

Entrevista: LEGO® MINECRAFT™

Por HispaBrick Magazine®

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

MINECRAFT™ es un tema LEGO® excepcional, ya que comenzó como un set de LEGO® Ideas. A pesar de ser un tema con licencia, también tiene uno de los porcentajes más altos de ladrillos “estándar” por set que cualquier tema de LEGO®. Esto quiere decir que representa la esencia de LEGO® muy bien, pero al mismo tiempo que existe en un plano diferente a los temas de LEGO® clásicos CITY y CREATOR.

Tuvimos la oportunidad de hablar con Joseph Kyde, un diseñador de LEGO® MINECRAFT™ y discutimos algunas de esas idiosincrasias, y como MINECRAFT™ ha hecho contribuciones sustanciales en el core de LEGO®.

HispaBrick Magazine®: ¿Cómo te involucraste con MINECRAFT™?

Joseph Kyde: Originalmente me involucré en MINECRAFT™ alrededor de 2010-11 cuando empecé a jugar con el juego. He estado en LEGO® durante 3 años y empecé en CREATOR. No estoy seguro de si se enteraron de que era un fan del juego o no, pero me pidieron entrar en el equipo y yo era todo lo que buscaban, ya que es bueno tener un diseñador en el equipo que conoce el tema, que juegue el juego y que esté familiarizado con él. He estado en MINECRAFT™ durante los últimos dos años.

HBM: Hay un montón de Steves en los sets. ¿Cree que la adición de más personajes haría que los sets fueran más interesantes?

JK: Tratamos de encontrar un equilibrio entre ofrecer Steve y Alex, el otro personaje principal, pero la dificultad es que Steve y Alex son los personajes predeterminados, la apariencia predeterminada de tu personaje cuando se juega a MINECRAFT™ y creemos que es muy importante ofrecer eso. Reconocemos que la gente realmente quiere nuevos personajes y siempre estamos buscando oportunidades. Sacamos dos sets de personajes (ed: 853609 y 853610), que contiene cuatro personajes diferentes cada uno, por lo que hay un total de ocho personajes diferentes. Uno de ellos es como un hombre del espacio a otro como un caballero. Los ofrecimos porque detectamos que la gente deseaba más personajes.

HBM: ¿Están los sets que diseñáis basados en escenarios MINECRAFT existentes o hay elementos que se diseñan para ampliar ese universo?

JK: Es una mezcla. Por ejemplo, 21131 - Las Púas de Hielo se basa en los picos de hielo que se producen naturalmente en los entornos más fríos. Nos gustaron mucho los picos de hielo en el juego y hemos querido hacer un set basado en ellos, pero ¿qué hacer con ellos? En el juego no son más que grandes picos de hielo, pero para el set que pensamos que estaría bien si un jugador podría hacer que su casa estuviera en los picos de hielo. Así que miramos qué tipo de casa se construiría en los picos de hielo como un punto de partida. Añadimos escaleras y pusimos una cama en la parte superior con unas antorchas de piedra roja y una bandera y una bonita zona. Está inspirado en el juego, pero no vas a encontrar nada exactamente igual en el juego a menos que lo construyas tu mismo. Otros sets tienen, por ejemplo en el Templo de la Selva (21132), cosas que realmente se generan en el juego. Acabamos de hacer un set que se basa en eso, pero incluso cuando hacemos eso queremos ofrecer la posibilidad de reconstruirlo. Muchas veces cuando se encuentra el Templo de la Selva en el juego, tomas elementos de él y construyes tu propio diseño, porque está hecho de ladrillos especiales que son difíciles de encontrar en el juego. Quisimos traer esa jugada al Templo de la Selva, por lo que puedes volver a configurar en una fortaleza de calaveras o una ruina expansiva o lo que quiera.

HBM: Estás adaptando un juego existente al sistema de LEGO®. ¿Qué retos que encuentras haciendo eso?

JK: El reto es hacer fácilmente identificable que tanto es MINECRAFT™ como LEGO®. Por ejemplo, con las minifiguras que hacemos: tratamos de encontrar un equilibrio entre ellas, son claramente una minifigura LEGO® y también claramente una figura MINECRAFT™. Se indica con la decoración pixelada y la cabeza cúbica, pero todavía se basa en el cuerpo de la minifigura tradicional. Esto es así en muchas de las cosas que hacemos en los sets.





Joseph Kyde - Diseñador LEGO® MINECRAFT™

HBM: En algunos de los sets más nuevos están utilizando la construcción modular. ¿Tenéis planes para expandir este concepto?

JK: Cuando tenga sentido. Como he dicho, es una parte integral del juego construir cosas y, por ejemplo, en el Templo de la Selva es una buena característica poder rápidamente desmontarlo y reconstruirlo en otra cosa. Siempre estamos buscando oportunidades donde podemos conseguir esta experiencia en la construcción física.



Elementos diseñados por el equipo MINECRAFT™

HBM: MINECRAFT™ es uno de los pocos temas que todavía está llena de ladrillos 2x (2x2, 2x3, 2x4, ...), pero también hay una serie de nuevos elementos. ¿Qué nuevos elementos MINECRAFT ha llevado a LEGO®? ¿Cualquiera de estos elementos se han reutilizado en otros temas?

JK: En realidad, es por eso que traje este set: 21130 The Nether Railway. Mientras que tiene la filosofía específica MINECRAFT™, fuimos nosotros los que queríamos desarrollar el 4x4 tile with bow (BL #27507) y el 2x2 tile with bow (BL #27925) y el peculiar connector piece (plate 2x2 with design, BL #27928). Fueron desarrollados para este set y para el set de la Cueva de la Montaña (21137) porque habíamos hecho un sistema de pista antes, pero pensamos que podíamos hacerlo aún mejor. Nos fijamos en cómo podíamos hacer eso y nos dimos cuenta de que podíamos hacer estos nuevos

elementos que funcionan muy bien para nuestro propósito, pero pensamos que también podría ser útil para otras personas, los aficionados y los diseñadores de LEGO®. Por suerte, la gente respondió muy bien a ellos. Se les comenzó a poner en muchos sets, por lo que estamos felices de que fuimos capaces de ampliar el vocabulario de LEGO®. Todavía estoy interesado en ver si el plate se reutiliza en cualquier set, pero ya he visto un par de construcciones de fans con él. En este conjunto de Steve está en un carrito de la mina en el inferior, una zona de fuego y de calor intenso que es el más peligroso reino de MINECRAFT™. Existen estas pequeñas criaturas que saltan de un lado, que son cubos de magma. Steve ha construido un sistema de carritos de mina para que pueda transportar ciertos recursos y cuando pasa por el cubo de magma rebota hacia arriba y hacia abajo. También tenemos una versión más grande del cubo magma que también es capaz de rebotar hacia arriba y hacia abajo. La pista se puede reconfigurar fácilmente.

HBM: En cuanto a la gama de colores que está utilizando, ¿Puedes solicitar cualquier color especial para tus sets?

JK: Sí, si el juego lo requiere ... Por ejemplo, el Ocean Monument tiene un montón de earth green y sand green, y no son los colores más comunes. Así que si es necesario y tiene sentido para lo que representa en el juego, tenemos que hacerlo para capturar el aspecto del mismo, pero esos son colores que existen en la paleta de LEGO® actual y no estamos solicitando nuevos colores. No hemos visto la necesidad de hacerlo todavía.

HBM: Como MINECRAFT™ es un juego basado en ladrillos, ¿es más fácil o más difícil diseñar sets debido a este hecho?

JK: Yo diría que ambas cosas. En parte es mucho más simple en términos de conocer el vocabulario que desea utilizar, como vamos a utilizar probablemente un montón de ladrillos 2x2 y un montón de ladrillos 2x4. También presenta una gran cantidad de nuevos desafíos cuando se está construyendo sets y todavía quieren tener ese aspecto visual basada en un sistema de cubículos, aunque todavía quieres que

sea una experiencia de construcción divertida y añadirle funcionalidades. Es engañosamente complicado, descubrir formas de permanecer fiel a la apariencia de MINECRAFT™, y también incorporar elementos muy divertidos de juego y mantenerse fiel al sistema de juego LEGO®.

HBM: ¿Cuál sería tu set de LEGO® MINECRAFT™ perfecto?

JK: Creo que un buen set LEGO® MINECRAFT™ es modular, reconfigurable y trae a la vida física las partes del juego que son más divertidas de experimentar. Tal vez le da una nueva dimensión a la experiencia de juego físico que realmente no se puede tener en la experiencia de juego digital, o dar a los niños una oportunidad de representar las cosas que pueden no ser capaces de realizar en su MINECRAFT™.

HBM: ¿Hay alguna idea o forma de vincular los sets al juego real?

JK: Hemos construido una versión digital del set de la Mountain Cave en MINECRAFT™ para ver cómo se vería. Esa fue una experiencia divertida. Creo que la forma en que está vinculada está en cómo diseñamos los sets y asegurarse de que siempre hay un enlace estético. En cuanto a tener algún tipo de vínculo real no estoy seguro de cómo iba a pasar, pero creo que es una muy buena idea. Nuestra principal preocupación es asegurarse de que hay una experiencia divertida de juego que capture tanto el espíritu LEGO® y el espíritu MINECRAFT™. No estoy seguro de que en realidad se necesite literalmente un puente digital entre los dos mundos si estamos proporcionando una experiencia divertida de juego que tiene lugar en ese mismo tipo de mundo.

HBM: ¿Recibes algún comentario de los jugadores que han comenzado la construcción de los sets de LEGO® y cómo se sienten acerca de ellos?

JK: Siempre es interesante ver los comentarios de los fans de MINECRAFT™. Ellos pueden darse cuenta de cosas que no son necesariamente obvias, pequeños huevos de Pascua que ponemos y que esperamos que la gente se de cuenta. Es agradable ver que reconocen que estamos tratando de prestar atención para asegurarnos de que somos lo más precisos posible al juego.

HBM: Hasta el momento, los sets de LEGO® son reflejo de escenarios MINECRAFT existentes. ¿Has considerado salir de esos escenarios y añadir de nuevos elementos que no existen actualmente en MINECRAFT™?

JK: Creo que queremos permanecer fieles a la IP donde tiene sentido. Queremos asegurarnos de que nuestros sets aparecen como muy buenas representaciones de MINECRAFT™, pero, por supuesto, los niños son capaces de hacerlo por su cuenta con los sets.



Elemento dinámico MINECRAFT™

HBM: El juego tiene ciertos elementos de acción. ¿Cómo se transfieren esos elementos en elementos de acción LEGO® mientras se mantiene el conjunto estable? No hay gravedad MINECRAFT™, por ejemplo.

JK: No podemos hacer ciertas cosas hasta que sepamos como hacer un ladrillo antigravedad que flota en el aire. Eso es difícil porque MINECRAFT™ tiene ciertas cosas que LEGO® no puede hacer, al igual que LEGO® tiene ciertas cosas que MINECRAFT™ no puede hacer. Tratamos de hacer lo que podemos, sobre todo cuando se trata de personajes o características o acciones, como ser capaces de hacer trampas. En el 21134 Base de la cascada tenemos un pequeño flujo de lava que puede aparecer para proteger su casa de zombies. Y se pueden construir cosas similares en el juego. Lo mismo ocurre con la Mountain Cave que cuenta con un ascensor y hay una manera de construir un ascensor en MINECRAFT™ usando complejos circuitos de piedra roja que está en juego. Siempre nos gusta ser capaces de averiguar la manera de llevar a los sets ese tipo de experiencia. En el juego cuando los cubos de lava magma rebotan se separan en diferentes capas y fue un gran reto tratar de encontrar la manera de representar estos elementos en el set de modo que fuera divertido jugar con ellos como un juguete. Una gran cantidad de sets están basados en una cuadrícula de 6x6 por lo que es mucho más fácil crear un mundo entero y todos ellos son compatibles entre sí. El del ferrocarril en particular, se basa en la posibilidad de dividirlo en piezas de 6x6 individuales y puedes configurar de nuevo la pista a tu gusto y también puedes añadirlo a la cueva de la montaña, que también tiene un sistema de orugas, y se puede integrar fácilmente. Y puedes hacer lo mismo con todos los sets.

HBM: Algunas personas dicen que los sets de MINECRAFT™ son packs perfectos de piezas para abastecerse de "LEGO® estándar"

JK: Nos gustan ver a los niños comprar los sets para jugar en sus escenarios MINECRAFT, pero si la gente los va a comprar como packs de piezas, está bien también. Yo sé que el Monumento oceánico (21136) que va a salir pronto tiene un montón de piezas Sand Green, así que me imagino que podría ser un set muy popular para conseguir justo piezas de color Sand Green.



21136 - Ocean Monument

HBM: Anteriormente se mencionó paquetes de personajes. ¿Es algo que se cree que puede convertirse en una tendencia?

JK: Podría ser, pero no puedo decir nada sobre futuros productos. Siempre estamos buscando maneras nuevas y emocionantes para traer la variedad que se puede obtener en MINECRAFT™ a nuestros productos LEGO®.

HBM: ¿Cuál es tu set favorito de MINECRAFT™?

JK: Probablemente el Monumento oceánico, egoístamente, porque es el set más grande en el que he trabajado. Fue un gran reto, pero era realmente un set muy divertido de construir. Hay una criatura marina que me gustó construir en particular. Tiene todos estos picos que sobresalen de ella; se enciende la cola y se lanza un misil desde su boca.

HBM: ¿Cuánto tiempo se tarda en diseñar un set? Probablemente recibes información de la IP y luego es probable que recibas un informe. Por lo que desde ese momento hasta que el set llega al mercado, ¿cuánto tiempo se tarda?

JK: Por lo general, funciona con un par de años de antelación. Depende del set y de la IP, pero el camino desde la primera idea hasta que la gente pueda comprar en las tiendas es un poco largo.

HBM: ¿Controla la IP todo lo que haces o te da un poco de libertad?

JK: Son muy abiertos a trabajar con nosotros. Si tenemos una idea muy emocionante, esperamos saber qué piensan de ella, pero es muy agradable trabajar con ellos. En realidad no estamos restringidos o algo por el estilo. Son muy abiertos a nuestras ideas.

HBM: ¿Qué tamaño tiene tu equipo?

JK: Somos tres diseñadores que trabajamos bajo las órdenes de un responsable de diseño y luego están los diseñadores de

instrucciones de construcción y un diseñador gráfico.

HBM: ¿Y todos ellos tienen un perfil similar al tuyo?

JK: Un poco. Tengo una formación en diseño industrial y un buen número de años de experiencia en el diseño de juguetes. Otro de mis compañeros de trabajo es también un diseñador, pero también era un gran fan de LEGO®. Yo también lo era, pero creo que él lo era un poco más. Uno de los otros compañeros de trabajo no tiene un perfil de diseñador, pero él es un gran fan de LEGO®. Es un grupo muy diverso.

HBM: ¿Y ser un fan de MINECRAFT™ es requisito previo para estar en el equipo?

JK: No, no es un requisito, ¡pero sin duda ayuda! Porque si no eres un fan, al menos tienes que conocer el juego y ser un fan sólo hace que sea mucho más fácil.

HBM: ¿Significa eso que parte de tu trabajo consiste en jugar el juego para asegurarte de que te mantienes al día?

JK: Sí. ¡Tenemos que hacer una amplia investigación por lo que tenemos que jugar el juego! Es un trabajo duro, pero a veces hay que tomar un descanso de jugar con piezas de LEGO® y simplemente ir a jugar a un videojuego.

HBM: La vuelta de tuerca final sería para una empresa como TT Games desarrollar el videojuego LEGO® MINECRAFT™

JK: Y luego haríamos sets en base a eso! Sets LEGO® MINECRAFT™ LEGO® MINECRAFT™ :D
#



Joseph Kyde y Jetro de Château al lado de un lineal de LEGO® MINECRAFT™