



STAR WARS

75159



 [LEGO.com](https://www.LEGO.com)

Disney

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资深设计师的丰富经验。

无论是要设计全新的乐高星球大战模型，还是要对那些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，这些对于乐高星球大战团队来说都不是问题。我们乐高星球大战产品系列的宗旨就是为孩子们提供炫酷、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充满趣味和激情，同时也是个巨大的挑战！我们始终全力以赴，希望你能乐享自己的拼砌体验。

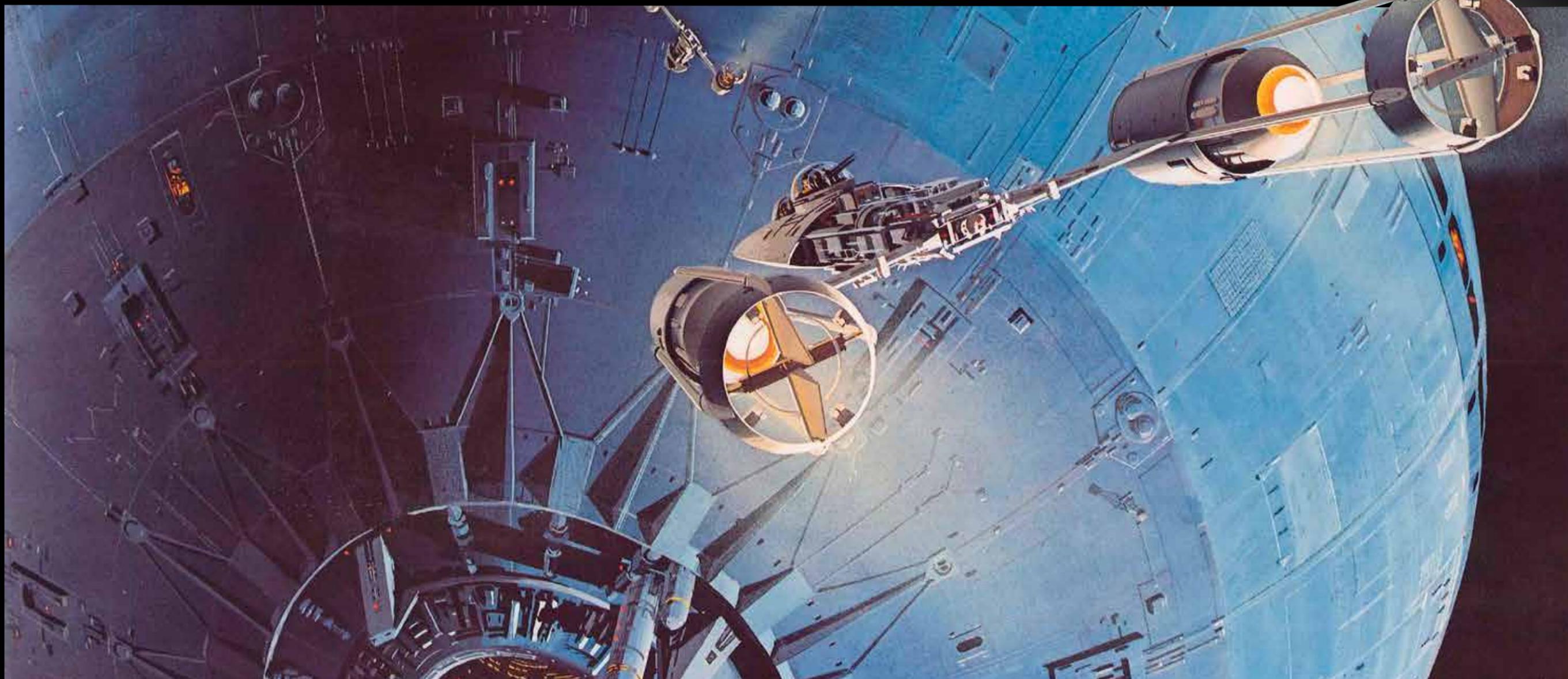
祝你拼砌愉快！



Jens Kronvold Frederiksen
乐高®星球大战™，设计总监



关于死星



© & ™ Lucasfilm Ltd.

终极武器、俗称“死星”的 DS-1 轨道战斗指挥站是银河帝国在战场上最厉害的杀手锏。死星曾以摧枯拉朽的力量毁灭了义军同盟和莱娅·奥加纳公主的母星奥德兰，最后义军同盟在年轻绝地武士卢克天行者的带领下摧毁了死星。

帕尔帕廷最高议长在吉诺西斯人的协助下，密谋建造一颗致命的死星——银河系中前所未见的终极武器。帕尔帕廷的幕后身份其实是西斯魔王达斯·西迪厄斯，他让自己的弟子达斯·泰伦努斯（又名“杜库伯爵”）在克隆战争开始时把这项计划从吉诺西斯带到了科洛桑星球。在吉诺西斯的天空中，死星正在悄悄建造成形。去往前分裂者世界的通道被严加看管，帝国中对这座战斗指挥站的修建鲜少有人知道。

帝国指派维尔赫尔夫·塔金监督这个项目。事实表明塔金强悍能干，帕尔帕廷把他提拔为高级星区总督以示奖赏，对项目有了更大的控制权。塔金将成为战斗指挥站的首脑，并把它作为碾碎反叛帕尔帕廷统治的一大武器。

死星的灭亡始于莱娅·奥加纳公主偷出了大量的死星设计图和计划书，她知道，保护计划书至关重要，于是把他们放到了帝国技工机器人 R2-D2 的体内，后来这台机器人和它的同伴 C-3PO 一起，被欧文·拉尔斯从捡破烂的贾瓦人手中买走。找到卢克天行者和欧比旺·克诺比后，R2-D2 体内的计划书成为了义军同盟找出对付死星的关键：有一条排气井直通死星的主反应堆。

卢克天行者利用这个弱点，驾驶 X 翼战机直奔死星表面，并集中原力发射了两枚质子鱼雷，射进排气井，把死星炸得灰飞烟灭。这一举措扭转了义军同盟的战局，不久后，数以千计的星系开始和义军结盟。但义军同盟不知道，第一颗死星刚被消灭，帕尔帕廷大帝就下令建造第二颗。

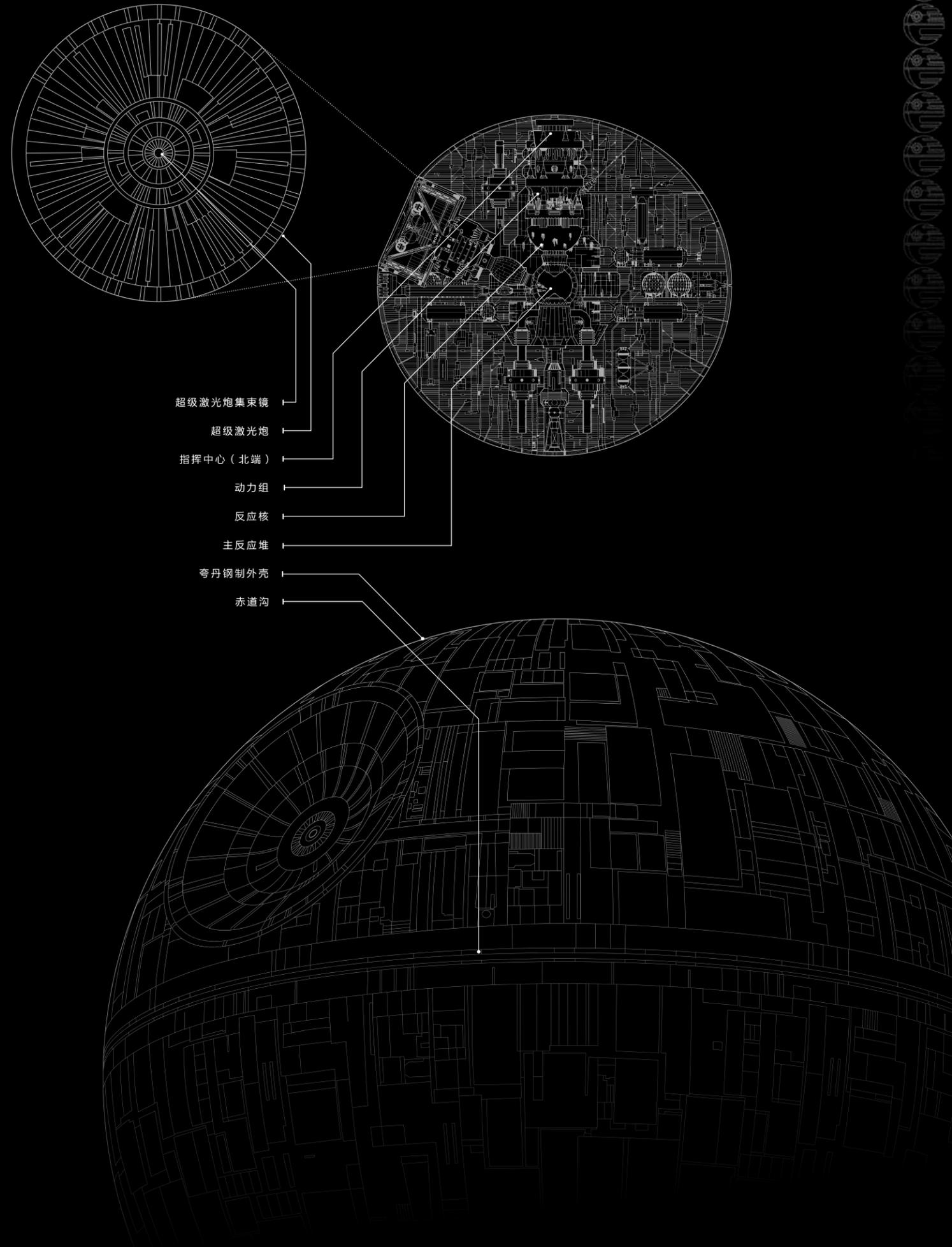
资料/规格

死星资料

制造者..... 帝国军事研究部
 西纳舰队系统公司
 型号..... DS-1 轨道战斗指挥站
 级别..... 深层太空移动战斗指挥站

技术规格——DS-1 轨道战斗指挥站

直径..... 160 公里
 装备..... 凹面集束超级激光炮
 Taim & Bak D6 涡轮激光炮 (5,000 门)
 Taim & Bak XX-9 重型涡轮激光炮 (5,000 门)
 SFS L-s 4.9 激光炮 (2,500 门)
 Borstel MS-1 离子炮 (2,500 门)
 SB-920 激光炮
 波谱发射器 (768 台)
 电子炮
 电磁炮
 质子鱼雷
 外层炮塔
 引擎组..... Sepma 30-5 亚光速引擎
 组员..... 全役人员 (342,953 名)
 指挥官 (27,048 名)
 士兵 (607,360 名)
 操作员 (167,216 名)
 后勤维修人员 (285,675 名)
 后勤机器人 (400,000 台)
 风暴骑兵 (25,984 名)
 火炮手 (57,278 名)
 舰后勤人员 (**42,782** 名)
 载荷..... 超过 1,000,000 千吨



死星结构

旋转涡轮激光炮塔

皇帝的王座室

卢克天行者受俘后被带到了第二颗死星的皇帝的王座室，帕尔帕廷试图把这个年轻的绝地武士转变到原力的黑暗面。当他拒绝加入西斯，帕尔帕廷大帝利用天行者的愤怒挑起了达斯·维达和卢克天行者在皇帝的王座室的决斗。

排气管

中央核心轴

核心轴分布着死星的通风井和中央高速电梯。在救出莱娅时，卢克天行者和莱娅·奥加纳公主利用飞爪越过了这个房间的深沟。

机器人维修中心

到处散落着零部件和高级机器的机器人维修中心是死星上所有机器人的检修、升级和改造的场所。

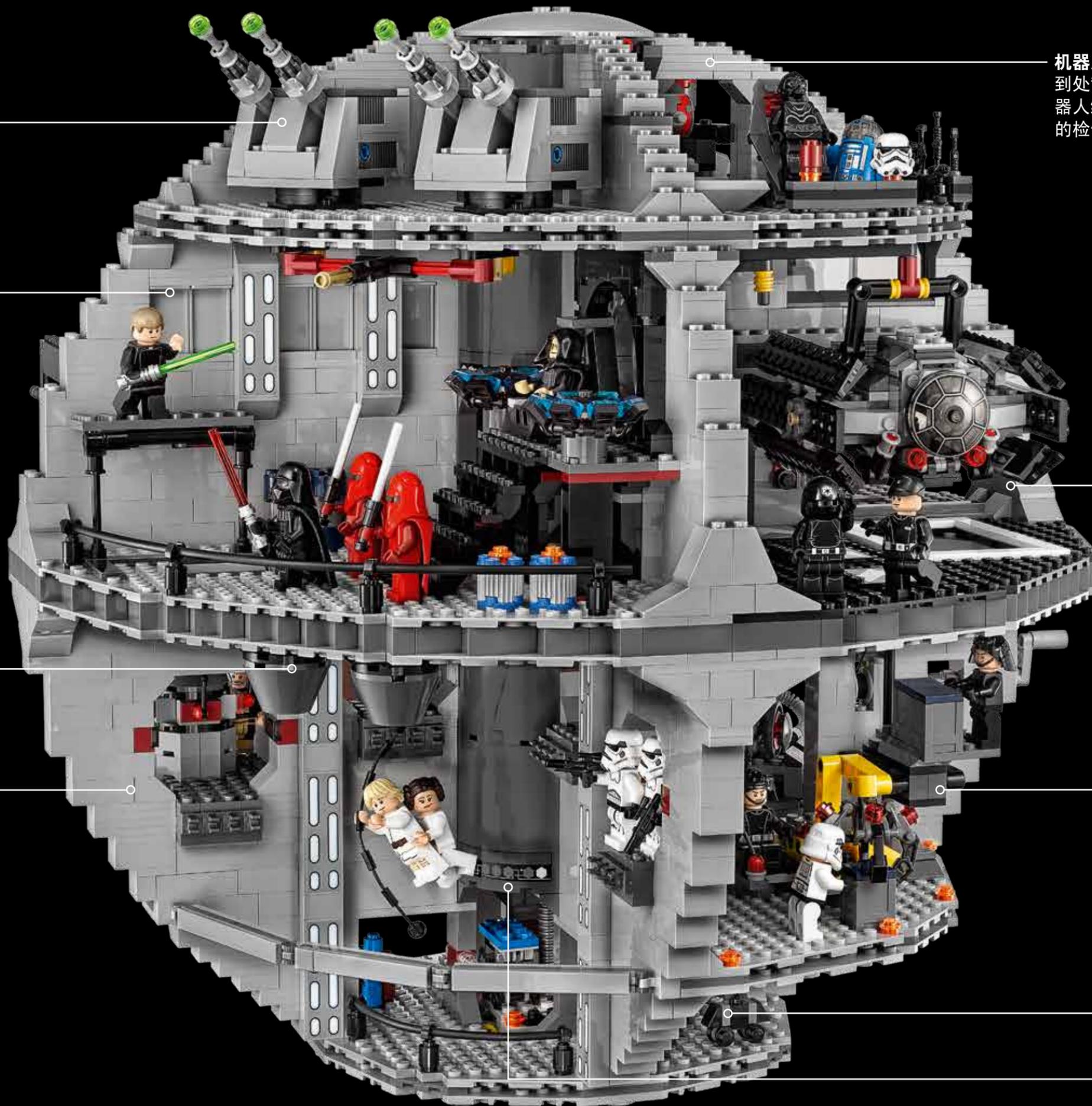
327号对接站

飞船通过死星的牵引波束进入死星内部然后停靠，其中有许多这样的机库对接站。

货舱

仓库

中央高速电梯



超级激光炮控制室

两颗死星的控制室都位于 0 区，其中有超级激光炮的控制台。

会议室

这是银河帝国的官员们在死星上开会的地方，达斯·维达就在这里招死了莫提上将。

超级激光炮发射盘

监控摄像头

2187 号牢房

莱娅·奥加纳公主因被怀疑参加反叛活动而被达斯·维达囚禁在监狱 AA-23 区的 2187 号牢房。

旋转涡轮激光炮塔

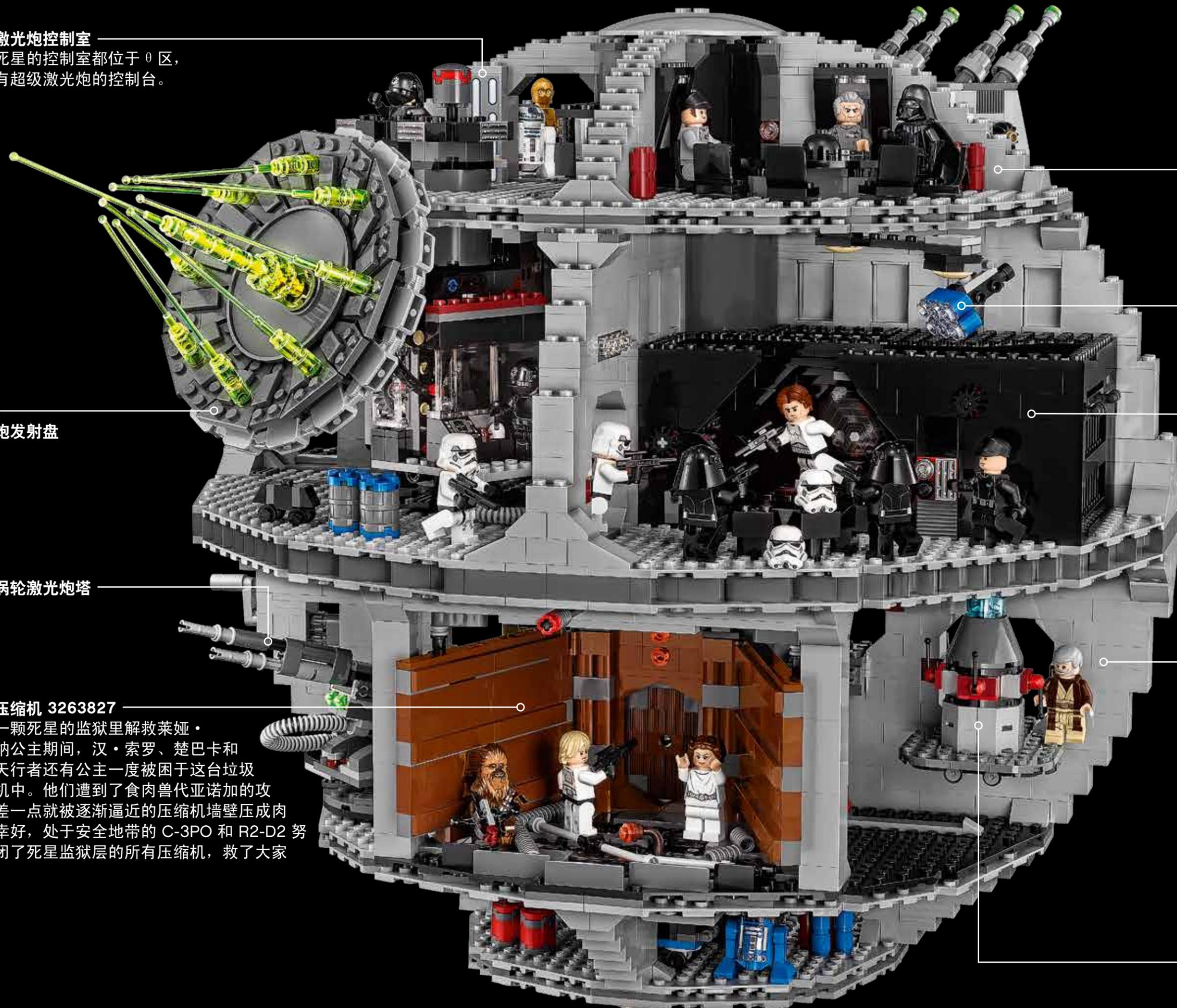
6 层核心轴走廊

6 层核心轴走廊是横跨在死星牵引波束发生器沟槽上方的一条天桥。欧比旺·克诺比正是在这里切断了 327 号对接站的牵引波束，最终让千年隼号成功起飞。

垃圾压缩机 3263827

从第一颗死星的监狱里解救莱娅·奥加纳公主期间，汉·索罗、楚巴卡和卢克天行者还有公主一度被困于这台垃圾压缩机中。他们遭到了食肉兽代亚诺加的攻击，差点就被逐渐逼近的压缩机墙壁压成肉泥。幸好，处于安全地带的 C-3PO 和 R2-D2 努力关闭了死星监狱层的所有压缩机，救了大家一命。

牵引波束反应堆组



与模型设计师零距离接触

Niels Mølgård Frederiksen

问：乐高®星球大战死星是星球大战所有攻击武器中最有名的一个。标志性的球形让其辨识度非常高，你们是如何着手设计这款模型的？

答：我首先是找出上一版死星最有特点的地方，以及那些有待改进的设计。我主要研究了各种不同的功能，看看能否将其完善。我感觉真的沉浸到了整个拼装过程当中，整天想着该如何改进，如何让每个人都能享受拼搭这款套装的乐趣。

问：着手设计死星时，你参考了哪些资料？

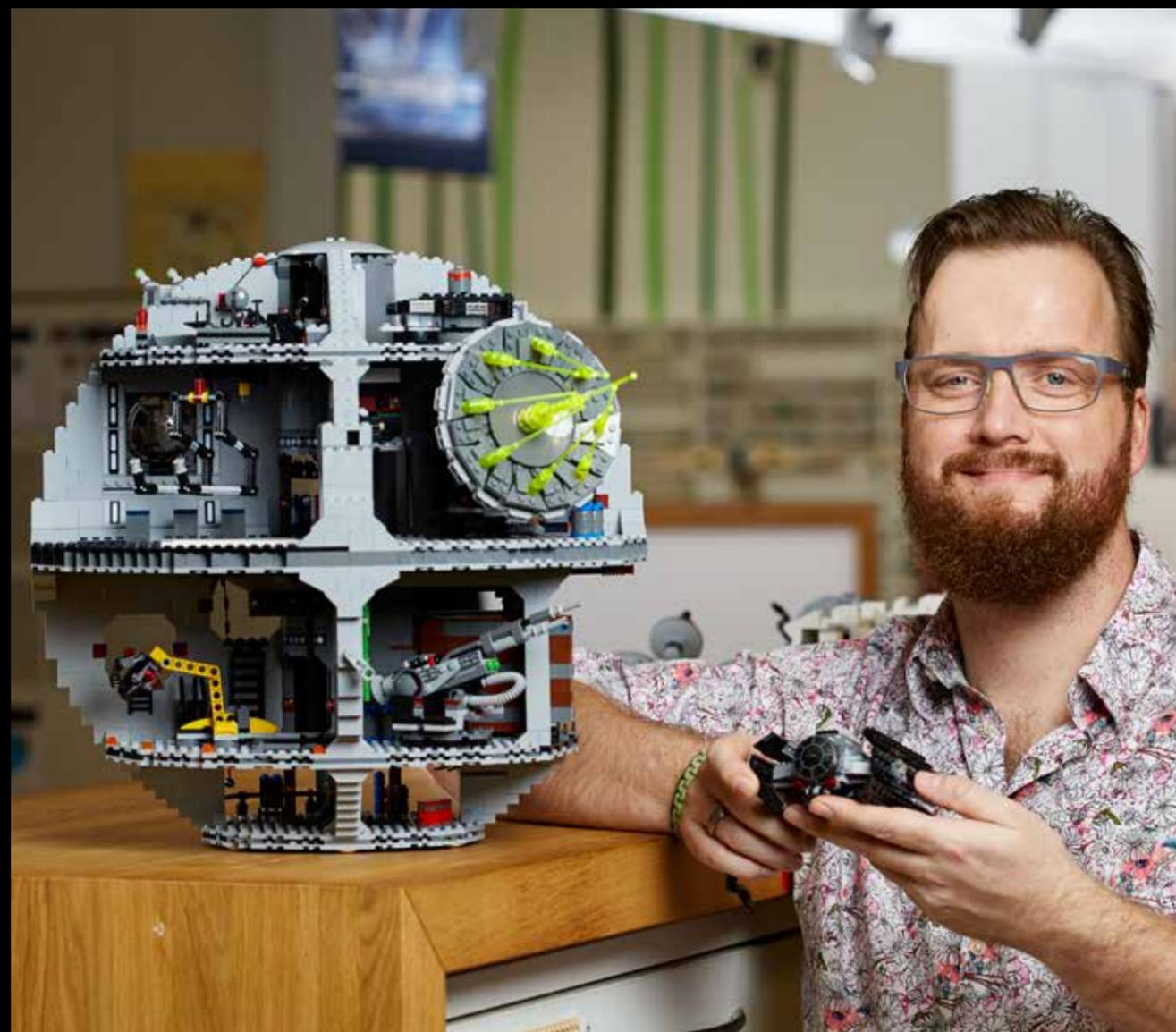
答：我参考了两部有死星的电影（《星球大战：新的希望》以及《星球大战：绝地归来》），再加上我能截取或是找到的所有舱室和场景图。

问：设计如此大尺寸的模型，你通常会采用哪些拼搭技巧呢？

答：设计这类模型时，稳定性对我们来说一向是重点，尤其是这么大的模型，因为模型的重量和尺寸，都必须非常注意稳固性。这款套装中，有许多堆叠的积木，所以一定要保证墙壁和地板的稳定性。这样才能保证模型在拼砌时不会坍塌，玩起来才放心。

问：乐高星球大战死星的一大亮点就是模型内部的各个舱室。对于这种既要好玩又得稳定的模型，你们是如何在设计过程中融入这些元素的？

答：这些舱室大部分延续了上一版的设计，不过我改良了墙壁和地板，让拼砌更加顺手。这里的关键是保证墙壁和地板的稳固性，因为一旦开始给墙壁或地板添加一些活动组件，常常会影响其稳定性。所以要确保模型尽量没有薄弱点（比如排气孔），又要加入许多好玩的功能，这真的很重要，也是设计这种模型的一大挑战。



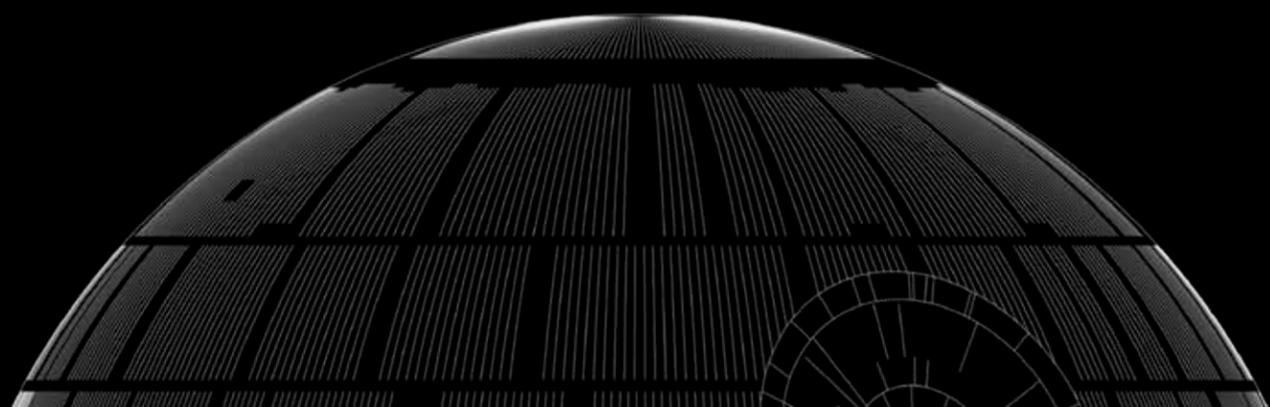
Niels Mølgård Frederiksen

问：设计这款模型时，你最喜欢的事情是什么？

答：设计底层的弹簧导弹涡轮激光炮非常有趣，因为我完全改造了这个设计。我还给发射器想出了新的弹射模式，这一点也很让我高兴。另外，我还很喜欢顶层涡轮激光炮的几处小改动。我特别喜欢《星球大战：新的希望》中的涡轮激光炮追击战，所以，自己动手制作的感觉非常奇妙。

问：这一版乐高星球大战死星套装和以往版本有什么区别？

答：包括机库电梯、灭星激光炮、涡轮激光炮和达斯·维达的高级钛战机 X-1 都经过了许多大的改进。另外在其它的很多地方还有许多小的改动。



我在设计新的代亚诺加时，想到了给垃圾压缩机房增加一些趣味。我在地板上设计了一个洞，这样代亚诺加就能从里面突然冒出来，好像之前潜伏在泥浆中一样。这个设计有些难题，不过结果让人满意，但愿给这个场景增加了一些乐趣。另外我还改造了拼搭流程，让拼搭体验更流畅。

问：在死星表面建造灭星激光炮有什么特别之处吗？

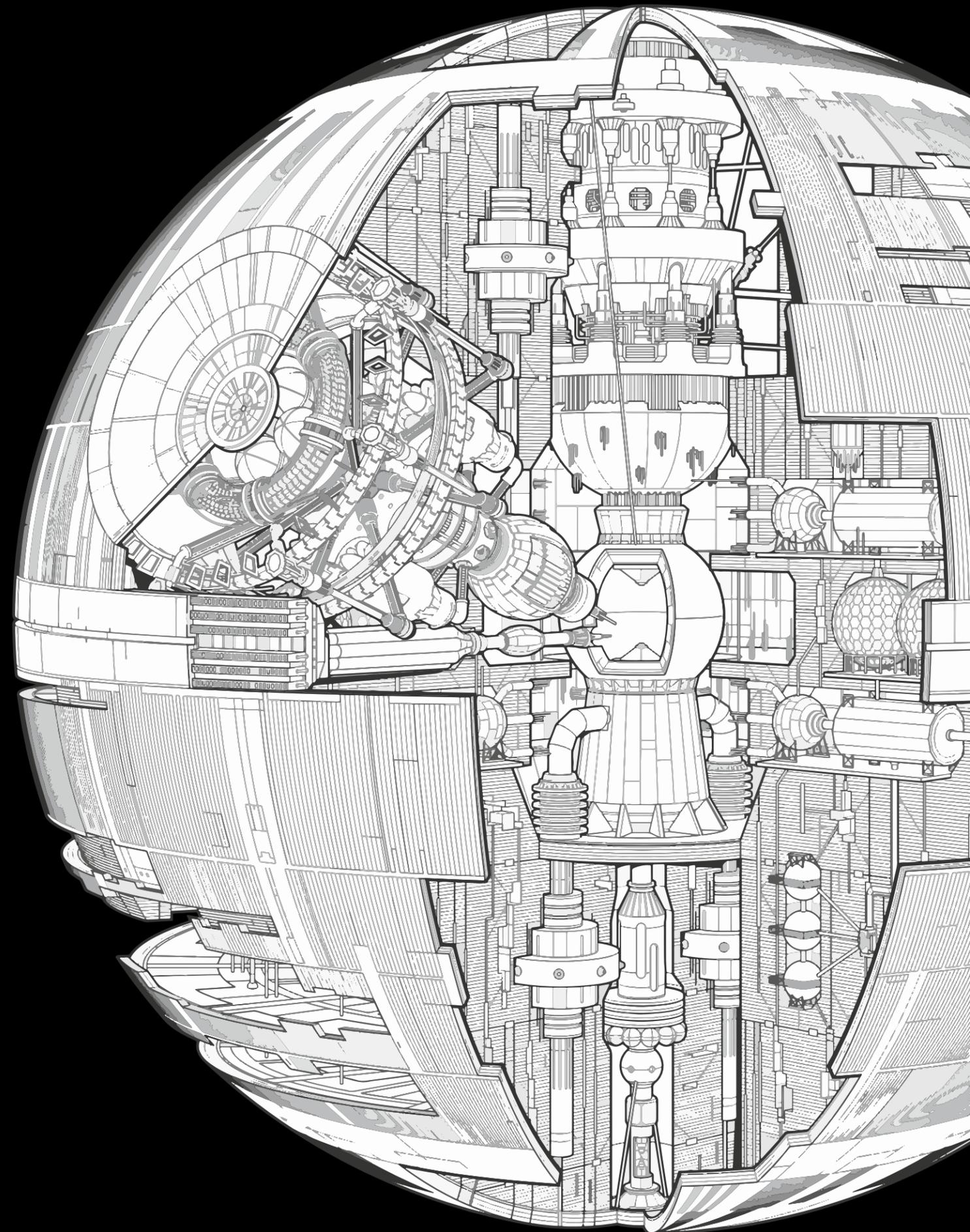
答：相比老版，我尽量让灭星激光炮显得更霸气一些。当然我还得注意各种限制，避免让灭星激光炮的圆盘贴到死星的墙壁和地板上。

问：你觉得死星设计最大的难题是什么？

答：应该是重新设计维达的高级钛战机 X-1 吧，要让它的驾驶舱能容下为达斯·维达小人仔和新设计的两件组合头盔。钛战机经历了很多版，我才找出了设计、稳定性和拼搭体验都让人满意的一版。

问：原始设计中有没有什么东西没有被最终采用？

答：没有，确实没有。这样说吧，跟我最初的草图和几版设计有细微差别，但没有遗漏大的地方。



与平面设计师零距离接触

Jakob Liesenfeld

问：你还设计过乐高®星球大战的哪些小人仔？

答：那可太多了，但可以举几个我比较喜欢的作品：所有帅气的装甲士兵都是我设计的，包括克隆骑兵、帝国风暴骑兵、沙漠骑兵、侦察兵、潜行兵和雪地兵等。我特别享受设计一级风暴骑兵、烈火兵、钛战机飞行员以及帝国 AT-AT 战机飞行员的过程。我还设计了许多帝国和义军同盟的指挥官和船员。旧共和国的所有小人仔几乎都是我设计的，包括绝地武士和西斯武士，还有很多帝国技工机器人和礼仪机器人，各种外星人和赏金猎人，以及帕德美、安纳金、赫拉、卡南等等角色，还有 JEK-14 之类的特别小人仔。

问：在设计乐高星球大战小人仔的装扮时，你参考了哪些资料？

答：我们从合作伙伴卢卡斯电影公司那里拿到了大量的参考资料，从初期概念草图到最终的服装和道具，等等。当然，我们还要通过电影和自己对角色的认识来凸显他们的个性！

问：在乐高小人仔这么小的东西上面进行设计，你遇到了哪些难题？

答：我总是想尽可能多地融入原型的各种细节，但同时要保持小人仔尽量简洁。尤其是小人仔的躯干，你要搞清楚整体形状，有哪些主要物件，以及相互之间的层次关系。你仔细看看，就会发现一些很微妙的细节！



Jakob Liesenfeld



问：乐高星球大战死星包含了多部星球大战电影中的场景。你是如何设计像卢克天行者、汉·索罗等多次在套装中出现，但装扮每次都不同的角色的？

答：说实话，我们早就定好了主要角色的造型，所以多数是利用已有的设计，只是对于莱娅非改不可的白衣服，我们确实做了改良。另外，我们终于给汉·索罗做了一款好看的发型！





© & ™ Lucasfilm Ltd.

问：你们如何确定哪些细节有必要加入小人仔装扮的最终设计，哪些细节又可以简化？

答：通常我们看重的是服装最具特色的部分。当然，对于粉丝来说每个细节都很重要，而我们恰恰是星球大战的超级粉丝团！我们一般会省略微缩之后太小的细节，或者在调整小人仔身体比例时不得不省略的一些细节。比如风暴骑兵有一段很短的腰身，来突出大块头、胸甲和腰带。

问：有你最喜欢的设计过程吗？

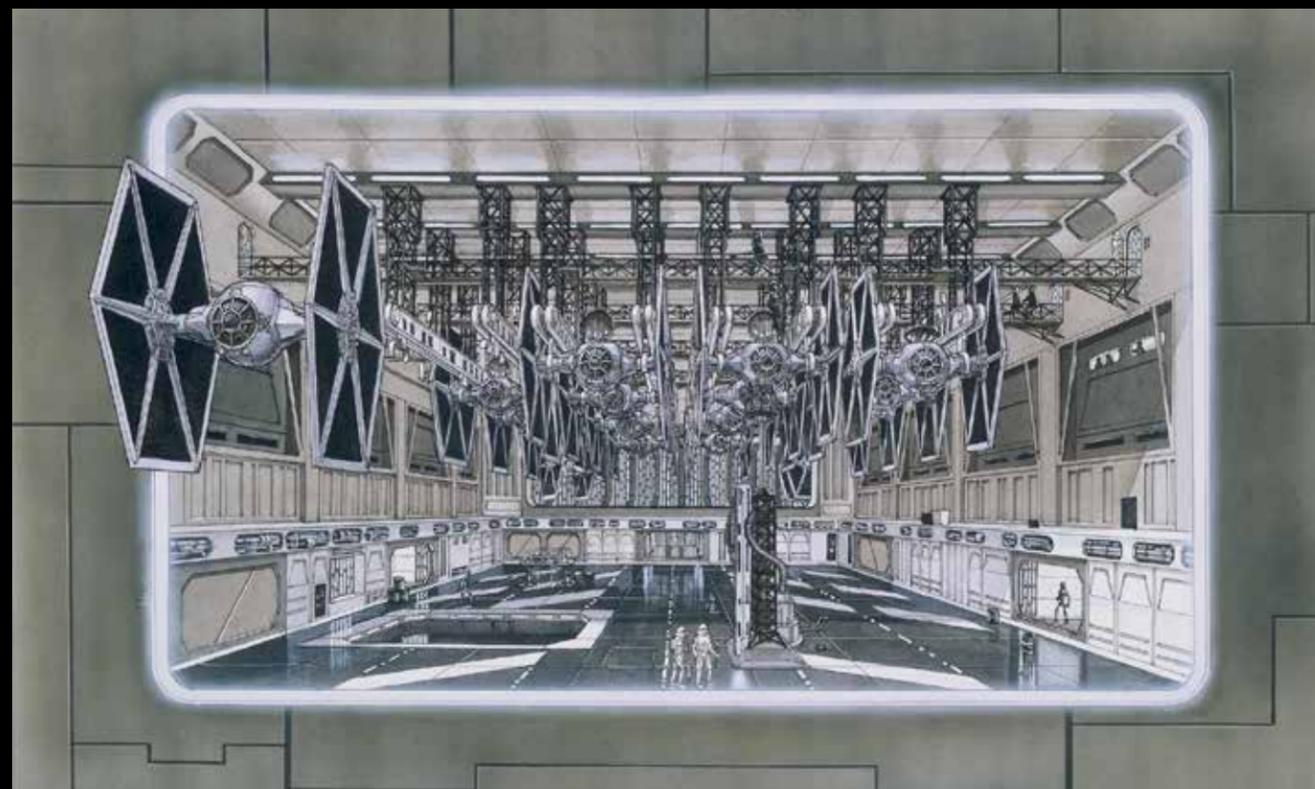
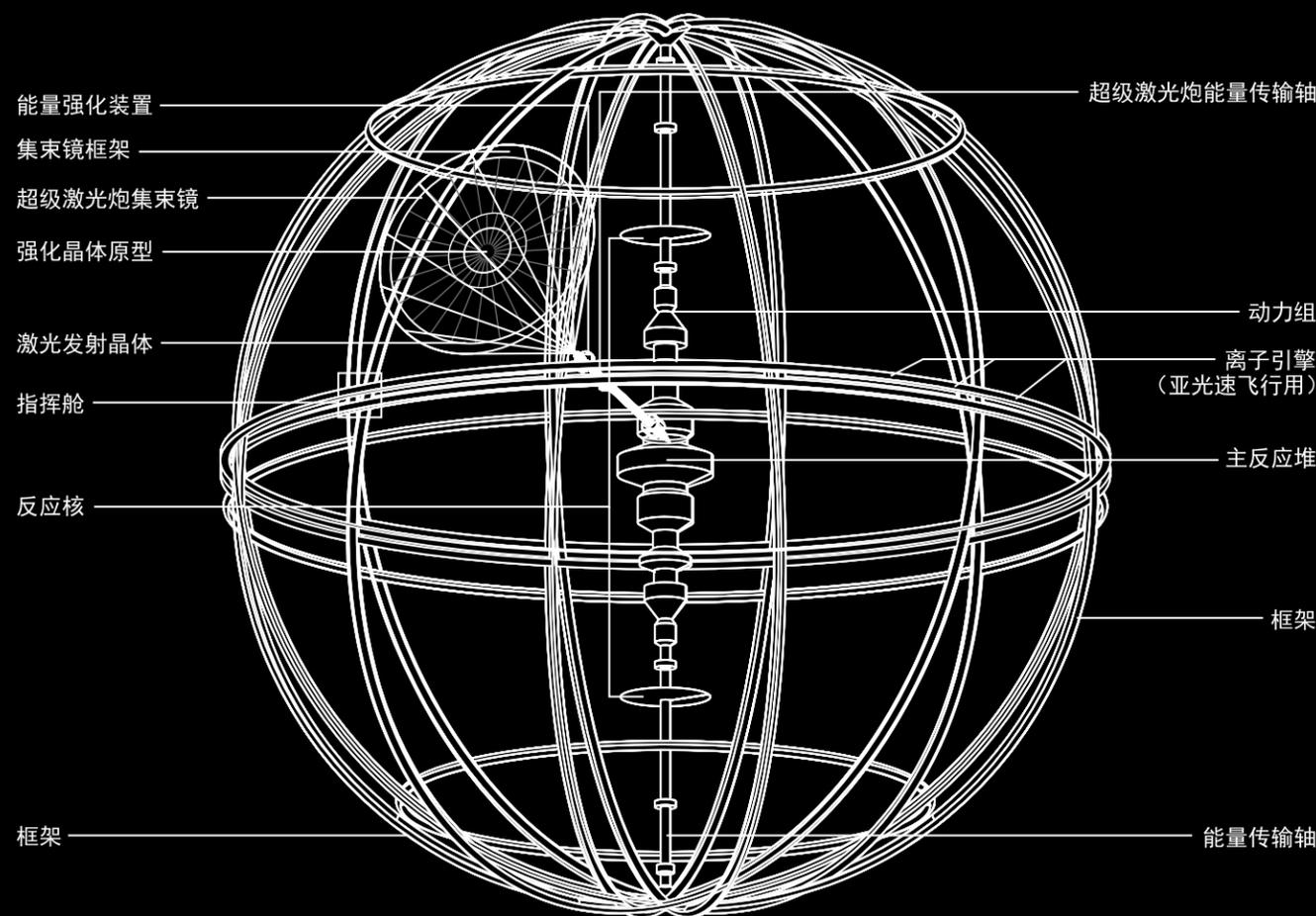
答：设计过程中解决遇到的每一个小问题都让我乐在其中，但我觉得，自己最喜欢的要数一开始的各种大想法，比如我们决定采纳哪些角色、如何实现这些角色的时候。大功告成之时回头再看开头的笨手笨脚，真是觉得很有趣。

问：着手一个新项目时，你如何展开自己的第一版初步设计？

答：首先我通常会手绘草图。就像之前说的，这样有助于找出重点、抛除细枝末节。然后我会在此基础上绘制向量图，尽量按参照图匹配重要的线条。

问：这款套装中哪些小人仔你觉得最难设计，为什么？

答：还是风暴骑兵。这款最有标志性的设计你必须做好。尤其是头盔，太难了，毕竟它本身的造型很老式，又有许多凹凸细节，不方便印制。我们印刷部门的人员不得不忍受一遍又一遍地重复工作，直到我们有了最醒目的打印位置和微缩效果，这样才能保证每个细节都落在产品最合适的地方！



© & ™ Lucasfilm Ltd.



与艺术总监零距离接触

William Colburn Jr.

问：作为乐高®星球大战的包装艺术总监，你主要负责什么？

答：我们的职责可以说是艺术总监和平面设计师的结合。我的主要职责是让外包装看起来足够吸引人！我要和多位设计师合作，帮助我创造出新的作品——从盒子的背景图到包装的整体设计元素。我的工作就是把这些作品结合起来，做出最终的外盒。我们常常采用团队协作的方式进行乐高星球大战的工作，没有其他成员的支持，我也做不出这么出色的成果。我们的团队在不断地成长变化，但我要特别感谢 John McCormack、Mike Swiatlowski、Jake Blais、Mike Sion、Sara Gomes 和 Peter Cangialosi，他们组成了这支最棒的团队……谢谢大家的协助！

问：乐高星球大战死星是一个巨大的模型，有很多船舱、设施和功能。你们是如何着手设计外盒的？

答：我们的幸运之处在于老版包装给了我们一个很好的参考，我也要谢谢 Rob Johnson 给了我们一个不错的初步设计图！和其它包装一样，我们首先以市场部提供的简报为基础开始设计。市场部会指出他们希望作为亮点的模型元素。基于此，我们进入了第一设计阶段。我们会尽量用富有创意的方式满足市场部的要求，然后附带一些备选的方案来展示我们更多的想法。外盒的设计会按照市场部和我们的合作伙伴的反馈进行多次修改，直到得出大家都认可的最终设计。

问：着手设计包装时，你们参考了哪些资料？

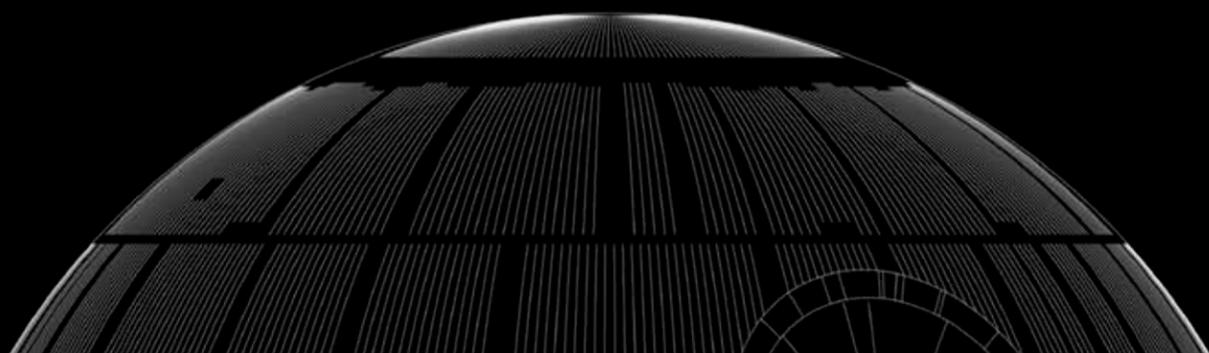
答：总体上，我们参考了各种不同的资料，有的灵感直接来自于电影，有的是我们觉得好看的东西。或许今天找到一张不错的海报，明天在吃早饭的麦片碗上发现了奇妙的图案……灵感随时可能光临！另外，我们在迪斯尼和卢卡斯电影公司的合作伙伴也有一些不错的网站给我们参考，里面有星球大战世界的大量图片。这些网站上还有数不清的幕后剪辑、电影静景、海报、概念图、3D 模型等等，你想得到的应有尽有。这是迄今为止我最常用的灵感来源！



William Colburn Jr.

问：设计包装专用材料时，你遇到过哪些挑战？相比设计小套装的包装，设计死星这种大套装的包装有什么区别？

答：最大的挑战就是把产品的种种元素展示在盒子正面，同时不能掩盖我们的标志、产品信息和法律声明文字。死星设计还相对好一些，因为这款模型很大，本身就包含了所有的小人仔。通常我们会遇到很多小零件、车辆和小人仔，要把每种元素都搭配进去实在不容易……尤其是小盒子！有时这种搭配也会让我头痛，但它也可以是最有成就感的设计过程，最终你会找到一个办法，来讲一个有趣的故事，淋漓尽致地展示所有的模型和小人仔。

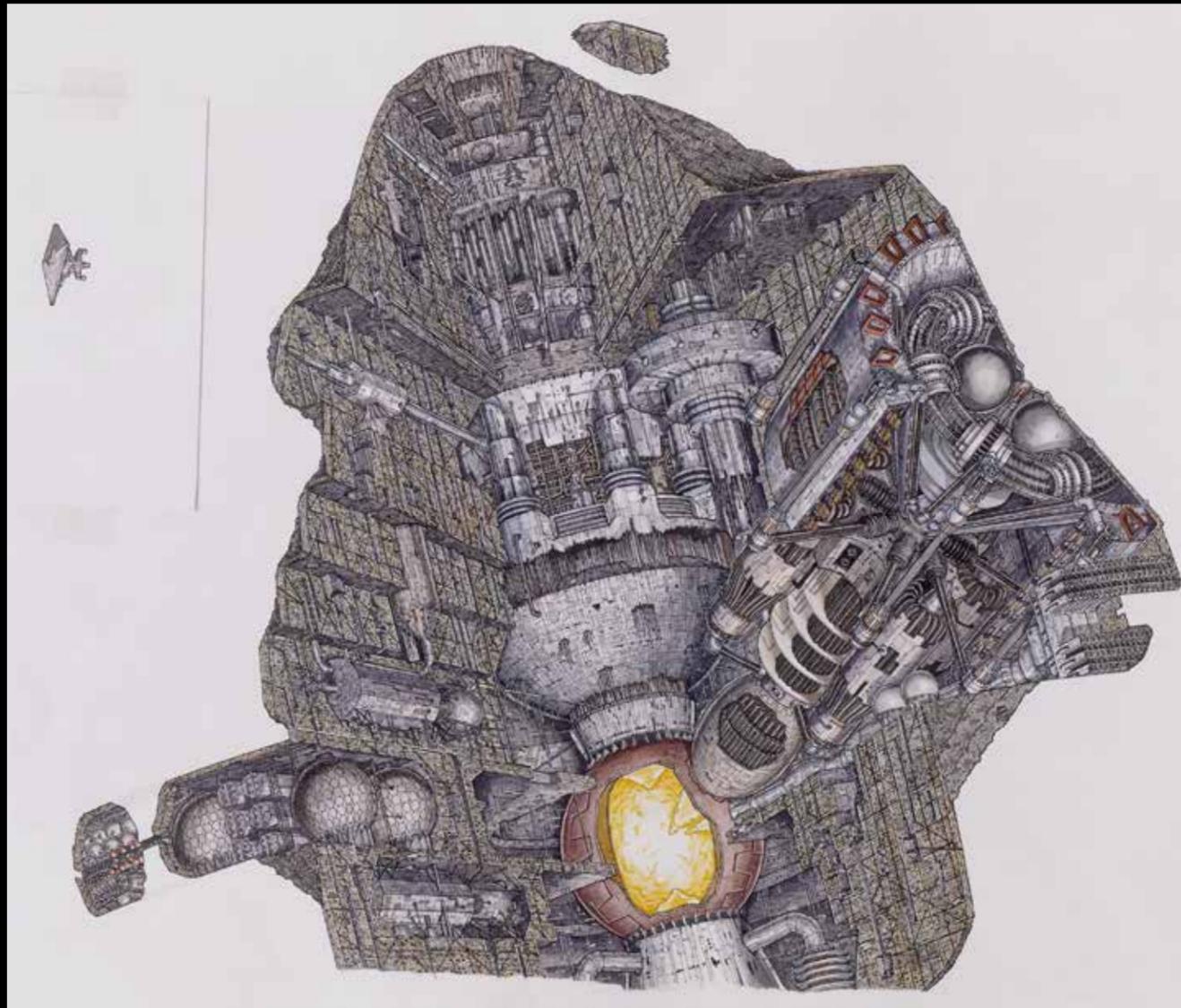


问：对你来说，这款套装的哪些细节必须在外包装上展示？

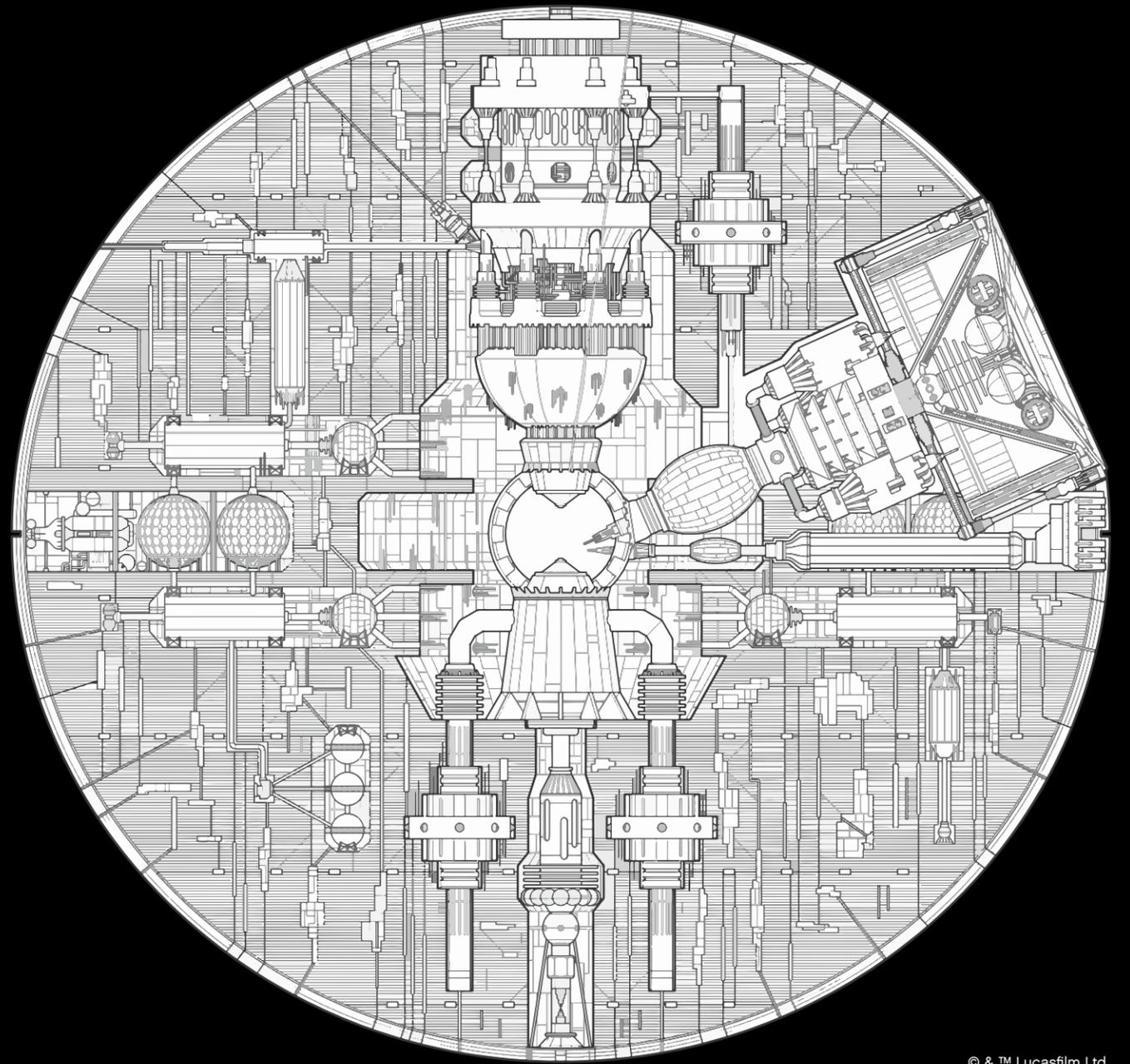
答：我真的很想把模型设计师创作的所有小细节都展示出来。这算是我们乐高®星球大战系列的一款大型套装，但其中包含许多小舱室，还借鉴了电影的各种元素。我非常喜欢垃圾压缩机房的新功能，这样代亚诺加就能从地板下伸出脑袋！

问：死星的场景再现了星球大战多部电影的经典时刻。你如何选择合适的场景用于外包装？

答：我们给外包装重新设计了许多场景。但死星毕竟有那么多舱室，不可能把我们想要的每个场景都加进去，所以，我们尽力重现了最让人难忘的一些标志性场景。其中多数来自《第四部：新的希望》，不过我个人最喜欢的是达斯·维达和卢克天行者在皇帝的王座室的光剑对决，这个场景来自《第六部：绝地归来》。



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

问：整个设计过程中，你最享受的是什么？

答：到目前，我最爱的设计环节是产品的拍摄。数码时代的很多公司都转而采用 3D 技术来设计包装，但我们坚持给实体产品拍照。我有摄影经验，所以拍照对我来说也很有意思。置身于各种装置和摄影器材当中，我就像一个孩子进了糖果店！有时会很忙乱，因为很多事需要同时进行，但 Atwater Studios 工作室的团队总能做得井井有条。感谢 Joey、Tim 还有 Victor 这些年的大力协助！

角色一览



高级星区总督塔金

正是他下令摧毁了莱娅公主的母星奥德兰。也是他，给千年隼放了一个追踪器，找到了义军同盟的大本营。



帝国指挥官

训练有素、精明能干的士兵，他们通过一步步努力升上了死星军队体系的高层。



帝国舰队指挥官

他们是在帝国舰队众多舰船上担任高级职务的军官。



C-3PO

安纳金天行者年轻时组装的礼仪机器人。它在死星上的快速行动使得卢克和他的朋友们免于被垃圾压缩机碾成肉泥。



R2-D2

帝国技工机器人 R2-D2 的一大功劳就是把死星的设计图交给了义军同盟。



楚巴卡

汉·索罗的副驾驶兼好朋友，曾帮助卢克和汉展开了莱娅·奥加纳公主的惊险解救任务。



汉·索罗 (伪装造型)

汉·索罗和卢克一起伪装成风暴骑兵潜入了死星，最后找到并救出了莱娅公主。



卢克天行者 (伪装造型)

伪装成风暴骑兵的卢克天行者在朋友汉·索罗的帮助下潜入死星解救莱娅公主。



死星炮手

帝国舰队的星际舰队成员，反应如闪电般迅捷。



死星机器人

具备人工智能的机械体，常执行人类无法进行的危险任务。



皇家卫兵

银河帝国的精英部队，负责保护帕尔帕廷大帝。



帕尔帕廷大帝

银河帝国的领袖，在不为人知的深墙之后，他其实是达斯·西迪厄斯——妄图控制银河的西斯黑魔王。



卢克天行者 (决战造型)

知道维达其实是自己的父亲安纳金天行者之后，卢克返回了第二颗死星，决心打败维达和银河帝国。



达斯·维达

效忠银河帝国的达斯·维达在死星上折磨莱娅公主，想逼她说出义军同盟基地的位置。后来他在光剑对决中斩断了卢克的手。



帝国技工机器人

帝国技工机器人非常灵活高效，战场上常能看到它的身影。



风暴骑兵

银河帝国数量庞大的地面部队，由训练有素的士兵组成，战斗勇猛，身披重甲。



死星士兵

帝国舰队的尖兵，经过特殊训练，对帕尔帕廷大帝忠心耿耿。



汉·索罗

千年隼的驾驶员，大名鼎鼎的走私商人，后来成为义军同盟的核心人物之一。



莱娅公主

奥德兰星球的公主，同情义军同盟，被俘后囚禁在死星，最后被汉·索罗和卢克天行者救出。



卢克天行者 (塔图因造型)

欧比旺·克诺比大师的绝地学徒，经过历练成为了义军同盟的领袖人物，通过调动原力来引导自我，摧毁了死星。



欧比旺·克诺比

绝地大师，卢克天行者的导师，对抗银河帝国的中坚力量。