



STAR WARS

75144



LEGO.com

Über das LEGO® *Star Wars*™ Design Team

Die Produktlinie LEGO® *Star Wars*™ wurde im Jahr 1999 ins Leben gerufen und seither haben wir jedes Jahr neue Modelle für sie entwickelt. Das LEGO *Star Wars* Design-Team besteht aus acht Modelldesignern und vier Grafikdesignern. Das Team ist eine Mischung aus sehr jungen Designern mit frischen Ideen und erfahrenen LEGO *Star Wars* Designern, die bereits viele Modelle entwickelt haben.

Das ist das ideale Team, um neue, innovative LEGO *Star Wars* Modelle zu entwerfen und bereits vorhandene LEGO Versionen von klassischen und legendären *Star Wars* Raumschiffen zu überarbeiten und zu verbessern. Mit unserer LEGO *Star Wars* Produktlinie verfolgen wir vor allem das Ziel, coole, spannende und inspirierende LEGO *Star Wars* Modelle für Kinder zu kreieren.

LEGO Direct bietet uns die Möglichkeit, noch größere und anspruchsvollere Modelle mit besonderem Augenmerk auf Detailtreue und Präzision zu entwerfen. Diese Modelle machen bei der Entwicklung sehr viel Spaß, doch sie sind auch eine riesige Herausforderung! Wir tun stets unser Bestes und hoffen, dass euch das Bauerlebnis viel Freude bereiten wird!

Viel Spaß beim Bauen!



Jens Kronvold Frederiksen
Design Director
LEGO *Star Wars*



Über den Snowspeeder



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Die Incom Corporation ist vor allem für die Produktion des T-65 X-wing Starfighter bekannt. Das Unternehmen hat jedoch auch einen Airspeeder produziert, der während des Galaktischen Bürgerkriegs zur Wiederherstellung der Republik im Jahre 3 NSY zu einem der meistbenutzten Raumschiffe der Allianz werden sollte. T-47 Airspeeders, die eher als Snowspeeders bekannt sind, kamen in der Festung der Rebellenallianz auf Hoth, der Echo-Basis, sehr häufig zum Einsatz. Die Techniker auf der Echo-Basis haben den Snowspeeder modifiziert, um den vorwiegend als industriellen Luftfrachttransporter genutzten Airspeeder in einen leichten und schnellen Flieger für Patrouillenflüge und Kampfeinsätze umzubauen. Doch die Gletscherverhältnisse auf Hoth haben die Rebellenallianz auch dazu gezwungen, den Snowspeeder auf lange Einsätze bei eisigen Temperaturen auszulegen. Heizgeräte wurden in der Nähe der Triebwerke installiert und Enteisungsdüsen wurden hinzugefügt, um

Eisbildung auf den Steuerflächen zu verhindern. Außerdem haben die Techniker der Rebellen ergatterte Y-wing-Teile, Panzerplatten und umgerüstete Cockpit-Module benutzt, um die Konstruktion und die Verteidigungsfähigkeit noch weiter zu verbessern.

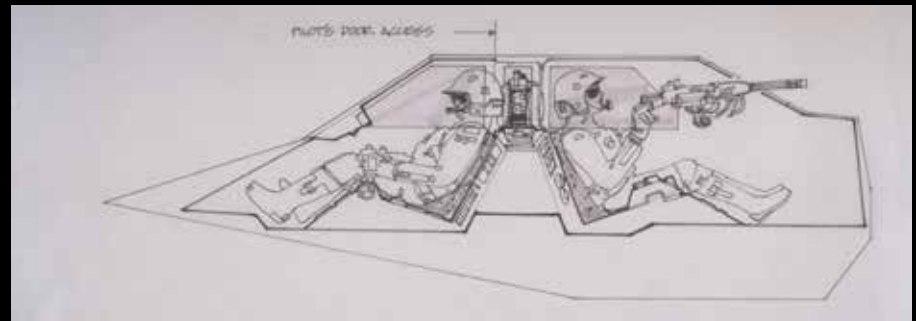
Da der Snowspeeder recht klein ist, hatte er nur eine zweiköpfige Besatzung: einen Piloten, der die Geschwindigkeit und die Flugmanöver des Airspeeders kontrollierte, sowie einen Bordschützen, der die Doppellaserkanone AP/11 und die Harpunenkanone bediente. Weil das Raumschiff keine Schilde hatte, wurde der Rumpf mit Panzerplatten versehen. Darüber hinaus wurden auch noch Repulsorlift-Triebwerke installiert, um die Geschwindigkeit drastisch zu steigern, damit der Snowspeeder schnell genug ist, um sich feindlichem Beschuss zu entziehen.

Trotz der eher schlichten Konstruktion des Snowspeeders und der nur notdürftigen Modifikationen, waren die Piloten einfallsreich genug, um alles aus dem Raumschiff herauszuholen. Als die Snowspeeder-Besatzungen erkannten, dass sie mit Laserbeschuss gegen die moderneren Fahrzeuge des Galaktischen Imperiums nichts ausrichten konnten, benutzten sie die Harpunenkanone und Abschleppkabel, um die gewaltigen Beine der AT-Kampfläufer des Galaktischen Imperiums zu fesseln und diese Monster zu Fall zu bringen.

Die T-47-Airspeeders erwiesen der Rebellenallianz jedoch nicht nur in dem eisigen Klima auf Hoth wertvolle Dienste. Die Techniker der Rebellenallianz haben das facettenreiche Frachtflugzeug übrigens nicht nur in den Snowspeeder, sondern auch noch in zahlreiche andere Varianten verwandelt. Der Swampspeeder wurde beispielsweise mit Schwimmkörpern und wasserdichten Dichtungen versehen. Zu den weiteren Varianten zählte auch der Sandspeeder, der mit hochmodernen Sandfiltern ausgestattet wurde, damit kein Sand eindringen konnte. Außerdem wurden die Triebwerke mit Kühlaggregaten versehen, um der sengenden Wüstenhitze zu trotzen. Des Weiteren gab es auch noch Skyspeeder mit Druckcockpits und leistungsstärkeren Repulsoren (Repulsorlift-Triebwerken) für Flüge in sehr großer Höhe.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Fakten/Spezifikationen

Fakten zum Snowspeeder

Hersteller.....	Incom Corporation
Modell.....	T-47 Airspeeder
Klasse.....	Airspeeder/Repulsorliftflugzeug

Technische Spezifikationen – Modifizierter T-47 Airspeeder

Länge.....	5,3 Meter
Höchstgeschwindigkeit.....	1.100 km/h
Maximale Flughöhe.....	175 Meter
Bewaffnung.....	2 CEC-AP/11-Doppellaserkanonen Ubrikkian-Mo/Dk-Energieharpune und Abschleppseil Lichtimpuls-Blasterkanone
Antrieb.....	Karydee KD49-Repulsorlift-Triebwerke
Besatzung.....	1 Pilot und 1 Bordschütze
Ladefähigkeit.....	10 kg

Lerne den Modelldesigner kennen

Jordan David Scott

F: Wie viele LEGO® Star Wars™ Modelle hast du schon entworfen?

A: Der UCS Snowspeeder ist das fünfte LEGO Star Wars Modell, an dem ich gearbeitet habe und das dann herausgekommen ist.

F: Welches Referenzmaterial hast du benutzt, um mit dem Entwurf des Snowspeeders zu beginnen?

A: Zunächst habe ich mir den früheren UCS Snowspeeder angeschaut, der im Jahr 2003 entworfen wurde, um mich inspirieren zu lassen und zu sehen, was ich davon übernehmen könnte. Dann hatte ich auch noch diverse Bilder und Filmstandbilder aus unseren Star Wars Büchern und dem Film „Star Wars: Das Imperium schlägt zurück“.

F: Inwiefern hat sich das Entwerfen des Snowspeeders von deiner Arbeit an anderen LEGO Star Wars Modellen unterschieden?

A: Meines Erachtens besteht der Hauptunterschied in der Fülle an Details, die in die UCS-Modelle einfließen können. Diese größeren Modelle ermöglichen komplexere Bautechniken und eine größere Detailfülle. Beides lasse ich sehr gerne in die Modelle einfließen, an denen ich arbeite. Mein Lieblingsdetail beim UCS Snowspeeder war die Nutzung der LEGO Minifiguren-Skier an der Unterseite, die einen Teil der Kühlrippen darstellen. Diese UCS-Modelle sollen die echten Fahrzeuge auch möglichst originalgetreu widerspiegeln. Das heißt, dass es ziemlich knifflig ist, schwierige Winkel oder Merkmale nachzubilden. Das Heckfenster im Cockpit war besonders schwer zu bauen, weil es in drei verschiedene Richtungen nach unten gewölbt ist, gleichzeitig aber auch die Scharnierverbindung für das Cockpit tragen muss.



Jordan David Scott

F: Als Front besitzt der Snowspeeder einen leicht zu erkennenden schrägen Bug. War es eine große Herausforderung, diesen Bug aus LEGO Steinen zu bauen?

A: Es war sehr knifflig, die Winkel nachzubilden, und das war auch etwas, was ich anders machen wollte als beim früheren UCS Snowspeeder. Damals im Jahr 2003 hatten wir nicht so viele Teile, um diesen Look zu erzielen. Erreicht haben wir das schließlich mit abgeschrägten Steinen. Tja, und dank der Miniatur-Kugelgelenke ist es mir gelungen, eine schnittigere und originalgetreuere Front zu gestalten.

F: Wie bist du beim Entwerfen des Snowspeeders vorgegangen? Hast du dich von gezeichneten Skizzen oder Filmstandbildern für deinen Entwurf inspirieren lassen?

A: Ich habe mich vor allem von Filmstandbildern und Querschnitten aus *Star Wars*™ Enzyklopädien inspirieren lassen, die uns bei der Arbeit zur Verfügung stehen und die wir häufig als Nachschlagewerke benutzen.

F: Das LEGO® Star Wars Set „Battle of Hoth“ enthält kleinere Versionen des Snowspeeders. Inwiefern ähnelt das größere Modell diesen kleineren Snowspeeders?

A: Meines Erachtens ähneln sie sich trotz des Größenunterschiedes in ihrer Funktionalität. Das UCS-Modell verfügt über einige Funktionen, die der kleineren Version sehr ähnlich sind – zum Beispiel die drehbare Heckkanone und die beweglichen Bremsklappen. Diese Funktionen machen den Snowspeeder zu einem interessanteren Modell und sorgen für ein spannenderes Bauerlebnis.

F: Als Aufklärungs- und Verteidigungssystem sind Snowspeeder sowohl bewaffnet als auch auf Schnelligkeit getrimmt. Wie kommen diese Aspekte beim endgültigen Entwurf zum Ausdruck?

A: Die Schnelligkeit des Snowspeeders lässt sich schon an seiner kompakten Gestalt erkennen – und durch die spitzen Winkel wirkt er noch stromlinienförmiger. Dessen war ich mir stets bewusst, als ich das Modell entworfen habe, weshalb ich auch die Unterseite weniger wuchtig und steinlastig gestaltet habe. Ein weiteres Teil, das ich möglichst originalgetreu bauen wollte, waren die Turbolaser, die nach innen geneigt sind, damit sie ihr Feuer auf einen bestimmten Punkt konzentrieren können. Das war viel schwerer zu verwirklichen, als ich mir vorgestellt hatte, und auf den ersten Blick mag das vielleicht gar nicht auffallen. Tatsächlich sind sie jedoch in einem ganz flachen Winkel von ca. 10 bis 15 Grad gebaut.



F: Gibt es ein bestimmtes Merkmal an dem Modell, dessen Entwurf dir die größte Freude bereitet hat?

A: Es hat mir richtig viel Spaß gemacht, den Innenraum des Cockpits zu gestalten, beispielsweise die Rücken an Rücken eingebauten Sitze und all die kleinen rund um diese Sitze angeordneten Elemente. Es war ziemlich knifflig, all das auf so kleinem Raum unterzubringen, allerdings hat das enorm zur Detailgenauigkeit beigetragen.

F: Das Modell verfügt über eine rotierende Heckkanone, ein aufklappbares Cockpit und bewegliche Bremsklappen – es gibt also reichlich bewegliche Teile an diesem Modell. Wie hast du dem Modell die nötige Stabilität verliehen?

A: Alle beweglichen Teile an dem Modell sind ziemlich kleine Baugruppen, was es mir erleichtert hat, sie stabil zu gestalten. Beim Cockpit wurde ich vor einige Herausforderungen gestellt, denn die beiden neuen Fensterelemente, die das Cockpit bilden, waren sehr groß und schwer. Und wir wollten sicherstellen, dass das Modell mit geöffnetem oder geschlossenem Cockpit präsentiert werden kann.

Lerne den Grafikdesigner kennen

Marie Sertillanges

F: Sind dies die ersten LEGO® Star Wars™ Minifiguren, die du entworfen hast?

A: Nein, mein erster Minifiguren-Entwurf war der letzte Naboo-Pilot aus dem Jahr 2015. Bei den meisten Minifiguren für dieses Set handelt es sich übrigens um bereits vorhandenen Modelle. Wir haben beschlossen, sie zu behalten, weil sie wirklich legendär sind, allerdings haben wir sie mit verzierten Armen aufgehübscht. Es war jedoch das erste Mal, dass ich Minifiguren-Arme gestaltet habe.

F: Was benutzt du, wenn du damit beginnst, Verzierungen für die Minifiguren aus LEGO Star Wars zu entwerfen?

A: Mein allererster Schritt besteht darin, sämtliches visuelles Referenzmaterial zu sammeln, das mir zu dem jeweiligen Charakter vorliegt, und zu versuchen, mir einen Überblick über die wesentlichen Merkmale zu verschaffen, die sein Aussehen ausmachen. Dann wähle ich die LEGO Farben aus, die ich für Oberkörper, Arme, Beine und Hände verwenden werde. Als nächster Schritt werden dann die allgemeinen Formen des Entwurfs skizziert, um den Look des Charakters in den LEGO Style zu übertragen. Um den Entwurf dann zu vollenden, bewege ich mich ständig zwischen dem Referenzmaterial und den Skizzen für die Minifigur hin und her, bis ich zufrieden bin – oder bis die Zeit abgelaufen ist!

F: Minifiguren sind sehr klein. Welche Herausforderungen gibt es deshalb beim Entwerfen von Figuren, die sowohl detailliert als auch sofort erkennbar sein sollen?

A: Um sicherzustellen, dass die Figur eine Fülle cooler Details enthält, die aber dennoch gut erkennbar sind, beginne ich mit besonders einfachen und großen Formen. Es ist ganz entscheidend, in der Entwurfsphase jederzeit die richtige Zusammensetzung vorliegen zu haben, und das ist leichter zu erreichen, wenn weniger Elemente vorhanden sind. Dann schneide ich diese großen Formen zusammen, um detailliertere Formen zu gestalten, ähnlich wie bei der Bildhauerei.



Marie Sertillanges

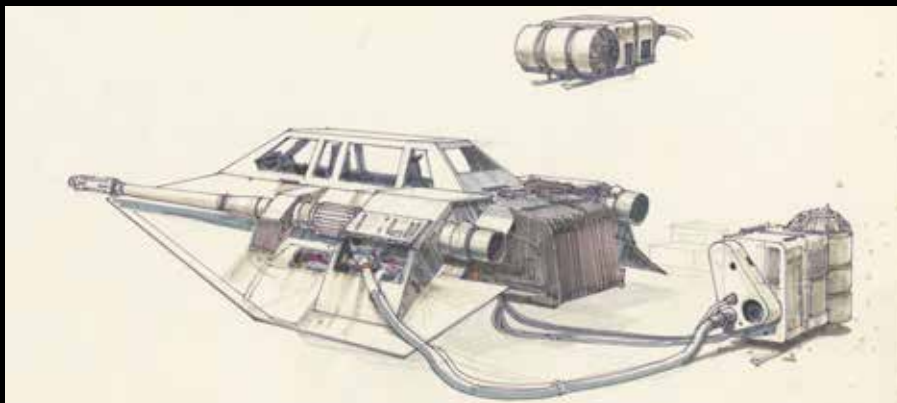
Die Schwierigkeit besteht darin, die richtigen Details auszuwählen, um das Aussehen oder die Persönlichkeit des Charakters wirklich zu erfassen.

F: Was benutzt du als Referenzmaterial für den Entwurf der Verzierungen an den Minifiguren? Standbilder aus Filmen? Lizenzierte Grafiken?

A: Für die alten *Star Wars* Filme benutzen wir vor allem Filmstandbilder oder Fotos aus der Produktion, die wir direkt von LucasFilm beziehen. Damals wurde noch nicht so umfassend dokumentiert, was sich hinter den Kulissen der Produktion abspielt, was es uns etwas erschwert, exaktes Referenzmaterial zu sammeln.

F: Die von den Charakteren in den *Star Wars*™ Filmen getragenen Fliegeroveralls sind unglaublich detailreich. Wie entscheidest du, auf welche Details du dich beim Entwurf der Verzierungen an den Minifiguren konzentrierst?

A: Der Entwurf dieser Piloten wurde schon angefertigt, bevor ich LEGO® Grafikdesignerin geworden bin, aber ich kann gerne erzählen, wie ich generell an den Entwurf einer Minifigur herangehe. Wenn ich einen Charakter entwerfe, wähle ich das aus, was an ihm oder ihr wirklich besonders ist – also das, was ihn oder sie ausmacht. Bei den Uniformen der Rebellen sind die diversen Lagen und Materialien wichtig. So können zum Beispiel Falten benutzt werden, um die Materialeigenschaften zu zeigen und einen Charakter gleichzeitig ungepflegter oder dynamischer wirken zu lassen. Und ich halte mir auch immer vor Augen, dass es weder möglich noch nötig ist, alles realitätsgetreu zu zeichnen. Das muss man sich so vorstellen, als würde man die Realität durch einen LEGO Filter betrachten.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

F: Inwiefern unterscheiden sich diese Minifiguren von den anderen von dir entworfenen Minifiguren?

A: Bei den meisten von uns entworfenen Minifiguren sind nur Oberkörper, Kopf und Beine verziert. Die Verzierung der Arme ist ausschließlich ganz speziellen Minifiguren vorbehalten. Ich habe sowohl Haupthelden als auch Nebenakteure wie Zev Senesca entworfen. Verglichen mit den Haupthelden sind diese gewöhnlichen Charaktere viel schwieriger zu gestalten, weil man viel genauer hinsehen muss, was diese Nebenfiguren von der Masse unterscheidet. Ehrlich gesagt, arbeite ich lieber an Nebencharakteren, denn sie scheinen auf den ersten Blick eher einfach gestrickt zu sein, doch wenn ich mich dann näher mit ihnen befasse, kommen einzigartige Geschichten in ihnen zum Vorschein.

Lerne den Art Director kennen

Michael Sion

F: Hast du schon früher einmal die Verpackung eines LEGO® Star Wars™ Sets gestaltet?

A: Ich habe im Jahr 2009 mit der Arbeit an LEGO Star Wars begonnen und komischerweise musste ich meine erste Verpackungen für eine Reihe von Minifiguren vom Planeten Hoth gestalten. Und jetzt, sechs Jahre später, bin ich mit dem Snowspeeder zurück auf Hoth.

F: Welches Referenzmaterial hast du benutzt, um mit der künstlerischen Gestaltung der Grafiken auf der Verpackung zu beginnen?

A: Eine tolle Sache bei Star Wars ist ja die Menge an Fan-Material, die im Web verfügbar ist. Ich suche gerne eine Weile im Internet, um ganz in die Welt von Star Wars einzutauchen. Für gewöhnlich gibt es zu dem Modell eine legendäre Szene aus einem der Filme, auf die ich immer gerne Bezug nehme. Bei der Gestaltung der Vorderseiten von Verpackungen sollte man niemals die Nützlichkeit von Soundeffekten unterschätzen.

F: Der Snowspeeder ist ein Flieger aus Star Wars, der vor allem in der Schlacht von Hoth zu sehen ist, die ja in einem sehr schneereichen Umfeld tobt. Wie hast du dafür gesorgt, dass sich das weiße Modell von der weißen Umgebung abhebt?

A: Farbe, Laser, Explosionen und Rauch! Explosionen haben mir schon so manches Mal das Leben mächtig erleichtert.

F: Welche Schritte unternimmst du zuerst, wenn du mit der Gestaltung einer Verpackung für ein neues LEGO Star Wars Set beginnst?

A: Ich fange immer zuerst mit dem Briefing des Arbeitsauftrags an, um zu sehen, was das LEGO Star Wars Team darstellen möchte. Dann studiere ich das Modell, um ein Gefühl für sein Potenzial zu bekommen.



Michael Sion

F: Verwendest du bestimmte Techniken, um die Merkmale und Funktionen eines bestimmten Sets mit den Grafiken auf der Verpackung darzustellen?

A: Ich habe grundsätzlich mit den Aufnahmen der Funktionen zu kämpfen. Glücklicherweise erhalten wir die Modelle in einem 3D-Programm, damit wir sie rotieren lassen können, ohne gleich mit dem Fotografieren beginnen zu müssen. Es geht hauptsächlich um den Versuch, das Konzept von Ursache und Wirkung rüberzubringen. Es wird bspw. eine bestimmte Funktion gezeigt, zu deren Betätigung ein Segment des Modells gedrückt oder gezogen werden muss – und dann muss auch noch die daraus resultierende Aktion dargestellt werden. Ich versuche auch, die Schärfentiefe zu nutzen, um den Teilen des Modells, die nur dem Kontext dienen, weniger Gewicht zu geben.

F: Mit welchen Herausforderungen siehst du dich konfrontiert, wenn du Grafiken entwirfst, die speziell für Verpackungen benutzt werden sollen? Inwiefern unterscheidet sich die Gestaltung der Grafiken für Verpackungen von anderen Formen der Design-Arbeit?

A: Manchmal sehe ich mich mit ganz unerwarteten Herausforderungen konfrontiert. Es kann bspw. vorkommen, dass ein Modell während der Entwurfsphase verändert wird – deshalb muss unser ganzes Team sehr flexibel sein. Weil LEGO® Sets in aller Welt erhältlich sind, müssen wir gelegentlich unterschiedliche Übersetzungen von Wörtern oder Botschaften auf der Verpackung unterbringen, wodurch sich dann auch das visuelle Design geringfügig ändert. Unser Team arbeitet jedoch gut zusammen, sodass wir jegliche Probleme, mit denen wir konfrontiert werden, für gewöhnlich schnell lösen, damit wir etwas Faszinierendes produzieren können, das wir mit den LEGO Star Wars™ Fans in aller Welt teilen.

F: Verfolgst du beim Entwerfen von Grafiken für Verpackungen das Ziel, legendäre Szenen aus den Star Wars Filmen nachzustellen, oder geht es dir eher darum, die besonderen Eigenschaften des jeweiligen Sets darzustellen?

A: Absoluten Vorrang hat das LEGO Modell, aber ich versuche, mich möglichst genau an die Filmvorlagen zu halten.

F: Gibt es einen Aspekt des Designprozesses, der dir besonders viel Spaß macht?

A: Ein neues Projekt zu beginnen, ist sehr spannend, und die frühen Entwicklungsphasen gefallen mir dabei am besten. Bevor tatsächlich etwas begonnen wird, ist zunächst nur das Potenzial vorhanden, etwas zu erschaffen. Und für mich ist das genau der Teil des Projekts, der mir am meisten Freude bereitet. Gedanklich durchzuspielen, wie eine Szene aussehen könnte und wie sie aufs Papier gebracht werden könnte, ist ein kreativer Prozess, der mir sehr viel Spaß macht. Und von Anfang bis Ende mitzuverfolgen, wie etwas erschaffen wird, heißt für mich, einer faszinierenden Verwandlung beiwohnen zu dürfen.

