äußerst fleißige Menschen.



DIE HEULENDEN ALPEN

Einer der höchsten und kältesten Gipfel in ganz NINJAGO. Die eisigen Winde, die diesen Gebirgszug umtosen, erzeugen ein markantes, markerschütterndes Geräusch. In den Heulenden Alpen befindet sich die Hybnobrai-Grabstätte. Dort wütet ein mächtiger Tornado namens „Auge des Schicksals“, dem nachgesagt wird, er sei die Pforte zu einem anderen Reich.



EIN INTERVIEW MIT DEN DESIGNERN ADRIAN FLOREA UND THOMAS PARRY



Könnte ihr den Prozess beim Entwurf des Modells „Tempel des Airjitzu“ ein wenig erläutern?

Klar! Als ich mit der Arbeit am Tempel des Airjitzu begonnen habe, hatte ich bereits seit mehr als vier Jahren an allen möglichen Dingen für LEGO NINJAGO gearbeitet. Man könnte also sagen, dass ich mit diesem Universum, dem Tonfall und selbstverständlich auch unserem Ninja-Team sehr vertraut war. Wir haben unsere Ninja Jahr für Jahr mit hochmodernen Fahrzeugen, glorreichen Drachen und furchterregenden Gegnern ausgestattet, aber wir hatten den Eindruck, dass noch etwas fehlt, um den Zusammenhang herzustellen. Dann ergab sich die Chance für den Bau eines großen Modells und ich hatte mich von Anfang an für eine bestimmte Richtung entschlossen. Endlich konnte

ich all die Teile und Modelle benutzen, die ich rund um meinen Schreibtisch in Kartons gehortet hatte. Letztendlich besitzt das Modell immer noch einen echten, besonders fantasievollen LEGO NINJAGO Look, wobei einige Merkmale vielleicht nicht ganz auf der Realität basieren.

Wie habt ihr euch zu diesem Set inspirieren lassen?

Es ist nicht schwer, sich inspirieren zu lassen, wenn man Referenzmaterial zu asiatischer Architektur ausgräbt. Die Hauptidee für das Modell und dessen Grundriss bestand darin, unseren Hauptfiguren eine Umgebung zu bieten, in der sie sich vom Retten der NINJAGO Welt erholen können. Die Pagode im Mittelpunkt ist luxuriös und aufwendig aufgemacht, wohingegen die Schmiedewerkstatt eher bescheiden wirkt. Es besteht ein deutlicher Kontrast zwischen den beiden Gebäuden, was durch deren unterschiedliche Farben, Dachformen, Fenster und Nutzungszwecke zum Ausdruck gebracht wird. Zu viel Kontrast kann jedoch auch für Verwirrung sorgen, weshalb ich den wesentlichen Grundriss symmetrisch zum Brunnen in der Mitte gestaltet habe.

Mit welchen Herausforderungen wurdet ihr konfrontiert?

Zu wissen, wann wir aufhören müssen! Das Dorf hatte das Potenzial, in so viele verschiedene Richtungen zu wachsen, doch es war wichtig, nur das Wesentliche darzustellen. Die Idee zu dem Schattenspiel ergab sich erst im Laufe des Entwicklungsprozesses, deshalb musste es möglichst effizient und schnell konzipiert werden. Festzulegen, wie die Schatten auf den Folienschirm

geworfen werden sollen, war ein ganz schön komplizierter Prozess. Einige der frühen Versionen verfügten über sich überschneidende Elemente, die interessante Formen und sogar Drachen erscheinen ließen, sobald der Lichtstein eingeschaltet wurde. Eine Version enthielt mehr Bewegung, erwies sich allerdings als zu knifflig. Eine weitere Herausforderung bei dem Schattenspiel war der Bau der Vorrichtung, die den Drehteller und den Lichtstein gleichzeitig aktiviert, da wir nicht zulassen konnten, dass das Licht ständig brennt und die Batterie entleert. Derartige Herausforderungen haben richtig viel Spaß gemacht, wenn letztendlich alles zusammenwirkt und genau so funktioniert, wie es soll.

Welches Element des Modells gefällt euch am besten?

Es ist ganz schön knifflig, ein bestimmtes Lieblingselement zu benennen, aber ich freue mich definitiv über den optischen Effekt des Schattenspiels, denn es ist das erste Merkmal dieser Art, das in einem Modell zum Tragen kommt. Ich habe mich schon dabei ertappt, dass ich es angestarrt habe, als ob es mit seiner minimalen Sprache eine alte Volkssage erzählen würde.

Welches Element des Modells war am schwierigsten zu entwerfen?

Der Tempel (die Pagode) hat sich als kniffligstes Element erwiesen. Da er in der Ecke steht und deshalb einen besonderen Grundriss besitzt, hatte er einige unerwartete Überraschungen für uns parat. Jede Etage musste unterschiedlich breit sein, weil außen vor dem Erdgeschoss ein Gang verläuft,

weshalb die Außenmauern nach innen eingerückt werden mussten. Im nächsten Geschoss traten die Außenmauern dann wieder um eine Noppe heraus, um im obersten Geschoss dann erneut verengt zu werden. Ab dem ersten Tag haben uns auch die sanft gewölbten Dächer vor eine schwierige Herausforderung gestellt, denn sie mussten auf die steife Grundform des Gebäudes passen. Die Konstruktion des Tempeldachs wurde zunächst völlig anders gebaut – und zwar mithilfe von winzigen Kugelgelenken, um genau die richtigen Winkel hinzubekommen. Das sah zwar hübsch aus, war aber unnötig kompliziert.

Erzählt uns doch bitte ein wenig darüber, wie es dazu gekommen ist, dass ihr für die LEGO Gruppe arbeitet.

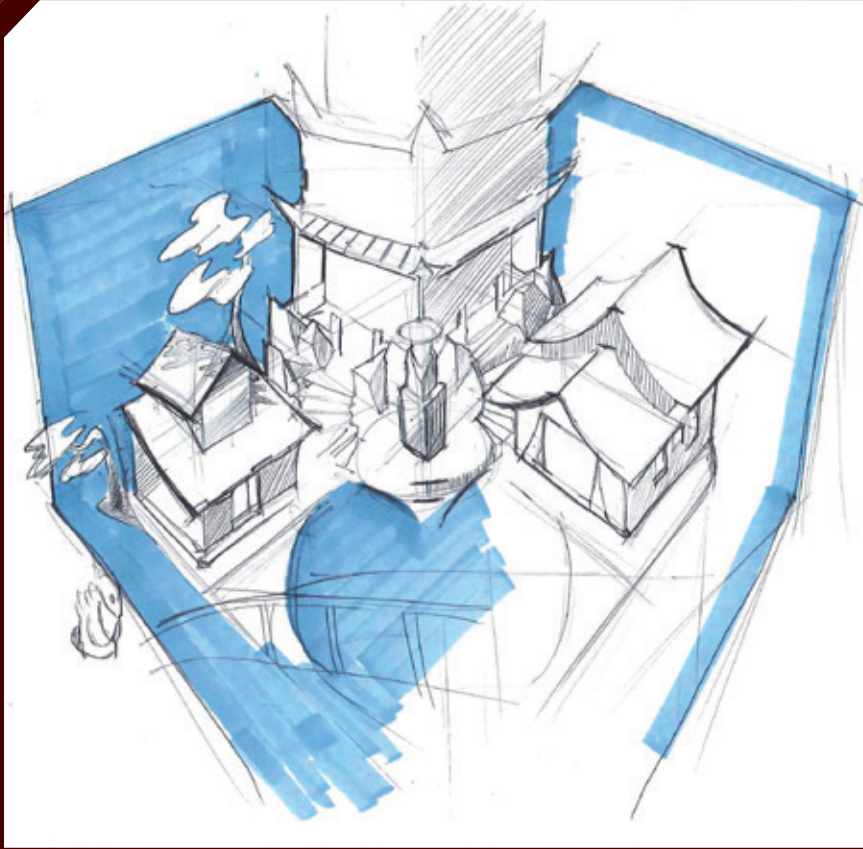
Ich habe einen Hochschulabschluss in Industriedesign gemacht und baue schon seit 2010 LEGO Steine zusammen. Meine ersten Modelle habe ich für LEGO NINJAGO entworfen. Es hat mich gefreut, als ich merkte, dass die Leute, die mich anstellen wollten, bereits die Modelle kannten, die ich in meiner Freizeit als AFOL (Adult Fan of LEGO = erwachsener LEGO Fan) aus LEGO Steinen gebaut hatte.

Welches LEGO NINJAGO Set gefällt dir am besten?

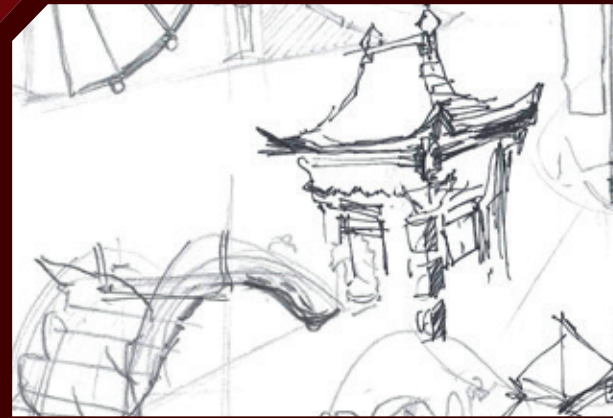
Der Feuertempel hat es mir immer noch besonders angetan – dicht gefolgt vom Ninja-Flugsegler. Ich neige dazu, mich für lächerliche Merkmale zu begeistern, die für so viele LEGO NINJAGO Sets so typisch sind.



ENTWICKLUNGSPROZESS



Das Modell steht kurz vor seiner Fertigstellung. Der symmetrische Grundriss nahm allmählich Formen an und die unterschiedlich hohen Gebäude sorgten für eine interessante Silhouette. Den deutlichen Mittelpunkt bildet die Statue in der Mitte des Brunnens und die Seiten werden erweitert, um die beiden zusätzlichen Gebäude unterzubringen. Kleine Details wie der Baumschatten auf dem Dach der Schmiedewerkstatt haben es mir richtig angetan, deshalb habe ich schließlich noch trockenes Laub hinzugefügt, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen.



Schnell gezeichnete grobe Skizzen, haben mir dabei geholfen mich an den Bau schwieriger Formen heranzutasten, die asiatische Gebäude häufig aufweisen.

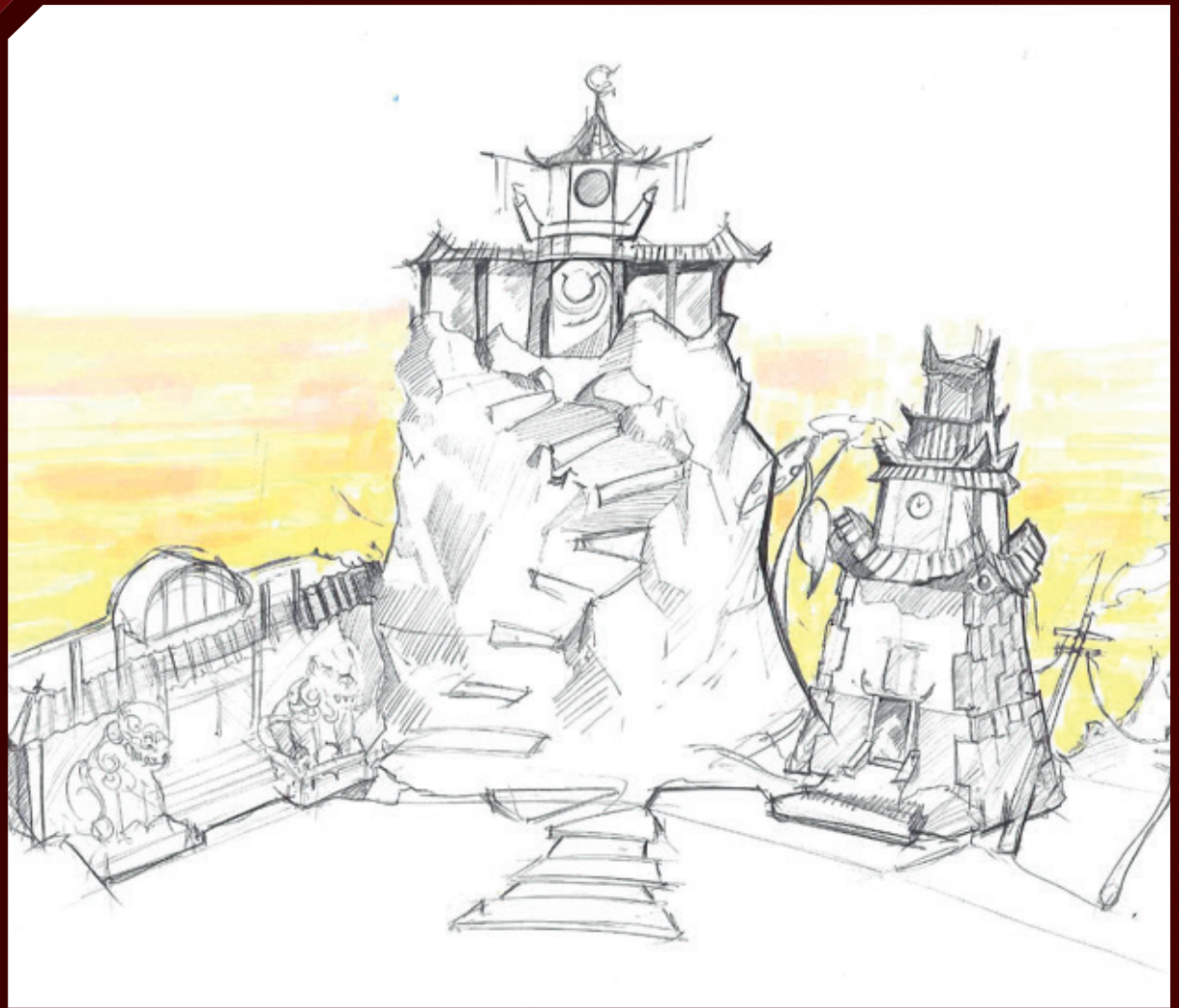


Der Schmugglermarkt mit seiner offenen Bauweise blieb weitgehend unangetastet. Die Schwierigkeit bestand eher darin, sich für eine Dachform zu entscheiden. Die Garagentorstile haben mir mindestens zwei Optionen zur Gestaltung weicher Formen eröffnet, die den symbolischen Stil widerspiegeln. Letztendlich fiel die Wahl dann doch auf ein besser erkennbares und aufwändigeres Doppeldach. Mit der Zeit wurden immer mehr Details hinzugefügt – wie Angelruten, Kisten und ein Gehweg. Mir gefallen vor allem die beiden Hühner, die sich in der Nähe niedergelassen haben, weil sie wohl vom Geruch von Baguettes angelockt wurden.

DATEN UND FAKTEN ZUM DESIGN



Ein sehr bescheiden aufgemachtes Haus, das schon in den Anfangstagen der Entwicklungsphase und bis zur endgültigen Version den Ton angegeben hat. An diesem Punkt wusste ich, dass ich mindestens ein Gebäude einfügen wollte, in dessen Mauern sich eine interessante Holzkonstruktion befinden würde. Das habe ich dann in der blauen Schmiedewerkstatt verwirklicht.



Früh in der Entwurfsphase hat mich vor allem die Freiheit inspiriert, die ein Modell dieser Größe zu bieten hat. Detaillierte Klippen und wilde Bäume waren Dinge, die ich immer als Teil eines Modells bauen wollte. Die Klippe wurde immer kleiner und wurde schließlich von dem einer Pagode nachempfundenen Bauwerk ersetzt. Auf dieser frühen Skizze war die Ausrichtung noch anders und ich wollte einige Hinweise auf Darkleys Internat für böse Jungen und das NINJAGO City Museum einbauen, allerdings war es wenig sinnvoll, die beiden Gebäude nebeneinander zu platzieren.

BESCHREIBUNG DER SPIELFIGUREN

DIE NINJA

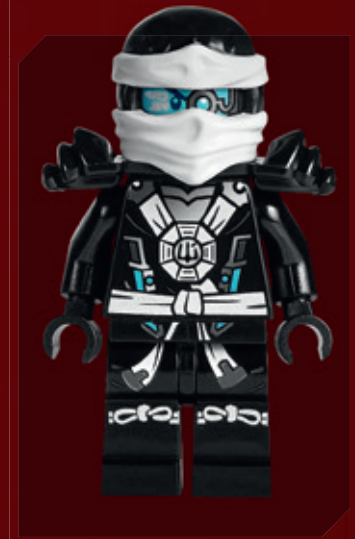
Wenngleich schon jeder Ninja für sich eine Macht ist, sind sie als Team schier nicht aufzuhalten. Die Ninja helfen einander, unterstützen sich gegenseitig und achten im Kampf jederzeit aufeinander. Sie streiten sich zwar auch häufig, doch jeder von ihnen riskiert alles für seine Freunde und das Team.



KAI



JAY



ZANE



COLE



LLOYD



NYA



WU

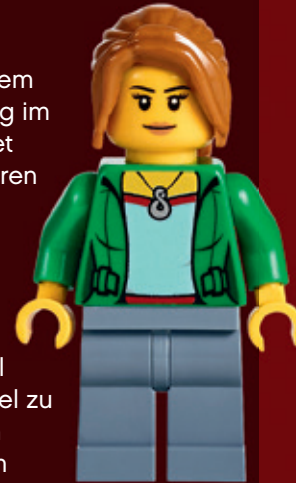
DER POSTBOTE

Der fleißigste Mann in NINJAGO. Früher hatte dieser Postbote im Postamt gearbeitet, doch als er das Rentenalter erreichte, beschloss er, dass er öfter an die frische Luft muss und dass er sich mehr bewegen sollte. Er begann damit, die Post (und Pakete mit Ninja-Anzügen) selbst zuzustellen, doch er hatte dabei nicht berücksichtigt, wie gefährlich die Welt von NINJAGO sein konnte. Deshalb hat er eine ganze Reihe seltsamer Fahrzeuge entwickelt, um die Post sogar an völlig abgelegene Orte bringen zu können.



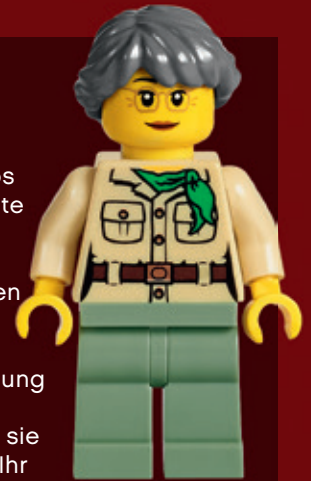
CLAIRE

Ganz im Gegensatz zu ihrem Vater treibt sie sich ständig im Tempel herum und fürchtet sich nicht davor, Reparaturen und andere Arbeiten durchzuführen, vor denen ihr Vater zu viel Angst hat. Sie LIEBT nämlich Geistergeschichten und verbringt heimlich viel Zeit damit, den Spuktempel zu erkunden. Sie kennt jeden Winkel und jede Nische im Tempel und hat so ziemlich alle Rätsel und dunklen Geheimnisse des Tempels gelüftet ... Doch das alles behält sie lieber für sich selbst, denn sie möchte ja niemanden erschrecken – besonders nicht ihren Vater.



MISAKO

Misako arbeitet als Archäologin in Ninjagos Museum der Geschichte und ist Lloyds Mutter. Da sie sich völlig ihrer Forschung verschrieben hat und vor allem herausfinden möchte, wie sich die Prophezeiung des Grünen Ninja verhindern lässt, hatte sie fast nie Zeit für Lloyd. Ihr Wissen und ihre Fachkenntnis werden auf der abenteuerlichen Reise des Ninja-Teams ganz entscheidend sein.



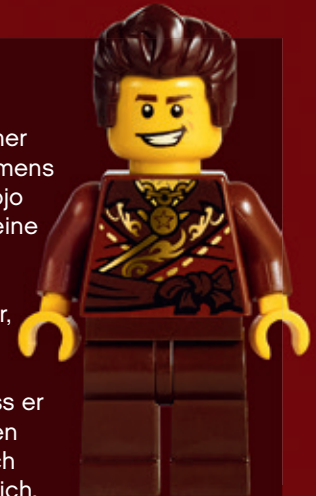
JESPER

Er wurde angestellt, um Yangs Spuktempel zu einer makellosen Touristenattraktion zu machen, doch leider ist ihm das bisher nicht wirklich gelungen. Denn es ist schwer, sich um einen Spuktempel zu kümmern, wenn man sich vor Geistern fürchtet. Er ist ein kompetenter Landschaftsgärtner, doch wegen seiner Ängste bleibt er auf Abstand, sodass sich das Gelände in einiger Entfernung vom Tempel in viel besserem Zustand befindet als der Tempel selbst. Doch sollte der Tempel eines Tages seinen Ruf als Spuktempel loswerden, wird er zweifellos tolle Arbeit verrichten. Bis dahin ist es gut, dass ihm seine Tochter zur Hand geht ...



DARETH

Dareth ist der Eigentümer eines kleinen Dojos namens Großsensei Dareths Mojo Dojo, in dem er eine kleine Gruppe von Schülern unterrichtet. Dareth ist ein ganz lässiger Lehrer, der allerdings ziemlich eingebildet ist und zu beweisen versucht, dass er gut genug ist, um zu den Ninja zu gehören – doch daran scheitert er kläglich. Nichtsdestotrotz bleibt Dareth ein treuer Freund und Unterstützer des Teams.



KINO

Das Schattenspiel in dem Modell erzählt eine Geschichte, die sich ganz unterschiedlich interpretieren lässt. Die Silhouetten könnten sogar Geister sein, die unter dem Tempel gefangen sind und die immer wieder ihren Moment des Ruhms erneut durchleben – nämlich zu erlernen, wie sich die Geheimnisse des Airjitzu in einem legendären Kampf beherrschen lassen. Doch war das schon ihr letzter Kampf?

Die Schlange stellt für mich den Mächtigen Schlangenmeister dar, den ultimativen Bösewicht im Jahr der Schlange und einen der einflussreichsten Schurken in der Welt von LEGO NINJAGO. Die Miniatur-Ausgabe des Mächtigen Schlangenmeisters könnte sich einschleichen, um sich einen Happen zu holen. Und sich im Kreis zu drehen, ist beste Methode, um diesen giftigen Gegner abzuwehren. Wenn du versuchst, die Schlange näher an den Lichtstein zu bewegen, wächst der Schatten und du kannst die Szene von Garmadon und dessen Bruder Wu nachstellen, in der sie ihren mächtigen Feind abwehren.



FAKTEN

Die Idee zu dem Schattenspiel ist mir zufällig gekommen. Der Tempel des Airjitzu wurde nämlich genau zu der Zeit entworfen, als ich auf diese alternative Verwendung des Lichtsteins gestoßen bin. Da wusste ich, dass ich diese lustige neue Funktion in dem Modell verwenden musste. Das Spiel mit Schatten kann einen sehr symbolischen Charakter haben und es schien mir perfekt in den Zusammenhang der Welt von NINJAGO zu passen. Darüber hinaus erweist es sich als faszinierende neue Möglichkeit zur Nutzung des Lichtsteins, denn mit seiner Größe von 2x3 Noppen ist er etwas zu klobig für bestimmte Modelle.

Beim Entwickeln des Schattenspiels und der dazugehörigen Mechanik begann ich damit, mit verschiedenen Elementen herumzuspielen, die interessante Effekte bewirken, so zum Beispiel mit durchsichtigen Steinen oder sonderbaren Elementen, die unterschiedliche Schatten werfen. Nachdem ich beschlossen hatte, die winzige aber dennoch putzige Trophäenfigur für die Darstellung der Spielfiguren zu verwenden, bestand der nächste Schritt darin, diese Figur in Bewegung zu versetzen. Eine lustige Aufgabe dabei war das Verknüpfen der Funktionen, um dem Ganzen dieses Kinetoskop-Gefühl aus alten Zeiten zu verleihen. Euch wird auffallen, dass die Schatten der Charaktere je nach ihrem Abstand zum Licht schrumpfen oder wachsen. Wenn die Steinstufen auf der linken Seite entfernt werden, kannst du auch



den Lichtstein ganz leicht ausbauen, indem du an die Mauer klopfst.

Seit dem Altertum hat das Schattenspiel als einfache, aber dennoch fesselnde Form des Geschichtenerzählens gedient und war im Laufe der Geschichte stets Bestandteil der Mythologie und Unterhaltung. Lange vor der Erfindung des Films ist im alten China das ursprüngliche Schattenspiel entstanden und hat sich schnell als traditionelle Kunstform in ganz Asien verbreitet. Gauklergruppen haben Theaterstücke aufgeführt, die sich um Mythen und Legenden rankten, wobei die erzählte Geschichte mit Musik begleitet wurde. Ich habe auch gehört, dass Schattenspiele Glück bringen!

In meinen Augen ist das eine sehr lustige und originelle Funktion, die hoffentlich allen Freude bereitet. Du kannst sie hinzufügen, um dir deine eigene Geschichte auszudenken, und hinsichtlich ihrer Funktionalität gibt es keine Grenzen. Manche behaupten, das Schattenspiel würde die Geschichte zweier Brüder erzählen, mir gefällt jedoch die Vorstellung, dass es sich ganz frei interpretieren lässt.

