



STAR WARS

ULTIMATIVE SAMMLERSERIEN



75181



„WIR GEBEN VOLLGAS!“



Design Director: Jens Kronvold Frederiksen / Model Designer: Jordan David Scott / Graphic Designer: Madison O'Neil

ÜBER DAS LEGO® STAR WARS DESIGN-TEAM

Die LEGO® Star Wars Produktlinie 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 elf 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.

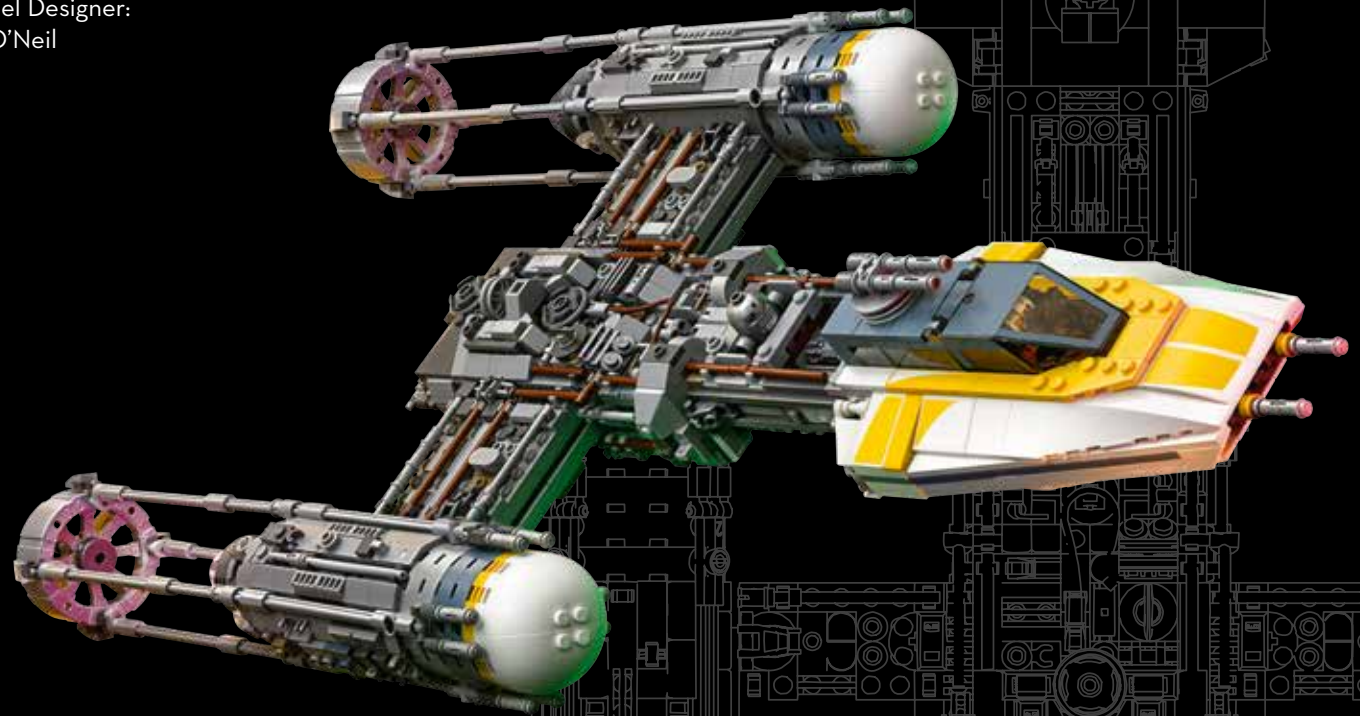
Das ist das ideale Team, um neue, innovative LEGO Star Wars Modelle zu entwerfen und bereits vorhandene LEGO Versionen von klassischen und legendären Star Wars Raumschiffen zu überarbeiten und zu verbessern. Mit unserer LEGO Star Wars Produktlinie verfolgen wir vor allem das Ziel, coole, spannende und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

Für LEGO Direct haben wir 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 geben stets unser Bestes und hoffen, dass euch das Bauerlebnis viel Freude bereiten wird!

Design Director: Jens Kronvold Frederiksen / Model Designer:
Jordan David Scott / Graphic Designer: Madison O'Neil

Viel Spaß beim Bauen!

Jens Kronvold Frederiksen
Design Director, LEGO® Star Wars™





Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

DIE Y-WING STARFIGHTER™

Der Y-Wing glänzt mit Sternenstaub und der Nutzlastraum strotzt voller schwerer Protonbomben. Dieser robuste Sternenjäger wurde ursprünglich für den Einsatz in den Clone Wars entwickelt. Dieser Sternjäger mit großer Reichweite wurde schließlich durch Capital-Raumschiffe in der Imperialen Flotte ersetzt. Überzählige Raumschiffe wurden verkauft, zurückgefordert oder für den Einsatz in der Rebellion gestohlen. Der Y-Wing wurde von den Rebellen eingesetzt und mit dem Spitznamen „Wishbone“ versehen. Im Duell mit dem Galaktischen Imperium wurde er wegen seiner Form zu einer wertvollen Ressource.

Als das Design während der Clone Wars vorgestellt wurde, war der Y-Wing Fighter so konstruiert, dass das Raumschiff gut abgeschirmt war und über eine ästhetisch ansprechende Rumpflattierung verfügte. Allerdings erforderte die äußerliche Rumpflattierung kontinuierliche Wartungsarbeiten und musste jedes Mal entfernt

werden, wenn im Inneren des Raumschiffes Arbeiten nötig waren. Als der Y-Wing in den Dienst der Rebel Alliance gestellt wurde, ließen viele Wartungscrews die Plattierung komplett weg, sodass der Rumpf schutzlos war. Durch diese Änderung wurde das Gewicht des Raumschiffrahmens reduziert und die Motoren schneller gekühlt, was wiederum der Leistung des Y-Wing zugutekam.

Mit einem leistungsstarken Geschütz und zuverlässigem Hyperantrieb wurde der Y-Wing in zahlreichen Konflikten eingesetzt. Der robuste Rumpf und die Abwehrschilde erlaubten dem Raumschiff, auch während Bombardierungen mögliches Flakfeuer wegzustecken. Allerdings war der Y-Wing aufgrund seiner Geschwindigkeit bei Gefechten mit den viel schnelleren TIE Fighters sehr anfällig. Als Beweis für die Zweckmäßigkeit des Y-Wings rüstete die Rebellengruppe auf Yavin 4 die Gold-Staffel komplett mit leistungsstarken Y-Wings aus.

FAKTEN/SPEZIFIKATIONEN

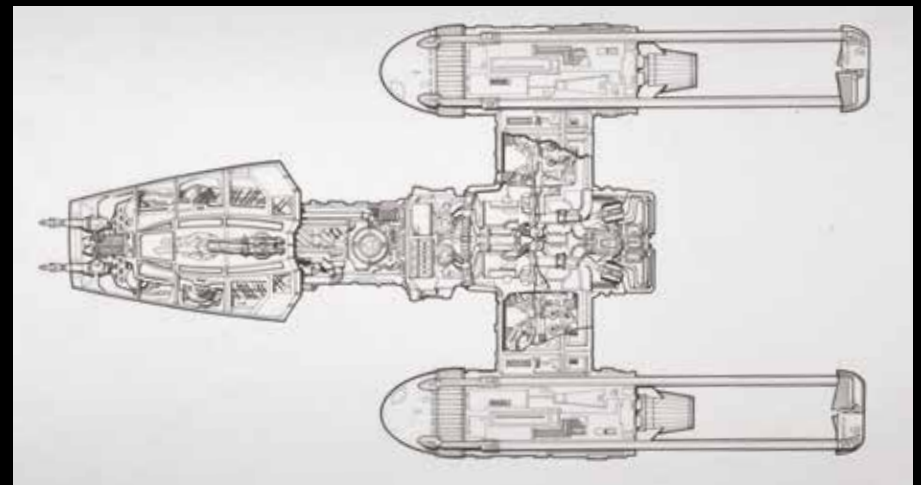
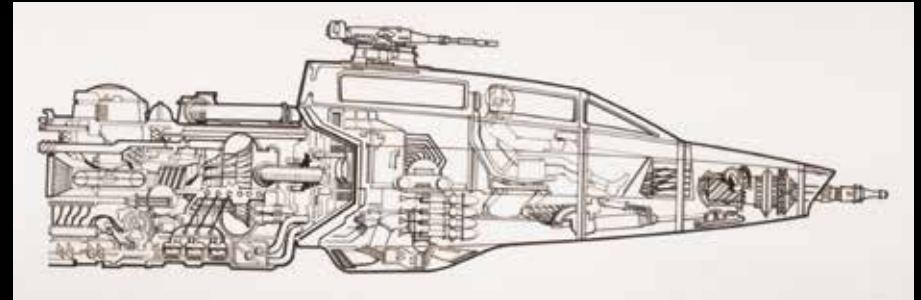
BTL Y-Wing Fakten

Hersteller.....Koensayr Manufacturing
Modell.....BTL Y-Wing Starfighter
Zugehörigkeit.....Rebellenallianz

Technische Spezifikationen - BTL Y-Wing

Länge.....16,24 Meter
Höhe.....2,44 Meter
Maximale atmosphärische Geschwindigkeit.....1.000 km/h
Hyperantrieb.....Klasse 1.0
Ausrüstung.....Taim und Bak IX4 Laserkanonen (2)
SW-5 Ionen-Kanonen (2)
Trägerrakete

Antrieb.....Turbomodifiziertes R200 Ionentriebwerk Steuerbord
Besatzung.....1 Pilot
Astromech-Droide



LERNE DEN MODELLDESIGNER KENNEN

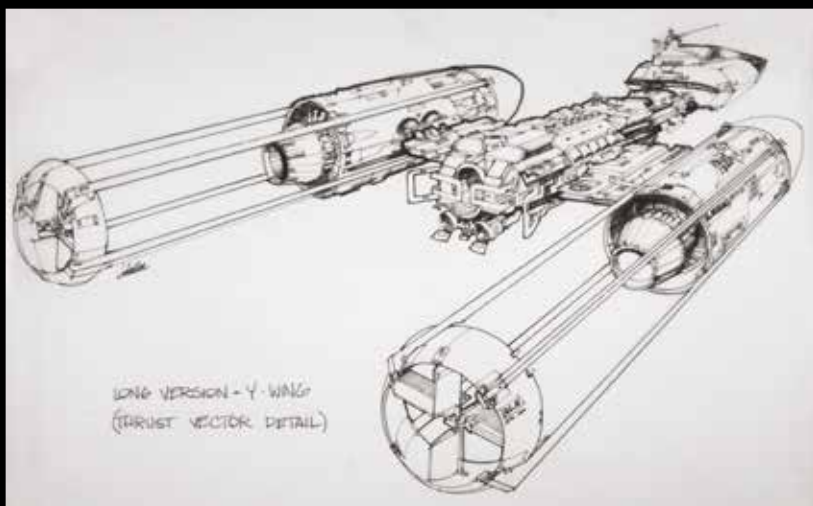
Jordan David Scott

F: (Frage) Es gibt viele einzigartige und berühmte Fahrzeuge im *Star Wars* Universum. Wie sieht der Prozess hinter der Auswahl für das neue aufregende LEGO® *Star Wars* Fahrzeug aus, das vom Team kreiert wird?

A: Die Entscheidung für das nächste Modell ist ein langwieriger Prozess und es sind viele Faktoren im Spiel! Zunächst schauen wir uns das Feedback und die Wünsche der Fans nach neuen potentiellen Modellen an. Wir schauen auch ältere Versionen für ein mögliches, neues Modell an. Wann wurde es eingeführt und wie können wir eine neue Version verbessern? Zu guter Letzt beeinflussen unsere Wahl für ein neues Modell natürlich verschiedene relevante Inhalte oder, ob gerade ein neuer *Star Wars* Film rauskommt.

F: Es gibt mehrere verschiedene Versionen des Y-Wing: der BTL-S3 Zweimann-Strike Fighter, der BTL-A4 mit einer nach vorne gerichteten Ionenkanone, das Weitsucher-Modell und natürlich die allererste Version, der BTL-B. Nach welchen Kriterien hast du entschieden, welche Y-Wing Version mit LEGO Steinen gebaut wird?

A: Wir wollten die legendärste Darstellung des Y-Wing aus dem *Star Wars* Universum machen. Der BTL-A4 Y-Wing Starfighter erscheint in *Star Wars* Episode IV: *Eine neue Hoffnung* in der Graben-Szene. Es ist eine der berühmtesten *Star Wars* Szenen, also mussten wir diese Version einfach nehmen.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Jordan David Scott

F: Der Y-Wing war für die abnehmbare Rumpflattierung bekannt, die auch oft weggelassen wurde. Welche Techniken hast du benutzt, um sicherzustellen, dass das Modell bei so viel exponiertem Rumpf stabil genug ist?

A: Als ich mit dem Bau des Y-Wing begann, wusste ich, dass die seitlichen Motoren mein größtes Problem sein würden. Sie sind sehr lang und sehr dünn. Das hatte auch Auswirkungen auf den Gleichgewichtspunkt und machte die Sperrung der Motoren ziemlich knifflig. Ich habe ein paar verschiedene Designs ausprobiert, aber letztendlich stellte es sich heraus, dass nur ein einfacher Technic Rahmen und einige sehr stabile Kreuzachsen nötig waren, um das Modell stabil zu machen und einfach zu bauen. Somit konnte ich die komplette Konstruktion in den fantastischen Details des exponierten Rumpfes des Y-Wing verstecken.

F: Was unterscheidet den Y-Wing von anderen LEGO *Star Wars* Sets?

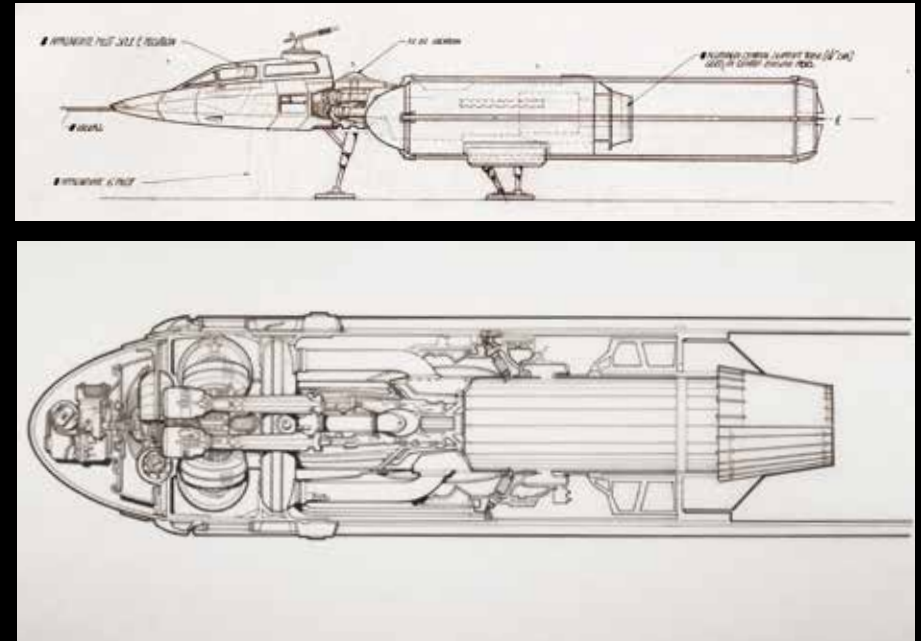
A: Ich glaube, es ist eines der wenigen UCS *Star Wars* Sets, das enorm viele Details hat. Buchstäblich jeder Teil des Modells ist mit einer Fülle an raffinierten kleinen Details und Bauteilen ausgestattet.

F: Stellte ein Teil des Y-Wing eine besondere Herausforderung dar, um es aus LEGO Steinen nachzubauen? Wie hast du das Problem gelöst?

A: Auf jeden Fall! Wie ich bereits erwähnte, war es sehr knifflig, die Motoren an den Seiten stabil zu machen. Die größte Herausforderung waren aber die Zylinder. Die vorherige Version des UCS Y-Wing war in ihrer Form eher quadratisch. Darum wollte ich versuchen, das zu verbessern, aber das führte zu vielen Bauherausforderungen. Die Stützpylonen entlang der Motoren werden auf vier Seiten angebaut, was einfach ist. Allerdings bestand die Herausforderung darin, den kompletten Motor an der Karosserie des Modells zu befestigen. Meine Verbindungspunkte lagen auf dem gleichen Winkel wie die Stützpylonen, was nicht exakt ist. Ich musste einige ziemlich seltsame, drehbare Dinge bauen, um diesen Verbindungspunkt mit einem 45-Grad-Winkel zu erhalten. Danach musste ich die Details bauen und dafür sorgen, dass es rund aussieht. Es war eine große Herausforderung aber ich freue mich, dass es sich am Ende gelohnt hat, und finde, es sieht ziemlich präzise aus ... Ich hoffe, die Fans finden das auch!

F: Wie detailgetreu ist der LEGO Y-Wing im Vergleich zu dem echten Weltraumfahrzeug?

A: In meinen Augen ist er ziemlich präzise. Von Lucasfilm habe ich tolle Informationen erhalten und hatte Modellsätze im Büro. Allerdings wurden einige, wie zum Beispiel die studiogetreuen Modelle, für verschiedene Filmszenen verwendet. Deshalb war es sehr schwer zu bestimmen, welcher Y-Wing genau meine Bauvorlage war. Am Ende würde ich sagen, dass der LEGO® Y-Wing eine Kombination aus verschiedenen Modellen ist.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

F: Welche Funktionen des Y-Wing waren für dich im endgültigen Design besonders wichtig?

A: Wenn man sich die Referenzbilder ansieht, gefiel mir der sandig-blaue Streifen seitlich am Cockpit besonders gut. Der Streifen sorgte für ein interessantes Baudetail, aber ich finde, es hat funktioniert. Eine ähnliche Technik wurde bei dem kleineren Retailprodukt aus *Rogue One* verwendet. Ein weiteres Detail, das ich erhalten wollte, war die detaillierte Unterseite des Modells, wie z. B. am UCS Snowspeeder. Ich finde, es ist sehr wichtig, dass alle Details aus dem Film stimmen, egal, welches Teil des Modells du dir ansiehst.

F: Wie funktioniert die Farbauswahl für die LEGO Steine, die für das Modell verwendet werden? Versuchst du, die Farben des Fahrzeugs aus dem Film zu verwenden oder gibt es noch andere Elemente, die zu berücksichtigen sind?

A: Das Äußere des Modells passen wir auf jeden Fall so genau wie möglich an. Zum Glück ist der Y-Wing farblich ziemlich zurückhaltend mit nur einigen hübschen Akzenten. Dafür habe ich viel in Grau und Dunkelgrau gearbeitet, und dann etwas braun und dunkelrot für die Leitungen und dunkelbraun für rostige, abgenutzte Details verwendet. Im Inneren des Modells ist es farblich sehr abwechslungsreich, was das Bauen vereinfacht. Ich komme aus Schottland und versuche deshalb immer, einen blauen und weißen Stein irgendwo einzubauen. Das Cockpit ist ganz in Weiß, das war also nicht zu schwer!

LERNE DEN GRAFIKDESIGNER KENNEN

Madison O'Neil

F: Wie beginnst du den Grafikdesignprozess für ein neues Set und die neuen Minifiguren?

A: Wenn der Grafikdesignprozess beginnt, haben wir für gewöhnlich eine genaue Vorstellung davon, welche Figuren wir aufnehmen möchten. Ab diesem Zeitpunkt kümmere ich mich um die Beschaffung des Referenzmaterials und die Erkundung des Grafikdesigns. Erkundung beinhaltet für gewöhnlich die Erstellung mehrerer verschiedener Versionen des gleichen Designs, das Herumspielen mit den Farben und Elementgrößen. Gelegentlich skizziere ich von Hand, aber meistens beginne ich sofort mit Adobe Illustrator. Dann schließen sich etliche Diskussionsrunden und Besprechungen innerhalb des *Star Wars* Grafikdesign-Teams für Verbesserungen an, und natürlich im letzten Schritt die Freigabe von Lucasfilm, wo eventuell nochmals Überarbeitungen erforderlich sein können.

F: Mit welchen Herausforderungen wirst du konfrontiert, wenn du Designs entwirfst, die erkennbar und ausreichend detailliert sein müssen, aber auch klein genug, um auf eine Minifigur zu passen?

A: Die größte Herausforderung sind *Star Wars* Figuren, die mit vielen Details überfrachtet sind. Eine Standardminifigur ist winzig und ganz anders dimensioniert als ein echter Mensch. Manchmal fühlt es sich wie ein Puzzle an, um alle wichtigen Details unterzubringen. Aber ein Teil der LEGO® DNA ist die Vereinfachung. Wir entscheiden uns, die wichtigsten Details unserer Charaktere zu priorisieren und vielleicht kleine Dinge, die für eine Minifigur dieser Größe kaum einen Wert darstellen, wegzulassen.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Madison O'Neil

F: Gibt es unvergessliche Details aus den Filmversionen der Minifiguren, die du unbedingt im endgültigen Design haben wolltest?

A: Bei diesem Set war natürlich der Helm des Gold-Führers, auch bekannt als Jon „Dutch“ Vander am wichtigsten. Die olivgrüne Farbe und die Symbole auf der Seite machen ihn einzigartig.

F: Was gefällt dir am Minifigur Designprozess?

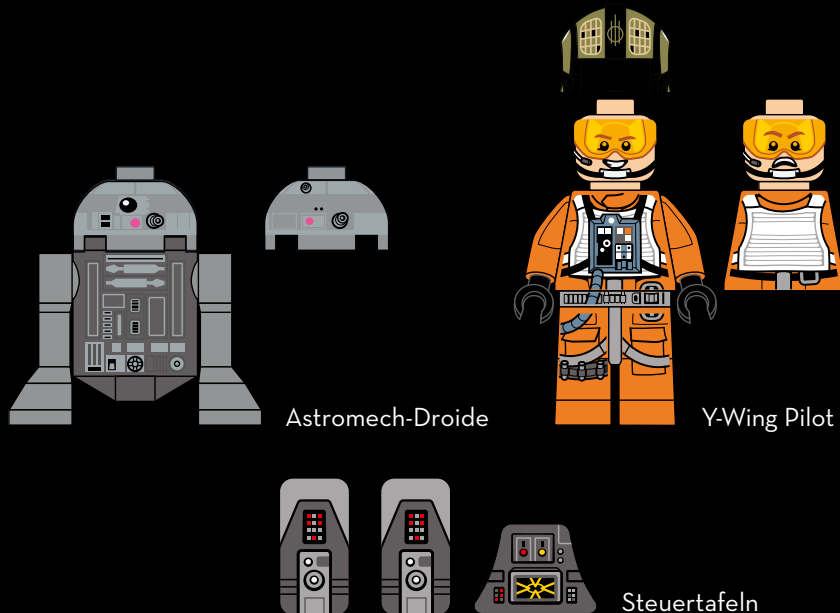
A: Ich bin zum Glück sowohl ein riesiger *Star Wars* Fan als auch ein großer LEGO Fan. Deshalb ist die Möglichkeit, Charaktere aus dem einen geliebten Universum in das andere zu übertragen, eine wahrhaft besondere Erfahrung für mich. Wenn ich mich für einen Lieblingsteil im Prozess entscheiden müsste, wäre es die vollständige Fertigstellung eines Designs, was für mich der Moment darstellt, wenn ich die bedruckten Elemente zum ersten Mal bekomme und die Figur in meinen Händen halte.

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

A: Das hängt weitgehend vom Film ab, aus dem der Charakter stammt. Wenn der Film noch nicht angelaufen ist, erhalten wir Konzeptskizzen und Bilder der Figur von allen Seiten, mit denen wir dann arbeiten können. Wenn der Charakter aus der ursprünglichen Trilogie oder einer Prequel ist, geh ich lieber hin und nutze Standfotos aus den Filmen. Ich habe das Gefühl, dass es sich hierbei um die beste Darstellung handelt, wie das Publikum einen bestimmten Charakter erleben wird, und bietet mir darüber hinaus eine gute Ausrede, *Star Wars* bei der Arbeit anzusehen! Für den Gold-Führer habe ich Bilder von *Eine neue Hoffnung* gesammelt und sogar seinen Kurzauftritt in *Rogue One* verwendet.

F: Charaktere aus dem Star Wars Universum sind sehr detailliert. Wie entscheidest du, welche Details zum Leben zu erweckt werden und welche letztendlich für das endgültige Design nicht so wichtig sind?

A: Ich glaube, es kommt nur auf die Maße und die Auswirkungen an. Wir haben so viele Designanforderungen in Bezug auf Qualitätsgrafiken, wie Mindeststrichstärke und Punktgröße. Einige Details an den Figuren sind einfach zu klein, um sie entsprechend unserer Richtlinien aufzunehmen. Andere kleine Details werden womöglich aussortiert, weil sie keinen Eindruck hinterlassen ... es handelt sich nicht um Dinge, an die sich ein Fan erinnern wird, wenn es um diese Figur geht. Die interessantesten und unvergesslichsten Eigenschaften werden immer betont.



© & ™ Lucasfilm Ltd.