



STAR WARS

75098



Sobre a Equipa de Design LEGO® Star Wars™

LEGO® Star Wars surgiu em 1999 e desde então temos vindo a fazer novos modelos para esta linha de produto todos os anos. A equipa de design de LEGO Star Wars é composta por oito designers de modelos e quatro designers gráficos. A equipa é uma mistura de designers recém-chegados com ideias novas e designers LEGO Star Wars experientes que já produziram muitos modelos.

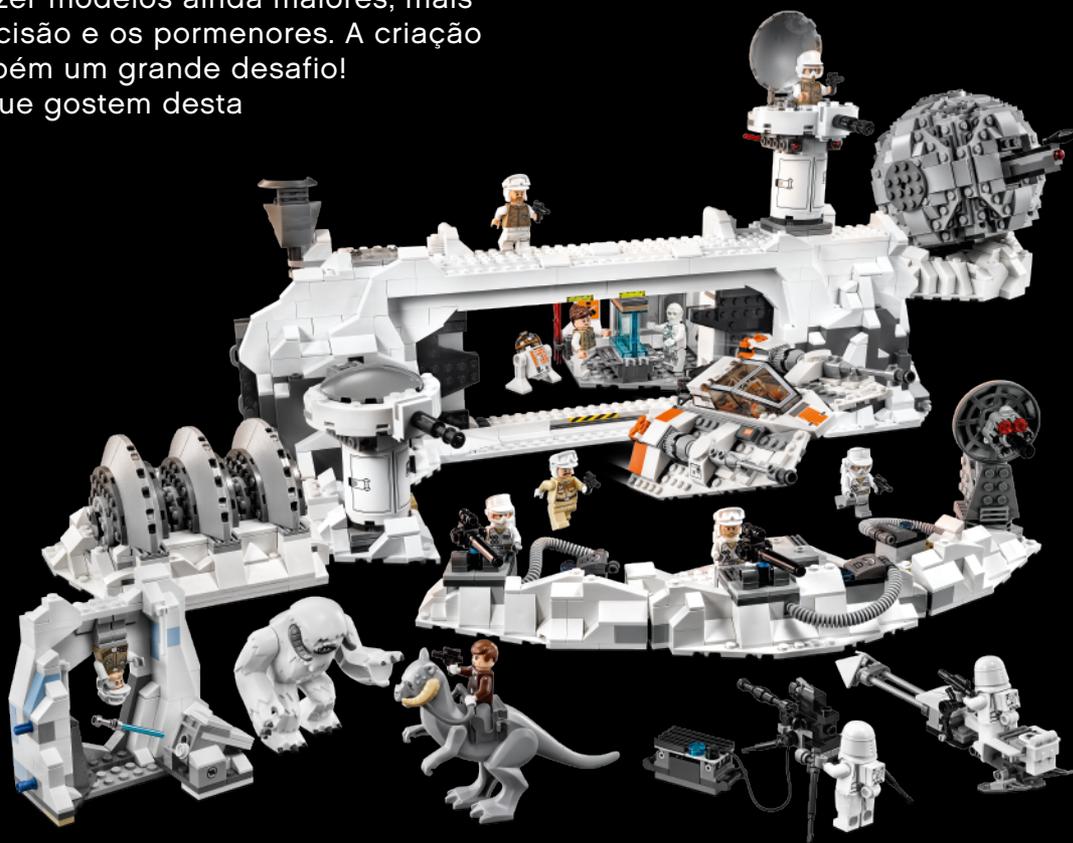
Esta é uma equipa ideal para criar novos e inovadores modelos LEGO Star Wars, bem como rever e melhorar versões LEGO anteriores de naves clássicas e icónicas Star Wars. O objetivo da nossa linha de produto principal LEGO Star Wars é fazer modelos LEGO Star Wars fantásticos, divertidos e inspiradores para as crianças.

Para a LEGO Direct, temos a oportunidade de fazer modelos ainda maiores, mais arrebatadores, com especial atenção para a precisão e os pormenores. A criação destes modelos é divertida e animada, mas também um grande desafio! Fazemos sempre o nosso melhor e esperamos que gostem desta experiência de construção.

Feliz construção!



Jens Kronvold Frederiksen
Diretor de Design
LEGO® Star Wars



Sobre a Batalha em Hoth



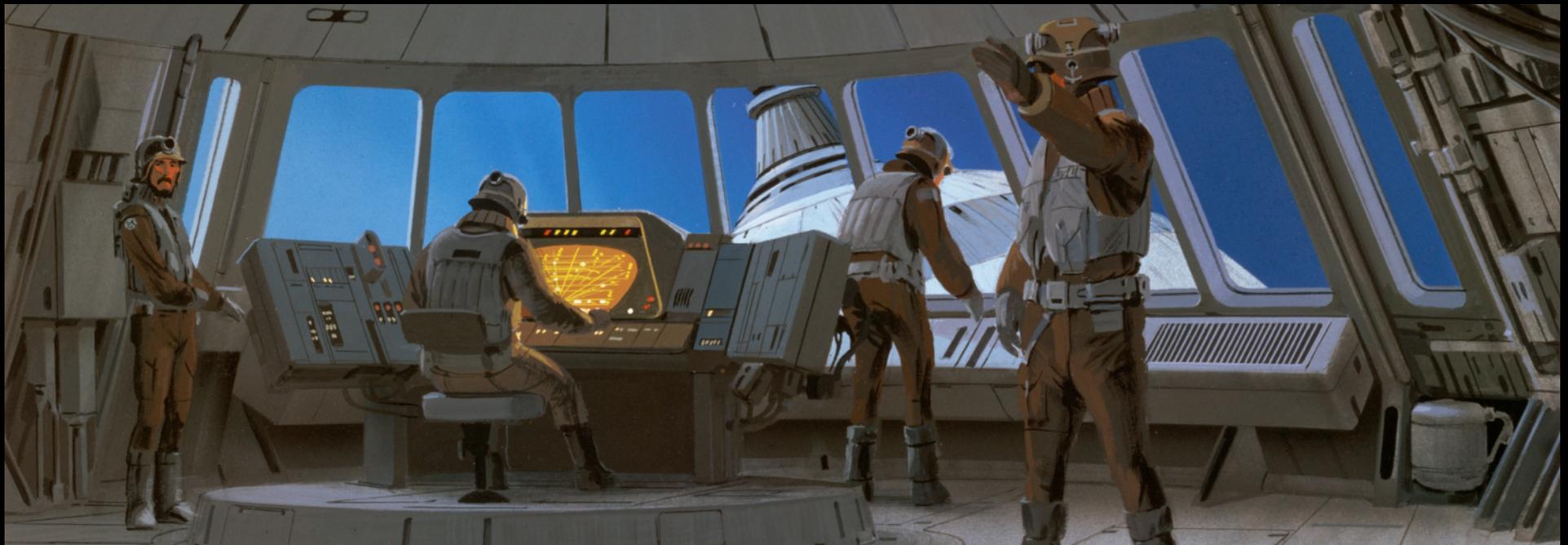
© & ™ Lucasfilm Ltd.

No isolado mundo gelado de Hoth, a Aliança Rebelde instalou uma pesada base de defesa anti-infantaria para servir de seu quartel-general. O planeta Hoth estava protegido por uma cintura asteróide, distância e temperaturas gélidas que o tornavam o local perfeito para o hangar secreto conhecido por Echo Base. Apesar destas defesas, o Esquadrão de Darth Vader localizou a Echo Base e, após ter falhado uma tentativa de ataque surpresa, lançou um assalto no solo em grande escala com um exército de Snowtroopers e AT-ATs.

Após destruir os geradores de energia, dizimar as fileiras de soldados da Aliança e romper os escudos de proteção da Echo Base, os Snowtroopers Imperiais infiltraram-se na base e iniciaram um combate corpo a corpo. Quando o alto comando e as tropas de reserva fugiram da base, os restantes soldados da Aliança continuaram a defender a Echo Base, ganhando assim tempo suficiente para os heróis Han Solo, Leia Organa e Luke Skywalker escaparem.

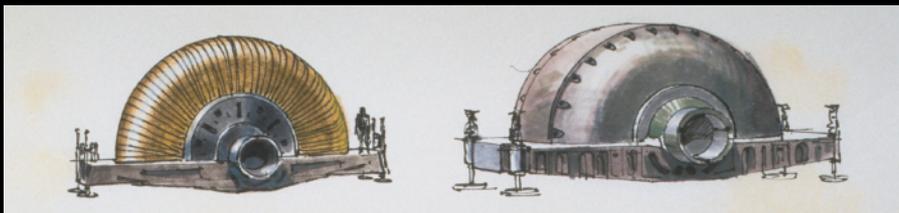
Antes da sua destruição, a Echo Base serviu de quartel-general da Aliança e estava bem protegida de ameaças externas. Incluindo um grande Estábulo de Tauntaun, um hangar de snowspeeder e uma área de assistência médica, estava equipada com a última tecnologia e era uma base estratégica, assim como um abrigo para os inimigos do Império Galáctico. Construída pelo Corpo de Engenheiros da Aliança, a Echo Base era um feito da engenharia, criada pela utilização do gelo e da neve naturais de Hoth como parte intrínseca da construção da base.

Apesar da eventual derrota, os soldados da Aliança da Echo Base infligiram pesadas perdas no Império Galáctico e frustraram Darth Vader nas suas tentativas de captura de Luke Skywalker.



Factos sobre a Batalha

Conflito..... Guerra Civil Galáctica
 Data..... 3ABY
 Localização..... Echo Base, Hoth
 Resultado..... Vitória Imperial
 Combatentes..... Império Galáctico; Aliança Rebelde



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Técnico de Efeitos Visuais © & ™ Lucasfilm Ltd.

Especificações da Echo Base

Localização..... Hoth
 Construída..... 2ABY
 Destruída..... 3ABY
 Construída por..... Engenheiros da Aliança
 Armamento..... Canhões de laser SFS L-s1



Vem conhecer o designer do modelo

Hans Burkhard Schlömer

P: Quando é que se tornou designer LEGO® *Star Wars*™?

R: A suprema batalha de Hoth é o meu terceiro conjunto *Star Wars*. Antes de *Star Wars* trabalhei num tema LEGO® diferente durante três anos. A minha carreira LEGO começou com o desenho de modelos 3-D para um jogo de computador em 2008. Acho que o três é o meu número da sorte!

P: Como se preparou para desenhar o conjunto Batalha de Hoth?

R: As mesas de trabalho dos designers são sempre notavelmente caóticas, com montes de elementos LEGO de todos os tipos e cores e modelos parcialmente montados por todo o lado. Eu sabia que ia precisar de espaço. É muito importante desocupar primeiro a mesa de trabalho—especialmente quando se começa um conjunto novo deste tamanho.

P: Em que foi diferente desenhar a Batalha de Hoth do seu trabalho noutros modelos?

R: Em termos de número de elementos, o tamanho da batalha de Hoth é próximo da UCS *Slave I* /que projetei anteriormente. Mas, enquanto que a *Slave I* é um modelo grande, o conjunto de Hoth é composto por modelos mais pequenos, alguns deles com funcionalidades. Foi mais como projetar de uma vez diversos conjuntos de retalho regulares.



Hans Burkhard Schlömer

P: A Batalha de Hoth é uma das mais famosas batalhas do universo de *Star Wars*™, e foi, na época, uma vitória relevante para o Império Galáctico. Como é que isto determinou que veículos ou minifiguras seriam incluídos no conjunto?

R: No início, toda a equipa de design LEGO® *Star Wars* construiu um modelo preliminar do conjunto. Concentrámo-nos principalmente na base Rebelde e construímos modelos que faziam parte da nossa lista de desejos, como um canhão de iões, um gerador de energia ou o veículo Rebelde mais pequeno. Muitos outros conjuntos LEGO Hoth mais pequenos foram lançados ao longo dos anos anteriores, mas terão há muito saído do mercado quando este conjunto sair. Aqui tem-se a batalha completa num conjunto!

Uma nova personagem que eu queria muito ter neste conjunto é Toryn Farr, a mulher oficial de operações de combate que dá ordens ao canhão de iões para abrir fogo. Ela derruba completamente uma Star Destroyer, por isso tinha de estar neste conjunto! Também na minha lista de desejos constava K-3PO, o Droid Protocolar branco, uma personagem que está de regresso e que só apareceu num outro conjunto há oito anos.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: Elementos ambientais tais como as orlas com reentrâncias dos montes de neve acumulada pelo vento dão vida ao conjunto de uma forma realista. No que toca ao ambiente, que considerações há a ter em conta no design dos conjuntos que cria para LEGO® *Star Wars*™?

R: Para um designer é importante ser eficiente quando se criam pormenores ambientais e concentrarmo-nos no que é essencial, tal como nas funcionalidades e componentes de jogo. Ter grandes extensões de montes de neve impressionaria por certo, mas não acrescentaria muito ao conjunto em termos de valor de jogo. Apesar de existirem técnicas de construção modernas para criar paisagens de neve com peças LEGO (por exemplo, construindo laterais com peças inclinadas ou usando elementos transparentes). Mantive essa parte um tanto básica para acelerar a experiência de construção, para que o consumidor se possa concentrar nos itens engraçados, como o equipamento Rebelde. Felizmente que não é difícil fazer neve com as peças LEGO!

P: Hoth é um planeta de neve e gelo e o conjunto da Batalha de Hoth é construído usando principalmente peças brancas. Ao trabalhar com tantas peças LEGO que são da mesma cor, como é que faz sobressair secções específicas?

R: Talvez eu devesse referir que as superfícies das secretárias dos nossos designers também são brancas, por isso, nem imagina! Colocamos sempre elementos de cor menos atrativa nos conjuntos LEGO para elevar a visibilidade das peças e ajudar no processo de construção. Por vezes as cores das peças são MUITO pouco atrativas. Pense em mim quando encontrar umas peças azuis escuras escondidas dentro do gerador de energia!

Mas no final do dia, a neve ainda tem de ser branca, e Hoth é uma grande bola de neve. Experimentei misturando elementos em azul claro representando uma sombra diferente de gelo, mas não ficava bem na trincheira nem no portão. Funcionou melhor dentro da gruta de Wampa, que de qualquer modo é mais gelo do que neve.

P: Quais são algumas das técnicas que usou ao desenhar e construir o conjunto para assegurar a sua robustez?

R: A estabilidade do modelo é muito importante e frequentemente o poder de agarrar da peça não é suficiente para assegurar robustez. Uma técnica importante é o bloqueio vertical: aquelas hastes compridas e brancas LEGO® Technic na parte posterior da entrada da base asseguram que as camadas de peças não se separam facilmente e também oferecem pontos de fixação seguros para os módulos de base mais pequenos.

P: A Batalha de Hoth é enorme! Com tanto material disponível, como é que determinou quais os elementos da batalha que seriam incluídos neste conjunto?

R: Há alguns elementos essenciais que têm de lá estar, tal como a entrada da base. Ou um snowspeeder, o caça principal da Aliança Rebelde em Hoth. Como o snowspeeder de Luke (com marcas cinzentas escuras) acabou de ser lançado o ano passado, incluímos a versão normal do Esquadrão Rogue neste conjunto—que recebeu marcas cor de laranja.

Também queríamos trazer de volta Wampa, o monstro do gelo com a sua toca e acrescentar interior à base. Concentrando-se na base Rebelde, a presença Imperial neste conjunto é bastante leve. Acabou de sair um novo AT-AT o ano passado, por isso ainda dá para recriar a batalha total com estilo—e os Snowtroopers Imperiais receberam um blaster totalmente novo que dispara!

P: Há alguma característica específica na Batalha de Hoth de que goste mais?

R: Tomámos alguma liberdade quando criámos o ponto de vigia extensível. É um pormenor tirado do filme anterior da base Rebelde em Yavin 4, por isso assumimos que cada base Rebelde tinha de ter postos de vigia e nós não os vimos em *O Império Contra-Ataca*. Os Rebeldes precisam de vigiar constantemente a aproximação de forças Imperiais, certo? Mesmo que esteja um frio de rachar lá em cima!



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: Existem muitos pormenores neste conjunto, especialmente na parte de trás, como sejam portas de correr blindadas, torções de disparo de mísseis e um gerador de energia explosivo. Como é que trabalha na funcionalidade quando desenha um conjunto? É difícil conceber um conjunto com um design de partes móveis?

R: As partes móveis podem definitivamente tornar o meu dia... interessante! Construir um conjunto de portas de correr é geralmente fácil, mas isso não se aplica a um conjunto LEGO. Temos que dar margem para erros de construção e manuseamento menos cuidadoso do modelo. Tentar prever tudo o que pode correr mal e evitar que isso aconteça não é fácil. Afinal de contas, não podemos ter portas blindadas encravadas ou semi-abertas, só porque algumas peças da base não foram suficientemente premidas durante a construção. Darth Vader iria rir até mais não—**DEMASIADO fácil!**

Vem Conhecer o Designer Gráfico

Paul Constantin Turcanu

P: Quais são as suas principais funções, enquanto designer gráfico do LEGO Group?

R: A minha função principal é fazer incríveis representações gráficas tanto para minifiguras como para autocolantes.

P: Há quanto tempo trabalha em LEGO® Star Wars™?

R: Comecei a trabalhar para o LEGO Group há dois anos e foi-me atribuído o projeto *Star Wars* desde o início.

P: O que é que usa para começar a desenhar as decorações das minifiguras LEGO Star Wars?

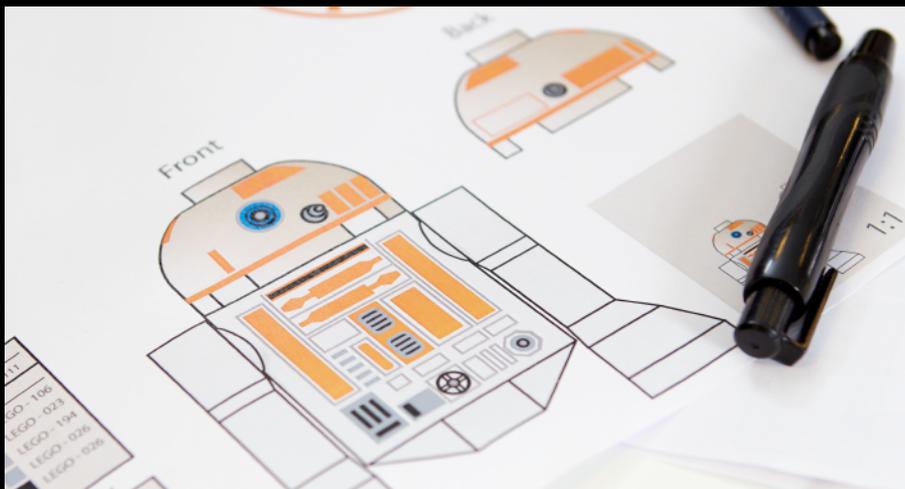
R: Começo geralmente por rever cenas relacionadas com as figuras, ou por estudar referências oficiais. Gosto muito de começar por fazer esboços em papel e quando estou satisfeito com o resultado, passo-o a formato digital.

P: As minifiguras são muito pequenas. Quais são alguns dos desafios ao criar designs que são muito pormenorizados, mas fáceis de entender?

R: A solução é mantê-los simples. Claro que quando temos uma referência altamente pormenorizada tentamos traduzi-la na forma LEGO® guiando a vista para as partes mais icónicas que a tornam mais facilmente reconhecível.



Paul Constantin Turcanu



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: O que é que usa como material de referência para desenhar as decorações da minifigura? Fotografias? Arte autorizada?

R: Nas novas produções de *Star Wars* as referências oficiais são muito boas. Nos primeiros três filmes, por vezes é um desafio mesmo com as imagens oficiais. Rever as cenas ou jogar videogames relacionados geralmente ajuda muito.

P: Muitas das personagens que aparecem neste conjunto não têm papéis longos nos filmes de *Star Wars*™. Como é que dá vida às suas personagens neste conjunto sem ter muito material de referência do filme?

R: Pessoalmente, sou um grande fã destas personagens secundárias e gosto do desafio de fazer uma minifigura espetacular com algo que talvez não seja icónico. O interessante é que quando investigo um pouco sobre estas personagens dou-me conta de que todas elas têm as suas histórias, a sua própria história—é fantástico aprofundar o vasto universo que é *Star Wars*. Isto ajuda realmente a dar um toque agradável à personagem: corajoso, covarde, determinado ou simplesmente aventureiro.

P: Houve alguma minifigura que tivesse gostado mais de desenhar?

R: Gostei muito de trabalhar no R3-A2, talvez por ter sido a primeira vez que este apareceu num produto LEGO®. Quase não se vê no filme, mas tenho a certeza que os fãs por esse mundo fora vão ficar contentes. Também, os seus pormenores fantásticos impressos sobre um elemento transparente acrescenta imenso ao aspeto global.

P: Para além das minifiguras habituais em forma de humanos, há muitos extraterrestres, droids, e criaturas estranhas a povoar o conjunto Batalha de Hoth. Quais são algumas das diferenças ao desenhar decorações para esta grande diversidade de personagens?

R: Tentamos manter as decorações tão icónicas e eficientes quanto possível. Mesmo que sejam animais ou espécies extraterrestres, tentamos seguir o mais possível o nosso guia de estilo e manter as mesmas características gráficas que as nossas minifiguras habituais.



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

© & ™ Lucasfilm Ltd.