



STAR WARS

SERIE ULTIMATE COLLECTOR



75181



“STIAMO PER LANCIARE IL NOSTRO ATTACCO!”



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

INFORMAZIONI SUL DESIGN TEAM DI LEGO® STAR WARS

La linea LEGO® *Star Wars* è stata lanciata nel 1999 e da allora abbiamo creato ogni anno tanti nuovi modelli. Il design team di LEGO *Star Wars* è costituito da undici designer di modelli e da quattro graphic designer. Il team è un mix di giovani progettisti con nuove idee originali e di designer LEGO *Star Wars* più esperti, che hanno già creato numerosi modelli.

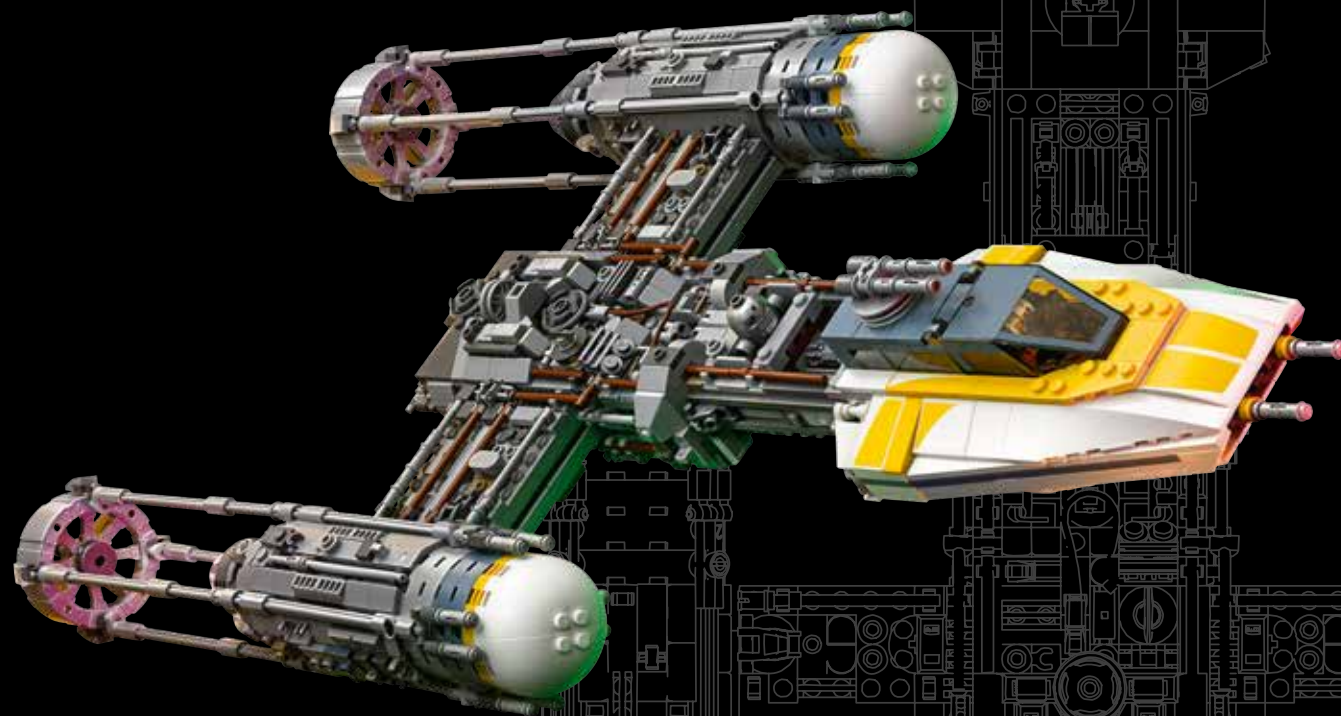
È un team ideale, sia per la creazione di modelli LEGO *Star Wars* nuovi e innovativi sia per rivisitare e migliorare le versioni precedenti delle classiche e iconiche astronavi LEGO *Star Wars*. L'obiettivo della nostra linea principale di prodotti LEGO *Star Wars* è realizzare modelli LEGO *Star Wars* divertenti e affascinanti per i bambini.

Per LEGO Direct, abbiamo la possibilità di realizzare modelli ancora più grandi e impegnativi, prestando una particolare attenzione alla cura dei dettagli. Questi modelli sono divertenti e avvincenti da sviluppare, ma sono anche un'enorme sfida! Noi ci impegniamo sempre al massimo, augurandoci di farvi divertire quando costruite i modelli.

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

Buona costruzione!

Jens Kronvold Frederiksen
Design Director, LEGO *Star Wars*™





Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

INFORMAZIONI SULL'Y-WING STARFIGHTER™

Ricoperto di luccicante polvere di stelle e carico di pesanti bombe protoniche, l'Ala-Y era un robusto caccia-bombardiere originariamente progettato per l'uso nelle Guerre dei Cloni. Questo bombardiere a lungo raggio fu alla fine sostituito dalle navi di comando della flotta imperiale; le navi in eccedenza venivano vendute, "riciclate" o rubate e utilizzate nella Ribellione. Soprannominato "Wishbone" dai ribelli che lo adottarono, l'Ala-Y, grazie alla sua forma, divenne una preziosa risorsa nella lotta contro l'Impero Galattico.

Quando fu utilizzato per la prima volta nelle Guerre dei Cloni, l'Ala-Y disponeva di un'ottima corazzatura ed era inoltre dotato di una fusoliera placcata, esteticamente molto gradevole, ma che, a causa del suo ridotto spessore, richiedeva una manutenzione continua e doveva essere rimossa ogni volta che bisognava lavorare

al suo interno. Così, quando l'Ala-Y fu arruolato nell'Alleanza Ribelle, gli addetti alla manutenzione spesso non rimontavano la placcatura, lasciando la fusoliera esposta agli attacchi nemici. Questa modifica, tuttavia, consentì di alleggerire il peso della space frame e di raffreddare i motori più velocemente, aumentando le prestazioni dell'Ala-Y.

Dotato di potenti armamenti e di un iperdrive affidabile, l'Ala-Y fu utilizzato in numerosi conflitti. La robusta carena e gli scudi difensivi consentivano al caccia di resistere agli attacchi della contraerea durante le sue missioni; tuttavia, a causa della sua ridotta velocità, era alquanto vulnerabile nei combattimenti ravvicinati con i TIE fighter, molto più rapidi. A testimonianza della sua grande utilità, il gruppo ribelle su Yavin 4 utilizzava esclusivamente Ala-Y per il suo Golden Squadron.

DATI/SPECIFICHE

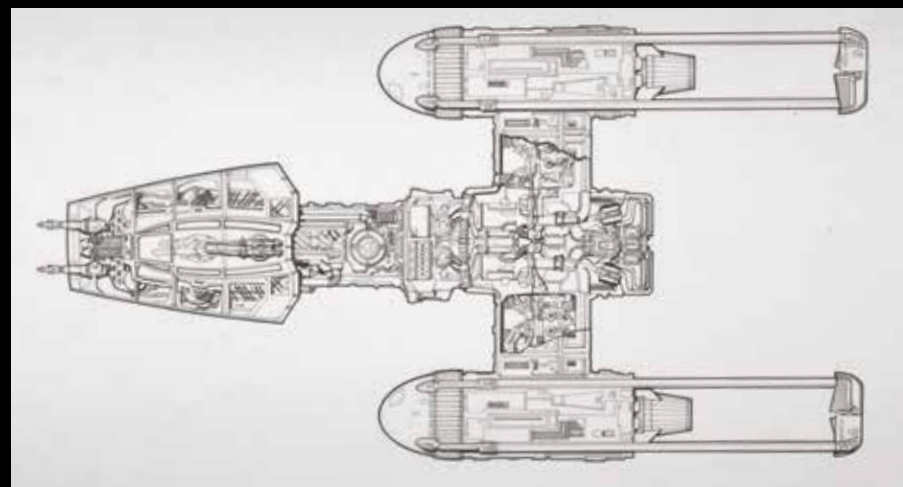
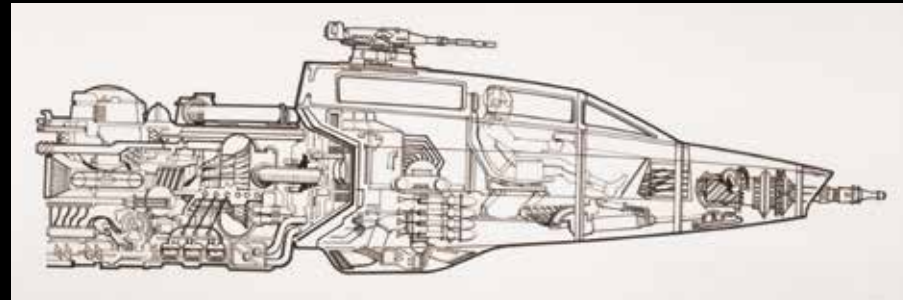
Dati BTL Ala-Y

Costruttore.....Koensayr Manufacturing
Modello.....Caccia stellare BTL Ala-Y
Fazione.....Alleanza Ribelle

Specifiche tecniche - BTL Ala-Y

Lunghezza.....16,24 metri
Altezza.....2,44 metri
Velocità atmosferica massima.....1.000 km/h
Potenza iperdrive.....Classe 1.0
Armamento.....Cannoni laser Taim & Bak IX4 (2)
Cannoni ionici SW-5 (2)
lanciagranate di ordinanza

Unità propulsore.....Motore turbo agli ioni starboard R200 modificato
Equipaggio.....1 pilota
Droide astromeccanico



INCONTRIAMO IL DESIGNER DEL MODELLO

Jordan David Scott

D: Ci sono tanti veicoli unici e leggendari nell'universo di *Star Wars*. Quale processo viene utilizzato per scegliere i nuovi modelli LEGO® *Star Wars* che il team creerà?

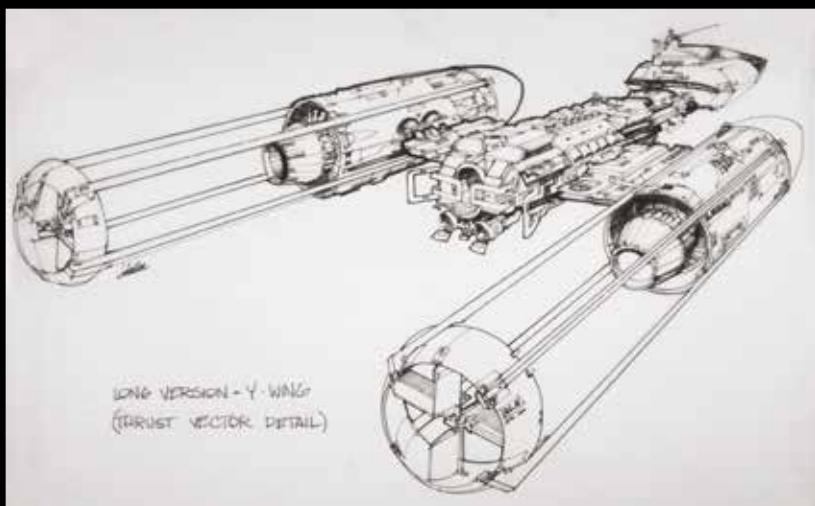
R: Prendere una decisione su un nuovo modello è un processo lungo e i fattori in gioco sono tanti! In primo luogo, analizziamo i feedback dei fan e le richieste per nuovi modelli. Esaminiamo anche le versioni precedenti del nuovo modello potenziale; da quanto tempo è stato lanciato e come possiamo migliorarlo con una nuova versione? Se poi sta per uscire un nuovo film *Star Wars* o ci sono altri contenuti interessanti, anche questo può influenzare la nostra scelta.

D: Esistono diverse versioni dell'Ala-Y: il caccia biposto BTL-S3, il BTL-A4 con cannone ionico anteriore, il modello "Longprobe" e naturalmente la prima versione, il BTL-B. Come avete scelto la versione dell'Ala-Y da costruire con i mattoncini LEGO?

R: Volevamo realizzare il modello più rappresentativo dell'universo di *Star Wars*. Il Caccia stellare BTL-A4 Ala-Y appare in *Star Wars* Episodio IV: Una nuova speranza nella scena del volo sulla trincea. È una delle scene più memorabili di *Star Wars* e quindi è stato facile scegliere.



Jordan David Scott



© & ™ Lucasfilm Ltd.

D: L'Ala-Y era noto per la sua placcatura rimovibile, che spesso non veniva montata. Quali tecniche avete utilizzato per assicurarvi che il modello fosse abbastanza robusto con la fusoliera esposta?

R: Quando ho iniziato a costruire l'Ala-Y, sapevo che i motori laterali sarebbero stati un grande problema. Sono molto lunghi e sottili. Questo aspetto ha anche influenzato l'equilibrio generale del modello e bloccare i motori in posizione non è stato facile. Ho provato diversi design, e alla fine ho scoperto che un semplice telaio Technic e alcuni assi trasversali molto stabili erano tutto quello di cui avevo bisogno per renderlo robusto e facile da costruire. Questo mi ha permesso di "nascondere" l'intera costruzione negli incredibili dettagli della fusoliera a vista dell'Ala-Y.

D: Che cosa contraddistingue l'Ala-Y dagli altri set LEGO *Star Wars*?

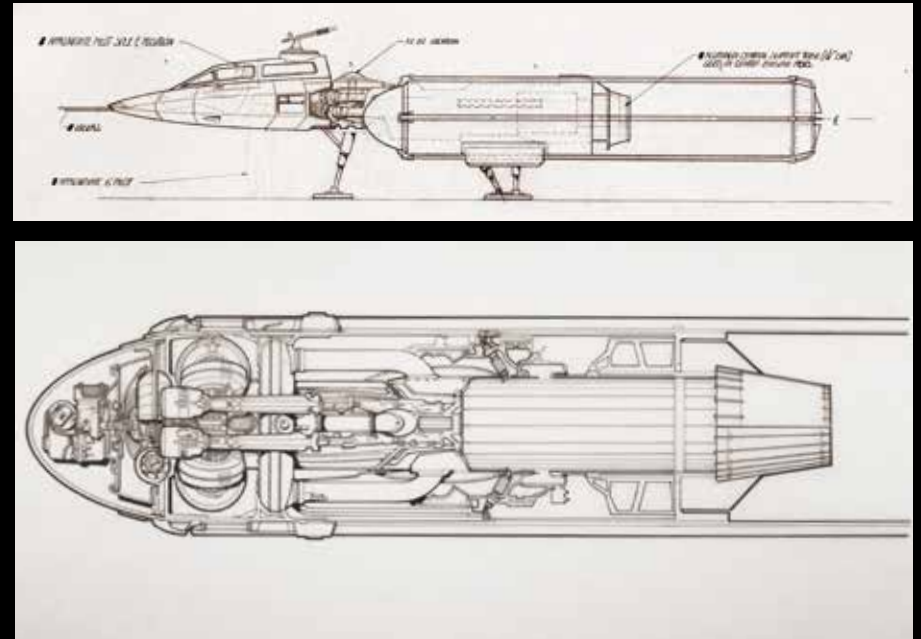
R: Penso che questo sia uno dei pochi set UCS di *Star Wars* dotato di così tanti dettagli accattivanti... ogni parte del modello possiede intricati particolari e costruzioni in miniatura.

D: Ci sono state parti dell'Ala-Y particolarmente difficili da ricreare con i mattoncini LEGO? E come hai risolto il problema?

R: Sì, senza dubbio. Come ho detto prima, è stato difficile stabilizzare i motori sui lati, a causa della loro forma cilindrica. La versione precedente dell'UCS Ala-Y era più squadrata e volevo migliorarla, ma questo ha presentato ulteriori sfide. I piloni di supporto che corrono lungo i motori sono costruiti su 4 lati, è questo è stato facile da riprodurre. Tuttavia, la sfida è stata poi fissare l'intero motore al telaio del modello. I punti di attacco erano disposti secondo lo stesso angolo dei piloni di supporto, il che non era ideale. Ho dovuto usare soluzioni alquanto creative con piattaforme girevoli per realizzare i punti di attacco a 45 gradi. Dopodiché, ho dovuto ancora sviluppare i dettagli, per creare l'aspetto rotondeggiante. È stata una grande sfida, ma sono contento che sia andata a buon fine e ritengo che sia abbastanza realistico... E spero che lo pensino anche i fan.

D: Quanto è realistico il l'Ala-Y LEGO rispetto al vero veicolo dell'universo Star Wars?

R: Secondo me, ci assomiglia molto. Ho avuto diverso materiale di riferimento, sia di Lucasfilm sia sotto forma di kit dei modelli nel nostro ufficio. Tuttavia, come per tutti i modelli in scala realizzati in uno studio, molti sono stati utilizzati per girare scene diverse e quindi è stato molto difficile sapere esattamente quale Ala-Y stavo usando per la costruzione. Alla fine, direi che l'Ala-Y LEGO® è una combinazione di alcuni modelli diversi.



© & TM Lucasfilm Ltd.

D: Quali caratteristiche dell'Ala-Y erano molto importanti per te e che volevi assolutamente includere nel design finale?

R: Guardando le immagini di riferimento, mi è piaciuta particolarmente la striscia sand blue sabbia che corre lungo il lato dell'abitacolo. La striscia è stata sicuramente interessante da costruire, ma penso che abbia funzionato, e una tecnica simile è stata usata per il prodotto più piccolo per il retail di *Rogue One*. Un altro dettaglio che ho voluto conservare, come nell'UCS Snowspeeder al quale ho lavorato, è stata la parte inferiore del modello, molto particolareggiata. Ritengo che sia molto importante assicurarsi che vi siano sempre dettagli molto precisi del film, indipendentemente dalla parte del modello che si sta guardando.

D: Con quali criteri avete scelto i colori dei mattoncini LEGO che avete utilizzato per il modello? Cercate di ricreare la livrea del veicolo del film o prendete in considerazione altri elementi?

R: Per l'esterno del modello, è sicuramente necessario riprodurre la livrea nel modo più fedele possibile. Fortunatamente, i colori dell'Ala-Y sono abbastanza neutri, con qualche accento un po' più vivace. Per questa ragione, ho usato molto grigio, ma ho anche aggiunto alcuni "spruzzi" di marrone e rosso scuro per le tubazioni e marrone scuro per i dettagli arrugginiti. All'interno, il modello è abbastanza colorato e facilita così l'esperienza di costruzione. Sono scozzese e quindi cerco sempre di nascondere un mattoncino bianco e blu da qualche parte nel modello. La cabina di pilotaggio è completamente bianca e quindi non è stato molto difficile!

INCONTRIAMO IL GRAPHIC DESIGNER

Madison O'Neil

D: Come avviate il processo di progettazione grafica per un nuovo set e nuove minifigure?

R: Quando avviamo il processo di progettazione grafica, solitamente abbiamo una buona idea di quali personaggi desideriamo includere. Da qui, passo alla raccolta dei materiali di riferimento e all'esplorazione del graphic design, la quale in genere comporta la creazione di diverse versioni dello stesso design, giocando con i colori e le dimensioni degli elementi. Di tanto in tanto faccio degli schizzi a mano, ma spesso inizio direttamente in Adobe Illustrator. Poi il team dei designer di *Star Wars* si riunisce e discutiamo come apportare miglioramenti e, naturalmente, l'approvazione di Lucasfilm è il passo finale, uno stadio in cui altre revisioni possono essere necessarie.

D: Quali sfide dovete affrontare quando create design che devono essere riconoscibili e sufficientemente dettagliati, ma anche abbastanza piccoli per una minifigure?

R: La sfida più grande posta dai personaggi di *Star Wars* è che sono incredibilmente dettagliati. Una minifigure standard è minuscola e ha proporzioni molto diverse da quelle di un essere umano. Includere tutti i dettagli più importanti a volte può essere un vero rompicapo. Ma la semplificazione fa parte del DNA LEGO®. Stabiliamo i dettagli più importanti a cui dare priorità per i nostri personaggi, eliminando magari piccole cose che aggiungono poco valore a un design in questa scala.



Madison O'Neil



© & ™ Lucasfilm Ltd.

D: Ci sono dettagli memorabili delle versioni cinematografiche delle minifigure che erano importanti da incorporare nel design finale per voi?

R: L'elemento più importante in questo set è stato naturalmente il casco del Gold Leader, cioè Jon "Dutch" Vander. Il colore verde oliva e i simboli sui lati lo rendono abbastanza unico.

D: Che cosa ti piace di più del processo di progettazione delle minifigure?

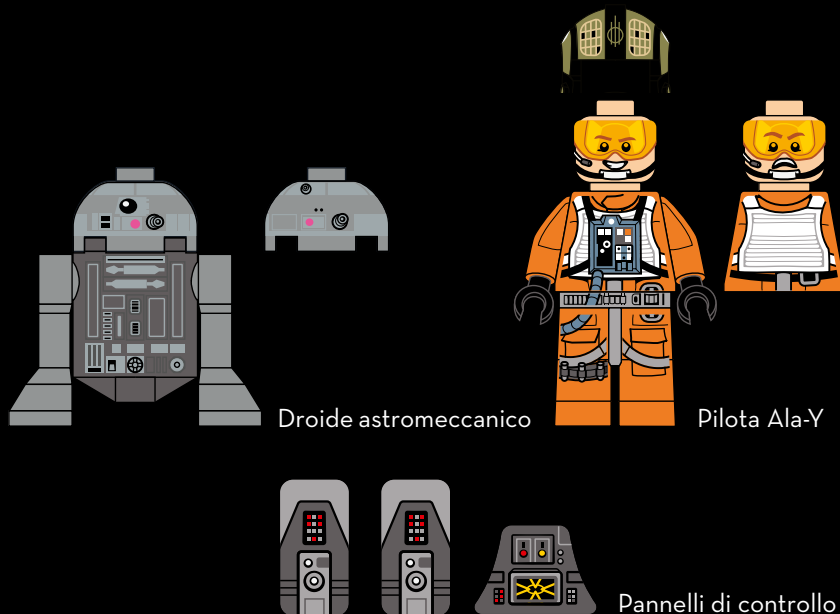
R: Ho la fortuna di essere un grande fan di *Star Wars* ma anche un grande appassionato di LEGO e quindi poter trasporre i personaggi da un universo che amo in un altro è un'esperienza davvero speciale per me. Se dovessi scegliere la parte del processo che preferisco, sarebbe sicuramente il completamento finale del design, che per me è quando ricevo per la prima volta gli elementi stampati e posso tenere il personaggio tra le mani.

D: Che cosa utilizzate come materiale di riferimento per progettare le decalcomanie delle minifigure? I fotogrammi dei film? Grafica su licenza?

R: Questo dipende in gran parte dal film dal quale è tratto il personaggio. Se il film non è ancora uscito, utilizziamo la concept art e immagini provvisorie del personaggio con cui lavorare. Se il personaggio proviene dalla trilogia o dai prequel originali, preferisco procurarmi i fotogrammi e le immagini direttamente dai film. Credo che questo sia il modo migliore per riprodurre l'esperienza cinematografica del pubblico ed è anche una buona scusa per riguardarmi i film di *Star Wars* al lavoro! Per il Gold Leader, ho preso le immagini di *Una nuova speranza* e ho anche fatto riferimento a una sua breve apparizione in *Rogue One*.

D: I personaggi dell'universo di *Star Wars* sono molto dettagliati. Come scegliete i particolari da portare in vita e quali, in ultima analisi, non sono altrettanto importanti nel design finale?

R: Penso che sia una questione di scala e di impatto. In termini di design, esistono diversi requisiti da soddisfare per assicurare una grafica di qualità, come lo spessore del tratto e le dimensione dei punti. Alcuni dettagli dei personaggi sono troppo piccoli per essere inclusi, anche a causa delle nostre linee guida. Altri piccoli dettagli possono essere eliminati perché non sono così importanti... non sono le cose che un fan ricorderà del personaggio. Sottolineiamo sempre le caratteristiche più interessanti e memorabili.



© & ™ Lucasfilm Ltd.