

027



Vol. 027 #04/2107



HISPA BRICK MAGAZINE®



Redactores / Editor board

Lluís Gibert (lluisgib)
Jetro de Château (Jetro)
Antonio Bellón (Legotron)
José M. Ruiz (Satanspoet)

Equipo HispaBrick Magazine® / HispaBrick Magazine Team

Adrian Barbour (BrickMonkey)
Jesus Delgado (Arqu medes)
Cody Rodrigues

En este número colaboran / Authors of this issue

Adam Dodge
Andrej Pariza
Brickcanarias
Castor Troy
Edita Stechova
Eduardo Ventura
HispaLUG
Jason Allemann
John Stephens
Kevin Deutsch
Kofler Stefan
Marc-André Bazergui
Mattia Zamboni
Miro Dudas
Nathaniel Stoner
Oton Ribic
Paul Boratko
Paulo Castanho
Peter Thaler
PIEZAS
Shawn Storoe
William Wong
ZiO Chao

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S
Jan Beyer
Kim E. Thomsen
Astrid Mueller

Puedes contactarnos / You can contact us at

info@hispabrickmagazine.com

Información legal

Los artículos y fotos en esta obra son propiedad de sus respectivos autores. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento: usted tiene que atribuir la autoría de esta obra a "HispaBrick Magazine® y otros autores" (y con el siguiente link www.hispabrickmagazine.com en caso de referencia electrónica).
 - Sin obras derivadas: no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
 - Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
 - Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de los titulares de los derechos de autor.
 - Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de los autores.
- LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® y el logotipo LEGO® son marcas registradas de The LEGO® Group. Copyright 2012, el cual no patrocina, autoriza o aprueba esta publicación.
Indiana Jones™ y STAR WARS™ son marcas registradas de Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados.

Todos los artículos con marca de fábrica pertenecen a sus respectivos propietarios y poseedores de sus licencias.

Legal information

The articles and photos are property of their respective authors. You are free to share to copy, distribute, display, and perform the work under the following conditions:

- Attribution: you must attribute this work to "HispaBrick Magazine® and other authors" (with link www.hispabrickmagazine.com in case of electronic reference).
 - No Derivative Works: you may not alter, transform, or build upon this work.
 - For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
 - Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holders.
 - Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.
- LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® and the LEGO® logo are registered trademarks of The LEGO® Group, copyright 2012, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.
Indiana Jones™ and STAR WARS™ are registered trademarks of Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved.

All trademarks in this publication are property of their respective owner



027



Portada por Castor Troy

En este número de HispaBrick Magazine®

- 5 Editorial
- 6 Grandes creadores del mundo: CASTOR TROY (Lionel MARTIN)
- 11 LEGO® House. Hogar del ladrillo
- 17 LEGO® Virtual. La clave para conseguir renders increíbles
- 21 Celabrando 40 años de LEGO® Technic
- 23 Diseño básico de un Supercar
- 26 Movimientos Technic a escala miniatura
- 28 Tutorial: Como reparar cajas de LEGO® dañadas
- 34 Robot Caminante
- 37 Entrevista: Kim E. Thomsen
- 41 Entrevista: Equipo de diseño de LEGO® Bionicle
- 46 Entrevista: LEGO® House
- 48 Coleccionistas Mundiales de Minifiguras Exclusivas
- 52 Instrucciones: Vagón de carga
- 62 RLUGs del Mundo: Asociación PIEZAS, Brickcanarias, HispaLUG®
- 65 HispaBrick Magazine® Event 2016
- 72 Robo misterioso en la Plaza de la Asamblea
- 81 Review: 75144 - Snowspeeder
- 85 Review: 70909 - Batcave™ Break-In
- 89 Review: 70908 - Criatura
- 92 Review: 21127 The Fortress
- 94 Pretemporada Formula 1™ 2016
- 97 Mini/Micro Star Wars™
- 102 Desmontados por Arqu medes
- 103 Colabora con la revista
- 103 Nuestros colaboradores en internet



11



52



81



PARIS 1889

Castor Troy

6

Editorial

Por A. Bellón (Legotron)



Ya tenemos listo un nuevo número HispaBrick Magazine®, dispuestos a mostraros todo tipo de artículos relacionados con el mundo de las construcciones con piezas de LEGO®. En estos últimos meses las noticias más comentadas entre AFOLs no han sido precisamente sobre LEGO®, aunque sí está directamente relacionado, y es que las diversas marcas clones están armando mucho ruido. Aunque no es un tema que vayamos a tratar sí que es algo que nos preocupa, porque nos afecta como constructores y AFOLs.

Respecto a LEGO® podemos recalcar que en los últimos meses hemos podido conocer algunas novedades muy interesantes, como el Snowspeeder UCS (Set 75144), los nuevos sets de Architecture, las LEGO® BrickHeadz, o la llegada a los cines de Batman: La LEGO® película. Además, se han desvelado los sets de todas las líneas que saldrán en verano. En otro orden de cosas hemos conocido los cambios en LEGO® Ideas, que incluyen nuevas restricciones a los modelos que pueden ser presentados. Por otro lado, seguimos expectantes con los preparativos para la apertura de la LEGO® House.

Para este número de la revista hemos preparado unos interesantes artículos sobre el renderizado de modelos de LEGO®, el 40 aniversario de Technic o la restauración de cajas. Tenemos también artículos sobre los RLUGs españoles, y la LEGO® House; entrevista con Kim Ellekjær Thomsen, Community Manager del Operations & Community Engagement, LCE y Castor Troy. Y por supuesto tenemos las habituales secciones con reviews de sets, MOCs y la tira cómica de Desmontados .

Además, hemos incluido un reportaje de nuestro último evento, el HispaBrick Magazine Event 2016, celebrado en diciembre, y en el que nuevamente nos reunimos para exponer nuestras construcciones y programar el futuro de la revista. Aprovechando este evento hicimos la presentación de nuestro nuevo logo , que hemos modificado para cumplir con la normativa de LEGO® de evitar elementos registrados en nombres y logotipos de los LUGs. Hemos intentado conservar el estilo del logo original, y una vez fue aprobado este nuevo logo ha pasado a ser nuestra nueva imagen, que ya podéis ver en la revista.

Esperemos que sea de vuestro agrado ¡Feliz lectura

A. Bellón
De parte del equipo de Hispabrick Magazine®
#



Grandes creadores del mundo: CASTOR TROY (Lionel MARTIN)

Por HispaBrick Magazine®

Fotos por CASTOR TROY

HispaBrick Magazine: ¿Nombre?

CASTOR TROY (Lionel MARTIN)

HBM: ¿Edad y nacionalidad?

CT: 43 - francés.

HBM: ¿A qué te dedicas?

CT: Trabajo en calidad/marketing y soy gestor de informática.

HBM: ¿Cuándo comenzaste a construir con LEGO®?

CT: Juego con LEGO® desde que tengo cinco años.

HBM: ¿Cuándo comenzaste a publicar tus modelos en Internet?

CT: Primero, comencé a publicar en Brickshelf y el foro francés 'Brick Pirate'.

Luego, cuando consideré que era el momento oportuno, comencé a publicar en Flickr, en 2012.

HBM: ¿Cuál es el último set que compraste?

CT: The LEGO® Modular Brick Bank 10251.

HBM: ¿Cuál es tu línea comercial de LEGO® favorita?

CT: Los edificios modulares y el pueblo navideño.



HBM: ¿Cuál es tu tema de construcción favorito?

CT: Creo que Steampunk es la temática más completa para la imaginación, el color y la diversidad.

HBM: Si tuvieras que elegir un favorito de entre todas tus creaciones, ¿cuál elegirías y por qué?

CT: Probablemente el Vampire Castle, porque puedo quedarme mirándolo y sigo apreciando todos los detalles. (No he sido capaz de desmontar este MOC.) En exposiciones, mucha gente prefiere Big Rocks for the Hunters. (No he sido capaz de desmontar ese MOC tampoco.)

HBM: ¿Cuál fue tu creación más grande?

CT: No es un secreto que me encantan las creaciones de Derfel Cadarn; quería hacer algo grande con su técnica (se lo pregunté y me mandó un mensaje muy alentador). El castillo con su camino mide 2,5x2 metros de ancho y la mazmorra tiene 1,3 metros de altura - 55.000 piezas. Trabajé en esa creación durante unos 2 años. Quería que tuviera pequeños detalles dondequiera que mirases.





HBM: ¿Cuál es tu elemento de LEGO® favorito?

CT: Brick, Modified 1 x 1 with Headlight.

HBM: ¿Qué pieza te gustaría que LEGO® hiciese?

CT: No conozco todas las piezas que LEGO® produce actualmente. Mi amigo Domino39 (MOCquero colaborativo en Paris 1889) siempre integra elementos antiguos que no he visto antes, así que creo que aún me queda mucho trabajo simplemente para conocer el catálogo actual.

HBM: ¿Cuántas horas dedicas a la construcción con LEGO®?

CT: Tengo un trabajo exigente durante la semana y doy prioridad a mi familia, así que trabajo de forma intermitente solamente fines de semana y vacaciones. Pero cuando empiezo a construir dedico 10-12 horas sin parar.

HBM: ¿Qué piensan tus familia/amigos de tu hobby?

CT: Ehm... ¡Siguiente pregunta por favor!



HBM: ¿Dibujas o pre-diseñas antes de empezar a construir?

CT: Para el castillo hice un dibujo a lápiz y para París hice un plano con dimensiones. Pero para 'Hideout for the hunters' empecé a construir directamente sin tener una idea específica.

HBM: ¿Qué opinión te merece el uso de elementos no oficiales (pegatinas, elementos modificados, elementos de otros fabricantes, etc.)?

CT: A veces he tenido que usar pegatinas personales o ladrillos hechos a medida pero solo hago eso en circunstancias excepcionales. Por otro lado, me gusta la customización de minifigs históricos.

HBM: ¿Qué te inspira para crear tus dioramas y MOCs?

CT: Mi mujer vende libros y llevamos sin tener un televisor desde 2004. Tengo la posibilidad de leer muchos cómics franceses y eso es una excelente inspiración.

Dedico mucho tiempo viendo MOCs en Flickr. No creo que sea un inventor/creador sino un 'compilador' bastante bueno.



HBM: ¿Qué planes tienes para el futuro?

CT: Estoy encantado de trabajar en 'Paris 1889' con mi amigo Domino39. Creo que será un proyecto mágico. Dominic es un genio y un gran tipo. Me uní a LUG'est en 2016 con una excelente atmósfera, sin competición (no me gustan las competiciones y peleas) y estaremos orgullosos de presentar 'Paris 1889' en octubre de 2017 para la exhibición en Dole, Francia. Verás el Notre Dame, el Louvre, la torre Eiffel, y la Sacre Coeur... Sólo que en 1889 y en estilo steampunk.



Ya tengo otra idea para un gran proyecto para los próximos dos años... ¿Te gusta Julio Verne? Sueño con una creación 'cuadrípica'.

#



Le BAZAR de l'HOTEL de VILLE
PARIS 1889 - GASTOR TROY



PARIS 1889 GASTOR TROY FACTORY



Paris 1889
castor-troy



The Engineers
Paris 1889 - Gastor Troy



H USE

Home of the Brick™

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por Jan Beyer y LEGO® System A/S

El próximo 28 de Septiembre de 2017 se inaugurará la LEGO House. Será un gran acontecimiento. Unos meses después de hacer la entrevista a los responsables de la LEGO House que os presentamos en este número, HispaBrick Magazine ha tenido la oportunidad de ser el primer LEGO Fan Media en visitar las obras y en conocer algunos detalles hasta ahora no revelados.

El pasado día 13 de Marzo, estuvimos charlando con Gitte Nipper, LEGO House Head of Sales & Marketing, Jesper Vilstrup, General Manager LEGO House y con Søren Holm, LEGO House Head of Experiences. Creo que antes de entrar en detalles, me gustaría destacar el entusiasmo que me transmitieron en sus explicaciones. Se nota la pasión que ponen en cada detalle, ya sea grande o pequeño, para poder tener una experiencia totalmente acorde con las expectativas que la casa de LEGO ha generado.



Obras de la LEGO® House

Hogar del ladrillo

"Home of the Brick" es el lema con el que han decidido acompañar a la LEGO House. El matiz entre House y Home es importante, y después de muchas discusiones internas y consultas a grupos externos (entre ellos los AFOLs), se decidió que "Home of the Brick" era el adecuado. A los AFOL se les hicieron distintas preguntas, y aquí van algunas de sus respuestas:

¿Qué asociaciones te vienen a la mente cuando oyes las palabras "Hogar del ladrillo"?

"La asociación es que el ladrillo LEGO debe haber sido inventado aquí, en el Hogar del Ladrillo" y que debe haber más ladrillos aquí. Espero encontrar un montón de ladrillos LEGO en una casa que es el "Hogar de Los Ladrillos" Dirk (Alemania)

"Me imagino que habrá una habitación que se parece a una habitación normal en cualquier hogar, todo está hecho de los ladrillos de Lego". Rafal (Polonia)

¿Qué experiencias esperas que tengan lugar en una casa que se llama "Hogar del Ladrillo"?

1. Encontrar montones de ladrillos de LEGO para jugar
2. Ser invitado a jugar con ladrillos LEGO
3. Hogar = sentirse en casa, sentirse invitado, estar bien tratado
4. Descubrir la historia de los ladrillos LEGO (una biblioteca de sets de LEGO, anécdotas sobre TLC y la familia, etc.)
5. Aprender cosas sobre el ladrillo que no he conocido hasta ahora -puede ser cosas no muy conocidas para el público." Dirk (Alemania)

"Ser capaz de ver y aprender sobre la historia de LEGO (el producto, la empresa, la familia y la ciudad);
Ver un museo de sets antiguos
Ver lo que el futuro de LEGO podría deparar;
Ver cómo y dónde se utiliza LEGO en todo el mundo;
Tener posibilidades de interactuar con LEGO - juegos o desafíos / experimentos científicos.
Algunas opciones artísticas o culturales adicionales por encima de las actividades de LEGO tradicionales." Chris (EE.UU.)

¿Qué pros / contras ves en el lema "Home of the Brick"? ¿Te gusta / no te gusta?

Me parece bien. Otros mensajes que vienen a la mente son:

"Donde los ladrillos cobran vida" y "La verdadera vida del ladrillo"

Pero creo el original es más adecuado para toda la casa, y estos otros podrían ser utilizados como nombres de las exposiciones / salas.

PROS:

- Corto
- Fuerte
- Enfocado

CONTRAS:

- "brick" suele estar vinculado fuertemente a las comunidades AFOL, no como la palabra LEGO (Brickshelf, Bricklink, etc). Pero no es realmente significativo. " Rafal (Polonia)

"No lo odio, pero no me aporta nada. Lo siento muy genérico y aburrido.

He enumerado en # 1 la asociación de "brick" con el mercado secundario. No me parece un nombre oficial. " Peter (USA)

"Lo he intentado, pero no he encontrado ningún aspecto negativo. Pro: La denominación es clara, lo que refuerza que hay un lugar donde comienza el camino para un viaje a través del ladrillo LEGO , donde la imaginación y la creatividad se unen al ladrillo ". Ralph (ESTADOS UNIDOS)

Se hizo un diagrama de los aspectos positivos y negativos resultado de este estudio:



“Hogar” tiene muchas connotaciones, y aquí van algunas de las que han tenido en cuenta:

- “Hogar es donde está el corazón”
- “Hogar es donde mis hábitos tienen un habitat”
- “Hogar no es un lugar, es donde está la gente que amas”
- “Hogar es donde alguien se da cuenta de que no estás”

Por tanto, “Hogar del ladrillo” tiene exáctamente el significado que se busca, con todos los aspectos positivos y negativos que conlleva. Todo el diseño interior y exterior de la LEGO® House tiene como trasfondo ese “Home” que tanto trabajo ha dado.

Identidad Visual

Un aspecto que también se ha tenido en cuenta es la identidad visual del edificio. No estoy hablando únicamente de que el edificio está construido como si fueran 21 bricks interconectados. Absolutamente todo está dentro del sistema LEGO. Desde las baldosas que cubren el edificio hasta la paleta de colores utilizada en el interior.

En la charla que tuve con Gitte Nipper descubrí hasta qué punto está presente la “obsesión” de que absolutamente todo tenga relación con el Sistema LEGO. Toda la señalética tiene proporciones de distintos ladrillos LEGO, y los colores están basados en el pantone utilizado en los ladrillos. Se utilizan los colores básicos (Azul, Rojo, Amarillo y verde), junto con el negro y blanco. Hay algunas diferencias de tonalidad (más oscuro y más claro) para permitir distinguir algunos elementos dentro de los colores principales. Además se han elegido algunos colores secundarios que sirven de contraste para los colores principales.



Evolución de la construcción, donde se observan las baldosas

Pero donde los AFOLS han tenido un gran impacto (de nuevo) es en la elección de las señales que ayudarán a la movilidad dentro del edificio. Se solicitó a los fans ideas de logotipos para distintos conceptos. Los fans propusieron muchos iconos que han aparecido durante toda la historia del ladrillo LEGO. Desde logotipos actuales hasta los más antiguos, que son desconocidos para muchos de los empleados actuales de LEGO. Ellos mismos reconocen que sin la ayuda de los fans, no hubieran podido utilizar muchas de las señales que nos encontraremos en la LEGO House.

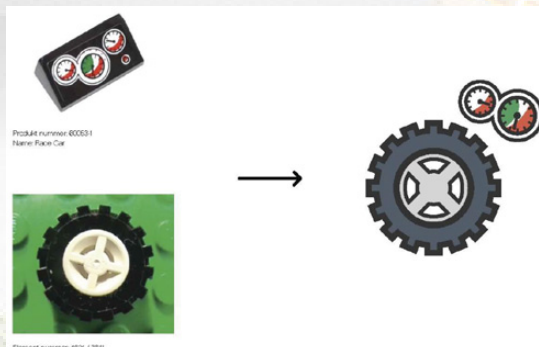
AREA	ICON DIRECTION	INSPIRATION
Dynamic City	SimCity Town planning	
Robotic Lab	Robots Programming	
Test Zone	Model assembling Crash test dummy Experiment	
Endless Bricks	Waterfall Free build	
Masterbuilder Studio	Thinking Learning Experimentering	
Diorama	World of LEGO® Creations Home of the Minifigur	
Story Studio	Movie clipboard Stop motion film	
Character Creator	Iconic Minifigur female Iconic Minifigur male Unique Minifigs	
Fish Tank	Aquarium fish Marine fish	
History Collection	Timeline Brick history LEGO milestones	
Keystone	Gallery Showcase	

Los iconos solicitados a los fans estaban basados en esta lista de áreas

Fish Designer	1. Aquarium 2. Marine fish	
History Collection	1. Timeline 2. Brick history 3. LEGO Milestones	
Masterbuilder Gallery	1. Gallery 2. Showcase	
LEGO Store	1. Shopping Basket 2. Shopping Bag 3. Sign	
Parking House Blue	1. Submarine 2. Boat	
Parking House Green	1. Motorcycle 2. Sign 3. Vehicle	
Parking House Yellow	1. Air Plane 2. Air Balloon	
Parking House Red	1. Space ship / Rocket	

Iconos propuestos por los AFOLS

Una vez se eligieron los diseños, se hizo un intensivo trabajo de renovado, fusión y adaptación. Había dos motivos principales: Homogeneidad (grosor de líneas, colores, etc...) y adaptación al tamaño de las señales (muchos logotipos provienen de ladrillos y/o minifiguras que no tienen las mismas proporciones que las señales).



Example of logo adaptation



Iconos aprobados



Icono definitivo "Fish"



Icono definitivo "City Architect"

No "solo" se utilizó la opinión de los AFOLs en este apartado. Por ejemplo, hace un tiempo LEGO solicitó ideas para el nombre de los restaurantes del edificio. Uno de ellos se llamará "Brickaccino", nombre propuesto por la Comunidad. Se barajaron nombres propuestos por la Comunidad para los otros dos restaurantes, pero finalmente tendrán nombres de carácter más comercial y que permitan diferenciar cada uno de ellos.

La LEGO® House

Después de esta interesante introducción a la identidad visual, tuve la oportunidad de realizar una visita guiada con el Sr. Jesper Vilstrup, General Manager de la LEGO House, donde pude pasear tanto por el interior como por el exterior del edificio. Para ello tuve que utilizar elementos de seguridad individual como calzado especial, chaleco reflectante y casco.

Entramos a los que será la plaza principal, desde donde se puede observar el edificio “desde dentro”. Esa plaza será un lugar público donde se podrá comprar las entradas y acceder al recinto, pero también pasear, comprar en la tienda o comer en el restaurante sin adquirir una entrada. Evidentemente todo tiene las proporciones del ladrillo (a una escala superior). Ha he comentado que el exterior del edificio simula estar construido con ladrillos 2x4, pero por ejemplo, el suelo de la plaza principal parece estar construido con baldosas 2x2, y así todo el resto de elementos.



Plaza LEGO® (Simulación)

Hablando de restaurante, Jesper me contó un detalle que muestra cómo todo, de una manera u otra, está relacionado con el ladrillo LEGO. Cuando alguien entre al restaurante familiar, recibirá una bolsa con piezas. Cada pieza significa un tipo de comida, es decir, un ladrillo rojo podría significar carne, uno verde ensalada, uno amarillo pasta... Vas a tener que “construir tu comida” con ladrillos, escanearlo, y después de ver un vídeo en el que unas minifiguras cocinarán tu pedido, podrás pasar a recogerlo y comer. Divertido, ¿no?

La inauguración de la LEGO House se retrasó un año ya que el edificio no podía ser construido con técnicas “tradicionales” sin añadir columnas. Cómo añadir columnas en el edificio arruinaría la idea arquitectónica de espacio abierto, los ingenieros tuvieron que volver a plantear el diseño. La solución fue añadir 1900 toneladas de acero en el edificio y cambiar la técnica de construcción para convertirse en un puente, en lugar de un edificio.



Plaza LEGO®

Cuando entras en las salas de exposición, es impresionante ver como un espacio tan grande sin ninguna columna. Hay cuatro zonas con distintas experiencias:

Zona Roja: Creatividad

Zona Verde: Competencias sociales

Zona Amarilla: Emociones

Zona Azul: Competencias cognitivas

Además, estará la Masterpiece Gallery, que es la pieza superior del edificio (la que tiene los studs). Aquí se mostrarán modelos hechos por AFOLs de todo el mundo, así como tres grandes modelos en los que los AFOLs también han intervenido...



Zona Roja (Simulación)

Pero también hay una parte “no visible” del edificio donde sucederán cosas. Se trata del sótano donde habrá la colección histórica con cajas y modelos ensamblados que harán un recorrido a lo largo de la historia de LEGO. Además, habrá una sala central donde se simulará el interior de un ladrillo y los tres tubos serán elementos interactivos para conocer la historia de LEGO.

Habrán también salas multiuso, donde se podrán llevar a cabo conferencias, talleres o reuniones de cualquier tipo, tanto por parte de la compañía como por parte de los fans.



Jesper Vilstrup y Lluís Gibert en el tejado de la LEGO® House

El exterior del edificio también será practicable y permitirá poder pasar por encima y llegar hasta el ladrillo superior. Desde allí, nos podremos subir a los studs y ver la Masterpiece Gallery desde arriba, u observar el paisaje. Por ejemplo, se puede ver el parking que se ha construido para los visitantes, que está construido con los mismos ladrillos que habían formado parte de la factoría de Astvej, y que el año pasado se cerró para levantar un nuevo complejo de oficinas. Es un parking ecológico e histórico.

Terminé la visita emocionado, y empecé la última de las reuniones con Søren Holm. Me explicó cómo serán algunas de las experiencias de las distintas áreas y cómo son y cómo se han diseñado elementos específicos de decoración. Desgraciadamente no puedo revelar los detalles ya que forman parte de la sorpresa inaugural. Sólo puedo decir que estéis expectantes, ya que merecerá la pena la espera.

HispaBrick Magazine quiere agradecer a Astrid Mueller, Jan Beyer y Kim E. Thomsen por las gestiones realizadas para llevar a cabo la visita, y a Jesper Vilstrup, Gitte Nipper y Søren Holm por su amabilidad y entusiasmo durante la visita.

#

LEGO® Virtual

La clave para conseguir renders increíbles

por Mattia Zamboni, brickpassion.com

I. Introducción

Seamos francos: nada es mejor que jugar con ladrillos de verdad; no cabe duda. Sin embargo, hay algo que se acerca y que puede ser atractivo. Hace unos 10 años, cuando aún estaba en mis «dark ages» y no pensaba en LEGO, me encontré por casualidad con un programa llamado MLCAD; un programa bien conocido que permite construir con ladrillos virtuales en un PC. No tardé mucho en enamorarme no solo del programa sino también de LEGO. Usar este programa era muy conveniente ya que en ese momento ya no disponía de los ladrillos de mi infancia. ¡Menudo sueño poder construir con cualquier ladrillo... Y en cualquier color! Pero no tardé mucho en empezar a sentir la necesidad de algo más realista: es ahí cuando comenzó mi largo viaje en el mundo de Computer Graphics (CG - gráficos por ordenador). Después de muchas pruebas e investigación determiné la mejor estrategia para transferir modelos virtuales desde programas de CAD (ed: diseño asistido por ordenador) para LEGO a programas de CG en 3D especializados en renderizados fotorealísticos. Entonces empecé a divertirme tanto que le dedicaba cada minuto de mi tiempo libre. Esta pasión se volvió tan seria que empecé a crear libros sobre modelos LEGO interesantes. Hoy en día, lo que más me gratifica es cuando una reseña comenta la fotografía en mis libros, sin darse cuenta de que no hay fotografías: todas las imágenes se han creado por ordenador.

A lo largo de los años muchas personas me han preguntado cómo genero mis renderizados. La verdad es que conseguir el nivel de realismo que consigue engañar al ojo no es tan sencillo como puedes pensar. En otras palabras, no hay trucos mágicos: hacer ese tipo de imágenes fotorealistas lleva mucho tiempo.

Sin embargo, en este artículo haré un esfuerzo por explicar las reglas de oro detrás del renderizado CG y describiré las técnicas que he desarrollado a lo largo de los años para generar las imágenes de mis libros. Además, mencionaré algunas de las herramientas más recientes que permiten conseguir resultados razonables en relativamente poco tiempo.

II. Las reglas de oro

¿Que hace falta para generar imágenes fotorealistas de un modelo de LEGO? De forma general se puede decir que hace falta prestar mucha atención a los detalles que harán que el renderizado parezca real.

Pero comencemos por 3 puntos claves que debes tener en cuenta en el proceso de generar estos renderizados.

- La exactitud del modelo
- Los materiales del modelo
- La iluminación de la escena

Cada uno de estos puntos es de igual importancia. Al igual que sucede con un grupo de escaladores que van encadenados, si uno se cae existe el riesgo de que caigan todos. Veamos estos

tres puntos en más detalle.

A. La exactitud del modelo

El mundo que habitamos es análogo y también lo somos nosotros. Lo que vemos es análogo ya que nuestros ojos son sensores análogos. Los ordenadores sin embargo son digitales. La información se representa con datos cuantificados discretos mediante bits digitales. Por supuesto esto también aplica a los entornos de CAD en 3D. Esto implica que un círculo dibujado en CAD no es perfecto, sino un polígono con tantos lados como para hacerlo parecer circular. Cuantos más lados/bordes el objeto tenga, más «análogo» parecerá. Así que si quieres generar un renderizado fotorealista no queda más remedio que tener un modelo 3D preciso, lo que significa que esté compuesto de un alto número de polígonos. De hecho no es posible crear una buena imagen si tu modelo no es preciso y no contiene suficiente detalle. La siguiente imagen ilustra este concepto.



Fig. 1. Los modelos de las dos escenas son idénticos, pero en uno se han aplicado materiales más realistas. Estoy seguro de que puedes identificar cual es.

En el mundo del ladrillos hay una varias fuentes de elementos virtuales, pero la dura realidad es que los modelos que hay en estas bibliotecas de piezas no son del todo precisos. Por supuesto esto es así a propósito, para permitir el buen manejo de construcciones grandes, pero esto no facilita el proceso de renderizado.

B. Los materiales del modelo

La manera en que vemos el mundo con nuestros ojos es el resultado complejo de cómo las leyes de la física afectan el camino que recorre la luz antes y después de reflejarse en un objeto. Hay varios conceptos fundamentales como reflexión, refracción y difracción para mencionar solo algunos. Cada material se comporta de una manera diferente que resulta en un efecto que tu mente asocia con algo real.

Así que la segunda cosa que necesitas son materiales («shaders» en el mundo CG) para signar a tu modelo, para generar un efecto realista. Si esto no se hace bien, el modelo parecerá apagado y poco realista.

Take a close look at the following figure:



Fig. 2. In the above scenes the models are identical, but one has more realistic materials applied. I'm sure you can tell which one.

Again, it's the reflections, refractions and all the real life physics phenomena which brings life to the models in your scene.

C. La iluminación de la escena

¿Cual es la clave de la buena fotografía? Una palabra: **iluminación**.

Al igual que en la fotografía, la iluminación juega un papel fundamental en el renderizado ya que, dependiendo de cómo se ilumina la escena, será atractivo o aburrido. Como ejemplo, piensa en cómo la imagen de un paisaje puede variar dependiendo de la hora del día en que se toma.

Generalmente hablando, quieres crear una iluminación que de énfasis a las bordes y así proporciona más iluminación volumétrica.

La siguiente imagen sirve para clarificar este concepto:



Fig. 3. ¿Qué iluminación proporciona el efecto más interesante en Lara Croft de Tomb Raider?

Como estamos intentando crear un renderizado realista, es importante invertir tiempo en ajustar la iluminación, ya que es un factor que contribuye en igual medida que los dos anteriores. El sujeto, los materiales y la iluminación: queremos que parezcan tan reales como sea posible.

Dicho esto, echemos un vistazo a las herramientas y soluciones disponibles para renderizar modelos de LEGO.

III. Soluciones de renderizado disponibles

Hay varias opciones disponibles hoy en día para generar renderizados fotorrealistas. La siguiente es una lista de las más comunes:

- 1) **POV-Ray**: fue la más popular y mejor documentada solución gratuita en el pasado. No es necesariamente sencillo de usar todas sus características y su motor de renderizado no es muy rápido.
- 2) **Bluerender**: en la actualidad es una de las opciones más sencillas de usar. Este software gratuito puede usar un archivo LDD (LEGO Digital Designer) y generar un renderizado en menos de 15 minutos. Desafortunadamente no reproduce brillo en piezas transparentes.
- 3) **Mecabricks**: Se trata de un editor de LEGO en línea. Su ecosistema incluye, entre otras cosas, la posibilidad de generar un renderizado decente.
- 4) **Custom process**: esta solución se basa en convertir un modelo creado con LDD o LDraw a un formato para un software de renderizado potente. Hay opciones gratuitas como **Blender**, y muchas comerciales (y a veces caras) como **3D Studio Max**, **Cinema 4D**, y **Maya** para nombrar algunos. Más recientemente han aparecido programas sencillos dedicados al renderizado, siendo **Keyshot** uno de los más populares.

En mi caso decidí hace ya años usar esta última opción. Es con diferencia la que más aprendizaje requiere, pero si te gusta CG, la inversión en tiempo merece la pena. Por último, esta opción tiene un beneficio añadido: ¡una vez sepas cómo crear un buen renderizado puedes empezar a animarlo!

IV. Mi solución

La principal razón detrás de mi elección es que es la única que no pone límites a lo que puedes crear y la calidad del renderizado sólo se ve limitado por tus habilidades. Mi favorito personal es 3DS Max y lo uso en combinación con un gran convertidor de Okino Computer Graphics para importar modelos.

Para generar renderizados hiperrealistas, sin embargo, hay que superar algunos obstáculos para poder cumplir con las reglas de oro mencionadas arriba. Lo más relevante es que el modelo no es muy preciso (poco polígonos). Como he mencionado, los editores CAD para LEGO usan elementos con poco detalle. Aunque existen librerías con elementos de alta calidad (como LGEO para POV-Ray) no los podía usar en mi cadena de herramientas. Además, quería incluso más detalle y por eso empecé a crear mi propia biblioteca de piezas desde cero.

La siguiente imagen muestra un ejemplo de un elemento:

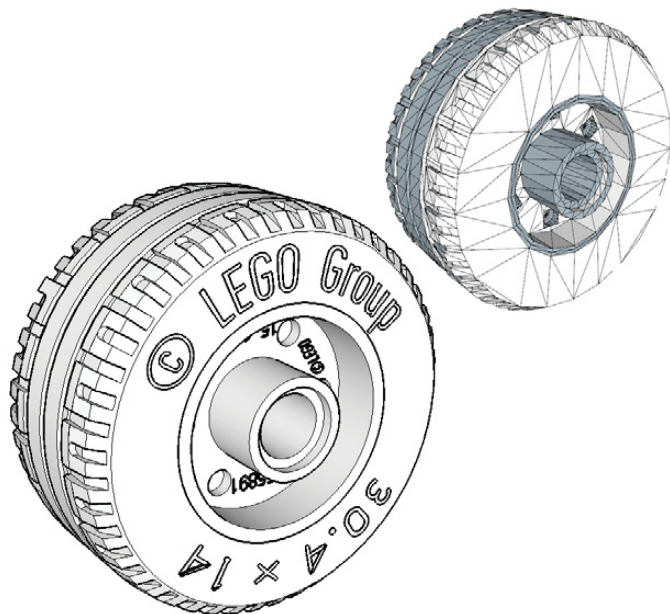


Fig. 4. Comparación entre un elemento importado (izquierda) y la versión remodelada de mi biblioteca (derecha). El nivel de detalle que añadí en este neumático incluye el número del elemento y el logo de LEGO.

En algunos elementos llegué a límites insospechados, añadiendo detalles adicionales que ayudan a llevar el realismo al siguiente nivel en primeros planos

El siguiente reto fue reemplazar los elementos con poco detalle por los de gran detalle. Por supuesto se puede hacer de forma manual, que es cómo lo hice en todos los modelos incluidos en los libros "LEGO Build-it books: Amazing Vehicles". Pero en modelos más grandes esto consume mucho tiempo. Cuando contribuí al "The LEGO neighborhood book" comencé a escribir un script para automatizar esta tarea de sustitución.

Hecho este paso tenemos un modelo muy detallado así que es hora de vestir el modelo con los materiales apropiados.

Para lograr este objetivo hacen falta «shaders» para simular los materiales usados por LEGO. Afortunadamente la cantidad de estos es limitada: la gran mayoría son del típico plástico ABS (en diferentes colores). Luego los plásticos transparentes (de nuevo en varios colores), caucho para los neumáticos y algunos materiales especiales para dar un efecto plateado/dorado/cromado a las piezas pintadas. Pasé bastante tiempo ajustando los parámetros de los materiales para conseguir resultados realistas, pero eso es un trabajo de una sola vez y al término tienes tu propia librería de materiales de LEGO.

Un truco que encontré fue emplear una configuración en los parámetros de los materiales que elimina el borde afilado de

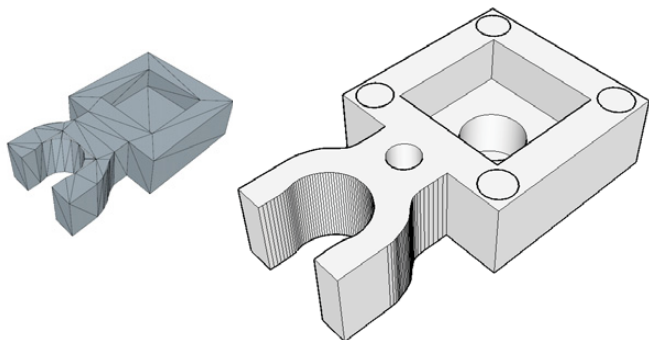


Fig. 5. Ejemplo: en el "Plate 1x1 with vertical clip" decidí incluir las marcas de inyección en la parte inferior. Un ojo escrupuloso puede detectar estos detalles en una toma muy de cerca.

los ladrillos en el momento del renderizado. Esto resulta en un aspecto muy realista comparado con el borde afilado de los elementos en 3D. Esto también me permitió tener modelos más sencillos.

Además de esto no hay que olvidar las pegatinas y piezas pintadas. Esto es un trabajo en sí, en el que tienes que digitalizar el arte, escaneando e importándolos como texturas en el software para aplicarlo a las piezas. En cuanto a reemplazar las piezas, también escribí un script para asignar materiales de forma automática basado en el color original del modelo importado. Como ayuda en este proceso incluí algunas características inteligentes que por ejemplo reconocen elementos específicos como ruedas por su número de elemento y automáticamente les asigna el material de caucho negro.

Una vez asignadas correctamente los materiales llega la hora de divertirse preparando la escena y la iluminación. Esta preparación no es menos importante que la preparación de una sesión fotográfica. Esto incluye la colocación de un fondo y de las luces para iluminar el modelo. Por divertido que sea, este puede ser la parte que más tiempo consume. Hay que asegurarse de que el modelo está suficientemente iluminado para crear sombras agradables y buenos reflejos sin que sean demasiado fuertes.



Fig. 6. Ejemplo de un renderizado de mi último libro. Observa las suaves sombras generadas en este caso con iluminación natural (imagen de ambiente HDR).

Para ahorrar tiempo en este proceso nuevamente lo automatiqué, lo que en este caso implica un método de fuerza bruta que mueve la luz alrededor del modelo y genera varias vistas previas. El proceso puede llevar cierto tiempo, pero al menos se puede hacer sin intervención humana, dejándome a mí el papel de director artístico. Solamente tengo que comparar las vistas previas y elegir la que más me gusta, haciendo ajustes mínimos en caso necesario.

Después de generar el renderizado final queda el post-procesado en el que realzo la imagen ajustando el contraste, el brillo y los colores y aplico algunos filtros adicionales para sacar la mejor imagen posible. Este paso realmente es necesario ya que no es posible conseguir un renderizado perfecto directamente desde el software que lo genera. Durante esta fase es apropiado usar un monitor con color calibrado.

Llegados a este punto, la imagen es muy detallada, se han aplicado materiales realistas y hay una buena configuración lumínica. Todo parece perfecto, pero... ¡es demasiado! De hecho esto a veces resulta ser un problema con los renderizados: parecen demasiado perfectos lo que les da un aspecto de irreal. Por ello desarrollé una de mis funciones favoritas en mi conjunto de herramientas al que llamé RealWorld™.

RealWorld™ es un software avanzado que analiza tu modelo de LEGO en 3D e introduce imperfecciones en el ensamblaje del modelo de forma automática.

Esta es una lista de algunas características de RealWorld™ :

- **Logo sobre studs:** todos los ladrillos se giran para asegurar que los logos no están todos orientados en la misma dirección (¡especialmente en plates 1x1!)
- **Creación de juntas:** todos los ladrillos se escalan con un factor al zar muy cerca de 1 (por ejemplo 0.996), lo que los reduce y así genera las típicas juntas/huecos que entre ladrillos y se hace de tal forma que no sea uniforme.
- **Rotación de piezas:** Elementos que tienen algo de holgura en el ensamblaje (por ejemplo los bricks/plates/ tiles 1x1) se giran una fracción de forma aleatoria.
- **Inclinación y elevación de piezas:** todas las piezas que no tiene otra pieza encima (especialmente los tiles) se elevan y giran sobre sus ejes x e y por una minúscula cantidad aleatoria. En superficies (por ejemplo aceras) esto crea un efecto de construcción no uniforme.
- y más ...

“Los detalles hacen la perfección, pero la perfección no es un detalle.”

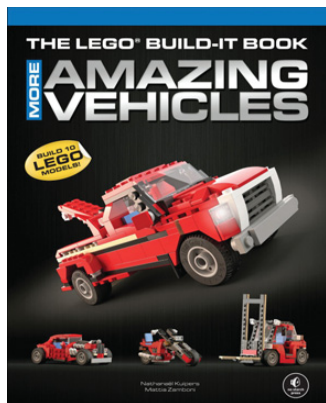
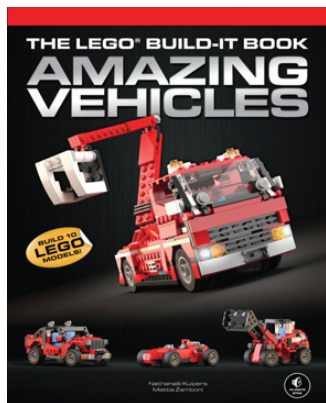
- Leonardo Da Vinci

Después de desarrollar estas técnicas para procesar los modelos y generar renderizados de forma automática, decidí poner el listón aún más alto. Mi sueño no era limitar esto a un simple modelo, pero extenderlo a dioramas enteros.

Esto resultó ser una tarea considerable ya que tuve que revisar todo el software que había creado hasta ese momento



Fig. 7. Uno de los renderizados más apreciados de mi último libro se hizo en un tamaño de 5125 x 3375 píxeles y tomó 16 horas.



y optimizarlo a fondo, prestando especial atención a la asignación de memoria. Importar y procesar 500 ladrillos claramente no es lo mismo que hacerlo con 100.000 ladrillos.

Un paso adicional necesario ha sido hacerme con un ordenador potente, capaz de procesar todos estos datos en un tiempo razonable. Acabé construyendo un ordenador a medida con las siguientes especificaciones (para los frikis;-)

2x CPU E5-2640 Xeon CPU
8 núcleos/16 hilos
64GB DDR4 RAM
512GB SSD almacenamiento
NVIDIA GTX Titan X con
12GB VRAM



Hace falta remarcar que generar renderizados muy realistas requiere de mucha potencia del CPU, sobre todo al generarlos en altas resoluciones con shaders exactos y con efectos de iluminación. La siguiente imagen muestra un ejemplo de un diorama renderizado de mi libro “Tiny LEGO Wonders”, diseñado por Alexander Bugiel.

Debo admitir que en este momento estoy bastante contento con mis resultados aunque siempre se puede mejorar. El contenido de este artículo es el resultado de más de 5 años de desarrollo de técnicas y scripts CG. Sin embargo, el reto más grande ha sido explicar y resumir todo eso en unas pocas páginas, y espero haber conseguido transmitir algo de mi pasión por este fantástico mundo.

Mattia Zamboni
www.brickpassion.com

Puedes ver algunos de los fabulosos renderizados de Mattia Zamboni en los siguientes títulos de Nostarch:
The LEGO Build-It Book I / The LEGO Build-It Book II / The LEGO Neighborhood Book / Tiny LEGO Wonders
#



Celabrando 40 años de LEGO® Technic

Por Andrej

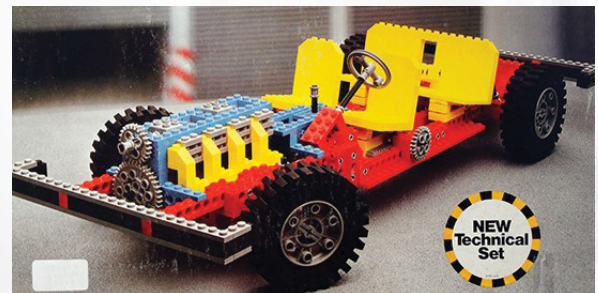
Imágenes por LEGO® System A/S



Este año marca el 40 aniversario de LEGO® Technic. De hecho, hace 40 años, allá en 1977, LEGO intentó algo nuevo. Inicialmente se llamaron simplemente «Technical Sets» y solo se vendieron en Europa. El nombre «Technic» se introdujo más tarde, en 1984. Los primeros modelos Technic empleaban un tipo de ladrillo nuevo, que incluía agujeros que dejaban pasar ejes. Esto también permitía usar pines para conectar los ladrillos lado al lado en vez del tradicional uno encima del otro. El set 853 'Auto Chassis' de ese año ya incluía elementos para crear pistones con los que se construía un motor que funcionaba. Los otros tres sets de ese año fueron una carretilla elevadora (850), un tractor (851) y un helicóptero (852). Ese mismo año, LEGO también introdujo un motor de 4,5V que se podía usar con los sets Technic. En [EE.UU.](#) estos sets aparecieron uno o dos años más tarde y con diferente numeración. En [EE.UU.](#) estos sets se llamaron originariamente «Expert Builder».



Los primeros modelos de 1977 no tenían tantas piezas como los que se ven en los modelos actuales. El 42055 Bucket Wheel Excavator de 2016 es un ejemplo extremo con 3927 piezas, pero muchos de los sets principales de los últimos años cuentan con más de 2000 piezas cada uno. El set más grande de 1977, el 853 Auto Chassis, sólo tenía 610. Eso es una diferencia muy grande. Aún así, el set tenía muchas funciones. Por ejemplo, tenía dirección (usando el volante del conductor) y un motor con dos pistones cuadrados. El motor también tenía elementos estéticos, como aletas de refrigeración y el modelo tenía una transmisión con dos marchas.



LEGO Technic ha evolucionado mucho en los últimos 40 años. Comenzaron con plates y bricks, pero los sets actuales apenas contienen estas piezas. En su lugar hay vigas y conectores. Los primeros sets Technic no tenían tantas piezas porque los modelos eran más sencillos y tenían menos funciones.

Tal vez te preguntes qué hace LEGO para celebrar estos 40 años de Technic. Para empezar, LEGO ha sacado 10 sets Technic en la primera mitad de 2017; un número considerable que indica que la línea va bien. Además, cada uno de estos sets incluye una pieza conmemorativa con el logo del 40 aniversario.

Hablemos de los sets de 2017 en más detalle. Mi favorito personal es el 42063 BMW R 1200 GS Adventure. Simplemente me encanta el diseño y me gustan las motos de BMW. Además, este set tiene unos neumáticos todo-terreno muy bonitos. También incluye suspensión y tres maletas. Es una moto BMW todo-terreno icónica. El modelo se diseñó en colaboración con BMW, y el diseñador de LEGO® Technic Lars Thygesen viajó a BMW Motorrad en Munich para inspirarse. Otro diseñador Technic, Sam Tacchi, diseñó el modelo secundario, el BMW future hover ride concept. Tiene un aspecto muy interesante este vehículo futurista. De hecho se trata de un modelo ficticio, una motocicleta voladora que incluye una hélice que se puede ajustar para hacer que se eleve la moto y un motor en la parte frontal. Estos principios de aviación podrían funcionar en la vida real.

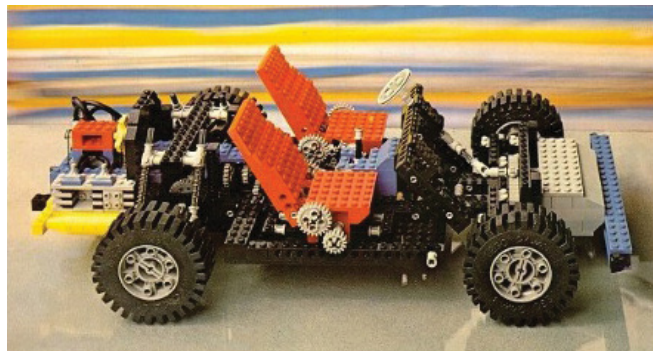


Otro set interesante de este año que me gustaría mencionar en el 42066 Jet de carreras aéreas. Es mi segundo set favorito para 2017. Contiene 1.151 piezas así que es bastante grande y con muchos detalles, como una cúpula que se abre y superficies de control de vuelo. Tiene un tren de aterrizaje motorizado que funciona suave y despacio. El efecto cuando se acciona es muy bueno. La apertura de la compuerta y la orientación del motor también están motorizados. El modelo también incluye aletas ajustables. Las pegatinas de este modelo funcionan muy bien y realzan el modelo. El modelo secundario es un jet privado.



LEGO también ha anunciado un modelo exclusivo que se puede construir con las piezas de tres de los sets de 2017. Se trata de una nueva versión del icónico 8860 Supercar. El 8860 Auto Chassis fue un set muy especial cuando salió en 1980. Fue la siguiente iteración del 853 de 1977 e incluía nuevas funciones que no se habían visto en Technic, convirtiéndolo en el segundo de la serie de Supercars. Representaba lo más avanzado de LEGO Technic en su día. Aunque el aspecto no era tan pulido al carecer de carrocería, tenía funciones interesantes. La nueva versión del 8860 es más pequeña que el original (las ruedas del manipulador telescópico son más pequeñas y el resto del modelo se ajusta a esa escala) pero

es una fiel representación del viejo 8860. Los colores son iguales que los del set original y tiene las mismas funciones. Dispone de un motor de 4 cilindros, dirección, un diferencial y asientos ajustables, al igual que el 8860 original. Este nuevo Supercar se puede construir con los elementos incluidos en 42057 Helicóptero ultraligero, 42061 Manipulador telescópico y 42063 BMW R 1200GS Adventure. Las instrucciones para este modelo están disponibles gratuitamente en la página web de LEGO.



El 42057 Helicóptero ultraligero contiene 199 piezas y tiene un motor de 2 cilindros que está conectado con la hélice y el rotor. Otras características incluyen una cola orientable y dos hélices, a diferencia del helicóptero típico. El helicóptero de este set también incluye un giroplano funcional lo que lo convierte en un modelo especial.

El tercer set que necesitas para construir el renovado 8860 Supercar es el 42061 Manipulador telescópico. Este pequeño set consta de 260 piezas. Sus características incluyen dirección a las 4 ruedas, una pala orientable y brazos que se elevan y extienden. Interesante en este caso es que el radio de giro es mínimo. El modelo secundario es un pequeño camión.

También hay nuevos sets que saldrán en agosto 2017. Ya se han visto algunas imágenes. Los sets de agosto incluirán el 42068 Airport Rescue Vehicle, que tiene dirección a las 4 ruedas y consta de unas 1.100 piezas. El segundo de los sets es el 42069 Extreme Adventure que tiene orugas en vez de ruedas. El tercer set es el 42070 6x6 All terrain Tow Truck que se podrá controlar a distancia. Además deberíamos ver otro set, posiblemente con número 42067 en Agosto, pero aún no hay más detalles del mismo. Será un set especial del 40 aniversario de Technic y me encantaría que fuera otro Supercar. Tal vez un Bugatti Chiron, que sería espectacular. Yo desde luego estoy curioso por ver lo que LEGO Technic tiene preparado.



Si quieres ver todos los sets Technic de 2017 puedes encontrarlos en mi blog brickseasy.com

#

Diseño básico de un Supercar

Por Paul 'Crowkillers' Boratko

Imágenes por Paul 'Crowkillers' Boratko



Cuando se trata de modelos Technic, casi a todo el mundo le encantan los vehículos conocidos como Supercars, pero ¿qué exactamente es un 'Supercar'? Por definición, un Supercar es un vehículo de altas prestaciones con un aspecto aerodinámico y que suele tener un precio muy considerable.

En el mundo de LEGO® Technic, un Supercar se define más por lo que tiene en su interior. El primer coche de LEGO con funciones del tipo Supercar salió en 1988. Fue el 8865 Test Car, que incluía muchas funciones que ahora se considera imprescindibles en un Supercar de LEGO. Esas funciones eran una caja de cambios funcional, suspensión delantera y trasera y dirección. Luego, en 1998 salió el primer Supercar de verdad. Aunque no tenía ningún diseño de carrocería espectacular, tenía algunas características revolucionarias que mejoraban el Test Car de 1988, como tracción y dirección a las 4 ruedas, y una caja de 4 cambios.

Así que si te gusta el reto y quieres construir tu propio Supercar, miremos cómo comenzar.

1. La escala de tu modelo

Las ruedas que elijas determinarán la escala de tu creación. Si usas la combinación de llanta y neumático del 42000 Grand Prix Racer o del 42056 Porsche tienes una escala de 1:8, mientras que las llantas y neumáticos de 42039 24 Hour Race Car o el 8070 Supercar te dan una escala de 1:10. Algunos constructores incluso han conseguido meter varias funciones de Supercar en vehículos más pequeños, así que la escala depende de ti.

2. La estética de tu modelo

¿Qué aspecto quieres que tenga tu Supercar? Internet es un buen lugar para buscar inspiración, así que saca lápiz y papel y esboza algunos diseños. Tal vez te gusten las características de un vehículo en particular, como el diseño del alerón y las entradas de aire de otro. A veces es mejor averiguar el diseño primero para cuando comiences con el chasis y la transmisión no tengas que reconstruirlos múltiples veces cuando te das cuenta de que el tamaño de tu chasis obliga el desarrollo de la carrocería. Por supuesto el color también es algo a tener en mente cuando intentas hacer un diseño, porque como es bien sabido, hay una limitación de piezas en ciertos colores.

3. Tener una amplia gama de elementos Technic

Algo que puede frustrar tu proyecto es no disponer de la pieza correcta para la tarea. No quieres verte obligado a tener que usar algo que sea poco práctico. Así que, antes de empezar la construcción, asegúrate de tener un buen surtido de piezas a mano para que no tengas que esperar una semana por un pedido en Bricklink con piezas que realmente ya deberías tener.

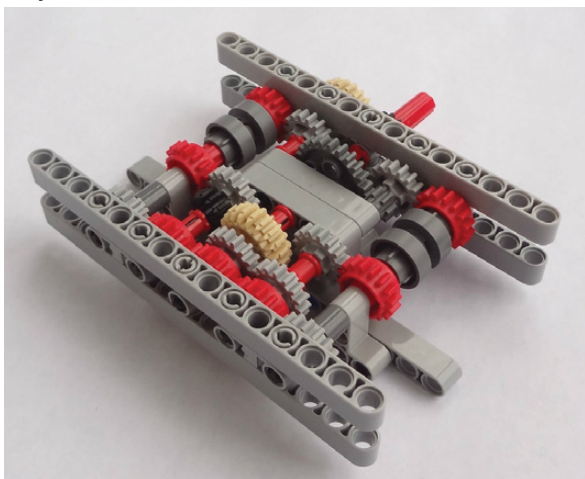
4. Comenzar con una idea original

Cada vez que comienzo un nuevo proyecto de coche, me gusta empezar con una nueva idea de suspensión o de caja de cambios. De esta manera tienes una meta y no sientes que estás rediseñando el mismo modelo cada vez. A veces tomo

prestados MOCs de otros constructores e intento pensar en algo nuevo o una variación original de una idea existente. No hay nada malo en «tomar prestado» ideas de otros, pero es cortesía referenciar la fuente de tu inspiración o idea.

5. El corazón de tu Supercar

Por supuesto hablamos de la caja de cambios. Mucha gente se rinde antes de empezar porque no entiende exactamente qué sucede aquí. Aquí la investigación por internet puede ayudarte mucho. Hay muchas personas ahí fuera que han hecho vídeos e imágenes detalladas que te ayudan a entender cómo funciona una caja de cambios y cómo se determinan las ratios. Las cajas de cambios pueden ser abrumadores, dependiendo de lo avanzadas que quieras que sean. A veces es más fácil sacar papel y lápiz y hacer un dibujo o escribir exactamente lo que quieres hacer, para ayudarte mientras construyes.



Caja de cambios

Suelo empezar el proceso de diseñar un nuevo coche por el concepto de la caja de cambios. A lo largo de los años he intentado evitar usar conectores en ejes y en su lugar solo uso vigas, lo que ayuda a que todo funcione con más suavidad. Conectores colocados de forma perpendicular a un eje no siempre se alinean perfectamente con las vigas, lo que puede resultar en ejes y engranajes que no están perfectamente posicionados y causan estrés y fricción innecesarios que te volverán loco.

6. La columna vertebral

Un chasis fuerte es importante. Hay muchos elementos Technic, como el «hueso de perro» 3x5 y los frames abiertos que pueden ayudar a construir un chasis rígido a la vez que reduces la cantidad de vigas y de paso el número de piezas. Hay que intentar construir un chasis lo más fuerte posible a la vez de mantenerlo ligero ya que aún se añadirán muchos otros elementos a él, incluyendo la carrocería. Y no quieres sobrecargar la suspensión y tener que rediseñarla cuando el modelo ya está casi completo.

7. La suspensión

El diseño de la suspensión es mi parte favorita en el diseño de un modelo. Dependiendo del tamaño del modelo, aquí tendrás que ser creativo. Si el modelo es grande, tal vez necesites 2 amortiguadores por rueda, o tal vez puedas encontrar la manera de usar un sólo amortiguador de tal manera que ofrezca más resistencia al oprimirlo.



Suspensiones

8. La dirección

Ningún coche funcional está completo sin un buen sistema de dirección. Y para añadir jugabilidad, un HOG («mano de dios») escondido puede hacer el modelo aún más interesante, ya que permite manejar el vehículo con más facilidad que con el volante que está dentro del habitáculo. Casi siempre incluyo ambos en mis modelos.

9. Funciones controladas mecánicamente

Si quieres que tu Supercar sea aún más «guay», puedes intentar añadir funciones como puertas de mariposa o gullwing que se abren de forma remota, un alerón que se repliega o un techo descapotable. Estas funciones pueden añadir significativamente interés del modelo.

10. Construir una mejor carrocería

Creo que para todo el mundo, el diseño del chasis es el mayor desafío. Una de las cosas más difíciles es no apresurarse para simplemente acabar el modelo. Un modelo de aspecto cuidado es lo que hará que la gente quiera investigar tu modelo más a fondo para ver todas las funciones que contiene. Hay tantos paneles y ejes flexibles disponibles que se puede replicar prácticamente cualquier tipo de modelo, pero por supuesto para eso te tendrás que poner creativo.

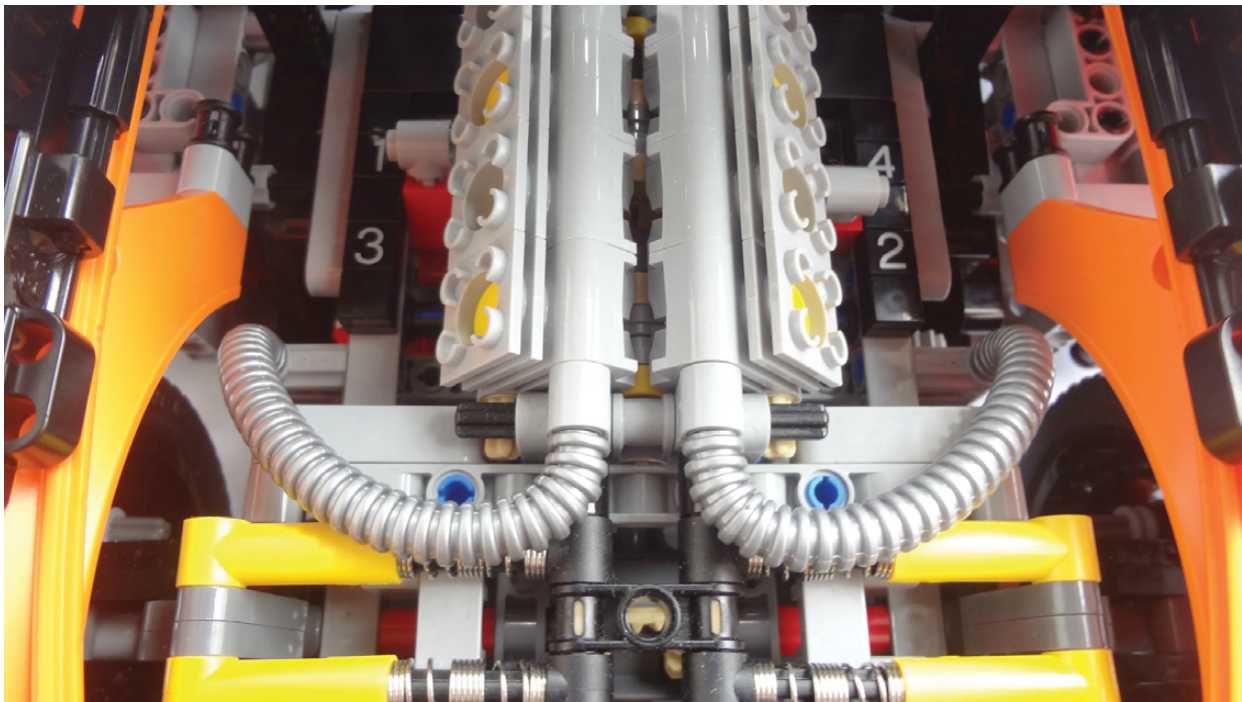
11. Frustración

Cuando llegas al punto de que te estás tirando de los pelos y rechinando los dientes, a veces tienes que ir un poco atrás. No puedo contar las veces que me he quedado con la mirada en blanco, frustrado por un mecanismo que fallaba. Me di cuenta de que si invertía demasiado tiempo en un aspecto, me ayudaba simplemente seguir con otro o incluso ver una película y tomar un descanso. Cuando volvía a mi problema, casi siempre encontraba una solución. Todo el mundo se queda trabado en algún momento.

12. Inspiración

Cuando comencé a construir a principios de los años 2000, no había mucha gente construyendo coches. Algunas de mis principales inspiraciones venían de Nathanaël Kuipers, Misha Van Beek y Aleš Zorko. Adelantamos 10 años y había montones de buenos constructores de todo el mundo, construyendo grandes Supercars y llevando Technic a sus límites. Entre estos constructores se incluyen Máté Lipkovics,

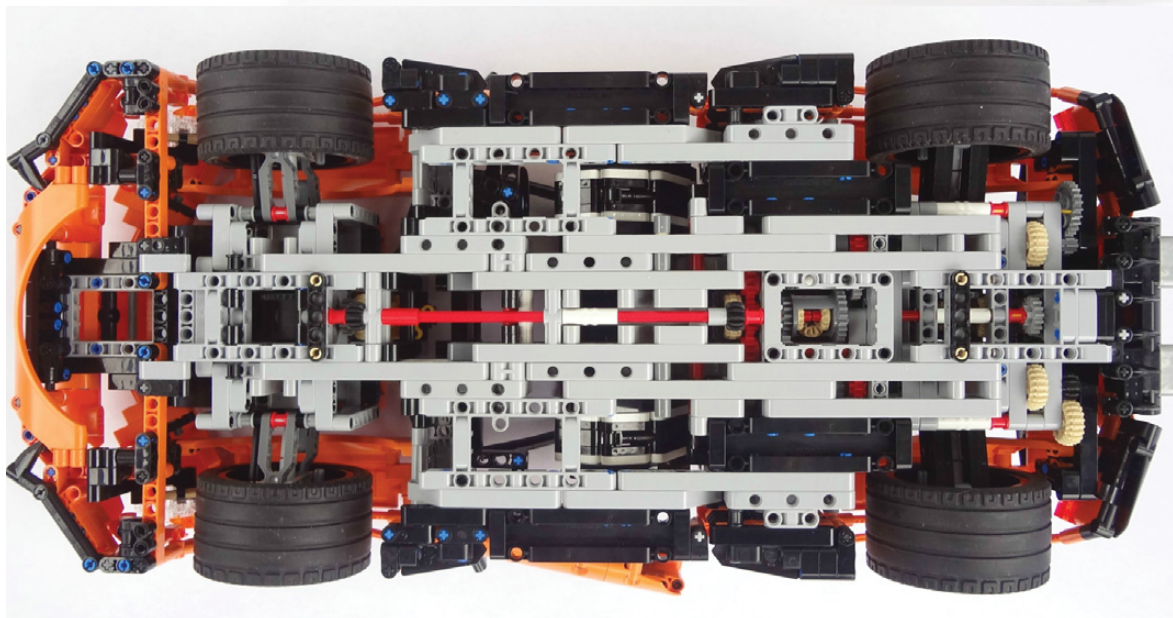
Paweł Kmieć, Jeroen Ottens, Fernando Benavides de Carlos, Francisco Hartley y muchos otros. Recomiendo encarecidamente investigar su trabajo. Hay enlaces a sus webs y a los de muchos otros grandes constructores en el muro de amigos de mi página web. Estos tipos tienen material suficiente para que te quedes embozado viendo grandes Supercars durante un buen rato. También recomiendo unirse a un foro Technic como Eurobricks. Si no entiendes algo, ahí puedes preguntar y obtener respuestas.



Motor y cambio de marchas

13. La velocidad no es un factor

Como comenté antes, no hay necesidad de meterse mucha prisa. Las probabilidades son que lo que construyas así se puede hacer mucho mejor y de forma más práctica. Mira las piezas que tienes y piensa en nuevas maneras de usarlas y intenta usar las piezas de tantas maneras como puedas.



Vista inferior con los mecanismos de todas las funciones

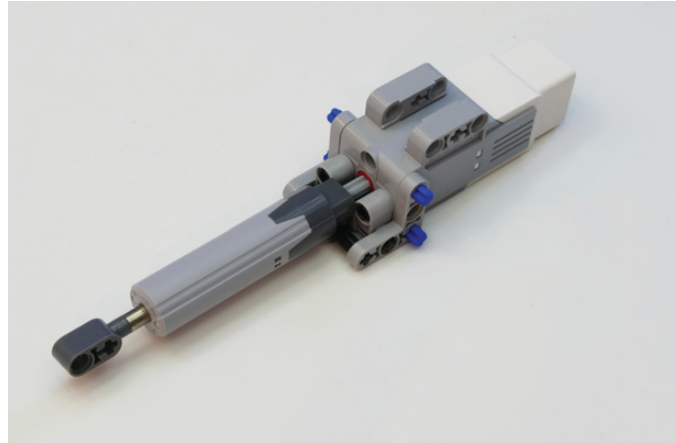
Recuerda: ¡cuanto más ingenioso sea tu modelo, más admiración ganarás entre la comunidad de AFOLS Technic!
#



Movimientos Technic a escala miniatura

Por Oton Ribic

Imágenes por Oton Ribic



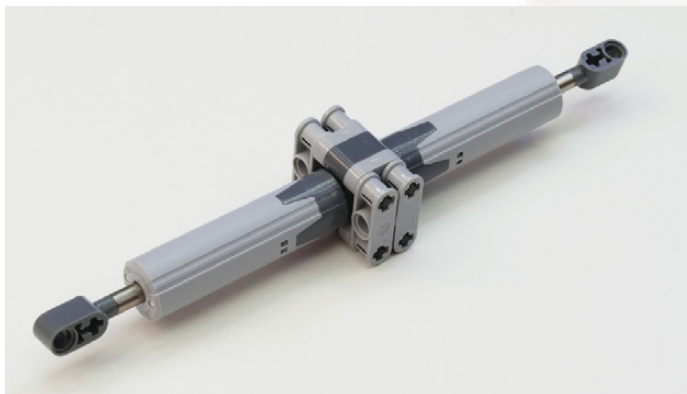
[Fig_1] En esta configuración, la extensión del actuador se puede controlar hasta 1/16 de un milímetro, en condiciones óptimas.

No es un problema común para todo constructor, pero cualquiera que ha intentado hacer movimiento muy precisos con LEGO Technic estará familiarizado con ello. El problema también es conocido entre los constructores de MINDSTORMS que construyen robots y mecanismos controlados muy precisos, especialmente cuando necesitan interactuar con objetos que no son de LEGO.

Básicamente, debido a las tolerancias mecánicas de los elementos de LEGO, los movimientos resultantes a menudo tienen algo de holgura. Esta holgura apenas se nota ni es importante cuando conduces un vehículo todo-terreno por tu jardín, pero enseguida aparece cuando intentas conseguir movimientos muy precisos. Debe decirse que estas tolerancias no se deben a falta de cuidado por parte de LEGO - por lo contrario, son necesarios para permitir la construcción y desmontaje sencillos.

Como estas tolerancias y la inexactitud que ocasionan tienden a acumular, como regla general los mecanismos más sencillos a menudo son los más precisos. En un caso perfecto, solo hay un elemento móvil en la acción que quieres llevar a cabo. En otras palabras, si puedes evitar transmitir el movimiento mediante unos cuantos ejes, cardanes, engranajes y otras conexiones, hazlo y reduce el movimiento a mínimo número de elementos posible.

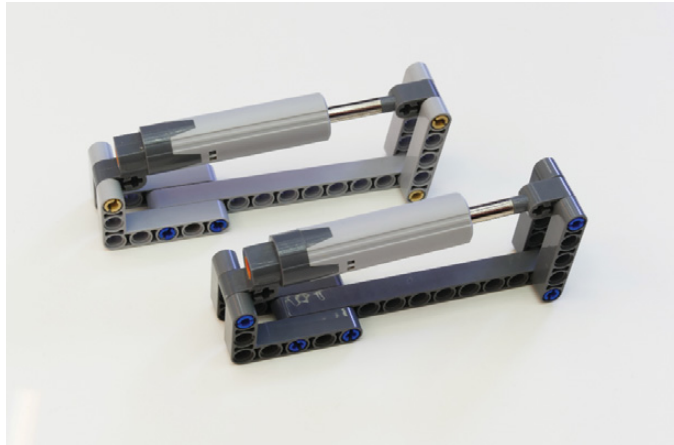
Sin embargo, este enfoque reduccionista no siempre es aplicable y hay maneras de evitar estos casos [Fig_1]. A veces, si el número de conexiones no es demasiado alto (es decir, no más de seis) merece la pena reemplazar los pines sin fricción o ejes alrededor de los cuales giran estas conexiones por otros con fricción. Estos se ajustan perfectamente a los agujeros y no dejan tolerancias mientras las fuerzas que los accionen no sean demasiado grandes.



[Fig_2] Girando un extremo, manteniendo el otro fijo, estos actuadores conectados espalda con espalda funcionan como uno solo de doble largura.

Sin embargo, usar grandes cantidades de pines con fricción introduce otro problema: la necesidad de aplicar mucha fuerza lo que puede resultar en que algunas piezas se torsionan, introduciendo nuevas imprecisiones. O, dicho en términos más técnicos, en estos casos empieza a aparecer histéresis mecánica no deseada.

Un enfoque mecánicamente más complejo, pero que da mejores resultados es diseñar todo el mecanismo de tal manera que los elementos críticos están siempre directamente afectados por la gravedad. Esto a menudo es un buen enfoque para mecanismos de trazar o grabar: si la superficie en la que se dibuja es horizontal por necesidad la punta de trazado tendrá algo de holgura en sus movimientos. Sin embargo, si todo el mecanismo está en vertical, siempre estará empujado en la misma dirección por la gravedad y responderá con precisión al movimiento de los ejes, cadenas, y demás mecanismos.



[Fig_3] Estas estructuras son idénticas en teoría, pero la más oscura es más precisa por el uso de pines con fricción que reducen las holguras, a costa de más resistencia.

En cualquier caso, ten en mente que conseguir buena precisión a menudo requiere hacer ajustes finos después de finalizar el mecanismo básico. Prueba con un pin con fricción aquí, un peso adicional allí, cambia el ángulo de la base - estos ajustes son igual de importantes que el diseño subyacente.

En cuanto a conseguir la máxima precisión que se puede conseguir con LEGO, esto depende de muchos factores, pero podemos mencionar algunas referencias [Fig_2]. En general, si encaja con tu proyecto, es buena idea conectar un motor MINDSTORMS directamente a un actuador lineal grande. Estos actuadores son robustos, fiables (especialmente la versión rediseñada), bastante precisos y ubicuos.

El paso del tornillo interior del actuador resulta en un milímetro de movimiento lineal por cada 240° de giro en la entrada. Tomando en cuenta que al ángulo más pequeño que un motor MINDSTORMS puede realizar de forma fiable es de unos 15°, es fácil calcular que el movimiento más pequeña que se puede controlar en el actuador es de 1/16 de milímetro o unos 63 μm . Esto es un movimiento minúsculo, en el orden de magnitud del ancho de un pelo y sin embargo se consigue con piezas estándar si se satisfacen todos los requisitos mencionados con anterioridad (tensión, pines con fricción, etc.).

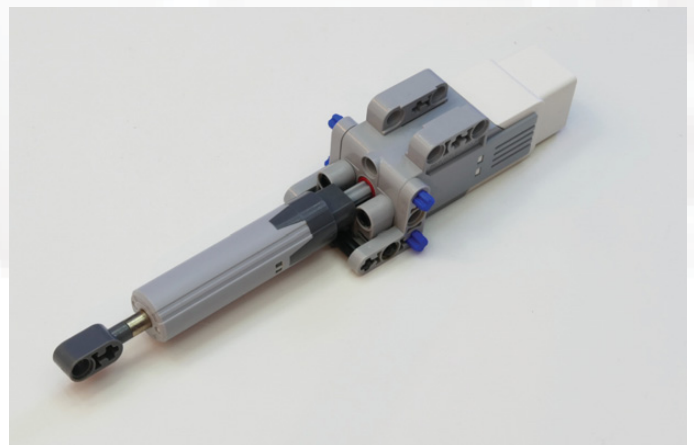
He intentado aplicar una reducción al motor para conseguir un movimiento incluso menor, o usar varias articulaciones triangulares para reducir el movimiento, pero resulta que si buscas precisión por debajo de 50 μm surgen efectos secundarios. La tensión del tornillo del actuador, la flexibilidad de la estructura interna, la curvatura del brazo etc. empiezan a tener un efecto, y aunque hay maneras de reforzar y minimizar estos efectos, enseguida la complejidad adicional supera la utilidad. La resolución de 1/16 de milímetro mencionada anteriormente debería ser suficiente en condiciones óptimas.

Esto se base en la suposición que un rango de 5 studs o 40 mm (el alcance de un actuador lineal es suficiente [Fig_3]). Si no lo es, otra opción es la de usar un mecanismo de cremallera, entre los cuales las nuevas piezas del Arocs (números 18940 y 18942), diseñado específicamente para este propósito, son muy prácticos. Su alcance fiable es de 10,5 studs, más si se construye una estructura de soporte, lo que resulta en unos 84 mm. Con una reducción y aplicando tensión, es posible controlar su movimiento de forma precisa hasta una décima de milímetro, pero sufre de más fricción que los actuadores, especialmente si hay grandes fuerzas envueltas, y también tiene algo de holgura si está completamente extendido.

Una interesante tercera opción es la de usar dos accionadores lineales conectados espalda con espalda y girar un extremo [Fig_4]. Esto tiene inconvenientes, como el hecho de que es muy largo incluso cuando está completamente contraído y requerirá un mecanismo adicional para permitir que gire libremente. Pero esto se ve compensado por tener la precisión de un actuador con un doble rango, es decir 80mm. Se pueden conectar incluso más accionadores en cascada, aunque después del tercero la construcción misma empieza a perder estabilidad, contrarrestando cualquier ventaja de precisión. Pero si tienes muchos accionadores, merece la pena considerarlo.

Finalmente, sea cual sea la solución que eliges, asegúrate de que tus piezas están en buenas condiciones. Elementos desgastados hacen aumentar las tolerancias y por ende la imprecisión, mientras que accionadores viejos, gastados y secos (que se reconocen por el chirrido) tienen más fricción que resulta en un movimiento a saltos. Afortunadamente no son difíciles de desmontar y lubricar si no hay otra opción disponible.

#



[Fig_4] Las nuevas piezas de cremallera permiten una buena precisión en un rango más largo, aunque no son tan buenos como los actuadores lineales.



Tutorial: Como reparar cajas de LEGO® dañadas

Texto e imágenes por: Roman Gibert

Me llamo Roman y soy principalmente coleccionista de LEGO® y también de algunas otras cosas relacionadas básicamente con los años 80. Uno de los principales problemas que me encontrado siempre cuando he adquirido algo para añadir a la colección es el estado de las cajas de cartón. Mucha gente tiene el set en perfecto estado pero en muchos de los casos no se puede decir lo mismo de la caja que lo contiene. El hecho de ser cartón lo hace muy vulnerable al roce de la parte impresa, al calor, a la presión y sobre todo a la humedad, en definitiva, al paso de los años. Esto hace que el aspecto final del item coleccionado no tenga el aspecto deseado.

Es por ello que desde hace años empecé a practicar la restauración de dichas cajas siguiendo, eso sí, la premisa principal de mis colecciones, respetar la originalidad de la pieza. Eso quiere decir que puedo enderezar una caja, pegar sus roturas sin que se note nada, volver a pegar pestañas rotas, plásticos transparentes, etc. Pero lo que no haré nunca es repintar o añadir cosas modernas para reparar las antiguas. Solo en casos extremos cuando falte un trozo de la caja puedo llegar a insertar un trocito de cartón "moderno" para que no pierda la forma original, pero eso solo en contadísimas ocasiones.

Resumiendo, la premisa básica es respetar la originalidad y nuestra meta es dejar estéticamente el objeto lo más cercano como estaba el día que se fabricó, con sus impresiones, plásticos y cartones originales.

El proceso es sencillo , el material básico que suelo usar es:

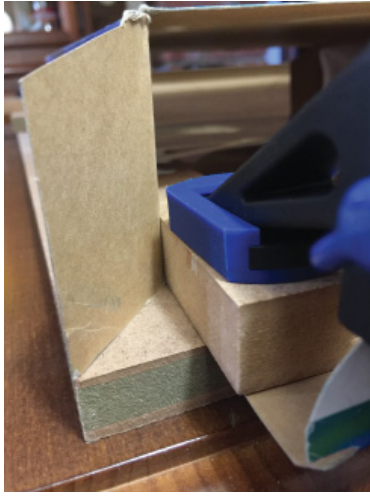
- cola blanca de carpintero
- sargentos
- agua corriente
- un cepillo dental
- un bisturí o cutter fino o palillos
- listones varios de madera "DM", la madera corriente suele tener vetas que con la presión pueden marcar el cartón que pretendemos restaurar.
- papel encerado (el papel sobrante de cuando pegas un sticker).
- papel de cocina y bastoncillos de algodón (para limpiar sobrantes de pegamento).

Una vez conseguido esto, el proceso suele ser similar en todos los casos:

Rotura

Suelo pasar el dedo impregnado de cola blanca por la fisura teniendo precaución de no poder demasiado producto. Una vez hecho esto presiono con los dedos a ambos lados para unirla y rápidamente paso suavemente un papel humedecido para quitar el sobrante de la parte impresa y la parte interior del cartón. Una vez me he asegurado que está bien limpia y unida pongo papel encerado en las dos partes para que no se pegue el cartón al DM y presiono fuertemente. Un par de horas después ha quedado como nueva (siempre se verá un mínimo pero a simple vista desaparece).

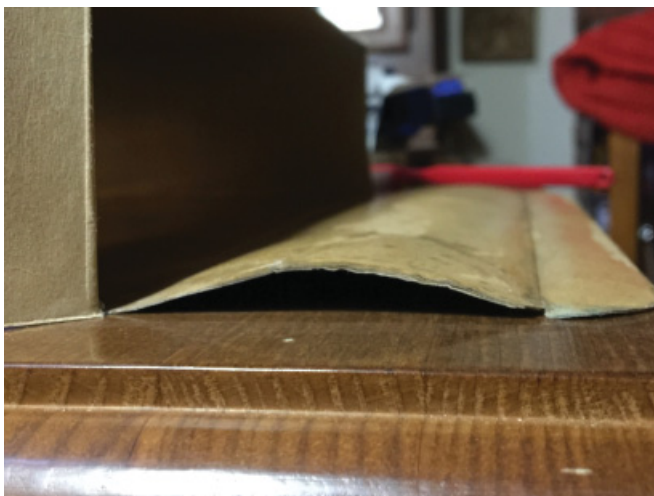




Doblecetes por humedad o por deformación por peso

Lo que hago es humedecer con agua un cepillo de dientes y lo voy pasando suavemente y repetidas veces por la parte no impresa de la zona hasta notar que está un poco reblandecida. Es muy poco tiempo el que se necesita y se ha de intentar que no quede húmeda la parte de las tintas (este proceso siempre se ha de repetir paso a paso en cada parte de la caja, lengüetas, pestañas, laterales, etc.)

Una vez conseguido esto vuelvo a poner papeles encerados a los dos lados y vuelvo a presionar fuertemente para que el cartón quede plano y lo deajo secar unas 10 horas. Si el proceso se ha hecho bien, al día siguiente queda recto como el día que se fabricó.



Pestañas abiertas, cartones con láminas separadas, etc,

En este caso el proceso es el mismo que en las roturas solo que más fácil y la mayoría de las veces en 5 minutos el trabajo ha quedado terminado

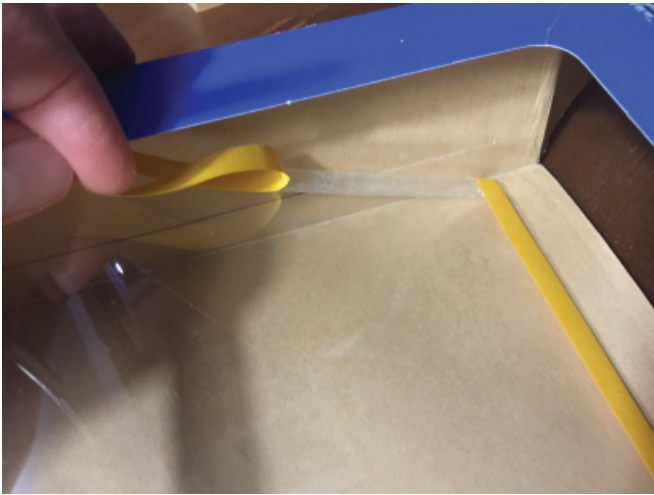


Plásticos transparentes de las cajas con ventana

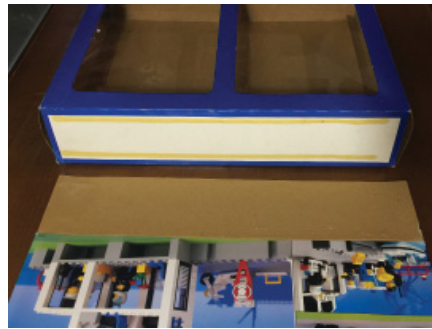
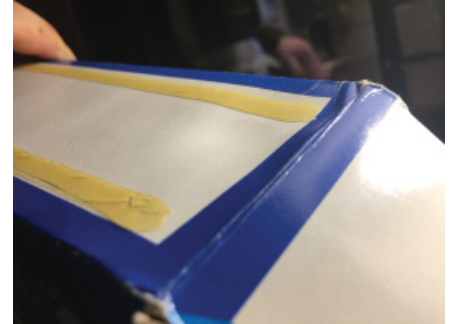
Lo más importante es poder sacar el plástico sin estropearlo ni arrugarlo y sin destrozar el cartón. En caso de no tenerlo, se puede comprar acetato o cualquier tipo de lámina transparente.

El proceso se ha de hacer con cinta de doble cara transparente (la que se utiliza en las fofuchas, se puede encontrar en cualquier librería) y tomando las medidas de donde estaba pegado todo para evitar que se vean los pegamentos en las partes transparentes visibles. En foto se puede observar mucho mejor este proceso.



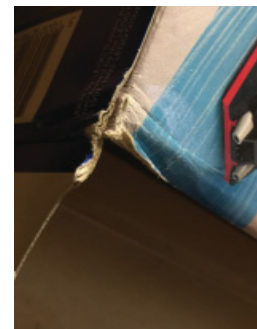
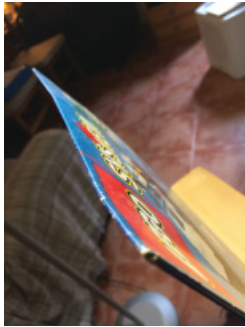


En la parte final os mostraré un proceso combinando todo lo anteriormente mencionado para poder restaurar la tapa de la caja y volverla a poner en su sitio ya que estaba completamente despegada, doblada y con signos de haber estado en un sitio con humedad.



Creo que cualquier persona en muy muy poco tiempo puede llegar a obtener resultados más que satisfactorios utilizando estas técnicas. Aconsejaría practicar antes con alguna caja moderna que se pueda estropear por si nos equivocamos y así evitar poner en compromiso algún set de más de 2 o 3 décadas.

Para finalizar os dejo unas imágenes del antes



y el después :)
#



Robot Caminante

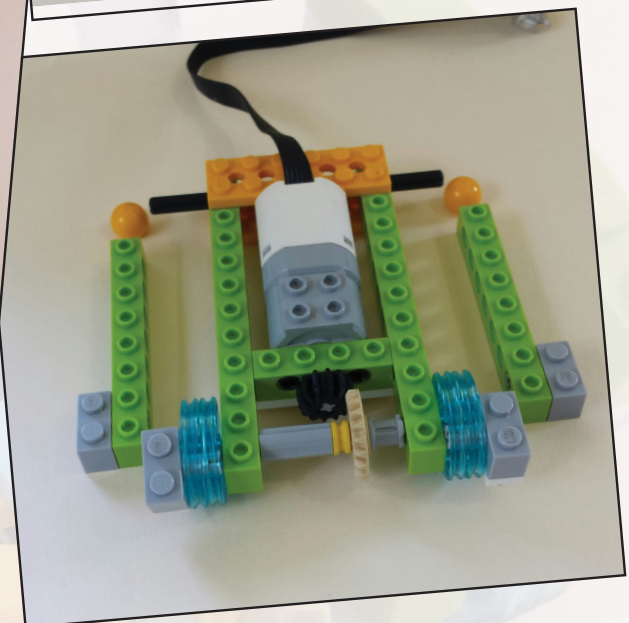
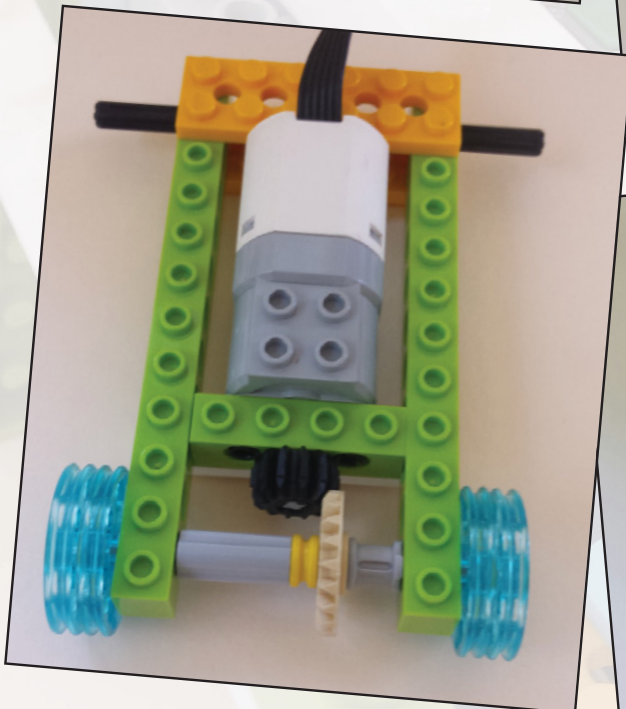
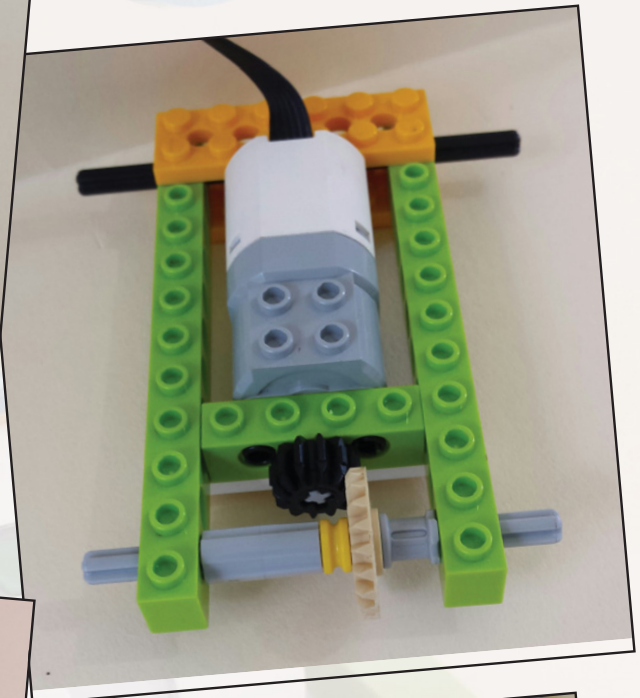
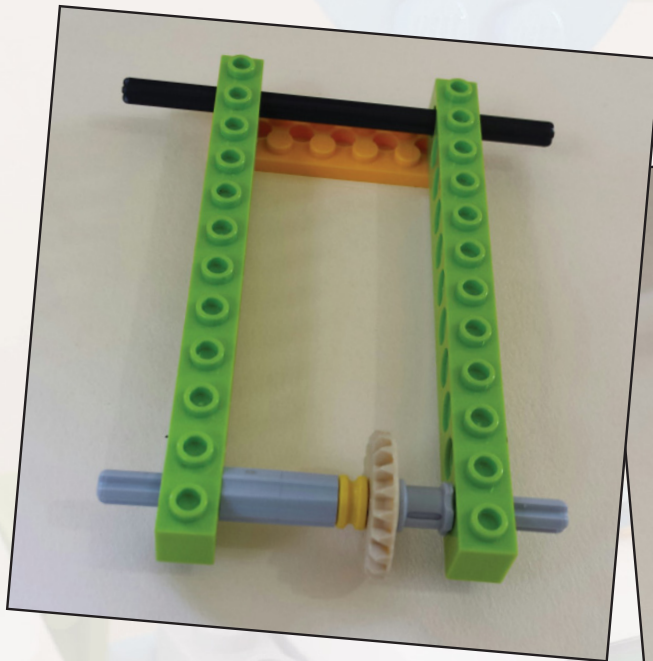
Texto e imágenes por Eduardo Ventura

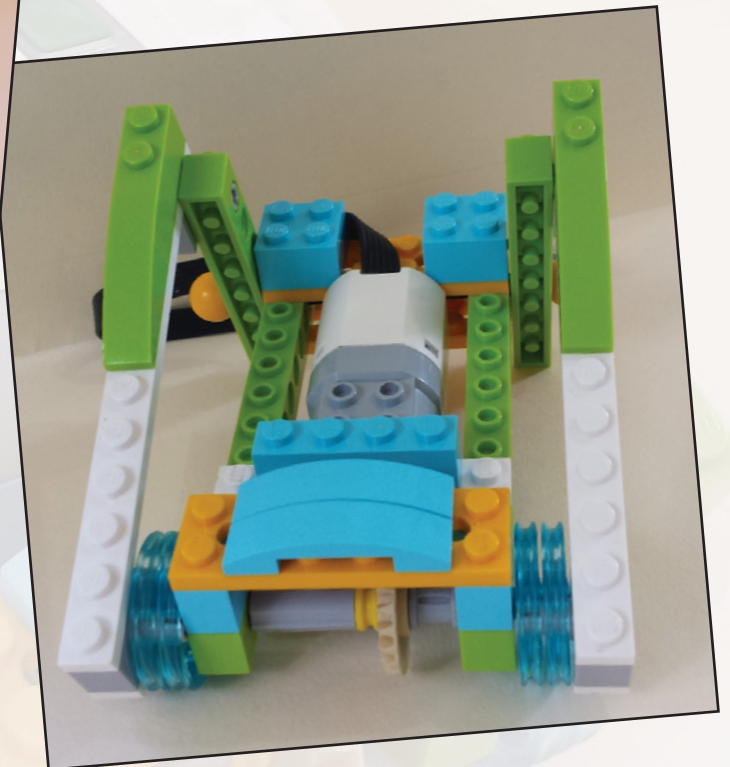
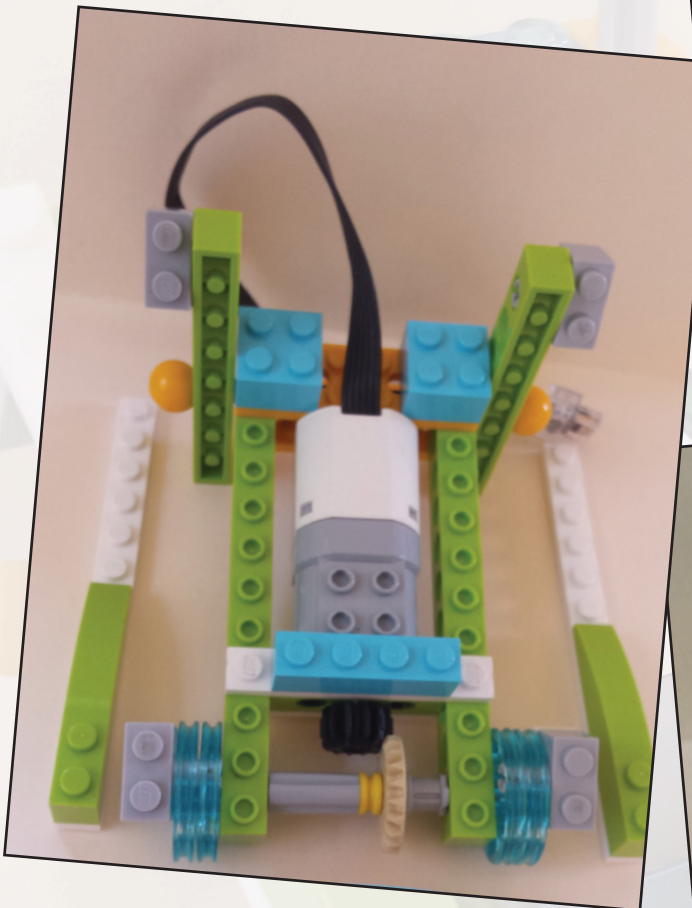
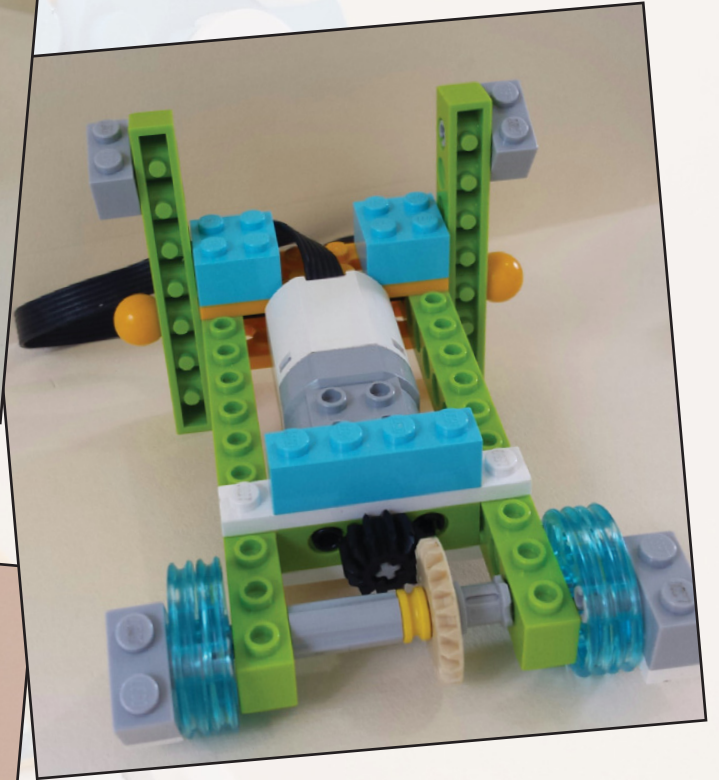
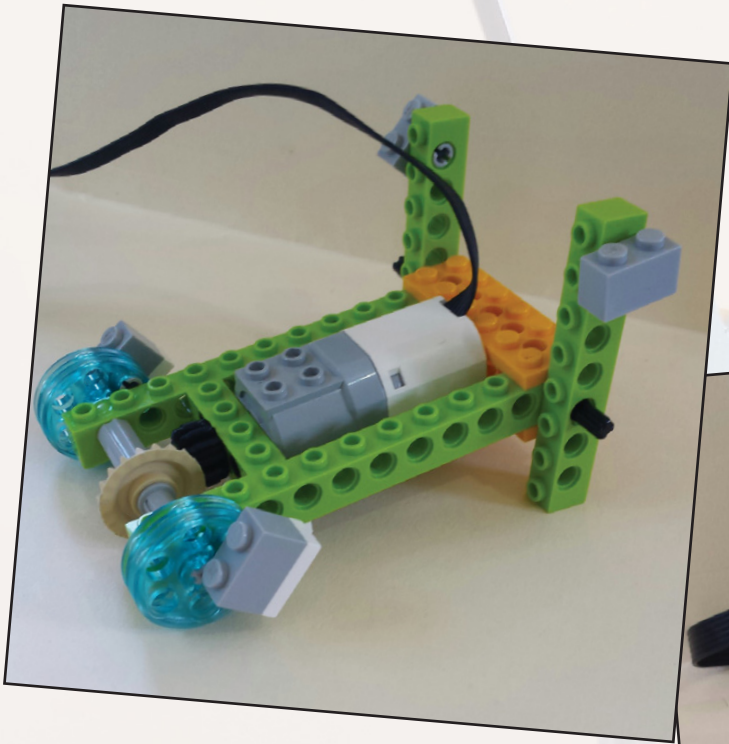
WeDo. 2.0

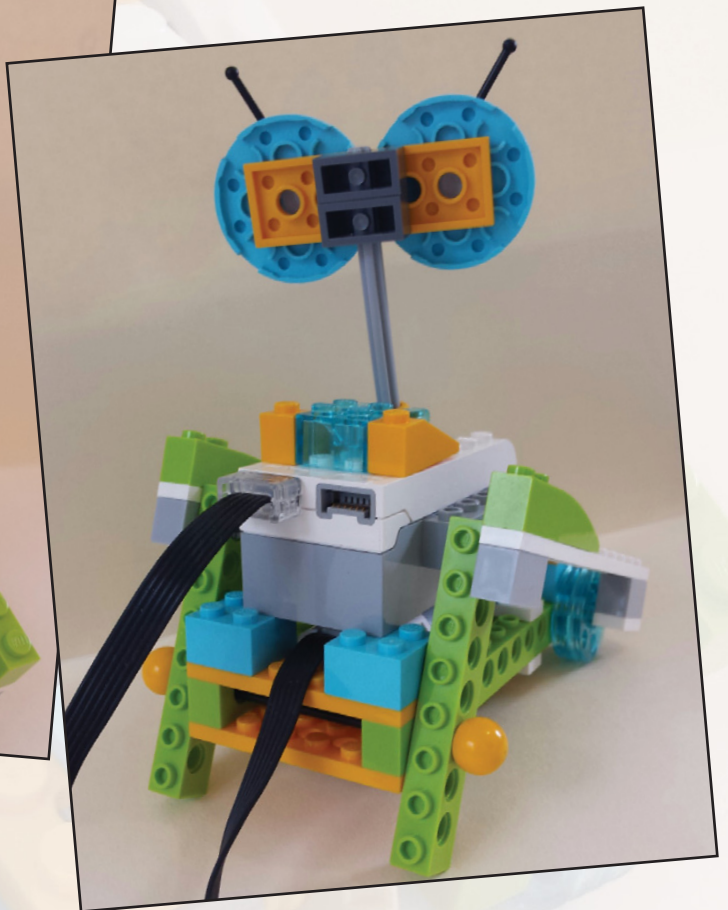
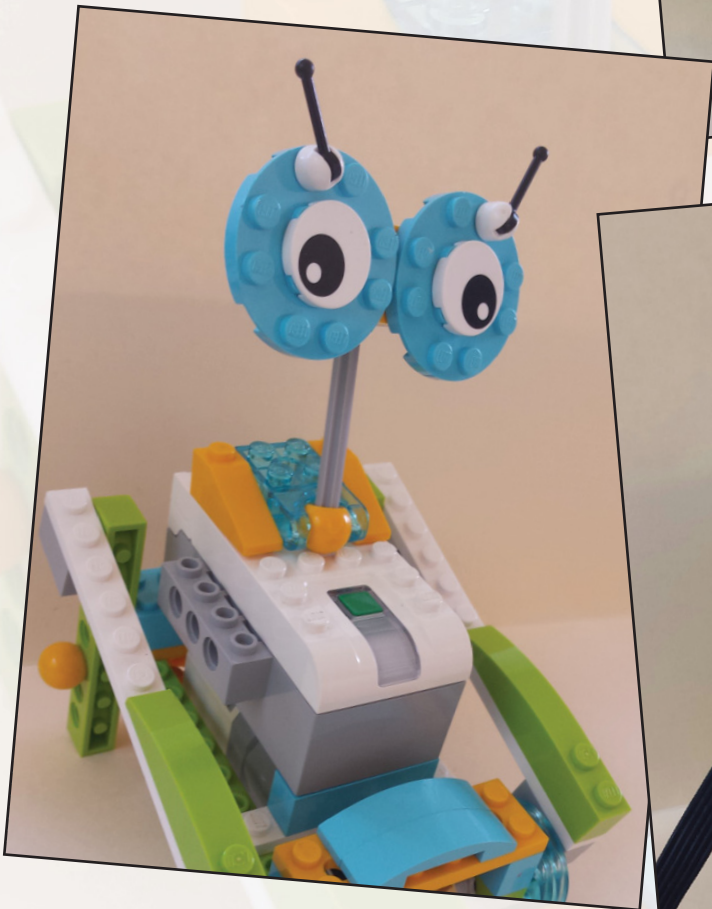
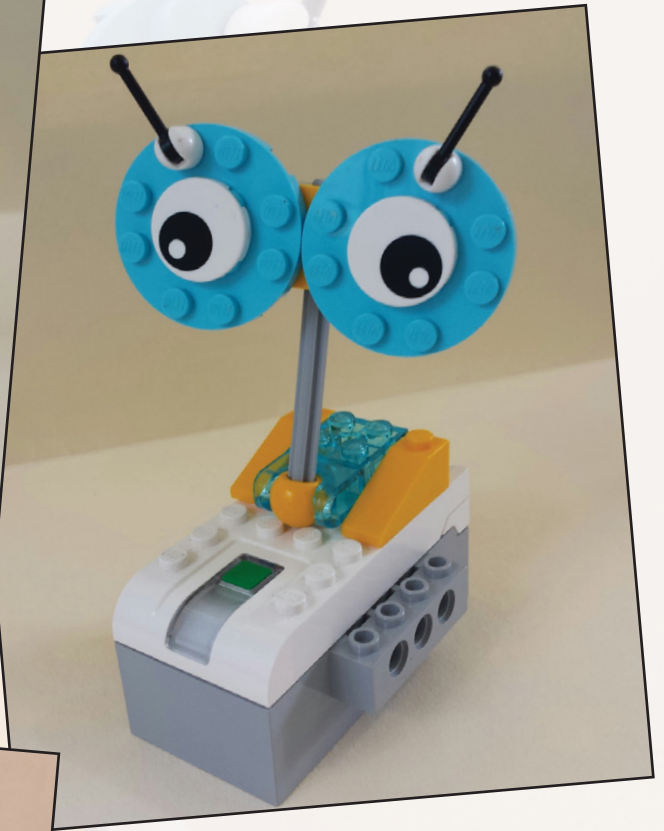
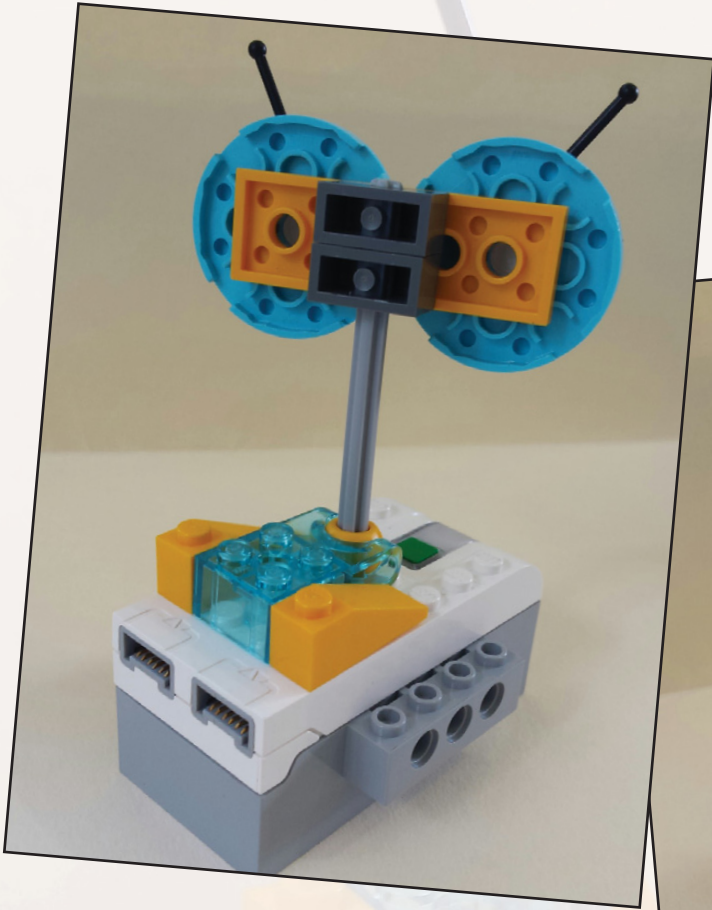
Uno de los grandes desafíos de la robótica es el desarrollo robots que se desplacen mediante comportamientos simples semejantes a los animales, tales como los mamíferos, insectos o los invertebrados, de ahí el nombre de robots caminantes.

Los robots caminantes son dispositivos mecánicos dotados de un sistema de control que le permita emular los movimientos de un animal de tal forma que le permita desplazarse por diferentes tipos de superficies. Aquí te presento un robot sencillo accionado por un motor, engranes y barras. El mecanismo produce un cambio de dirección del movimiento para luego producir un movimiento alternativo en las patas traseras.

#









Entrevista: Kim E. Thomsen

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por Kim E. Thomsen, Iluisgib y LEGO® System A/S



Kim E. Thomsen es Community Manager de Operations & Community Engagement, LCE. Es responsable de los Recognized LEGO® Fan Media (RLFM). RLFM tienen un enfoque distinto al hobby de LEGO respecto a los RLUGs clásicos. HispaBrick Magazine es un RLFM, por lo que hemos querido hablar con nuestro responsable, y saber que hay detrás de esa idea.

HispaBrick Magazine: ¿Cómo comenzaste con a jugar con LEGO?

Kim E. Thomsen: No recuerdo tener LEGO como bebé, pero sé de fotografías en casa de mis padres que tenía algo de DUPLO cuando era pequeño. Supongo que desde una edad muy temprana, desde los 1 o 2 años, empecé jugando con DUPLO y luego fue avanzando desde allí hasta la edad de 13. Creo que el último set que me regalaron fue el Black Monarch's Castle. El que tiene dragones y armaduras con escamas. Entonces entré en mis Dark Ages.



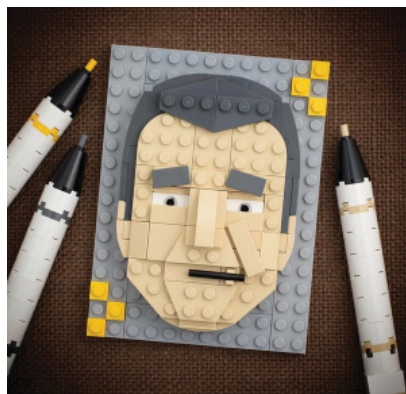
HBM: ¿Cómo te convertiste en AFOL?

KET: Supongo que todos somos AFOLs en potencia. Simplemente es cuestión de que algo lo desencadene. En mi caso lo que me volvió a inspirar a jugar con LEGO fue la llegada de LEGO Star Wars en 1999. Recuerdo nítidamente pasear por el centro de Aarhus donde vivía en ese momento y ver los sets de LEGO Star Wars en el escaparate de una juguetería. Y por ninguna razón en particular, entré y compré el X-Wing de la primera temporada, lo llevé a casa y lo construí: me quedé enganchado al momento. Desde entonces he adquirido muchos sets de Star Wars. Durante los primeros años pensaba que estaba sólo. Tengo un amigo que se emocionó mucho al ver que estaba comprando sets de Star Wars y también empezó a comprarlos, y pensábamos que éramos los únicos - hasta que el Internet ganó velocidad, y era algo más que un módem de 56k que iba mal y todas las páginas eran horribles. Unos años después topamos con Eurobricks y entonces las cosas realmente se aceleraron. En el mismo año nos unimos al grupo de usuarios danés Byggepladen.

HBM: Formaste parte de staff de Eurobricks. ¿Cuales fueron tus principales tareas allí?

KET: Fui un miembro regular durante un puñado de años. Cuando me uní creo que fui el miembro 101, así que no éramos muchos. Creció masivamente en los cinco años siguientes y había una necesidad apremiante de nueva regulación y moderación en el foro de Star Wars cuando el anterior moderador se marchó. Yo era uno de lo que fuimos muy expresivos hacia el staff existente en ese momento con relación a la necesidad de moderación. Hicieron lo que supongo que cualquiera en esa situación haría y dijeron «implicate» y me dieron acceso como regulador inicialmente y

como moderador poco después en el foro de Star Wars. Eso significaba que hacía las tareas cotidianas de moderación en ese foro y creaba los concursos desde 2008 hasta 2012 cuando conseguí mi empleo con The LEGO Group.



HBM: ¿Por qué decidiste solicitar el puesto en el LEGO Community Team?

KET: Supongo que a lo largo de los años se convierte en un sueño. Como AFOL lo que realmente quieres es trabajar para LEGO. Quieres trabajar en el departamento que tiene una interacción directa con la comunidad. Empiezas a tener ideas de lo que podrías mejorar y qué se podría hacer mejor, junto con el sueño de fusionar tu hobby con tu trabajo en una sola cosa - levantarse todos los días y simplemente hacer lo que te apasiona. En ese momento vivía en Copenhague y volvimos a Jutlandia para estar más cerca de nuestras familias, la de mi mujer y la mía, y había muchas reformas en el sistema escolar de Dinamarca. Soy profesor de profesión, y fue muy difícil encontrar un trabajo como profesor cuando volví a Jutlandia, así que buscaba empleo donde fuera, solicitando cualquier puesto que me parecía interesante. Entonces, por alguna razón, creo que nos mudamos el día 19 de diciembre y el 21 de diciembre estaba buscando empleo por Internet y decidí mirar en LEGO.com. Quién sabe, tal vez tenían algo en educación u otra cosa. Por pura coincidencia me encontré con una vacante para coordinador de comunidad. Ni siquiera recuerdo el nombre del departamento entonces porque cambió de nombre tantas veces. Probablemente fuera CEE (Community Engagement and Events), porque no fui parte cuando era CED (Community Engagement and Development), que fue justo antes de unirme yo. Solicité el puesto junto con centenares de otras personas y conseguí el puesto el día 1 de abril del año siguiente.

HBM: ¿Una broma de 1 de abril?

KET: Fue extraño contarle a la gente que iba a trabajar para LEGO el 1 de abril. Preguntaban «¿es una broma o realmente conseguiste el empleo de tus sueños?» Supongo que conseguí el empleo de mis sueños y sigue siéndolo.

HBM: ¿Cómo fue la transición de AFOL a empleado de LEGO?

KET: Pensarías que sería difícil, pero en realidad no encontré ninguna dificultad. Ya trabajaba como voluntario de moderador en Eurobricks, donde ya cambia la manera en la que puedes actuar. Con cada nueva responsabilidad viene una diferente exigencia de cómo puedes actuar hacia el resto de miembros de la comunidad. Cuando eres moderador en Eurobricks o formas parte del staff, eres una 'autoridad' de alguna manera y debes considerar la manera de actuar. Debes pensar en que dices y escribes. No diré que siempre lo conseguí, ni entonces ni ahora, pero ya lo tenía en cuenta. También lo tenía

en cuenta en mi trabajo cotidiano como profesor, porque eres una autoridad y eso viene con ciertas responsabilidades. Tomar el paso final de la comunidad al grupo LEGO no fue difícil, porque tenía muy claro cuáles serían las consecuencias. Tenía que dejar de ser un AFOL con la comunidad, porque ahora iba a sentarme en el otro lado de la mesa con todo lo que la comunidad quiere.

Si hubiera conseguido otro empleo en LEGO, en educación por ejemplo, probablemente podría seguir siendo muy activo en la comunidad, pero no puedes cuando controlas, por ejemplo, los programas de apoyo. Así que lo dejé bien claro. También tuve unas buenas conversaciones con mis amigos cercanos en la comunidad sobre cómo afectaría y no afectaría nuestra relación y todos me han apoyado mucho y han sido comprensivos. Apenas intentan conseguir información sobre futuros sets, y cuando lo hacen normalmente es en broma. Para todos los que son importantes para mí no ha supuesto cambio alguno y no ha afectado a amistades y relaciones. La transición fue una evolución natural. Comienzas como miembro de la comunidad, te conviertes en moderador y luego en alguien que está comprometido con la comunidad, intentando apoyarla lo mejor posible, creando una situación en la que todos ganan, tanto LEGO como la comunidad de AFOLs.



HBM: ¿Cuáles fueron tus primeras tareas como Coordinador de la comunidad?

KET: Mi primera tarea fue llegar a conocerlos a todos. Tuve suerte de entrar en modo suave como coordinador. Hubo mucho que aprender e intentar averiguar qué es cada cosa y adónde iba y cómo funcionaban las estructuras de apoyo - todas las cosas que Jan había puesto en marcha con la comunidad para la que tenía responsabilidad en ese momento; averiguar cómo funcionaba todo internamente. Como empecé en abril, también ayudé en la segunda mitad del LUGBULK, asegurándome de que todo se había enviado, que no se había enviado, y enviar o reemplazarlo además de hacerme una idea de cómo funcionaba el programa. En cuanto eso terminó - medio año después de entrar yo - estaba listo para manejarlo sólo, con mucho apoyo de Jan. Después empecé a trabajar en sugerencias para diferenciar entre los distintos tipos de grupos de usuarios.

HBM: ¿Cómo manejaste la carga de trabajo de LUGBULK?

KET: Fue increíblemente manual en ese momento. La gente mandaba una wish-list (lista de deseos). Un grupo de usuarios hacía una lista de 100 elementos que querían pedir y nos llegaban 80-90 de esas listas. Como no tenían acceso a una base de datos decente o una hoja Excel con los números identificativos de todos los elementos, los números se solían tomar de BrickLink u otros sitios, y teníamos que identificar cada elemento individualmente en nuestro sistema, línea por línea. Teníamos que averiguar el nombre y número auténtico

y calcular el coste para LUGBULK de cada elemento y saber si ese elemento estaría disponible cuando lo pidiéramos. Era un proceso muy largo. Llevaba semanas repasar todas las listas. Una vez repasada la lista la mandábamos de vuelta y el grupo de usuarios podía pedir 80 de esos elementos, con las mismas reglas de cantidad como ahora. Luego la lista volvería y teníamos que meterla manualmente y hacer el pedido individualmente en el almacén. Había mucho trabajo manual y tardamos una eternidad. Afortunadamente aún estábamos en Havremarken donde también está el almacén, así que estábamos a dos minutos andando del encargado del almacén para poder hablar directamente con él si había un problema. Por aquél entonces teníamos entre 80 y 100 grupos de usuarios para el resto del mundo; unos 160 en total. Ahora tenemos cerca de 160 grupos fuera de las américas y unos 60 medios globalmente. Ahora hablamos con 310 entidades en total globalmente.

HBM: ¿Cómo surgió la idea de los Online RLUGs?

KET: Creo que una de las razones por las que fui contratado fue mi larga afiliación con la comunidad en línea, a través de las varias comunidades a las que pertencí. Hice i trabajo principal en Eurobricks, pero eso no significa que no frecuentara otras comunidades. Leía The Brother's Brick cada semana si no cada día y pasaba mucho tiempo en FBTB, Horizon Bricks y sitios similares, porque pasan cosas distintas en diferentes comunidades y era agradable ir a un sitio donde volvía a ser un simple usuario de a pie.

Creo que fue una de las razones por la que se me contrató - que tenía este conocimiento de la comunidad en línea, y eso se consideró como un recurso para intentar identificar cómo avanzar. LEGO lleva una década, antes de que fuera contratado, intentando saber cómo trabajar con grupos de usuarios. La perspectiva clásica de un grupo de usuarios es un lugar donde hay un grupo de miembros que hacen muchas actividades físicamente, hacen eventos, y reuniones físicas relacionados con el producto. Pero ¿qué hacemos con aquellos que funcionan principal o totalmente en línea? ¿Cómo identificamos los distintos grupos? Entonces surgió la idea de diferenciar entre LUGs físicos y LUGs en línea.



HBM: Recientemente el término 'Online RLUG' se cambió a 'Recognised LEGO Fan Media' (RLFM). ¿Es solamente un cambio de terminología o hay algo más?

KET: Viene de que nos dimos cuenta de que mientras la idea clásica de un LUG era la de un grupo que interactúa primordialmente de forma física, ahora sabemos que la mayoría de grupos también tienen una importante presencia en Internet. La mayoría tienen página en Facebook, muchos tienen cuenta en Twitter, páginas en Flickr... Toda suerte de cosas que les conectan en línea y de forma virtual. Tienen foros donde hablan de muchas cosas. Como resultado, el término LUG físico ya no aplicaba tanto, y diferenciar entre esos grupos y el resto de las actividades que tiene



lugar en línea en que unos eran LUG en línea y otros LUG tradicionales ya no servía, porque un LUG tiene presencia física, pero también una gran presencia en línea. Hablamos de cómo diferenciar eso y pensamos que tal vez el resto de la comunidad en línea no es realmente un LUG. Por supuesto esa es nuestra terminología. Nunca diríamos que alguien no pueda llamarse LEGO User Group - es muy importante remarcar eso. Cualquiera puede usarlo y si un Fan Media se considera LUG, así sea. Nuestra terminología, la forma de diferenciar que aplicamos, es que tenemos LUGs reconocidos que hacen actividades en línea y físicamente - tienen una fuerte presencia en línea, pero también hacen eventos, reuniones, las cosas clásicas - y tenemos la comunidad en línea, que ahora metemos en la caja llamada RLFM, Hay canales en YouTube, grandes blogs, enormes comunidades en línea como Eurobricks o The Brother's brick o Brickset por ejemplo. Algunos de ellos se superponen. Algunos son blogs a la vez que foros, algunos son bases de datos. Observamos los Fan Media muy de cerca para ver si tiene sentido meterlos a todos en el mismo cajón. Hay una enorme diferencia entre HispaBrick Magazine y Eurobricks en lo que tiene sentido y cómo podemos apoyarlos mejor. No queremos pedir los mismos requisitos o criterios si no tiene sentido. Estamos mirando eso, pero por ahora este es el cajón y la razón por la que lo llamamos RLFM es que hubo confusión cuando se llamaba Online LUG, ya que muchos de los LUGs físicos nos decían: "Estamos en Internet y nos dices que no podemos ser Online LUG?" A mayor grado - nuevamente esto generalizando - los Fan Media tienen un alcance global o tienen un valor táctico importante. Un grupo de usuarios puede tener presencia en Internet, pero a menudo es bastante localizado en un país o región. No son globales, por tanto no son Fan Media. Esa es una manera de explicar la diferencia. Algunos preguntarían por qué hemos reconocido medios que son alemanes, o por ejemplo Revista Bricks en Chile. Alemania es un mercado grande para nosotros, así que tenemos un interés táctico y estratégico. Más o menos se les considera tan importantes que se equiparan con alcance global. Sudamérica es muy importante como nuevo mercado que queremos desarrollar, así que queremos añadir un poco más en ese mercado.

HBM: ¿Cómo crees que evolucionarán los RLFM?

KET: Comencé con 20-25 comunidades que identificamos. Abrimos las solicitudes para reconocimiento y ahora estamos cerca de 60. Creo que veremos un crecimiento masivo en ese ámbito. Si podemos asegurar un flujo estable de recursos, tal vez aún crezca más hasta el punto de tener tantos Fan Media como LUGs en unos pocos años. Pero es muy difícil predecir el futuro en el mundo en línea. Si nos hubiéramos sentado hace 5 años para esta conversación, ninguno de nosotros hubiera pensado que el pasaje fuera el que es hoy, y es difícil predecir cómo será en otros 5 años. Para este año y el siguiente creo que veremos mucho más interés en ser

reconocido como Fan Media y muchas buenas discusiones sobre lo que significa ser un Fan Media. Espero tener algunas de esas discusiones en los Fan Media Days que habrá pronto, con los representantes que vendrán, porque también queremos saber lo que piensa la comunidad y si es buena idea dividirlo aún más. Por supuesto hay diferencias entre los Fan Media que reconocemos. Hay diferentes necesidades, Tenemos que pensar en lo que podemos apoyar desde LEGO Community Engagement y cuáles son los deseos y esperanzas de los Fan Media. No somos principalmente marketing. Intentamos promover la creación de valor e inspirar actividad en la comunidad, mientras que algunos Fan Media tienen una apremiante necesidad de interacción con marketing, porque ese es su principal ámbito, por ejemplo con reseñas o análisis de producto. Esa no es nuestra función principal. Hacemos algo de eso a nivel global, pero la mayor parte reside con los mercados, por lo que a través del reconocimiento enfocamos tanto a los Fan Media como a los LUGs en los distintos mercados hacia esos mercados. Al final es una decisión de marketing si quieren activar dos esos canales o sólo algunos de ellos o incluso ninguno.

HBM: El año pasado organizasteis los primeros LEGO Fan Media Days? ¿Por qué decidisteis organizarlas?

KET: La idea era hacer todo lo más sencillo y fácil posible y en beneficio de ambas partes. Podíamos ver por el crecimiento de las Fan Media que nos sería simplemente imposible ofrecer a todo el mundo, por ejemplo, la oportunidad de hacer entrevistas. No había manera de convencer a la empresa a que hiciera entrevistas a diario, ni por email o Skype, con tantas comunidades. Al mismo tiempo, queríamos ofrecer buen contenido a todas las comunidades. Es más fácil convencer a un equipo aquí en Billund a tomar un día, sacarlo del calendario y sentarse en una habitación para hablar con tanta gente como sea posible acerca de lo que hacen. Eso resultaría en unos ocho artículos para cada medio que podrían usar como contenido para sus páginas.

También lo hicimos como oportunidad para interconectar, de modo que podrían venir Fan Media para conectar con nosotros y entre ellos. Nos podríamos mirar a los ojos y tener algunas buenas conversaciones sobre cómo mejor apoyarlos, como conectan mejor y cuáles son las metas tanto de ellos como nuestros. En emails, e incluso en llamadas telefónicas, es muy difícil descifrar exactamente lo que alguien quiere decir, o si lo que dicen se dice con una sonrisa. También es más fácil hablar por email después de haber conocido a alguien en persona. Queríamos crear esa oportunidad y queríamos crear la oportunidad para la comunidad de venir aquí y conseguir buenos contenidos para compartir con la comunidad después. Primordialmente es un evento para interconectar, para verse en persona y hay un extra para la comunidad en que consiguen entrevistas. También podemos promocionar algunas de las cosas que queremos promocionar e intentamos buscar oportunidades de entrevista que sean de interés. No es que queremos promocionar Ninjago en todos los mercados así que este año solo hay entrevistas con Ninjago - eso no es para nada la intención.

HBM: ¿Cómo fue la experiencia en tu opinión?

KET: Creo que fue un éxito increíble. Mucho más de lo que hubiera soñado. Los Fan Media son un tanto diferentes porque de alguna manera son competidores entre ellos. Una de mis preocupaciones personales fue que esa competencia tal vez fuera demasiado fuerte, pero no fue para nada así. Fueron unos días fantásticos en los que todo el mundo disfrutó. Después, todos los que fueron entrevistados volvieron diciendo «Esas fueron las mejores entrevistas que hayamos

hecho jamás». Los Fan Media están tan interesados, son tan apasionados que no es como hablar con la prensa que siempre está buscando una primicia o una revelación. Para los Fan Media se trata de la arca, la pasión, el proceso - todas esas cosas que también nos interesan aquí en el grupo LEGO. Recibí llamadas de diferentes grupos de producto diciendo «Queremos participar el año que viene, por favor inclúyenos». El verdadero problema es encontrar un sitio adecuado a nuestras necesidades para poder hacer mejores entrevistas. El lugar que usamos el año pasado fue demasiado pequeño y ruidoso. Es difícil encontrar un buen lugar en Billund, donde todas las salas de reuniones siempre están reservadas. Estamos trabajando en ello. Pero fue un enorme éxito.

HBM: Habéis anunciado los segundos Media Fan Days. ¿Habrá cambios, o siguen la misma filosofía?

KET: La filosofía es la misma. Algunos de los comentarios que recibimos el año pasado decían que había sido demasiado corto y hemos añadido un día entero. El año pasado tuvimos una sesión matinal donde hablamos de la comunidad y de temas de interés para la comunidad. Este año haremos más de eso para poder tener más charlas para que me pueda asegurar - y no solo creer saber - lo que la comunidad quiere conseguir del apoyo y colaboración que tienen con nosotros. Habrá más de eso, pero la idea sigue siendo la misma. Es un evento para el intercambio y es una oportunidad para nosotros y para la comunidad de conseguir mejores contenidos para la comunidad AFOL.

#



Foto de grupo LEGO Fan Media Days 2016

Entrevista: Equipo de diseño de LEGO® Bionicle

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por HispaBrick Magazine® y LEGO® System A/S



De izquierda a derecha: Christian Vonsild , Cerim Manovi y Steen Lindeberg

BIONICLE es una línea relativamente desconocido para muchos AFOLs, de modo que cuando nos pidieron entrevistar al equipo de LEGO BIONICLE nos supuso todo un reto. Pusimos todo nuestro esfuerzo en preparar las mejores preguntas. Después de entrevistar a Steen Lindeberg (Director), Cerim Manovi (Diseñador principal) y Christian M. Vonsild (Diseñador), debemos admitir que vemos BIONICLE con otros ojos. Nos transmitieron su perspectiva y pasión para esta línea, además de contarnos lo que hay detrás de los personajes y las historias de la línea. Así que os presentamos esta interesante entrevista. ¡Disfruta de BIONICLE!

HispaBrick Magazine: ¿Elegiste ser diseñador para BIONICLE?

Cerim Manovi: Comencé hace nueve años. Tuve una oportunidad y por coincidencia comencé a trabajar en el departamento de «construction» cuando aún no había un sistema implantado para BIONICLE. Creo que BIONICLE iba a terminar y HERO FACTORY estaba a punto de salir. Trabajaba en el equipo inicial y estábamos trabajando en el sistema, así que no elegí BIONICLE, pero estoy muy contento de ser parte de ello.

HBM: ¿Hay otras líneas de LEGO en las que te gustaría trabajar en un futuro?

CM: Creo que es bueno tener muchas experiencias diferentes. Y es bueno tener un cambio de vez en cuando. Llevo nueve años trabajando en esto y no echo de menos nada, pero por supuesto, si surgiera la oportunidad no diría que no.

Christian, ¿tu pediste trabajar para otro equipo?

Christian M. Vonsild: Si, en origen soy diseñador industrial. Uno de mis amigos estaba trabajando aquí y me dijo que había una vacante en CREATOR. Así que solicité el puesto, pero no lo conseguí. Me rechazaron. Un mes más tarde me

llamaron: «Por cierto, ¿puedes venir a hacer este workshop?» Todo el mundo pasa por este workshop cuando se le contrata y durante dos días construimos cosas para ver si sabes construir y trabajar con otras personas. Lo hice y luego me fui a navegar durante tres meses. Así que estaba en el Pacífico cuando mi actual jefe me llamó y me preguntó si quería un trabajo en LEGO, y dije «¡Por supuesto!». Entonces me dijo que trabajaría en HERO FACTORY. Cuando colgué no recordaba en qué línea iba a trabajar. Así que no fue hasta tres meses más tarde, a la vuelta de mi viaje, que vine aquí y el primer día le tuve que preguntar a mi jefe «¿En qué voy a trabajar aquí?» Básicamente me pusieron en el equipo de construction donde hicimos HERO FACTORY en aquel entonces y ahora BIONICLE y también STAR WARS™. No podía estar más feliz. Como una pequeña familia de amigos. Y por supuesto como diseñador industrial se trata del proceso de diseño y no creo que sea muy distinto entre diferentes temas. Si trabajara en algún otro lugar de la empresa no me importaría, pero estoy feliz, somos buenos amigos y creamos un producto genial.



HBM: ¿Qué parte de diseñar un modelo BIONICLE te gusta más?

CM: Soy el diseñador principal así que me gusta marcar la dirección en la que nos movemos y luego trabajar con los chicos y decir esto es lo que vamos a hacer y esto es lo que vamos a inventar; estos son los características que vamos a integrar. Me gusta mucho la fase conceptual, pero también me gusta desarrollar el producto. Disfruto mucho con este grupo de personas creativas, intentando conseguir algo maravilloso.



CV: Creo que lo que más disfruto es el proceso en sí. Suena un poco raro, pero disfruto de comenzar algo, salir a probarlo con niños y ver cómo brillan y me sumerge completamente.

CM: ... O que n o entienden de qué va. Siempre es interesante conseguir las opiniones de niños.

CV: Por ejemplo, cuando probamos las cosas del Episodio VII de Star Wars y hablamos con los niños y nos decían que conocían el personaje. Niños: «He visto la peli!», «No, ¡no la has visto!» (Ed: la película aún no había salido entonces). También trabajo mucho en diseñar elementos – la mayoría de nosotros también diseñamos elementos – y realmente lo disfruto también.



CM: Lo genial de trabajar en esta línea es que hacemos todo. Diseñamos elementos, construimos modelos, trabajamos en la parte conceptual, colaboramos con nuestros amigos en Marketing. Vemos todo el proceso y eso está muy bien. Y por supuesto en una línea como BIONICLE tienes toda una historia encima de eso, y es increíble trabajar más allá del producto y poder comunicar de qué se trata. Siempre me recuerda cómo fue para mí como niño, viendo todos esos dibujos animados, y ahora estoy en un sitio donde hago exactamente eso y puedo influir en los chicos de la misma manera como influyeron en mí como niño. El despertar del niño interior - es asombroso.

HBM: ¿Qué os dicen los niños que juegan con BIONICLE? ¿Qué les gusta y qué no les gusta?

CM: Cuando lo probamos con niños no ha habido nada que no les haya gustado. Suelen meterse en la línea argumental, que les es muy entretenida: les gusta el conflicto entre el bien y el mal, luchando por las máscaras, pero les encantan los personajes. A algunos les gusta Tahu, el personaje rojo, a otros el personaje blanco, y los hay que prefieren el villano, etc. Todo el mundo tiene sus preferencias. A algunos les gusta más el azul que el rojo o el fuego más que el hielo, así que sus gustos son muy distintos, pero creo que para BIONICLE es más bien la suma de los elementos: una historia que les envuelve, buenas imágenes, tanto en las cajas como en los póster y las animaciones de la primera serie en Netflix que hacemos este año. Y luego los modelos geniales con sus funciones.



Tahu - Maestro del Fuego

CV: Si puedes hacer algo así en lo que puedes jugar la historia de una buena manera – están buscando y luchando por las máscaras y cuando los encuentran pueden combinar con las criaturas de su elemento – si puedes hacer algo así, los niños realmente se involucran en la jugabilidad y las funciones.

CM: Esa transformación del personaje y la capacidad de avanzar y retroceder sin tener que volver a construir - les da una especie de juego instantáneo. Les gustan las expresiones y también las funciones que les ayudan a jugar la película que tienen en su interior.

HBM: Probablemente sepáis que BIONICLE es una de las líneas que menos atrae a los AFOL ¿Por qué creéis que es eso?

CM: Creo que simplemente es una porción más pequeña. Es una línea más específica. Hay todo un portfolio y en la comunidad hay algo para todo el mundo. Aquí hay que estar envuelto en un mundo más fantástico y te tiene que gustar la estética más robotizada, así que es más especial o distinto. También es u punto de entrada diferente.

HBM: ¿Cómo de importante es la serie en televisión para el producto?

Steen Lindeberg: Siempre es importante si puedes conseguir una serie en TV o una película o algo que mete a los niños al centro de la historia. La caja suele ser lo primero que los niños encuentran y hay un límite en cuanto de la historia puedes plasmar en la caja. Cuando te metes en Internet tal vez puedas leer algo, pero una serie animada como por ejemplo en televisión o en una película simplemente le da sustancia a la historia. Es una excelente manera de comunicar os diferentes personajes. Cuando hablas de figuras de acción como estos, los niños necesitan conocer los personajes; eso es la parte interesante.



CV: Es una experiencia diferente. Cuando tienes una franquicia o una propiedad intelectual, necesitas una historia que lo apoya. Si tienes algo como CREATOR es una manera de jugar diferente y construyes algo de lo que sabes todo y eso ayuda a que los niños comprendan y se involucren y juego sus propias historias alrededor de los personajes.

HBM: Como BIONICLE está ubicado en un mundo fantástico, ¿dónde sacáis ideas para diseñar mundos y personajes?

CM: El punto de inicio fue la Generación 1. Estos vinieron de máscaras vudú con estética robótica. Cuando hicimos la Generación 2 tomamos mucho de allí y el resto lo tomamos de cualquier cosa que nos inspira en nuestra vida diaria, como la naturaleza, algo que ves en alguna parte de una cueva o glaciar. Pero también nos influyen aspectos culturales y subculturales de películas, series en televisión, cómics, novelas y otras cosas. Lo genial de una línea grande como esta es que todo el mundo trae algo distinto con diferentes puntos de vista. Tal vez a uno le interesan más los coches de carreras y a otro la ciencia ficción. Es un excelente punto de partida.



Bionicle Generación 1

HBM: Al diseñar nuevos elementos, ¿qué nivel de libertad tenéis, sabiendo que esas piezas probablemente no se utilizarán en otras líneas?

CV: En realidad intentamos diseñar elementos de tal forma que otros también puedan usarlos. Por supuesto cuando hablas de Star Wars hay una cabeza que sólo encajará con esa figura. Pero intentamos desarrollar elementos que también sea útiles en otras líneas.

CM: Aquí puedes ver que hay diferentes enfoques, porque, como dice Christian, Star Wars incluye elementos específicos de la línea que probablemente se usen solamente en esa línea Pero si miras las armas o una llama, es tan genérica que se puede usar en cualquier lugar. Por supuesto hay elementos System y elementos basados en el sistema Constraction.

SL: Hay elementos de Elves así que usamos elementos entre distintas líneas. Y esa es la meta en todo lo que hacemos en cuanto a elementos: hacerlos encajar con todo lo demás. Por supuesto lo nuestro es más basado en Technic, así que tal vez tengamos un mejor encaje con Technic que con System.

CV: Las máscaras son bastante específicas para nosotros - nadie más los utilizaría - y luego tal vez el pecho, pero aparte de eso, la mayoría de elementos las pueden usar otros.



Máscara Skull Scorpio - San Diego Comic Con 2015

SL: Las bolas se usaron bastante en la construcción de mechas y en sets de System - Ninjago - y también algunas piezas de Technic. Hay muchas cosas que también usan otras líneas y equipos.

CM: Es una gran ventaja para nuestro producto si otras líneas pueden usarlo también.

HBM: ¿Podéis influir o beneficiaros de que una licencia como Star Wars hace cosas similares a BIONICLE?

CM: De hecho nosotros hacemos las figuras de Star Wars. Por supuesto intentamos que se puedan usar tantas piezas como posibles en otras líneas. De nuevo el volumen es una gran ayuda para nuestra línea.

CV: Solo podemos tener un determinado número de elementos nuevos al año, así que debemos usarlos entre más líneas.

SL: Claro que tenemos algo de libertad, porque lo basamos en los temas que hacemos actualmente, así que si necesitamos una máscara, hacemos una específicamente para esta línea, porque eso es lo que nos diferencia. Tenemos, digamos,



un 80% de la base que usamos, como la columna vertebral que da forma al modelo, y también las carcasas, y luego hay algunos elementos que son especiales para la línea, y después tenemos la libertad de diseñar lo que queremos expresar.

HBM: ¿Creéis que BIONICLE está más orientado a niños que a niñas?

CM: Decididamente hay más chicos interesados en BIONICLE que chicas, pero sabemos que también hay un buen número de chicas que juegan con BIONICLE. Cuando miras los grupos de fans, hay un buen número de chicas a los que les gusta la historia. Algunos de los mejores modelos que hemos visto fueron construidos por chicas, pero también crean arte relacionado y escriben historias. Creo que la historia atrae también a chicas y los modelos y la construcción definitivamente son relevantes para niñas.

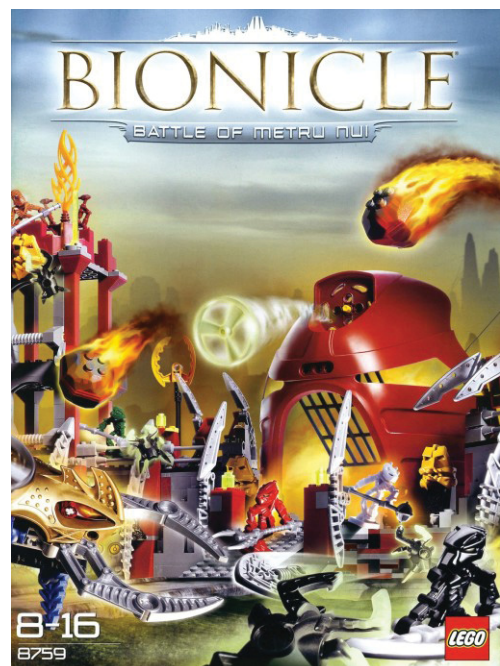
HBM: ¿Alguna vez habéis considerado hacer un set BIONICLE enorme, estilo UCS?

CM: Tal vez en nuestros sueños. Como puedes ver, podemos construir bastante grande, pero si miras el mercado de figuras de acción, el precio oscila entre los 10-25€, así que tenemos que saber el mercado en el que competimos.

SL: Nuestro niño interior dice sí, pero son los niños los que juegan y si tuvieran que mover un modelo así de grande no

les sería jugable. Por supuesto hablamos de un grupo objetivo muy distinto.

HBM: ¿Es por eso que hay más personajes que vehículos o escenarios?



CM: Esta es una línea basada en figuras. Las escenas y vehículos no son algo que construiríamos con estos elementos. Por eso tenemos tantos personajes/criaturas.

HBM: Pero en el pasado hubo algunos.

SL: Los sets se vuelven más Technic cuando nos metemos en vehículos. Y vimos que hubo algún conflicto. No decimos que no habríamos vehículos jamás, pero en primer lugar necesitamos los personajes que forman la historia. Luego podemos pensar qué más podemos hacer.

CM: Ese también es el gancho emocional.

HBM: ¿Alguna vez habéis considerado hacer un modelo con mecanismos eléctricos/electrónicos?

CM: Tuvimos uno en la serie antigua - un cangrejo controlado a distancia, pero fue más Technic. Típicamente se vuelve muy caro cuando empiezas a meter electrónica. Y de nuevo, sabemos que el mercado para figuras de acción está en torno a los 10-25€. Ese es el rango de precio en el que nos movemos. Si empezamos metiendo un motor, no van a caber muchas más piezas

HBM: ¿Hubo alguna idea que os hubiera añadido a la línea pero que no pudisteis?

SL: Siempre empiezas con un modelo grande y luego lo haces más pequeño.

CM: Es inevitable que ocurra en algún momento. Tienes un número de piezas específico que puedes meter. Esas son las instrucciones.

SL: Y luego está la jugabilidad y la seguridad. El modelo tiene que ser estable y robusto. Este es el tamaño máximo que podemos hacer con este tipo de torso sin comprometer la funcionalidad. Y si lo hiciéramos más grande simplemente se caería y no sería jugable de la manera que queremos. Así que debemos tener en cuenta diferentes cosas al hacer esto. Puedes tener una idea y tener que hacerlo de otra manera o más pequeño o hacer algo diferente con la idea para poder incluirla, para que cumpla con el precio previsto, se pueda construir, etc. Creo que los diseñadores son bastante creativos en conseguir lo que realmente queremos.

Por supuesto no es la construcción de un AFOL. Esa es la gran diferencia. Esto se hace para un determinado público de una cierta edad y tiene que ser jugable, estable y, al final, hay un límite en lo que te puedes gastar.

HBM: ¿Creéis que BIONICLE es una línea violenta?

CM: No, es una línea basada en conflicto. Decididamente pensamos que el conflicto es una parte importante de la línea - el conflicto entre el bien y el mal, el conflicto por las máscaras.

«Aventura de conflicto».

Es una parte importante de la manera en que los niños juegan, con el conflicto, y aprenden al representar el conflicto, así que no vemos a BIONICLE como una línea violenta, pero como una línea con un conflicto incorporado.

#



El equipo de diseño de LEGO® Bionicle durante la entrevista

Entrevista: LEGO® House

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por HispaBrick Magazine® y LEGO® System A/S



Las obras de la LEGO® House están evolucionando correctamente. Un año después de la entrevista con Astrid Mueller (Senior Event & Tour Manager de la LEGO House), HispaBrick Magazine tuvo la oportunidad de entrevistar a Trine Nissen, Senior Communications & PR manager de la LEGO House y actualizar la información de las últimas novedades de la LEGO House.

HispaBrick Magazine: El año pasado HBM tuvo un adelanto de la LEGO House. ¿Podría explicar cómo han evolucionado las cosas desde el año pasado?

Trine Nissen: Me pusieron en el proyecto en noviembre del año pasado. Soy el senior communications y PR manager. Así que sólo he estado con el proyecto durante medio año, pero tengo antecedentes con el grupo LEGO. He trabajado aquí entre 2000 y 2008, cuando estaba en comunicación corporativa. En ese sentido, conozco a la compañía bastante bien. Obviamente, muchas cosas han sucedido mientras tanto.

Este es la planta donde entras y luego hay una gran plaza de 2000m². Desde allí se tiene acceso a la enorme tienda de LEGO, al foro, la sala de conferencias, 3 restaurantes diferentes y luego encuentras el edificio de la administración. Tienes que reservar tu billete en línea y una vez se llega, obtienes esta pulsera que nos permitirá seguir la visita. Cuando pasas el tornio de acceso con tu pulsera de identificación secreta y subes las escaleras, te encuentras con un modelo secreto que se está construyendo en estos momentos en Kladno y de allí accedes a 4 zonas diferentes coloreadas en cuatro colores diferentes. Me gustaría hablar más sobre qué es esto exactamente ya que ha habido muchos cambios. Cuando llegué en noviembre también hubo un nuevo líder para nuestro equipo de experiencia, un chico llamado Søren Holm (Head of Experience de la LEGO House) y él xxxx todo porque algunas de las experiencias eran buenas, pero no fenomenales; así que en esto es en lo que ha estado trabajando - estamos aprovechando esto - que ha sido

aprobado por el comité de dirección y vamos con estas cuatro zonas de color y algunas de estas experiencias que hemos visto antes, pero muchos de ellos no las hemos visto antes. Me temo que no te puedo decir más por ahora.



HBM: ¿Va todo según lo planeado?

TN: Sí. Lo más importante para nosotros era el arco y el puente de acero de 1900 toneladas de acero y cuyo proceso pospuso el proyecto un año. Así pues, inicialmente se dijo de ponerlo en marcha en 2016 y luego fue cambiado a la segunda mitad de 2017. Somos fieles a eso y está yendo muy bien. Hay un equipo grande dedicado extremadamente que trabaja muy duro y realmente se puede sentir que la gente (incluido yo mismo) se sienten muy privilegiado de estar en este equipo. Tenemos muchas ganas de hacerlo lo mejor posible y hay todas estas competencias. Porque cuando se construye una casa como ésta se necesita una competencia para gestionar el flujo, planes de marketing, diseñadores de las experiencias, personas que se encarguen de los tickets - existen muchas competencias diferentes en la fase de elaboración en la empresa. Creo que es una cosa realmente buena trabajar aquí.



HBM: ¿Habrá zonas que estén abiertas a todo el público, incluyendo los no visitantes?

TN: Sí. Cuando entres en la zona que he mencionado antes, con la gran tienda y restaurantes, el foro y la administración, todo eso es abierto y sin pago. Se trata básicamente de una parte del techo de Billund. Estará abierto en verano, tal vez de 8:30 de la mañana hasta las 10 de la noche y podrás acceder y tener una idea de la maravillosa construcción arquitectónica, y también se podrá caminar por encima del edificio sin tener que pagar un billete y divertirse. Hay un par de terrazas que sólo se puede acceder pagando, pero esto es lo interesante de la mezcla entre lo público-libre y zonas de pago.

HBM: El edificio fue diseñado siguiendo el sistema de LEGO®. ¿De qué manera la casa encaja en el sistema LEGO?

TN: En muchos niveles diferentes. Si nos fijamos en las proporciones de estos 21 ladrillos, también han sido alternados, por lo que encajan en el universo LEGO - esta una forma. Entonces, si visitas la construcción en estos momentos, verás que los azulejos que ponemos en el exterior son también la misma proporción que los ladrillos LEGO - también verás uno grande desde el frente o el lado - por lo que también parece que se está construido a partir de ladrillos. Y también estamos llevando esto al siguiente nivel, porque la idea de este sistema está integrado en los muebles que estamos construyendo. Hemos hecho muebles especiales. En el sótano tenemos vitrinas cuidadosamente realizadas para adaptarse a las proporciones por lo que en todos los detalles se tiene la sensación de que todo encaja. También debes saber sobre nuestra galería obras maestras que tenemos en la parte superior. Vamos a invitar a más de 20 aficionados cualificados para construir allí modelos muy interesantes- realmente queremos decir desde el fondo de nuestro corazón que esta es una manera de celebrar la creatividad y las habilidades que están ahí fuera.



HBM: ¿Cómo es LEGO como empresa que vive el proyecto de LEGO House?

TN: Hemos hecho un plan interno de relaciones públicas para encender este proyecto en toda la organización. En este momento nuestros gerentes cuando tienen reuniones realizan presentaciones. Y debido a que estamos usando todas las diferentes competencias de la empresa significa que tenemos una gran cantidad de embajadores y contactos en toda la empresa. Es muy importante para nosotros tener personas que les guste el proyecto y a los empleados de LEGO como el proyecto. Y creo que estamos teniendo éxito en esto.

HBM: ¿Está la población de Billund más confiada en el proyecto?

TN: Probablemente, porque siempre es un reto. Hay 17.000 personas que trabajan para LEGO, solamente 5.000 aquí en Billund. Obviamente nos gustaría decir que todo el mundo tiene acceso y si vienes a Billund y eres un empleado de LEGO, eres bienvenido a visitarnos, no tendrás que pagar por ello. Sin embargo, no podemos enviar a personas, por lo que si vives aquí en Billund puedes usarlo más y es más fácil que puedas invitar a tus amigos y familia para venir a verlo.

HBM: ¿Cómo crees que la vida en Billund va a cambiar con la LEGO House?

TN: Creo que va a cambiar mucho. Creo que vamos a tener 250.000 personas al año alejándose de lo que solía ser una ciudad pequeña, con pocas cosas que suceden y de repente conseguir esta gran atracción. Esto también ha inspirado el resto de la ciudad para tener sus propios planes de 2030. Se han hecho nuevos planes de cómo la ciudad va a evolucionar y cómo se va a ampliar. Creo que va a cambiar drásticamente.

HBM: ¿Hay alguna fecha fijada para la inauguración?

TN: La fecha no se ha establecido aún. Aún decimos segunda mitad de 2017*, pero tan pronto como lo sepamos, lo haremos saber.

#



Trine Nissen - Senior Event & Tour Manager de la LEGO House

* La apertura oficial será el 28 de Septiembre de 2017

Nota del Editor: Esta entrevista se realizó en Junio de 2016

Coleccionistas Mundiales de Minifiguras Exclusivas

Por Lluís Gibert

Imágenes por Marc-André Bazergui, William Wong y Shawn Storoe



Linked-in estilo LEGO® de Marc-André Bazergui

Hay un pequeño grupo de personas cuya vida es una locura. Intentan coleccionar todas esas minifiguras que no están en los canales regulares. Minifiguras como las tarjetas de visita de empleados, y las relativas a eventos y promociones. En las siguientes páginas entenderéis por qué decidieron coleccionarlas y como intentan mejorar sus colecciones.

HispaBrick Magazine: ¿Nombre, país y profesión?

Marc-André Bazergui (BAZ): Montreal, Servicio de soporte técnico, IBM Canadá (también hago trabajo de consultoría independiente para eventos y community management de MINDSTORMS).

Lluís Gibert (LLG): Barcelona, Ingeniero electrónico en el sector de automoción. Fundador y editor de HispaBrick Magazine®.

Shawn Storoe (SS): Estados Unidos, desarrollador informático.

William Wong (WW): Hong Kong, Autónomo/Consultor.

HispaBrick Magazine: ¿Cómo comenzaste con LEGO?

WW: Comencé con el 6522 Highway Patrol que fue un regalo de cumpleaños de mis padres. Desde entonces, he continuado con LEGO® como hobby durante casi 30 años.

BAZ: Volví a LEGO en 2004 al descubrir el MINDSTORMS RCX.

SS: Comencé con los sets de LEGO Expert Builder cuando tenía 9 años. Mis padres me compraron el 952 Farm Tractor y directamente me enganché. Conseguí algunos sets de Expert Builder más y con el tiempo recibí el 956 Expert Builder Auto Chassis en las navidades de 1979 y me enamoré con crear cajas de cambios y construcciones con reducciones de engranajes. Me dediqué a construir vehículos con 6 ruedas con las dos del tractor y las cuatro del chasis, y solía empujar las sillas de

nuestro comedor. El vehículo era muy lento y de vez en cuando rompía un eje cuando lo hacía demasiado potente. En mis primeros años nunca tuve minifigs.

Cuando entré en secundaria unos años más tarde, mi amor por el coleccionismo se centró en los cómics y entré mis Dark Ages alrededor de 1982.

Salto hacia el año 2000, y me encontraba en una tienda Target. Mi mujer y yo mirábamos parques infantiles para nuestro hijo que estaba en camino y al pasar por el pasillo me quedé hipnotizado por el set más increíble que había visto jamás. El LEGO® UCS X-Wing fighter. Lo levanté y empecé a caminar hacia mi mujer para colocarlo en el carro, pero decidí que eso no saldría bien. «Hola cariño, quiero comprar este set de LEGO de \$150 por impulso.» Lo dejé allí de mala gana y nos fuimos a casa con el parque infantil.

Pero el daño estaba hecho. Pensé en el UCS 7191 X-Wing Fighter durante toda la noche y finalmente regresé a las 9 de la mañana y lo compré. Cuidadosamente seleccioné una caja perfecta y la llevé a casa donde lo coloqué en una balda donde sigue hasta hoy. Intenté construirlo un par de veces, pero no pude abrir la caja y con el tiempo, en 2002, compré uno usado en eBay que sí construí. Junto con ese UCS empecé a comprar todos los demás UCS y todos los sets de Star Wars a medida que salieron.

En algún momento comencé a organizar y coleccionar las minifigs en cajas para exhibirlas, que coloqué en las baldas de mi oficina. Inventarié y expuse cada figura de Star Wars cuidadosamente y sigo haciéndolo, mientras sigo con atención los inventarios en BrickLink.com y Minifigs.nl. Sólo coleccionaba minifigs de Star Wars hasta 2012 cuando LEGO creó las minifigs de superhéroes de Marvel y DC. En ese punto estaba abrumado con simplemente intentar llevar el control de mi colección de Star Wars y ahora iba a añadir los superhéroes a la mezcla. Comencé a coleccionar las minifigs especiales, cuando LEGO decidió sacar sólo 125 copias de las figuras de Iron Man y Captain America en el New York Toy Fair. Estuve despierto toda la noche y finalmente conseguí un conjunto a un precio razonable esa noche, aunque era mucho dinero para minifiguras.

Empecé a tener problemas para llevar la cuenta de las variantes de las figuras que BrickLink y Brickset no incluían en sus listados. Decidí crear mi propia lista en una página web, listando todas mis figuras y así nació la lista de precios www.minifigpriceguide.com. En origen era simplemente una lista de las figuras que yo tenía y luego también incluía todas las que estaba buscando. Después empecé el blog para hablar de las figuras que quería y que nunca podría conseguir. Por ejemplo el el C-3PO de oro de 14 kilates..

LLG: Comencé a la edad de 6 años. Debido a un problema de movilidad en mis manos, mis padres me compraron algunos sets para hacerme trabajar con ellas. Mi primer set fue el 6610 Gas Pump, y ese set cambió mi vida para siempre.



Minifigura de Life on Mars de Shawn

enfermedad y debo intentar completar la colección en algún momento de mi vida. Aún tengo que enfrentarme al hecho de que tal vez no los consiga todos.



William con Mr. Kjeld Kirk Kristiansen en el Skærbæk FanWeekend

HBM: ¿Cuál fue la primera minifig de tu colección?

LLG: Creo que mi primera minifig fue la de Jan Beyer. Me dio su minifig de empleado en Ballabio 2009, cuando esas minifigs no estaban tan disponibles como ahora.

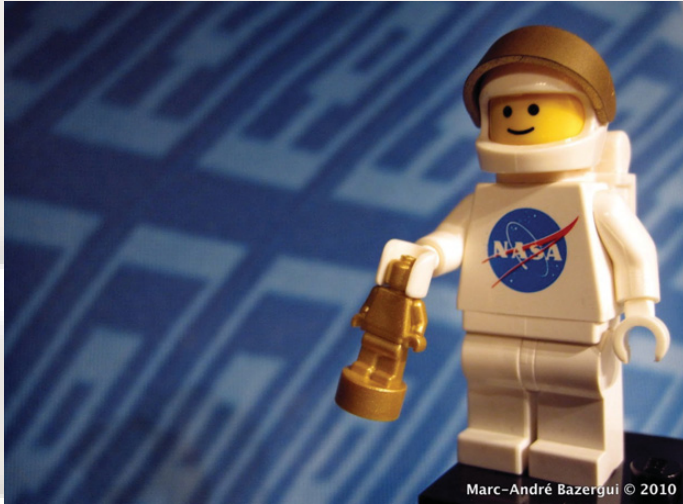
SS: R2-D2 del UCS X-Wing Fighter.

WW: Jan Beyer

BAZ: Mis minifigs más especiales son claramente las de empleados de LEGO. Creo que los primeros fueron los de Camila y Henrik del equipo MINDSTORMS cuando los conocí allá por 2010 en mi primer evento de LEGO World.

HBM: ¿Por qué empezaste a coleccionarlas?

SS: Si supiera eso tal vez conseguiría controlarme. Es una enfermedad y debo intentar completar la colección en algún momento de mi vida. Aún tengo que enfrentarme al hecho de que tal vez no los consiga todos.



Minifig de la NASA de BAZ

Hay personas especiales que tienen una minifig personalizada y si consigues una quiere decir que tienes un contacto «especial» con ellos, como encontrarlos en un evento o un hacer un taller con ellos o una reunión personal. Cada una de sus minifigs conlleva un recuerdo muy especial.

HBM: ¿Cual es tu fuente principal de minifigs especiales?

WW: Organizar o asistir a eventos / talleres / reuniones de fans de LEGO, como embajador de un LUG.

LLG: Tengo dos fuentes principales. La primera son reuniones y entrevistas con diferentes departamentos y empleados de LEGO. Es genial ver lo felices que están esos empleados cuando te ofrecen su minifig. La segunda fuente es la comunidad de fans. He establecido conexiones con varias personas alrededor del mundo, y suelo intercambiar minifigs con ellos (algunos están incluidos en este artículo).

BAZ: Tengo la fortuna de asistir eventos como LEGO World Copenhagen, o los campeonatos de WRO y FLL. Me encuentro con empleados de LEGO y a veces tienen algunas de esas tarjetas de visita muy especiales! Pero todas las que tengo las he conseguido mediante estos intercambios.

SS: Bricklink, eBay y gente en Facebook.

HBM: ¿Cual es la minifig favorita de tu colección?

SS: La minifigura enmarcada de Life on Mars que fue a la Estación Espacial Internacional.

WW: Esta pregunta es muy difícil, porque realmente me gustan las minifigs que he conseguido. ¡Me encantan todas! Y cada una tiene su propia historia. Son mis propias experiencias. Como Kjeld Kirk Kristiansen y Jørgen Vig, que conseguí en 2014 LFW, cara a cara. O como un trabajador de la LEGO House que recibí en la actividad del lunes en el LFW 2016. O como Tormod, quien me la dio en 2013 en su oficina.

Si tuviera que elegir una como la que más me gusta sería la de Jan Beyer. Él fue el encargado del CEE para Asia en ese momento y el primer directivo extranjero que conocí en Hong Kong. Con su cariño y apoyo para la comunidad de fans en Hong Kong, tuvimos una relación muy desarrollada y el entorno de la comunidad de fans de LEGO ha cambiado mucho en los últimos años. También me invitó a que asistiera a LFW en 2013 y es realmente abrió mi mente en cuanto a exhibiciones de LEGO y la auténtica cultura de LEGO. Por supuesto tuvimos varios grandes momentos a lo largo de los años.

BAZ: Me gustan especialmente las de Kjeld y Thomas Kirk Kristiansen. Creo que es importante tenerlas y me recuerdan de lo lejos que he llegado desde que recibí un set de LEGO por navidad hace muchos años. Tengo la gran suerte de haberme encontrado con Kjeld varias veces; es un hombre extraordinario. En 2015, en el WRO de Qatar tuve el honor de conocer a su hijo..

LLG: Bueno, es difícil elegir sólo una. Por supuesto, me gusta mucho la primera que conseguí (la de Jan Beyer). Tengo tres minifigs de Kjeld Kirk Kristiansen, que son un gran recuerdo de las diferentes veces que me he encontrado con él. Sucede lo mismo con otros empleados y eventos.

BAZ: Cuando empiezas a tener esas minifigs exclusivas no hay duda de que pertenecen a una clase especial del resto de LEGO® que puedas tener por casa. Luego recibí las de Tormod, Jan Beyer y Kevin Hinkle :) También comencé a coleccionar minifigs de eventos o LUGs como la de Hispabrick, las de embajadores de LUGs, nuestra mascota de QUELUG, Bricfête, CinéBrique, los eventos LEGO World, etc...

LLG: Después de la primera minifig, recibí la de Skaerbaek 2009 al asistir al evento, y durante el mismo evento tuve la suerte de conseguir mi segundo «empleado». El Sr. Kjeld Kirk Kristiansen. Creo que esta minifig exclusiva fue la razón de que empezara a coleccionarlas. Si tuve la suerte de conseguir esta ¿por qué no intentar conseguir más? Después de algunas visitas a Billund y de asistir a otros eventos, mi colección empezó a crecer y ya no había vuelta atrás :)

WW: Como sabrás, en Asia tenemos pocas oportunidades de conocer o encontrarnos con gente de LEGO de nivel directivo.



Colección de Shawn



Colectión de William

Skaerbaek Fan Weekend. No es fácil para AFOLs de Asia asistir a eventos en Europa, con un vuelo de más de 12 horas desde Hong Kong. Realmente fue una gran experiencia cuando asistí por primera vez en 2013. Debido a los diferentes estilos de construcción, la experiencia en el LFW es completamente diferente de los eventos en Asia. Estaba muy sorprendido cuando pude asistir de nuevo en 2014, hacer un taller, mostrar mis MOCs y recibir el gran set del tren de LEGOLAND como premio en el décimo aniversario, aunque se anunciara que TLG ya no organizaría el FanWeekend.

Sin embargo, con la pasión de los fans y el duro trabajo de varias personas, el FanWeekend se ha transformado en el Skaerbaek FanWeekend. Continuando con la cultura, los AFOLs, los buenos MOCs, y todo fue a más y mejor. Es un evento de referencia. Estoy realmente orgulloso que como fan de LEGO asiático haya podido visitar y participar en el evento de 2013 a 2016.

LLG: Tengo una colección decente y no gasto dinero en ella realmente. Mi colección se basa en conseguir las minifigs directamente de la fuente (empleados, eventos y/o AFOLs), y también de intercambiarlas. Sólo compré algunas de las de LEGOWorld y una imitación de Mr. Gold (no tuve la suerte de conseguir una), pero los \$40 que pagué fueron para Creations For Charity. Al final, no fue un mal trato. Estoy feliz de tener una colección 'casi' gratis.

Pero volviendo a mis respuestas anteriores, la mayoría de mis minifigs vienen con una historia, y estoy encantado de haber tenido muchas experiencias con LEGO que en varios casos se condensan en unos hombrecillos de plástico. Si mi colección sigue creciendo en los próximos años, significará que habré conocido gente maravillosa con la misma pasión por los ladrillos de LEGO. ¿Qué más puedo pedir?

SS: Lo que más me gusta de coleccionar estas minifiguras es la investigación y la caza que requiere conseguir las. También me siento más orgulloso de las minifigs que costaron más conseguir. Algunos ejemplos son el de la Estación Espacial Internacional que mencioné antes, Zach la minifig de LEGO Maniac y LEGO Mr Gold.

#

Pero tal vez las que más me gustan no son minifigs oficiales. Son mis minifigs serigrafiadas de LEGO® Ambassador. Fui embajador en los ciclos 5, 6 y 7 (marzo 2007 a diciembre 2010) y también un año en el LAN. Fue uno de los mejores momentos como AFOL, y cada vez que las veo no puedo evitar sonreír. Por supuesto no son ni las más exclusivas ni las más especiales, pero no hay minifigs que guarden más recuerdos que esas.

HBM: ¿Qué es lo que más te enorgullece de tu colección?

BAZ: Mi colección es un LinkedIn estilo LEGO ;) Estoy muy orgulloso de tener tantas de estas minifigs especiales. También estoy orgulloso de las que he creado para eventos y de mi colección de tiles 2x2 serigrafiados (sobre bricks con imán de creación propia). También me enorgullece haber convencido a los dueños de la página web <http://www.minifigpriceguide.com/EMPLOYEES.0.html> de eliminar el valor por defecto de \$50 de las minifigs de empleados de LEGO. Me gusta que ahora pone «no se vende en ningún lugar» en vez de un precio ;)

WW: Por supuesto son las minifigs del décimo aniversario del LEGO Fan Weekend y la del primer aniversario del



Marc-André Bazergui

Instrucciones: Vagón de carga

Modelo diseñado por Michael Pianta (scruffulous) usando LDraw y MLCad.

Instrucciones creadas por Teunis Davey usando LDD y Blueprint.

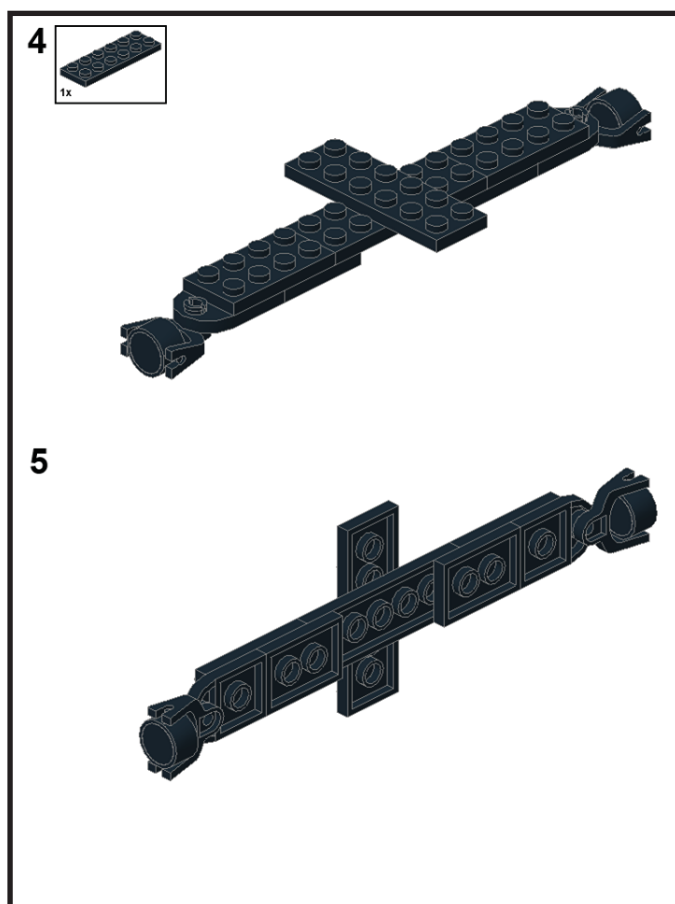
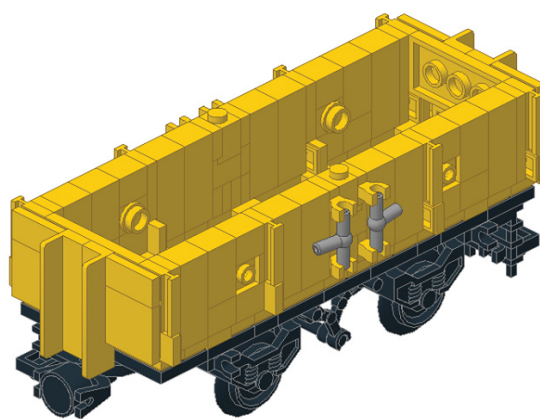
Teunis Davey y Michael Pianta (scruffulous) son miembros fundadores de Victorian Railways L-Gauge Modellers (VR>LGM, <https://www.facebook.com/TheSpiritofProgress/>). Ambos disfrutan modelando prototipos de Victorian Railways (que son trenes de Victoria, Australia), así como edificios y escenarios de Victoria, en LEGO®.

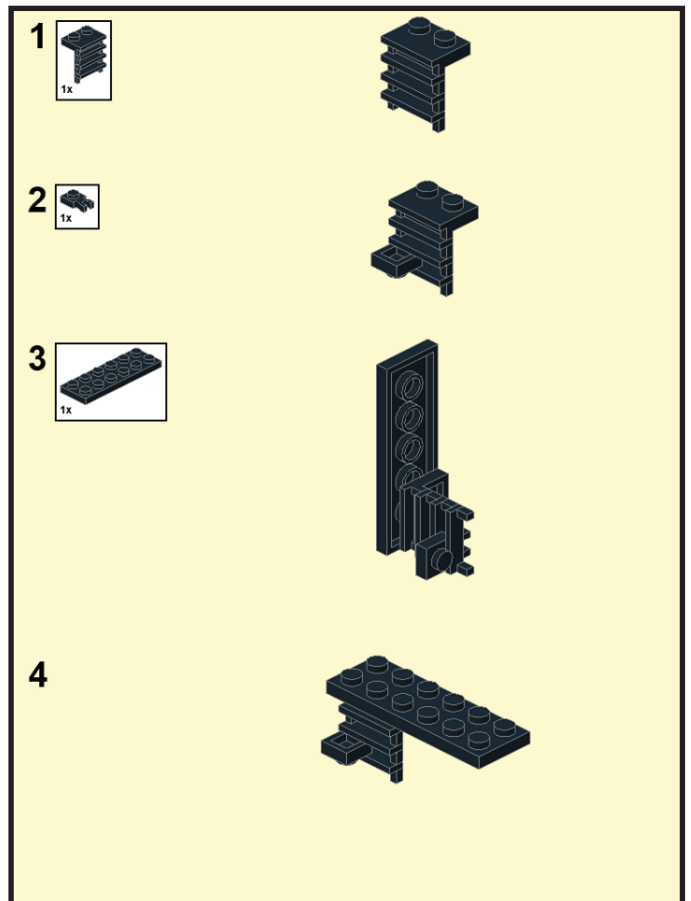
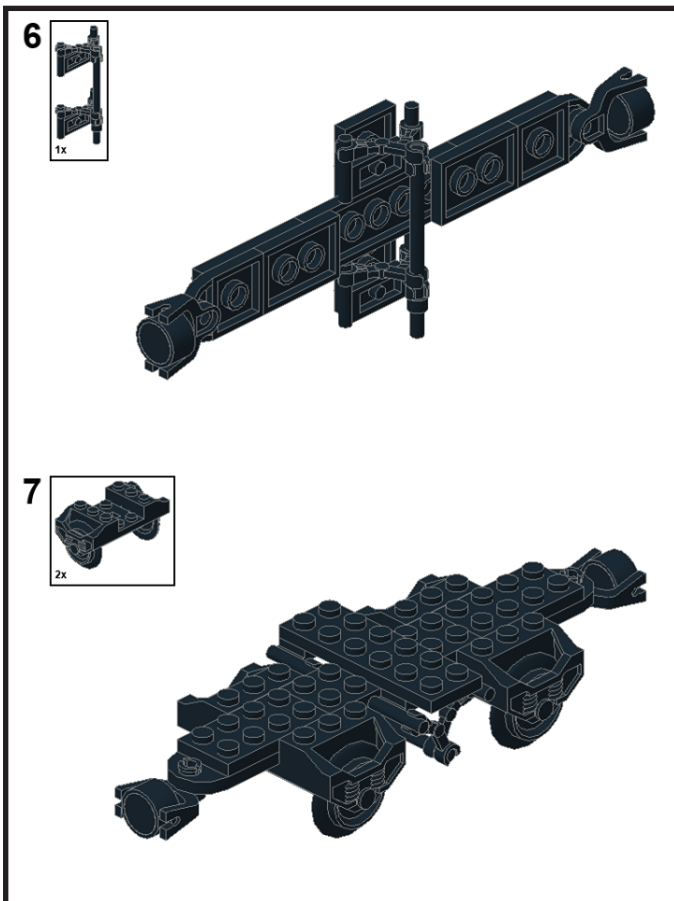
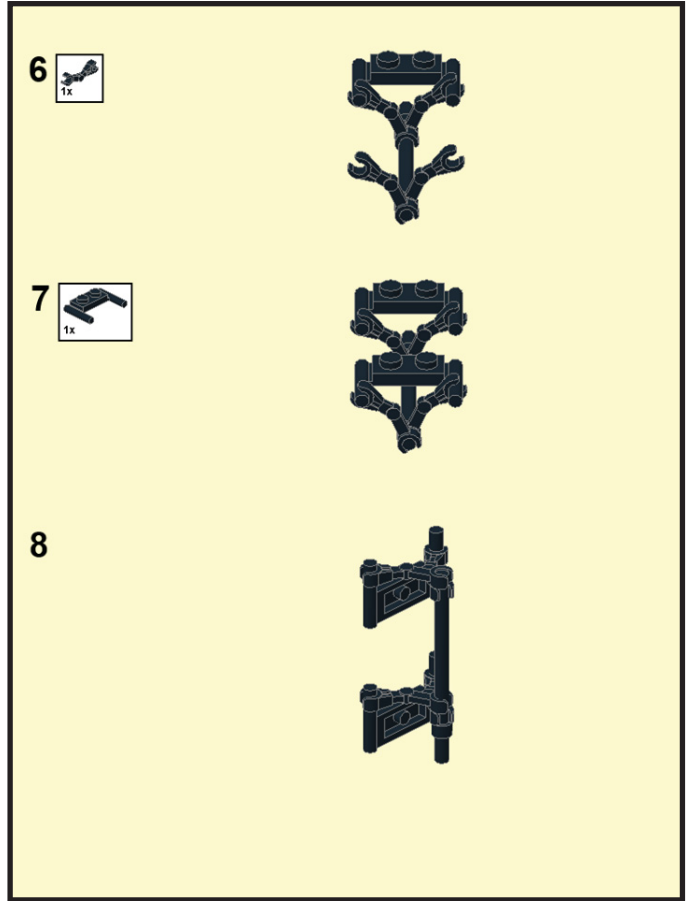
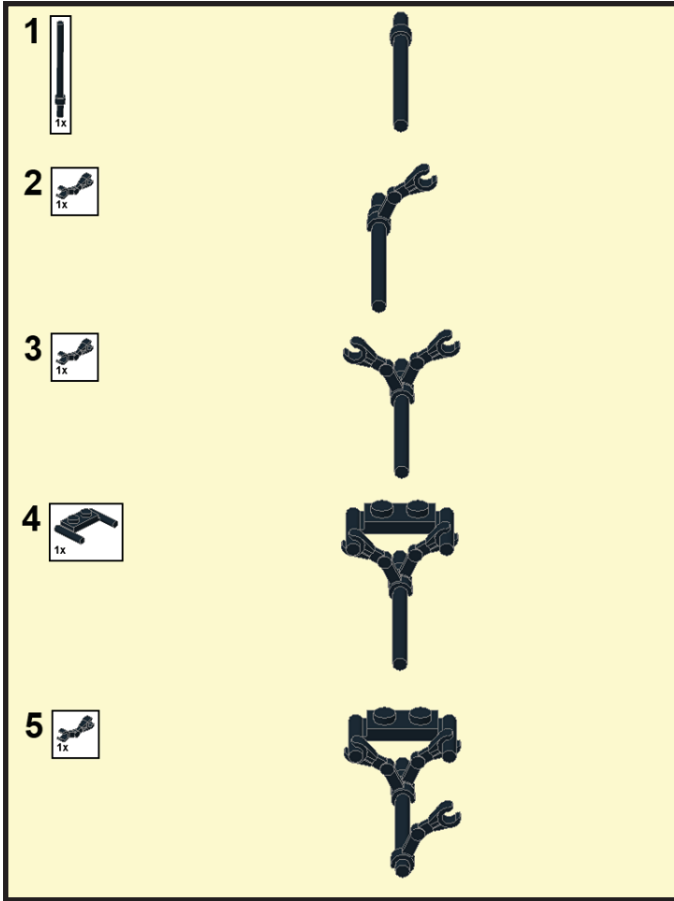
Podéis ver más modelos suyos en las galerías siguientes:

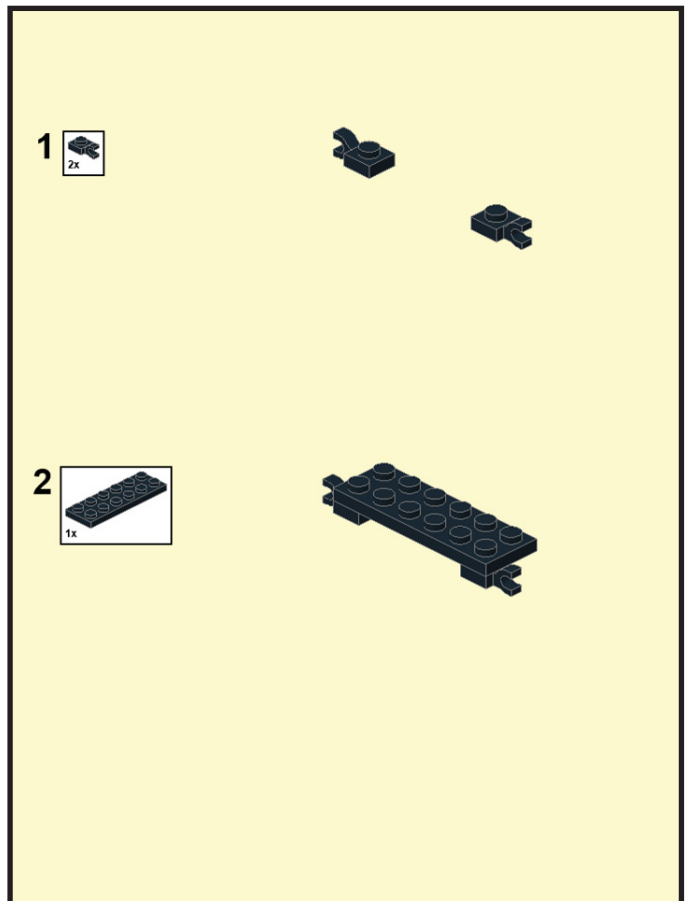
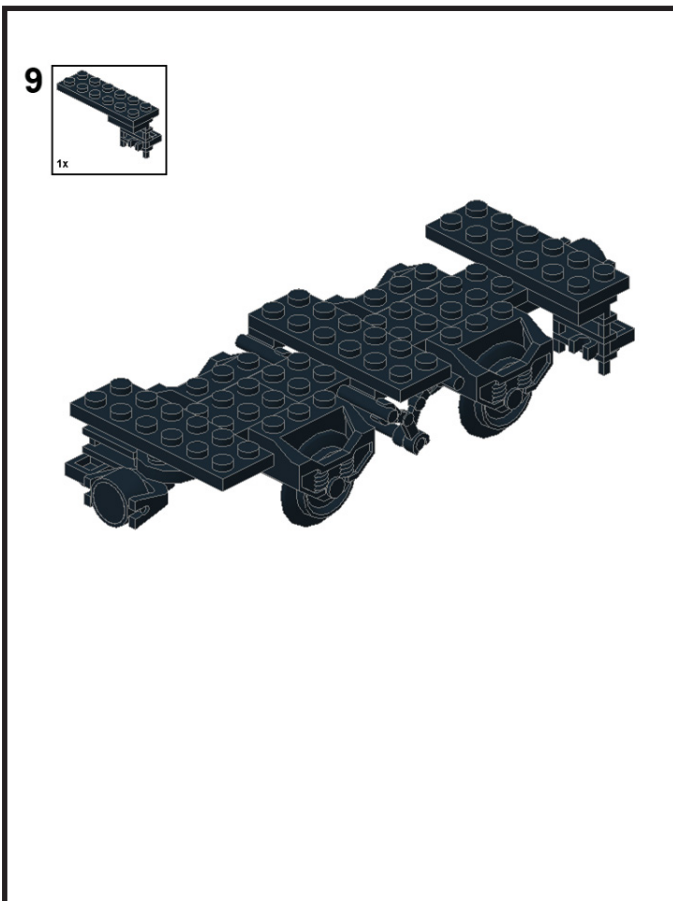
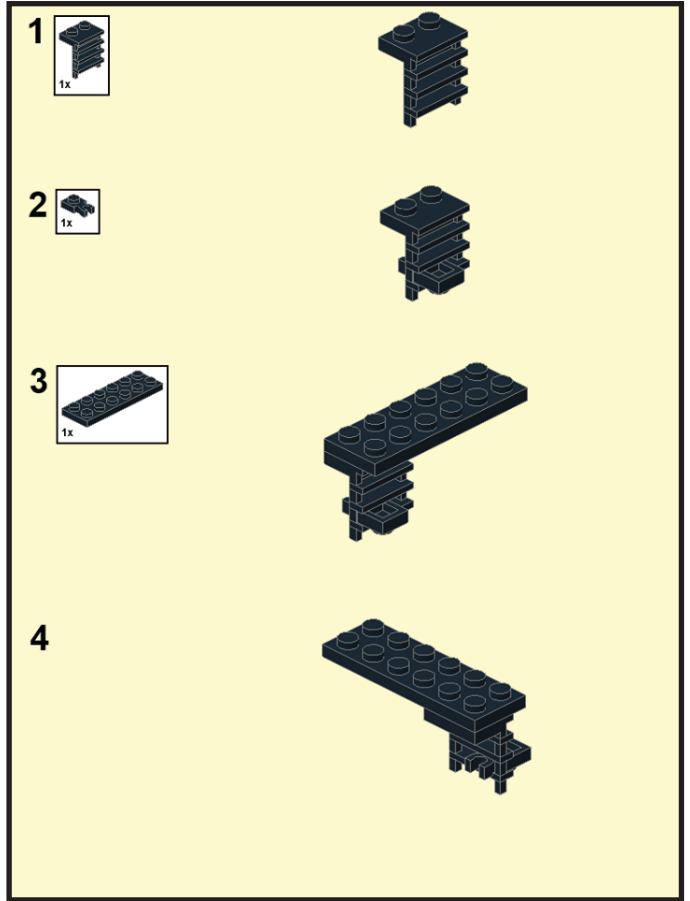
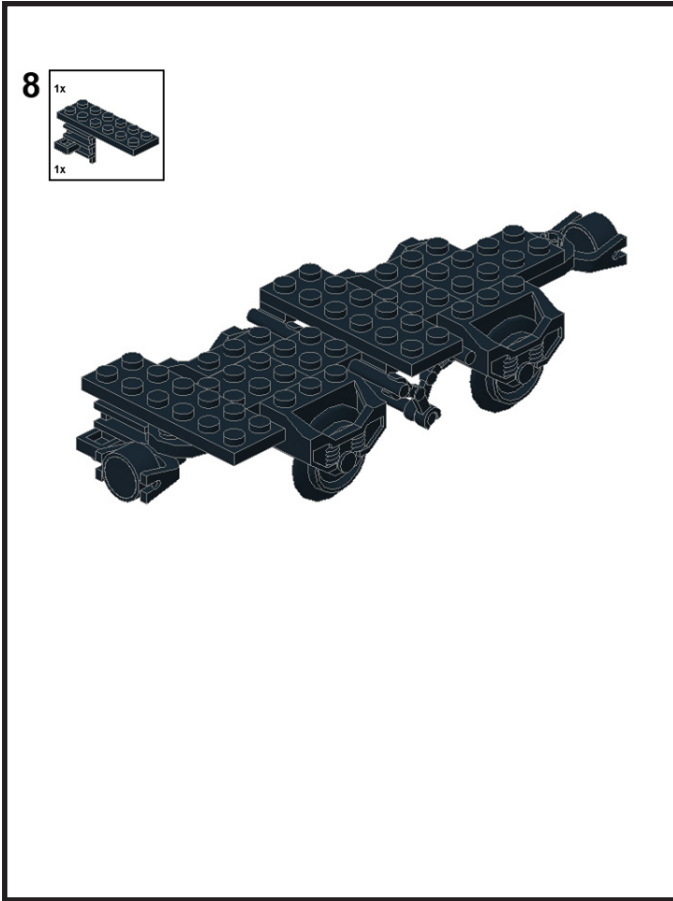
Teunis Davey: <https://www.facebook.com/teunis.davey>

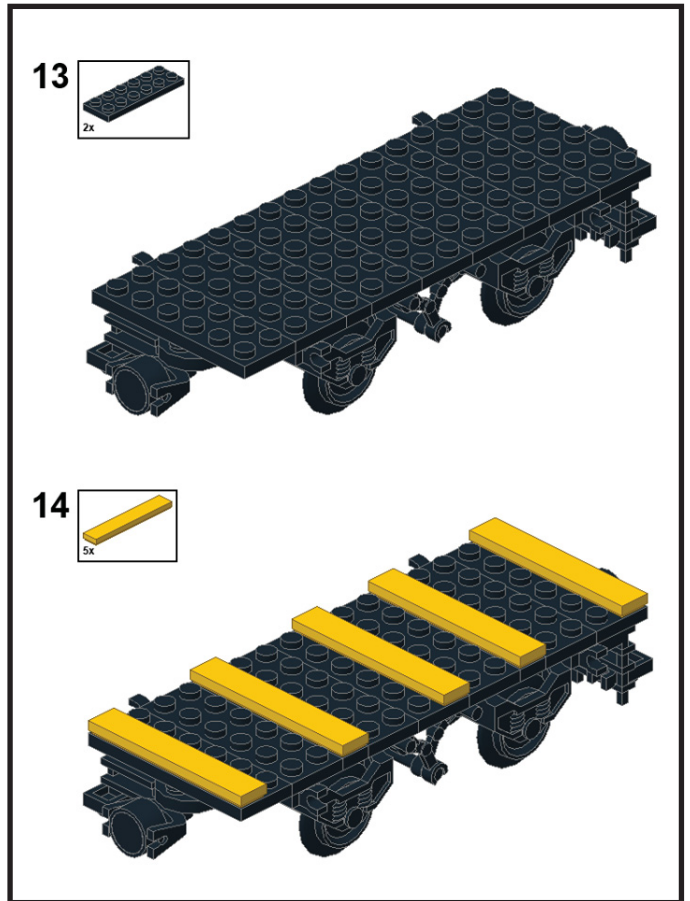
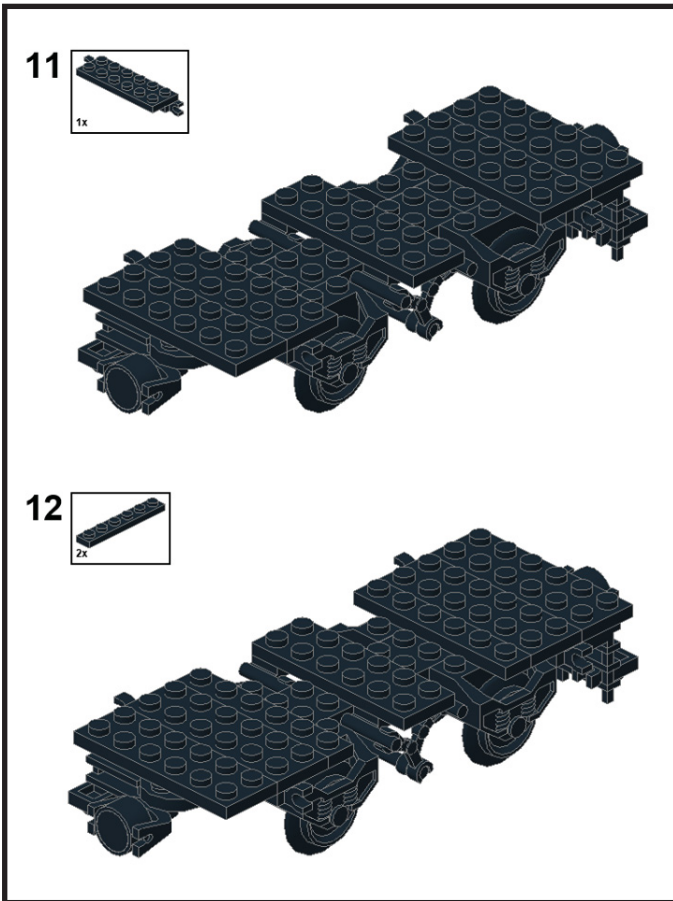
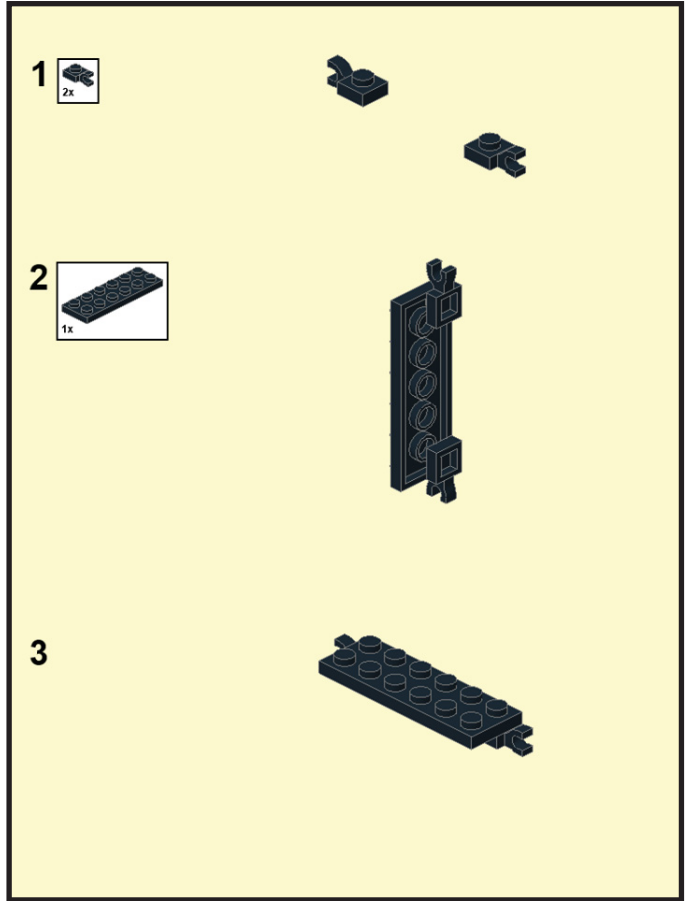
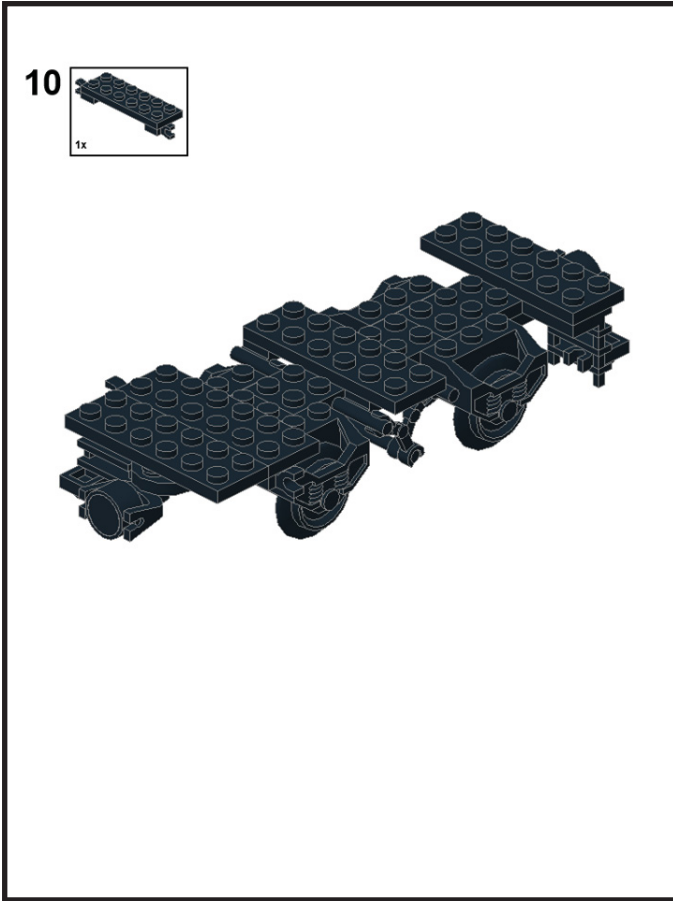
Michael Pianta (scruffulous): <https://www.flickr.com/photos/scruffulous/>

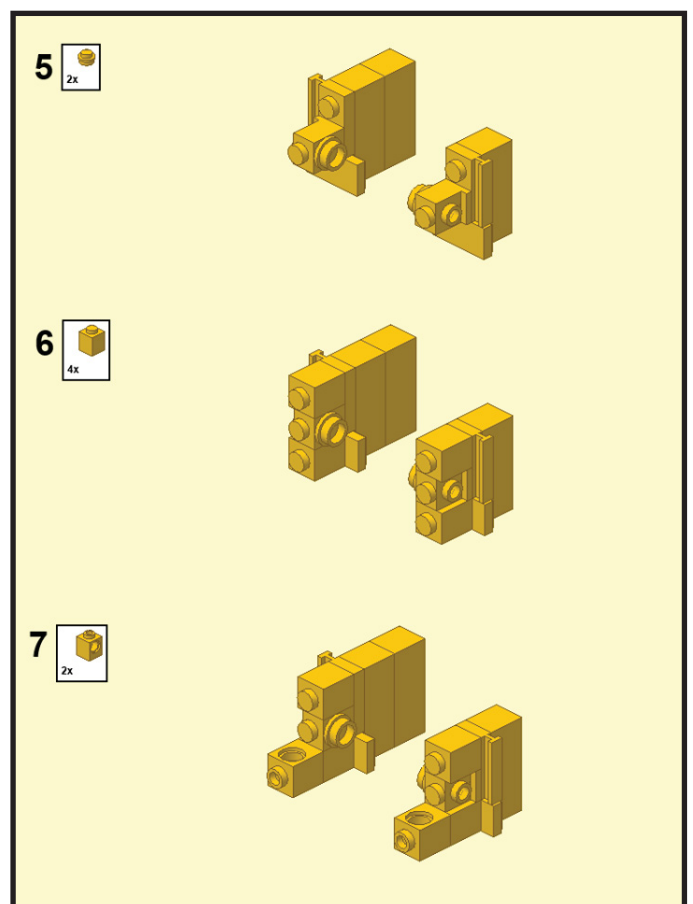
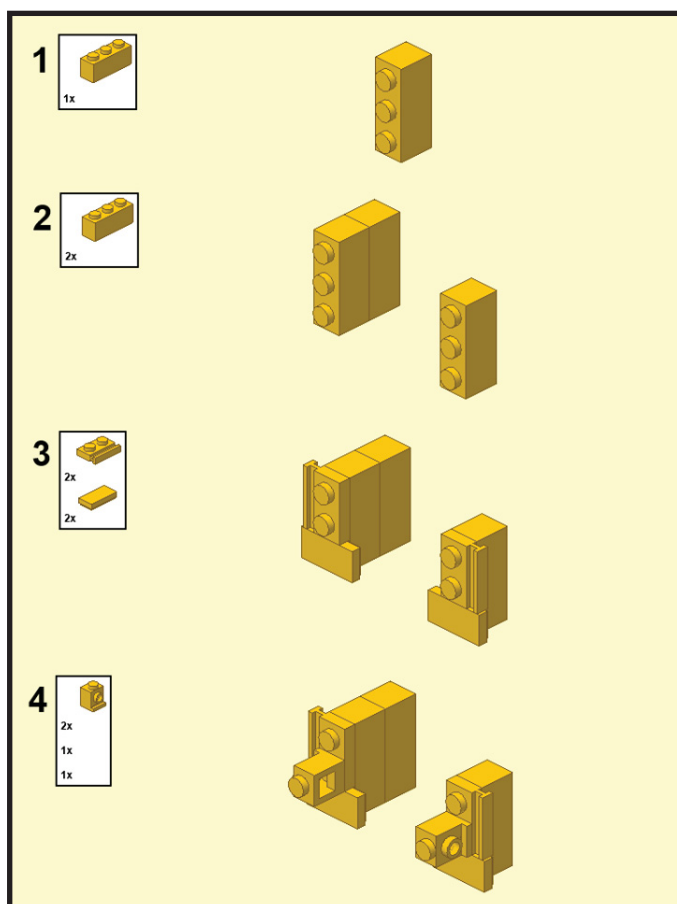
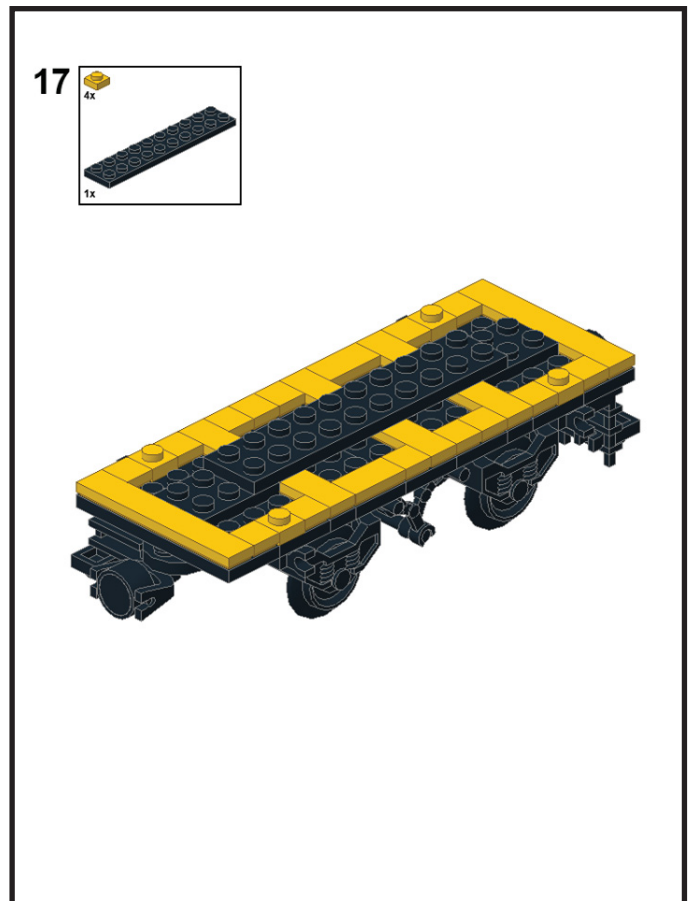
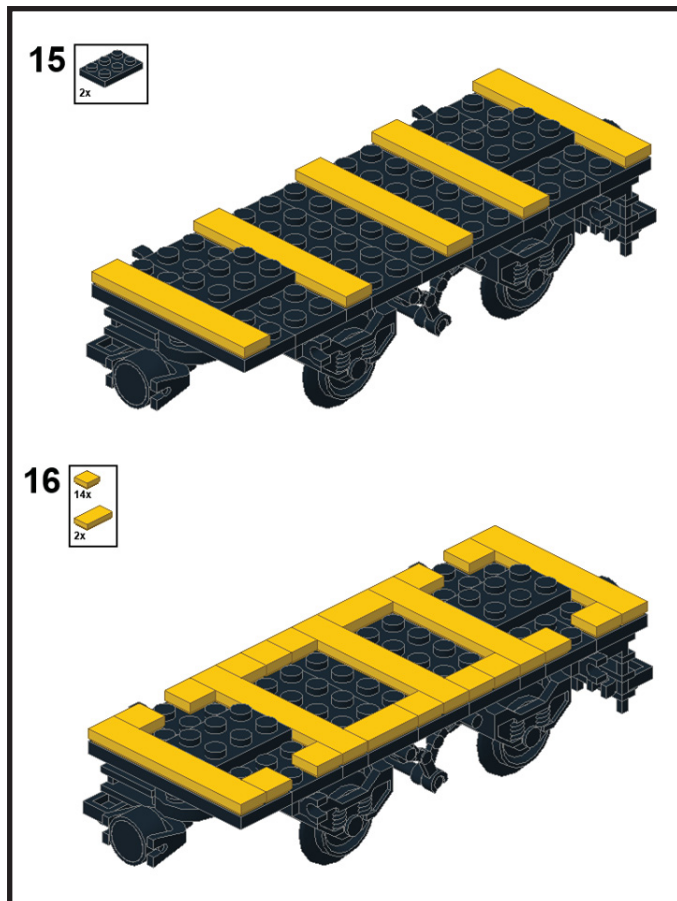
#

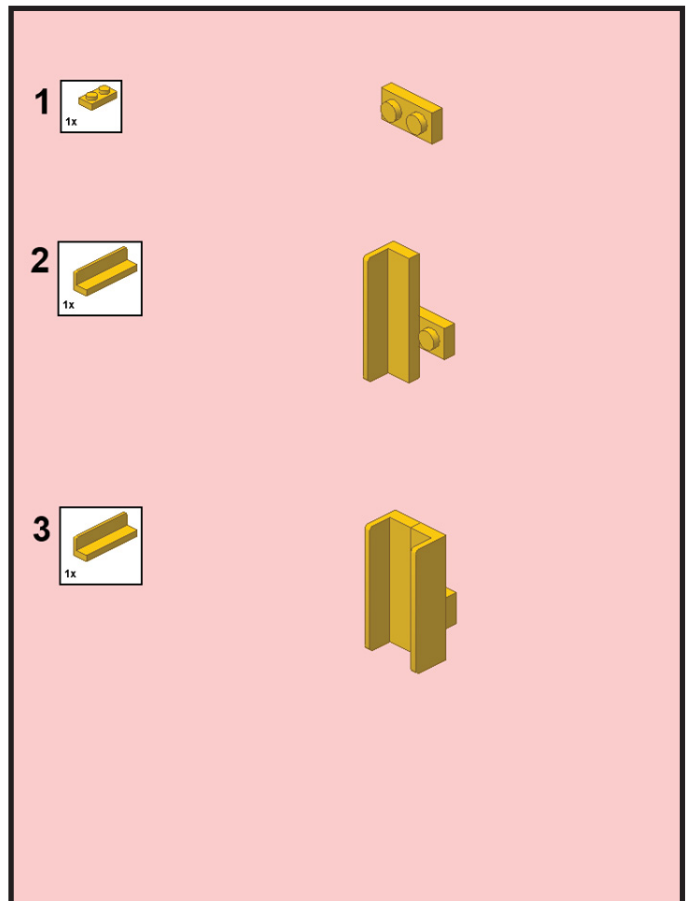
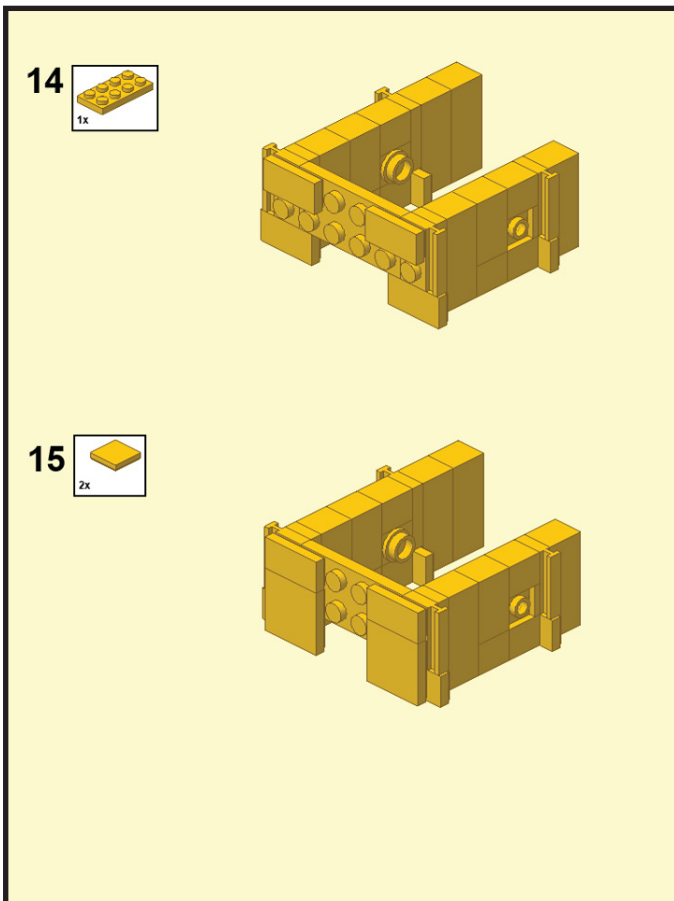
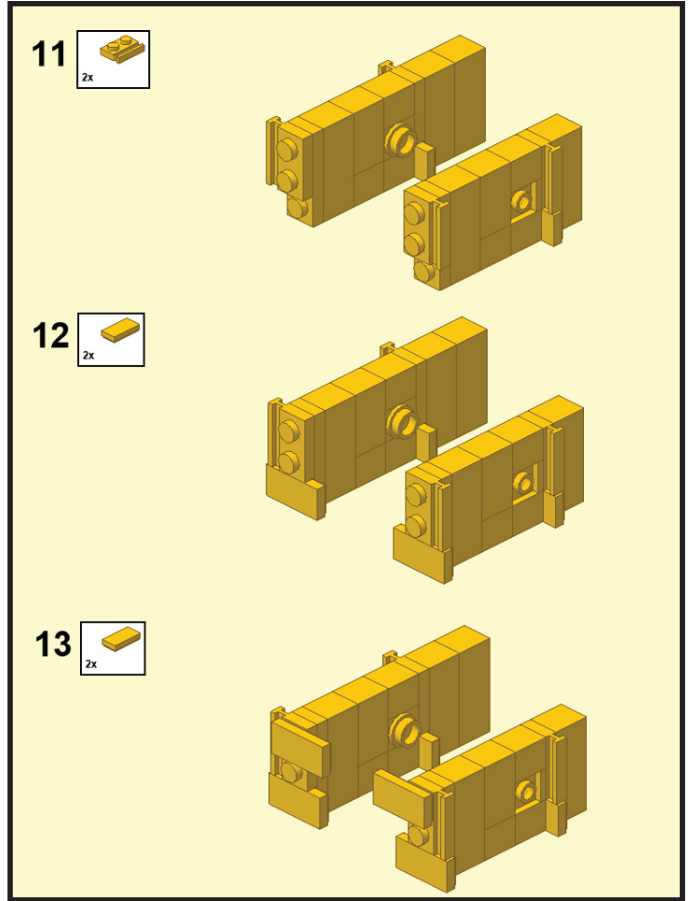
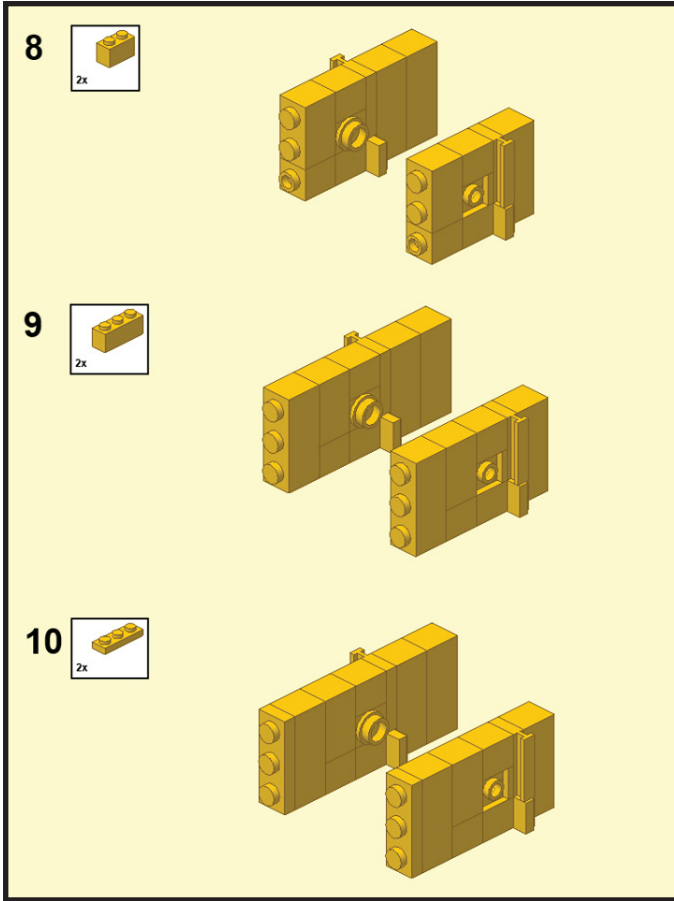


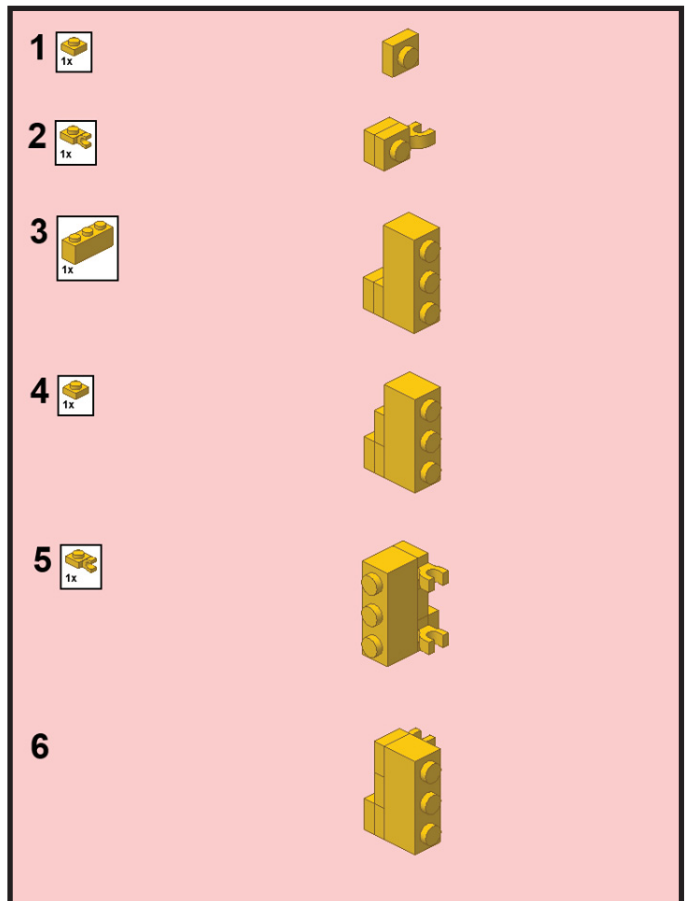
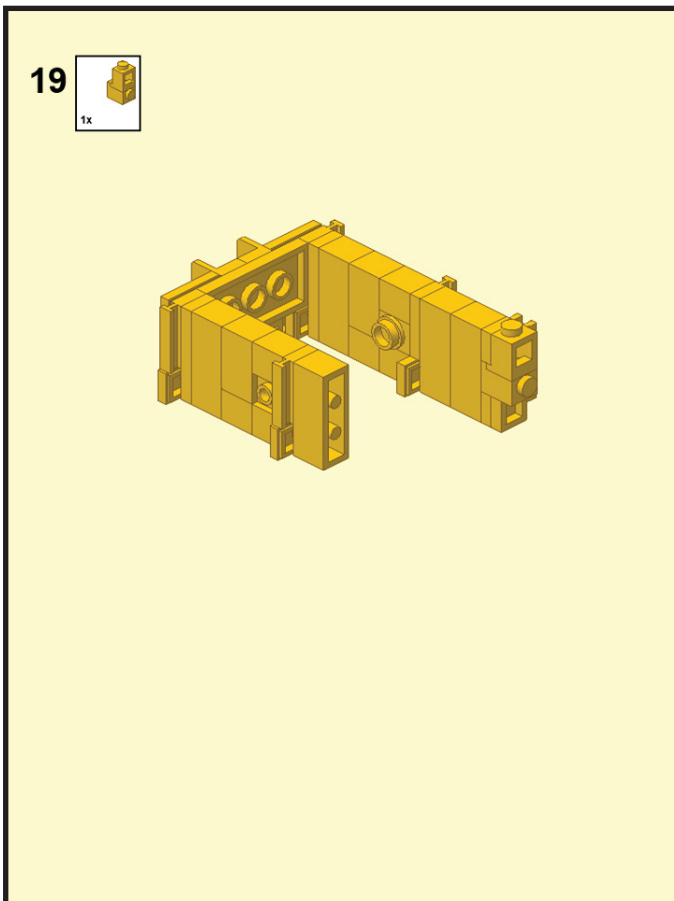
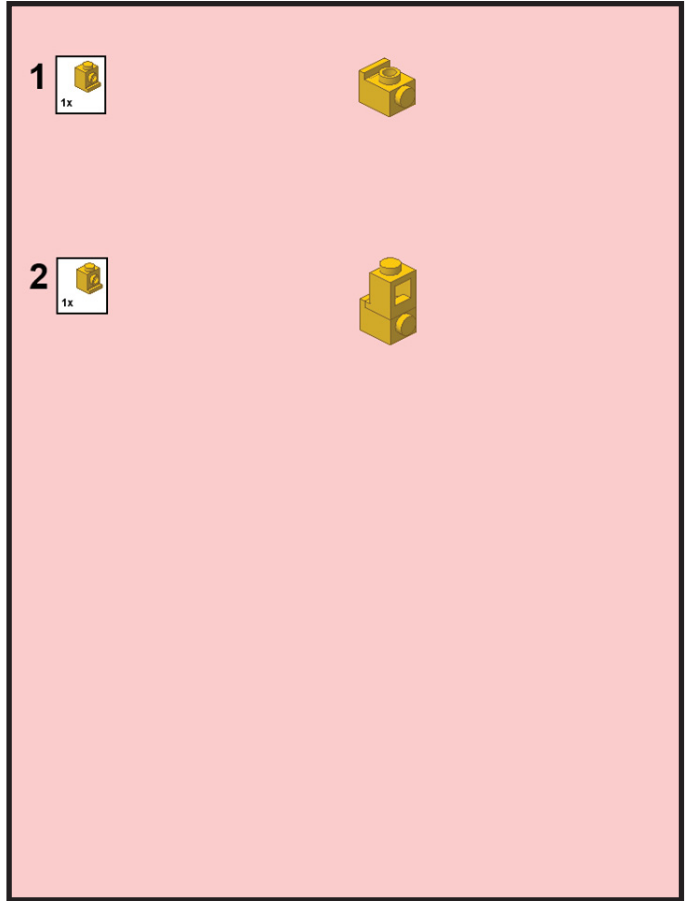
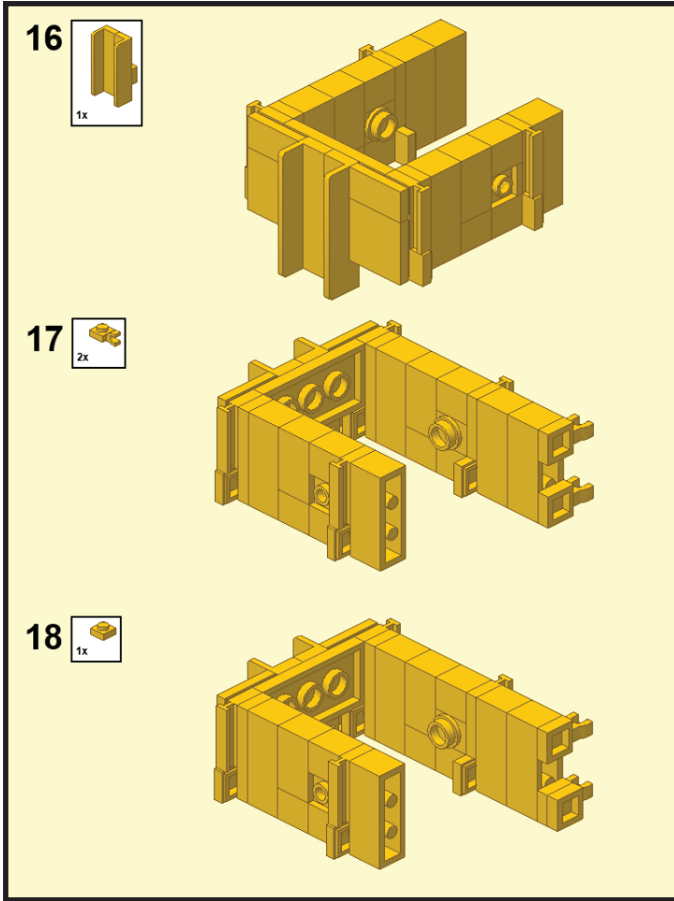


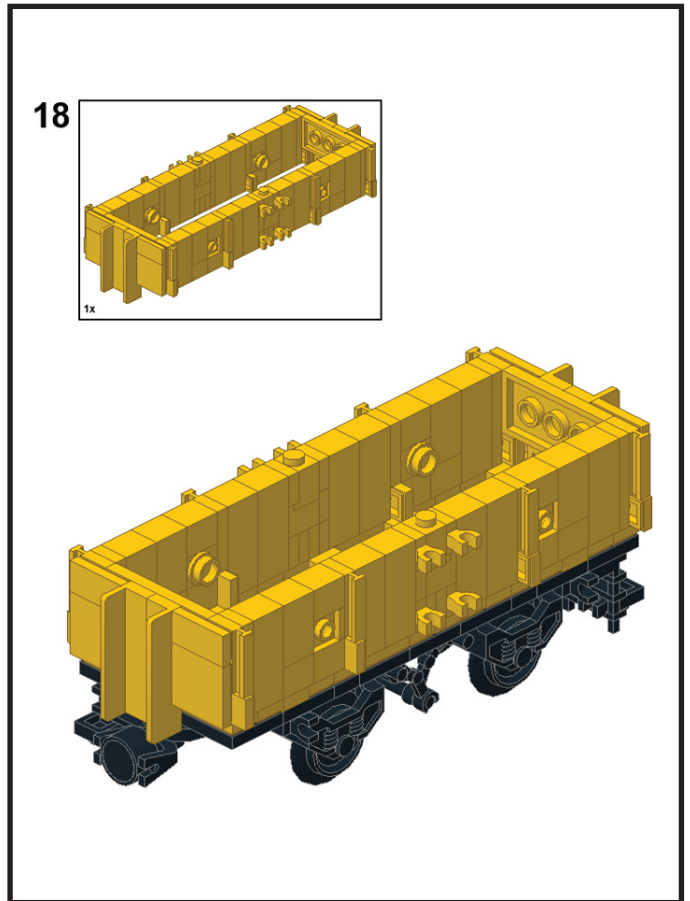
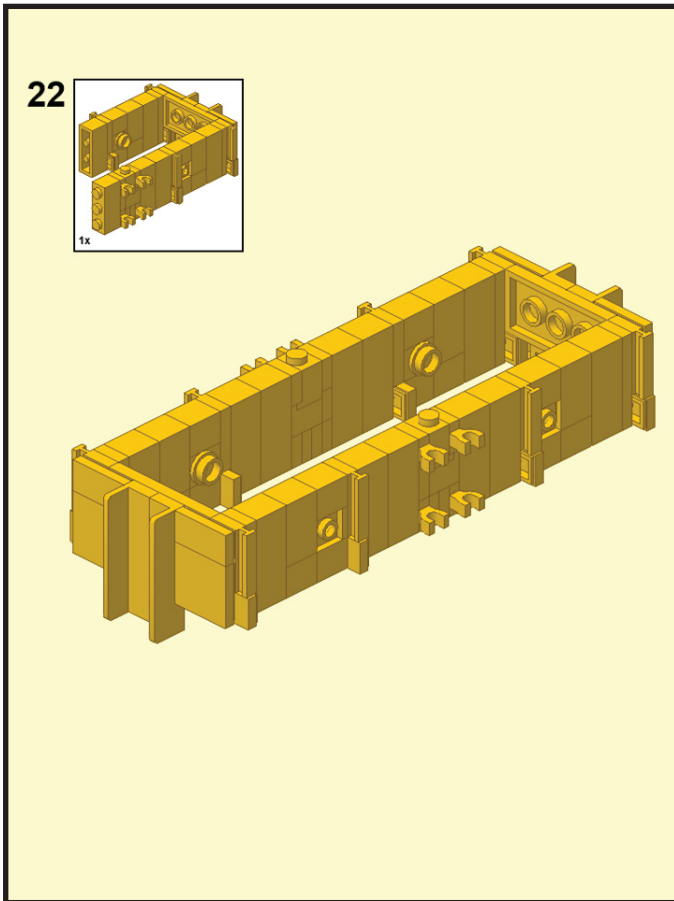
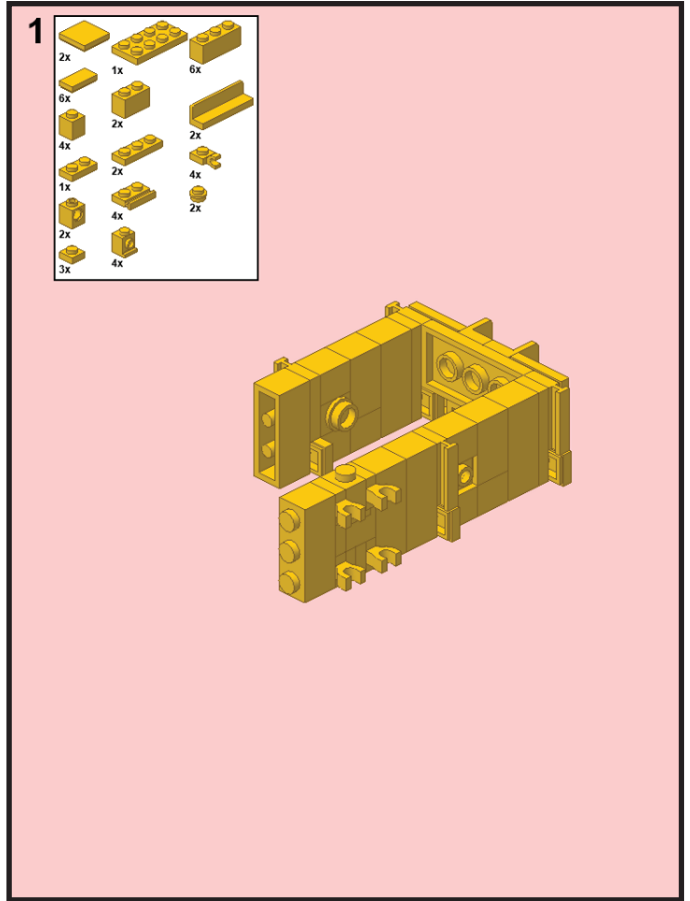
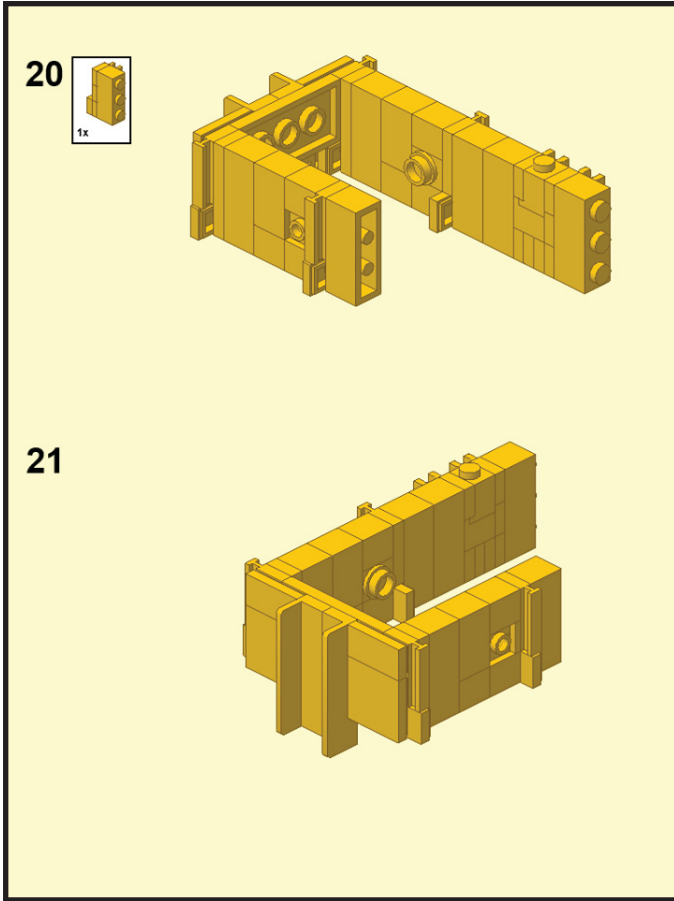




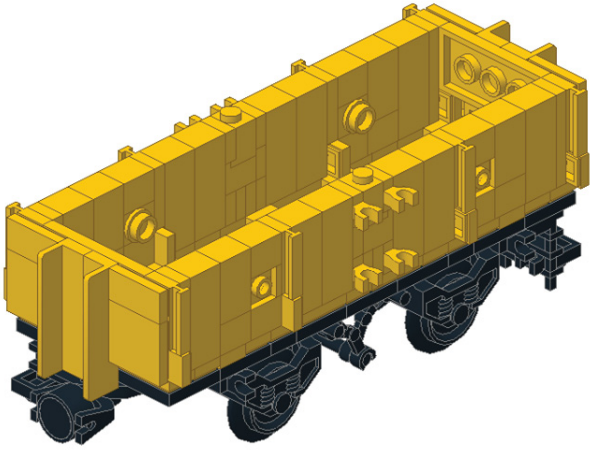




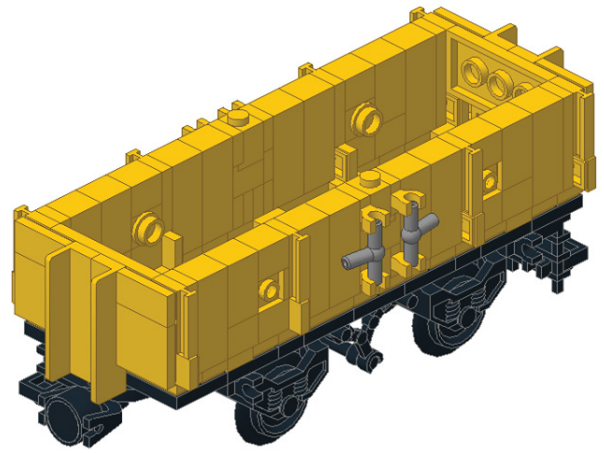




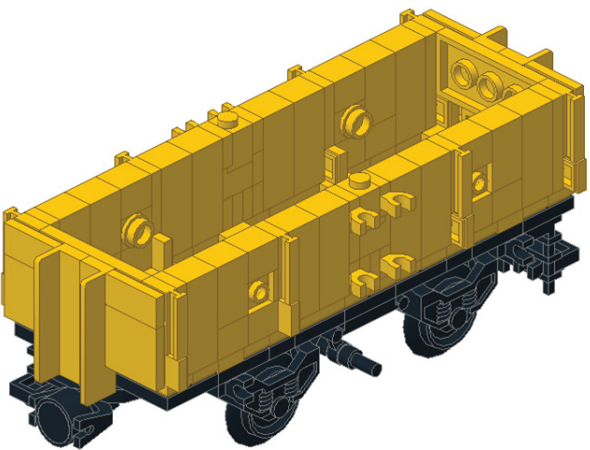
19 1x



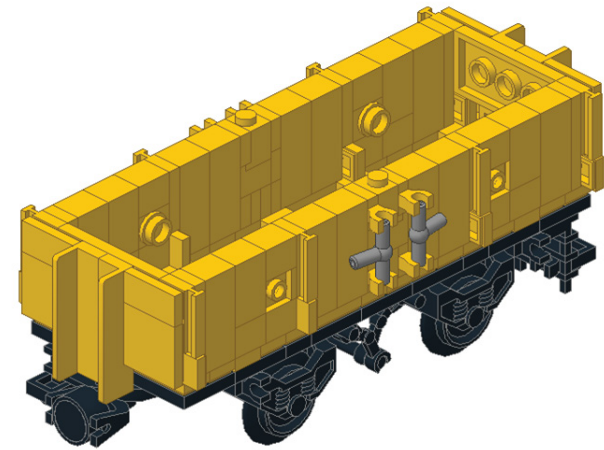
20 2x

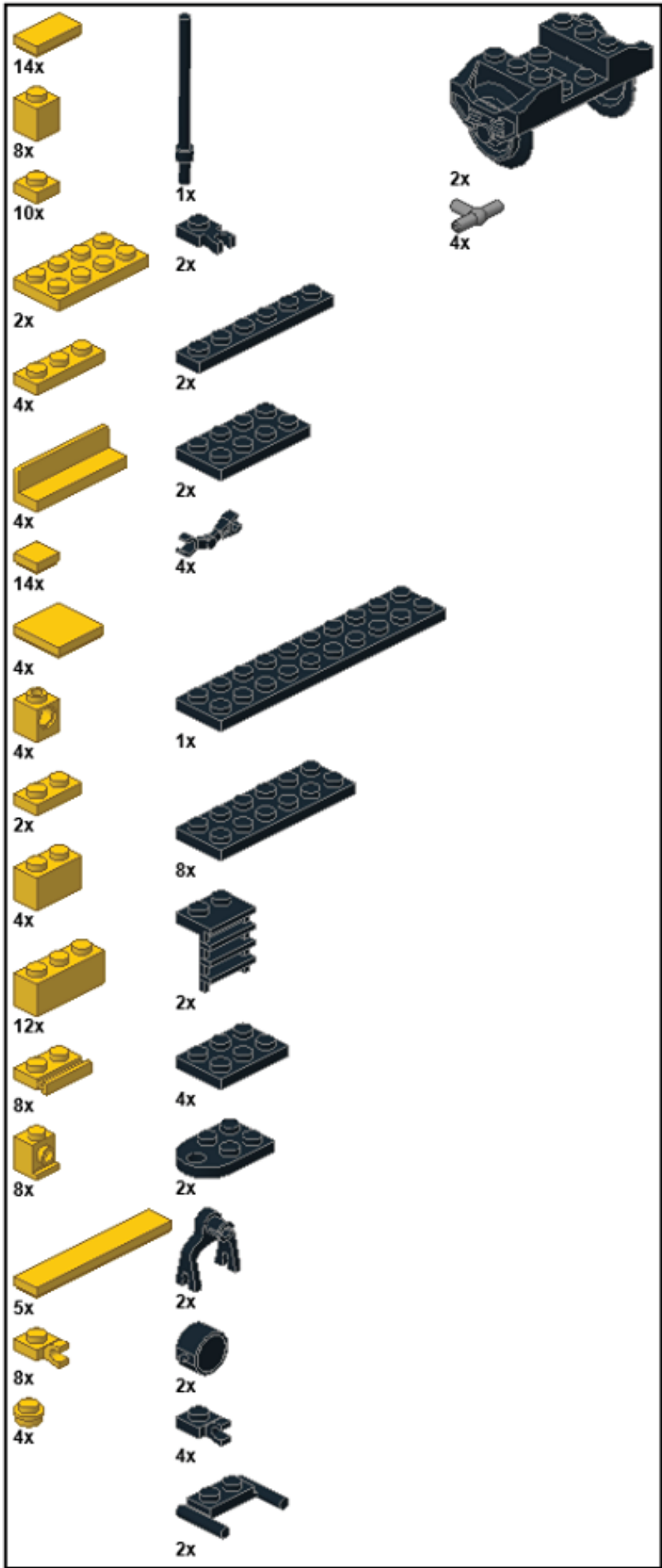


21



22 2x





RLUGs del Mundo: Asociación PIEZAS, Brickcanarias, HispaLUG®

Por HispaBrick Magazine®

En el recorrido por el mundo de los RLUGs creímos que en esta ocasión tocaba no salir de casa y dar a conocer los 4 que existen en España. Contactamos con ellos y estas fueron sus respuestas

ASOCIACIÓN PIEZAS

HispaBrick Magazine: ¿Nombre del RLUG?

Formalmente es "Asociación PIEZAS", aunque nos gusta llamarle solo "PIEZAS".

HBM: ¿Cuándo y cómo surgió la idea de formar tu RLUG?

AF: PIEZAS nace con el objetivo de fomentar la creatividad y la imaginación a través de los juegos de construcción, surge en Julio de 2013 de la mano de un grupo de AFOLs, aunque no es hasta 2016 donde se da el paso de convertirse en RLUG.

HBM: ¿Cuántos miembros tiene?

AF: Entre adultos (AFOL) y adolescentes (TFOL) somos unos 25 participantes.



HBM: ¿Tenéis contacto con otros RLUGs españoles? ¿Y con LUGs de otros países?

AF: Todavía no hemos tenido la oportunidad de acercar relaciones con otros RLUGs de nuestro país, sin embargo si tenemos contacto con RLUGs extranjeros, especialmente con nuestros vecinos portugueses de Comunidade0937.

HBM: ¿Organizáis eventos o exposiciones?

AF: ¡Por supuesto! Ya tenemos varios eventos previstos este año, como la participación en el Salón del Manga de Jerez y en Paredes de Coura Fan Weekend, así como la organización de una exposición temporal en Vera, Almería.

HBM: ¿Tenéis contacto con The LEGO Company?

AF: Sí, participamos en el programa de LEGO Ambassador Network, con el que estamos en contacto con trabajadores de la empresa.

HBM: ¿Es fácil ser un fan de LEGO® en tu país? ¿Tienes alguna ventaja o dificultades?

AF: Ni sí ni no, cada vez hay más movimiento de aficionados a LEGO en España, pero no a niveles de algunas ciudades Europeas, como desventaja podría decir que España no dispone de LEGO store oficial.

HBM: ¿Puedes explicar alguna anécdota interesante relacionada con tu RLUG?

AF: Los viajes a los eventos siempre dejan algunas anécdotas, recuerdo que hicimos un viaje de más de 1000 km. para un evento y se nos rompió el coche a 200 km. del destino, fue una odisea llegar al destino, buscando un taller por la zona, llamando a la grúa... ¡Y todo cargados de los dioramas que íbamos a exponer!





HispaBrick Magazine: ¿Nombre del RLUG?

Brickcanarias (Asociación Cultural Brickcanarias)

HBM: ¿Cuándo y cómo surgió la idea de formar tu RLUG?

BC: En 2013 varios AFOLs de Las Palmas decidieron fundar la Asociación Cultural Brickcanarias, con la finalidad principal de ir agrupando a los distintos aficionados a LEGO® residentes en las Islas Canarias. Al mismo tiempo, la Asociación nos permitiría contar con personalidad jurídica propia a la hora de interactuar con centros comerciales, administraciones públicas, etc.

HBM: ¿Cuántos miembros tiene?

BC: Actualmente contamos con 35 socios activos, aparte de usuarios del foro que intercambian ideas e información pero no pertenecen a la asociación.

HBM: ¿Tienes contacto con otros RLUGs españoles? ¿Y con LUGs de otros países?

BC: Dada nuestra situación geográfica nos encontramos algo aislados, con apenas contacto personal con otros RLUGs. Un par de nuestros socios mantienen un contacto relativamente frecuente con HispaBrick Magazine, y otros fueron miembros de otros RLUGs ubicados en la península hasta la fundación de Brickcanarias. Sin embargo, nuestro ambassador si mantiene contacto con los de otros RLUGs a través del LEGO® Ambassadors Network (LAN).

HBM: ¿Organizáis eventos o exposiciones?

BC: Sí, en varias ocasiones a lo largo del año. Nuestra exposición estrella es la Brickcanarias. De momento estamos celebrándola en distintas islas alternativamente con periodicidad anual, lo cual supone un gran esfuerzo para nosotros, al tener que desplazar por barco vehículos y material. Otro evento al cual somos invitados cada año es el Comic-Can (Festival del Cómic de Canarias). Al mismo tiempo, celebramos distintas exposiciones como la que puede visitarse en la Ciudad de San Juan de Dios, junto a su famoso Belén, alguna monotemática como la exposición Star Bricks que celebraremos el próximo mes de enero, de temática exclusivamente STAR WARS™, y muchos otros.

Cada vez son más los organizadores que, conjuntamente con la organización de exposiciones, nos solicitan que celebremos talleres donde los más pequeños puedan descubrir las infinitas posibilidades que nos ofrecen los juguetes de construcción, más allá del típico set que puede adquirirse en una juguetería.

HBM: ¿Tenéis contacto con The LEGO Company?

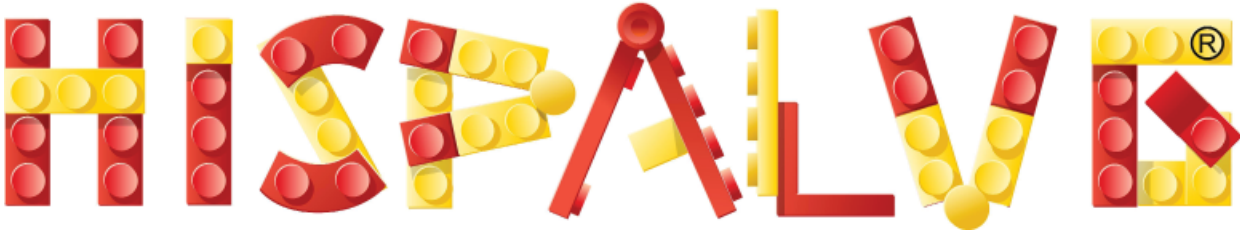
BC: Sí. Al ostentar la condición de RLUG, mantenemos un estrecho contacto con The LEGO Company, contando con su valioso apoyo en la organización de diversas actividades a lo largo del año.

HBM: ¿Es fácil ser un fan de LEGO® en tu país? ¿Tienes alguna ventaja o dificultades?

BC: En nuestro caso concreto, la dificultad no radica en ser un fan de LEGO® en España, sino en serlo concretamente en las Islas Canarias. Continuamente tenemos que afrontar problemas logísticos y aduaneros con la compra de material, y no nos es sencillo relacionarnos personalmente con otros RLUGs debido a nuestra ubicación geográfica, la cual encarece cualquier desplazamiento que queramos realizar.



Asociación para aficionados a LEGO®



HispaBrick Magazine: ¿Nombre del RLUG?

HispaLUG, Asociación para aficionados a LEGO

HBM: ¿Cuándo y cómo surgió la idea de formar tu RLUG?

HL: En el año 2006 un joven de 23 años y gran apasionado de LEGO decidió crear un foro donde poder comunicarse con otros aficionados para compartir experiencias, ideas, creaciones, etc... Poco después hubo contactos con LEGO y la compañía dio el reconocimiento de LUG.

No pasó mucho tiempo para que se celebraran las primeras reuniones/quedadas personales y en 2007 ya tenía la suficiente solidez para poder organizar el primer evento de LEGO en España.



HBM: ¿Cuántos miembros tiene?

HL: Actualmente la asociación tiene 56 socios. En el foro tenemos 1300 usuarios registrados y confirmados y de ellos en torno a unos 500 son regularmente activos.

HBM: ¿Tienes contacto con otros RLUGs españoles? ¿Y con LUGs de otros países?

HL: Sí, han habido algunos tímidos contactos, ya que muchos de sus miembros han formado (o forman parte) de HispaLUG, pero desgraciadamente las relaciones, a día de hoy, no son tan buenas como cabría esperar. Queremos continuar trabajando en ese sentido. Por otro lado, con LUGs de otros países como Comunidade 0937 en Portugal tenemos una muy buena comunicación y relación, en la que tanto miembros de nuestro LUG como del suyo asisten a eventos organizados por ambas comunidades.

HBM: ¿Organizáis eventos o exposiciones?

HL: Sí, un gran evento anual a nivel del estado, la HispaLUG Expo. En 2016 celebramos la décima edición. Todo el RLUG participa en la HispaLUG Expo donde, además de dioramas

y exposiciones de sets, se organizan talleres, concursos y actividades para el público,... con la intención de hacer llegar la pasión por este "juego" a niños y adultos, así como mostrar sus múltiples posibilidades y aplicaciones.

Además de este gran evento, se organizan otros muchos eventos a nivel regional o local: exposiciones, talleres, colaboraciones con ayuntamientos,... y siempre con la misma finalidad: llegar a niños y adultos para poder llegar al máximo número de miembros del RLUG.

Destacamos la CatBrick en la zona de Cataluña, BrickSur en la zona de Andalucía y NorteBrick en el norte peninsular.

HBM: ¿Tenéis contacto con The LEGO Company?

HL: Sí, tenemos contacto a través del programa de embajadores de LEGO.

HBM: ¿Es fácil ser un fan de LEGO en tu país? ¿Tienes alguna ventaja o dificultades?

HL: Es un poco más complicado que en otros países ya que LEGO no es un juguete tan popular como podrían serlo otros y en un principio cuando no se conoce el mundillo, es difícil conocer personas con tu misma afición. Es una de las principales razones, como ya hemos dicho, que nos mueve a organizar eventos siempre que nos es posible, acercar esta afición, darla a conocer y llegar a todas aquellas personas que quieren compartir, aprender y crecer y no tienen o no conocen las herramientas y los canales para lograrlo.

Si a todo esto añadimos las dificultades para acceder a sets exclusivos en comparación con otros países vecinos, así como la ausencia de una tienda oficial (cosa que dificulta el contacto entre fans) se nos plantean bastantes dificultades pero no por ello perdemos la ilusión de mostrar nuestra afición tal y como lo llevamos haciendo desde el primer día.

HBM: ¿Puedes explicar alguna anécdota interesante relacionada con tu RLUG?

HL: La anécdota más recurrente se produce cuando algún adulto aficionado a LEGO, que vive su afición en cierta "soledad", descubre HispaLUG y se da cuenta que hay muchos otros aficionados de su misma edad y que no solo los niños se dedican a este juego.



HispaBrick Magazine® Event 2016

Por HispaBrick Magazine®



Un año más, los días 3 y 4 de diciembre de 2016, se celebró una nueva edición del evento de nuestra revista, la 5ª edición del HispaBrick Magazine Event, un encuentro de aficionados a las construcciones de LEGO®, celebrado en el mNACTEC de Terrassa (Barcelona). Donde además de diferentes actividades realizadas para el público asistente, se llevó a cabo una exposición de construcciones de piezas de LEGO®.

Como viene siendo habitual en los eventos de HispaBrick Magazine, no faltaron los habituales dioramas colaborativos basados en el sistema MILS: como la batalla de Hoth de Star Wars y el diorama medieval. A los que se sumaron nuevas incorporaciones al sistema MILS, como el Circuit de Catalunya y el Oeste, que esperamos vayan ganando tamaño y vistosidad en siguientes ediciones. Por supuesto, no faltaron el diorama de City, con una gran ciudad atacada por un Bender gigante, el Abismo de Helm, o la batalla de Endor. También hubo espacio para el Space clásico, edificios singulares de Architecture y UCS de Star Wars. En construcciones singulares pudimos contemplar los diferentes personajes minions creados por car_mp y el Alien de los arvo brothers. Y una vez más, MINDSTORMS y Technic fueron de nuevo la atracción tanto para niños como adultos.

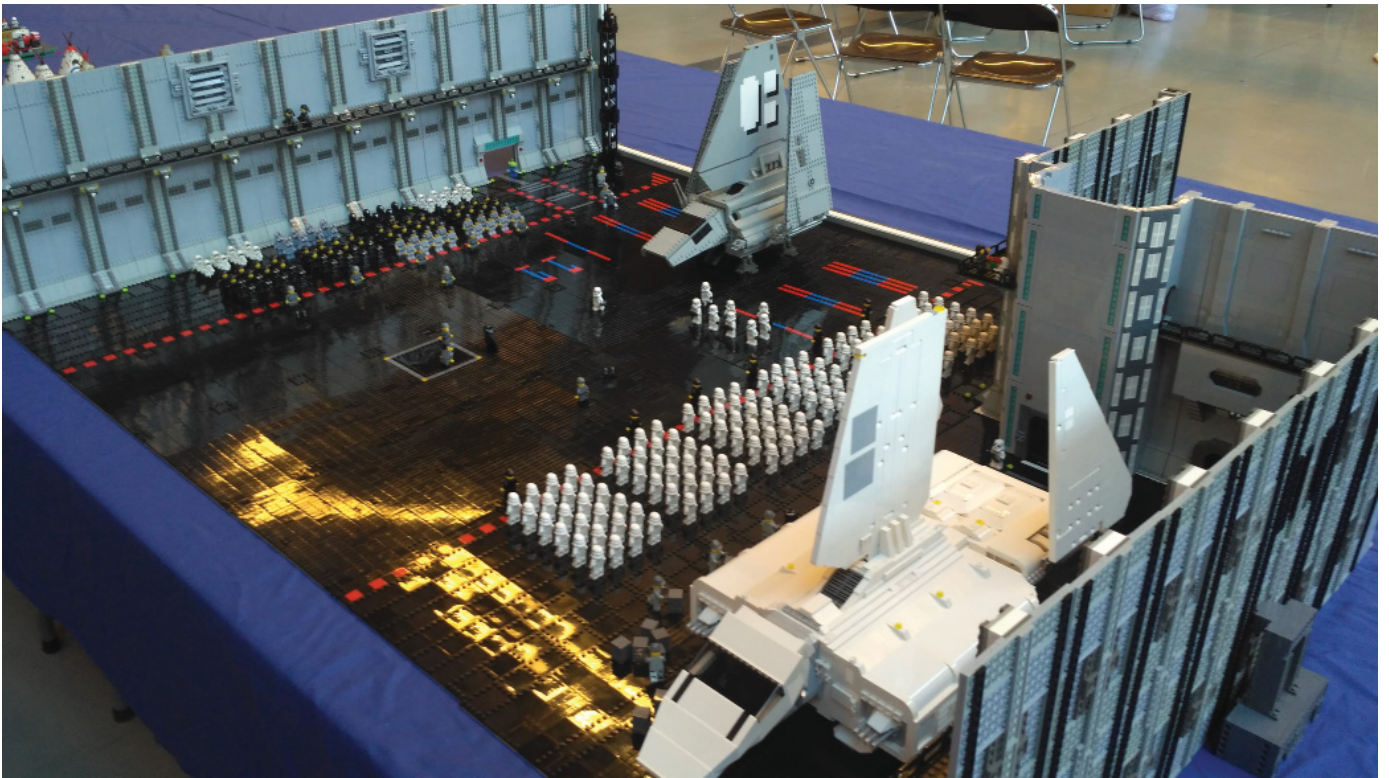
En esta edición, se pudo reunir al completo a todo el equipo de personas que han realizado la revista HispaBrick Magazine a lo largo de los últimos años, lo cual fue sin duda uno de los acontecimientos más emotivos del evento. Además, hemos contado con la presencia de miembros de EuroLUG, LUG Brasil y de Jan Beyer (Community Manager at LEGO System A/S). También agradecemos la visita de miembros de otras comunidades como HispaLUG.

#



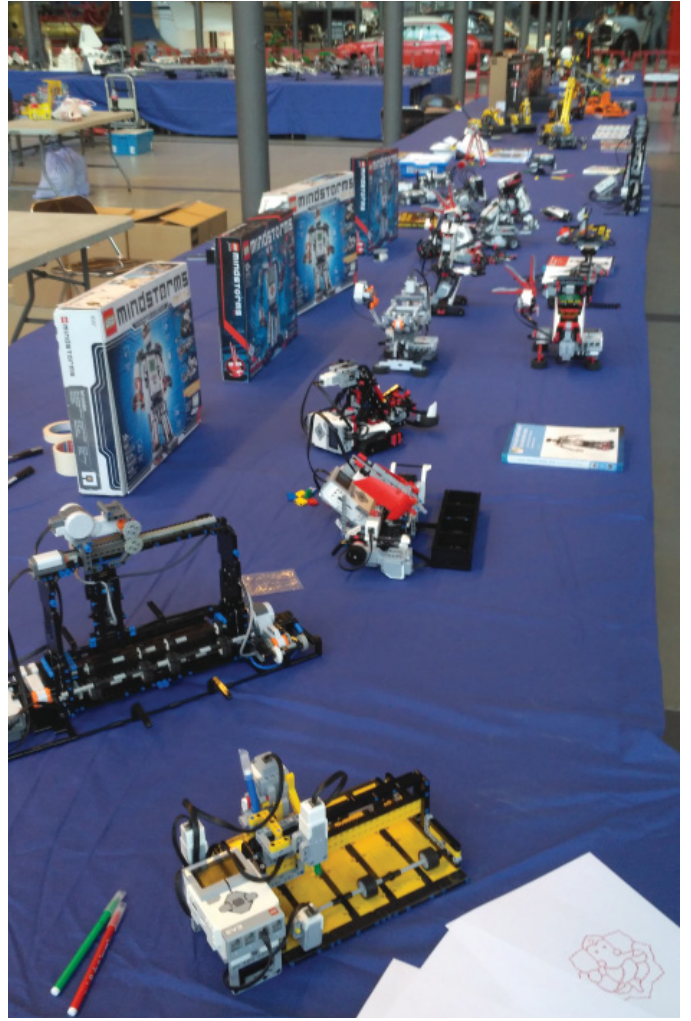












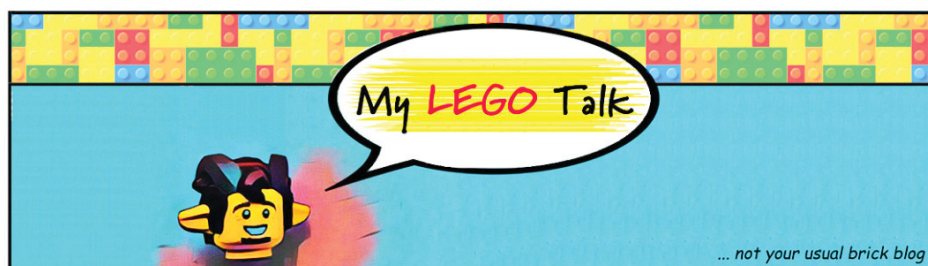


Reviews

Robo misterioso en la Plaza de la Asamblea

Por Edita Stechova (Lego Girl)

Fotos por Edita Stechova (Lego Girl)



www.mylegotalk.blogspot.com

HOME REVIEWS TOP10 LEGOLIFE MORE ABOUT ME Q

HispaBrick Magazine: ¿Nombre?

Edita Stechova: Edita Stechova

HBM: ¿Edad?

ES: 27

HBM: ¿País?

ES: República Checa

HBM: ¿A qué te dedicas normalmente?

ES: Trabajo en una empresa de capital privado como analista con especial atención a las inversiones inmobiliarias. Prácticamente, la mayoría de las veces me ocupo de los números. Sin embargo, cuando era estudiante, trabajé como guía en grandes barcos en el Caribe o como au pair en Francia. Como puedes ver, viajar es mi gran afición.

HBM: ¿Cuándo comenzaste a construir con LEGO®?

ES: No mucho tiempo atrás. Descubrí mi pasión por LEGO gracias a las Collectible Minifigure Series. Compré mi primer set de LEGO en marzo de 2016 y luego fue rápido. Enseguida me volví adicta a este mundo perfecto, hecho de ladrillos LEGO.

HBM: ¿Cuándo empezaste a escribir tu blog y por qué?

ES: Empecé hace 6 meses. LEGO es mi gran alegría y escribir un blog sobre eso es algo que hace que me sienta feliz y realizada. Desde que he empezado a escribir el blog tuve la oportunidad de conocer a unos cuantos grandes entusiastas de LEGO que saben mucho sobre LEGO y escuchar sus historias es lo que me enriquece y me interesa mucho. Descubrí muy pronto que hay una vida real detrás de los ladrillos y quiero compartir lo máximo posible de este contenido positivo en mi blog. Estoy tratando de hacer mi blog un poco diferente, lo que significa que no me estoy centrando en las últimas noticias, los últimos lanzamientos, etc. Quiero mostrar a otras personas que hay una gran y diversa comunidad en el mundo LEGO, por lo que estoy escribiendo artículos sobre creadores de los productos LEGO, viejos temas de sets LEGO, artistas responsables de las más bellas construcciones LEGO y muchos más. También estoy escribiendo reviews en forma de cuento de hadas. Puedes comprobarlo todo en mi blog (www.mylegotalk.blogspot.com). Si lo deseas, deja un comentario o ponte en contacto conmigo por correo electrónico. ¿Qué piensas de él o qué contenido te gustaría ver allí?. Los comentarios de los lectores son el feedback más valioso para mí.

Además del blog hemos una tienda Etsy con joyería LEGO - [Bricz.Art](https://www.etsy.com/shop/BriczArt) !!

Érase una vez una hermosa ciudad modular. Como la plaza es el corazón de toda ciudad, no debería sorprendernos que fuera en la Plaza de la Asamblea donde todo ocurrió. ¿Y qué sucedió realmente? Ponte cómodo y escucha la historia del Robo Misterioso en la famosa panadería ubicada en la Plaza de la Asamblea de la Ciudad Modular ...



La Plaza de la Asamblea era bien conocida entre los lugareños por ser una casa de tres famosos tiendas - una panadería, una floristería y una cafetería. Los tres abrían todos los días y había muchos vecinos alrededor todo el tiempo. La panadería era famosa en todos los lugares por su pan recién horneado y pasteles increíbles.



También gente de las afueras de la ciudad Modular venía a comprar o simplemente a asomarse a la ventana de la tienda, observando maravillas hechas de azúcar y chocolate. Por lo tanto no es de extrañar que la gente hiciera cola junto a la panadería.



La dueña de la floristería, una encantadora anciana, siempre era muy amable y sus ramos eran impresionantes y hermosamente arreglados. Se decía que las flores de su tienda no sólo eran frescas y fragantes, sino también mágicas. Una vez que las olías, olvidabas por completo todas tus preocupaciones.



¿Y qué hay del Café en la Plaza de la Asamblea? Estuve allí una vez y fue la mejor taza de café que he tomado. Con un interior acogedor, esta cafetería es el lugar perfecto para acurrucarse y escapar un rato de la concurrida plaza.



Volvamos al robo, eso es lo que voy a contaros hoy. Como he dicho, la Plaza de la Asamblea estaba siempre ocupada con gente caminando alrededor de la plaza todo el rato. Por lo tanto, era especialmente extraño que el robo ocurriera a plena luz del día durante la hora del almuerzo, y que nadie de los lugareños notara nada.

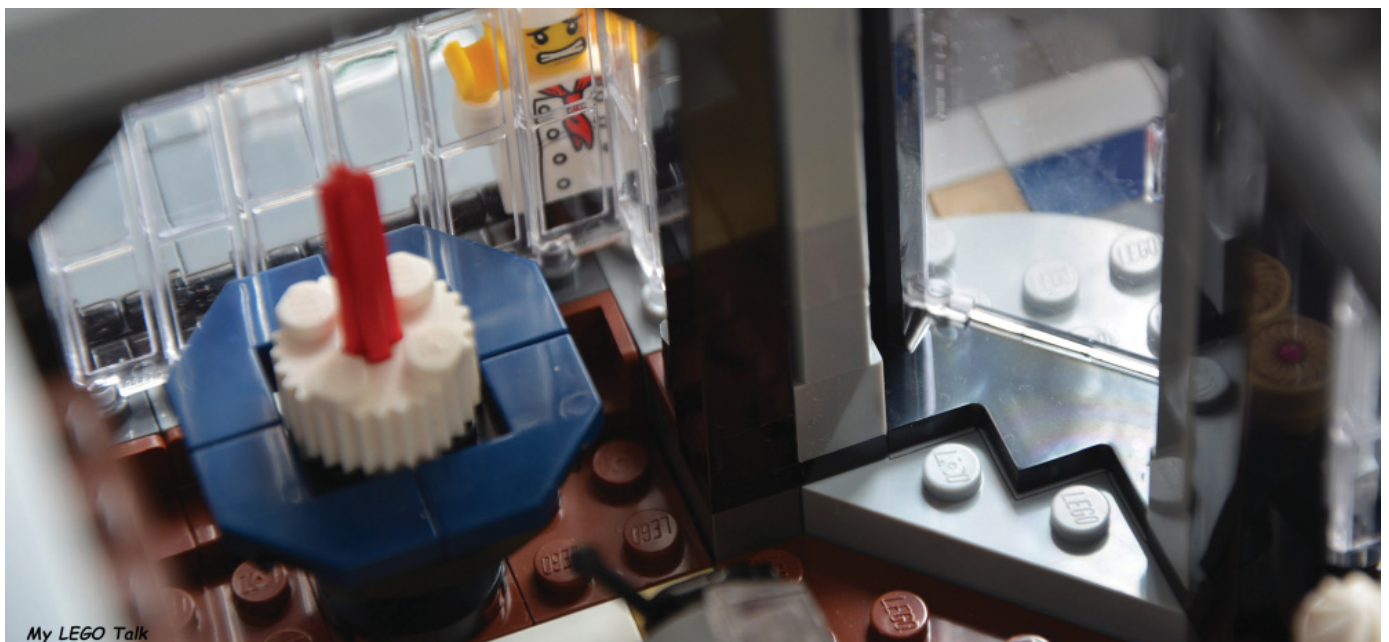


Alguien fue tan grosero como para aprovechar el descanso cotidiano para el almuerzo del Sr. Baker en el restaurante parisino, y entrar en la panadería para robar un pastel de aniversario gigante. Es importante enfatizar que no fue cualquier pastel. Era una obra maestra, que era admirada diariamente y estaba a la vista de los lugareños en la ventana de la panadería.



El pastel era un regalo para una chica que vivía a sólo dos plantas por encima de la panadería y que era una gran fan de LEGO. Su marido, un profesor de música, encargó el pastel para celebrar el décimo aniversario de la línea de LEGO favorito de su esposa - los Edificios Modulares.

¡Se suponía que iba a ser una sorpresa para ella cuando regresara de una exposición LEGO en dos días! Y ahora el pastel había desaparecido.



Solamente los lugareños y los residentes de la Plaza de Asamblea sabían del pastel, así que inmediatamente se convirtieron en principales sospechosos. Como nadie confesó el robo, el señor Baker ya no podía ver al desgraciado maestro de música y pidió ayuda a un detective famoso que dirige su propia oficina de detectives al otro lado de la calle. El detective era famoso por su razonamiento lógico y la capacidad de resolver incluso los crímenes y misterios más desconcertantes que ocurrían en la ciudad modular. El detective pidió a todos los residentes de la Plaza de la Asamblea que se reunieran en la plaza y luego examinó cuidadosamente cada una de sus coartadas.



No era posible que la dueña de la cafetería o la florista robaran en la panadería al mediodía, ya que ambos estaban ocupadas con sus clientes. Tampoco el dentista podría haberlo hecho, porque tenía un paciente en su consultorio dental justo al mediodía.

Así que en lugar de corroborar sus coartadas, el detective centró su atención en una joven vestida como una bailarina que se veía muy nerviosa en comparación con los otros. Sin embargo, muy pronto se dio cuenta de que no era el robo lo que ponía nerviosa a la jovencita, sino su primera actuación de ballet que se iba a celebrar esa noche en el Palace Cinema.



El profesor de música que tiene su estudio en el mismo edificio confirmó que estaba entrenando duro para su noche, sin descanso, desde por la mañana hasta la tarde.

“Por lo tanto, la bailarina no pudo robar el pastel, aunque era un titular muy pegadizo: Bailarina roba un pastel gigante al no poder resistir el olor a azúcar, ¿no?”, Bromeó un fotógrafo independiente, el último cuya coartada iba a ser comprobada por el detective. “¿Qué hiciste alrededor del mediodía?”, Preguntó el detective. Era evidente que el fotógrafo disfrutó de la pregunta y orgullosamente les relató que estuvo haciendo fotos todo el día a las estrellas de la película de LEGO Batman para la famosa revista HispaBrick Magazine .



Ninguno de ellos podía irrumpir en la panadería y robar el pastel. “¿Están realmente todos los que viven en la Plaza de la Asamblea?”, Preguntó el detective no sin cierto recelo.



“Espere señor Detective, hay alguien que olvidamos ... alguien que vive detrás de la panadería, un viejo perro abandonado. Lo llamo Watcher porque se sienta todo el día en una silla frente a mi cafetería viendo lo que está sucediendo en la plaza. También me di cuenta de que pasa mucho tiempo con el Trío Blanco, así es como se llaman tres perros villanos vecinos “ susurró el dueño del café para que nadie más lo oyera.

“¿Un perro? ¿Por qué no?” dijo el detective. “¿Podría alguien por favor mostrarme dónde vive el Sr. Watcher? Creo que tenemos al ladrón.

Pillaron a los perros en el acto mientras dividían el pastel robado en cuatro partes iguales.

El profesor de música ya no podía retener las emociones y gritó: “¡Apartaros del pastel! No es vuestro. ¡Es el pastel de mi esposa! “

Los perros escaparon tan rápido como pudieron a su escondite cerca, esperando a ver qué sucedía.



El pastel estaba completamente destruido y caído. Era imposible regalarlo de esta manera. Sr. Baker estaba muy triste por el profesor de música y prometió trabajar duro toda la noche para hacer un pastel nuevo e incluso mejor para su esposa. Así que hizo lo que dijo.

“Perros villanos” rechinaba el dueño de la floristería, “tenemos que ser más cautelosos la próxima vez”. Dejaron el pastel en el suelo para los perros y todo el mundo siguió su camino.



Ese día el sr. Baker no abrió la pastelería. No es que se tomara un día de descanso sino todo lo contrario. Trabajó todo aquel día y toda la noche en el pastel nuevo. A la mañana del siguiente día, con los primeros rayos del sol, el pastel estaba hecho. El sr. Baker abrió su pastelería orgulloso y esperó al primer cliente. Los clientes que entraron no podían creer sus ojos. El nuevo pastel era tan bonito como el primero.

Enseguida el profesor de música vino a la pastelería, y cuando vió el pastel dió las gracias muchas veces y se llevó el pastel a su apartamento que estaba lleno de LEGO. “Aquí estarás a salvo, amigo mío” susurró y apenas pudo esperar a que volviera su esposa.

Cuando vió que ella se acercaba a la plaza, corrió hacia ella para saludarla. Le dió el pastel y le contó lo que había sucedido con el primer pastel mientras ella estaba en una exhibición de LEGO. Estaba tan impresionada y sorprendida que no podía decir palabra. “Es el pastel más bonito que me han regalado jamás, mi amor. ¡Gracia!”

Así que al final, todo volvió a la normalidad. El sr. Baker siguió haciendo pan y pasteles deliciosos, la florista siguió vendiendo flores mágicos y la dueña de la cafetería siguió sirviendo su fantástico café.



¿Y qué fue del sr. Watcher? Siguió sentado confortablemente en su silla favorita, delante de la cafetería, viendo la vida pasar en la Plaza de la Asamblea. A los lugareños les parecía que tenía cara de culpable, pero ya ha pensado en un nuevo plan secreto. ¿Qué será lo siguiente? :-)

#



Review: 75144 - Snowspeeder

Por Iluisgib

Imágenes por Iluisgib y LEGO® System A/S

Set: Snowspeeder

Número de set: 75144

Piezas: 1703

Contiene: 2 minifigs, placa de características

Precio: 199,99€ / \$199,99



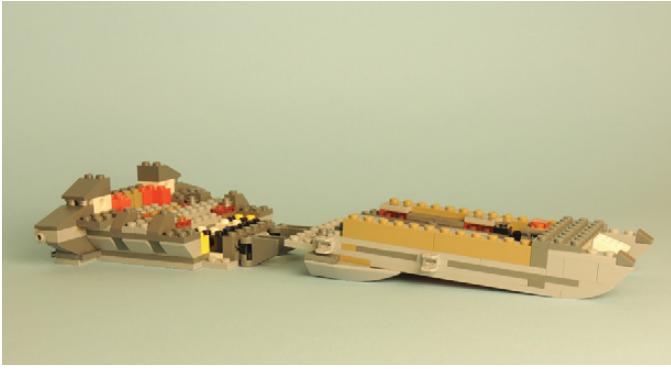
El nuevo UCS de Star Wars™, que saldrá a la venta el "May the 4th" (4 de Mayo), recupera la esencia de esos grandes modelos de naves que tanto nos fascinaban. Son modelos muy detallados, casi siempre de la trilogía original, que permiten llenar nuestras vitrinas de modelos muy vistosos y míticos. El segundo SnowSpeeder UCS es un modelo excelente, con algunas funcionalidades interesantes y una estética que nos traslada a Hoth de un solo vistazo.

La construcción está dividida en 13 fases. El libro de instrucciones es bastante grueso y se agradece que sea un solo tomo. Además, hay una hoja de pegatinas. Por supuesto hay pegatinas (concretamente 35). La mayoría de ellas son justificables, aunque hay algunas que hubiera preferido que se tampografiaran directamente en la pieza. Si no las colocas con mucho cuidado puedes fastidiar toda la estética del modelo. Pero ya llegaremos a este punto.

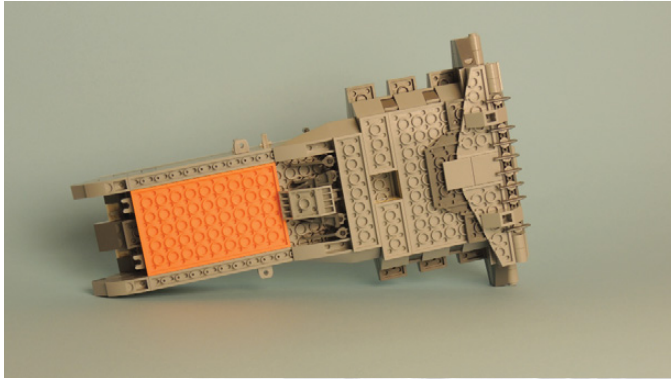
En el primer paso se construye la parte posterior del chasis del Speeder.



En el segundo paso se añade la parte delantera del chasis.

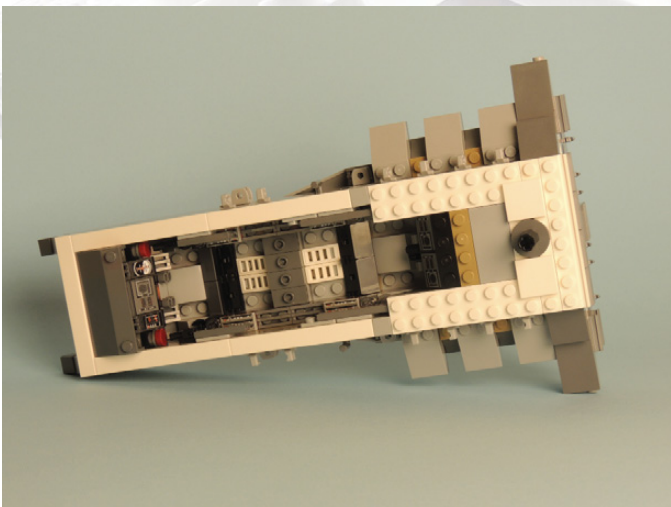


Estos dos pasos no son muy interesantes ya que básicamente se construye infraestructura. Montones de piezas que dan rigidez al modelo pero que a nivel estético no aportan mucho. De todas formas hay un punto en el que se muestra el nivel de detalle con que se ha diseñado el modelo. En la parte posterior del chasis, se han colocado unos patines de hielo (accesorio de minifig) que simulan pequeños alerones para dirigir el viento.

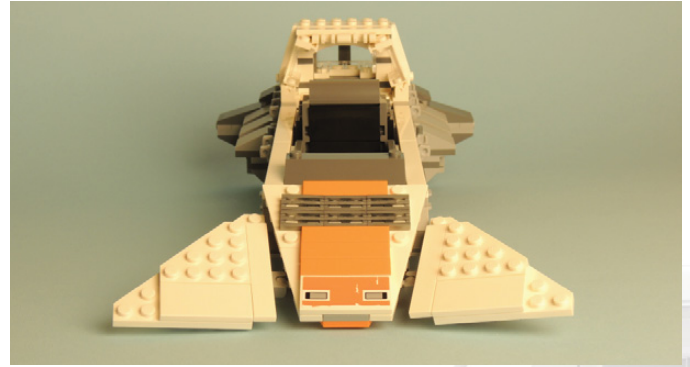


Esta atención al detalle es una constante durante la construcción del modelo y es lo que normalmente más me gusta cuando construyo sets UCS.

Con el siguiente paso, el modelo empieza a recordarnos a un SnowSpeeder. El cockpit empieza a tomar forma. Puedo ver ya el cuadro de instrumentos del piloto y del artillero. Además hay un pequeño mecanismo que permite mover el soporte donde se colocará el arpón cuando se mueve el joystick que hay dentro del cockpit.



Después, se añade la parte posterior de la cúpula que va fijada al chasis, y el morro junto con dos apéndices que se unirán con las dos alas. En este momento estos dos apéndices no tienen una posición fija, ya que van unidas con un ball-joint. En los pasos 9 y 12 veremos cómo se acoplan perfectamente a los alerones.



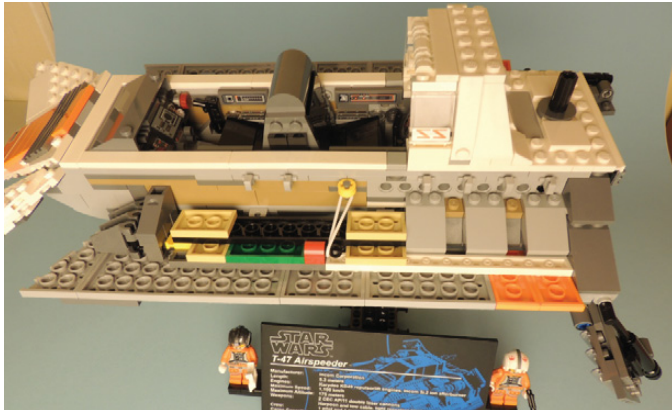
En este punto del proceso hacemos una pausa para construir el soporte donde colocaremos el modelo. Es un pie hecho con piezas Technic, parcialmente abatible, de color negro. Como en otros UCS la placa de características del modelo se incorpora al soporte.



Además, en este paso aparecen las dos minifiguras que acompañan al modelo, un piloto y un artillero. Excepto el casco y el complemento (una pistola láser y unos prismáticos), las dos minifiguras comparten cabeza, torso y piernas.

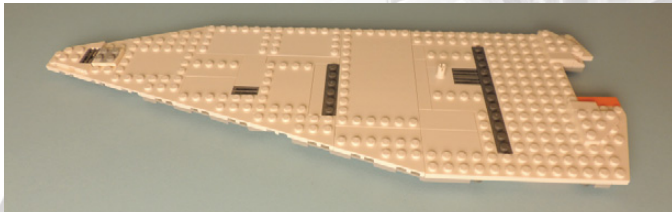


Continuamos construyendo la parte inferior de los laterales. Una vez construido el módulo se conecta a los laterales mediante ball-joints. Para poder mantener la posición de unos 30° se utiliza una goma elástica que se conecta al lateral del chasis. Además se añaden al modelo dos alerones inferiores. Estos alerones son abatibles y quedan integrados al cockpit cuando no están desplegados.

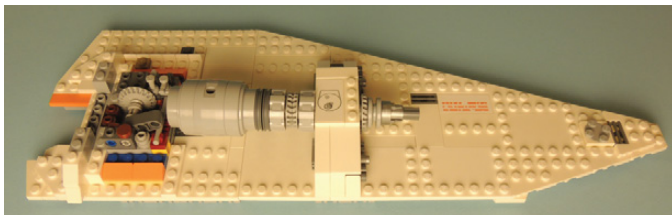


Los pasos 7, 8 y 9 sirven para construir el lateral izquierdo. El mismo proceso se repite en los pasos 10, 11 y 12 para el lateral derecho. Se construye en 3 pasos dado que es, probablemente, la parte más compleja del modelo.

Primero se construye el alerón. Una serie de plates colocados de manera estratégica para poder darle la forma y la rigidez necesaria. Como veréis en la imagen, es una construcción totalmente plana en una combinación de colores blanco-naranja. Esta parte no tiene ningún detalle destacable. Éstos se construyen en los dos siguientes pasos.

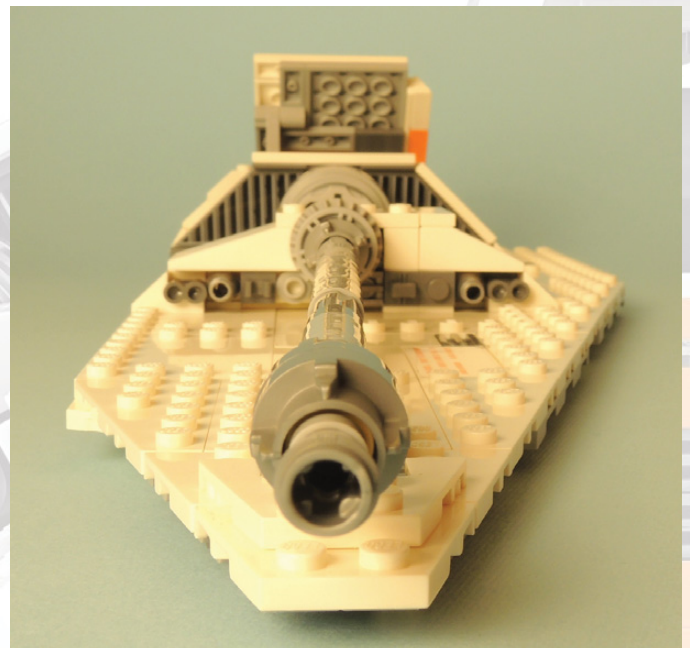


Una de las partes más reconocibles del SnowSpeeder es el motor que lleva cada ala. Los motores impulsan el vehículo, y sus cubiertas incorporan los flaps que permiten maniobrar y frenar cuando es necesario. Hay un pequeño mecanismo que permite que girando los tubos de escape de cada motor, se levanten los flaps.

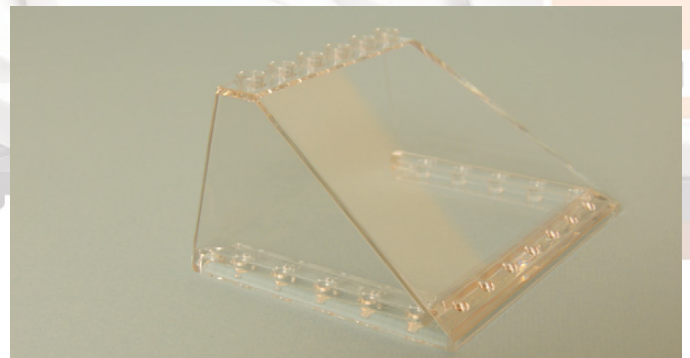


Los cañones están montados también en las alas, uno sobre cada bastidor de los motores. Son una construcción bastante larga que sobresale del frontal del ala. El cañón no es totalmente perpendicular a la línea longitudinal de la nave. Está un poco escorada al interior para poder concentrar el disparo de los dos cañones en un mismo punto por delante de

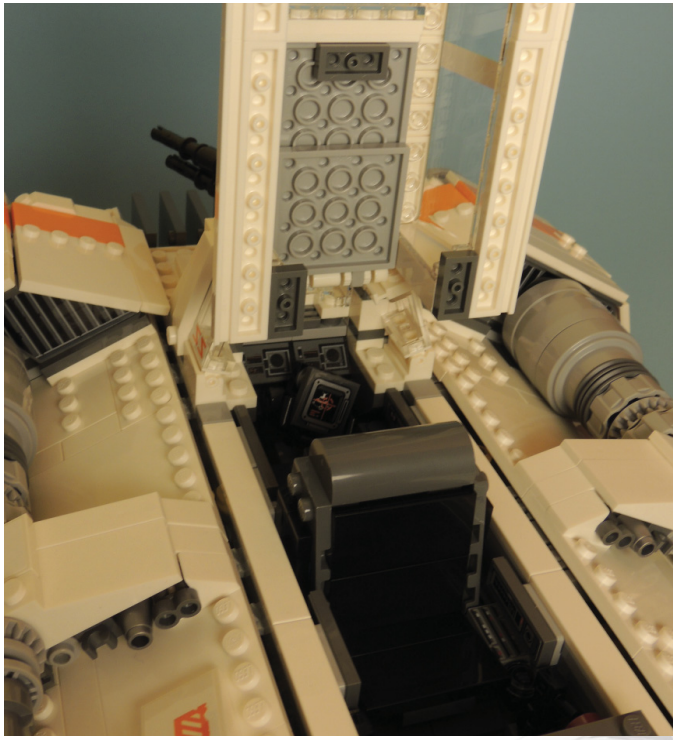
la nave. Me ha resultado muy curioso la manera con que se ha hecho este ligero desplazamiento, ya que apenas se nota. Se han dejado las holguras justas para poder implementar este detalle sin que se note



Una vez añadidos ambos alerones, falta un último paso para poder completar el modelo. La cubierta del cockpit. En este paso aparece la única pieza nueva del modelo: El cristal frontal.



Esta pieza se tiene que decorar con varias pegatinas y este es el punto en el que pienso que se debería haber hecho un esfuerzo de decoración, en lugar de utilizar pegatinas. En mi caso, dado que llevo muchos años utilizando pegatinas en modelos LEGO®, tengo una cierta técnica para que queden bien. Alguien con poca experiencia puede arruinar el modelo por no decorar bien esta pieza. Esta pieza se monta junto a los cristales laterales y las vigas necesarias para darle rigidez, y se conectan a la parte fija del cockpit. Como era de esperar, esta cubierta es practicable y la podemos abrir para observar el interior.



Además se construye el arpón posterior y las aletas refrigeradoras.



Finalmente el modelo está completo. Tiene una estética espectacular y un peso considerable. Eso me hace pensar hasta qué punto el soporte construido con piezas Technic aguantará el peso con el paso del tiempo.



El modelo es algo frágil. Se nota que es un modelo hecho para exposición (y admiración). Si quieres "swooshear" tienes que ir con mucho cuidado, ya que hay varias piezas que fácilmente se pueden soltar.

Es un modelo fantástico. El proceso de construcción es muy entretenido y tiene algunas técnicas interesantes. Los diseñadores han puesto mucha atención al detalle, a los pequeños gadgets que nos encantan a los fans, y que hacen que supere a un modelo puramente estático. Además el precio/pieza es contenido para ser un set de Star Wars: 11,7 cts/pieza.

Me gustaría agradecer a LEGO® AFOL Relations & Programs Team la cesión de los sets para la review. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#



Review: 70909 - Batcave™ Break-In

Por *lluigib*

Imágenes por *lluigib* y LEGO® System A/S

Set: Batcave Break-in

Número de set: 70909

Piezas: 1047

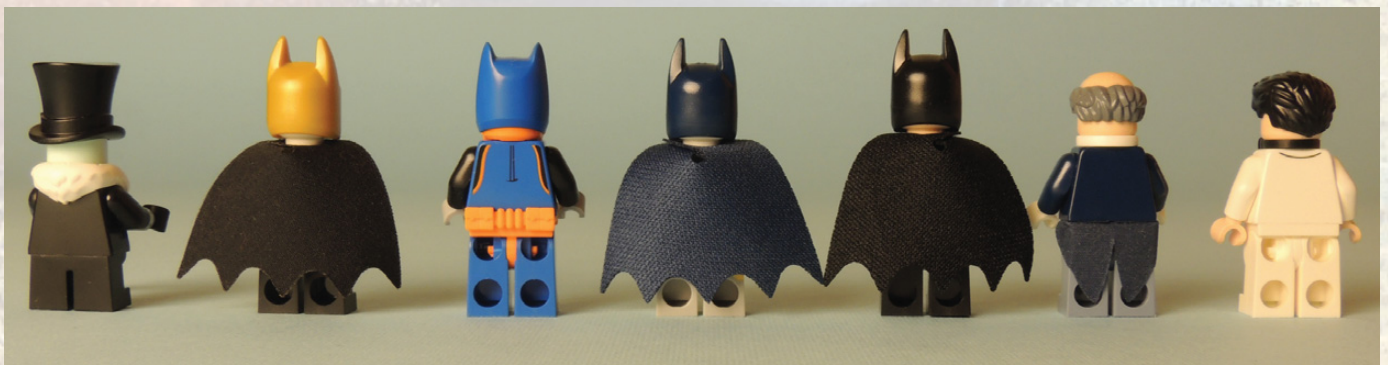
Contiene: 7 minifigs, 2 penguins, Batboat, Penguin's Duckmobile, Batcave

Precio: 99,99€ / \$99,99

La Batcueva es uno de los emplazamientos icónicos en cualquier película relacionada con BATMAN™. Esta nueva interpretación de la Batcueva está muy ligada a la película. Hemos esperado a hacer la review a ver la película para poder comprobar las similitudes entre la película y el modelo.

Minifiguras

El set viene con 7 minifiguras.



Batman™ es la figura protagonista del set, aunque la minifig es la misma que en otros sets de la serie. De hecho, coincide exactamente con otros tres sets por lo que podríamos decir que es la figura "menos" interesante del set. De todas formas, es una figura excelente, con todos los detalles y la nueva pieza del cinturón donde guarda alguno de sus gadgets.

Bruce Wayne™, "el alter-ego de Batman", también aparece en el set. En este caso va vestido de gala, con un smoking blanco y pajarita (en una pieza aparte). El torso está perfectamente decorado, las piernas son sin decoración. El pelo está muy bien trabajado y el color negro nuevo para este set. Había aparecido únicamente en color rubio, en la colección de minifigs Serie 16 (Dog Show Winner).

Alfred Pennyworth™ es el mayordomo de Batman. En este set aparece vestido de frac, y lleva un pelo con parte calva (al igual que el abuelo de las CMF). También viste guantes blancos y lleva un accesorio de tela para poder simular la cola del frac. La figura es muy detallada en todos sus aspectos y es probablemente la mejor del set.

Penguin, el villano, es una nueva edición de esta figura que ha aparecido en varias épocas. Tiene la cabeza en un color parecido a light sand green, y dos piezas nuevas: el sombrero y una bufanda de piel de zorro blanco. Una vez montada, la figura es bastante elegante. Lleva como accesorio un paraguas plegado, que es nuevo para este set.

Aquí se acaban las minifigs... pero no!. Una de las novedades de esta Batcueva es el cambiador de ropa. En la película aparece como un enorme armario motorizado con cientos de trajes. Como es irreal incluir todos ellos en un set, la decisión ha sido añadir un cambiador de ropa que puede incluir hasta 7 vestidos (del que hablaremos después) junto con tres trajes.

Traje de gala: Es un elegante traje negro con americana y casco dorado. La camisa lleva chorreras y la pajarita tiene forma de murciélago. Mención especial merece la capa, que por la parte exterior es negra, y en la parte interior es dorada, haciendo que esta figura destaque entre cualquier otra.

Traje de Boxeador: Aprovechando los guantes de boxeador de las colecciones de minifiguras, tenemos a un Batman con el traje gris, casco y capa en azul, pantalones amarillos y guantes lilas. Lleva un cinturón con tipo campeón de boxeo con el bat-logo como hebilla.

Traje de buzo: Lleva el traje en azul y los complementos en naranja (aletas, cinturón y respirador). El casco no lleva mentonera ya que si no chocaría con el respirador. En este caso el traje no lleva capa.

Además, aunque no se consideren minifigs, hay dos pingüinos armados, esbirros de Penguin. Estos pingüinos tienen los ojos rojos y en el stud de la espalda se les conecta una mochila con armas para atacar a Batman.



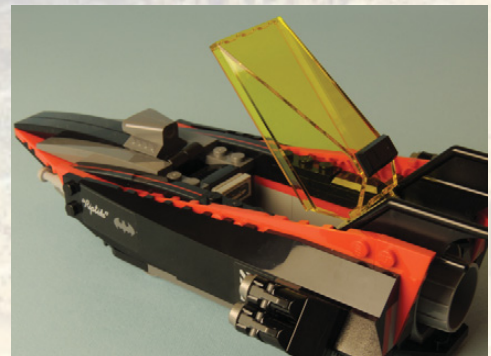
Vehículos

El set incorpora dos vehículos, la Bat-lancha y el Penguin "Patomóvil".

El **Patomóvil** es un excelente modelo con forma de pato de goma. Es del típico color amarillo con el pico y los accesorios en naranja. Es un vehículo anfibio ya que lleva seis ruedas para desplazarse sobre el suelo, y una hélice para impulsarse en el agua. Tiene un habitáculo para que Penguin pueda conducirlo. Lleva todo tipo de armas (misiles, bombas...) y tres luces frontales. Tengo que decir que la construcción es bastante fuerte, excepto la parte del cuello que es demasiado frágil y se desprende con facilidad.



La **Bat-lancha "Rip-tide"** me ha gustado especialmente. El diseño es muy compacto y estilizado, haciendo honor a las lanchas de fórmula 1. El cristal protector del habitáculo es el del X-Wing del Episodio 7, en el color trans-yellow que evoca al classic Space más ochentero. Lleva dos disparadores en el frontal, y cuatro en los laterales. Estos últimos disparan plates 1x1. Se impulsa con una turbina que está en la parte trasera de la lancha, justo detrás del habitáculo.



Bat-cueva™

Evidentemente es el modelo más grande y detallado del set. El tipo de construcción es modular, partiendo de un módulo central y extendiéndolo a ambos lados.



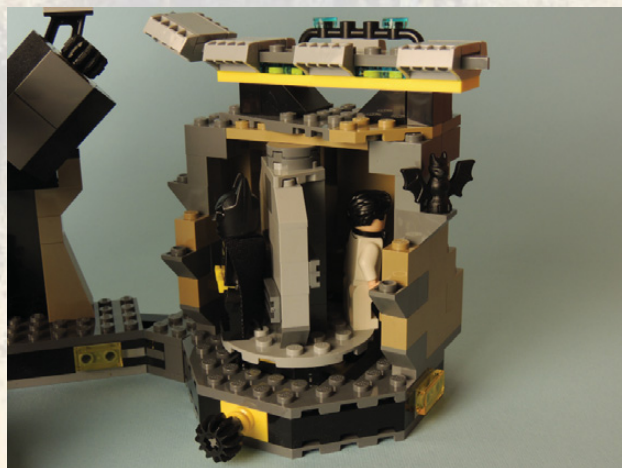
El cuerpo central está formado por el ordenador, el centro de mando y la pasarela de acceso. Todo este conjunto está elevado respecto al suelo de la Batcueva. El ordenador tiene múltiples pantallas y si se mira en conjunto tiene forma de murciélago. En esas pantallas (tiles con pegatinas) hay dibujadas armas, vehículos e información de los enemigos. En el panel de mando hay el teclado con el que Batman interactúa, así como varias pantallas y pulsadores de emergencia (de nuevo la mayoría con pegatinas). Batman tiene una butaca que parece muy cómoda. Es giratoria, tiene reposabrazos y es reclinable. Hay dos paneles giratorios en los laterales donde se almacenan armas. Este elemento es tanto funcional como decorativo, debido a la combinación de colores. El acceso a este elemento es una pasarela abatible. En la película es un conjunto de distintos elementos que se van conectando a medida que Batman va avanzando. Evidentemente es algo que en el set no se puede reproducir, pero la solución de un módulo abatible es muy correcta y acorde con lo que hemos visto en la película.



En la parte derecha, se añade un módulo que representa el acceso a la Batcueva desde la mansión. Básicamente es una puerta giratoria rodeada de piedra. Para hacer girar esta puerta, hay un accionador en la parte inferior del módulo. El mecanismo cuesta un poco de encajar, pero luego funciona perfectamente.

En la parte izquierda hay dos módulos. El primero es una celda donde retener a los villanos. Tiene dos puertas y un pequeño mecanismo que simula una explosión de dinamita, y hace que las puertas se desprendan del modelo. El otro módulo es el vestidor. Es uno de los elementos más divertidos de la película, donde aparecen muchos disfraces de Batman, y que otros personajes como Alfred o Robin, utilizan para encontrar su propio traje. En la película parece que hay cientos de ellos, pero de nuevo es algo que no se puede reproducir en el set, al menos a ese tamaño. La solución es un conjunto de orugas Technic colocadas verticalmente. Con unos engranajes es

posible hacer girar el vestidor. En el set hay 3 disfraces, que se colocan en el vestidor, pero hay espacio para un total de 7. Hay más trajes que aparecen en distintos sets y en la colección de minifiguras, por lo que será fácil rellenar el vestidor. Como último detalle hay una pasarela que se construye encima de todos los módulos y que permite ir de uno a otro.





Conclusiones

La BatCueva es uno de los escenarios principales de la película y, por lo tanto, es uno de los sets imprescindibles para los seguidores de Batman. Es muy difícil recrear en un set de tamaño y precio limitado lo que vemos en la gran pantalla. Las limitaciones son muy grandes. En este caso tenemos un buen ejemplo de cómo realizar ese proceso sin que quede demasiado austero.

La selección de minifiguras es muy buena. La figura de Alfred es quizás la mejor de todo el set. Los vehículos junto con la batcueva hacen un conjunto excelente, con mucha jugabilidad y muchos detalles. El Patomóvil es un vehículo divertido y muy original. No hay técnicas de construcción muy avanzadas, pero tampoco es un set aburrido ni repetitivo.

La relación con la película es más que evidente y creo que LEGO® ha conseguido recrear los elementos principales de una manera compacta, jugable y divertida. Cualquier niño que juegue con el set, podrá elegir distintos trajes, recrear la batalla entre Penguin y Batman o hacer que Alfred intente hacer reflexionar a Batman para que siente la cabeza.

Me gustaría agradecer a LEGO AFOL Relations & Programs Team la cesión de este set para la review. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#



Review: 70908 - Criatura

Por linmix

Imágenes por linmix y LEGO® System A/S

Set: Criatura

Número de set: 70908

Piezas: 775

Contiene: 6 minifigs

Precio: 79,99€ / \$79,99



Es LEGO®, es una película, es Batman™, ¿qué puede salir mal?

Cuando salió la LEGO película tardé bastante en ir a verla. La verdad es que tenía miedo; miedo a decepcionarme, miedo a fuera "otra película más". Entretenida en el mejor de los casos, pero nada sustancial. Al final resultó que mis miedos eran infundados, que la película no solo tenía infinidad de gags y guiños sino también una trama bastante curiosa. Además, los sets que representaban escenas de la película tenían la misma mezcla de loca diversión que se encontraba en la película.

Con "LEGO Batman: la película" me pasa algo similar. Por un lado tengo ganas de volver a encontrarme con el personaje descabellado del caballero oscuro. Los trailers han sido bastante entretenidos y parece que la película tiene tanto multitud de gags como una historia que contar. Por otro lado temo decepcionarme - verla en un cine por aquí significa tener que "sufrir" el doblaje al español y me preguntó qué quedará del personaje principal sin la característica voz de Will Arnet. En cuanto a los sets... aunque me gustan las películas de superhéroes no soy fan hasta el grado de querer hacerme con los sets de Marvel que LEGO ha sacado hasta la fecha.

No acabo de ver la conexión. A primer golpe de vista tampoco veía nada en la serie de sets que LEGO sacó para la película de LEGO Batman. Hay referencias muy claras y entrañables a los típicos villanos del hombre murciélago, pero nada que me diga "cómprame!"



Sin embargo hay un set que sí me llamó la atención: Criatura. Hay dos factores determinantes que hacen que el set me llamara desde el primer momento. El primero que salta a la vista la lograda curva del modelo. Parece casi felina, pero representa claramente un murciélago trepando por el suelo, sin que la ausencia de alas llame la atención en ningún momento.



La cabina traza perfectamente las formas de la cabeza del animal y las patas delanteras tienen su garra para colgarse de cualquier superficie. El segundo factor tiene que ver con la funcionalidad. A pesar de, o mejor dicho, conjuntamente con las formas tan logradas, Criatura es perfectamente funcional y robusta. Las bisagras que aguantan el ángulo de las patas, el mecanismo extensor de las patas delanteras, lo bien que se puede posicionar la cabeza... todo tiene resonancia con las técnicas que habitualmente se encuentran en construcciones Technic, a la vez que me recordaban a algunos de los dinosaurios que han aparecido en la línea Creator y de los que también soy un gran fan.



Aún sin haber visto la película, las minifigs son una delicia. Me enamoré al instante de Poison Ivy, no solo por su magnética personalidad y una serigrafía excelente, sino por la representación de todo el personaje, incluido su "transporte". Es para mí sin duda el mejor de todos los personajes.



Nunca fui un gran fan del Joker y aunque sus bromas grotescas son parte del atractivo de la película, su gran pistola desestabiliza la minifig de tal manera que es complicado posicionarla. Su largo abrigo tampoco facilita esa tarea.



Batman™ es... Batman, pero su nuevo aliado, Dick Grayson es, como poco, peculiar. El hecho de que sus gafas forman parte de su pelo seguramente era inevitable, y con solo ver esas gafas uno ya se imagina todo lo que puede suponer ese personaje.



De los demás personajes poco hay que decir. Hasta no ver la película es complicado ver cómo encajarán en el conjunto: si como aliados de Batman o dispuestos a arrestar a ese loco.

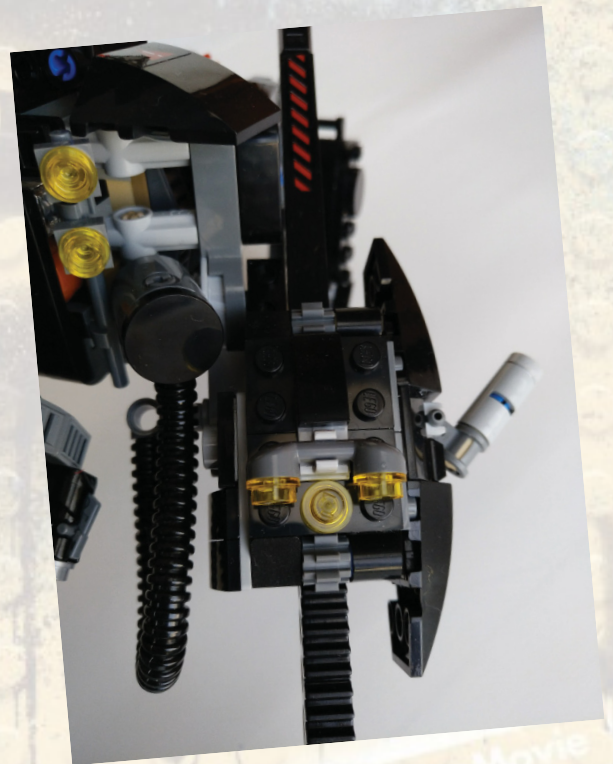
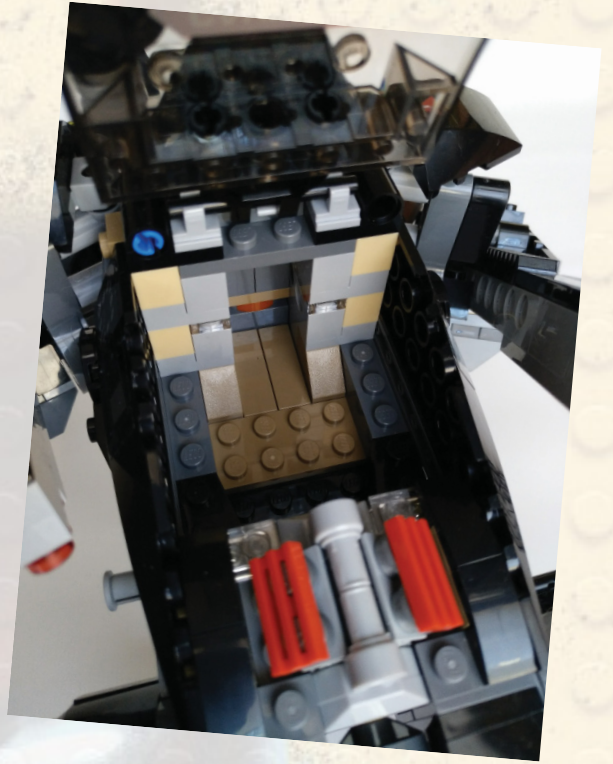


Volvemos a la pieza central de este set: Criatura. Al principal mecanismo de del modelo evidentemente son las patas. Aunque el modelo trepa de forma convincente, extendiendo las patas delanteras igual que en la película, ahí es donde acaba la comparación. En la película, además de trepar, Criatura se transforma para volar. Es fácil ver que incorporar alas hubiera sido complicado, pero para mantener la excelente estabilidad del modelo las patas delanteras tampoco se puede abrir hacia los lados lo que limita significativamente la representatividad del modelo. Aún así, tanto la lograda forma como sus articulaciones prácticas y sólidas hacen que el modelo sea muy jugable. Además de lanzadores de plates tanto en la cabina como en las patas delanteras, Criatura también incorpora un cañón que dispara una red. Cuando vi el mecanismo tenía mis dudas, pero el hecho es que, debido a la rigidez de la propia red, funciona estupendamente. La red se despliega correctamente y con un poco de práctica es posible atrapar a amigos y enemigos por igual.

En cuanto a la película de LEGO® Batman, evitaré dar más "spoilers". Me limitaré a decir que si entras con pocas expectativas es probable que salgas agradablemente sorprendido...

Me gustaría agradecer a LEGO AFOL Relations & Programs Team la cesión de este set para la review. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#



Review: 21127 The Fortress

Defiendo tus logros en el peligroso mundo de Minecraft™.

Texto y fotos por Legotron (A. Bellón)

Set: The Fortress

Número de set: 21127

Piezas: 984

Contiene: 4 minifigs y 2 animales.

El set 21127 The Fortress pertenece a la última hornada de sets de la línea Minecraft™. Es un set, que como su propio nombre indica, reproduce una fortaleza dentro del mundo de Minecraft.

Ya hemos echado un vistazo en la revista a varios sets de esta línea: 21118 The Mine en HBM021, 21121 The Desert Outpost & 21122 The Nether Fortress en HBM024, 21128 The Village en HBM025.

Personalmente, son sets que tienen un diseño que me gusta bastante, por la forma en la que se presentan las construcciones y el tipo de piezas que contienen. Así que esta es una buena oportunidad de analizar si los sets de Minecraft siguen en la misma línea.

El proceso de montaje de este set es una experiencia distinta a la de la mayoría de los sets de la compañía LEGO®.

Como en la mayoría de sets de este tamaño, la caja incluye una serie de bolsas numeradas con todas las piezas y sus correspondientes instrucciones.

Este set contiene 5 libros de instrucciones. 1 más grande y los otros 4 con bastantes menos páginas. Al empezar el proceso de montaje, se van construyendo los distintos elementos, pero a medida que avanzamos en la construcción ya se puede ver que realmente no estamos montando el set tal cual se ve en la portada de la caja.

Es un montaje de módulos. ¡Estamos ante una construcción 100% modular!

Todo el montaje consiste en construir los módulos que forman las distintas estructuras, sectores de suelo y piezas para unir



los distintos módulos. Pero a diferencia de otros sets, los módulos están pensados para que puedan unirse a cualquier otro módulo, no contienen bordes o zonas de unión que limiten su posicionamiento.

Es cierto que hay varios elementos que se repiten muchas veces, pero dado su pequeño tamaño no se convierte en una tarea tediosa. Algunos módulos, como la puerta de entrada a la fortaleza, tienen mecanismos muy sencillos pero ingeniosos que están integrados en el módulo, de forma que no es necesario juntarlos a otros módulos para hacerlos funcionar. Los distintos elementos construidos incluyen varias estructuras en forma de torre, la puerta de la muralla, un establo, zonas verdes y varias secciones de muralla. Dada la similitud de las estructuras de Minecraft con las formas de las construcciones de piezas de LEGO®, casi todo el proceso es muy sencillo y salvo el enrejillado de las ventanas o los mecanismos de la puerta, es fácilmente realizable por los niños más pequeños.

Además de todos los módulos, el set incluye 4 minifigs (Steve y 3 esqueletos) y 2 animales (un caballo y una oveja), y algunos complementos como utensilios, armas y piezas de armadura.



Otro detalle a destacar es que no hay pegatinas, todas las piezas decoradas están serigrafiadas. Algo que suele ser bastante importante para el colectivo AFOL.

Como ya hemos visto, con el primer libro de instrucciones se construyen todos los módulos. El set contiene otros 4 libros de instrucciones, que permiten realizar cuatro construcciones diferentes que están basadas en los módulos ya construidos.

Son básicamente 4 guías para poder realizar 4 fortalezas diferentes, en las que se detalla cómo deben hacerse las uniones de los distintos módulos. En estas construcciones se puede destacar las diferentes formas que se muestran de combinar los distintos módulos, y como el resultado final difiere de forma notable de un modelo a otro.

Repetiendo lo dicho en anteriores reviews, éste es el tipo de sets que queremos ver en otras temáticas. No soy fan de Minecraft™, pero estos sets me encantan. Este set en concreto tiene un diseño modular, te da los módulos, y distintas posibilidades de utilizarlos, lo cual puede incitar a muchas personas que solo se limitan a construir lo que viene en las instrucciones, a desarrollar sus propios módulos o modificarlos.

Este set es un playset perfecto, con una gran variedad de posibles escenarios a montar. Lo mejor de todo, es que tienes una fortaleza en la que poder jugar. Cuando ves esta fortaleza y la comparas con otras de temáticas como las últimas de Pirates, ves la diferencia. En este set, los edificios están completos, con 4 paredes y techo, y suficiente espacio para poner varias minifigs en su interior. Con puertas y ventanas. Hasta los establos para los animales tienen una apariencia de estructura completa. Además, dentro de los muros y entre las distintas estructuras, dispones de un montón de superficie de LEGO® sobre la que jugar y disponer tus figuras y complementos, que al estar pinchadas sobre LEGO® puedes poner en todo tipo de poses sin que se caigan. Y no hablamos de sitio para poner 3 ó 4 minifig juntitas en una fila, hay mucho sitio.



Esto es lo mejor de estos sets, tienes mucho sitio para jugar o construir. Puedes hacer huertos, más estructuras, colocar muchas minifigs en todo tipo de escenas..., en definitiva, jugar dentro del recinto amurallado, pero sobre piezas de LEGO®. Incluso dispones de una pequeña zona verde con un árbol fuera del recinto, cuando montas la composición más grande. A mí es una de las cosas que más me gusta del diseño de estos sets.

Evidentemente, son sets que están muy dirigidos a los seguidores de Minecraft™, y ese es quizás el mayor fallo de esta temática. Es un tema en el cual la línea argumental parece monótona, sencillamente la trama del juego es así. Solo hay un personaje que maneja el jugador, y eso se traduce en las docenas de minifigs de Steve que pueden llegar a tener las personas que se compren todos los sets. Aunque, es cierto que se han añadido algunos personajes más, esa monotonía

en las minifigs ha centrado el foco de estos sets en los elementos que se construyen. La gracia del juego es construir y eso es en lo que consiste LEGO®. Pero claro, puestos a construir con piezas de LEGO®, si no eres fan de Minecraft™, es más divertido hacerlo con modelos más realistas. También es cierto que la sencillez de los diseños es perfecta para los más pequeños. Mis sobrinos de 5 años construyen sus casas y estructuras de forma muy parecida a las de los sets de Minecraft™, por lo que se han familiarizado muy rápidamente con estos sets de Minecraft™. Otra de las cosas a destacar en este set, igual que ha venido



pasando con el resto de sets de esta temática, es el despiece. Al replicar las estructuras cúbicas del mundo de Minecraft las piezas predominantes son los bricks. Este set tiene casi todas sus piezas en colores grises, marrones y verdes, que son bastante útiles para cualquier tipo de paisaje, estructura o edificio.

El set dispone también de una buena cantidad de plates de tamaño medio, que suelen estar omnipresentes en cualquier tipo de construcción. Tampoco podemos olvidar los complementos, como los utensilios y las plantas, que siempre vienen bien.

Damos gracias a LEGO® por proporcionarnos con un set para poder hacer una reseña. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#



Pretemporada Formula 1™ 2016

Por *lluigib*

Imágenes por lluisgib

Tema: Speed Champions

Números de set: 75879, 75882, 75883

La pretemporada de Formula 1™ de 2016 ha empezado y los equipos están trabajando a pleno rendimiento para tener los coches listos. Los test para poner a punto el coche empezarán en las próximas semanas en el Circuit de Catalunya. Después de establecer contactos con distintas escuderías, la Scuderia Ferrari Formula 1 y el Mercedes AMG Petronas Formula One Team nos han abierto sus puertas para ver cómo evolucionan sus diseños.

Scuderia Ferrari™ Formula 1

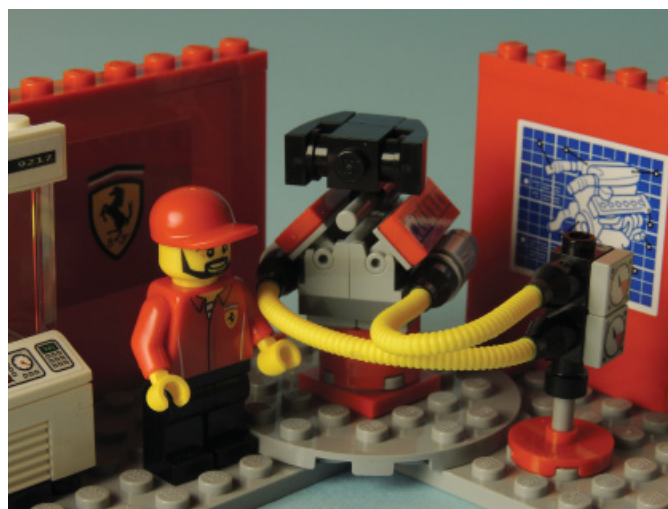
Volamos hasta el aeropuerto de Bologna y alquilamos un coche. Nos desplazamos a Maranello para entrar en el departamento de diseño de Ferrari. Cuando llegamos el Ferrari FXX K está en el túnel de viento. Es un coche de edición muy limitada (sólo 40 unidades) basado en la plataforma del Ferrari LaFerrari. Podemos observar las formas angulosas y los distintos alerones que permitirán que el modelo sea estable a altas velocidades



El ingeniero encargado del túnel de viento nos permite echar un vistazo a las pantallas de ordenador donde aparecen los datos adquiridos. Debido a que no es el Formula 1, no tenemos restricciones en cuanto a mostrar esa información.



Después de ver esta prueba, nos trasladamos al box adyacente. Se está probando un antiguo motor de Formula 1 de 12 cilindros. Hay un banco de pruebas y un colector de humos para que nadie resulte intoxicado. Este motor suena "a gloria" comparado con los motores actuales. Tiene un sonido muy agudo y se nota que rezuma CV por todos sus cilindros.



Mientras tanto, justo al lado, tenemos una impresora 3D que está imprimiendo la última pieza necesaria para completar el alerón delantero del Formula 1. La máquina está controlada por la ingeniero jefe y está pendiente de todo el proceso.



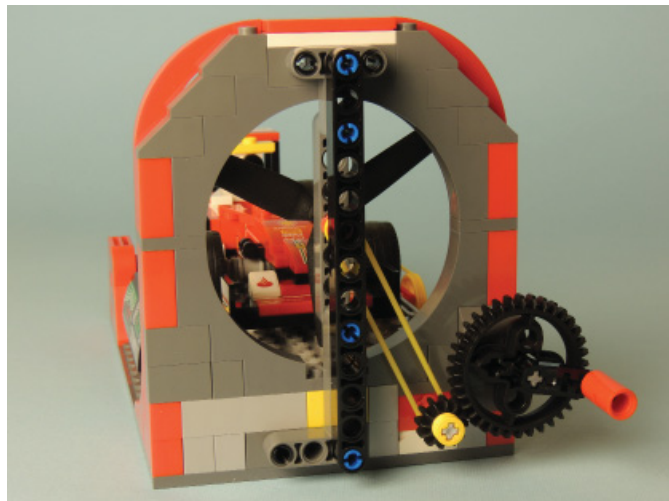
Una vez terminada la pieza, se añade al alerón delantero.



Ya se puede subir el coche de Formula 1™ al túnel de viento. Pero para ello hay que ajustar la máquina para adaptar la distancia entre ejes del Fórmula 1.



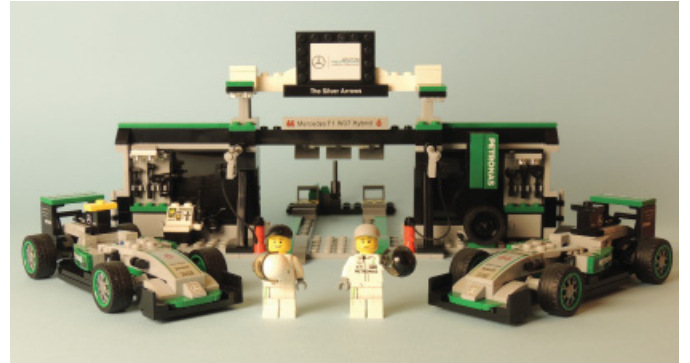
Tenemos la oportunidad de asistir a las últimas pruebas antes de los test days del Circuit de Catalunya. Vemos un coche de Formula 1 muy estilizado. El morro, del que acaban de imprimir su última pieza, tiene una doble curva que le confiere un aspecto muy elegante. Del resto del coche, cabe destacar los largos pontones laterales que rodean el cockpit. La librea tiene alguna diferencia respecto a años anteriores.



Por ejemplo, la parte superior de la tapa del motor es blanca y la bandera Italiana recorre todo el morro. Se nota el diseño italiano. Agradecemos a Ferrari a oportunidad de realizar esta visita a sus instalaciones. Ha sido muy interesante ver como realizan parte del desarrollo de un Formula 1.

Mercedes AMG Petronas™ Formula 1

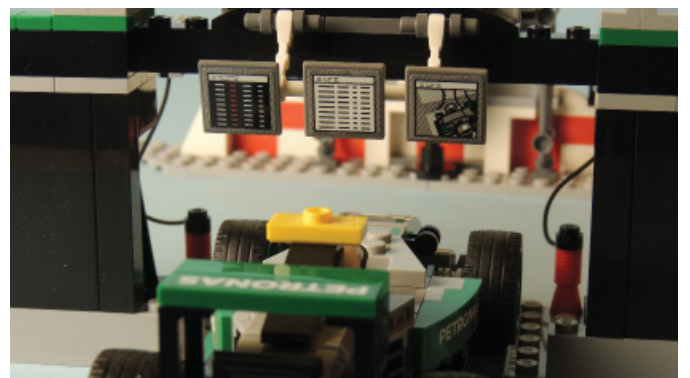
Nos trasladamos al Reino Unido para asistir al Filming Day del equipo Mercedes en su circuito de pruebas. Una vez aterrizados en Londres nos dirigimos cerca de Brackley, a un pequeño aeródromo que Mercedes utiliza para fines promocionales, cerca de la sede central del equipo. En el momento de llegar se estaba realizando la presentación oficial de los nuevos coches junto con los pilotos.



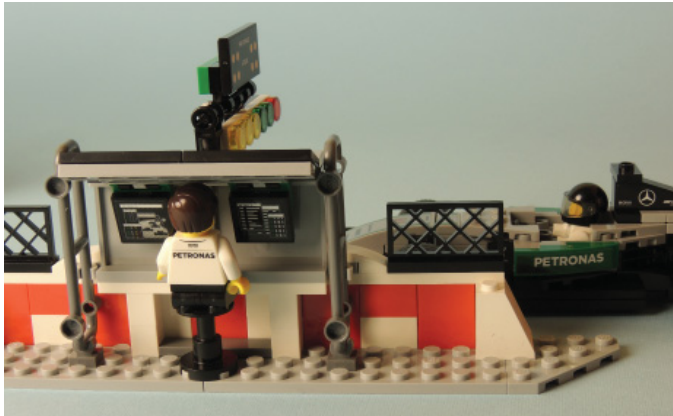
Podemos ver un morro en dos niveles, y un alerón trasero que incorpora otro alerón en su interior para dar más carga aerodinámica. Pequeños retoques al coche del año anterior, coche que fue Campeón del Mundo. Empieza a rodar Lewis Hamilton mientras el coche de Nico Rosberg se queda en el Box para los últimos ajustes.



Podemos observar que, a parte de la máquina de recarga de combustible, el equipo tiene preparado un alerón trasero con menos carga aerodinámica para circuitos como Monza o Montreal, que necesitan de máxima velocidad. Entramos en el Box y podemos ver a Nico, que se ha subido ya al coche, observando todo lo que ocurre a través de las pantallas que tiene a su disposición.



Toto Wolf no se pierde nada de lo que pasa en la pista. Está sentado en el muro de Boxes y desde allí le da indicaciones a todo el equipo respecto a cómo proceder para que las imágenes queden perfectas (y para recoger datos. Los equipos utilizan estos filming days para hacer un test encubierto).



Han montado un espectacular dispositivo para poder tomar imágenes desde todos los ángulos. Cabe destacar una cámara con brazo telescópico que permite tomar imágenes desde muy cerca. Lewis pasa varias veces por la curva a baja velocidad. De esta manera se puede grabar el ángulo perfecto.



Mercedes también ha montado un set de Televisión donde entrevistar a los pilotos. Hay pantallas gigantes donde podemos observar lo que ocurre en pista y también las entrevistas que se están realizando.



Para terminar el día, hacen subir a Lewis Hamilton a un podio para poder presentar a toda la prensa el trofeo de Campeón del Mundo que ganó el año pasado. Por supuesto, todo está siendo transmitido en la pantalla gigante que está detrás del podio.

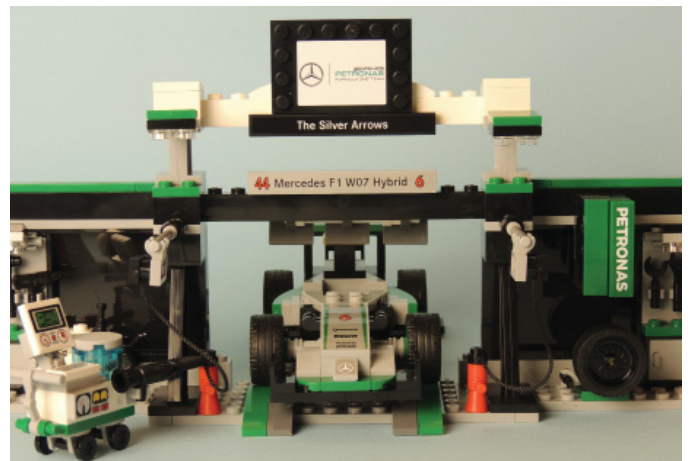


Termina el día y nos vamos de vuelta a Barcelona, donde después de esperar una semana, podremos ver el resultado del trabajo que han hecho los equipos durante todo el invierno. Son las 9 de la mañana en el Circuit de Barcelona Catalunya y el semáforo se ha puesto en verde. Los coches entran a la pista para hacer la vuelta de instalación. ¡Nos espera un largo campeonato!



Me gustaría agradecer a LEGO AFOL Relations & Programs Team la cesión de los sets para la review. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#





Mini/Micro Star Wars™

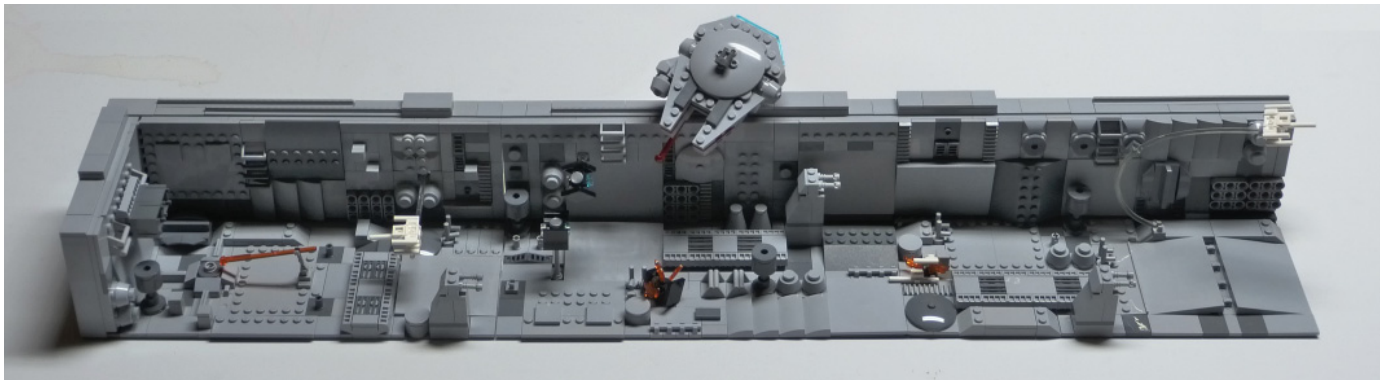
Por HispaBrick Magazine®

En esta ocasión os traemos una serie de creaciones relacionadas con el mundo de Star Wars™ y donde el tamaño tiene un papel importante.

En los últimos años vemos cómo la comunidad AFOL empieza a interesarse más por crear MOCs a una escala menor que la minifig, a escala micro o mini. Esto implica mayor dificultad ya que se debe combinar técnicas de construcción sofisticadas con la correcta elección de la pieza para conseguir la mejor representación posible en tamaños reducidos.

Viene siendo habitual el entusiasmo cada año de los fans de Star Wars™ por cuál será el set UCS que LEGO® sacará. Estos sets suelen ser más grandes que los sets habituales, lo que quiere decir grandes construcciones. A continuación os dejamos una serie de creaciones donde sus autores, en vez de optar por la construcción grande, han preferido la mini/micro escala dando como resultado auténticas joyas.
#

STAR
JASON ALLEMANN, "MICRO_SCALE AT-TE", CANADA, JUNE 2015
WAR.S



Dodge...: www.flickr.com/photos/sasklegousers/

STAR
KOFLER STEFAN, "STAR WARS EPISODE IV-VI: MICRO FIGHTERS", AUSTRIA, JANUARY 2016
WAR.S



kofi: www.flickr.com/photos/113505120@N03/

^{STAR}
JASON ALLEMANN, "MICRO SCALE AT-TE", CANADA, JUNE 2015
_{WAR}



JK Brickworks: www.jkbrickworks.com

^{STAR}
JOHN STEPHENS, "CORELLIAN CORVETTE", USA, JULY 2015
_{WAR}



-Steebles=-: www.flickr.com/photos/steebles1908

STAR
MIRO DUDAS, "DEATH STAR TRENCH RUN", USA, 2014
WAR5



Miro78: www.humblebricks.com

STAR
PAULO CASTANHO, "BATTLE OF GENOSIS", PORTUGAL, DECEMBER 2014
WAR5



www.flickr.com/photos/10092139@N03/albums

STAR
PETER THALER, CANADA, MAY 2012
WAR.S



thaler1978: www.flickr.com/photos/thaler1978/

STAR
NATHANIEL STONER, "NANO AT-ST", USA, OCTOBER 2016
WAR.S



Roy of Floremheim: www.flickr.com/photos/127632387@N03/

^{STAR}
KEVIN DEUTSCH, "ESCAPE FROM JAKKU", GERMANY, NOVEMBER 2015
_{WAR5}



KevFet2011: www.flickr.com/photos/125969262@N06/

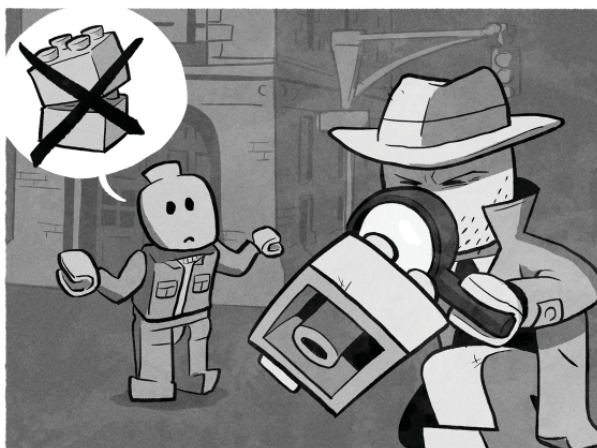
^{STAR}
ZIO CHAO, "DEADLY CHASING", TAIWAN, JUNE 2016
_{WAR5}



obscurance: www.flickr.com/photos/12373821@N05/



RIINGI!



RIINGI!



RIINGI!



Colabora con la revista

Colaborar con nosotros es tan fácil como tener algo que contar sobre LEGO® y querer compartirlo con la comunidad. Solo tienes que escribirnos a info@hisbrickmagazine.com y te ayudaremos en lo que necesites para escribirlo.

Si tu idioma no es el español, no te preocupes, también buscaremos una solución para eso. ¡No te quedes con las ganas de participar!

Puedes seguirnos en Facebook: <http://www.facebook.com/hisbrickmagazine> o en Twitter: @H_B_Magazine #

Nuestros colaboradores en internet

Adam Dodge	www.flickr.com/photos/sasklegousers/
Adrian Barbour	https://www.bm-mocs.com/
Andrej Pariza	https://brickseasy.com/
Antonio Bellón (Legotron)	http://www.abellon.net/Panzerbricks/
Brickcanarias	http://www.brickcanarias.com/foro/index.php
Castor Troy	https://www.flickr.com/photos/lego-castor/
Edita Stechova	http://mylegotalk.blogspot.com.es/
Eduardo Ventura	https://www.youtube.com/user/webrobotica
HispaLUG	http://www.hispalug.com
Jason Allemann	jkbrickworks.com
Jesús Delgado (Arqu medes)	http://debiologoadibujante.blogspot.com/
Jetro de Château (Jetro)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix
John Stephens	https://www.flickr.com/photos/steebles1908
José (Satanspoet)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=satanspoet
Kevin Deutsch	https://www.flickr.com/photos/125969262@N06/
Kofler Stefan	https://www.flickr.com/photos/113505120@N03/
Lluís Gibert (lluisgib)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib
Marc-André Bazergui	http://bazmarc.ca/
Mattia Zamboni	http://www.brickpassion.com/
Miro Dudas	https://rebrickable.com/mocs/MOC-3792/Miro/mini-x-wing-and-y-wing/
Nathaniel Stoner	https://www.flickr.com/photos/127632387@N03/
Oton Ribic	https://www.youtube.com/user/yamsemaj/videos
Paul Boratko	http://www.crowkillers.com/
Paulo Castanho	https://www.flickr.com/photos/10092139@N03/albums
Peter Thaler	https://www.flickr.com/photos/thaler1978/
PIEZAS	http://www.asociacionpiezas.com/
Shawn Storoe	http://minifigpriceguide.com/wordpress/
William Wong	http://princewilliamhk.com/
ZiO Chao	https://www.flickr.com/photos/12373821@N05/



Descárgame gratis en www.hispabrickmagazine.com
Si te gusta impresa, puedes comprarlo solo en bubok.com
pagando únicamente los gastos de impresión y envío

ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >



027

