



STAR WARS

ULTIMATE COLLECTOR SERIES



75181



LEGO.com

“¡INICIAMOS RONDA DE ATAQUE!”



Director de diseño: Jens Kronvold Frederiksen / Diseñador del modelo: Jordan David Scott / Diseñador gráfico: Madison O'Neil

ACERCA DEL EQUIPO DE DISEÑO DE LEGO® STAR WARS

La línea LEGO® *Star Wars* inició su andadura en 1999 y se ha ido ampliando con nuevos modelos cada año desde entonces. El equipo de diseño de LEGO *Star Wars* se compone de once diseñadores de modelos y cuatro diseñadores gráficos. El grupo combina nuevos diseñadores con ideas frescas y diseñadores con mucha experiencia en el universo LEGO *Star Wars* y un gran número de modelos a sus espaldas.

Es un equipo ideal para la creación de modelos LEGO *Star Wars* innovadores, así como para la revisión y mejora de las antiguas versiones LEGO de las naves más clásicas y populares de la saga. El principal objetivo de la línea LEGO *Star Wars* es hacer llegar a los niños modelos divertidos, modernos e inspiradores basados en este universo.

Para LEGO Direct, es una magnífica oportunidad de crear modelos más grandes y complejos, prestando especial atención a la precisión y los detalles. Desarrollar estos modelos es divertido y emocionante, ¡pero también un gran desafío! Siempre nos esforzamos al máximo. ¡Esperamos que disfrutes de la experiencia de construcción!

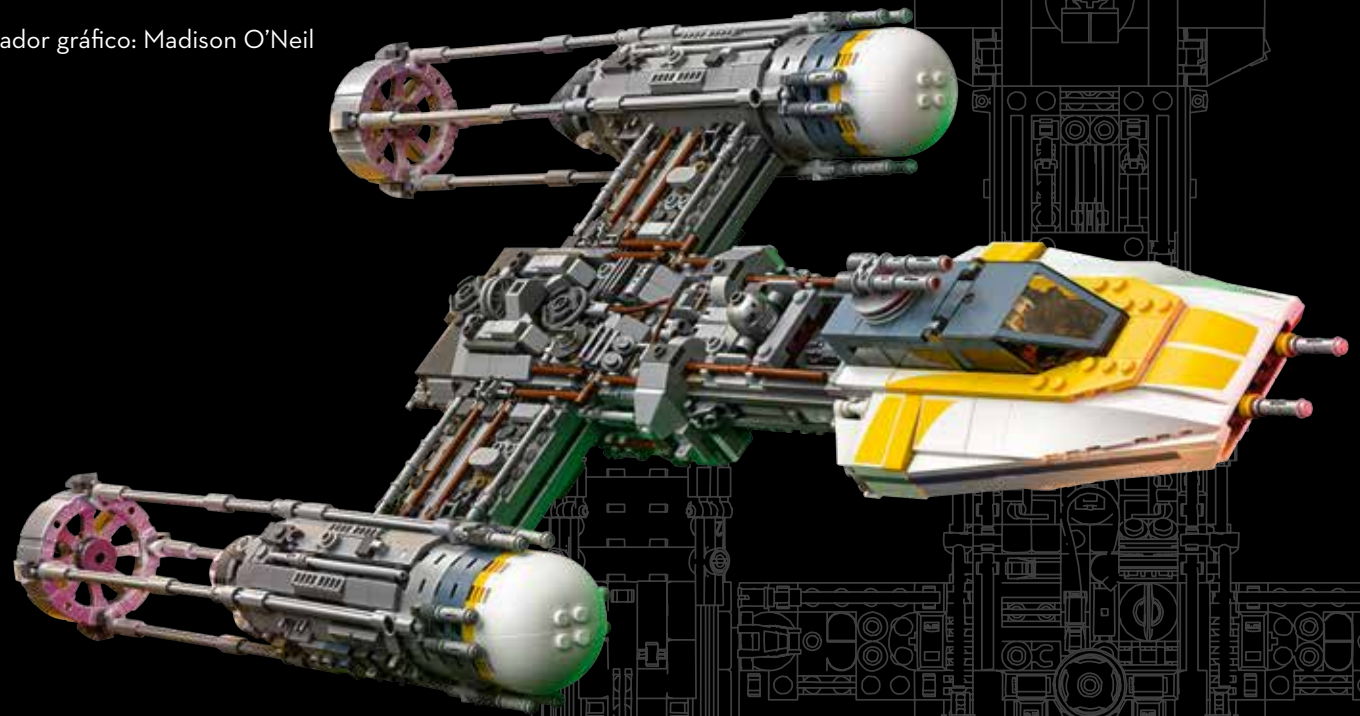
Director de diseño: Jens Kronvold Frederiksen /

Diseñador del modelo: Jordan David Scott / Diseñador gráfico: Madison O'Neil

¡Feliz construcción!



Jens Kronvold Frederiksen
Director de diseño, LEGO *Star Wars*™





Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

ACERCA DEL CAZA ESTELAR ALA-Y

Orgullosamente cubierto de polvo de estrellas y armado con pesadas bombas de protones, el Ala-Y fue un sólido cazabombardero diseñado originalmente para las Guerras Clon. Esta nave de largo alcance acabó siendo sustituida por otras más modernas en la flota imperial, así que las unidades sobrantes se vendieron, fueron recuperadas por sus dueños originales o las robaron los rebeldes para su causa. Apodado “Wishbone” por los rebeldes que lo pilotaban por su parecido con el hueso de pollo que recibe tal nombre en inglés, el Ala-Y se convirtió en un valioso recurso en la lucha contra el Imperio Galáctico.

Cuando fue introducido durante las Guerras Clon, el Ala-Y incorporaba un buen blindaje y una bonita cubierta sobre el fuselaje; sin embargo, el casco superficial requería constante mantenimiento y había que desmontarlo cada vez que era necesario trabajar dentro de la nave. Así, cuando el Ala-Y entró en servicio para

la Alianza Rebelde, muchos equipos de mantenimiento decidieron mantener desmontada la cubierta, dejando descubierto el fuselaje principal. El cambio aligeró el peso de la estructura espacial y permitió también enfriar los motores más rápido, lo cual aportó potencia al Ala-Y.

Con su poderoso armamento y una fiable unidad de hipervelocidad, el Ala-Y fue la nave elegida para participar en numerosos conflictos. Gracias a su resistente fuselaje y sus escudos defensivos, la nave era capaz de sobrevivir al fuego antiaéreo durante los bombardeos; sin embargo, debido a su escasa velocidad, el Ala-Y era muy vulnerable cuando tenía que enfrentarse a los cazas TIE, mucho más rápidos. Como prueba de la eficiencia del Ala-Y, el grupo rebelde de Yavin 4 formó el Escuadrón Oro al completo con potentes cazas estelares de este tipo.

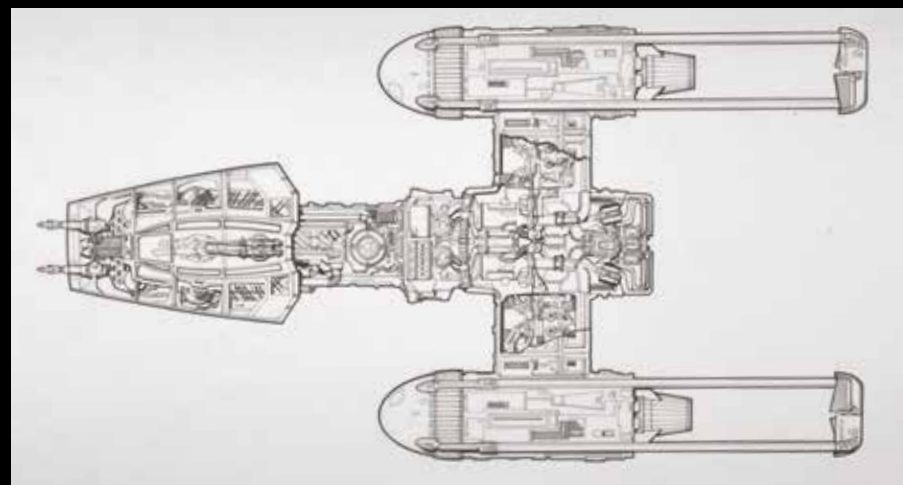
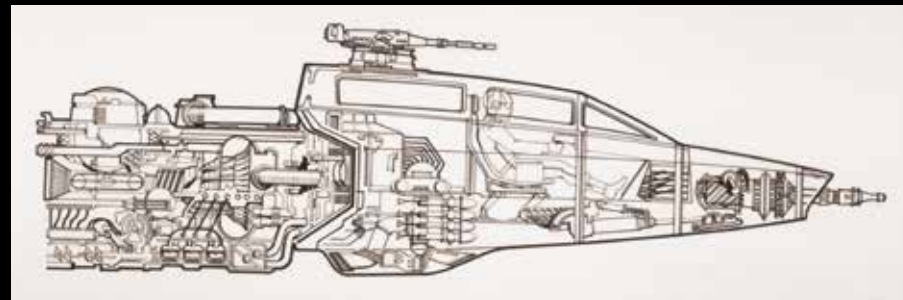
DATOS/ESPECIFICACIONES

Ala-Y BTL: datos generales

Fabricante.....Corporación Koensayr
Modelo.....Caza estelar Ala-Y BTL
Afilación.....Alianza Rebelde

Ala-Y BTL: especificaciones técnicas

Longitud.....16,24 m
Altura.....2,44 m
Velocidad atmosférica máxima.....1.000 km/h
Tipo de hipervelocidad.....Clase 1.0
Armamento.....Cañones láser Taim & Bak IX4 (2)
Cañones de iones SW-5 (2)
Lanzamisiles
Propulsión.....Motor de iones R200 turbomodificado a estribor
Tripulación.....1 piloto
Droide astromecánico



CONOCE AL DISEÑADOR DEL MODELO

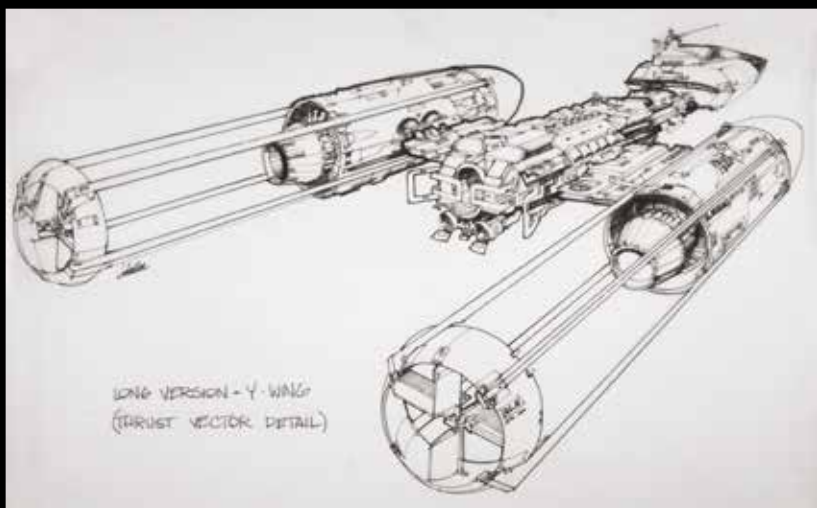
Jordan David Scott

P: Hay muchos vehículos diferentes con grandes historias en el universo *Star Wars*. ¿Qué proceso determina cuál será el siguiente vehículo LEGO® *Star Wars* que creará el equipo?

R: ¡Decidir cuál será el siguiente modelo es un proceso largo en el que intervienen muchos factores! En primer lugar, nos interesan las opiniones de los fans y sus deseos acerca de posibles nuevos modelos. También tenemos en cuenta las versiones anteriores de un posible nuevo modelo; ¿hace cuánto que salió a la venta y cómo podría mejorarlo una nueva versión? Por último, si acaba de estrenarse una película de la saga *Star Wars* o hay alguna otra novedad, eso también puede influir en la elección de un nuevo modelo.

P: Existen varias versiones diferentes del Ala-Y: el caza de ataque de dos plazas BTL-S3; el BTL-A4, con cañón de iones delantero; el modelo "Longprobe"; y, claro está, el BTL-B, la versión original. ¿Cómo decidisteis qué versión del Ala-Y transformar en un modelo de ladrillos LEGO?

R: Queríamos reflejar la representación más emblemática del Ala-Y en el universo *Star Wars*. El caza estelar Ala-Y BTL-A4 aparece en el episodio IV de *Star Wars: Una nueva esperanza*, durante la escena del ataque a la Estrella de la Muerte. Es una de las escenas más populares de *Star Wars*, así que teníamos que hacer esa versión.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Jordan David Scott

P: El Ala-Y es conocido por tener un casco desmontable que a menudo se dejaba desmontado. ¿Qué técnicas usasteis para asegurarnos de que el modelo fuera lo suficientemente sólido con tanto fuselaje descubierto?

R: Cuando empecé a construir el Ala-Y, sabía que los motores laterales iban a ser mi mayor problema. Son muy largos y particularmente delgados. Eso afectó también al punto de equilibrio e hizo bastante difícil mantenerlos fijos. Probé con diferentes diseños, pero al final resultó que una sencilla estructura Technic y algunos ejes en cruz muy estables eran lo único que necesitaba para hacerlo sólido y fácil de construir. Así pude ocultar también todos los elementos estructurales en los asombrosos detalles del fuselaje expuesto del Ala-Y.

P: ¿Qué diferencia al Ala-Y de otros sets LEGO *Star Wars*?

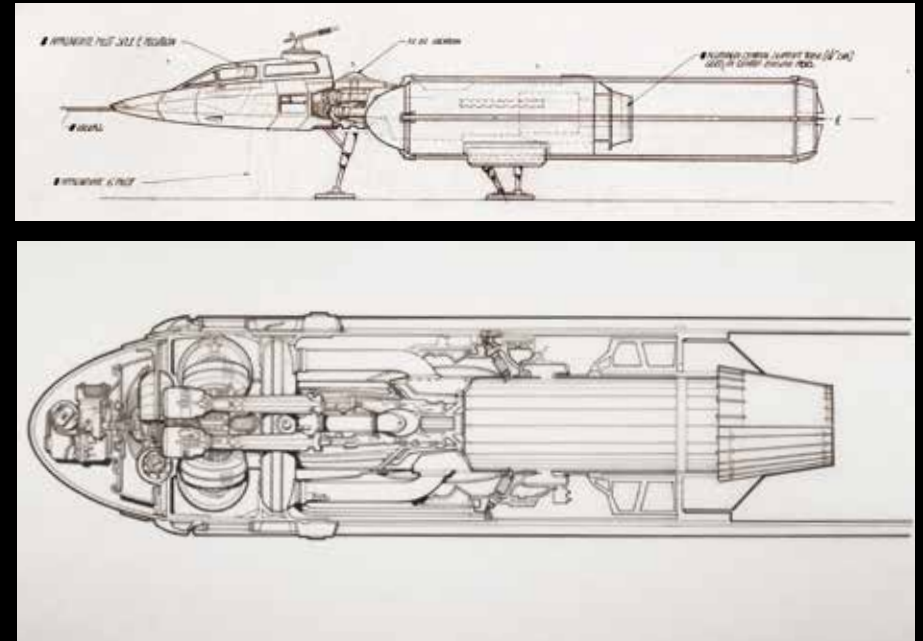
R: Creo que hay pocos sets UCS *Star Wars* tan elaborados como este: literalmente, el modelo está repleto de minuciosos detalles e intrincadas construcciones por todas partes.

P: ¿Alguna parte del Ala-Y fue particularmente difícil de reproducir con ladrillos LEGO? ¿Cómo resolvisteis el problema?

R: Sin ninguna duda. Fue muy difícil mantener estables los motores de los lados, como ya comenté, pero lo más complicado de todo fue reflejar su forma cilíndrica. La versión anterior del Ala-Y UCS era más cuadrada que esta, así que quise intentar mejorar eso; sin embargo, hacerlo dio lugar a muchos retos de construcción. Las columnas de apoyo que recorren los motores a lo largo se sitúan a 4 lados, aunque eso fue fácil de construir. Lo difícil fue conectar los propios motores al chasis del modelo. Los puntos de conexión coincidían en ángulo con las columnas de apoyo y el resultado no era preciso. Tuve que recurrir a construcciones muy poco frecuentes y usar discos para conseguir que los puntos de conexión quedaran a 45 grados. Cuando por fin lo logré, todavía tenía que incorporar los detalles y hacer que se vieran redondos. Fue un gran reto, pero me alegro de que resultara bien al final; creo que el modelo es muy fiel a la nave original. Espero que los fans disfruten construyéndolo.

P: ¿Qué grado de precisión alcanza el Ala-Y LEGO en comparación con el vehículo original de la saga?

R: Para mí, es muy preciso. Lucasfilm nos proporcionó muchas referencias fantásticas. ¡Teníamos la oficina llena de maquetas! No obstante, como eran modelos a escala de estudio, algunos se habían usado para rodar diferentes escenas, así que a veces no sabía qué Ala-Y era el que estaba construyendo. Al final, diría que el Ala-Y LEGO® es una combinación de varios modelos diferentes.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: ¿Qué características del Ala-Y no podían faltar para ti en el diseño final?

R: Cuando estaba estudiando las referencias visuales, me fijé en la franja azul arena que recorre los lados de la cabina y me gustó mucho. Para reflejarla había que aplicar algunas técnicas interesantes, pero creo que resultó bien; en un producto más pequeño basado en *Rogue One* se usó una técnica parecida. Otra de las cosas que quería conservar, al igual que en el set UCS Snowspeeder, en el que también trabajé, era la detallada cara inferior del modelo. Creo que es muy importante asegurarse de que, independientemente de la parte del modelo que mires, encuentres detalles precisos de la película.

P: ¿Qué se tiene en cuenta al elegir los colores de los ladrillos LEGO que se usarán para crear el modelo? ¿Intentáis hacerlos coincidir con los del vehículo de la película, o también hay que considerar otras cosas?

R: Para el exterior del modelo, tenemos que hacerlos coincidir tanto como sea posible. Por suerte, el Ala-Y no tiene colores muy llamativos, aunque sí detalles muy interesantes. Para reflejarlos, usé mucho gris y gris oscuro, agregué algunos toques de marrón y rojo oscuro en las tuberías, y también bronce oscuro para las partes más viejas y oxidadas. Por dentro, el modelo tiene muchos colores para facilitar la experiencia de construcción. Soy escocés y siempre trato de esconder un ladrillo azul y blanco en algún lugar del modelo. La cabina es toda blanca, ¡así que no fue muy difícil!

CONOCE AL DISEÑADOR GRÁFICO

Madison O'Neil

P: ¿Por dónde empieza el proceso de diseño gráfico de un nuevo set y nuevas minifiguras?

R: Cuando empezamos el proceso de diseño gráfico, normalmente ya tenemos una idea clara de los personajes que queremos incluir. A partir de ahí, recopilo referencias y exploro posibles diseños desde el punto de vista gráfico. Parte de la exploración implica crear diferentes versiones del mismo diseño, jugando con las opciones de color y el tamaño de los elementos. A veces hago un boceto a mano alzada, pero casi siempre empiezo directamente en Adobe Illustrator. Después, el diseño pasa por varias rondas de reuniones y revisiones dentro del equipo de diseño gráfico de *Star Wars*, a lo largo de las cuales se retoca; el paso final, por supuesto, es la aprobación de Lucasfilm, que suele dar lugar a algunas revisiones más.

P: ¿A qué desafíos te enfrentas al crear diseños que tienen que ser suficientemente reconocibles y lo bastante detallados, pero también caber en una minifigura?

R: El mayor desafío en el caso de *Star Wars* es que los personajes tienen muchísimos detalles. Una minifigura estándar es diminuta y sus proporciones son muy distintas a las de un ser humano de verdad. A veces, incorporar todos los detalles importantes es como resolver un rompecabezas. Pero simplificar forma parte del ADN de LEGO®: lo que hacemos es elegir los detalles más importantes que deben aparecer en los personajes, quizá eliminando cosas pequeñas que no aportan mucho valor a un diseño a esta escala.



Madison O'Neil



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: ¿Hay algún detalle memorable de las versiones cinematográficas de las minifiguras que fuera importante para ti incorporar al diseño final?

R: Lo más importante de este set, por supuesto, era el casco del Jefe Oro, también conocido como Jon "Dutch" Vander. El color verde oliva y los símbolos de los lados hacen destacar su minifigura entre todas las demás.

P: ¿Qué te gusta más del proceso de diseño de una minifigura?

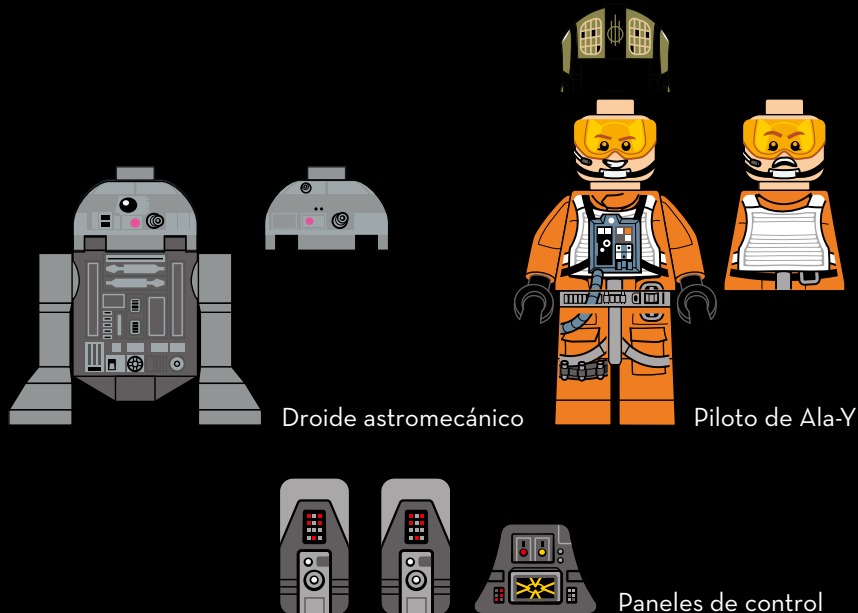
R: Tengo la gran suerte de ser muy fan de *Star Wars* y muy fan de LEGO, así que poder convertir los personajes de un universo que tanto me gusta al otro es una experiencia realmente especial para mí. Si tuviera que elegir mi parte favorita del proceso, sería la conclusión definitiva del diseño, que para mí es cuando recibo los elementos impresos por primera vez y puedo sostener el personaje con mis propias manos.

P: ¿Qué materiales de referencia usas para diseñar la decoración de las minifiguras? ¿Fotogramas de las películas? ¿Material artístico oficial?

R: En gran medida, depende de la película a la que pertenezca el personaje. Si la película no se ha estrenado todavía, recibimos ilustraciones e imágenes a 360 grados del personaje para trabajar. Si el personaje pertenece a la trilogía original o a las precuelas, prefiero recopilar imágenes directamente de las películas. Creo que así es como mejor puedo representar el modo en que el público experimentó a un determinado personaje, y además es una excelente excusa para ver *Star Wars* en el trabajo! En el caso del Jefe Oro, recabé imágenes de *Una nueva esperanza* e incluso hice referencia a su breve aparición en *Rogue One*.

P: Los personajes del universo *Star Wars* tienen muchos detalles. ¿Cómo elegís cuáles incorporar al diseño y cuáles no son, en realidad, tan importantes para el resultado final?

R: Creo que depende de la escala y el impacto. Tenemos que cumplir muchos requisitos de diseño en cuanto a la calidad de los gráficos, algunos relacionados con el grosor de los trazos y el tamaño de punto. A veces, los detalles de los personajes son demasiado pequeños según nuestras reglas. Otras se descartan porque no llaman tanto la atención... no son cosas que un fan recordaría del personaje en cuestión. Las características más interesantes y memorables siempre se acentúan.



© & ™ Lucasfilm Ltd.