

STAR WARS

75098



关于乐高® 星球大战™ 设计团队

乐高®星球大战于 1999 年问世，之后该系列每年都会推出新的模型。乐高星球大战设计师团队由八名模型设计师和四名平面设计师组成。团队融合了新人设计师的新鲜创意和乐高星球大战元老设计师的丰富经验。

无论是在设计全新的乐高星球大战模型，还是对经典标志性的乐高星球大战飞船的早期版本进行修订和改进，这都是一个非常理想的团队。我们乐高星球大战系列的宗旨是为孩子们创造出炫酷、有趣且激发灵感的乐高星球大战模型。

针对乐高收藏系列，我们有机会设计更大、更具挑战性的模型，能够更好地关注准确性和细节。这些模型的开发过程不仅充满了趣味和热情，同时也是巨大的挑战！我们始终全力以赴，希望你能喜欢自己的拼砌体验。

拼砌愉快！



乐高® 星球大战设计总监
Jens Kronvold Frederiksen



关于霍斯战役



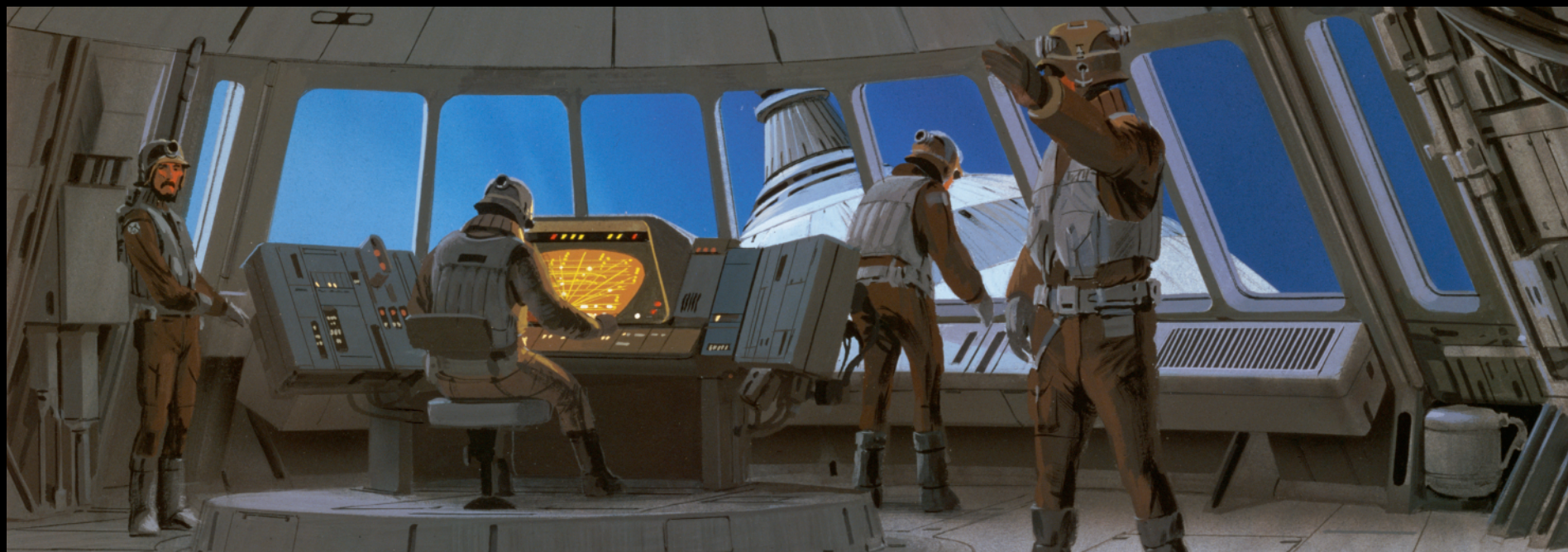
© & ™ Lucasfilm Ltd.

在霍斯隐秘的冰雪世界中，义军同盟建立起了一座防御森严的反步兵基地，作为同盟的总部。霍斯星球身居小行星带的庇护之下，位置偏远、气候严寒，是同盟建立其秘密机库——回音基地的理想之选。然而，纵有如此强有力的防御，依然未能阻止达斯·维达的死亡中队发现回音基地的位置。尝试突袭基地未果后，达斯·维达随即调动雪地骑兵和 AT-AT 部队全面发起地面进攻。

在毁坏发电机、打败大量同盟部队战士，并攻破回音基地的护盾后，帝国雪地骑兵潜入基地内部，展开近距离战斗。随着基地工作人员和支援设施的相继撤离，余下的同盟战士继续保卫回音基地，为汉·索罗、莱娅公主和卢克·天行者等英雄的撤离争取时间。

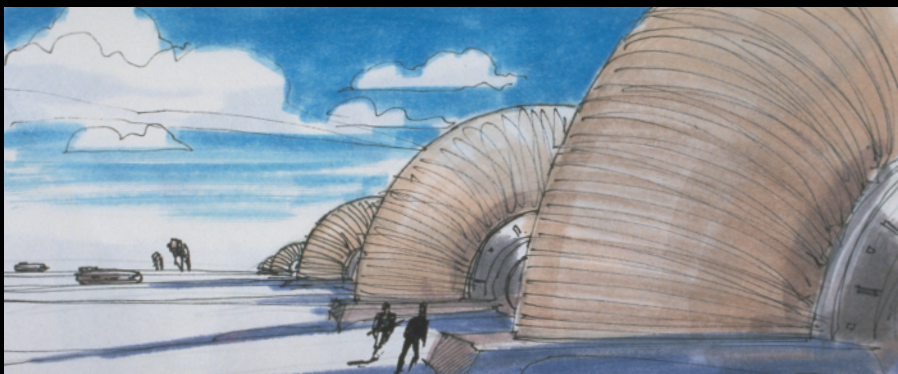
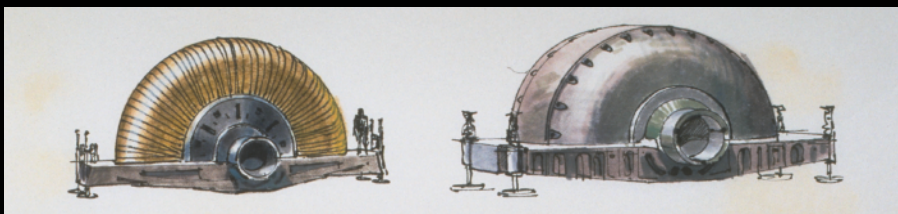
在回音基地被毁前，它是同盟军的总部，对外部威胁有着良好的防御。基地拥有大型建筑、雪地飞车机库以及医疗舱，配备了采用最新技术的各类设施。对于银河帝国的敌人而言，这里既是一处战术性资产，又是一方乐土。回音基地是同盟工程公司建造的一项工程杰作。基地内部结构在建造的过程中充分利用了霍斯自然存在的冰雪。

虽然同盟最终在霍斯战役中战败，但回音基地的同盟战士对银河帝国造成了巨大的打击，挫败了达斯·维达抓获卢克·天行者的企图。



战役概况

冲突..... 银河内战
日期..... 3ABY
地点..... 霍斯回音基地
结果..... 帝国胜利
交战方..... 银河帝国；义军同盟



© & ™ Lucasfilm Ltd.



特效师 © & ™ Lucasfilm Ltd.

回音基地参数

地点..... 霍斯
建成时间..... 2ABY
被毁时间..... 3ABY
建造方..... 同盟工程公司
武器..... SFS L-s1 激光炮



与模型设计师零距离接触

Hans Burkhard Schlömer

问题：您是何时成为乐高®星球大战™模型设计师的？

回答：终极霍斯战役是我设计的第三套星球大战套装。在设计星球大战套装之前，我为另一款乐高®主题产品工作了三年。我在乐高的工作生涯始于 2008 年为一款乐高游戏设计 3D 模型。我想“3”应该就是我的幸运数字吧。

问题：为了设计霍斯战役套件，您做了哪些准备？

回答：设计师的书桌总是乱七八糟的，到处都堆着各种类型、五颜六色的乐高元件，还有拼装了一部分的模型。我很清楚必须给自己腾出空间来。在开始干活前把书桌收拾干净真的是一件很重要的事情——尤其是在创造一款如此规模的全新套装时。

问题：霍斯战役套装的设计工作与设计其他模型有什么不同？

回答：就元件的数量来说，霍斯战役套装的规模接近于我之前设计的 UCS *Slave I*。不过，*Slave I* 是一个单独的大模型，而霍斯战役套装则有许多比较小的模型组成，其中一部分模型有它自己的功能。这就更加类似于同时设计多款常规零售套装。



Hans Burkhard Schlömer

问题： 霍斯战役是星球大战™故事中最著名的战役之一。对于那时的银河帝国而言，这场战役也是一场重大的胜利。如何根据这样的背景来确定包含在套装中的车辆或小人仔的类型？

回答： 对于整个乐高®星球大战设计团队而言，首先需要做的事情就是要搭建起这个套装的早期模型雏形。我们将精力主要集中在义军的基地上，并且建造了我们的愿望清单中的内容——这些都是我们之前从未建造过的模型，如离子炮、发电机，以及更小的义军车辆。乐高在去年发布了多款小型的乐高霍斯套装，不过这款套装推出将会更加出色，因为你能够在一款套装里得到整个战役的内容！

我最希望在这款套装中加入的新角色是托丽恩·法尔，就是那位命令离子炮开火的作战行动女指挥官。她击溃了一整艘歼星舰，所以她没有理由不出现在这款套装里！此外，我的愿望清单里还包括了白色的礼仪机器人 K-3PO。它是一个回归角色，只在八年前的另一款套装里出现过。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

问题： 环境元素，如雪堆的锯齿状边缘，让这款套装显得生动而又真实。那么，在您创建各种乐高®星球大战™套装时，您会用怎样的方式在套装的设计中融入环境元素？

回答： 对于设计师而言，非常重要的一点就是要高效地创建环境细节，并且要将注意力集中在最本质的方面上，比如功能性和游戏特征。如果我一味地往套装里加入一坨坨的雪堆，那么它看上去一定会让人印象深刻，但是从游戏价值的角度来讲，那就是在做无用功。虽然我们确实可以借助漂亮的技巧，通过乐高积木来营造雪景（例如使用坡度积木向两边拼砌，或使用透明的元件），但我仍然还是将这一部分维持在了比较基本的层面，以便加快拼砌体验，这样用户就可以把精力集中在最有趣的物件上，如义军的各种装备。值得欣慰的是，用乐高积木拼出雪来并不是一件困难的事情！

问题： 霍斯是一颗遍布冰雪的行星，霍斯战役套装主要也是使用白色的积木拼砌的。在对待如此众多同一颜色的乐高积木时，您如何才能突出套装的特定部分？

回答： 有件事情我可能得提一下：我们设计师的桌面也是白色的，所以我很早就意识到了这个问题！我们通常会在乐高套装中借助色调不同的元件来提高积木的辨识度，并在拼砌过程中起到帮助的作用。有时候，这些积木的颜色会与套装的主色调大相径庭。所以，如果您发现发电机里面隐藏了一些深蓝色的积木，那就是我把它放在里面的！

但是当一切都大功告成时，雪仍然只能是白色，霍斯就是这样一个大雪球。事实上，我确实试过在一片白色中混入一些浅蓝色的元件，作为冰的另一种阴影，但这在战壕里或大门上看起来并不合适。它在丸帕洞里的效果看起来会好些，毕竟丸帕洞里的冰比雪多。

问题：您在设计和拼砌这款套装时采用了哪些技巧，以便确保其坚固？

回答：模型的稳定性是一个非常重要的方面，积木间的连接力往往并不足以确保模型的坚固度。在各种技巧中，纵向锁定是非常重要的：基地入口背面的这些白色长条形乐高®机械组横梁确保了层叠的积木不会轻易散架，同时也为更小的基地模块提供了安全的附着点。

问题：霍斯战役是一场宏大的战役。在可用的材料如此众多的情况下，您是如何确定这款套装的设计中应该包含哪些战役元素的？

回答：某些最基本的内容是必须包含在套装里的，比如基地的入口；还有雪地飞车，它是义军联盟在霍斯的主战装备。由于乐高在去年刚刚重新推出带深灰色标记的卢克雪地飞车，因此我们在这款套装里收录了常规的侠盗中队版本，它的标记是橙色的。

我们还希望能再现丸帕冰兽及其洞穴，并为基地添加内部结构。由于这款套装主要的聚焦点是义军基地，因此帝国在这款套装中的戏份并不多。乐高在去年刚推出一款全新的 AT-AT，所以您仍然可以气派地重现整场战役——并且帝国雪地兵还配备了可以真实射击的全新 E-web 连发枪！

问题：霍斯战役套装的各项特性中，是否有一项是您最喜欢的？

回答：在创建伸缩式瞭望台的问题上，我们加入了一些自己的理解。这是来自之前电影中位于雅汶 4 号卫星的义军基地的一个细节，因此我们觉得义军的每一个基地都应该配备瞭望台，但我们在《帝国反击战》中却没有看到它们。但是，义军必然需要通过某种方式来发现靠近基地的帝国军队，不是吗？即便在这样一个冰天雪地的地方，瞭望设施仍然是不可或缺的吧！



© & ™ Lucasfilm Ltd.

问题：这款套装中包含了众多细节，尤其是那些并不体现在表面上的细节，如滑动的防爆门、闪烁的导弹炮塔，以及会爆炸的发电机。那么，在您设计套装时，您是如何设计它们的功能的？设计带有移动部件的套装是否会比较困难一些？

回答：移动部件会让我的设计过程……事实上变得更加有趣！设计一套滑动门通常并不难——但对于一款带有滑动门的乐高套装而言就不是这样了。我们必须为模型的拼砌误差和不仔细的搭建预留空间。要尝试预见可能出现问题的各个方面并加以预防，这并不是一件容易的事情。不管怎样，如果仅仅因为拼砌过程中某几块板没有足够紧地压在一起，就导致防爆门开到一半时卡住，那就是个悲剧。到时候达斯·维达一定会锤地大笑——这破基地得来全不费功夫嘛！

与平面设计师零距离接触

Paul Constantin Turcanu

问题：作为乐高集团的平面设计师，您主要从事哪些工作？

回答：我的主要角色是为小人仔和贴纸设计激动人心的图像。

问题：您担任乐高®星球大战™平面设计师有多长时间了？

回答：我在乐高集团的工作生涯是在两年前开始的。我从一开始就被分配到星球大战项目。

问题：在您开始为乐高星球大战小人仔设计装饰时，您会怎么做？

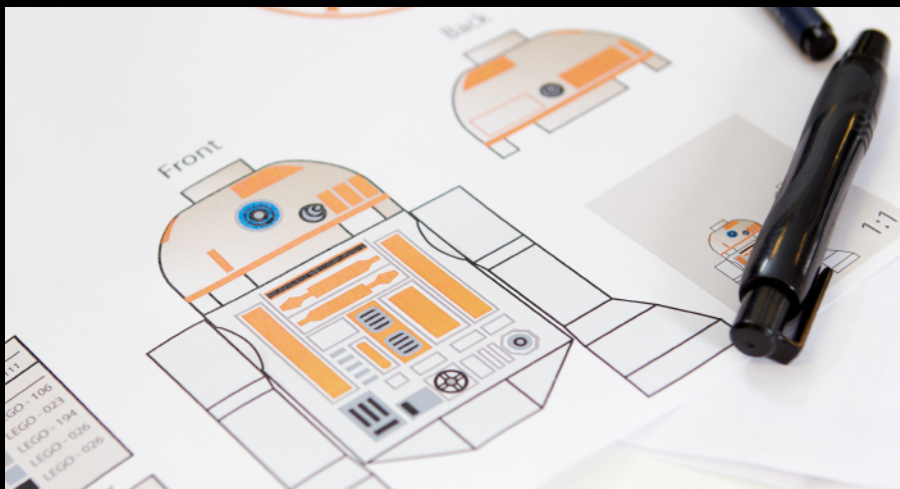
回答：我通常会从重新观看有关角色的场景开始，或者研究相关的官方参考资料。我喜欢先在纸上勾勒出草图。一旦我对结果满意，我就会通过软件方式把它勾勒出来。

问题：小人仔的尺寸是非常小的。为了让您的设计既详细又便于理解，您遇到过哪些挑战？

回答：简洁至上是一切的关键。当然，如果我们有高度详细的参考资料，我们会通过尝试把视线引导到最具代表性的部分来将其转化为乐高®形式，通过这样的方式来让它易于辨识。



Paul Constantin Turcanu



© & ™ Lucasfilm Ltd.

问题：在设计小人仔的装饰时，您会使用哪些参考资料？仍然是电影吗？还是其他形式的授权作品？

回答：对于比较近期的星球大战电影，官方参考资料就已经做得非常好了。但对于前三部电影，有时即便有官方图像，我在设计过程中依然会面临诸多挑战。在这种情况下，重新看一下相应的电影场景或玩一下相关的电子游戏，往往会带来莫大的帮助。

问题：这款套装中出现的不少角色在星球大战™电影中的戏份并不多。在电影参考并不多的情况下，您如何才能将这些角色在这款套装中生动地展现出来？

回答：就我个人来说，我非常喜欢这些配角，并且我也喜欢接受这样的挑战，来为可能并不算很具代表性的角色制作酷炫的小人仔。让我感到欣慰的是，在我针对他们进行一定的深入研究时，我真正意识到了他们都有自己的故事，自己的历史——深入发掘星球大战的浩瀚宇宙，实在是一件奇妙的事情。这些都有助于我为这些角色赋予恰如其分的感受：勇敢、怯弱、坚决，抑或只是单纯的喜欢冒险。

问题：在您的设计中，您最喜欢哪个小人仔的设计工作？

回答：我最喜欢的是对 R3-A2 的设计工作，或许是因为这次是他第一回出现在乐高®产品中。他在电影中极少出现，但我确信各位星战迷们一定会对他大加赞赏。此外，他最具代表性的细节是印在透明元件上的，这对他的整体外观增色了不少。

问题：除了常规的人形小人仔外，霍斯战役套装中还包含了不少外星人、机器人和其他奇异生物。为这些涵盖广泛的角色设计装饰，会为您的设计工作带来哪些不同？

回答：我们会尝试在装饰的设计中尽可能保持代表性和效率。即便对于动物或外星物种，我们依然会尝试尽可能遵循我们的风格指引，以便和常规小人仔保持相同的图形特征。



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group.
©2015 The LEGO Group.

© & ™ Lucasfilm Ltd.