



035



# ¡Bienvenido!

**V**olvemos con todos vosotros con un nuevo número de la revista gratuita (sí, sí, gratis) HispaBrick Magazine.

Este lanzamiento coincide con algunas novedades importantes en el equipo de la revista. Por un lado, nuestro amigo y compañero Lluís Gibert, deja de pertenecer al equipo de la revista, aunque esperamos que siga colaborando de alguna forma con nosotros ;). Otro no menos importante colaborador nuestro, Jesús Delgado, conocido como Arqu medes, dejará de publicar sus divertidas e incisivas viñetas... las echaremos de menos :( Os damos las gracias por vuestros años de dedicación y os deseamos lo mejor en vuestros nuevos proyectos.

También queremos dar la bienvenida a un nuevo colaborador, Mark Favreau, que ha ayudado a comenzar esta nueva etapa y qué mejor forma que con un cambio de imagen que apreciaréis en este nuevo número.

Hemos querido conocer cómo están viviendo estos tiempos tan difíciles diferentes comunidades de AFOLs alrededor del mundo, por lo que hemos contactado con diferentes LUGs, RLOCs y RLMFs que nos han explicado un poco la situación frente a la pandemia en sus países y conocimos un poco más sus comunidades.

Como siempre, tenemos que agradecer la colaboración desinteresada de los AFOLs que nos ayudan a que podamos editar un nuevo número de esta revista realizada por AFOLs para AFOLs y os queremos seguir animando a colaborar con nosotros para que esta revista siga siendo una realidad durante mucho tiempo.



## HISPABRICK MAGAZINE 035 • NOVIEMBRE 2020

### Editores / Editors

Jetro de Château José Manuel Ruiz Carvajal

### Equipo de HispaBrick Magazine / Staff

Adrian Barbour	Jesus Delgado	Lluís Gibert	Jesus G. Martín
Antonio Bellón	Mark Favreau	Vicente Lis	Oton Ribic

### Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S

### Colaboración / Collaboration

Colaborar con HispaBrick Magazine® es muy fácil, solo envía un correo electrónico con tus ideas a [info@hispabrickmagazine.com](mailto:info@hispabrickmagazine.com) y te ayudaremos a "construir" tu artículo. Si su idioma nativo no es el español o el inglés, no se preocupe, encontraremos una solución. • Collaborating with HispaBrick Magazine® is very easy, just send an email with your ideas to [info@hispabrickmagazine.com](mailto:info@hispabrickmagazine.com) and we will help you to "build" your article. If your native language is not Spanish or English, don't worry, we will find a solution.

**Créditos de imágenes / Image credits** Portada/Cover, P3, 10-16, 20, 22, 48-55, 57-59: Mark Favreau. P4-9: Lee Magpili. P12: BrickLink. P17-19, 56, 59, 60, 64-67: LEGO. P21, 23: Antonio Bellón. P24-27: RacingBrick. P28-99: Tips & Bricks. P30-31: BrianzaLUG. P32-33: ItLUG. P34-35: CLV. P36-37: RebellUG. P38-39: QuéLUG. P40-41: GFLUG. 42-43: IsraelLUG. P44-45 RLUG. P46: Bricks on the Border. P57-59, 66: Lluís Gibert. P60-61: Muriel. P62-63: Claire Kinmil. P68-71: artistas conocidos/artists noted. P72: Luigi Priori. P73: Arqu medes.

### Puedes contactarnos / Contact us at [info@hispabrickmagazine.com](mailto:info@hispabrickmagazine.com)

También puedes encontrarnos en Facebook: [facebook.com/hispabrickmagazine](https://www.facebook.com/hispabrickmagazine) y Twitter: @H\_B\_Magazine # • You can also find us at Facebook: [facebook.com/hispabrickmagazine](https://www.facebook.com/hispabrickmagazine) and Twitter: @H\_B\_Magazine #

### Información legal / Legal information

Los artículos, imágenes y marcas comerciales de esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y pueden estar protegidos por derechos de autor. Esta publicación puede distribuirse libremente sin modificaciones. Si desea utilizar todo o parte del contenido de esta revista, comuníquese con nosotros para obtener los permisos correspondientes. LEGO y el logotipo de LEGO son marcas comerciales registradas de The LEGO Group, copyright 2020, que no patrocina, autoriza ni respalda esta publicación de ninguna manera. • The articles, images, and trademarks in this publication are property of their respective authors and may be protected by copyright. This publication may be freely distributed without alteration. If you would like to use all or part of the content of this magazine, please contact us for appropriate permissions. LEGO and the LEGO logo are registered trademarks of The LEGO Group, copyright 2020, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.





## IN THIS ISSUE

2 ¡Bienvenido!

### Features

4 Construyendo Spike Auto Mata

10 Es Comics Guy

### Programming and Robotics

17 Programando el EV3 con Swift Playgrounds  
Lección 5: Detenerse en el objeto

18 Control de NXT y EV3 6: De vuelta al  
viejo NXT

### Techniques

20 Construyendo un módulo MILS de montaña

### Community

24 RacingBrick

28 Tips & Bricks

### LUGs

30 BrianzaLUG

32 ItLUG

34 CLV

36 RebellUG

38 QuéLUG

40 GFLUG

42 IsraelUG

44 RLUG

46 Bricks on the Border

### Hispabrick Magazine

47 [hispabrickmagazine.com](http://hispabrickmagazine.com)  
actualizado

### Reviews

48 10276: SPQR Colosseum

56 10273: Haunted House

60 41904: Portafotos de animales

62 2014 LEGO Friends Minidolls

64 City 2020

### MOCs

68 Top MOC Microbuilds

### Humor

72 Benny's Corner

73 Desmontados

# CONSTRUYENDO Spike Auto Mata

Por Lee Magpili



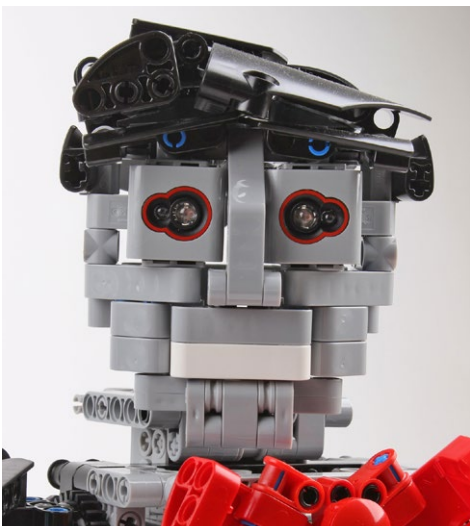
El origen de SAM vino de la construcción de un nuevo robot en la línea del EV-AN<sup>1</sup> usando la nueva plataforma Spike Prime—tomando todas esas nuevas piezas, y viendo lo que podía hacer con ellas. No hace falta mucho más que eso, y una vez que tuve suficientes piezas para jugar y un poco de tiempo para poner las ideas sobre la mesa de construcción, entré y empecé.

## Parte 1: Cabeza y cabello

Construí la cabeza y la zona del pecho de una sola vez, pero eso no significa que no fuera complicado. Usando el primer EV-AN<sup>2</sup> como plantilla, coloqué los sensores de color como ojos y quise darles una expresión sutil. Los sets de Spike tienen una cremallera de 7m que se puede usar para crear un mecanismo de dirección

para el movimiento izquierda-derecha. La forma del nuevo motor hizo que montarlo todo fuera increíblemente fácil. Lo siguiente fue la nariz, con un montón de ideas de nuevo procedentes del EV-AN, aunque, encontrar el tamaño adecuado fue un reto. Uno de los mayores desafíos terminó siendo los labios. SAM se convirtió de repente en una chica cuando empecé a trabajar en ellos. Quería darle una expresión femenina sin que fuera evidente, así que probé primero con los labios grises, pero parecían demasiado muertos. Los labios rojos eran demasiado, finalmente elegí el amarillo, esperando que las piezas estuvieran disponibles. Creo que la expresión terminó siendo genial, juguetona y expresiva sin ser demasiado femenina. Para conseguir la forma correcta, los ejes de 3m no están completamente introducidos en los bloques con cruz, y los labios flotan al centro. Pueden moverse un poco, pero esto sólo añade carácter y expresión.

Me enorgullezco del pelo de mis robots Edison y Einstein, hechos hace unos años, así que hacer pelo femenino no debería haber sido tan difícil. Me topé con el uso de los engranajes en forma de plátano en negro, que crearon una forma perfecta para una cola de caballo. Sólo con juntarlos en



Izquierda la cabeza de Edison. Derecha la de SAM.





EV-AN 2013 se vuelve loco en la Estación Central.

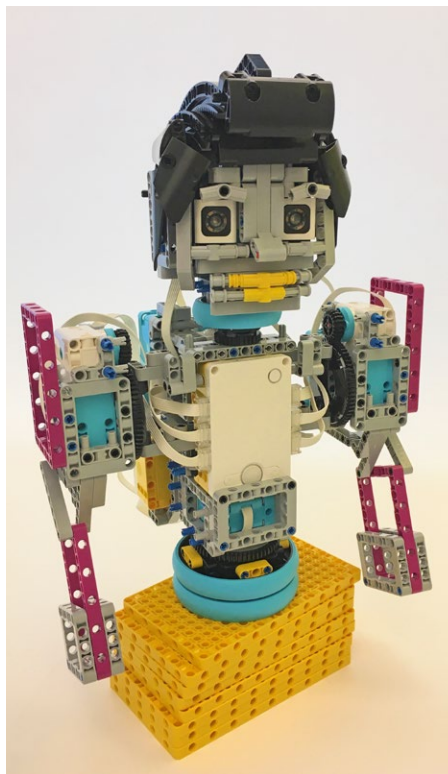
capas e inclinarlos un poco se logró una forma perfecta para la cabeza. Cuando terminé con algunos paneles para añadir el flequillo, casi se había construido sola. El resto de la cabeza tenía una forma parecida a la del primer EV-AN, que se construyó alrededor de los ojos con sensores de color.

Montar la cabeza en el centro de Spike Prime fue sencillo, ya que es un elemento natural del pecho. Estaba seguro de que sólo sería una estructura "temporal", pegada allí con una plataforma giratoria y un motor detrás del hub, pero la estructura terminó siendo permanente, desafortunadamente dejándome con un difícil acceso al puerto del hub. Añadir un par de cuadros para estabilizar el modelo me llevó al final de un buen primer día de construcción. Encenderlo por primera vez fue mágico, aunque los ojos eran definitivamente más brillantes de lo que me gustaría que fueran. Más tarde, encontraría un comando de python para controlar esto.

Subconscientemente, quería ser capaz de construir la cabeza usando sólo piezas del set de Spike Prime y el set de expansión. Puede que tuviera algunos colores extravagantes, pero se podría construir mecánicamente. La forma salió muy bien para un primer borrador, aunque, en cualquier caso, nunca llegué a retocarla.

## Parte 2: Hombros, Torso

En este punto, la construcción se volvió realmente orgánica. Me gusta dejar que las piezas hablen por sí mismas y esta vez no fue diferente. La viga de 15M sobre el Hub se convirtió naturalmente en una clavícula. Colocar una plataforma giratoria fue fácil y proporcionó un



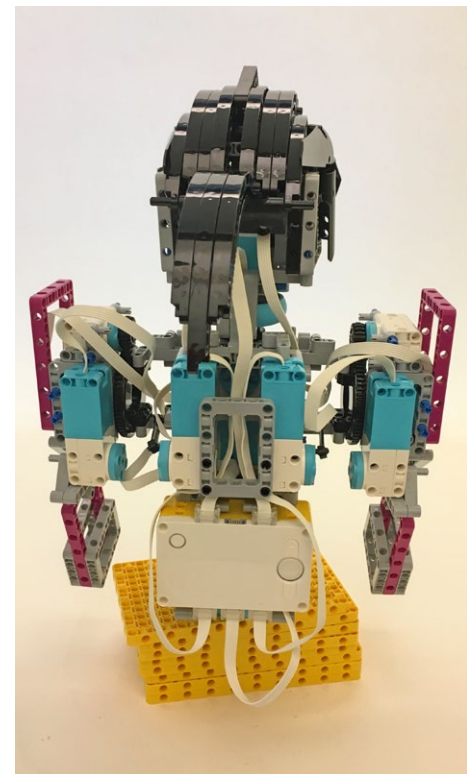
Hombros y torso.

punto de giro natural para el movimiento del hombro. EV-AN también tenía un movimiento de elevación del hombro, lo que le daba cierta fuerza, aunque no era tan expresivo como me hubiera gustado.

Los nuevos motores realmente hacen que sea divertido conectar las plataformas giratorias, y hay muchas maneras de hacerlo. Aquí podemos apreciar realmente el sistema. La parte final de la construcción realmente aprovecha los cuadros y vigas con pines. También tenemos un gran potencial aquí para añadir la armadura y los accesorios al marco magenta de 7x11. La alimentación de los cables a través del agujero entre el eje y la conexión del brazo fue satisfactoria. ¡La flexibilidad ni siquiera fue obstaculizada! Los cables blandos son divertidos y relativamente fáciles de recoger.

Otro motor encaja fácilmente justo debajo del hub, haciendo una especie de área del ombligo. Con proporciones similares a las de Gundam, el torso termina siendo bastante pequeño. Al igual que las articulaciones de los hombros, el torso necesita mover una inmensa cantidad de peso y esfuerzo de torsión. Era tentador usar una construcción de engranaje sin fin, pero en realidad, los motores son menos propicios para esa construcción por el giro de 90 grados que se necesita. En este punto la construcción ya tenía mucho carácter, y el movimiento era bastante estable con suficiente control.

Parecía natural usar las ruedas más grandes en la cintura, a juego con la articulación del cuello. El modelo aún se equilibraba, ya que todavía era bastante ligero. Esta era también una gran manera de mostrar las posibles conexiones de



Espalda.

las ruedas. La cintura también parecía un buen punto de ruptura para el desmontaje en los viajes. La cintura se podía fijar en las caderas usando la rueda, aunque esto requeriría mucho trabajo. Elegí mantenerla suelta para facilitar el transporte, aunque esto me perseguiría más tarde. Muchos agujeros y pines se dejaron expuestos a propósito, para la posterior incorporación de la armadura y los detalles.

## Parte 3: Espalda y Bíceps

Esta era fácilmente la sección más interesante del robot, y uno podría probablemente pasar un semestre universitario sólo con los codos. Comenzó de nuevo orgánicamente encontrando una manera de potenciar el movimiento del pecho y conectar el segundo Hub. Los ejes funcionan de forma independiente y no necesitan ser sincronizados. Dicho esto, todavía quiero que estén sincronizados, y espero que en el futuro se pueda lograr esto y obtener algunas acciones realmente fluidas. El eje delantero controla los sensores de color de los ojos, así como los hombros y los codos. ¡Bien por tener seis puertos! El eje trasero controla el movimiento de los ojos de izquierda a derecha, y el movimiento del pecho, el cuello y la cintura. Todos funcionan casi al azar, pero se ven bien cuando todos funcionan juntos. Tener un hub con muchos agujeros y muchos lugares para conectar hace que construir sea un gran placer.

La forma de los pequeños motores hizo que fuera fácil añadirlos a la parte trasera. Se necesitó un poco de ensayo y error para proporcionar suficiente movimiento al pecho. El movimiento sutil realmente le da mucho carácter. Más

movimiento habría sido posible, pero tres módulos dieron justo el rango correcto. El punto en el motor proporciona un punto cero, lo que fue muy útil tanto para la colocación como para la programación.

Los codos son un mecanismo que no he visto usar a mucha gente, aunque los he usado durante años desde mis primeros mechs diseñados profesionalmente. La mayoría de las articulaciones de los codos de LEGO tienen un movimiento de 90 grados, y mi mayor objetivo era conseguir el mayor movimiento posible. El mecanismo es un balancín doble de cuatro barras con vigas cruzadas y la misma longitud de la base y la articulación superior. Esto permite que la articulación se invierta completamente en cualquier dirección, dando así un rango completo de movimiento, y puedes darle la fuerza que necesita dependiendo del mecanismo usado para impulsar la unión de los conectores.

Aquí, utilicé otro mecanismo de cuatro barras que sale de los "tríceps" del modelo para empujar el brazo de la barra de cuatro cruces. Sin ninguna carga adicional, puede doblarse para permitir que la muñeca se encuentre con el hombro. En última instancia, el diseño de las manos y el antebrazo debía ser lo más ligero posible. Con todo lo que hay, los codos tienen unos 100 grados, tal vez 110. Un engranaje de tornillo sin fin permitiría el movimiento completo, pero yo prefería obtener una mejor velocidad.

Es bastante difícil motorizar esa articulación. En mi mecha anterior tuve que doblar el mecanismo y añadir un engranaje de 40 dientes y click

hinges para estabilizar el movimiento. También te quedas con un enorme hueco donde está la articulación. Pasé mucho tiempo estudiando los kits de modelos de Gundam para ver cómo cerraban ese hueco y acababan añadiendo greebles y piezas adicionales. La articulación sólo se usaba en los codos de SAM, pero en mi mecanismo gris de tamaño completo permite algunas poses interesantes cuando se usa en las rodillas también.

Con tanto espacio para añadir armaduras y piezas, SAM estaba empezando a tomar forma. Pude ejecutar el primer programa de prueba con el movimiento de la parte superior del cuerpo, y realmente me encantó la posición cero de los motores. Sin embargo, si el movimiento se hacía demasiado rápido, se caía.

Hay tanto espacio para agregar armaduras y piezas.

#### Parte 4: Día de la pierna

Desde el principio, estas piernas necesitaban ser diferentes. En muchos de mis anteriores mechs, las articulaciones estaban completamente motorizadas y aunque era divertido, no lo era en las demostraciones. Inspirado en el gran Unicornio Gundam de Japón, éste tendría armadura animada en lugar de articulaciones motorizadas. También decidí incorporar un soporte.

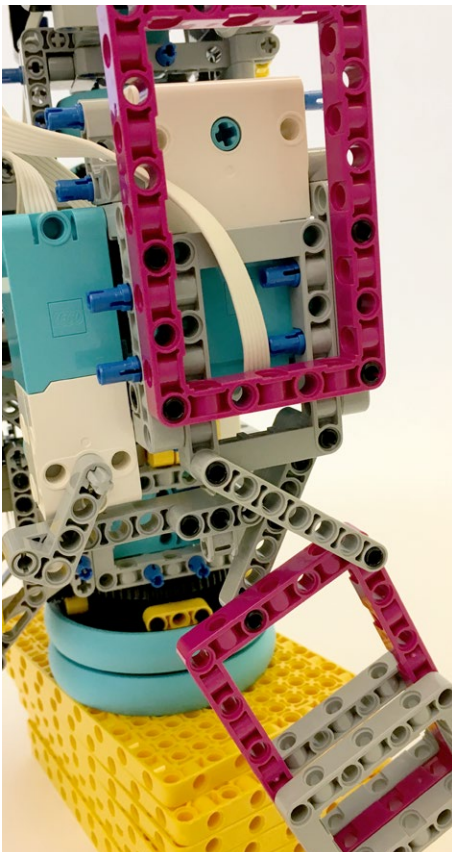
El último gran robot que construí tardó una eternidad en posar en los espectáculos, pero al menos siempre mantenía la posición. EV-AN versión G fue un gran paso adelante en tamaño, pero no fue tan interesante ya que todo se

movía muy lentamente. Quería que SAM fuera capaz de reaccionar ante sus espectadores casi instantáneamente.

La cadera angular utiliza una colocación inteligente de vigas L de 3x5 para conseguir el ángulo correcto, y para permitir que la rueda se convierta en un cinturón y soporte. Los platos giratorios no tienen ningún engranaje, y usan sólo un engranaje de 12t en un pin de eje azul para mantener la posición de las piernas en su lugar. Nunca caminaría sola de todos modos, y el ángulo le da el tipo de holgura correcto al modelo cuando se gira ligeramente hacia adelante. La separación lateral y la rotación de los muslos se han fijado, ya que esto sólo terminaría en un soporte en las exposiciones.

Para los zapatos quería un look de zapatilla de deporte de punta redondeada. Y de nuevo, quería usar sólo las formas disponibles en el set de Spike Prime. El tacón utiliza una rueda moldeada de 56m 2k para mantener la fricción en el movimiento lateral y sirve para el estilo y la parte trasera del propio zapato. Todos los puntos de fricción en el tobillo parecen un poco débiles, pero se sostienen. Más tarde añadiría algunos amortiguadores de muelle para una mayor rigidez y limitación del movimiento –todo lo que necesita es suficiente movimiento para manejar las posiciones de pie.

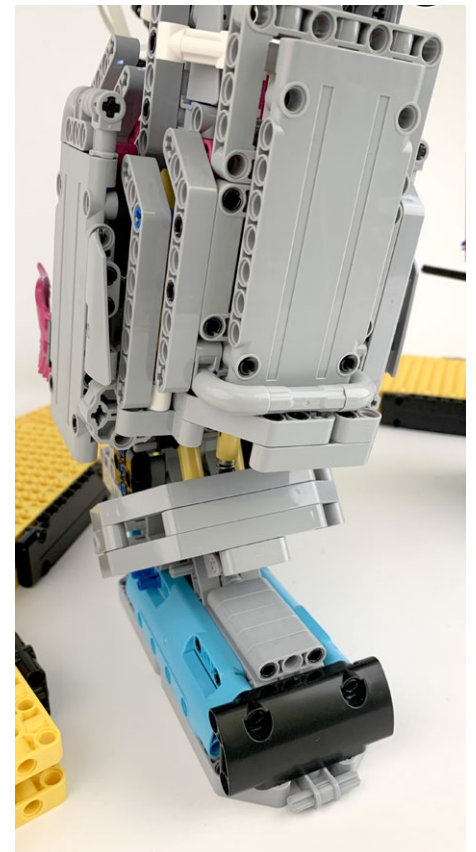
Inspirándome de nuevo en Gundams, la rodilla necesitaba una doble articulación con una posición fuerte y bloqueable. Aquí opté por el engranaje de tornillo sin fin y la cremallera. Los actuadores lineales son más simples, pero



Mecanismo del codo.



Piernas.



Pierna inferior y pie.



no proporcionan suficiente recorrido para una flexión completa de la rodilla. Sin ninguna armadura, la articulación debería poder doblarse completamente, del talón a la cadera. Empecé conectando dos cremalleras de engranajes a sus respectivos puntos de pivote. La parte superior del muslo no necesita el mismo recorrido que la pantorrilla, así que usan diferentes soportes.

En la parte superior del muslo, se usó una cremallera de 13m que se desliza justo al lado del motor. El engranaje sin fin es el de 1m con un diámetro ligeramente mayor que el clásico de 2m. El ensamblaje de todas las capas es un poco difícil, pero casi todo encaja en el marco granate. En la parte delantera de la rodilla hay una viga de doble ángulo como punto principal de palanca que sostiene la pierna y está conectada hasta el muslo. Aún no sabía qué harían las placas de la armadura, pero al tener un motor allí, mis opciones se mantenían abiertas. Soñaba con tener una funda de pistola estilo Robocop, pero no había suficiente espacio.

La parte inferior de la pierna era muy similar en su construcción, excepto que usaba la cremallera de 14m con dos agujeros. Era un poco más difícil hacerla deslizar sobre el motor, pero pude trabajar alrededor de ella. Una vez más, hacer un sándwich con todo para que encajara bien era un pequeño rompecabezas.

Odio los soportes, pero son necesarios. La primera versión era una simple disposición de paneles Technic con pines que sobresalían para evitar que los pies se movieran. Esto me funcionó bien con el EV-AN, pero definitivamente no fue

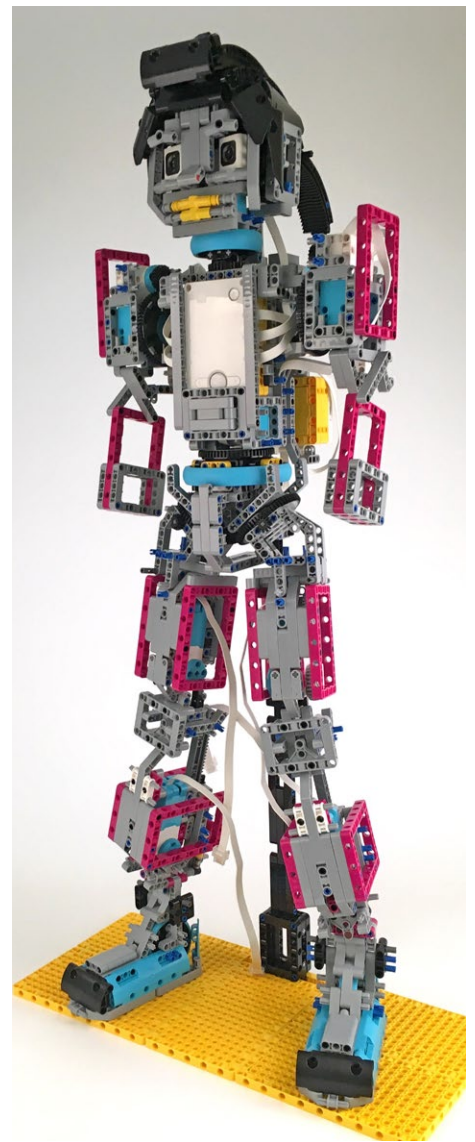
la solución más elegante. El soporte también tenía que sostener los Hubs de Spike Prime para las piernas. Potencialmente había espacio en las piernas para estos, pero no daba el aspecto adecuado. Como el soporte era parte integral del modelo, esta fue la decisión correcta en términos de diseño y función.

SAM se equilibró muy bien en su improvisado soporte y tenía la postura adecuada para las demostraciones. Las articulaciones todavía necesitaban un apoyo extra ya que estaban relativamente débiles en este punto. Se agitaba muy violentamente con el movimiento de la cintura, que era un punto débil que no podía remediar, aunque bajar la potencia parecía funcionar. En esta etapa, el robot era ahora un lienzo abierto para estilizar.

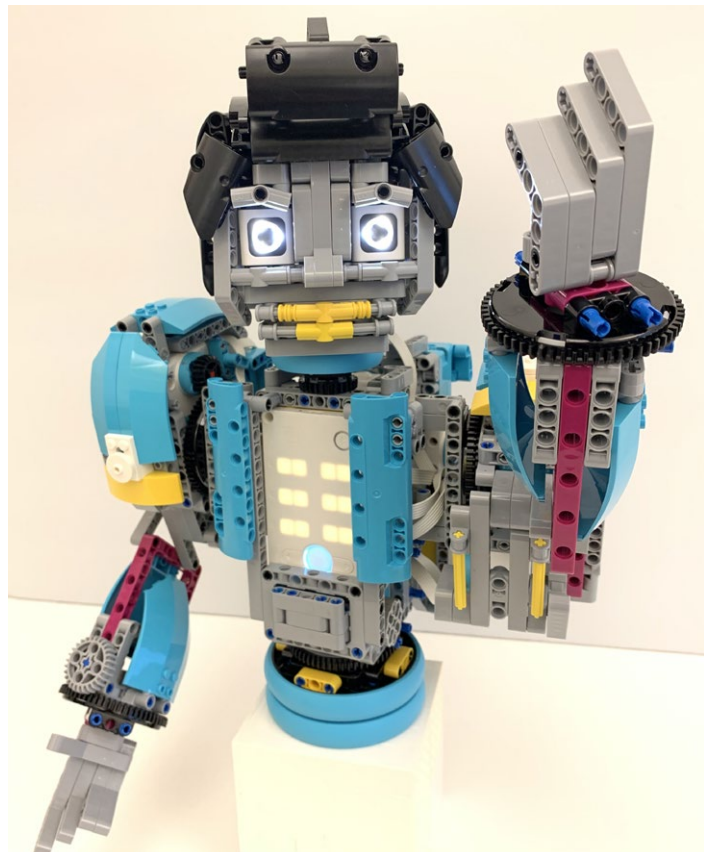
### Parte 5: Vestirse

Volver a la construcción orgánica en lugar de la mecánica puede ser muy divertido. Definitivamente una vez más estaba mirando las formas y los ladrillos disponibles en el set de Spike Prime para dictar qué formas se prestarían a SAM.

La decisión de hacer manos fijas vino de los modelos de Gundam que tenían manos intercambiables. Pensé que sería más fácil cambiar una mano entera que hacerlas completamente manejables. Una ventaja adicional era que las manos serían mucho más ligeras para que los motores de los codos las levantaran. Los ladrillos arqueados crearon la forma perfecta para los hombros y los antebrazos. Se utilizaron diversas técnicas para apoyar la



Brazo izquierdo.





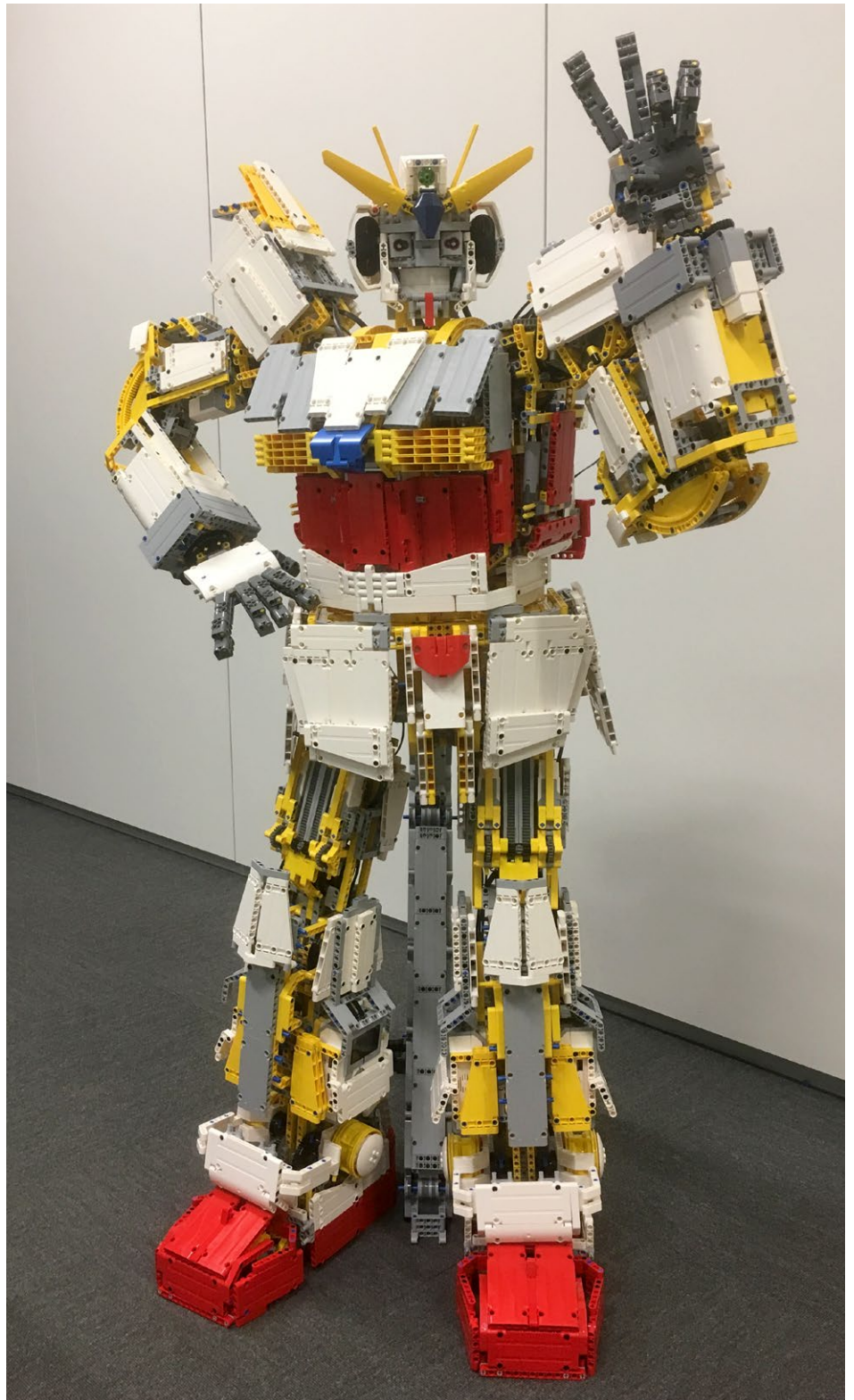


construcción y asegurarse de que las piezas no se cayesen al ser transportadas o manipuladas.

Después de hacer la construcción inicial de fuerza y apoyo para las piernas, el blindaje se redujo a su apariencia. Usé un programa de bocetos en mi iPad para comprobar los colores y formas de algunas capas. Finalmente elegí el gris y el personaje se mostró realmente deportivo. Los hombros son un poco altos, pero aún así son femeninos.

El modelo todavía tenía que ser capaz de mantenerse por sí mismo y ser estructuralmente sólido, por lo que los paneles de la armadura de apertura realmente necesitaba ser mecanismos simples, lo que significa que no había manera de añadir un arma de estilo ROBOCOP allí. Incluso así, añadir una armadura funcional iba a añadir algo de volumen al aspecto—tendría piernas más gruesas. En el muslo, la armadura se abre a los lados y al frente. En la pantorrilla, expondría algunas de las partes internas, dejando caer la armadura hacia el tobillo, y la pierna trasera expondría un propulsor vernier o un cohete de algún tipo, que terminaría siendo un sensor de color. Se agregaron muchos amortiguadores para los detalles y el brillo metálico. Construí una pierna completamente para ver lo que necesitaba ser arreglado antes de la duplicación, y para mostrar un antes y un después de las funciones expuestas.

También fue divertido explorar algunos de los



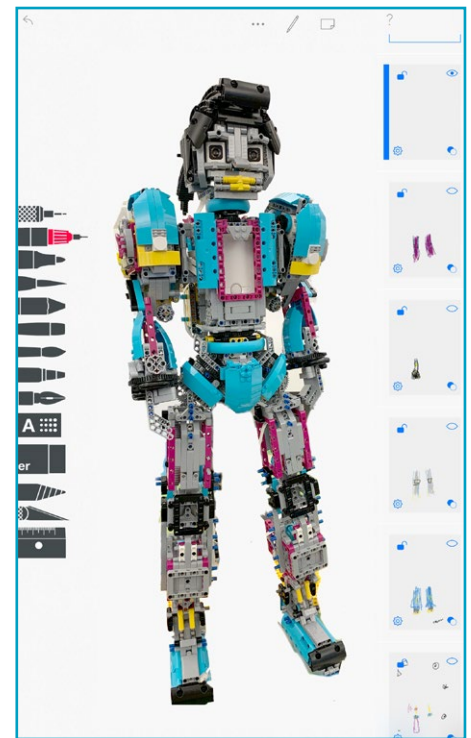
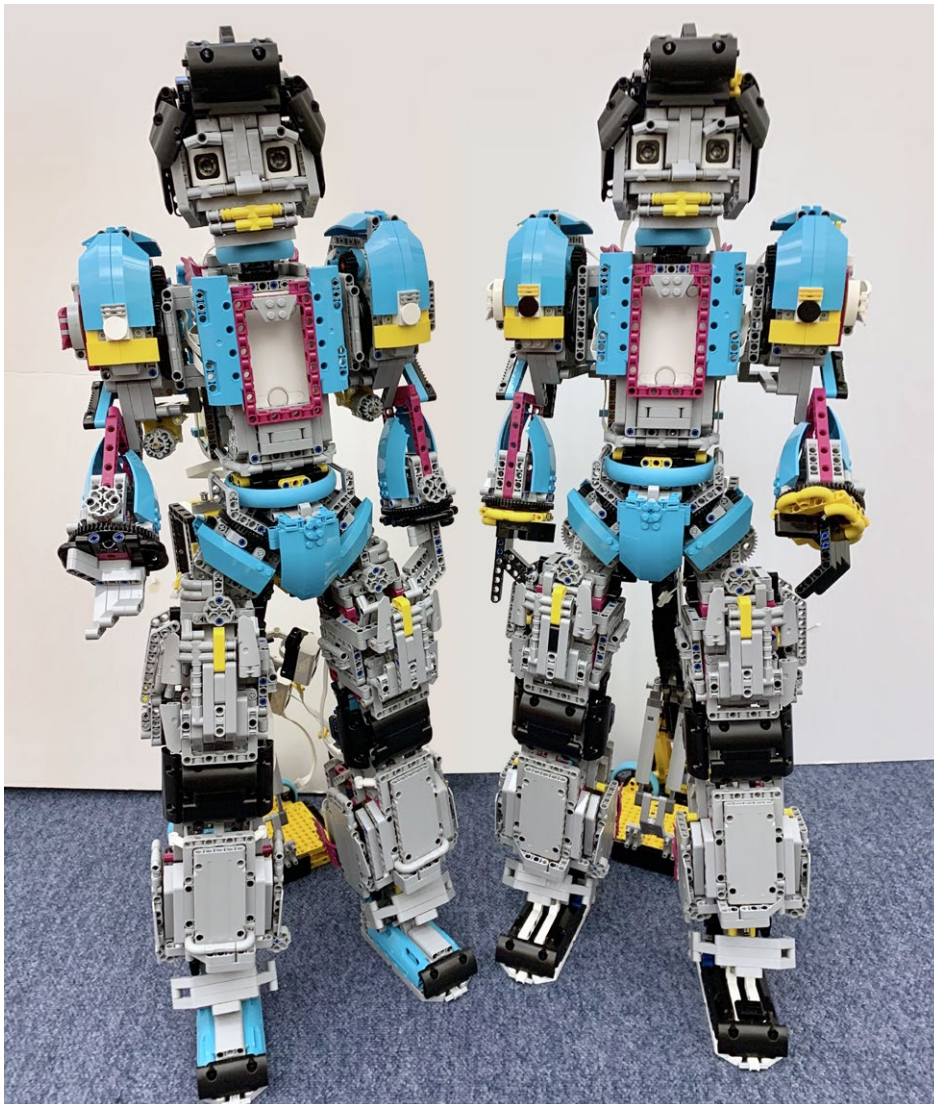
EV-AN versión G.

detalles y capas de los paneles. Las alas magenta encajaban bien en la combinación de colores y se colocaban en las pantorrillas y los hombros. Un par de alas blancas le llegaban a la espalda para dar una sensación de ángel.

El soporte acabó teniendo una forma con algo de inspiración de una sala de armadura. Llegar allí requeriría una colocación ligeramente fuera de medida que terminó creando una bonita forma. Sin las vigas de bloqueo, probablemente sólo explotaría por el estrés. El eje del soporte se apoya y se puede posar usando actuadores

lineales. Dan una sensación industrial y una gran forma complementaria si alguna vez se expone. Hay dos actuadores en la base y uno en la parte superior donde el soporte se une a las caderas del robot. En la cadera, SAM tiene dos hubs. No era completamente necesario tener dos, ya que sólo hay cuatro motores, pero parecía genial y daba la simetría correcta también. Los sensores táctiles para el control manual de las placas de la armadura llenan los puertos de los sensores, así como cuatro sensores ultrasónicos adicionales para las luces. Añadí un hub más al fondo del





y la construcción fue una gran práctica en el aprendizaje de técnicas de construcción para esta escala. Para mí ella personifica el carácter de SPIKE Prime en términos de color y sentimiento. Es una chica deportista de la era de los 80. Estoy increíblemente feliz con las líneas y proporciones y definitivamente podría usar este marco para más robots. Pero por supuesto, la construcción nunca está terminada. ¡Hay mucho más que se puede hacer!

soporte para más luces y efectos.

Tenía un montón de cables que necesitaban ser gestionados y tenía que asegurarme de que todo funcionaba en términos de espacio. También tuve que pensar en cómo desmantelar el soporte para el transporte. A medida que armaba todo esto, ella realmente tomaba forma y unos pocos videos de prueba que mostraban el funcionamiento de la armadura eran mucho mejores que las fotos.

### Parte 6: Detalles Detalles

Tuve el increíble privilegio de llevar a SAM a un fotógrafo para que capturara todos los detalles y características del robot. Rara vez puedo hacer esto con ninguno de mis robots, ya que suelen ser bastante grandes y no caben en las cabinas de fotos más pequeñas a las que normalmente tengo acceso. El modelo es bastante imponente en un escenario oscuro con todas sus luces encendidas.

Los toques finales incluyeron conseguir que el robot fuera completamente simétrico y arreglar algunas otras cosas. Probablemente uno de los mayores arreglos fue conseguir un mejor acceso al puerto de carga y programación en el Hub del pecho. Esto significaba desmantelar todo el ensamblaje del cuello sólo para hacer espacio para un cable. El propio hub necesitaba

ser movido hacia adelante, jesto afectaba a casi toda la parte superior del cuerpo! Los detalles finales adicionales fueron las alas, los puños, las rodilleras y los toques de color aquí y allá.

Añadiendo seis sensores ultrasónicos adicionales al soporte como luces proporcionó algunos efectos potencialmente interesantes en la base, en caso de que decida continuar programándolos. Con la codificación básica basada en SCRATCH, puedes programar efectos de parpadeo, ondas e incluso algunos efectos de desvanecimiento. El soporte terminó siendo más complicado de desmontar para el transporte de lo que me gustaría. También puede ser simplificado quitando las luces, lo que hace que la imagen sea increíblemente limpia. El soporte complementa los colores del modelo, así que creo que ayuda a completar el modelo.

La programación parecía bastante simple: movimientos aleatorios a las posiciones objetivas. En el EV3-G tuve que crear un conjunto bastante especial de comandos para que esto ocurriera. La posición cero de los motores Spike Prime realmente lo hizo mucho más fácil, así como la conexión de los motores para los movimientos casi directamente sin engranajes.

El producto final es increíblemente expresivo

### EXTRA: La gemela

Llegó un momento en que SAM necesitaba estar en dos lugares a la vez y tuve que decidir cómo iba a suceder. El resultado: una hermana gemela. Sin embargo, no era exactamente la misma. La hermana menor tenía un poco más de fuerza. Le di un poco más de negro en sus zapatos y guantes, y una raya amarilla en su pelo, además de cambiar algunos otros detalles.

Curiosamente, conozco a un par de gemelas "Sam" que conocí en el contexto de la robótica. Pero esto fue sólo una coincidencia divertida, y nunca tuve la intención de construir dos copias del mismo robot. Siempre quieres cambiar algo. Construir a SAM de nuevo me dio una apreciación más profunda, pero nunca querría hacer instrucciones para ella.

[1] puedes aprender más sobre el EV-AN en su página dedicada en FaceBook <https://www.facebook.com/EV3Android>

[2] EV-AN 2013 construido para ir a algunos eventos y sesiones de fotos. EV-AN 2014 hizo muchos viajes alrededor del mundo y tuvo algunas mejoras estéticas al original, y EV-AN ver. G 2017 era un Gundam de 4 pies de alto a escala 1/20 con la cabeza de EV-AN como punto de partida.

# ¡ES COMICS GUY!

¡TIO! NO... SIMPLEMENTE NO...

YUPI, ES COMICS GUY.



Por Jetro de Château

Uno de los privilegios de ser embajador de mi comunidad es que puedo participar en la conversación en el LAN—la red de embajadores de LEGO®—donde todas las comunidades de fans reconocidas por LEGO interactúan con la empresa y entre sí. Cualquier cosa que sea importante en la comunidad también aparecerá en la conversación. En los últimos meses, BrickLink ha sido un tema de discusión muy candente. En el curso de esas discusiones las tiras cómicas de un autor específico aparecieron varias veces como una forma de mostrar cómo la comunidad AFOL en general se siente acerca de las cosas que están sucediendo en BrickLink. Una vez es una coincidencia (o una señal), dos veces te hace pensar, tres veces y realmente tienes que averiguar quién es esta persona y qué le mueve a hacer estas tiras cómicas. Así que eso es lo que hice. Te sorprenderá saber que no siempre recibo respuesta a mis correos electrónicos, ni siquiera si digo que soy uno de los editores de HispaBrick Magazine. Después de investigarnos y decidir que éramos una entidad legítima, consintió en una entrevista.

La primera pregunta que hago, por supuesto, es

¿quién eres y cómo empezaste con LEGO?

“¿Quién soy yo? Esa pregunta es demasiado existencialista para mí a esta hora de la mañana. En realidad, probablemente es demasiado existencialista para mí a cualquier hora del día o de la noche. ¿Qué tal si vamos con: “Me inclino más por la filosofía de Krishnamurta que por la de Sartre” y lo dejamos así? ¿No? ¡Oh! Te referes a cómo me llamo. Mark Favreau. En las redes de ladrillos soy conocido como mfav. No fui lo suficientemente listo para inventar un nick bueno y sucumbí a la presión y la frustración cuando tuve que inventar un nombre de usuario, así que mfav. Ya sabes, eso y tener un apodo como coronel-fluffy-muff1ns-incorpor8ed es mucho para escribir cada vez que necesitas entrar en algún sitio.”

“¿Cómo empecé con LEGO? Mi hijo, desde que nació prácticamente, se interesó en manipular cosas con las manos. Un día, cuando pudo sentarse por primera vez, se pasó literalmente 45 minutos moviendo una puerta de un lado a otro. Cualquiera que tenga un bebé sabe que si el niño puede entretenerse durante 45 minutos ininterrumpidos, son 45 minutos de descanso para un padre. Así que quieres fomentar esa curiosidad por varias razones. A medida que crecía, continuó la fascinación por mover y manipular cosas.

Los juguetes para bebés apropiados para su edad no tenían ningún interés. Tuvimos que encontrarle juguetes con piezas móviles y piezas giratorias, etc. A los cuatro años, creo, fuimos a una tienda de LEGO y encontramos Bionicles. Compré creo que dos de los sets más simples, Tanma y Solek. No conocía a Bionicles de Boo. Pero estas cosas parecían algo que el niño podría manejar, incluso si la clasificación de edad en ellas era algo mayor de cuatro. Efectivamente, esos funcionaron. Entonces luego fueron más Bionicles. El ser un niño pequeño y que las rótulas de Bionicle son lo que son... los encajes se rompieron... lo que me llevó a buscar piezas de repuesto... lo que me llevó a Peeron... lo que me llevó a BrickLink. Todo fue cuesta abajo desde allí”.

Peeron fue una experiencia reveladora para Mark. Con LEGO sucedían muchas más cosas de las que él sabía. A medida que su hijo crecía y se desarrollaba con LEGO, también lo hacía su propio interés.

“Disfruté de una forma de conectarme con mi hijo. Disfruté de los matices de las partes mismas. Disfruté de los aspectos de la construcción de resolución de problemas. Vería algún ensamblaje o técnica y me interesaría en cómo podría usar eso. Durante un tiempo estuve construyendo



máquinas de “martillo oculto” en las que se podía girar una manivela y un martillo grande se balanceaba hacia abajo y derribaba una minifig sobre la mesa. Conseguiría que eso funcionara, luego el chico lo tomaría y eso sería casi el final de mi participación con ese dispositivo. Algo así de cómo eso fue”.

BrickLink, como saben la mayoría de los AFOLs, es un mercado donde se pueden comprar y vender LEGO nuevos y usados. Si bien TLG ahora es propietario de BrickLink y algunos aspectos están cambiando, el catálogo anterior a la adquisición de TLG fue de fuentes múltiples. Esto incluyó las imágenes de las piezas.

“Algunas de las imágenes de las piezas en BrickLink eran, bueno, apestaban. Ahora, esto no es para degradar a nadie que envió imágenes, porque la gente hace lo mejor que puede con los recursos disponibles. Pero me cansé de ver estas imágenes horribles con poca iluminación y malos ángulos de cámara y sabía que podía hacer un mejor trabajo, así que decidí enviar algunas imágenes sólo como un experimento. BrickLink es conocido por ser innecesariamente complicado y complejo y plagado de reglas, procesos y personalidades. . . y soy un novato tratando de resolver las cosas. Así que mi participación allí comenzó lentamente. Y poco a poco terminé hasta el cuello en eso”.

Los cómics aparecieron mucho más tarde, y para aprovecharlos al máximo, es necesario estar familiarizado con el BrickLink Forum. La inspiración para la mayoría de las tiras proviene directamente de las publicaciones del foro. La base de lo que se convertiría en los cómics irreverentes comenzó de manera bastante inocente en abril de 2019, con una imagen del MOC publicada en el Foro BrickLink titulada “Miembros reales del foro” que utilizaba diferentes minifigs como representantes de los avatares de los miembros del foro. Eso fue seguido poco después por “son miembros más reales del foro” que usaron múltiples minifigs idénticas representativas del avatar predeterminado del foro y un solo mosaico negro 1x1, y la publicación enumeró los nombres de los miembros de izquierda a derecha.

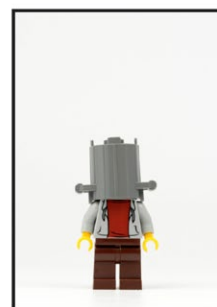
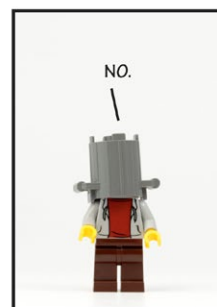
El chiste, tal como lo vio, fue que había muchas personalidades diferentes representadas por una sola imagen y una sola personalidad representada por un cuadrado de nada. Más adelante en el hilo, un miembro del foro no mencionado en la imagen, pero que usó el mismo avatar predeterminado, comentó que se sentía “excluido”.

A principios de junio de 2019, Mark publicó la primera tira de facto en el BrickLink Forum. Era un comentario sobre los problemas continuos del servidor de BrickLink que provocaban interrupciones del servicio. También fue un comentario sobre el comentario sobre las

## pulso



## no escrita



interrupciones del servicio de BrickLink. La tira en sí no tenía título y se publicó en respuesta a un hilo "EVERYDAY BRICKLINK", sí, en mayúsculas, donde el cartel original comentaba sobre el bajo rendimiento del sitio. Esa tira presentaba a varios miembros representados como minifiguras de avatar por defecto discutiendo 500 errores. . . una página de mensaje de error del servidor que apareció con frecuencia a los visitantes del sitio en ese momento. . . y la primera aparición de dos personajes, aparentemente empleados de BrickLink, con botes de basura en la cabeza.

Le pregunté a Mark sobre esas cabezas de cubo.

"Si. Todo el mundo pregunta por los botes de basura. Cuando descubrí BrickLink, 2008 o 2009, todavía lo estaba ejecutando el desarrollador original. Había creado una serie de imágenes en miniatura que utilizó en varios lugares del sitio como dulces para la vista. Una página se llamaba "Centro de problemas" y esa página usaba una imagen de una minifig con un cubo de basura

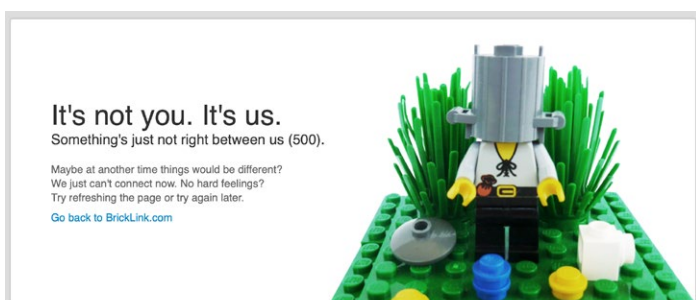
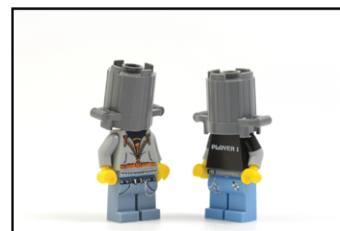
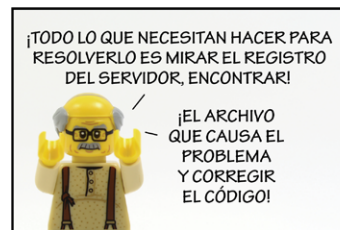
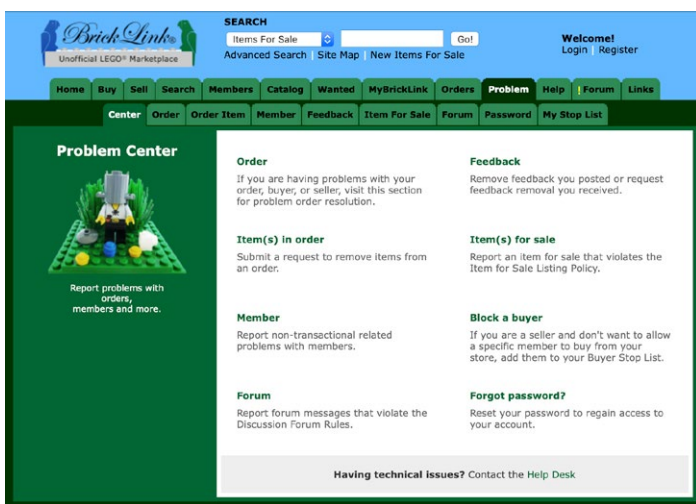
en la cabeza. Era una imagen dulce y divertida para una página en la que se podía informar de un problema y, por lo general, el problema se resolvía a un ritmo razonable. Si no, al menos habría comunicación al respecto. Poco tiempo después, el desarrollador original muere y el sitio se vende a un nuevo propietario".

"La nueva propiedad promete públicamente un montón de mejoras que son necesarias. Los nuevos propietarios no necesariamente cumplen esas promesas, van y renuevan el sitio con un aspecto sustancialmente más moderno, pero no mejoran la funcionalidad del sitio. En algunos casos, la funcionalidad es notablemente peor. Hay un alboroto de la comunidad sobre ciertas partes del sitio, y después de una cantidad sustancial de clamor típico sin adornos en el foro, la nueva administración cede y acepta mantener vivas algunas partes del antiguo sitio. Estas partes se rebautizan como interfaz 'clásica'".

"El tiempo continúa. Las mejoras prometidas

nunca suceden. Lo que se entrega es una tienda MOC, que nadie en la comunidad quería, y que pronto incumple las expectativas de la gerencia. La administración vierte energías incalculables en las características del sitio y las actualizaciones que nadie en la comunidad quiere, sin pruebas exhaustivas, las implementa sin la participación de la comunidad (¡sorpresa!) Y, por lo general, interrumpe algunas funciones que funcionan previamente (y no necesariamente relacionadas obviamente). La comunicación de la administración del sitio es escasa o inexistente. En el foro, los miembros se quejan, la dirección ignora y el ciclo se repite una y otra vez durante varios años".

"A finales de 2018, principios de 2019, el rendimiento del sitio es muy malo. Con una frecuencia creciente, las páginas se cargan lentamente o no se cargan en absoluto, y los visitantes son recibidos con una página de mensaje de error del servidor de valores 500.



En sentido antihorario desde arriba: Más miembros reales del foro, la página del Centro de Problemas de BrickLink, hacia 2009 © BrickLink, la página de error 500 de BrickLink hacia 2019 © BrickLink, Errores 500.



Muchas personas en el sitio que no son expertos en tecnología inundan el foro con preguntas sobre cómo solucionar el problema, cuál es mi problema, dónde está el problema, etc. En lo que creo que fue un intento de detener la avalancha de preguntas repetidas sobre cómo lidiar con el problema, BrickLink crea una página 500 personalizada con el mensaje: "No eres tú. Somos nosotros "para indicar que el problema está en BrickLink y que el usuario solo tendría que esperar hasta que se resolviera. Esa página personalizada de 500 recogió el antiguo arte del tipo de cabeza de papelería, ahora escrito en grande, de la primera página del Centro de problemas. Esto efectivamente reposicionó en mi mente al jefe de papelería de ser un usuario con un problema a ser BrickLink con un problema. Pensé que había una ironía divertida en la selección de BrickLink de esa imagen en particular para ese propósito".

"Ahora, en este punto, diez años después, si eres yo, empiezas a ver" Centro de problemas "como un juego de palabras. ¿Ya sabes? El lugar donde se supone que debes resolver los problemas es el lugar donde se crean los problemas. Y ahí tienes la génesis efectiva de esos personajes".

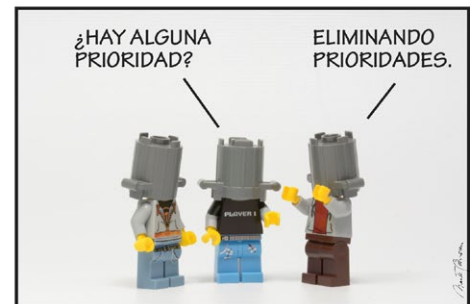
Las tiras aparecieron casi a diario durante la semana siguiente en el foro. En algún momento, después del comentario de uno de los empleados de BrickLink de que estaban discutiendo el uso de las tiras internamente, Mark dejó de publicar tiras en el sitio y comenzó a publicar enlaces a la tira alojada en su propio sitio.

"Sabía que todo lo que publicaba en el foro se convertía en propiedad de BrickLink, para que lo usaran como mejor les pareciera. Sabía que la situación era que yo contribuía mucho a la biblioteca de imágenes del catálogo allí. Pensé para mí mismo, eh, tal vez no quiero darles una licencia para este contenido en particular, después de haberme quejado sobre las imágenes de mi catálogo que fueron robadas por la gente y utilizadas para vender en otros sitios, junto con otros problemas de imagen y cómo eran esos problemas. ser abordado, o no, por BrickLink. Así que decidí publicar las tiras en mi propio sitio, ya que eso me daría el control exclusivo sobre el contenido".

A la tira en su conjunto nunca se le ha dado un título públicamente, y cuando se le pregunta sobre eso, Mark dice que no fue concebido de esa manera. Simplemente se desarrolló accidentalmente y realmente no había pensado mucho en ello hasta que le preguntó al respecto.

"No lo sé. En mi mente, lo considero como "El sitio", y resulta que funciona bien como juego de palabras. En inglés, de todos modos. Y es una de esas palabras que tiene múltiples significados cuando la dices, ya que auditiva se puede interpretar como una ubicación "sitio" o una visión "vista". Escribirlo de una forma u

## prioridades



## sintiencia



## caucásico



otra rompe la magia de lo que sucede cuando se escucha la palabra. Pero la gente generalmente se refiere a él como 'cómic' o 'dibujos animados' y yo lo dejé así".

A medida que se desarrolló la tira, algunos personajes se volvieron habituales, otros se convirtieron en actores secundarios y hay una cantidad de personajes únicos. Los cuatro personajes principales son tres empleados del sitio... a quienes Mark se refiere como Hoodie, Player y Executive Sweet... y el omnipresente miembro Everyperson representado por la minifigura de avatar predeterminada. Sin embargo, en la tira real, solo Executive Sweet se nombra directamente. Los miembros del reparto de apoyo se componen en gran parte de personajes basados libremente y no tan libremente en los habituales del foro y están representados por minifiguras similares o evocadoras de los avatares de los miembros del foro. El elenco de apoyo puede ser nombrado ocasionalmente, y si se nombra, tendrán nombres inventados, pero en su mayor parte no se nombran.

"El elenco de reparto ha sido un viaje interesante desde el punto de vista creativo. Varios de los habituales del foro se "reconocerán" y lo verán como un complemento para aparecer en la tira. De vez en cuando alguien se pondrá...

cómo debería poner esto... muy preocupado... que estoy tergiversando su posición sobre algún tema en particular y me lo hará saber. Otra persona... esta es una historia divertida... es un foro habitual que usó el avatar predeterminado, pero creo que decidió que necesitaba un avatar no predeterminado o algo así. Así que cambió su avatar y quería que usara esa minifigura en la tira cada vez que aparecía su personaje. Dije que no tenía esa figura para usar, a menudo no tengo las piezas o partes para crear una figura completamente precisa para el avatar, así que uso algo parecido. Ofrecí algo cercano. Eso no funcionó, así que me envió la figura real. Y eso llevó a un par de tiras. Algunos otros han cambiado los avatares de sus foros. A veces se convierte en un problema que actualizo sus personajes asociados. Otros, tal vez cambien sus avatares porque ya no quieren estar asociados con los personajes".

Las historias de las tiras son, en su mayor parte, directamente referenciales a algún hilo que aparece en el foro de BrickLink. En algunos casos, el diálogo se toma literalmente de la publicación de un miembro y se usa palabra por palabra, luego seguido de un remate.

"En los casos en los que cito directamente, por lo general trato de corregir la ortografía y la puntuación, pero a menudo no la gramática o la

estructura de la oración. A menudo me parece gracioso cuando el lenguaje, por una razón u otra, está destrozado o un pensamiento es incoherente. Realmente no puedo mejorar el factor cómico en esos. De vez en cuando editaré para que las palabras quepan en el espacio disponible en un panel. Pero trato de dejar la esencia del original".

Si frecuentas el foro de BrickLink, entonces probablemente puedas identificar los personajes y situaciones en el cómic, y como foro regular o incluso semi-regular, debe tener contexto para captar "toda la broma", como dice Mark. Si no eres un espectador del foro, aún puedes sacar algo del cómic, ya que las historias a menudo se relacionan lo suficiente con situaciones cotidianas.

"Pero definitivamente son bromas privadas. Y está la gestalt adicional de usar LEGO para contar la historia de las personas interesadas en LEGO", dice Mark. "Originalmente pensé que lo haría como un dibujo, pero luego eso tomaría más tiempo y te perderías el encanto inherente a las opciones limitadas para posar una minifigura".

Posar las minifigs es notable. Una inspección minuciosa de la tira arrojará posiciones a menudo imposibles para figuras que de otra manera no están unidas a otro ladrillo.

"La presentación de las figuras se convirtió en un problema desde el principio. Utilizo una gran cortina de ventana de vinilo blanco opaco como telón de fondo. Lo uso porque es un costo único, a diferencia de los rollos de papel sin costura para fotógrafos, es relativamente duradero y fácil de limpiar. Utilizo una SLR digital con una lente macro montada en un trípode para poder acercarme lo suficiente a las diminutas figuras. Me gustaría que los personajes permanecieran relativamente en la misma posición para cada panel de una tira, pero cuando obtienes múltiples minifigs y un par de muebles u otros elementos en la toma, se vuelve infernal tener que lidiar con colocar todo porque las figuras se inclinan fácilmente y las piezas pueden deslizarse fuera de posición. Está trabajando en un espacio confinado

## ¡IMANES!





bajo un difusor y luces, no puede ver dónde están las cosas dentro del marco de la cámara sin moverse hacia adelante y hacia atrás desde el frente de la cámara hasta detrás de la cámara, y usar una lente macro significa el enfoque Es ajustado. Si una figura se mueve media pulgada hacia adelante o hacia atrás, puede desenfocarse con mucha facilidad. Y el cielo no permita que golpees el trípode. Había mucho alboroto con las cosas. Así que hubo algunos obstáculos técnicos que superar”.

Querer que la tira tuviera una estética minimalista significaba que era necesario pensar un poco. Una placa base con acres de montantes limitaría las opciones de diseño e introduciría una gran cantidad de desorden visual que no quería y contribuiría aún más a los problemas de enfoque y perspectiva. Así que no se podía colocar las figuras en ladrillos o placas. ¿Cómo pudo hacer que las figuras se pararan sobre una pierna? ¿Cómo podía conseguir que los escritorios permanecieran fijos en su lugar mientras movía figuras en sillas?

Básicamente, necesitaba un montante para unir las piezas, pero no podía usar un montante. El pegamento ensuciaría y potencialmente derretiría su fondo. La respuesta vino en forma de imanes.

“Encontré algunos imanes de 5 mm de diámetro y 2 mm de alto en Internet y los pedí. 5 x 2 es solo un poco más grande que un montante LEGO. Pensé: tal vez lo suficientemente cerca. Metí un imán en el pie de una minifig. Estaba apretado, pero en forma. El siguiente que probé rompió la pierna. No querer romper la pata de incontables minifigs significaba que tenía que limar un poco el imán. Sin embargo, si presenta demasiado, no se aferrará”.

“Es algo interesante, limar un imán. No es particularmente difícil, simplemente frótelo un centenar de veces hacia adelante y hacia atrás en un pedazo de papel de lija y listo. La cosa es que es un imán y todo ese imán que acabas de sacar de un imán es, por supuesto, magnético. Así que ahora tienes este diminuto imán con una pequeña pila de polvo de imán adherido magnéticamente al imán por magnetismo. Esto es realmente difícil de quitar del imán. Me gusta. De Verdad. Difícil.”

Con los imanes finalmente colocados en la parte inferior de una pierna de minifigs selectos y en las piezas que se usaron como patas de mesa, primero probó una bandeja para hornear galletas debajo de la sombra. Era una superficie lo suficientemente grande para colocar la instalación, pero la sombra no quedaba plana y las arrugas en la sombra causaban problemas. Sin embargo, los ladrillos permanecieron lo suficientemente en su posición, por lo que era el concepto correcto pero la pieza de metal equivocada. Hurgando en su granero, Mark dice que encontró algunos restos de un destello de acero de un proyecto de renovación, justo lo que necesitaba. Era perfectamente plano y lo cortó a

## no del todo



un tamaño generoso, lo deslizó bajo la sombra y el problema uno quedó resuelto.

El segundo problema era cómo ver lo que veía la cámara sin estar detrás de la cámara. Mark necesitaba trabajar delante de la cámara colocando las figuras. Esto fue especialmente crítico al crear algunas de las configuraciones más elaboradas que contienen varias figuras y potencialmente docenas de otros elementos. Este problema se resolvió con una pieza de tecnología llamada CamRanger.

CamRanger es un dispositivo remoto para fotógrafos profesionales que se conecta a SLR seleccionadas y transmite de forma inalámbrica una señal a un iPad para que la imagen del visor de la cámara se pueda ver en tiempo real en la pantalla del iPad a través de una aplicación dedicada. Todos los controles de la cámara están disponibles a través de la aplicación. Esto significaba que Mark podía poner el iPad en la mesa junto a la configuración, colocar elementos en el escenario como quisiera, saber cómo se veía a través de la lente, hacer ajustes, establecer la exposición y capturar la imagen. La imagen actual en la que estaba trabajando podría compararse con cualquier imagen anterior de la pantalla del iPad. Esto redujo en gran medida el tiempo y el esfuerzo involucrados en las configuraciones.

“CamRanger no es perfecto. La exposición a

puede verse bien en la pantalla del iPad, pero el brillo de la pantalla del iPad puede ser un poco dinámico y lo que puede aparecer como blanco en la pantalla del iPad puede, de hecho, ser un poco más oscuro una vez que obtienes esa toma en la computadora, así que tiendo a entre paréntesis, tal vez cuatro exposiciones diferentes por fotograma del cómic. También puedo disparar una docena de fotogramas en los que solo usaré seis en una tira. Pero seguro que lo hace mucho más fácil cuando puedes ver que tienes un mal reflejo o algo de deslumbramiento en la toma y puedes rotar fácilmente un ladrillo uno o dos grados y eliminar el problema”.

Cuando se le preguntó cuánto tiempo lleva crear una sola tira de principio a fin, Mark dice que varía. Una tira que contiene una sola figura, o una tira que es básicamente dos figuras hablando puede tomar solo 45 minutos. Dice que algo depende de la historia. A veces, la historia lleva más tiempo que la fotografía y, a veces, al revés. Las tiras que contienen varias figuras pueden tardar bastante.

“Creo que el más largo, fácilmente, es aquel en el que BrickTwister está reorganizando las sillas”, dice Mark. Esa tira se llama “no del todo”. Él dice que es una observación de cómo los asociados voluntarios del catálogo de BrickLink están constantemente reorganizando el contenido del

catálogo en un intento de llegar a una solución perfecta, mientras se limitan a una estructura de base de datos totalmente inadecuada para la tarea. . . uno de los chistes más internos.

Luego, hay un cómic en particular sobre el que uno del personal pregunta: el cómic Colors. Puedo adivinar, pero tampoco estoy 100% seguro de haberlo entendido.

“¿Es esta perla de oro? ¿Con qué frecuencia se ha hecho esa pregunta en algún foro? Tengo un par de páginas en el sitio web solo para tratar con los oros de LEGO. Luego está la pregunta de si algo es gris viejo o gris nuevo y esta placa con un clip es de un color que está justo a medio camino entre el gris viejo y el gris nuevo, entonces, ¿cuál es? Y azul quebradizo. Y dos rojos oscuros diferentes. Y marrón viejo y marrón rojizo. Ustedes son entusiastas de LEGO, por lo que conocen el ejercicio. Y después de diez o doce años de ‘¿de qué color es este?’ Y ‘necesitas recolectar un ladrillo de cada color y hacerte una tabla de colores y etiquetar los colores’ pensé en ayudar a todos con eso, así que hice una tabla con todos los colores que puedes imprimir y usar para comparar. Es tan preciso como cualquier otra cosa”.

Le pregunté si consideraba utilizar otras fuentes de inspiración para los cómics.

“Esos cómics están bastante centrados en BrickLink, o en la gran comunidad BrickLink, y

estoy contento de dejar eso ahí por ahora. Es un mensaje dirigido a una audiencia específica. Si quisiera expandir o cambiar los cómics, tendría que considerar cambiar el marco de referencia y la audiencia, etc.”

Cuando se le pregunta si hay planes para el cómic, Mark responde que no. Creará una tira si tiene tiempo de inactividad de su trabajo habitual o si lee algo inspirador en el foro. No tiene un horario de publicación fijo y, a veces, hay grandes brechas entre las tiras debido a que está ocupado con otras cosas.

Alejándome de la línea de investigación cómica, le pregunté qué cree que es más positivo y más negativo acerca de que LEGO se haga cargo de BrickLink. Esto es lo que tenía que decir:

“En este punto, para ser completamente honesto contigo, yo. . . no lo sé.

“Al principio pensé que debía esperar y ver. Y hasta ahora, todavía estoy esperando. Desde mi posición, no puedo ver ninguna influencia tangible en BrickLink por parte de LEGO, aparte de forzar algunas cosas de cumplimiento legal. . . que, según lo implementado por BrickLink, rompieron inmediatamente el sitio, y que, según lo corregido por BrickLink, rompieron algo más. . . Entonces, está bien, presumiblemente ahora están algo más en cumplimiento legal con las leyes de privacidad, pero por lo demás es el mismo desastre de siempre.

“Hasta ese punto, probablemente creo que lo más negativo es que LEGO no eliminó al equipo de administración anterior. ¿Ya sabes? Y no digo eso porque tenga un hacha para demoler BrickLink, sino simplemente porque no fueron creadores de sitios web efectivos, no fueron efectivos en la comunicación y no fueron considerados con las necesidades legítimas de sus vendedores. Todavía no lo son”.

“La visión de la administración para el sitio parece ser cualquier cosa diferente a la que tienen los miembros, algunos de ellos desde hace veinte años, muchos de los cuales han contribuido con más tiempo y conocimiento a la construcción del catálogo y que efectivamente dieron vida a la plataforma, quieren y necesitan en regreso. Quienquiera que sea la gente de BrickLink, entiendo que son personas con familias y vidas y que pueden ser personas realmente agradables. Lo que no son de ninguna manera eficaz o receptivo o responsable ante su propia clientela en general. No sé si se debe a las personalidades involucradas o si son buenos soldados que siguen las órdenes de la cima. Sé que no debes tratar al cliente como al enemigo”.

“Hace aproximadamente un año que LEGO es propietario de BrickLink y no puedo decir de ninguna manera que haya habido alguna mejora en la situación general. Me gustaría decir que hubo algo positivo. Cualquier cosa positiva. Pero simplemente no veo nada positivo. La membresía todavía recibe un trato desigual. La usabilidad del sitio es diferente, pero no mejor. Por el momento, es más estable que a principios de año, pero la búsqueda no funciona, el inventario está plagado de problemas y hay otros problemas. Así que una ganancia neta de cero con la usabilidad del sitio”.

“De todos modos, eso es probablemente mucho más de lo que querías como respuesta”.

Había una última pregunta candente que teníamos para Mark. ¿Por qué hay una hamburguesa en su sitio web?

“Oh, eso es un juego de palabras visual. ¿Conoce esas tres líneas apiladas que ve para los menús en los sitios web móviles? Los autores del sitio a menudo se refieren coloquialmente a esto como “la hamburguesa”. Cuando construí el sitio, usé una hamburguesa para navegar. Es lo que hacen todos los chicos geniales hoy en día. Ustedes deberían saber esto, su sitio usa una hamburguesa”.

Dirígete a [v4ei.com](http://v4ei.com) para una hamburguesa, una tabla de colores de descarga gratuita y tal vez una risa o dos.

## OFFICIAL COLOR REFERENCE CHART






# LECCIÓN 5: DETENERSE EN EL OBJETO

Por Ahmad Sahar

**H**ola, soy Shah otra vez. Para los que no lo sepan, soy un entrenador profesional especializado en software y hardware de MacOS e iOS, y también doy clases sobre desarrollo de aplicaciones de iOS y LEGO® Mindstorms.

En la última lección, hicimos que nuestro robot interactuara con un objeto. En esta lección, vamos a hacer que nuestro robot se detenga cuando detecte algo frente a él.

## Lo que necesitas:

- Un iPad con Swift Playgrounds instalado
- LEGO Mindstorms EV3 Education (set no. 45544) o Home (set no. 31313)



## Antes de empezar

Para esta lección necesitas construir el robot Educador del conjunto 45544 o el DrivingBas3 del conjunto 31313.

Las instrucciones para el robot Educador se pueden encontrar en la versión educativa del software LEGO Mindstorms, o se pueden descargar aquí: [robotssquare.com/wp-content/uploads/2013/10/45544\\_educator.pdf](https://robotssquare.com/wp-content/uploads/2013/10/45544_educator.pdf)

Las instrucciones para DrivingBas3 se pueden encontrar aquí: [ev3lessons.com/RobotDesigns/instructions/DrivingBas3.pdf](https://ev3lessons.com/RobotDesigns/instructions/DrivingBas3.pdf)

Asegúrate de que tienes baterías nuevas en tu robot y que tu iPad está completamente cargado, y que tu iPad está emparejado con tu robot.

También necesitarás conectar un sensor a tu robot. Si tienes el juego 45544, conecta el sensor ultrasónico siguiendo las instrucciones del PDF que se indica arriba. Si tienes el juego 31313, conecta el sensor infrarrojo a tu robot. Puedes usar el PDF del robot Educador como guía, pero ten en cuenta que algunas de las piezas que se muestran no están incluidas en el juego 31313; tendrás que sustituirlas por otras.

## Sensor ultrasónico o infrarrojo

Puedes usar la plantilla que usaste en la última lección, o puedes descargar una copia nueva.

Elimina todo el código de la plantilla, y conéctate al ladrillo del EV3.

Si tienes un juego 45544, introduce el

siguiente código:

```
ev3.move(leftPort: .b, rightPort: .c,
leftPower: 50, rightPower: 50)
ev3.waitForUltrasonicCentimeters(on:
.four, lessThanOrEqualTo: 20)
ev3.stopMove(leftPort: .b, rightPort: .c,
withBrake: true)
```

Si tienes un juego 31313, introduce el siguiente código:

```
ev3.move(leftPort: .b, rightPort: .c,
leftPower: 50, rightPower: 50)
ev3.waitForIRProximity(on: .four,
lessThanOrEqualTo: 20)
ev3.stopMove(leftPort: .b, rightPort: .c,
withBrake: true)
```

La primera línea es una función Swift que es similar al bloque de movimiento de tanque en EV3-G. Está diseñado para funcionar con el robot Driving Base.

Tiene cuatro parámetros:

- **leftPort:** El puerto al que está conectado el motor que impulsa la rueda izquierda.
- **rightPort:** El puerto al que está conectado el motor que impulsa la rueda derecha.
- **leftPower:** El nivel de potencia especificado para el puerto izquierdo.
- **rightPower:** El nivel de potencia especificado para el puerto derecho.

Esta línea hará que el robot se mueva hacia adelante con la potencia fijada al 50% tanto para el motor izquierdo como para el derecho.

La primera línea es una función Swift que es similar al bloque de movimiento de tanque en EV3-G. La segunda línea es una función Swift que

es similar al bloque de espera en EV3-G.

- **on:** El puerto al que está conectado el sensor ultrasónico o infrarrojo. Normalmente este será el puerto cuatro.
- **lessThanOrEqualTo:** El sensor medirá la distancia entre él mismo y cualquier cosa que esté delante de él. Esta línea se ejecutará cuando se haya alcanzado el umbral (20 en este caso).

La tercera línea es una función Swift que es similar al bloque de movimiento de tanque en EV3-G. Tiene tres parámetros:

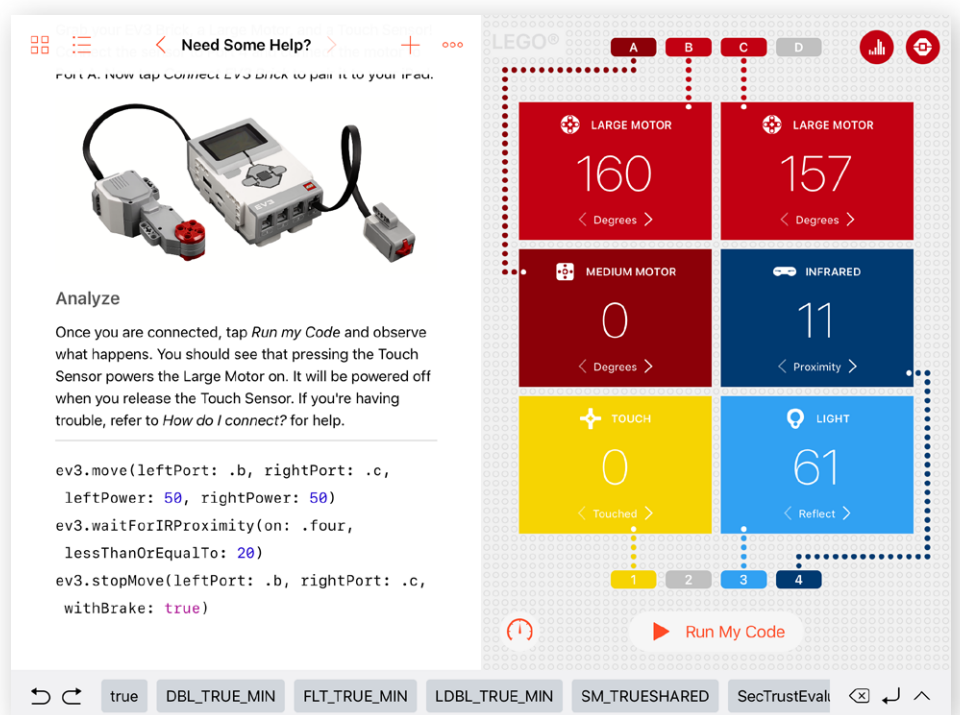
- **leftPort:** El puerto al que está conectado el motor que impulsa la rueda izquierda.
- **rightPort:** El puerto al que está conectado el motor que impulsa la rueda derecha.
- **withBrake:** Frena los motores conectados al puerto izquierdo o derecho y los frena en lugar de solo cortar la corriente.

Apunta el robot hacia una pared. Ejecuta el programa. El robot debería avanzar y detenerse justo antes de chocar con la pared.

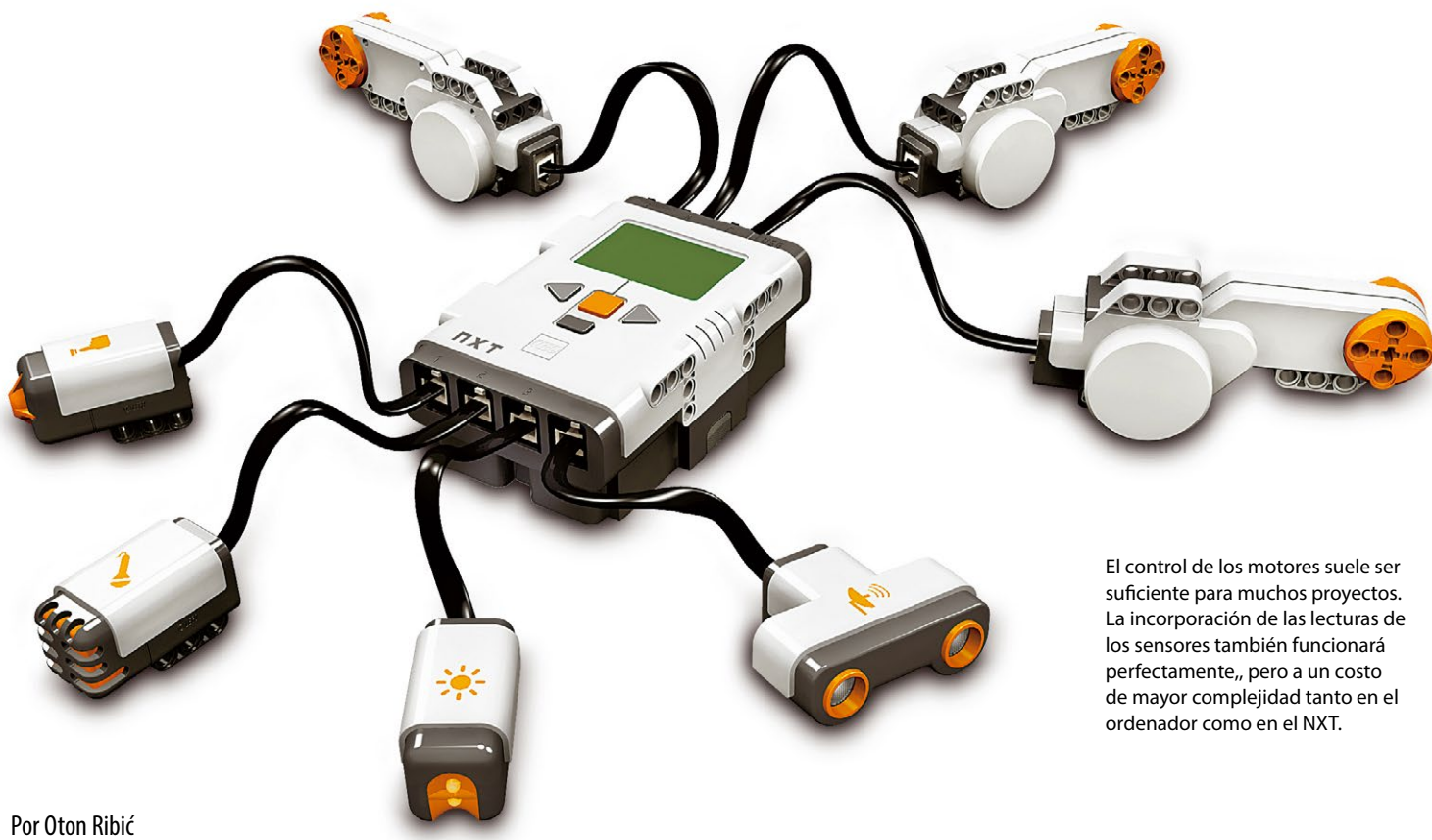
¡Buen trabajo! Hemos llegado al final de la lección. En la próxima lección, programaremos el sensor de contacto para que detenga al robot cuando lo presione.

Si quieres saber más sobre mí y lo que hago, no dudes en visitar el sitio web de mi empresa, [tomafuwi.tumblr.com](https://tomafuwi.tumblr.com), sigue mi Facebook en [facebook.com/tomafuwi](https://facebook.com/tomafuwi), sígueme en Twitter en [twitter.com/shah\\_apple](https://twitter.com/shah_apple) y suscríbete a mi canal en YouTube en [youtube.com/c/CoderShah](https://youtube.com/c/CoderShah).

Todo lo mejor y cuídate.



# De vuelta al viejo NXT



El control de los motores suele ser suficiente para muchos proyectos. La incorporación de las lecturas de los sensores también funcionará perfectamente,, pero a un costo de mayor complejidad tanto en el ordenador como en el NXT.

Por Oton Ribić

**T**ras haber navegado por las complicadas aguas del control del EV3 vía Bluetooth en artículos anteriores, en este último episodio de la ya larga serie Mindstorms Control volveremos a la algo anticuada, pero aún muy vital, NXT. También soporta la comunicación Bluetooth, y si tu hardware lo permite, no hay dificultad en combinar NXT y EV3 Smart Bricks a la vez, o incluso múltiples de cada tipo simultáneamente.

En primer lugar, debemos enfatizar que el NXT es algo muy diferente al EV3 en lo que se refiere al control inalámbrico. Mientras que el EV3 nos permitió compilar mensajes para hacer que “obedeciera órdenes” directamente, en el caso del NXT es más sencillo comunicarse con un programa dedicado que se ejecuta en él, el cual escucha los datos entrantes y ejecuta los comandos en consecuencia. Esto hace las cosas más complejas, ya que el programa tiene que estar ejecutándose en el ladrillo, pero hace la comunicación en sí misma un poco más fácil. Por supuesto, uno puede decidir renunciar a toda la idea y flashear el NXT con un firmware para permitir el control directo, pero eso es un enfoque bastante complejo. Como se ha dicho antes, en estas series nos centraremos sólo en el firmware de serie.

## Programar la escucha y la ejecución en el lado del dispositivo

Por lo tanto, el primer paso será configurar un programa dentro del dispositivo. Puedes optar por uno de propósito general, o por uno que haga específicamente lo que necesitas para el proyecto en cuestión. Aquí vamos a ir por la versión de uso general, y puedes fácilmente adaptarlo más para las diferentes necesidades basadas en estos principios.

Al controlar los motores, hay tres valores esenciales que debemos transmitir al Smart Brick de NXT para cada movimiento: el motor a utilizar, la cantidad a girar y la potencia a aplicar mientras se gira. En teoría, se podría argumentar que la dirección es el cuarto parámetro, pero podemos incluirlo en el número que especifica la cantidad a girar, usando un número negativo o positivo.

Suponiendo que cargamos estos valores en el orden mencionado, el esquema de un programa sería algo parecido a lo siguiente:

- Escuchar el Bluetooth hasta que los mensajes estén disponibles
- Cargar un “trío” de valores desde Bluetooth— Motor, Cantidad y Potencia
- Asignar el valor de Motor al parámetro correspondiente de la instrucción de

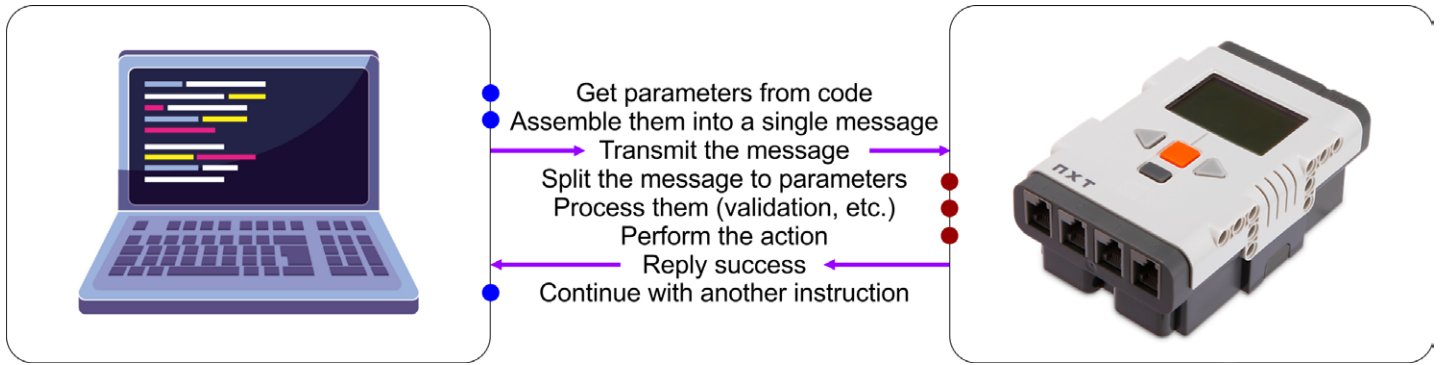
Motor en el NXT-G

- Comprueba si la cantidad está por debajo de cero, y asignar el resultado al parámetro de dirección del motor NXT-G
- Tome el valor absoluto de la cantidad y asignarlo al parámetro de ángulo de la instrucción en NXT-G
- Asignar el valor de Potencia que es un porcentaje al parámetro correspondiente de la instrucción NXT-G
- Realiza la rotación en sí misma y esperar hasta que termine (o no—si quieres usar un parámetro especial para eso!)
- Si quieres ser capaz de esperar a que la instrucción termine, envía un mensaje de vuelta vía Bluetooth
- Repetir desde el principio a menos que se reciba una instrucción de terminación, lo cual es opcional

Para darle una forma más comprensible, este es un programa NXT que escucha el Bluetooth, y cuando recibe valores, por ejemplo 2,-720,50, gira el segundo (B) motor dos veces en dirección contraria a la mitad de la potencia. Luego continúa escuchando un nuevo trío de números.

Esto es todo lo que se necesita para que el mando a distancia funcione desde el lado del





Una secuencia simplificada entre el ordenador y el NXT, comunicando vía Bluetooth.

dispositivo; sólo tienes que conectar tu ordenador al NXT Smart Brick a través de Bluetooth como se describe en los primeros artículos de esta serie, e iniciar el programa recién creado.

### El control desde el ordenador

Ahora tenemos que pasar al lado del ordenador y configurar un programa que transmita los tres valores necesarios para realizar una instrucción de motor a la NXT, y opcionalmente esperar el reconocimiento.

Esta vez, el ensamblaje de los mensajes es mucho más sencillo que en el caso del EV3. Básicamente, tendremos que codificar cada uno de los parámetros del número de entrada en un código de 4 bytes, que representa un número de punto flotante. Revise la misma técnica comentada anteriormente en el caso del EV3, pero como recordatorio rápido, para el lenguaje Python por ejemplo, puede utilizar "struct.pack('f', number)", que devuelve los 4 bytes necesarios. Luego, agregue un byte cero al final, y la siguiente secuencia de bytes al comienzo: 5, 0, 0, 19, 10, 0, 1. Este es un encabezado que le dice al Ladrillo NXT lo que realmente se está comunicando.

Debería terminar con una secuencia de 12 bytes para cada número codificado. Por ejemplo, codificando el número 720 debería dar 5, 0, 0, 19, 10, 0, 1, 0, 0, 52, 68, 0. Finalmente, sólo hay que ensamblar el mensaje final poniendo los tres códigos de 12 bytes uno tras otro (concatenándolos) en el orden requerido. El mensaje de 36 bytes que especifica el motor, la cantidad de giro y la potencia puede ser enviado al NXT.

### Cómo abordar la sincronización

El procedimiento descrito arriba debería hacer que tu NXT gire según las instrucciones. Sin embargo, el siguiente paso en el lado del ordenador es recibir una notificación una vez que el NXT haya completado su tarea, para que pueda proceder con la siguiente. Anteriormente en el programa NXT puede que hayas creado un mensaje de respuesta para el ordenador, y ahora es el ordenador el que tiene que

reaccionar ante él.

Independientemente del lenguaje de ordenador que hayas decidido utilizar, sigue disparando la secuencia de bytes 5, 0, 0, 19, 10, 0, 1 hacia el NXT, que comprueba la "bandeja de entrada" del dispositivo por si hay mensajes en espera y los transmite si los encuentra. Repite el proceso, y busca cualquier mensaje cuando llegue. Normalmente, una simple respuesta del dispositivo podría ser suficiente, pero se puede dar un paso más y hacer que el NXT envíe un valor específico, por ejemplo una cadena "DONE" o "Acknowledged", para estar doblemente seguro. Luego, en el lado del ordenador, deberías descifrar el mensaje recibido del NXT y comprobar si la cadena especificada está contenida en él. Si es así, todo está bien; si no, sabes que algo en el lado del NXT salió mal.



Nada impide conectarse y controlar múltiples ladrillos NXT y EV3 simultáneamente. Pero ten en cuenta que tendrás que configurar los puertos serie para cada uno de estos Smart Brick individualmente.

### Ampliar más

Este ejemplo como tal debería darte una idea general de cómo funciona la comunicación, cómo el NXT interpreta el mensaje, actúa sobre él, e informa cuando termina. Para los proyectos básicos en los que se requiere un movimiento controlado, esto debería ser más que suficiente. Pero si necesitas más, vamos a sumergirnos en varios puntos más que pueden ser útiles o descubrir algunos atajos para ti.

Puede ser sensato ocuparse al menos de la validación mínima de datos en el lado de NXT. Si el parámetro de potencia de motor es demasiado bajo para incluso girar un motor, o si está

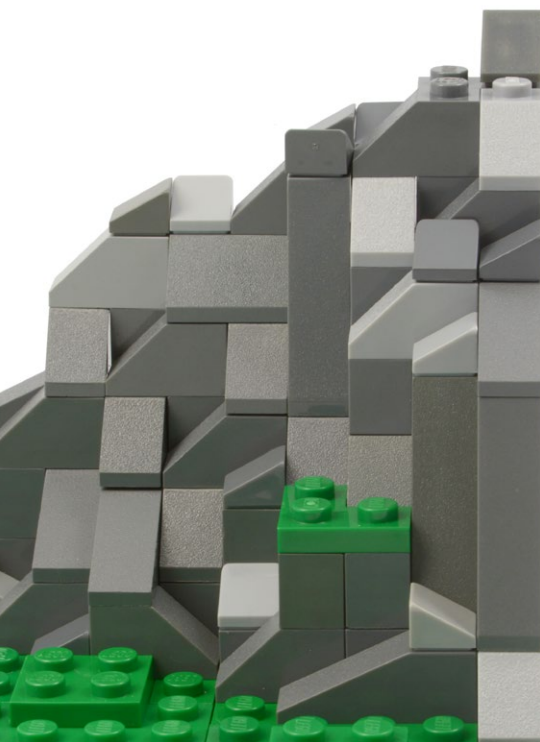
bloqueado para girar hasta el punto requerido, la instrucción esencialmente nunca terminará, y todo tu sistema de ajuste fino se atascará. Por lo tanto, puede que quieras añadir un umbral, o expandir tu programa NXT para reportar un mensaje especial (leído por el ordenador) si se ha excedido un determinado período de tiempo de espera, y la instrucción ha sido abortada.

Si los movimientos de tus motores parecen ser correctos pero crees que no se mueven los motores correctos, revisa si el motor A está realmente identificado con el número 1, porque en muchos idiomas puedes especificarlo como cero, lo cual no funcionará.

Este esquema de comunicación revela cómo debería funcionar la expansión de la funcionalidad. Puede expandir ambos lados para comunicar cuatro parámetros, entre los cuales el primero sería el tipo de instrucción (motor, sensor de lectura o cualquier otra cosa), y los tres restantes servirían como parámetros para ese mismo tipo de instrucción. Esto requiere un programa mucho más complejo en el lado de NXT, pero es factible.

O puedes probar con una solución intermedia, y para tu proyecto específico establecer una regla, por ejemplo, si el número de motor especificado es 10, en lugar de girar el inexistente décimo motor, el NXT lo interpretará realmente como leer el sensor de distancia y enviarlo de vuelta en el valor de respuesta—que por supuesto debería ser igualmente preparado y analizado en el lado del ordenador.

En cualquier caso, independientemente de si optaste por el EV3, el NXT o ambos después de todo, no intentaremos engañarte para que pienses que no tendrás que experimentar un poco. Pero será divertido, y podemos atestiguar por nuestra propia experiencia que realmente no es tan difícil una vez que comprendes los conceptos básicos. En ese momento, la sensación de poder controlar múltiples motores y sensores a través de un programa que se ejecuta en tu ordenador revelará todo un nuevo horizonte de posibilidades. ¡Estamos deseando ver tus proyectos robóticos avanzados!



# Construyendo un módulo MILS de montaña

Por Legotron (A. Bellón) [abellon.net/MILS/](http://abellon.net/MILS/)

Este artículo nace como parte de un desafío: el describir y documentar el proceso de construcción de un módulo MILS de montaña para la revista. Para ello debía usar las piezas que tuviese a mano en ese momento, principalmente bricks, plates y slopes.

Entre las piezas disponibles tenía una buena cantidad de slopes 30 1 x 1 x 2/3, slopes 33 3 x 1, slopes 45 2 x 1 y slopes 75 2 x 1 x 3; bricks 1x y 2x; y 1 plate 4 x 10 de color dark bluish gray.

También disponía de plates de distintos tamaños y algunos bricks 2x4 de color green.

Antes de empezar con el proceso de construcción del módulo, es conveniente aclarar una serie de puntos:

- Ya disponía de la base MILS sobre la que construir la montaña, por lo que solo voy a comentar el proceso de construcción de la montaña en sí.
- Dado que iba a utilizar mis piezas disponibles, no iba a optimizarlo para que fuese lo más barato posible, ni economizar en el uso de piezas, simplemente intentaría usar las piezas que tenía disponibles.
- En cuestiones estéticas, me gusta que los contornos de mis módulos tengan los mismos colores, para que puedan ponerse en los bordes de los dioramas sin que desentonen mucho. Por eso, los bricks que seleccioné son de color dark bluish gray, ya que es el color que he usado en los contornos de mis otros módulos MILS.
- Me gusta usar la menos variedad posible de piezas, así que lo he limitado a unas pocas referencias distintas.

**1** Teniendo en cuenta las piezas disponibles, elegí realizar un módulo de perfil Null-Long-Short-Null según lo definido en las normas MILS (<http://www.abellon.net/MILS/>), que pudiese usar como esquina si solo tuviese ese módulo de montaña. A primera vista, puede parecer que los slopes son suficientes para hacer módulo más grande, pero son los bricks los que determinan el tamaño de montaña que se puede construir.

Esta era la base de partida, un módulo MILS con una mitad completamente lisa, donde podía realizar la construcción de la montaña.

**2** En primer lugar, empecé construyendo el contorno de la parte de montaña que delimitaba con el borde del módulo, formando un muro de un par de bricks de altura.

**3** A continuación comencé a construir la parte baja de la montaña, empezando por un extremo, con plates verdes, desde el borde, para ir casándolo con la altura del muro de bricks.

**4** En esta fase inicial, es importante que el escalonado vaya cogiendo la forma de la montaña y que en la zona de unión con el muro de bricks, tenga una altura que permita ir colocando las piezas, generalmente slopes, que van a ir moldeando el aspecto de la montaña, ya que las primeras piezas que dan forma a la montaña se van añadiendo casi de inmediato.

**5** Cuando añadía más elementos escalonados subía la altura del muro de bricks, de forma que

pudiese ver si la altura del escalonado subía lo justo para coincidir con la altura que debe tener en su contorno un módulo de montaña con pendiente "long".

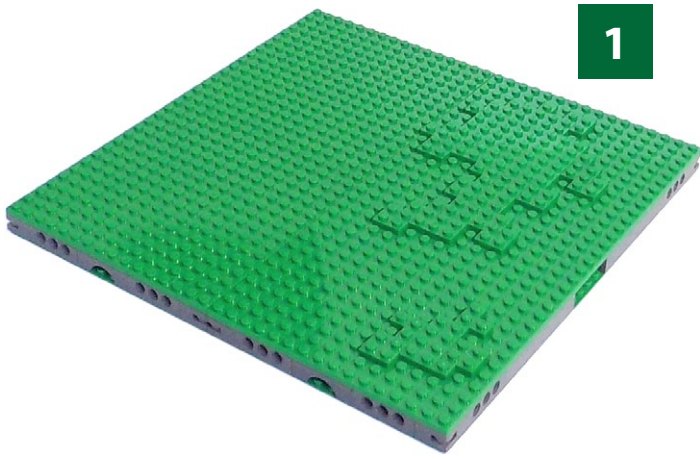
**6** A medida que vamos dando forma a la montaña con los pequeños plates y slopes, tenemos que intentar que no queden huecos, o zonas con saltos verticales muy grandes, o una distancia excesiva de la altura que debe tener el borde en cada punto. Este es un proceso de prueba y error, y siempre es mejor cambiarlo cuando se está al principio, que cuando ya estás en una fase muy avanzada de la construcción.

También aproveché este punto para empezar la construcción de la montaña por el otro extremo. Este otro extremo, al ser de un borde más corto tiene que tener más pendiente.

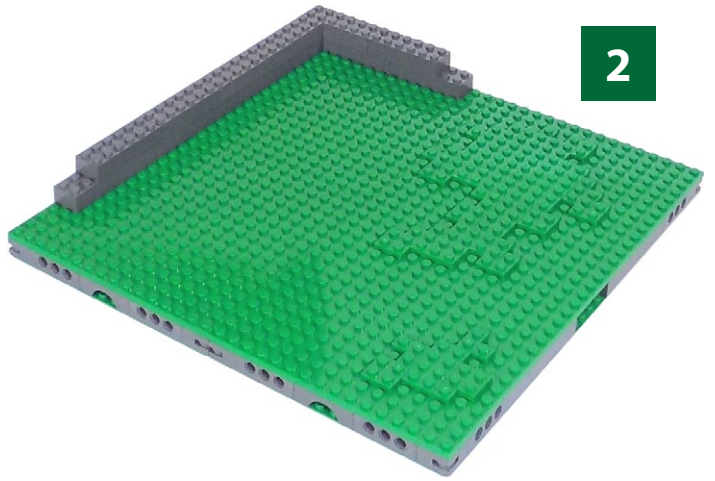
**7** Según la montaña tomaba altura, empecé a ver la necesidad de formar una pequeña terraza con la que poder apoyar las piezas de soporte que dan firmeza a la montaña. De esta forma no es necesario que el interior sea macizo y se ahorran muchas piezas. También es conveniente revisar la firmeza de la ladera, por si es necesario añadir piezas de apoyo para evitar que los laterales colapsen al seguir subiendo la construcción.

**8** A medida que las zonas de la montaña en construcción se iban a cercando, en la zona centro, me di cuenta de que el escalonado de la parte corta (zona superior) no era lo suficientemente alto para coincidir con la altura del borde, por

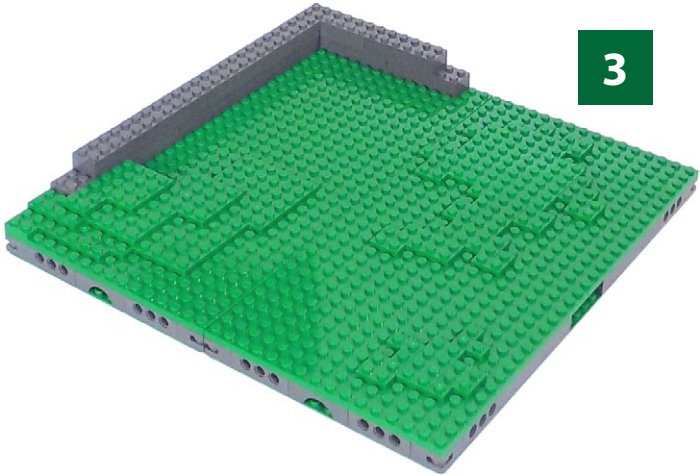




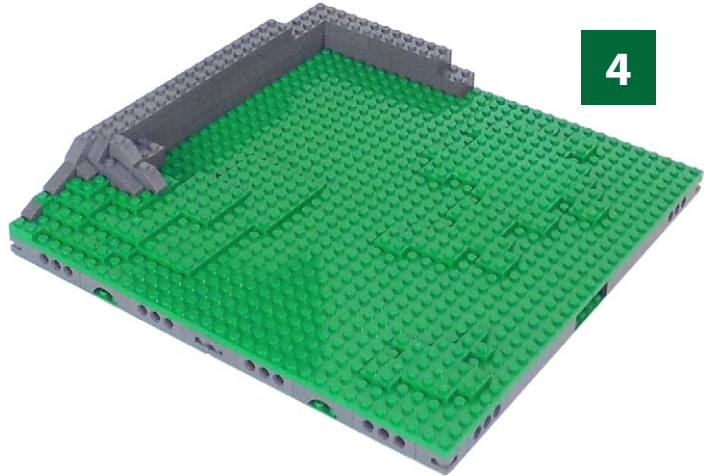
1



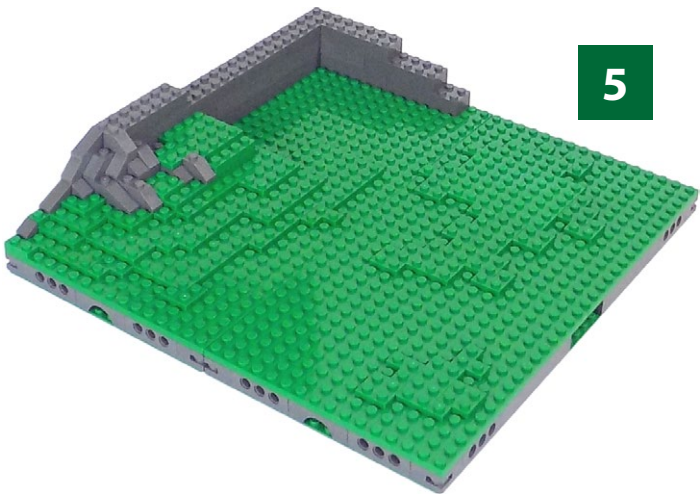
2



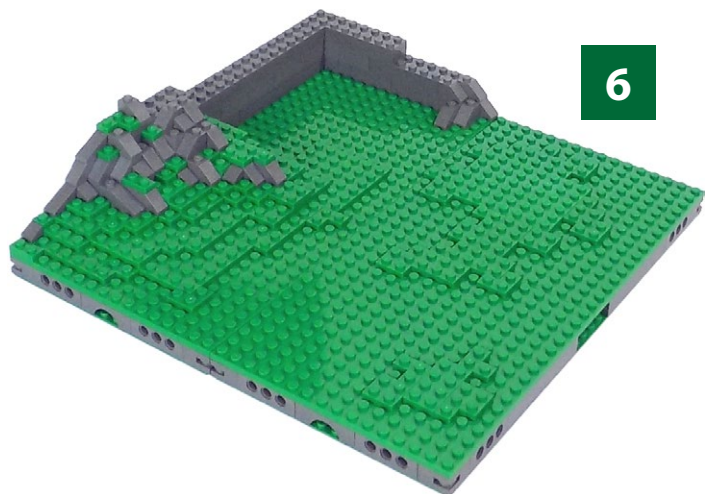
3



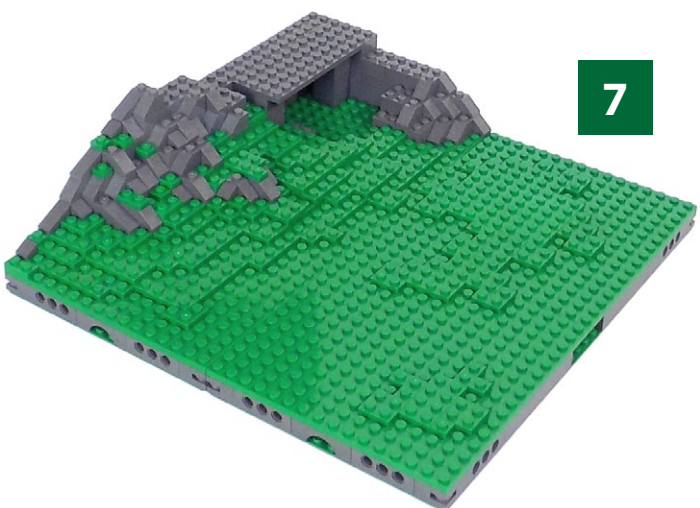
4



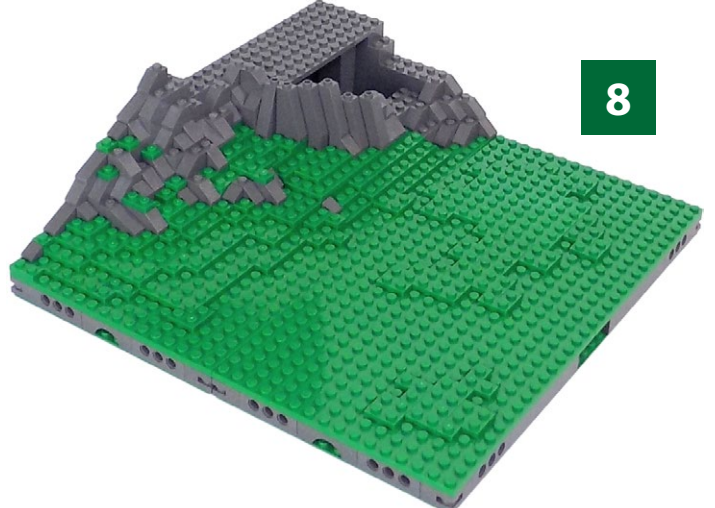
5



6



7



8

lo que tuve que recurrir a slopes de mayor pendiente, para lograr que la altura coincidiese sin que quedase ningún corte muy brusco. Continué la pared de slopes 75 2 x 1 x 3 hasta la zona de menor pendiente, formando una pequeña protuberancia en la ladera.

**9** Llegados a este punto, es hora de comentar uno de los trucos que suelo usar para ver si la pendiente del módulo que estoy construyendo se ajusta a las normas MILS. Y es algo muy sencillo, simplemente lo voy confrontando con otro módulo que tenga el mismo perfil, de esa forma puedo ver si me estoy quedando por debajo o por encima de la altura a la que necesito llegar.



**10** Al añadir nuevos niveles de altura es conveniente revisar el aspecto general, para ver si pueden quedar huecos, o zonas sin cubrir con piezas. En este punto concreto tuve que rehacer la zona de unión de los slopes 75 2 x 2 x 13 con la ladera del borde largo, ya que quedaban algunos huecos entre los slopes y era necesario taparlos.

**11** Una vez subsanado el problema, seguí con la construcción de la ladera. Decidí usar esa pequeña prominencia para tener una pequeña zona plana, donde llegado el caso se podría poner algún árbol o colocar minifigs. A esta altura, el muro de bricks me servía para colocar zonas de apoyo y refuerzo, insertando bricks de forma perpendicular.

**12** A medida que aumentaba la altura era necesario hacer más ajustes para que los nuevos slopes pudiesen encajar en la forma de la montaña. En esta parte es donde tuve que recurrir a los pequeños bricks 1 x 1 y 1 x 2 para no dejar huecos en la pared y poder encajar los slopes de forma coherente.

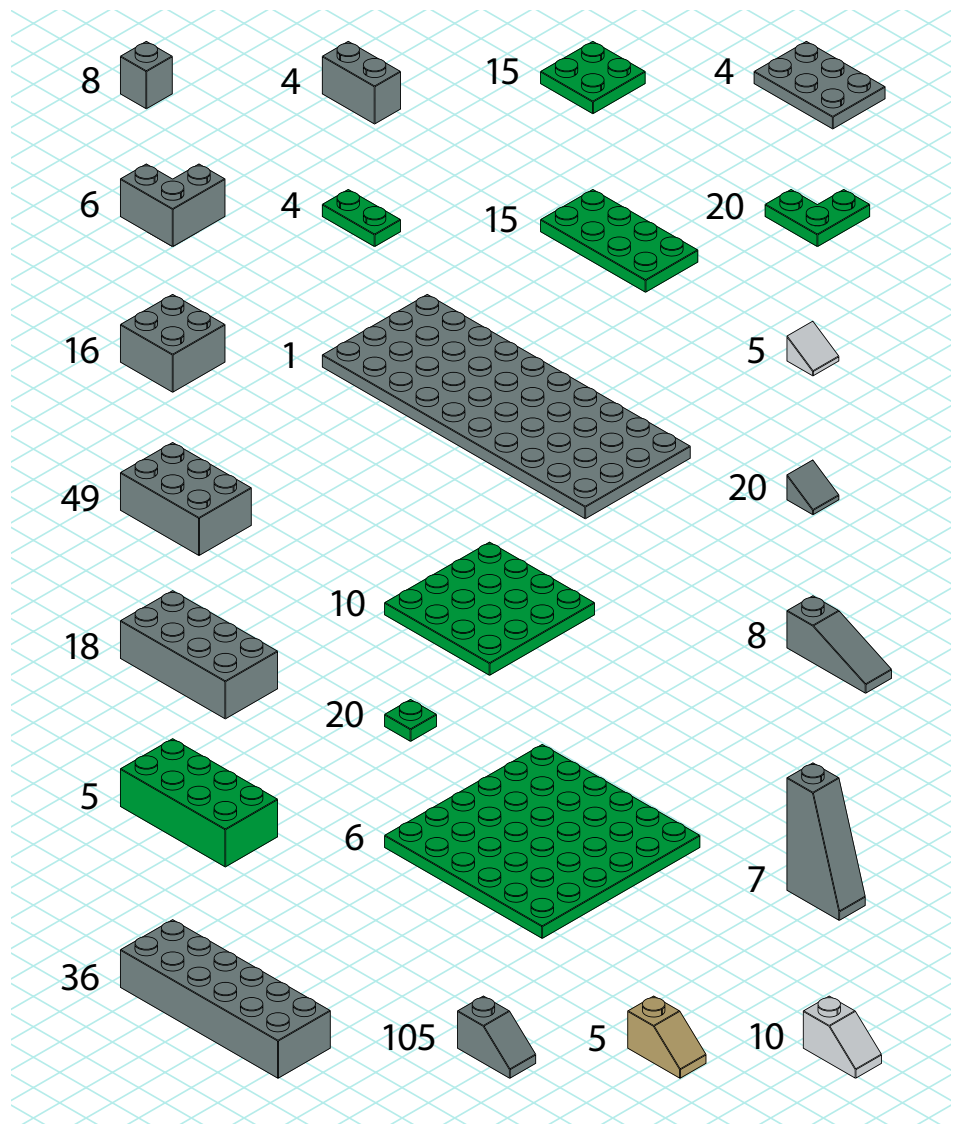
**13** La última parte fue bastante rápida, ya que tenía la forma de la montaña casi perfecta para ir encajando los slopes hasta llegar a la cumbre.

**14** Con el módulo ya terminado es cuando procedí a realizar algunas mejoras, cambiando algunos slopes por otros de color light bluish gray, añadiendo plates verdes en zonas con studs visibles, para que la montaña tuviese más colorido.

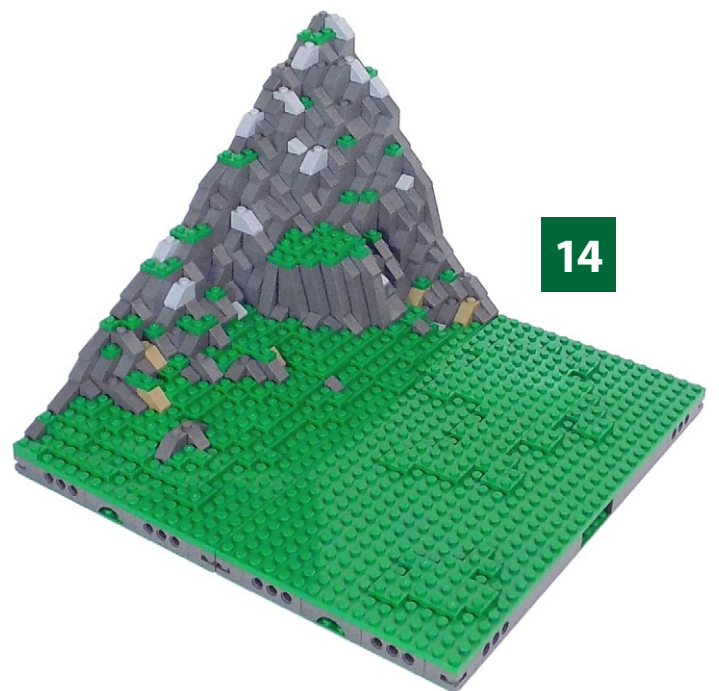
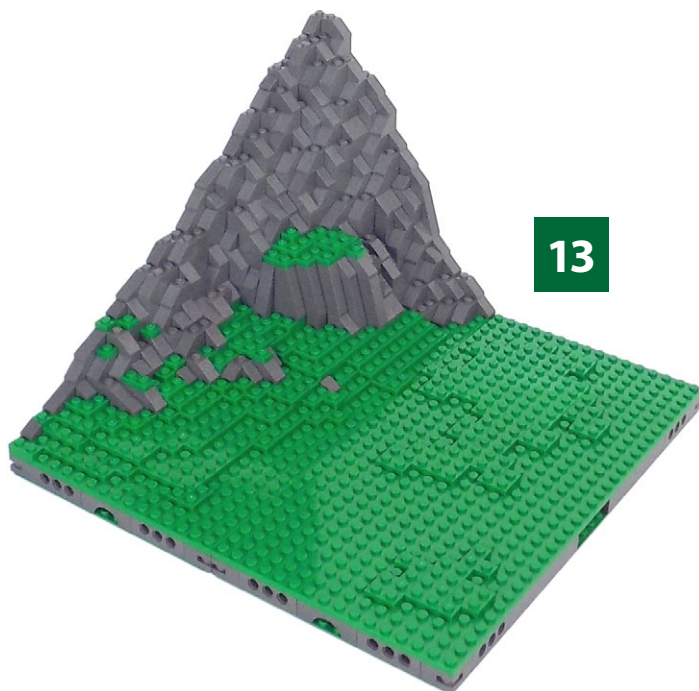
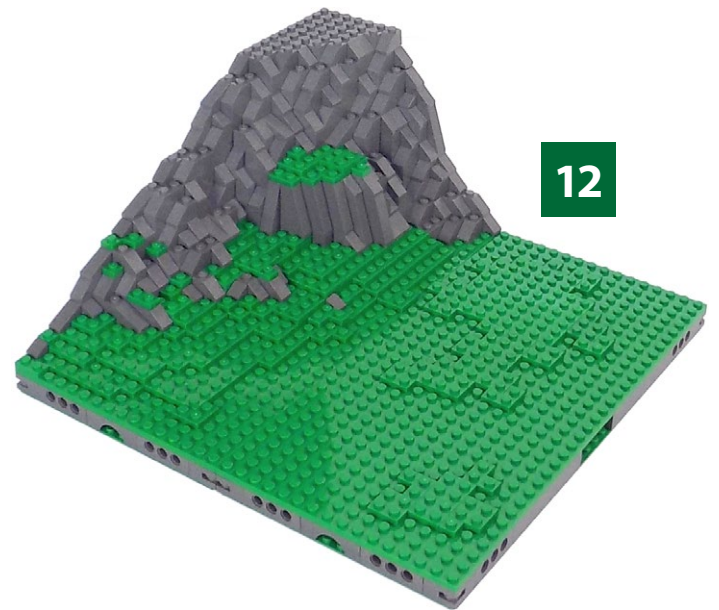
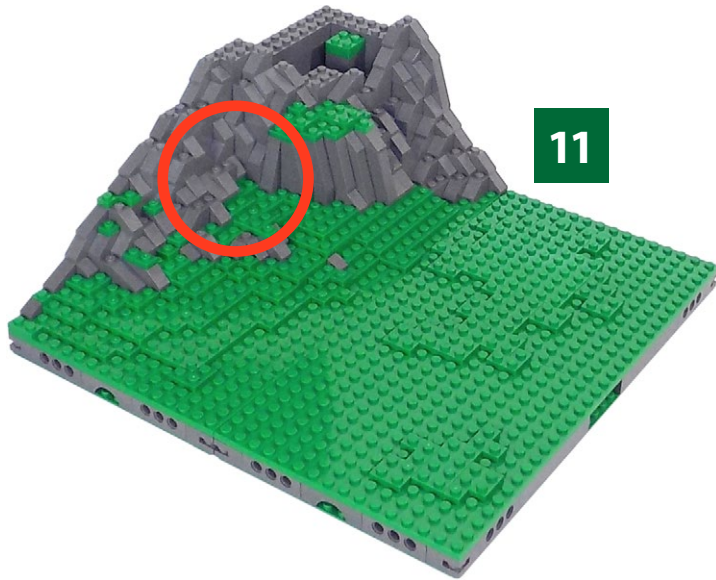
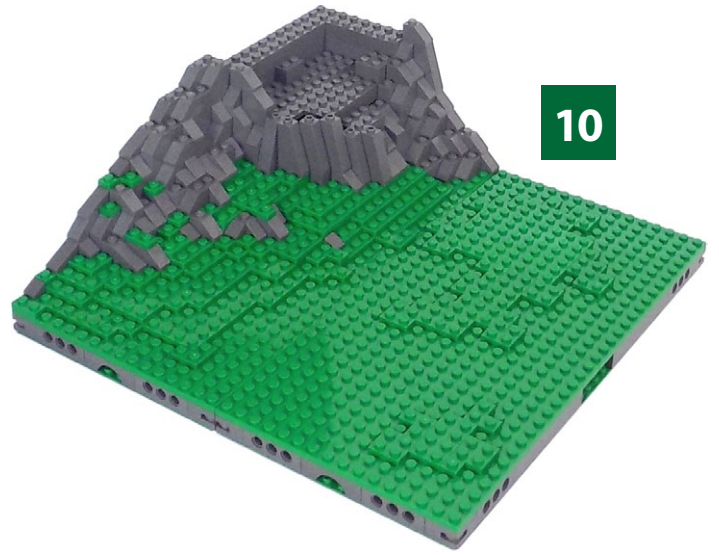
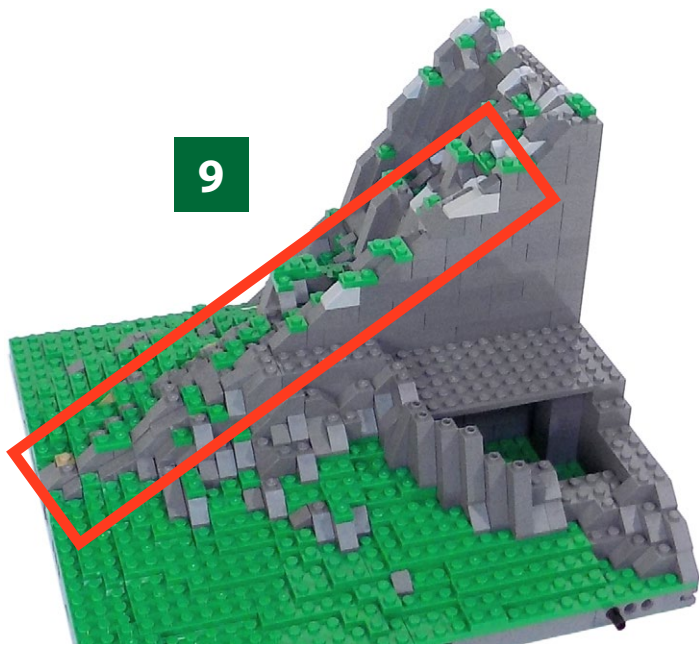
Al final, incluyendo las paradas para hacer las fotos, el proceso de construcción me llevó unas five horas. Es cierto que las paradas para hacer las fotos rompían con la continuidad de la construcción, pero el resultado es bastante decente. Hay zonas que podrían haber quedado mejor, como el borde del lado corto en su zona media, que es demasiado continuo, o algunas hendiduras, que tienen superficies contiguas verticales de más de 1 brick de altura. Quizás se podrían haber mejorado con slopes 65 2 x 1 x 2, pero teniendo en cuenta que me limité a usar solo las piezas que tenía en ese momento, puedo decir que conseguí sacar adelante el desafío.

A continuación se enumeran como referencia las piezas utilizadas para construir esta sección de la montaña, sin incluir la base del módulo:

- 3005 8 Brick, 1 x 1, Dark Bluish Gray
- 3004 4 Brick, 1 x 2, Dark Bluish Gray
- 3003 6 Brick, 2 x 2 corner, Dark Bluish Gray
- 3003 16 Brick, 2 x 2, Dark Bluish Gray
- 3002 49 Brick, 2 x 3, Dark Bluish Gray
- 3001 18 Brick, 2 x 4, Dark Bluish Gray
- 3001 5 Brick, 2 x 4, Green
- 2456 36 Brick, 2 x 6, Dark Bluish Gray
- 3024 20 Plate, 1 x 1, Green
- 3023 4 Plate, 1 x 2, Green
- 2420 20 Plate, 2 x 2 corner, Green
- 3022 15 Plate, 2 x 2, Green
- 3021 4 Plate, 2 x 3, Dark Bluish Gray
- 3020 15 Plate, 2 x 4, Green
- 3030 1 Plate, 4 x 10, Dark Bluish Gray
- 3031 10 Plate, 4 x 4, Green
- 3958 6 Plate, 6 x 6, Green
- 54200 20 Slope 30, 1 x 1 x 2/3, Dark Bluish Gray
- 54200 5 Slope 30, 1 x 1 x 2/3, Light Bluish Gray
- 4286 8 Slope 33, 3 x 1, Dark Bluish Gray
- 3040 105 Slope 45, 2 x 1, Dark Bluish Gray
- 3040 5 Slope 45, 2 x 1, Dark Tan
- 3040 10 Slope 45, 2 x 1, Light Bluish Gray
- 4660 7 Slope 75, 2 x 1 x 3, Dark Bluish Gray











# RACINGBRICK

Por Jetro de Château

**E**n nuestra búsqueda para aprender más sobre otras comunidades de fans de LEGO reconocidas, HispaBrick Magazine habló con Balazs Kiss, quien dirige la comunidad RLFM RacingBrick. Por supuesto, teníamos curiosidad por saber cómo eligió ese nombre y qué representa. Balazs comenta: “Cuando creé mi canal de YouTube, no quería usar mi propio nombre, así que estaba buscando algo relacionado con LEGO y coches, ya que estaba planeando que ese fuera el tema principal. Tenía muchas ideas, algunas de las cuales fueron abandonadas para evitar posibles problemas legales (no se puede usar la palabra “LEGO” de ninguna forma) mientras que otras ya estaban tomadas, y finalmente acabé con RacingBrick.

Como muchos fans adultos de LEGO, Balazs jugó mucho con LEGO cuando era niño, pero entró en su “edad oscura” después de su adolescencia. Convertirse en padre hizo que volviera a interesarse por LEGO. “Mi hijo tenía muchos sets de LEGO y también jugaba con los ladrillos de mi infancia. Disfruté jugando con él y creo que estaba bromeando acerca de conseguir un set para mí también, así que me sorprendió y me encantó recibir el 42029 como regalo de Navidad.

Después de construirlo, quería hacerlo RC (con Control Remoto), pero como me gustan los desafíos (y porque no tenía muchas piezas Technic en ese momento), quería hacerlo sin piezas adicionales aparte de los componentes PF. Terminé construyendo una versión modificada de un excelente Jeep modelo C fabricado por Yoshiny. Me tomó alrededor de un año conseguirlo, pero

aprendí mucho en el proceso y al final funcionó bien. Después de este desafío, me enganché a LEGO RC y comencé a construir más y más.

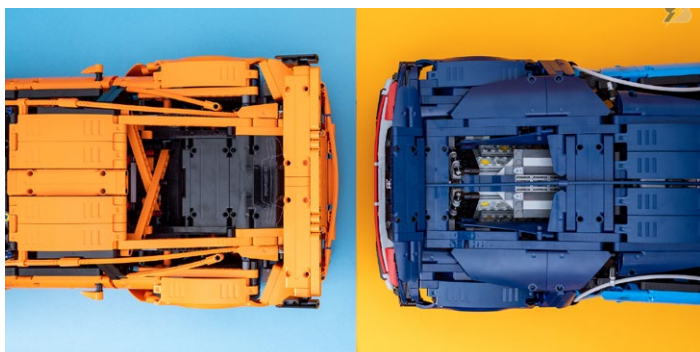
La fotografía fue un pasatiempo para mí desde hace mucho tiempo, así que tuve la idea de combinarla con LEGO, pero con los vehículos RC descubrí que crear contenido de video era la mejor opción. Así es como nació mi canal de YouTube, como un medio para mostrar mis construcciones y modificaciones de RC”.

Mi primer objetivo fue simplemente compartir mis creaciones y evolucionar en la videografía. Encontré excelentes recursos en línea sobre las soluciones LEGO RC, pero después de un tiempo también quise compartir mi experiencia y ayudar a otros en su viaje. Esto significó que compartir información, tutoriales y reseñas de sets se convirtieron rápidamente en una parte central de









puedo usar para ampliar lo que está disponible en mi página web.

Hablando del futuro de su RLFM, Balazs menciona que le gustaría encontrar algunos colaboradores para compartir aún más contenido con una mayor variedad. "Tengo tantas ideas pero tiempo limitado, por lo que sería genial involucrar a otros también en el proceso creativo".

Llevar un RLFM es una inversión en tiempo, energía y también conlleva algunos gastos. RacingBrick usa las posibilidades de monetización "tradicionales" de YouTube con anuncios que se muestran en videos, y también tiene algunas instrucciones de pago de motorización de control remoto que ayudan a Balazs a obtener todas las piezas y sets que usa en sus videos. Respecto al tiempo dedicado a la comunidad, Balazs comenta.

Yo diría que cada minuto del día que no paso con el trabajo o la familia lo paso en RacingBrick.

Cuando se le pregunta sobre el futuro de su comunidad, Balazs dice: "Espero ver crecer mi audiencia en los diferentes canales de redes sociales. También inicié un grupo de Facebook hace un par de meses donde el objetivo es crear una comunidad útil que se centre en las soluciones LEGO RC. La recopilación y el

intercambio de información es probablemente mi objetivo más importante, pero el formato que se usa hoy en mi página web probablemente no sea el mejor, así que espero encontrar una mejor solución para eso en el futuro".

Covid-19 también ha tenido un impacto en RacingBrick. "Como mucha gente estaba atrapada en casa, vi un interés creciente en LEGO y también en las diferentes soluciones creativas para usar los sets y piezas que la gente ya tiene en casa. También estuve encerrado durante algunas semanas con la familia, así que tratamos de crear algunos sets de interior usando nuestros equipos de control remoto. Recientemente publiqué un video que muestra los resultados de esto, usando dos 42095 RC Stunt Racers. Desafortunadamente, no tuve la oportunidad durante este tiempo de sacar mis vehículos afuera, por lo que algunas personas echaron de menos los videos de 'acción en vivo al aire libre' y espero poder crear más de estos pronto".

Y no son solo los fans de LEGO quien vienen a RacingBrick. "Publiqué varios videos sobre el set Land Rover Defender 42110, ya que tiene un tren de transmisión bastante complejo y la gente parece haber tenido problemas para construirlo



 [racingbrick.com](https://racingbrick.com)







correctamente o solucionar diferentes problemas más adelante. Recibí varios comentarios sobre estos videos de personas que inicialmente buscaban soluciones para sus Defenders y luego terminaron viendo mis videos sobre los problemas y soluciones de LEGO”.

Como mencionamos al principio de este artículo, RacingBrick es reconocido por LEGO como un RLFM. Esto tiene implicaciones para la relación entre la comunidad y la empresa. “Como embajador, hago todo lo posible por contribuir a las conversaciones diarias en la LAN. Obviamente, ser reconocido me da la oportunidad de crear más reseñas de sets, pero lo más importante es que tengo la oportunidad de participar en diferentes grupos de trabajo y proyectos donde puedo colaborar con otros embajadores y compartir directamente mis comentarios con diferentes departamentos de LEGO sobre sus productos o soluciones y esto es una oportunidad muy emocionante”.

Creo que la comunicación y la valoración de sus clientes son muy importantes para una empresa, y creo que TLG tiene margen de mejora en este ámbito. Hubo múltiples oportunidades en el pasado en las que tuvimos la oportunidad de compartir nuestros hallazgos con el departamento respectivo, pero creo que esto podría mejorarse aún más para que el proceso sea más rápido y más efectivo. Sería genial encontrar una manera para que los embajadores recopilen y resuman los comentarios de sus comunidades sobre varios temas y enviarlos a las personas adecuadas dentro de TLG.







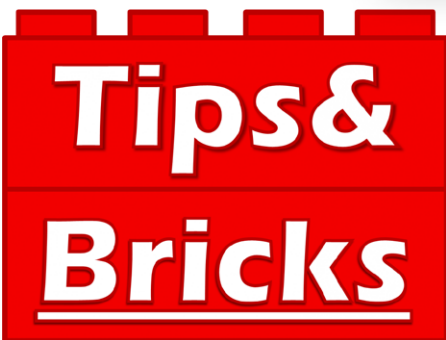
From posts on the blog Tips&Bricks

## THE UNOFFICIAL GUIDE TO BASIC BUILDING TECHNIQUES

Created by Alex Johnson



# BUILDER'S HANDBOOK



Por Alex Johnson [tipsandbricks.co.uk](https://tipsandbricks.co.uk)

Tips & Bricks se fundó en julio de 2017 y lo comencé con un objetivo claro: compartir técnicas de construcción interesantes y creaciones personalizadas con la esperanza de inspirar y enseñar a los aspirantes a maestros

constructores. Había tantos constructores increíbles que ya estaban creando MOCs, pero muy poca información sobre cómo estos constructores habían aprendido lo que tenían. Claramente fue a través de la práctica, y aunque la práctica es clave, al compartir técnicas ciertamente he aprendido mucho en los últimos tres años y espero que mi audiencia también lo haya hecho.

Desde entonces, el objetivo del blog se ha mantenido relativamente igual, al tiempo que se ha expandido a otras áreas, como reseñas de conjuntos y revelaciones, con la perspectiva única de un creador personalizado. Por ejemplo, para cada revisión de conjuntos, muestro las partes más útiles y únicas y desgloso las técnicas clave utilizadas para crear los modelos.

Tips & Bricks se llamaba originalmente "LEGO MOCs-Tips & Tricks", en parte porque no podía

pensar en un nombre llamativo, pero también porque es exactamente lo que hacemos: compartir consejos y trucos para crear modelos personalizados de LEGO. Después de aproximadamente un año, estaba haciendo una lluvia de ideas de nuevos nombres y me gustó Tips & Tricks, pero quería darle un toque, ¡así que nació Tips & Bricks!

Actualmente, en julio de 2020, la comunidad tiene casi 70.000 personas en Instagram y poco más de 12.000 en Facebook. Dirijo el blog y creo publicaciones diarias por mí mismo, pero he colaborado con el YouTuber Ben Cossy, quien se unirá al equipo correctamente a finales de este verano. También estoy reclutando a otros colaboradores para ayudar a crear contenido, ¡así que mira este espacio!

Actualmente tengo 19 años y estoy estudiando una licenciatura en Diseño de Producto en la Universidad de Leeds en el Reino Unido. Aunque



**Small-scale WATERFALL TECHNIQUES**

1. By Jme Wheeler

2. By Justin Stebbins

3. By Classical Bricks

4. By LionBricks

**Tips & Bricks**

1. By Isaac

2. By Ranghaal.

3. By Jakob Escher

4. By ForlornEmpire

5. By Corvus Auriac

**Tips & Bricks**

**FLOOR TECHNIQUES**

**FLOWING LIQUID:**

1. By balbo\_

2. By ekjohnson\_1

3. By balbo\_

4. By @pasq6 on Flickr

**Tips & Bricks**

**#915 Detailed wall techniques**

**Tips & Bricks**

Panels

1x1 cheese slopes

SNOT brick back wall

Mechanical claw

1x1 open stud

by Simon Hundsbichler

cuando era más joven tenía el sueño de diseñar productos para LEGO como muchos otros, mis objetivos profesionales ahora se encuentran en la gestión empresarial o la consultoría, y Tips & Bricks ha sido muy útil para desarrollar habilidades en estas áreas.

En el futuro, espero seguir ampliando Tips & Bricks mientras desarrollamos nuestro contenido para que sea lo más inspirador e informativo posible. Actualmente estamos trabajando en varios proyectos, uno de los cuales es "Mejoras de configuración" para el que estoy trabajando con talentosos constructores personalizados para crear modificaciones para los conjuntos que nuestra audiencia puede hacer por sí mismos. Los otros dos proyectos próximos son más manuales de técnica y un Patreon para nuestros seguidores que quieran apoyarnos mientras acceden a algunas recompensas divertidas por su generosidad.

Actualmente vendemos dos manuales en nuestro sitio web, que es la forma en que mantenemos el blog en funcionamiento; de esta manera, la gran mayoría de nuestro contenido es gratuito para todos. Espero que los manuales y el Patreon en el futuro garanticen el éxito y la gestión del blog en el futuro previsible.

Actualmente publico en Tips & Bricks todos los días, con un horario generalmente constante de tipos de publicaciones para proporcionar un formato para cada semana. Consiste en funciones de MOCs los lunes, técnicas de martes a jueves, viernes de ladrillo favorito y otras publicaciones, como reseñas de conjuntos o consejos para las colecciones del fin de semana. Una publicación puede tardar entre 20 minutos y una hora en crearse, con la excepción de las revisiones establecidas, que, excluyendo el tiempo de creación, pueden tardar más de tres horas. Por lo

tanto, paso más tiempo investigando y creando publicaciones, así como interactuando con nuestra audiencia en nuestras redes sociales, lo cual siempre es divertido.

Tips & Bricks se convirtió en un LEGO Fan Media reconocido en agosto de 2019 y desde entonces me ha encantado contar con el apoyo del propio LEGO. Utilizo este soporte para solicitar conjuntos con técnicas de construcción interesantes que sabemos que nuestra audiencia disfrutará, y agradezco poder ayudar a anunciar nuevos conjuntos. En el futuro, me encantaría asistir a algunas conferencias o espectáculos en Dinamarca y, aunque creo que los RLFM están invitados a estos, LEGO no puede financiar estos viajes, que es algo que espero que cambie en el futuro. Si no, tendré que combinarlo con algo más, ya que visitar la Casa LEGO es una de las prioridades de mi lista de deseos.





# BrianzaLUG

## Brianza LEGO® Users Group

Por Jetro de Château y Francesco Frangioja

### ¿Cuándo y cómo surgió la idea para tu comunidad y cuál fue tu propósito original?

BrianzaLUG se fundó en 2012, cuando un grupo de amigos empezaron a reunirse de forma habitual, tanto porque compartíamos la misma pasión (ladrillos LEGO, construir juntos, etc.) como porque vivíamos en la misma zona. El objetivo es y siempre ha sido basar todo en la amistad, tanto entre los fundadores originales como con aquellas personas y familias que se han unido al grupo a lo largo del tiempo.

### ¿En qué medida se ha cumplido ese objetivo y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo?

Nuestro objetivo se ha logrado desde la fundación. El requisito previo para formar parte de BrianzaLUG es la amistad. Entrar en BrianzaLUG porque eres amigo de uno de los miembros y con el tiempo esta amistad se extiende al resto de miembros, con diversos grados de intensidad y compañerismo, extendiéndose a parejas e hijos.

### ¿Cuántas personas están trabajando en el sitio y cómo se conocieron?

El equipo "principal" incluye a 11 personas: [brianzalug.it/?page\\_id=375](https://brianzalug.it/?page_id=375). Antes de la situación de COVID, estábamos acostumbrados a reunirnos cada dos semanas para comer pizzas y cerveza. Durante el bloqueo, hemos organizado videochats a través de Zoom mientras tratamos de mantener la misma frecuencia de reuniones, e incluso ahora, dado que la región en la que vivimos sigue siendo 'crítica' y está sujeta a reglas especiales, seguimos reuniéndonos y hablando regularmente a través de WhatsApp (con chat grupal) y Microsoft Team.

### ¿Qué planes/metás tienes para el futuro de la comunidad?

El objetivo es siempre el mismo: divertirse con LEGO, en un ambiente amigable, pasando tiempo con personas que se cuidan entre sí.

### ¿Cómo se financia su comunidad?

No tenemos fuentes de financiación. Cuando necesitamos algo (costos del sitio web, ropa, etc.), lo organizamos nosotros mismos con la recaudación de fondos interna.

### ¿Cómo ves el futuro de tu comunidad?

Estamos ansiosos por retomar la organización de nuestros eventos, tanto recurrentes como

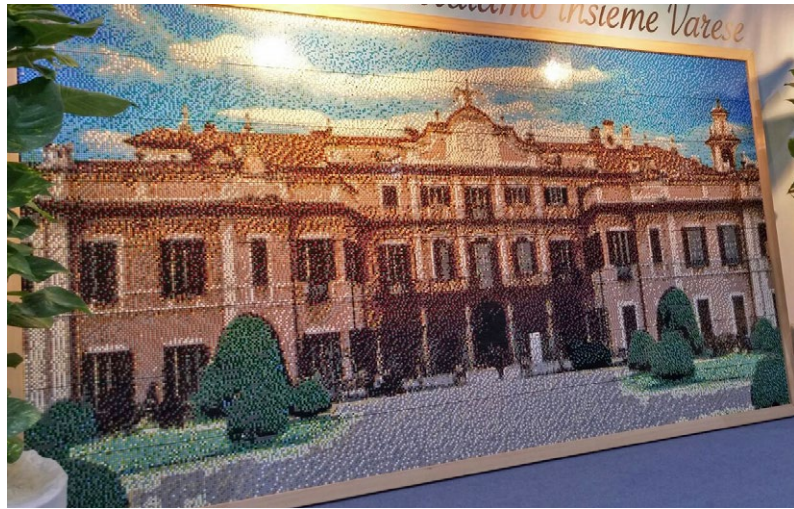
nuevos, dando la bienvenida mientras tanto a todos aquellos que muestran interés en formar parte de esta gran familia nuestra. Mientras esperamos para reanudar esta actividad, estamos trabajando en algunos proyectos comunitarios, uno de los cuales volvimos después de un descanso de 4 años para volver a solicitar el apoyo del proyecto.

### ¿Cómo ha cambiado o afectado Covid-19 a su comunidad? ¿Cómo se ha adaptado a estos desafíos?

Las dos peores cosas a la que nos enfrentamos fueron la imposibilidad de reunirnos como estábamos acostumbrados (ya que éramos un grupo de amigos antes de convertirnos en una comunidad AFOL) y el hecho de que tuvimos que cancelar todos nuestros eventos, que para nuestro grupo son una importante oportunidad de involucrarse para todos aquellos miembros que no pueden participar regularmente en nuestras noches de 'pizza y cerveza'. Para una comunidad "física" como la nuestra, no poder conocerse fue dramático. Lo mismo ocurre con los eventos: por razones de distancia, tiempo o trabajo, estas son a menudo las únicas ocasiones en las que todos se encuentran con cierta regularidad. Cancelar eventos significaba que no pudiéramos ver a algunas personas durante mucho tiempo, por lo que podemos decir que Covid-19 nos ha impactado más en nuestros sentimientos que en nuestra salud y bienestar físico.

Hemos resuelto esto en parte con sesiones de chat de video en Zoom y Team, pero definitivamente no es lo mismo que conversar





frente a una pizza o alrededor de una mesa. Siempre teniendo muy en cuenta los aspectos de seguridad, poco a poco comenzamos a reunirnos de nuevo, pero siempre con mucha precaución porque muchos de nosotros interactuamos por trabajo con mucha gente y en casa tenemos a padres y/o hijos mayores a tener en cuenta.

### ¿Cómo describiría su relación con LEGO?

Conflicto, de alguna manera. Los ladrillos LEGO son un hobby y una pasión. LEGO como empresa... bueno, es una empresa. Sabemos muy bien que tienen como objetivo generar facturación y beneficios. También sabemos que todo lo que dan a las comunidades AFOL es una bonificación y no un derecho, y reconocemos que, si bien a menudo no entendemos o no estamos de acuerdo con sus elecciones, esto no significa que estén equivocados. Por otro lado, realmente no entendemos algunos comportamientos hacia las

comunidades: desde filtraciones que son solo para comunidades, hasta ciertas reglas incluidas en la Política de Juego Limpio. Dicho esto, también somos una comunidad que hace mucho tiempo que dejó de lado todo lo relacionado con los sets para orientarse más hacia los MOC y los dioramas comunitarios. Así que, considerándolo todo, las cuestiones relativas al "mundo" de los sets nos dejan en su mayoría indiferentes.

### ¿Qué cambios/mejoras le gustaría ver en esa relación?

Seguramente, no nos importaría involucrarnos más con nuestra oficina local. Contamos con excelentes habilidades (LEGO Technic, MOCs y dioramas) y una buena red de contactos (periódicos, canales de YouTube, museos, organización de eventos, etc). Nos gustaría poder ponerlos a disposición de nuestra oficina local para organizar eventos en vivo, con el público, etc.

cuando se lanzan sets de prestigio (por ejemplo, Lamborghini, Ducati, Crocodile...)

### ¿Puedes compartir alguna anécdota sobre tu comunidad?

Una tradición que comenzamos el año pasado durante nuestro evento insignia se llama "el evento paralelo". En la práctica, esto es de lo que se trata: durante el evento se habilita una especie de área reservada entre bastidores donde, en rotación, los expositores se reúnen para un momento de degustación donde degustar las especialidades culinarias típicas del lugar donde se realiza el evento (embutidos, pan típico, etc.) y celebran su encuentro con vinos de producción local (todo obviamente lejos de la mirada de visitantes y niños). Dicho de esta manera, no parece mucho, pero es un momento que todos esperan: no solo por la comida y el vino, sino por el ambiente familiar que se crea.



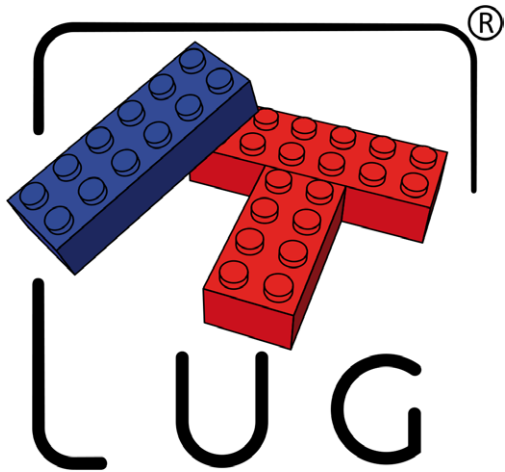


1999



2019

**ItLUG compie vent'anni!**  
LEGO House — 24 giugno 2019



Por Jetro de Château

**H**ispaBrick Magazine tiene una larga relación con ItLUG, el grupo italiano de usuarios de LEGO. Ese nombre de LUG que se eligió cuando no había otros LUG italianos y se creó un LUG nacional. Esa relación se basa en parte en el hecho de que vivimos en la misma parte de Europa y tenemos culturas similares. Los miembros originales de ItLUG se conocieron en

® LUGNET en 1999. En ese entonces, LUGNET era el lugar ideal para los AFOL. Al ver que se estaban creando otros grupos, parecía natural pensar en uno italiano también, y así fue como se creó ItLUG. El propósito era tener una comunidad italiana, por supuesto, e inicialmente estaba muy orientada a MINDSTORMS (¡pero la primera gente del System llegó muy rápido!) El LUG comenzó a reunirse en privado en lo que se llamó "LEGO Fest" (ya que todavía en ese tiempo era posible usar la palabra 'LEGO'), y pronto estas reuniones se hicieron públicas y se convirtieron en eventos. Su primer evento internacional se celebró en 2005 en Turín (con AFOL procedentes de Francia y con... ¡Jan Beyer!) En 2006 comenzaron su evento en Ballabio (ahora Lecco), que con el tiempo se ha convertido en su evento principal y siempre tiene AFOLs viniendo de toda Europa (¡jun tal Lluís Gibert, editor de HispaBrick Magazine fue uno de los primeros!)

Hoy en día, ItLUG sigue siendo el LUG nacional italiano, aunque ahora hay muchos otros LUG y comunidades (locales o especializadas), por lo que el propósito original de la comunidad sigue siendo el mismo. Hace diez años ItLUG también

se convirtió en una asociación oficial y eso vino con un objetivo oficial: "promover la pasión por el ladrillo LEGO facilitando el intercambio de información y experiencias entre los fanáticos, también a través de recursos, eventos y medios en línea". Y todavía lo hacen hoy.

Francesco Spreafico, el actual embajador de ItLUG comenta: "Ahora mismo tenemos alrededor de 450 miembros en el LUG. Por ley, tenemos una junta que se elige cada tres años y está compuesta por siete miembros: el presidente, el vicepresidente, el tesorero, el secretario y tres



"Io taglierei la corda", por dabo\_lit





Miembros de ItLUG alrededor de "Il Pirellone", un proyecto del LUG.

miembros regulares. Por supuesto, no todas estas 450 personas están activas, pero muchas de ellas lo están. Algunos organizan eventos, algunos participan en eventos, algunos escriben en el foro y algunos ayudan de otras formas. Tenemos la intención de seguir organizando eventos (bueno, después de COVID-19) y promocionando el ladrillo LEGO de cualquier forma que podamos.

Por cierto, ItLUG no siempre se llamó ItLUG, y durante un tiempo muy breve los fundadores jugaron con la idea de llamarlo ILM—Italian LEGO Maniacs. Por suerte, se conformaron con ItLUG!

Cuando se le pregunta sobre el futuro del LUG, Francesco dice: "Hemos notado que nuestros números han sido constantes durante algunos años... algunas personas no renuevan (ser miembro de ItLUG conlleva una tarifa anual de 20 €), pero el mismo número de personas se une a nosotros. Sería bueno llegar a más personas, pero 450 no es un número pequeño, por lo que probablemente esté bien. Esperamos tener menos miembros el próximo año ya que ahora todo está cancelado y generalmente los eventos son donde reclutamos nuevos miembros.



"Giostrina", por FiveCraft



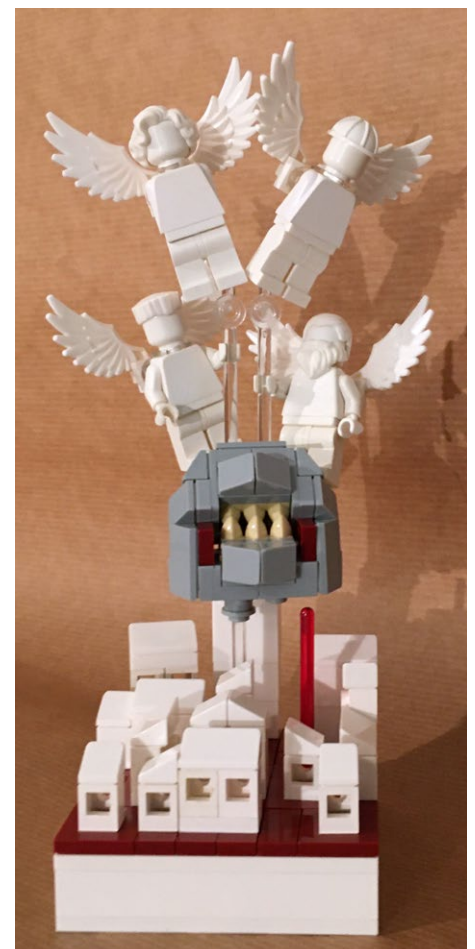
Afortunadamente, no va a ser un problema económico para nosotros (todos nuestros eventos tienen entrada gratuita), pero podría afectar la cantidad de nuevos miembros... probablemente tomará dos o tres años recuperarnos de eso. Pero está bien, podría haber sido peor.

La mayoría de nuestras actividades normalmente son eventos físicos, pero también tenemos un foro en línea, así que lo usamos para lanzar algunos concursos especiales relacionados con el encierro. Por lo general, tenemos algunos concursos cada año de todos modos, pero con el primero de estos especiales hemos tenido un nivel de participación que nunca habíamos visto antes (esto fue durante el bloqueo real, en abril). Consideramos eventos y reuniones en línea, pero finalmente decidimos no continuar (al menos por ahora, veremos cuánto tiempo durará esta situación)".

También le preguntamos a Francesco sobre el logo de ItLUG: "Nuestro logo fue creado por uno de nuestros primeros miembros, Domenico Franco, allá por 2001. Tenían algunas propuestas y este fue el ganador, aunque el logo en la foto es una versión actualizada que hizo Domenico. en 2011. Podrías preguntar: "¿Por qué es blanco, rojo y azul y no blanco, rojo y verde como la bandera italiana?" Es una buena pregunta. Algunas personas solían decir que la razón era que no había ladrillos verdes a principios de la década de 1960 (una época que la gente generalmente asocia con los colores "originales" de LEGO), pero la respuesta real era, simplemente: "nos gustó más de esta manera".

ItLUG es un grupo de usuarios reconocidos de LEGO (RLUG), por lo que le pedimos a Francesco que nos contara un poco sobre su relación con LEGO. "Creo que nuestra relación con LEGO Billund es excelente. Mucho mejor que cuando empecé como embajador. Pero soy parcial porque a

menudo voy a Billund (excepto este año) y puedo hablar con todo el mundo en persona, por lo que entiendo los LUG que se basan en lugares lejanos y no pueden hacer eso y me pierdo el aspecto personal de la relación ( la LAN es genial, pero nada mejor que reunirse en persona). No estoy seguro de que se pueda hacer algo al respecto... ¡excepto que el equipo de participación de AFOL viaja más por todo el mundo! Por el momento no tenemos ningún tipo de relación con LEGO Italia... esto estaba a punto de cambiar, estaba a punto de suceder una reunión, cuando el COVID-19 golpeó (de nuevo). Así que ahora todo está suspendido allí también".



"Virus", por vedosoleg0





Por Jetro de Château y Nicola Rigoni

**¿Cuál es el nombre de su comunidad? ¿De dónde viene el nombre?**

El acrónimo CLV nació en 2007, cuando algunos AFOL de Verona decidieron independizarse del resto de la comunidad italiana ya establecida. CLV en su versión original era "LEGO Veronesi Collectors" y este fue nuestro nombre hasta los primeros meses de 2013, cuando el grupo decidió buscar el reconocimiento oficial por parte de TLG. Sabiendo que Billund no apreciaba el uso de la palabra LEGO para grupos no reconocidos, se decidió mantener solo la abreviatura CLV añadiéndole "Brick Team Verona". Tras nuestra aceptación como LUG Reconocido en 2014, y en los primeros meses de 2015 ya habiendo comenzado a reclutar AFOLs de fuera de la provincia de Verona, nuestro LUG decidió expandir su territorio de reclutamiento en toda la región del Véneto.

El nombre se convirtió en CLV únicamente y se eliminó la escritura "Brick Team Verona". La sección de Verona, además de ser nuestra fundadora, se encarga de la captación de jóvenes

de las provincias de Verona, Vicenza y Rovigo (Oeste). Nuestra otra sección es la sección Noreste, que cubre las provincias de Padua, Treviso, Venecia y Belluno. Por esta razón, el directorio debe tener al menos un miembro por sección como portavoz de las CLV AFOL en esa área. Ahora CLV es un acrónimo de "LEGO Veneto Community" y nuestro nombre actual es CLV LUG.

**¿Cuándo y cómo surgió la idea para su comunidad y cuál fue su propósito original? ¿En qué medida se ha cumplido ese objetivo y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo?**

CLV nació en 2007 del deseo de algunos AFOLs de la zona de Verona de independizarse y reunirse con más frecuencia y en persona, cenar y compartir sus MOCs en busca de mejoras o consejos. Durante muchos años la situación quedó cristalizada para los seis chicos fundadores que

mientras tanto habían creado su propio foro, nombre, logo y su propia insignia con ladrillos grabados.

Entre 2012 y 2013 se reclutaron nuevos AFOL de Verona y se introdujeron los primeros uniformes oficiales. En enero de 2014, CLV se convirtió en un LUG reconocido y en 2015 obtuvimos acceso oficialmente a toda la región del Véneto para que los aspirantes a AFOLs se unieran a nuestra bandera. En 2018, se cambió el histórico logotipo de calavera en miniatura (aunque permanecerá en los uniformes hasta enero de 2021) a nuestro nuevo logotipo actual. Hasta la fecha, CLV cuenta con alrededor de 40 AFOLs de todo el Véneto y las provincias vecinas, y organiza numerosos eventos nacionales y locales, entre los que destaca el CLV MEI. Esta es la feria de modelos Model Expo Italy en Verona, que hoy es el evento AFOL más popular en Italia con una media de más de 70.000 visitantes durante todo el fin de semana.







**¿Cuántas personas están trabajando en el sitio y cómo se conocieron?**

El LUG tiene una junta directiva compuesta por un presidente (ladrillo rojo oscuro en el uniforme) y un equipo de 6 colaboradores llamados "cargas" (ladrillo negro en el uniforme). Estos son el vicepresidente, secretario, tesorero, sargento (encargado de disciplina, uniformes y reclutamiento), maestro de ceremonias (coordinando el éxito de los eventos) y un asesor. También hay un equipo de embajadores con dos componentes, el embajador oficial que representa a CLV en LAN y LEGO, y un vice embajador que se ocupa de la gestión virtual en LAN.

Otro equipo importante es el de webm@sters, que se encarga de todas las interfaces virtuales CLV. Tenemos:

- un webmaster externo que colabora con la dirección y el equipo de webm@sters
- un administrador con algunos moderadores para la página de Facebook
- un administrador de la página de Instagram
- un administrador de Twitter
- el gerente de LAN (vice embajador)

**¿Qué planes/metás tiene para el futuro de la comunidad? ¿Cómo ve el futuro de su comunidad?**

CLV sigue creciendo junto con el mundo de los ladrillos LEGO. El objetivo del LUG, además de la continuación y mejora de las actividades de un grupo de usuarios de LEGO, es llevar el CLV MEI a un nivel mundial y no solo europeo.

Cómo será nuestro futuro es una buena pregunta, cuya respuesta es difícil. Vivimos nuestra pasión día a día, y nos gusta pensar que debería ser así, no pensando en el mañana

sino en el presente, que intentamos vivir lo máximo posible.

**¿Cómo se financia su comunidad?**

CLV se financia exclusivamente con la ayuda de sus miembros.

**¿Cómo ha cambiado/afectado Covid-19 a su comunidad?**

Covid fue un duro golpe para todos. Para nosotros como LUG, no poder albergar eventos fue realmente un problema, ya que estar juntos y mostrar lo que hacemos es la verdadera motivación que nos empuja a continuar.

Nos adaptamos. Comenzamos a proponer eventos y concursos en línea, y nos encontramos como una comunidad usando Zoom, etc. para reunirnos. Intentamos mostrar a los demás, pero sobre todo a nosotros mismos, que aún podíamos hacer algo incluso en las dificultades. Con el reinicio, hemos empezado a vernos de nuevo, respetando con seguridad el distanciamiento social... para continuar con nuestros proyectos interrumpidos, para ordenar el BULK... para volver a la normalidad.

**¿Cómo describiría su relación con LEGO? ¿Qué cambios/mejoras le gustaría ver en esa relación?**

Se estableció inmediatamente una relación de entendimiento con LEGO desde el LEGO Fan Weekend de 2013, donde nació la idea de convertirse en un RLUG. En 2014 llegó el estatus oficial de Reconocido.

Nuestra relación con LEGO siempre ha sido excelente. Los chicos del equipo de CEE están disponibles y son inteligentes; no tenemos

mejoras que sugerir. Nuestra esperanza es poder seguir cultivando esta pasión compartiéndola con LEGO de la manera más genuina posible.

Todavía no hemos tenido el placer de tener representantes de TLG en nuestros eventos, aunque esperamos que esto sea posible en el futuro.

**¿Puedes compartir alguna anécdota sobre tu comunidad?**

En octubre de 2016, nuestro LUG tuvo la oportunidad de visitar Billund para un mini recorrido por el interior de la fábrica. Este fue un viaje de Italia a Dinamarca con 5 campistas y 25 AFOL. Fue un viaje inolvidable, y luego nuestro LUG entregó a TLG un enorme ladrillo de mármol rojo 2x4 (un granito típico de nuestra zona) muy fiel al plástico original, realizado en colaboración con la Escuela del Mármol de Sant'Ambrogio di Valpolicella (VR), en escala 1:18 con un peso de 20 kg.

**¿Qué desafíos ha enfrentado debido a Covid-19 y cómo se ha adaptado a ellos?**

Con la situación de Covid tuvimos que transformar nuestro ser RLUG, al no tener más eventos físicos que organizar, nos pusimos manos a la obra. Comenzamos a organizar eventos en línea, concursos, etc., para garantizar la seguridad y las distancias sociales impuestas por el gobierno italiano. En general LEGO para nosotros significa estar juntos compartir y hablar de la misma pasión asistiéndonos y viéndonos, con covid todo esto es más difícil, ¡¡¡ pero esperamos volver a la normalidad pronto!!!





# REBELLUG

Por Jetro de Chateau y Danny Dirienzo

## ¿Cuál es el nombre de tu comunidad? ¿De dónde viene el nombre?

El nombre de mi comunidad es RebellUG. Se llama así por la Alianza Rebelde de la Guerra de las Galaxias, ya que la comunidad fue fundada principalmente por constructores de MOCs de Star Wars. LUG significa LEGO® Users Group.

## ¿Cuándo y cómo surgió la idea de tu comunidad y cuál fue su propósito original?

RebellUG era originalmente sólo un nombre creado para un grupo de seis YouTubers de Star Wars de LEGO, que se asociaron para una colaboración llamada Clones Alone. Tras el lanzamiento de esta colaboración, los otros constructores y yo volamos al Brickworld Chicago 2016 para nuestro primer encuentro en persona. Fue después de esta convención que decidimos formalizar RebellUG como una comunidad, y comenzamos a reclutar nuevos miembros. Su propósito original era reunir a los constructores de Star Wars para trabajar en colaboración.

## ¿Hasta qué punto se ha cumplido ese objetivo y cómo ha evolucionado con el tiempo?

Desde su inicio, RebellUG ha publicado con

éxito diez colaboraciones únicas, superando con creces lo que habíamos previsto originalmente. El objetivo de RebellUG ha evolucionado desde entonces más allá de las colaboraciones para incluir también más oportunidades para sus miembros y la gran comunidad de construcción de MOCs. Esto incluye la organización de concursos, la realización de desafíos de construcción mensuales y la organización de exhibiciones en convenciones. Se pone un gran énfasis en proporcionar oportunidades sociales para los miembros y los aficionados.

## ¿Cuánta gente está trabajando en el sitio y cómo se conocieron?

El equipo de liderazgo de RebellUG consiste en 24 puestos ocupados por 11 miembros diferentes. Los miembros pueden ocupar múltiples posiciones; yo mismo ocupó tres. La mayoría de nosotros nos conocimos virtualmente o en las convenciones de LEGO. Los miembros que ocupan los puestos de liderazgo varían de vez en cuando. De los seis miembros fundadores de RebellUG, dos de nosotros, yo mismo y Spencer Hubert, todavía ocupamos roles de liderazgo. Las posiciones más esenciales son las siguientes: Líder de Diseño (Spencer Hubert—EE.UU.), Líder de Operaciones (Noah Hennings—Alemania), Líder de Colaboración (Simon Liu—Canadá), Embajador de LAN (Danny

Dirienzo—EE.UU.), Social Media Curator (Luka Grković—Croacia), Líder de Admisión y Retención (Olav Grimstad—Noruega), Administrador Web (Spencer Hubert—EE.UU.), y Líder de Participación Comunitaria (Jet Ochoa—EE.UU.). El liderazgo de RebellUG prospera desde nuestra diversidad, como se ve por los cinco diferentes países representados en nuestros roles de liderazgo clave.

## ¿Qué planes/objetivos tiene para el futuro de la comunidad?

RebellUG está trabajando actualmente para crear más beneficios para los miembros, como las asociaciones con las tiendas de BrickLink y competiciones adicionales sólo para miembros. También hemos puesto un mayor esfuerzo en nuestra presencia pública. Dirigido por el comité de participación comunitaria y el líder de participación comunitaria Jet Ochoa, RebellUG ha fomentado un ambiente comunitario público en la sección "FOL Hangout" de nuestro servidor de Discordia. Las recientes adiciones a esto incluyen el "Desafío de construcción de 2 horas mensuales", "FOL Friday", y "Spotlight Sunday". La capacidad de los FOL (fans de LEGO) de compartir fotos de sus construcciones y recibir comentarios directos de los miembros de RebellUG y de la comunidad ha sido la parte más gratificante de esta iniciativa.







 [rebellug.com](http://rebellug.com)

### ¿Cómo se financia su comunidad?

RebellUG se financia con las ganancias de nuestra tienda de instrucciones en línea y nuestras ventas de mercancía. Ocasionalmente, también entraremos en un acuerdo de patrocinio con una tercera compañía de LEGO, como las que hacen figuras impresas personalizadas, y que proporciona fondos adicionales al LUG. También es importante señalar que muchas de nuestras actividades no serían posibles sin el apoyo proporcionado por LEGO, como parte de su programa de comunidad en línea reconocida de LEGO.

### ¿Cómo ha cambiado/afectado el COVID-19 a su comunidad?

Como comunidad en línea, el COVID-19 ha tenido un efecto mínimo en RebellUG. Ha cancelado casi todas las convenciones en las que nos presentamos regularmente; sin embargo, esto nos ha dado la oportunidad de organizar más actividades en línea, tanto para nuestro LUG como para la comunidad en general.

### ¿Cómo describiría su relación con LEGO?

He tenido una larga y afectuosa relación tanto con el juguete como con la compañía LEGO. Desde que puedo recordar, siempre he estado coleccionando sets de LEGO. En julio de 2012, comencé mi propio canal de Star Wars en YouTube—Lego Buff Productions—en el que me centré principalmente en la construcción de grandes escenas de batallas de Star Wars de LEGO. Hasta el día de hoy, sigo coleccionando y construyendo. RebellUG fue fundado en 2015 y fue reconocido oficialmente en 2018. Fue entonces cuando empecé mi relación con LEGO

como compañía en mi rol de embajador de LAN. Desde entonces, he tenido la oportunidad de trabajar en mi tienda minorista local de LEGO, así como de colaborar a través de RebellUG con el equipo de marketing de LEGO, en los eventos celebrados en el stand de LEGO en la Star Wars Celebration de 2019. Todas mis interacciones con la compañía y el juguete han sido excepcionales.

### ¿Qué cambios/mejoras te gustaría ver en esa relación?

Espero que mi relación con LEGO siga creciendo. Sería genial desarrollar más conexiones con las diferentes secciones de la compañía. Pude cumplir, dentro de mi lista de deseos, viajar a Dinamarca para visitar su sede y hacer el tan codiciado Tour Interno.

### ¿Puedes compartir alguna anécdota sobre tu comunidad?

Brickworld Chicago se convirtió rápidamente

en la principal convención de LEGO en los Estados Unidos donde RebellUG exponía. Como vivo en los suburbios de Chicago, mi casa se convirtió en el hotel para los miembros de RebellUG que asistieron, con la mayoría de los miembros volando desde otros estados y países. Mi casa se conoció como el "Buff 'n Breakfast", llamado así por mi canal de YouTube, Lego Buff Productions. Tengo muchos buenos recuerdos de estas estancias, incluyendo la creación de las LEGO YouTuber diss-tracks, sesiones de improvisación con el videojuego Rockband, y las locas alarmas matutinas y las "rutinas de despertar".

### ¿Cuántos miembros tiene tu comunidad?

En la actualidad, RebellUG tiene 55 miembros en 10 países diferentes, aunque esto tiende a cambiar cada mes. Votamos las solicitudes de nuevos miembros en nuestras reuniones mensuales y nuestros miembros inactivos se retiran y pasan a ser Miembros de la Reserva.

### ¿Cuánto tiempo dedicas a mantener tu comunidad en funcionamiento?

Es difícil determinar exactamente cuánto tiempo se gasta en mantener RebellUG funcionando. Cuando tenemos un lanzamiento de colaboración o estamos en medio de un concurso comunitario, a menudo dedico hasta tres horas cada día. Fuera de estas circunstancias ocasionales, suelo pasar de 30 minutos a una hora cada día interactuando. Es importante señalar que considero que "mantener la comunidad funcionando" es interactuar con los miembros de RebellUG en charlas sociales además del trabajo administrativo. Las interacciones presentes en la comunidad y las relaciones que se forman sirven como el pegamento que mantiene a RebellUG unido.







# QuéLUG

Por Patrick Begin

Somos QuéLUG—el grupo de usuarios de LEGO de Québec. Québec (población 8.5M) es una de las diez provincias de Canadá (población 37.6M), y QuéLUG es el único RLUG en Québec. Nuestro LUG fue fundado en 2006 y la mayoría de nuestros miembros se encuentran en Montreal y en la ciudad de Quebec (ciudades separadas por 300km).

Nuestra comunidad comenzó en un intento de encontrar amigos de LEGO con los que jugar en una época en la que en América, el Brickfest en Washington DC y el BrickWest en la costa oeste de los EE.UU. eran los únicos actos de reunión además de lugnet.com.

Actualmente tenemos 135 miembros francófonos en toda la provincia de Quebec y creo que tenemos una buena masa crítica de intereses variados (coleccionistas, MOCers, Technic, Robótica, Space y todos los demás temas) para intercambiar ideas.

Financiamos nuestra comunidad con una cuota de suscripción al LUG de 20CAD/año. La cuota del LUG paga el alquiler del local, la impresión de ladrillos, los gastos relacionados con el sitio web y la administración. Cuando hay un excedente, lo

gastamos en proyectos especiales de impresión de ladrillos (minifigs/banderas, etc.) o compramos sets rebajados para una mega-instalación en una de nuestras reuniones trimestrales.

También recibimos apoyo de LEGO y usamos esos sets para organizar concursos MOC, juegos, para dar las gracias, apoyo para la exposición, y sorteos (si queda alguno).

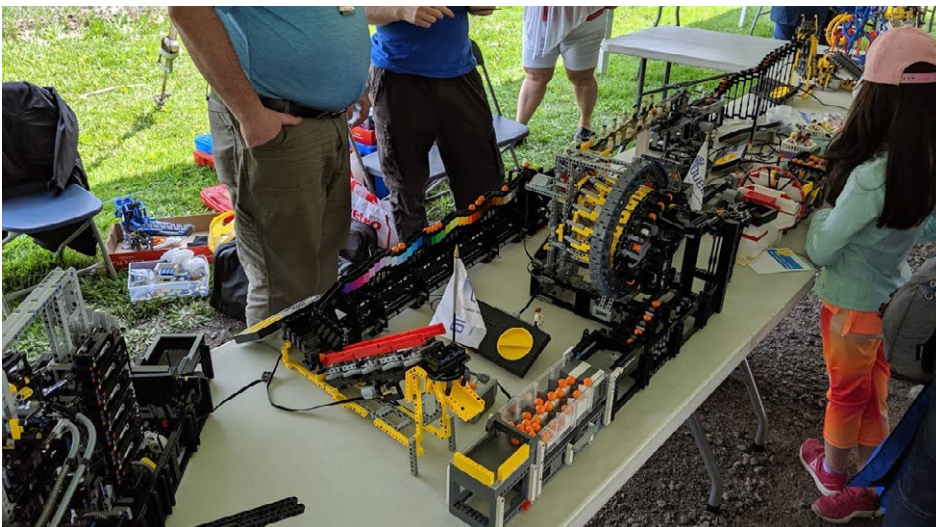
Siempre hemos tenido un embajador desde el comienzo del programa en los años 2000 (Pierre

Normandin al principio, luego yo mismo desde 2008). Participamos en el primer LUGBulk en 2009. Obtuvimos un gran apoyo especial de LEGO Enfield (EE.UU.) antes de que el programa de apoyo se modernizara hace algunos años. Ahora recibimos apoyo regular para las actividades y recibimos apoyo para un proyecto en 2018. En resumen, tenemos una gran relación con LEGO.

Antes de COVID nos reuníamos cada trimestre (enero, abril, julio y octubre) para nuestras reuniones regulares de LUG. Celebramos estas reuniones en un espacio alquilado en hoteles. Entre 40 y 60 miembros venían a estas reuniones. Nuestra reunión de enero es nuestro gran juego de Dirty Brickster. Nuestra reunión de abril es la Asamblea General. Tratamos de hacer juegos en los que nuestros miembros puedan ganar







sets de LEGO en cada reunión. Además, hacemos unas diez exposiciones cada año entre abril y noviembre.

Debido a COVID tuvimos que hacer algunos cambios. Todas nuestras exposiciones de 2020 han sido canceladas pero nuestras actividades en línea no se vieron afectadas, así que decidimos también hacer nuestras reuniones en línea. Hasta ahora, hemos hecho alrededor de nueve sesiones virtuales. Durante una videoconferencia hemos hecho un Q&A para los nuevos miembros, hemos hablado de temas como Bricklink, Gestión de nuestros inventarios LEGO, Stop Motion o Impresión en ladrillos. También hicimos un juego en el que un miembro decía el nombre de un ladrillo específico, y la persona más rápida en mostrarlo en su cámara anotaba un punto... La persona con más puntos obtuvo un premio.

Llevar a cabo esos eventos virtuales hace que sea fácil presentar un tema. Cuando lo haces en un ambiente normal, debes traer muchas cosas para que suceda: conexión a Internet, proyector, computadora, etc.

En abril, empecé a usar Cisco Webex como la plataforma elegida para celebrar esas reuniones, desafortunadamente, ahora han vuelto a su configuración habitual. Ya no es gratis para todos y estamos limitados a reuniones de 40 minutos. Qué lástima.





Por Shelley Kappeler [gflug.org](http://gflug.org)

Somos GFLUG, el grupo de usuarios de LEGO de Florida. Debido a que nuestra membresía se extiende por todo el estado, nuestro nombre está destinado a abarcar toda Florida. Actualmente, somos el único LUG registrado en nuestro estado.

Este año estamos muy emocionados de celebrar nuestro vigésimo año juntos como LUG. En 2000, nuestro miembro fundador, Robin Werner, instaló una pequeña exhibición de trenes LEGO en una tienda minorista local, Tent Show & Sale. Un par de personas también dijeron que les gustaban los trenes LEGO y la realización de diseños, y que estaban hablando con algunos otros amigos en LUGNET.

Inicialmente, cuatro personas se reunieron e inauguraron formalmente un LEGO Train Club y el Greater Florida LEGO Users Group. Aunque el propósito original del club giraba en torno a los trenes, nuestra membresía creció para incluir constructores de LEGO adultos de diferentes líneas de sets y variedad de intereses, desde robótica hasta mosaicos.

Nuestro LUG nunca se ha alejado mucho de su

propósito original de funcionar como un grupo de pasatiempos de AFOLs y servir como buenos administradores de la marca LEGO. Esta simple misión ha servido a nuestros miembros a lo largo de los años. Nuestro club se ha mantenido fuerte y hemos retenido a muchos de nuestros socios desde hace mucho tiempo. Nuestros miembros provienen de una variedad de intereses y antecedentes; nuestra membresía incluye varios ingenieros de parques temáticos, líderes empresariales, un constructor de modelos LEGO, un arquitecto y algunos educadores. Tenemos más que nuestra parte justa de entrenadores de robótica FIRST que mejoran nuestras capacidades técnicas y nos conectan con nuestros Makerspaces locales.

Nuestra membresía y los objetivos del proyecto aumentan junto con algunas de las líneas de productos de LEGO. Varios de nuestros miembros están ampliando sus exhibiciones para incluir iluminación, LEGO Super Heroes y Harry Potter. Nuestro LUG está hablando actualmente de un gran proyecto de colaboración que utiliza Project Support, que sería el primero para nuestro Grupo. Nuestro LUG también aparece principalmente en espectáculos a gran escala y hemos discutido la importancia de buscar lugares más pequeños y oportunidades de exhibición sin un cargo de entrada para llegar a una audiencia nueva y diferente.

Mantenemos un presupuesto muy modesto para nuestro pequeño LUG. Se financia tanto con las cuotas de membresía como con los ingresos generados por nuestra participación en el programa. Estos fondos compensan nuestros gastos de almacenamiento de activos del club, como mesas, postes, letreros y ladrillos de juego.

Al vivir en Florida, estamos comenzando

a reclutar nuevos AFOLs que se mudan aquí para jubilarse, por lo que damos la bienvenida a ese grupo de AFOLs experimentados con grandes colecciones de LEGO al estado del sol. Continuamos buscando oportunidades de alcance comunitario y otras formas en las que podemos compartir la marca LEGO a nivel local.

COVID-19 ha influido en la cancelación de cuatro programas hasta la fecha, y dos de ellos son eventos que nos habrían generado ingresos para ayudar a compensar los gastos. Varios de nuestros miembros también han experimentado una suspensión o un despido permanente, por lo que nos estamos comunicando periódicamente con todos en línea. Hemos trasladado nuestras reuniones de verano a Zoom y han sido bien recibidas, especialmente por aquellos de nuestros miembros que constantemente se pierden las reuniones de fin de semana debido a conflictos laborales. También hemos tenido concursos de construcción de dos meses para alentar a nuestros miembros a mantenerse activos.

Nuestro LUG tiene una excelente relación con TLG y especialmente con nuestra tienda LEGO local, que para nosotros es la tienda insignia de Disney Springs. Nuestro LUG continúa promoviendo el valor de la exhibición "Ventana







a la comunidad". Hemos sido cuidadores de nuestra Ventana durante mucho tiempo. Nos encantaría que este programa se restableciera en América del Norte, ya que la mayoría de las familias no viajan a una convención de fanáticos y una Ventana de la comunidad puede ser la única oportunidad que tienen algunos niños de ver una gran construcción LEGO creativa en persona. Debido a nuestra experiencia positiva con el programa Community Window, GFLUG continúa abogando por su expansión y una mayor participación de más tiendas LBR que reconocen su impacto y la oportunidad de conectarse con su comunidad local y la base de fans AFOLs circundante. Podemos rastrear a través de nuestras redes sociales quién nos encuentra como resultado de Window Build terminan siguiéndonos en Facebook, donde publicamos activamente información de la tienda, actualizaciones del muro de PAB, compilaciones

mensuales, etc., lo que genera que los clientes vuelvan a comprar LBR.

Una cosa que quizás no sepa sobre nosotros es que nuestro LUG sirvió como campo de pruebas beta para lo que se convirtió en la popular carrera de barcos Brickworld. Hicimos botes decorativos, botes innovadores, botes rápidos y botes que se hundían, todo en un esfuerzo por ver si este sería un evento divertido y factible.

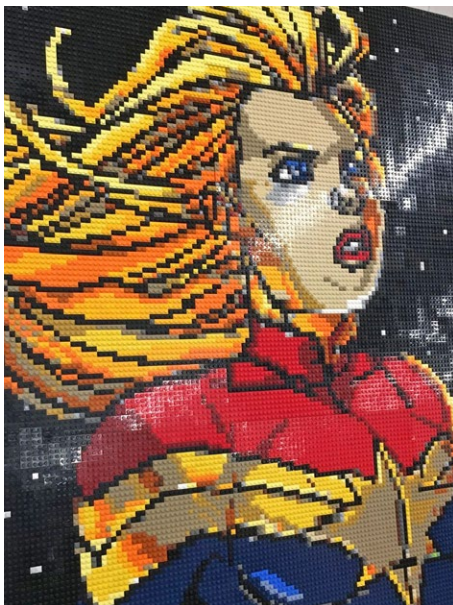
Nuestro LUG también ha tenido la suerte de trabajar con TLG y la Oficina de Marketing local en muchos eventos especiales a lo largo de los años. Desde ayudar con las aperturas de tiendas en Florida y construir modelos de cintas de apertura, hasta trabajar en grandes dioramas para Star Wars Celebration, todos han sido gratificantes. Un evento se destaca entre los demás en los últimos veinte años, y se le pidió que representara a TLG en el evento Build The Future en cooperación con la NASA y el último

lanzamiento del transbordador. Esta experiencia única en la vida fue un gran fin de semana con LEGO, ¡construyendo y compartiendo nuestro amor por todas las cosas STEM!

Nuestro LUG ha enfrentado varios desafíos económicos durante la(s) Orden(es) de Stay At Home en Florida. GFLUG realiza eventos públicos de 10 a 12 espectáculos al año. Normalmente es la forma en que socializamos, ya que ocurren casi todos los meses. Con estos eventos pospuestos indefinidamente o cancelados, algunos de nuestros ingresos constantes para 2020 se han ido. Teníamos un colchón, por lo que estamos bien financieramente para el 2021, pero definitivamente está teniendo un impacto en la elaboración de planes de proyectos de grupos grandes o edificios de MOC individuales grandes.

Estamos haciendo pequeños desafíos de construcción para mantener a los miembros interesados, pero eso no es demasiado exigente. En cada Reunión Virtual, sorteamos sets LEGO y dibujos hechos a mano. Estamos encontrando buenas formas de mantenernos comprometidos y compartir y utilizar ideas de otros LUG.

Uno de los aspectos positivos ha sido la posibilidad de reunirse virtualmente. Al igual que muchos otros LUGs, estamos adoptando constantemente este nuevo formato y hemos visto algunos beneficios distintos. En nuestra primera reunión virtual en abril, la mayoría de los miembros que participaron eran personas que no habíamos visto en un evento público de fin de semana durante algún tiempo. Estos miembros tienen conflictos los fines de semana por motivos laborales y familiares. Nuestro LUG también abarca todo el estado de Florida, lo que podría significar un viaje de ida y vuelta de 5 horas a una reunión para un miembro. Entonces, estas nuevas Reuniones Virtuales son muy inclusivas y planeamos hacer más, una vez que determinemos la Plataforma más fácil para nuestro LUG. También habíamos dado la bienvenida a varios miembros nuevos justo antes de las órdenes de Stay At Home, por lo que Facebook y nuestras reuniones virtuales nos han permitido estar activos con nuestros miembros más nuevos.







## קבוצת בניי לגו ישראל ISRAEL LEGO USERS GROUP

Por Reuven Kawesch

[facebook.com/IsraelLegoUsersGroup/](https://www.facebook.com/IsraelLegoUsersGroup/)

IsraelLUG es uno de los grupos de usuarios de Lego reconocidos más nuevos en todo el mundo, ¡y el primero en Israel! Nos gustaría presentarnos a los lectores de HispaBrick Magazine.

Comenzamos hace casi dos años, luego de algunas discusiones en un grupo de Facebook en idioma hebreo para AFOLs. Sabíamos que queríamos facilitar algunas interacciones físicas AFOL, pero no estábamos seguros de qué más queríamos hacer con el LUG. Sin embargo, con bastante rapidez preparamos un evento para el público en general y teníamos reuniones mensuales.

Nuestros miembros provienen de todo Israel. La mayoría vive en el área metropolitana de Tel Aviv (que es similar a la distribución de la población del país), pero también tenemos miembros del norte y sur de Israel. Nuestros miembros hablan hebreo, aunque el inglés se habla mucho entre nosotros, además de árabe, francés y español. Usamos principalmente nuestro nombre en inglés, ya que ninguna traducción al hebreo que se nos haya ocurrido tiene la misma rima que "IsraelLUG".

LEGO requiere que todos los grupos de

usuarios reconocidos de Lego (RLUG) nominen a un embajador, que sirve como punto de contacto entre RLUG y The Lego Group. Nuestro embajador es Reuven Kawesch, quien fue uno de los fundadores del LUG. Aparte de embajador, no tenemos ningún trabajo asignado, aunque eso podría cambiar en el futuro. Somos un grupo muy democrático, donde cada miembro juega un papel. Los miembros de IsraelLUG han asumido diferentes roles, como encontrar lugares para eventos, mantener nuestras páginas de Facebook, Instagram y Twitter, comercializar nuestros programas, actividades de caridad y más. También estamos buscando nuevos miembros y se anima a todos a ayudar en la medida que puedan.

Nuestro primer evento público tuvo lugar en la festividad de Pascua en abril de 2019. Realmente no estábamos seguros de qué esperar, ¡pero

resultó ser genial! Diez de nuestros miembros exhibieron MOCs y sets de sus colecciones, y cientos de personas vinieron a ver nuestras exhibiciones (afortunadamente, el lugar que nos acogió había hecho publicidad efectiva).

Desde ese primer evento hemos seguido creciendo. Estamos encontrando nuevos miembros de muchas formas: en grupos de Facebook existentes, a través de Rebrickable y Bricklink, e incluso por casualidad. Un miembro incluso buscó en Google "Israel Lego" y nos encontró. En cuanto a la actividad, hemos tenido reuniones en persona mensuales, que hemos podido continuar en línea desde que COVID-19 llegó a Israel en marzo. Nuestro plan original era tener dos grandes espectáculos anuales, pero el año pasado terminamos teniendo cuatro (un buen problema): Pascua, Sukkot, Hanukkah e







COVID-19 ha obstaculizado muchas de las actividades de nuestro LUG este año. No hemos tenido ninguna actividad en persona desde marzo, ya hemos cancelado dos programas públicos planificados y no sabemos cuándo podremos tener uno. Dicho esto, Zoom y Google Meet nos han ayudado a mantenernos en contacto. Si hay algo positivo en esta pandemia es que ahora todo el mundo está acostumbrado a las reuniones en línea, lo cual es bueno para nosotros, ya que estamos físicamente separados de otros LUG y AFOLs. Según el buscador de comunidades de LEGO, el RLUG más cercano a nosotros está a más de 1100 kilómetros de distancia. Mediante el uso de plataformas digitales, nuestros miembros han podido participar en convenciones de LEGO, recibir conferencias de AFOL destacados (incluida la de Jetro de Château de HispaBrick Magazine) e incluso recorrer virtualmente la LEGO House. Además, Corona definitivamente ha hecho que el WhatsApp de nuestros miembros sea mucho más activo, incluso nuestro embajador admite que tiene a nuestro grupo en silencio. Nuestra esperanza para el futuro es que algún día IsraelLUG sea un nombre familiar, que tanto los AFOLs como la comunidad estarán ansiosos por asistir a nuestros eventos y que seremos un hogar para todos los fanáticos de LEGO en Israel. Hasta ahora estamos en el camino correcto, ¡solo tenemos que seguir creciendo y estar activos!

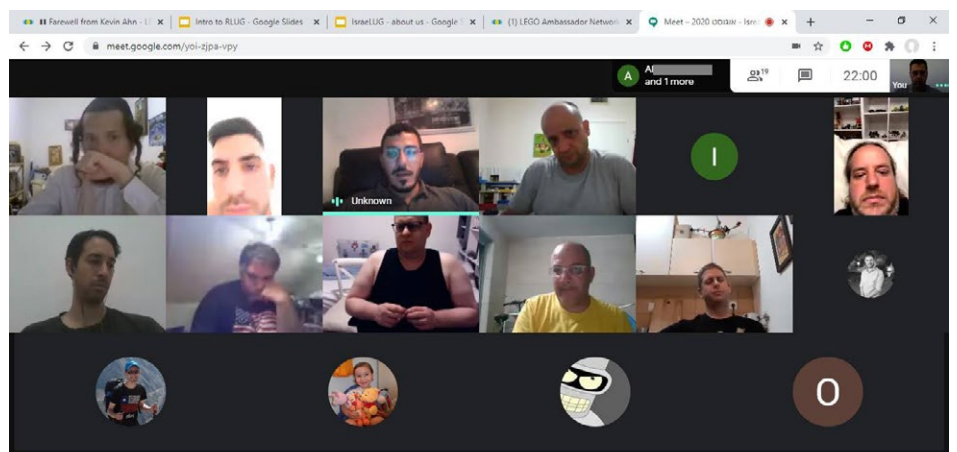


Israel Space Week. Cada espectáculo era más grande que el anterior, con más miembros de LUG exhibiendo y más miembros del público asistiendo. ¡Casi todos los que visitan nuestros espectáculos quedan impresionados e inspirados para volver a casa y construir algo ellos mismos! También tenemos algunos bricks para que los niños jueguen en nuestros espectáculos.

A pesar de nuestros éxitos hasta ahora, queremos encontrar lugares más grandes que sean más diversos geográficamente y también unirnos a otros eventos. El año pasado, nuestra colaboración con Israel Space Week fue un gran éxito y estamos investigando otras posibles colaboraciones, incluso con una Maker-Faire local, el Servicio de Parques Nacionales, hospitales infantiles locales y más.

Hablando de hospitales infantiles locales: este año tuvimos el privilegio de participar en el Programa Internacional de Fairy Bricks. Para aquellos que no lo sepan, Fairy Bricks es una organización benéfica del Reino Unido que ofrece

juegos LEGO gratuitos a niños hospitalizados. Fueron lo suficientemente generosos como para enviarnos tres enormes cajas llenas de nuevos juegos de LEGO, que distribuimos en dos hospitales: uno en Tel Aviv y el otro en Afula (una pequeña ciudad en el norte de Israel). Esta fue una actividad particularmente gratificante para los miembros del LUG que pudieron participar.







Por Bruno Kurczyn

**H**ola, me llamo Bruno Kurczyn, y soy el embajador para el RLUG Estado de México. La idea principal para nuestro LUG era crear un grupo de fans de LEGO en México, el cual en su tiempo no existía y poder tener un lugar en el que pudiéramos tener todas las noticias de LEGO y poder compartir piezas, MOC's, etc. También se pensaba en un inicio hacer unboxings de sets y compartirlos con la comunidad.

Con el tiempo y con el reconocimiento de LEGO, el club despegó cada vez con más seguidores, no se siguió con la idea del unboxing ya que por la escuela y trabajo no se pudo concretar. Pero la comunidad sigue creciendo poco a poco. Cada vez compartimos más noticias y también han ayudado los eventos que hemos tenido. Por ejemplo, recibimos una invitación de Warner Bros para el lanzamiento del juego de LEGO Worlds y de la Universidad del Valle de México, en la que ya somos como un club recurrente que casi siempre

invitan para interactuar con los alumnos.

Actualmente hay 3 personas trabajando en nuestra página web. Una es mi hermana y otro es un amigo de la carrera, el cual conocí desde el principio y me ayudan a compartir noticias de LEGO en la página, coordinar eventos, etc.

Una meta que tenemos es hacer crecer aún más el grupo, poder continuar con la idea del unboxing de sets para compartirlo con la comunidad. Otro plan que tenemos es compartir un tipo de inventario de sets y costos de varias tiendas de la ciudad para que los fans, en caso que busquen algún set en específico, puedan saber dónde lo venden y a qué precio. En México no teníamos LEGO Stores, por lo que se tienen que comprar en otras tiendas.

Mi papá desde pequeño era mucho de usar TENTE y toda su infancia los coleccionó. Cuando yo era niño, mi papá me los prestaba y me empezó a regalar/comprar LEGO y siempre he sido fan. Un día navegando en internet vi que existían clubes de fans de LEGO en el mundo y buscando en México, no había, por lo que me propuse crear uno para tener un LUG aquí en México. Ahora la comunidad ya es bastante grande, es muy participativa y eso ayuda mucho al crecimiento.

Covid-19 ha tenido un impacto considerable en nuestra comunidad. Teníamos este año programados 3 eventos y teníamos planeada una reunión de aniversario que igualmente se tuvo que posponer. Pero a la vez ha cambiado, porque nos da más tiempo de buscar más noticias o







planear mejor el futuro de la comunidad.

Desde que somos una comunidad reconocida por LEGO, nuestra relación con la empresa es muy buena. Sin embargo, creo que específicamente en México puede mejorar ya que no es posible tener apoyo directamente de LEGO, ya que LEGO aquí en México no tiene comunicación con los fans. Me encantaría poder establecer un buen contacto con LEGO en México y así poder apoyarnos para eventos o visitas, etc.

Hemos tenido varias anécdotas curiosas. A nuestro primer evento nos invitó un canal de YouTube que realizaba unboxings de LEGO y que iba a realizar un evento para los fans. Cuando llegamos, nos dimos cuenta que la comunidad de fans en México es enorme, no nos imaginábamos que tuviéramos tanta gente. Planeaban 300 personas y tuvimos alrededor de 4000 personas, sin incluir prensa.

Otra anécdota fue que Warner Bros Games se puso en contacto conmigo para poder apoyarlos en el lanzamiento del videojuego LEGO Worlds. Nos regaló juegos para la comunidad, fuimos a



apoyarlos en varias actividades en la ciudad y me entrevistaron de varias revistas y canales gamers. A su vez me invitaron a ser parte de un proyecto con un arquitecto mexicano, el cual era crear una perspectiva de un Zócalo (plaza principal de la Ciudad de México) en un mundo postapocalíptico. Me pidieron apoyo para poder crear este mundo en el videojuego a escala. El proyecto salió publicado y fue una experiencia única, como fan de LEGO. El videojuego ayudó mucho a ver el mundo de LEGO de forma diferente.

En 2017 tuvimos un concurso en el que se

podían ganar varios sets de LEGO. Creo recordar que eran el Yellow Submarine y el juego LEGO Worlds. El concurso consistía en diseñar un logo y el logo con el mayor número de votos ganaba. Recibimos 6 o 7 propuestas y éste fue el ganador.

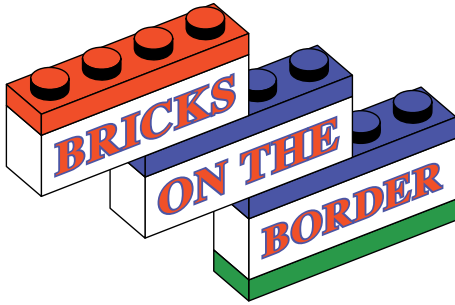
Ahora, debido a Covid-19 uno de los mayores retos es que no hemos podido reunir el equipo para la planeación y estrategia. Nos juntábamos, hacíamos lluvia de ideas para eventos, concursos, etc. Lo que hemos hecho hasta ahora desde la cuarentena, es reunirnos a través de Teams o Zoom. Es muy diferente la lluvia de ideas en grupo en persona a en distancia pero nos ha funcionado bastante bien, el equipo se ha acoplado.

Tenemos planeado mejorar nuestra página web, para un diseño más agradable y poder anexar un foro. En la página de facebook estamos programando concursos de construcción para poder seguir incrementando esta comunidad y estamos en conversaciones con un publicista para ayudar a crecer en redes sociales nuestra comunidad y así seguir aumentando nuestra comunidad.



El Palacio Oriental (arriba) es el lugar donde cada año el 15 de septiembre el presidente de México proclama la independencia. Junto con la catedral metropolitana (izquierda) se encuentran en la plaza principal de la Ciudad de México. Creamos versiones virtuales con ladrillos LEGO para incluirlos en LEGO Worlds.





Por Geoffrey Reid (Bricks on the Border™ Inc., Secretario del club y embajador de RLUG)

[facebook.com/bricksontheborder/](https://www.facebook.com/bricksontheborder/)

El nombre de nuestra comunidad LEGO es Bricks on the Border™ Inc. o BOBLUG, y como club australiano de LEGO en la frontera de Victoria y Nueva Gales del Sur, en las ciudades gemelas de Albury-Wodonga, pensamos que sería un nombre apropiado para nuestro club.

Los orígenes de nuestro club LEGO comenzaron en 2015, cuando AFOLs de ideas afines se encontraron en "Inside the Brick", una empresa con sede en Melbourne que celebraba una exposición de LEGO en Albury-Wodonga por primera vez. Comenzamos con tres miembros, que sienten pasión por la construcción con LEGO y ahora, tenemos más de veinte miembros activos que construyen todo tipo de temas de LEGO. Celebramos dos exposiciones generales de LEGO en los grandes almacenes MYER y asistimos a la exposición de LEGO más grande de Australia, "Brickvention", en Melbourne, cada año. También realizamos varias exhibiciones menores de LEGO en otros eventos en la región de Victoria y Nueva Gales del Sur.

Nuestro club LEGO estaba organizando su propia gran exposición de LEGO "Brick Muster™" en octubre de 2020, pero debido a la crisis del COVID-19 no tuvimos más opción que posponer el evento por la seguridad de todos.

Alcanzar el estatus de RLUG en 2018 nos dio un gran impulso y una sensación de orgullo por estar más involucrados con The LEGO Group. Como embajadora de RLUG del club, creo que LAN es una herramienta especialmente útil para mantenerme al día con todo lo relacionado con LEGO, que luego puedo transmitir a los miembros de nuestra comunidad. Estamos siendo proactivos con otras comunidades y medios de LEGO, para

promover el pasatiempo e involucrar a los AFOL y al público en exposiciones y reuniones de la comunidad.

El equipo de Bricks on the Border™ Inc. consta de cinco miembros del comité, tres de los cuales son miembros fundadores y la fuerza impulsora detrás de nuestro club. Gus Terry (presidente) es un entusiasta constructor y coleccionista que colabora en proyectos LEGO con Matthew Fankhauser (coordinador de eventos).

Su último MOC es un castillo medieval que se exhibió en la 'Brickvention' 2020. Geoffrey Reid (Secretario y embajador de RLUG) es un constructor personalizado de MOCs LEGO de TV y películas, así como un constructor de edificios



y lugares emblemáticos locales de Albury-Wodonga. A Peter Fartuszynski (vicepresidente) le encanta construir con LEGO Technic y construyó una réplica de la histórica Beechworth Bakery, donde trabaja como pastelero. Y Neil Strachan (Tesorero) es un apasionado constructor de diseños de trenes LEGO.

Muchos de nuestros otros miembros construyen y crean increíbles MOCs de LEGO y están inmensamente orgullosos de sus logros.

Para mí, algunos de los aspectos más destacados de la historia de nuestro club serían ir a la Brickvention 2020 en Melbourne por primera vez. Estar en silla de ruedas siempre ha sido una tarea difícil para viajar a otros lugares. Mientras estaba allí, expuse mi MOC de la película "MALCOLM", que llamó la atención de Ryan McNaught (AKA The Brickman), presentador de LEGO Master Australia. También pude reunirme con otros AFOL y embajadores de RLUG durante el fin de semana, y fue increíble verlos a todos en persona por

primera vez desde que todas mis interacciones anteriores habían sido en línea.

Mientras estaba en Brickvention, hablé con un caballero de Fairy Bricks Reino Unido que me contó cómo donan sets de LEGO a los niños en hospitales de Inglaterra y cómo querían llevar esta alegría a otras partes del mundo, así que dije que contarán con nosotros, y eso hicieron. Con una generosa donación de sets LEGO de Fairy Bricks Reino Unido, nuestro club los presentó en la Sala de Pediatría del Hospital Base de Albury. Fue una sensación muy agradable poder hacer esto.

La crisis del COVID-19 ha tenido un efecto devastador en nuestra comunidad LEGO, ya que no hemos podido realizar exposiciones y reuniones de clubes ni asistir a otros eventos. Pero al ser un grupo resistente, hemos seguido adelante y celebrado reuniones de clubes en línea y nos hemos comunicado con otras comunidades LEGO para reforzar la moral de todos nuestros amigos LEGO.

Realizamos algunos concursos de construcción en línea para nuestros miembros, e incluso reunimos unos estimulantes conjuntos de sets LEGO COVID-19 para que nuestros miembros construyeran durante el autoaislamiento. Nuestra principal fuente de financiación es a través de rifas de sets LEGO en nuestros eventos y el patrocinio de empresas locales, pero por ahora ese flujo de ingresos se ha agotado y todavía tenemos gastos generales como seguros, tarifas gubernamentales y otros costos.

Una vez que esta crisis termine, todas nuestras comunidades LEGO volverán más grandes y mejores que nunca en 2021, listas para reiniciar nuestras exhibiciones LEGO y traer alegría al público espectador.





# hispabrickmagazine.com actualizado

La página web de [hispabrickmagazine.com](http://hispabrickmagazine.com) ahora da acceso a todos los números en inglés y español en un nuevo formato. Podrás leer números completos o artículos individuales, y ordenar y verlos por número, autor o tipo de artículo. ¡Haznos saber qué te parece!

**Directorio de la revista**

**Ediciones**

Aquí tenemos una lista de todos los números de la revista HispaBrick disponibles en español. Ver las ediciones en inglés.

HBM034 2020.03 63 P	HBM033 2019.09 54 P	HBM032 2019.03 64 P	HBM031 2018.11 66 P
HBM030 2018.05 112 P	HBM029 2018.01 110 P	HBM028 2017.09 114 P	HBM027 2017.04 104 P
HBM026 2016.11 85 P	HBM025 2016.07 82 P	HBM024 2016.02 85 P	HBM023 2015.09 81 P
HBM022 2015.05 96 P	HBM021 2014.12 102 P	HBM020 2014.07 102 P	HBM019 2014.04 108 P
HBM018 2013.12 102 P	HBM017 2013.07 100 P	HBM016 2013.04 88 P	HBM015 2012.12 100 P

Índice de todos los números

**HBM031**

**Artículos**

Obtenga la revista completa en PDF

Aquí hay una lista de artículos incluidos en HBM031.

Cómo organizar un safari para fotografiar juguetes en 10 minutos Julien Ballester	P 06-09 PDF reportaje
Entrevista LEGO Creator Expert HispaBrick Magazine	P 10-16 PDF entrevista
Reeditar el monorraíl? HispaBrick Magazine	P 17-21 PDF entrevista
LEGOLAND Japan lluigib	P 22-28 PDF viajes
Conoce al ganador del Concurso de Diseño del...	P 29-31 PDF

Números individuales

**Artículos por**

- Lluís Gibert
- lluigib

Nota: algunos autores usan uno o más alias

10º LEGO Fan Weekend Skaerbæk HBM021	P 73-75 PDF event
4999 VESTAS Wind Turbine (2008) vs. 10268 VESTAS Wind Turbine (2018) HBM033	P 46-48 PDF review
AFOL Weekend Skaerbaek HBM007	P 41-42 PDF event
Ballabio 2009 HBM006	P 44-45 PDF event
Bricking Bavaria 2012 HBM014	P 67-69 PDF event
Coleccionistas Mundiales de Minifiguras Exclusivas HBM027	P 48-51 PDF interview
El País del Brick Naciente (I) HBM019	P 28-31 PDF interview
El País del Brick Naciente (II) HBM020	P 30-33 PDF travel
El Unimog de Guardacostas de LEGO CITY HBM001	P 42-45 PDF review
HispaBrick 2007 HBM001	P 32-36 PDF event

Artículos por autor

**artículos de entrevista**

5 preguntas a Kjeld Kirk Kristiansen HBM008	P 58-59 Ver HBM008
5 preguntas a...Christian Iversen HBM010	P 78 Ver HBM010
5 preguntas a...Jamie Berard HBM011	P 89 Ver HBM011
5 preguntas a...Jørgen Vig Knudstorp HBM009	P 74-75 Ver HBM009
5 preguntas a...Mads Nipper HBM010	P 79 Ver HBM010
Animación, stopmotion y LEGO Pablo Llorens	P 13-16 Ver HBM024
Antonio Bellón (a.k.a. Legotron) HispaBrick Magazine	P 48-52 Ver HBM030
Buscando una minifig HispaBrick Magazine	P 72-74 Ver HBM017
Coleccionistas Mundiales de Minifiguras Exclusivas Lluís Gibert	P 48-51 Ver HBM027
Conoce al ganador del Concurso de Diseño del Trofeo LEGO Ideas 2018 Sanjay Seshan, Arvind Seshan	P 29-31 Ver HBM031
Diseñando piezas	P 37-40 Ver

Artículos por tipo



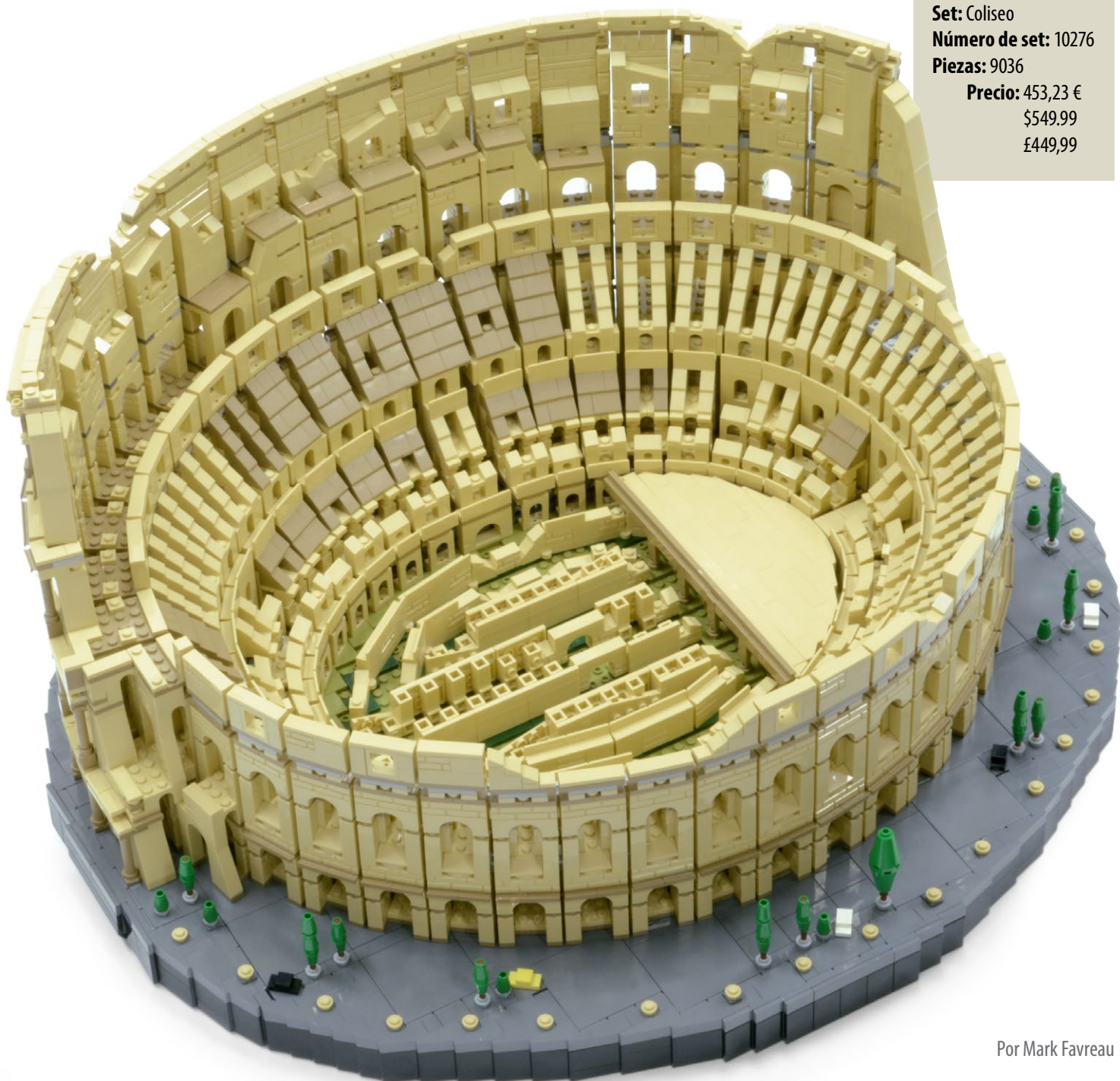
REVIEW 10276



S · P · Q · R



# COLOSSEUM



**Set:** Coliseo  
**Número de set:** 10276  
**Piezas:** 9036  
**Precio:** 453,23 €  
\$549,99  
£449,99

Por Mark Favreau





En sentido del reloj desde arriba a la izquierda: La caja, es grande. Las advertencias, qué NO hacer. Cajas interiores apiladas. Cajas interiores I y II. Los manuales. Sí, casi tan alto como una minifigura.

Este análisis comienza legítimamente en la oficina de correos, donde su humilde autor tomó la hoja de notificación del paquete amarillo de su buzón de correo y lo llevó al mostrador donde Willie, el empleado, le notificó al autor que él, Willie, no quería darle el paquete y él, Willie, quería quedárselo para él. ¿Qué tipo de paquete podría provocar tal reacción en un trabajador postal?

Willie desapareció en los confines de la oficina de correos.

Tu humilde autor... y tu humilde autor se referirá a sí mismo en tercera persona porque es una cosa... entendió la reacción de Willie una vez que puso los ojos en la caja. Fue una reacción que sólo podría considerarse razonable cuando se presentó con una caja de 12,56 kg, 30 cm x 71 cm x 50 cm con la etiqueta LEGO®.

Siguieron muchos interrogatorios de su autor por parte del empleado de correos, y con la promesa de informar al empleado sobre el contenido de la caja junto con pruebas fotográficas sustanciales (¡o si no!), El paquete fue liberado de la custodia. Su autor logró con torpeza salir del establecimiento, depositar el paquete en su vehículo y dirigirse a la relativa seguridad de su domicilio.

Resultaría fácil prestar atención a la advertencia de una etiqueta adhesiva cuidadosamente colocada en la caja "NO COLOCAR EN EL ESTANTE

ANTES DEL 27 DE NOVIEMBRE DE 2020", ya que no había un estante disponible de tamaño suficiente en ninguna parte de la casa. Confiado en que se respetó la advertencia, el paquete se abrió para revelar otra pegatina, de color amarillo brillante con letras negras en negrita, "NO ESTÁ A LA VENTA" cuidadosamente colocada en un vasto paisaje de color amarillo ladrillo. Aparte de una línea que indica 9036 piezas, todavía no había ninguna indicación de lo que contenía esta caja. Su autor se preguntó si realmente contendría todas las piezas que se muestran en el gres.

Con cuidado debido a un paquete de tal tamaño, el contenedor interior se deslizó desde el exterior y se reveló el paquete más atractivo.

Era evidente que el diseñador del paquete actuó en conjunto. Sobre un fondo negro estaba la imagen del Coliseo SPQR enmarcada en la parte inferior por el verde ladrillo. La imagen y el título se barnizaron con brillo contra el mate del negro y el gres. Exquisito.

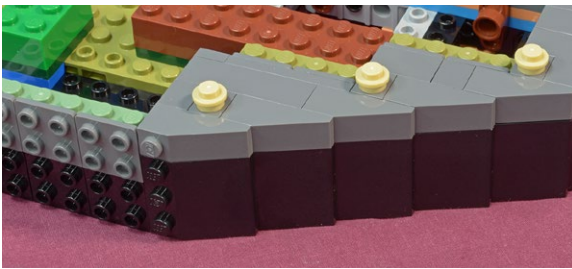
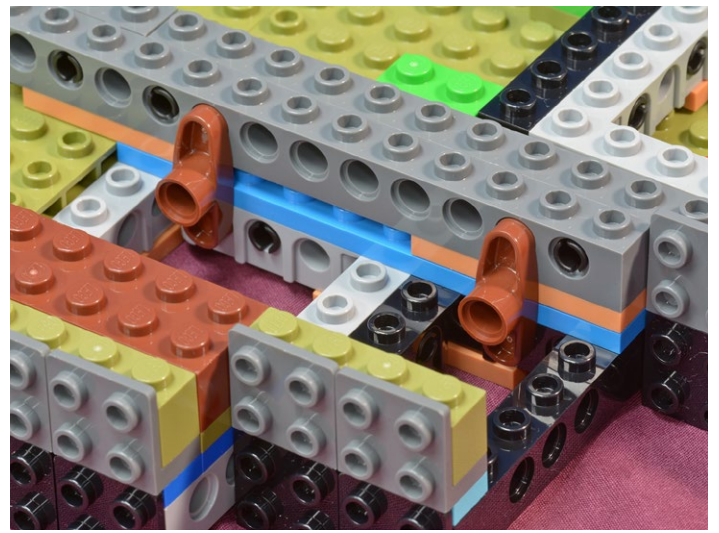
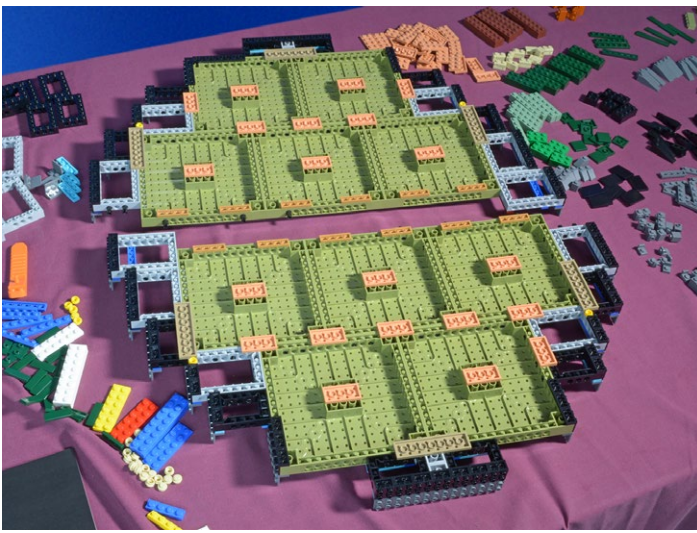
El reconocimiento del paquete significó una cosa, su autor tuvo que ensamblar y revisar este modelo en dos semanas. 9036 piezas. No hay tiempo que perder. Su autor prepararía una mesa especialmente para la tarea. Sabía que su esposa no toleraría que este proyecto consumiera la mesa del comedor durante un período prolongado. Lo sabía por experiencia y le ahorrará, querido lector,

esos detalles más horripilantes.

Al colocar la hermosa caja negra en la mesa especial, su autor cortó seis sellos en un extremo de la caja. La solapa del extremo se levantó fácilmente ya que no había pegamento que lo sujetara. Al abrir las solapas restantes, se encontraron cuatro cajas internas de igual tamaño, cada una tan hermosa como la caja exterior, etiquetadas de I a III, y dispuestas secuencialmente desde el número más pequeño en la parte inferior hasta el más grande en la parte superior.

Se agradeció el detalle del empaque, ya que retirar las cajas de arriba a abajo concluye con la Caja I lista para ser abierta para comenzar la construcción. Una pequeña presunción de que esto era seguro, este arreglo dentro de la caja exterior, pero realmente reflexivo. Cabe señalar además que el diseño gráfico de cada una de las cajas interiores es tal que las cajas se leen correctamente dada la posición esperada de una caja en un estante. Si están apilados boca arriba, el espectador puede leer Coliseo en la parte inferior y superior. Si las cajas se colocan boca arriba, el Coliseo se puede leer en la parte frontal y superior. Alguien en LEGO se preocupó por estos detalles, aunque colocar estas cajas interiores individualmente para exhibir probablemente no era algo que sucedería nunca.





En sentido del reloj desde la izquierda: la parte inferior de la base. Pines dobles en espacios estrechos. Montaje completo de la caja I. Construcción SNOT de la base. Elementos SNOT conectados a la base.



## Introducción

Este modelo es la interpretación de LEGO del Coliseo en su estado actual. Es decir que es representativo del estado actual de deterioro y esfuerzos de conservación. No es una interpretación representativa del edificio en el momento del uso inicial. Tenemos paredes rotas y faltantes, un piso parcial y esfuerzos modernos para evitar un mayor deterioro del edificio. El modelo no es exacto al original en términos de escala y características. El Coliseo actual cuenta con ochenta entradas y el modelo ofrece cuarenta. Estos y otros detalles se indican en los cuatro manuales de instrucciones.

## CAJA I

Dentro de la Caja I hay un grueso manual de instrucciones de 92 páginas y varias bolsas de plástico marcadas. Dos bolsas están numeradas como "1", dos "2", dos "3", dos "5", una bolsa está marcada como "4" y cuatro bolsas están sin numerar.

El manual de instrucciones I comienza con un mensaje de bienvenida, fotos, dibujos y alguna información sobre el coliseo real. El manual de

instrucciones I también contiene la referencia de piezas del conjunto. Su humilde autor también quisiera reconocer la decisión de LEGO de incluir una página completa del manual dedicada a las instrucciones que cubren el uso de un separador de ladrillos y enviar un magnífico y fantástico giro de ojos en la dirección general de Billund para eso.

La primera página de instrucciones de construcción muestra la "Bolsa 1" junto con una indicación de la necesidad de 10x del ladrillo verde oliva de 16x16 que no se incluyen en la Bolsa 1, pero se distribuyen entre las cuatro bolsas sin numerar. De modo que hay una desconexión cognitiva inmediata entre las instrucciones y las partes proporcionadas, y lo primero que se necesita. Este no es el fin del mundo, pero si LEGO pudiera molestarse en imprimir "1" en dos bolsas, uno pensaría que podrían imprimir "1" en todas las otras dos bolsas que se requieren para el paso "1".

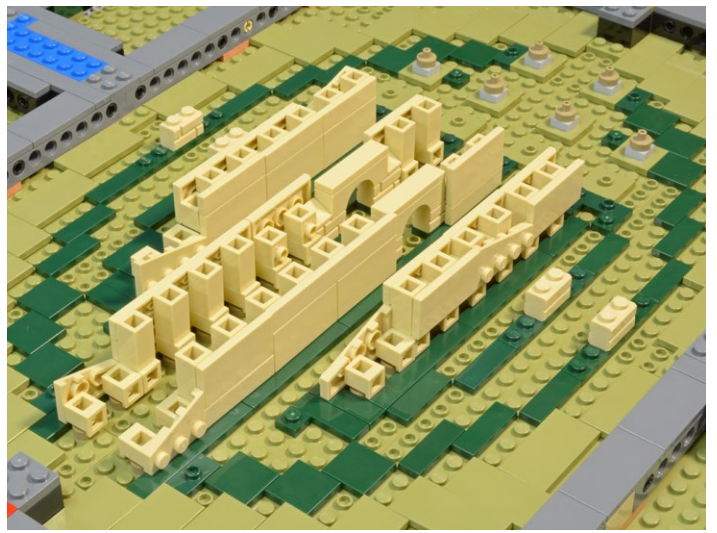
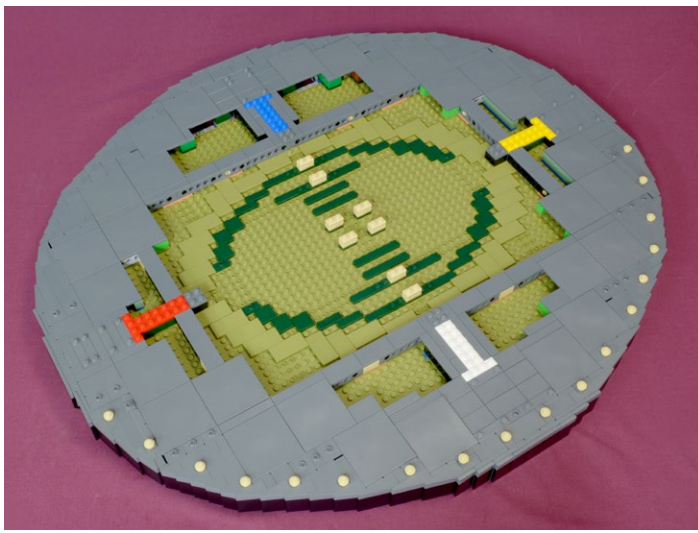
**Las bolsas 1, las bolsas 2 y las bolsas sin marcar** contienen piezas para ensamblar lo que se convertirá en la base de la construcción. Es principalmente un tipo de montaje de Technics con ladrillos de gran área unidos con pasadores.

Una vez que se termina el ensamblaje de pasador a ladrillo, la parte inferior se une más con placas y se unen algunos soportes SNOT al perímetro del ensamblaje. Las bolsas 1 son la mitad de la base, las bolsas 2 la otra. El montaje es sencillo.

El montaje de las **Bolsas 3** continúa con las mitades de la base, agregando lo que es básicamente ladrillo de relleno y placas que luego soportarán la "plaza" que rodea la estructura principal. Se debe elogiar al equipo de diseño por la decisión de proporcionar cada ladrillo y placa de forma en un color único, ya que esto facilita la búsqueda de las piezas correctas de forma rápida y precisa. El ensamblaje del relleno ocurre alrededor de la periferia de la base, mientras que la sección central está adornada con una serie de mosaicos que serán visibles en la construcción final. El montaje de las bolsas 3 concluye uniendo las dos mitades entre sí con pasadores. Las mitades de la base son bastante grandes y alinear los pasadores y los agujeros y hacer que las dos mitades se unan es un poco complicado. Se agregan algunas placas adicionales en la parte inferior para asegurar las mitades juntas.

El ensamblaje de la **Bolsa 4** comienza con los





En sentido del reloj desde la izquierda: Bolsas 7 completadas. Bolsa 8 sección central "ruinas". Bolsas 9 sección central "ruinas" completada. Bolsa 10 Entradas este y sur unidas a la base.

ladrillos Technics que se incluyeron en las bolsas sin marcar. Estos se sujetan entre sí para formar vigas rígidas que se unen a la base. Estas vigas se acoplan además a la base con unos pasadores de presión doble 15461 Technic 3L. Su autor descubrió que colocar estos pasadores era la parte más difícil de la construcción, ya que su ubicación se requiere en un espacio reducido que es difícil de ver y el ladrillo inferior al que se une la pieza tiene su agujero anidado en el avellanado interior del 32532 Technic ladrillo. Los pines se deslizaron con bastante facilidad una vez que estuvieron correctamente alineados, pero la alineación fue complicada. El autor terminó con todo el montaje en el aire, una mano guiando el alfiler desde abajo y la otra desde arriba de la base. Esto provocó que algunas de las 3020 placas de turrón que sujetan la parte inferior de la base se cayeran y tuvieran que ser reemplazadas. Después de colocar los pasadores de presión doble, se agregan varios ladrillos adicionales a la parte superior de la base.

Las **Bolsas 5** contienen partes negras y gris piedra oscura que se utilizan para crear la mitad del borde de la plaza alrededor del edificio. Hay cinco compilaciones de sección efectivas: dos veces

para cada compilación, un conjunto reflejando el otro. Estas secciones se adjuntan suavemente a los soportes que recubren la periferia de la base. Las construcciones de la sección son simples y solo un poco monótonas. Se construye una sección adicional de "tapa de extremo", que se fija en el centro en el lado largo de la base. Con eso, la construcción de Box I está completa y el tiempo transcurrido es de aproximadamente 185 minutos.

## CAJA II

Mientras que la Caja I contenía un manual de instrucciones contiene 92 páginas que miden 3,68 milímetros de grosor en el lomo (su humilde autor utilizó calibradores), las instrucciones de la Caja II contienen 240 páginas que miden 8,4 milímetros. El recuento de bolsas para la Caja II es 21, dos bolsas numeradas 6, 16, 17 y 18, tres bolsas numeradas 15 y una bolsa cada una para los números 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14.

Las **Bolsas 6** son efectivamente una repetición de las bolsas 5 de la Caja I y completan la segunda mitad del borde de la plaza, más las tapas de los lados cortos del óvalo.

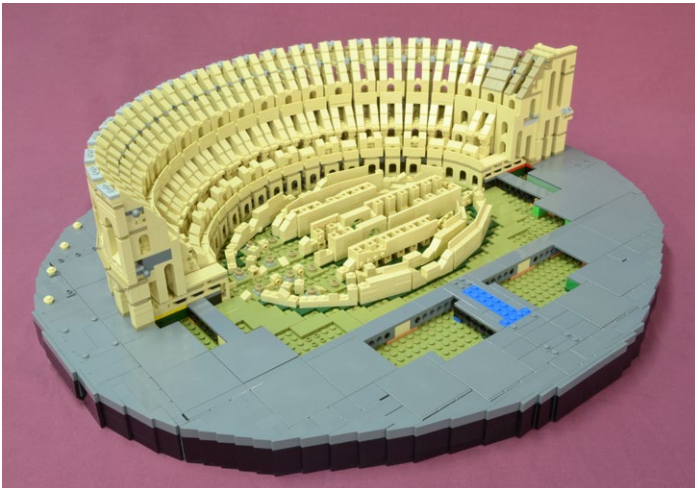
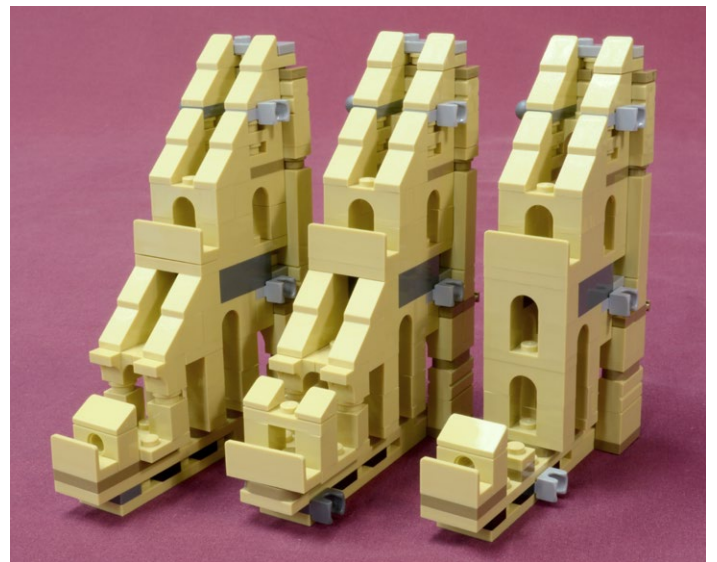
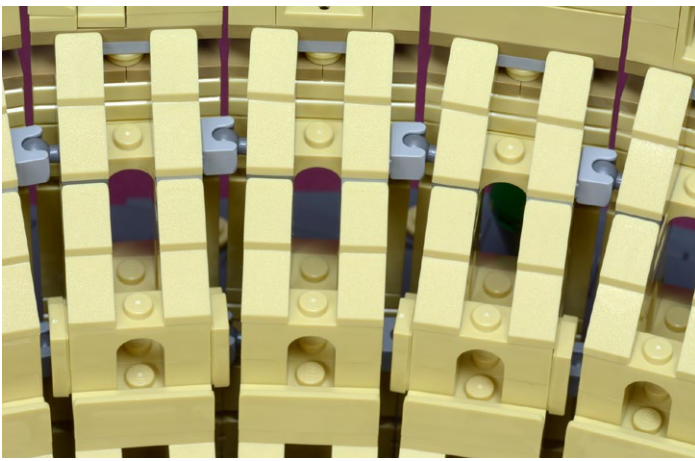
Las **Bolsas 7** contienen placas que se utilizan

para cubrir el ladrillo de relleno y establecer el equilibrio de la plaza y lo que efectivamente se convertirá en la plataforma sobre la que descansará el edificio. Este es quizás el más rápido de todos los pasos dentro de toda la compilación, y solo requiere unos 30 minutos para completar.

La **Bolsa 8** contiene piezas que se utilizan en el centro del modelo, la parte interior de las ruinas debajo de lo que fue el suelo de la arena. Lo que tenemos aquí son varias compilaciones esencialmente micro, algunas que se mantienen juntas de manera bastante tenue por una serie de puntos de conexión únicos. Estas piezas ganan un poco de estabilidad una vez unidas a la base. Sin embargo, al fijar estos elementos a la base se nota cierto grado de flexión en la propia base. A esto le sigue un tintineo bastante inconfundible de una placa que se cae de la parte inferior de la estructura base. Quizás su humilde autor necesite una mejor tabla para construir.

La **Bolsa 9** continúa con lo que se inició con la Bolsa 8. Las partes periféricas de las ruinas centrales son construcciones algo más estables que las partes internas y se construyen utilizando algunas placas de bisagra para establecer una





En sentido del reloj desde la izquierda: Acoplamientos de bolas y receptores entre las secciones de la arcada. De izquierda a derecha: Secciones O, H y NO. La sección suroeste conectada. La mitad sur conectada.

aparición curva. Estas partes se adhieren a los montantes en la parte superior de las baldosas y son razonablemente estables y seguras. Ambas bolsas 8 y 9 tienen lo que parece ser una colocación aleatoria de ladrillos y tejas en un extremo del área central. Algunos de estos elementos tienen un propósito como bases para el piso de la arena que se agregarán al final de la construcción, por lo que se debe prestar especial atención a que estos elementos se coloquen con precisión.

La **Bolsa 10** contiene piezas para construir las secciones de arcadas ubicadas en las secciones fijas al centro de la pared este y sur del edificio. Las dos secciones son similares en construcción y se unen directamente a la base cuando se completan. De particular interés con estas y las secciones de arcade por venir es la inteligencia del diseño que cambia de un lado a otro entre anchos de dos, tres, cuatro y seis postes a lo largo de un eje central. Esta construcción se facilita en gran parte por las placas 34103 1 x 3 con dos perillas y los puentes 3794 1 x 2. A menudo vemos placas angulares y ladrillos angulares utilizados en construcciones para crear "redondez", pero el efecto general aquí se crea exclusivamente con piezas de esquina de 90 grados. Solo hay

seis placas de ángulo pequeño en toda esta construcción de 9036 partes, y esas se usan como fragmentos de pared en las ruinas del centro.

**Bolsas 11 a 18.** Con la excepción de la sección fija en el centro oeste construida al final de la Bolsa 15, las siguientes quince secciones son construcciones idénticas, salvo por un puñado de ladrillos. Su autor, que ahora se queja, etiquetará con arrogancia estas secciones como secciones O, H y NO. La sección O se identifica por elementos frontales que incluyen un panel 4865 1 x 2 y un ladrillo técnico 3700 1 x 2 rematado con una cuña doble de queso 85984. La sección H se identifica por elementos frontales que incluyen un panel 23950 1 x 3 y dos ladrillos 3005 1 x 1 rematados con una placa 3623 1 x 3 y dos cuñas de queso 54200. El NO es similar a la sección O, pero carece del nivel inferior de pendientes presente en las otras secciones.

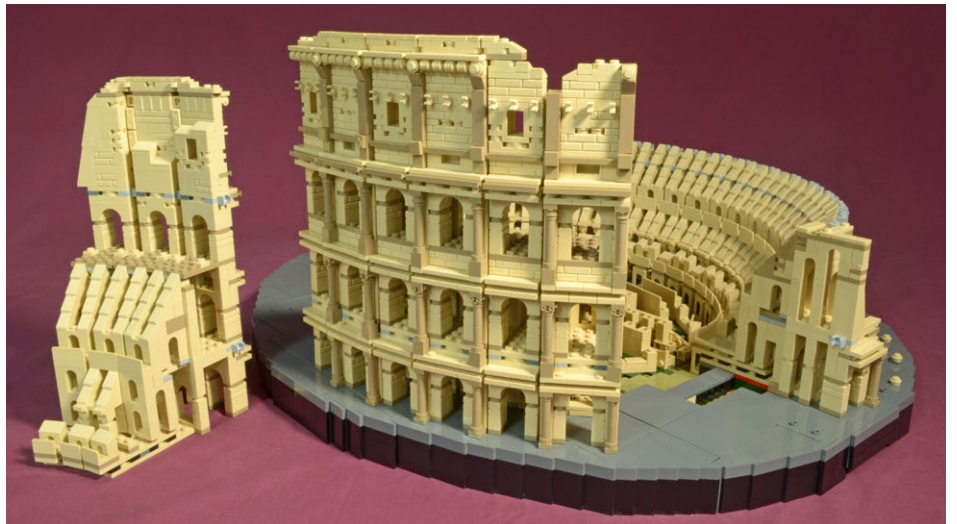
Las secciones O y H se alternan alrededor de la arena. Cada bolsa es esencialmente ladrillos suficientes para construir una sección O y una H. La sección NO aparece una vez por cuarto de la sección de la arcada compensada por una sección O a cada lado de las entradas fijas este y oeste. Todas las secciones de arcadas no fijas tienen alguna combinación de piezas de rótula

(14417, 14418, 14419, 14704, 63082, 22890) colocadas uniformemente en los lados de cada sección. Estas bolas y casquillos se utilizan para unir las secciones entre sí y para encajarlas en las secciones fijas de arcada norte, este, sur y oeste. Las secciones O, H, NO se asientan sobre la loseta de la sección de plaza no fijada a la base. Justo antes de unir las secciones de la arcada OHNO a las secciones fijas, se adjunta una ventana 90195 en la parte inferior de cada sección. Esta pieza se encuentra suelta a los azulejos verde oliva en la base.

Otra forma de describir esta sección de la pared sur es la siguiente: mientras que la Bolsa 10 fue una construcción agradable con cierto grado de fascinación por los matices de diseño y montaje, las siguientes 16 secciones se convierten en un infierno de construcción cada vez más monótono. Tres. horas. de. los. mismo. maldito. cosa. terminado. y. terminado. Afortunadamente para su dolorido autor, en algún momento su hijo entusiasta se entregó a la monotonía e impidió que la asamblea tomara lo que habrían sido al menos cuatro punto siete cinco horas si el autor hubiera trabajado solo.

Al final de la bolsa 18, su autor en ruinas tiene secciones fijas en los extremos oeste, sur y este,





En sentido del reloj desde la izquierda: Sección en H del muro norte. Variación en las secciones del muro interior norte (modelo completo). Muro noroeste en progreso, montaje hasta la bolsa 29.

un cuarto completo de arcada en el sureste y todas menos tres secciones en el suroeste. También tiene dolor de espalda, hombros y la necesidad de hacer otra cosa por un tiempo. También es de destacar que periódicamente su autor ha estado tomando fotografías para incluirlas en su reseña. Casi cada vez que se reposiciona el modelo para obtener una foto, se escucha el inconfundible tintineo de una placa que se cae del fondo de la base. Cada vez es más difícil reemplazar esa placa, cualquiera que sea esta vez, a medida que avanza la construcción.

El tiempo de construcción de la Caja II es de aproximadamente 460 minutos, el tiempo de construcción acumulativo es de aproximadamente 645 minutos.

### CAJA III

El libro de instrucciones de la Caja III tiene 248 páginas. Incluye instrucciones para armar el contenido de las bolsas 19 a 29. Hay una sola bolsa para 19, 20 y 25, tres bolsas para 24 y dos bolsas para el resto. Algo preocupante para el autor fue el hecho de que la Caja III no contenía la bolsa 29. Afortunadamente, se encontrarían dos bolsas 29 en la Caja III.

La **Bolsa 19** continúa la monotonía con una

sección O y una NO. La bolsa 20 es otra sección en O, pero con algunas pendientes de color más oscuro y algún ensamblaje adicional en el exterior representativo de los esfuerzos de conservación modernos. Estas tres secciones encajan en las secciones de la arcada suroeste ensambladas anteriormente y completan el cuarto suroeste del edificio.

Las **Bolsas 21 a 28** contienen partes para las secciones de la pared norte. La bolsa 21 es la sección fijada en el centro norte. Las bolsas 22 a 28 continúan el ensamblaje de la sección en sentido antihorario desde la sección central norte.

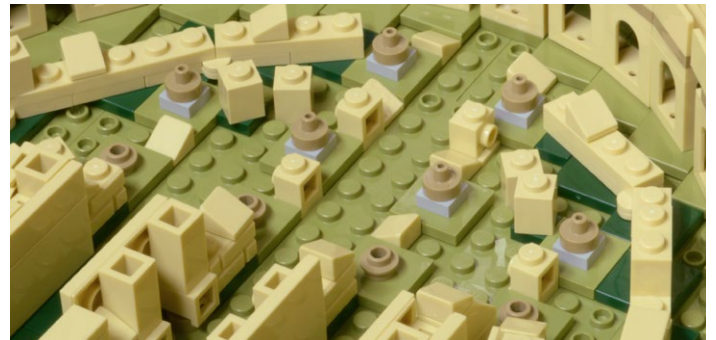
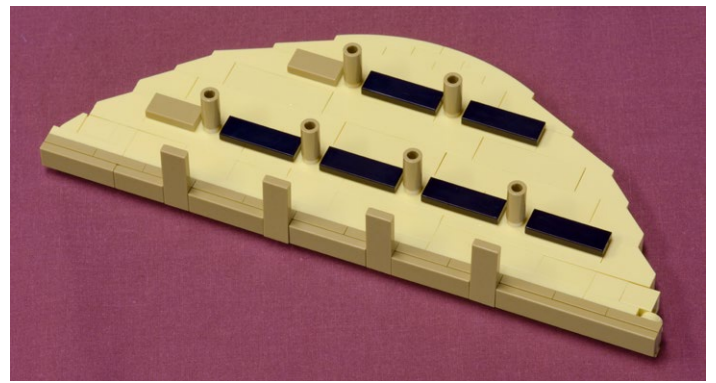
Las secciones de la arcada norte son similares a las secciones de la arcada anterior, pero más. La secuencia alterna de OHNO continúa como lo hizo en el muro sur, pero cada sección en el norte incluye un muro de fachada exterior adicional, algo que no existe en las secciones sur. Mientras que las secciones sur tienen una profundidad de 11 postes en sus ensamblajes, las secciones norte agregan seis postes adicionales a su profundidad. Las secciones O conservan su ancho de 4 postes, mientras que las secciones H se expanden a un ancho de 6 postes.

La sección inferior de los conjuntos norte es esencialmente idéntica a la de los conjuntos sur,

sin embargo, hay algunas ligeras diferencias con algunos de los ladrillos de pendiente. Las secciones de la fachada agregadas se elevan más alto que las secciones de la arcada y aunque hasta cierto punto tienen una apariencia lateral exterior esencialmente idéntica, la construcción del lado interior varía de una sección a otra imitando los diversos grados de deterioro que se encuentran en el edificio real. Entonces, aunque todavía hay bastante monotonía en las compilaciones de estas secciones, al menos hay un pequeño grado de diferencia de una sección a otra. Las secciones del sur, después de un punto, se pueden ensamblar completamente de memoria y sin necesidad de montículos. Las secciones del norte requieren atención a las instrucciones.

Las secciones de fachada que se elevan más alto terminan en última instancia en lo que es efectivamente una pared de un montante de espesor, y esta parte del conjunto es relativamente frágil. Si, querido lector, necesita hacer algún ajuste después de unir los ensamblajes de las secciones a través de las rótulas, espere tener que volver a ensamblar quizás una porción sustancial de tres o más secciones. Cuando las secciones están unidas, estas secciones pueden desmoronarse. O desmoronarse. Dependiendo





En sentido del reloj desde la izquierda: Vistas a través de la galería. Parte inferior del suelo que muestra los pilares. Base mostrando los puntos de unión. Piso parcial colocado en su lugar. Parte inferior del piso de la arena.

de la semántica de uno. Los conjuntos de columnas también son algo inestables. Las piezas del candelabro no encajan bien en las placas redondas de 1x1 con tachuelas abiertas, y las columnas que usan el patín como corona decorativa son especialmente sueltas. Esas columnas están efectivamente “aprimionadas” por las placas de arriba y los ladrillos de abajo en lugar del embrague de pernos habitual.

Caja III, mas bolsa 29 de la caja III, el tiempo de construcción es de aproximadamente 365 minutos, el tiempo de construcción acumulativo es de aproximadamente 1010 minutos.

### CAJA III

La Caja III contiene las bolsas de la 29 a la 40. Hay dos bolsas para cada número, excepto la 36 y la 40, para las cuales hay una para cada una. El libro cuatro tiene 260 páginas.

La **Bolsa 30** contiene la sección final de la esquina noroeste del edificio. Eso ensamblado se puede unir a la sección restante por medio de una rótula y con bisagras en su lugar completando las

tres cuartas partes del edificio.

Las **Bolsas 31 a 38** se utilizan para ensamblar las secciones para el cuarto noreste del edificio. Antes de colocar las secciones finales en su lugar, su autor sugiere que se tome un momento para mirar el interior de la sala de juegos. Aquí hay un detalle maravilloso que no será visible una vez que se complete el montaje del edificio.

La **Bolsa 39** contiene piezas de “toque final”, secciones de ventana que coronan la sección ovalada inferior. La **Bolsa 40** contiene piezas para construir el piso de la arena parcial y elementos decorativos que adornan la plaza. El piso de la arena es un poco complicado de alinear y colocar en su lugar, ya que uno tiene que alinear perfectamente los orificios de las piezas del candelabro que se usan como columnas de polo en pequeños alfileres en la base.

Caja III, las bolsas 30 a 40 tardan aproximadamente 315 minutos en ensamblarse, el tiempo de construcción acumulativo es de aproximadamente 1325 minutos. Eso es aproximadamente 22 horas. Su metraje puede

variar, querido lector, pero esa debería ser una guía razonable en cuanto al tiempo de participación en esta construcción.

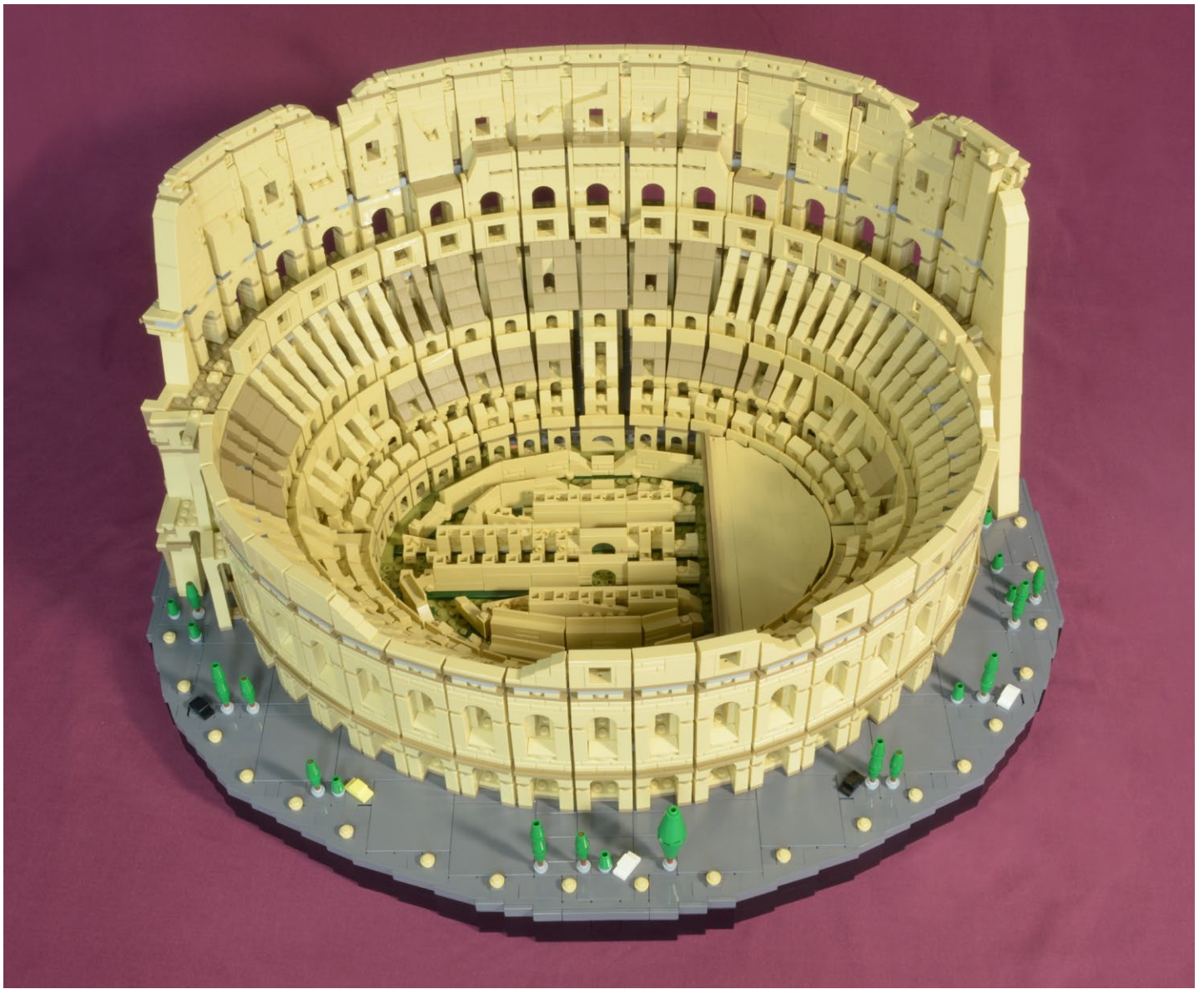
### Resumen

Una vez completado, no hay duda de que este modelo es una maravilla para la vista. Sinceramente, es un logro estético maravilloso. Su autor cree que durante el proceso de construcción se contempla la complejidad, el arte y la ingeniería del edificio original, como sugieren los comentarios del diseñador en las instrucciones. Hay un factor sorpresa definido en la cosa.

Sin embargo, existen algunas desventajas. En primer lugar, el modelo es bastante delicado, incluso frágil, muy parecido al edificio real. Es bastante fácil arrancar piezas sin querer. Es probable que intentar mover el modelo haga que algo salga mal en alguna parte.

Cuando su autor reposicionó el modelo para tomar fotografías a lo largo de la construcción, los plates nougat de 2 x 4 en la parte inferior de la base insistieron en desprenderse repetidamente.





El autor sugiere humildemente que las placas de 2 x 8 que se estirarían a lo largo de las intersecciones de las esquinas proporcionarían una sujeción más segura. La base permanece flexible hasta cierto punto al completarse porque no hay mucho para agregar rigidez al óvalo de 60 x 52 centímetros (aproximadamente 20 x 24 pulgadas). La mayor parte del edificio no está unido a la base, y esta falta de unión a la base, por supuesto, es lo que permite que se forme la forma ovalada del edificio. En consecuencia, la ausencia de un accesorio rígido no proporciona nada de estabilidad adicional para el modelo.

Transportar el modelo completo definitivamente presentaría desafíos. El transporte de un modelo parcialmente desmontado también presentará desafíos. Reensamblar este modelo si se rompe presentará diferentes desafíos. Hay tanto de la construcción que es similar y tanto que es ligeramente diferente que la memoria por sí sola será insuficiente para reensamblar fielmente el modelo si se cae en partes.

La construcción es monótona, especialmente el muro sur. Realmente no podemos culpar a los diseñadores por esto porque el edificio es lo que es. Pero cuatro o cinco horas de ensamblar los mismos ladrillos una y otra vez no es particularmente agradable en opinión del autor.

Más allá del modelo, es probable que a los AFOLs les encante, sí, les encantará este conjunto de piezas. Los constructores de castillos, cualquiera que desee crear sus propios modulares para paisajes urbanos y cualquiera que simplemente quiera una carga de pequeños ladrillos y arcos estarán emocionados de conseguirlos a granel. Hay 28 tiles dark stone grey de 6 x 6, 239 plates sand yellow de 1 x 2 redondeadas con open studs, 96 plates sand yellow 31561 1 x 1 con eje, simplemente una tonelada... está bien, querido lector, una tonelada es muy leve hipérbole... más de 11 kilos de piezas MOC realmente útiles aquí. La mayoría de ellos son de color amarillo, pero el amarillo es más útil que el magenta o el azul.

Qué será de este modelo, el autor no está

seguro. Es cierto, sin duda, que intentar devolver las piezas a los bolsos y los bolsos a las cajas de tal forma que se recree la primera experiencia de montaje de este modelo, en el lenguaje de la gente del autor, no está sucediendo. Y este modelo va a recolectar polvo y arañas de una magnitud previamente desconocida para los recolectores de polvo y arañas. Tiene rincones y grietas casi infinitos y agujeros de meneo que están listos para la acumulación de polvo.

Dicho esto, y su reseña completa, el autor primero le proporcionará, estimado lector, las exenciones de responsabilidad estándar: 1. gracias a LEGO por proporcionar el set, 2. los pensamientos y opiniones expresados son únicamente los del autor, al menos hasta que otro tenga la misma opinión, momento en el que se convierte en una opinión compartida. 3. Y así sucesivamente. Con esto, el autor le dice un humilde adiós ya que ahora debe informar a cierto empleado en cierta oficina de correos.

¡O si no!



# REVIEW

Por Lluís Gibert

# 10273

# HAUNTED HOUSE



Un nuevo set correspondiente a la serie de parques de atracciones ha aparecido este año. Bajo el nombre de "Fairground Collection" y con el nuevo diseño de caja para los sets orientados a adultos, tenemos un set bastante grande y con una conexión muy especial con los sets de Adventurers de finales de los 90' y principios de los 2000'.

Probablemente habréis leído muchas reviews del set. No vamos a analizarlo como set. Analizaremos esta conexión con la serie Adventurers a través de todos los guiños que los diseñadores han querido añadir a este set.

Las instrucciones incluyen pequeños textos en ciertos puntos de la construcción. La mayoría de estos textos son los que nos dan las pistas de la conexión vintage del set. Me parece muy acertado que hayan ido añadiendo estos pequeños "tips" en medio de las instrucciones, justo cuando acabas de construir el elemento en cuestión, en lugar de un largo texto al principio que casi nadie se leería. He extraído todos esos textos de las instrucciones y los analizaré uno por uno.

**Set:** Haunted House  
**Número de set:** 10273 **Precio:** 229,99 €  
**Piezas:** 3231 **Minifiguras:** 10





### Baron Von Barron

Pero antes de empezar, tenemos que hablar del protagonista de este set, el Barón Von Barrón. Es el malo de la serie Adventurers, que aparece en 13 sets intentando robar reliquias por todo el mundo, ya sea en la India, en Egipto o en el monte Everest. Se supone que con todo lo que robó durante esos años, se ha podido construir la casa encantada. Veamos cómo.



### El órgano de Catarino

Von Barron mandó fabricar este órgano a medida en Portugal. Lo usó principalmente para reproducir canciones temáticas de programas de televisión.

Aquí la historia se escapa un poco de Adventurers. Un órgano es siempre un elemento que genera un sonido característico de las casas encantadas. En este caso han hecho un guiño a un antiguo diseñador de LEGO, Tiago Catarino, que entre otros diseñó el Barco en la botella de LEGO Ideas. Según explica Tiago en este vídeo: [youtu.be/MeeRwjPflB8](https://youtu.be/MeeRwjPflB8) dio ciertos consejos a Carl Merriam sobre cómo se podía construir el órgano. Parece que Carl siguió algunos de sus consejos y decidió ponerle el apellido de Tiago. Además, Tiago es portugués (y supongo que le gustan las canciones de series de TV) por lo que es un homenaje en toda regla a un antiguo compañero.



### El ídolo del Everest

Arrancado de un templo de la montaña del Everest, se dice que los zarcillos se extienden hacia lo desconocido. También es un gran perchero.

Una de las localizaciones de los sets de Adventurers fue el monte Everest, con el Yeti rondando por allí :). En el set 7417–Temple of Mount Everest, hay un ídolo (una calavera con una gema encima) que el Barón robó. La construcción es muy simple, ya que son 5 piezas, pero nos conecta con ese fantástico set.



### Las cabezas de Anubis

Sacadas por aire del templo de Anubis, supuestamente son “solo para decoración, eso es todo”.

Estas cabezas son una reproducción de las que aparecen en el set 5988–El Templo de Anubis. En el interior del templo hay la sala de la tumba del faraón que está flanqueada por dos esculturas de Anubis. Es un guardián de las tumbas representado como un gran cánido negro acostado sobre su estómago, probablemente un chacal o un perro salvaje, o como un hombre con cabeza de perro.

La construcción, de nuevo, consta de unas pocas piezas, pero que plasman perfectamente lo que pretenden, y también son una fiel reproducción del modelo original.



### El Obelisco del Mal

Von Barron robó este obelisco porque tenía la inscripción más malvada que jamás había visto.

En los sets relacionados con Egipto, hubo varias columnas de piedra con jeroglíficos, que formaban obeliscos o columnas de un templo. Parece que uno de esos obeliscos fue robado por Von Barron y trasladado a su mansión. Es curioso que el obelisco robado no aparezca en ningún set de Adventurers, ya que su inscripción es inédita.





### El rostro de la esfinge

El primer artículo egipcio que robó el barón, toda la mansión se construyó a su alrededor.

Continuamos navegando por los distintos sets de Egipto de la serie Adventurers. Conectamos ahora con el set 5978—La sorpresa secreta de la Esfinge. Podríamos decir que es la reliquia más importante que Von Barron robó de Egipto. Una espectacular esfinge muy bien conservada, aunque parece que con el paso de los años, se ha oscurecido, ya que hay un cambio de los colores básicos con que estaba construida la esfinge en el set original, por unos colores más oscuros en el set que analizamos.



### El plan de escape

Von Barron forró el Rostro de la Esfinge con dinamita, por si acaso alguna maldición venía acompañada.

En los sets de Adventurers, Von Barron acostumbra a tener algunos cartuchos de dinamita por si acaso tiene que volar alguna pared. Aunque en el pasado era un tile 2x2 con un cartucho de dinamita impreso, en este set han puesto un detonador hecho con piezas. Creo que la referencia en este caso está un poco cogida con pinzas...



### El Dingus Dorado

Cuando von Barron se acercó al Golden Dingus, ¡el Yeti apareció de repente y se comió su mano izquierda! Afortunadamente, ya tenía un gancho para la mano izquierda, por lo que simplemente lo reemplazó con otro.

Es curiosa la referencia directa a Von Barron en el Everest, ya que ninguno de los sets ambientados allí aparece Von Barron. Pero supondremos que viajó allí a robar el Dingus Dorado, que está al lado del escondite del Yeti. Esta escena la podemos ver en el set 7412 en la única aparición del Yeti (si no contamos la minifig coleccionable). La construcción del Dingus es muy simple, siendo solo 4 piezas, pero de nuevo, es una copia del modelo original de 2003.



### El Orbe de OGEL

Un prototipo de la superarma de control mental utilizada por el malvado Imperio OGEL. Von Barron siempre tenía uno a mano "para un día lluvioso".

En este caso hay una excepción en el enlace con la serie Adventurers y nos trasladamos a otra serie de esa época: Alpha Team. Aparece en 5 sets de la línea, por lo que los seguidores de Alpha Team reconocerán este arma sin problemas.

- 6775 Alpha Team Bomb Squad
  - 6776 Ogel Control Center
  - 4790 Alpha Team Robot Diver
  - 4793 Ogel Shark Assault Sub
  - 4795 Ogel Underwater Base and AT Sub
- Además salió en cómics y en el videojuego LEGO Alpha Team. El arma ha tenido distintos usos según el set y la época, según la Brickipedia, pero siempre ha estado asociado a algún tipo de control mental.



### El esqueleto prohibido

Algunos dicen que el auto de Sam Sinister explotó mientras huía de la ley, dejando solo su esqueleto y su sombrero de copa.

Otros dicen que una vez hubo un tercer mayordomo gemelo. Nadie sabe con seguridad.

Sam Sinister es otro personaje de Adventurers, que aparece en algunos sets como malo. Entre ellos aparece como el malo en el Everest. Hay una evolución de la historia a modo de leyenda con este esqueleto, enlazando una supuesta huida de la ley y el esqueleto en la mansión, teniendo como nexo el sombrero de copa.

La otra posible explicación para ese esqueleto es que un tercer hermano de los mayordomos de la mansión Von Barron muriera y quedara su esqueleto allí.

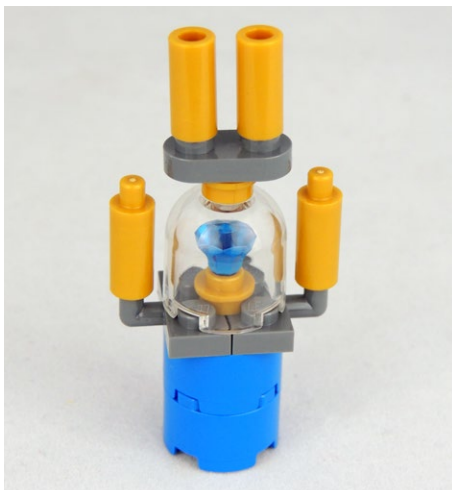




### El Altar de Alhazred

Se desconoce para qué ritos oscuros se diseñó originalmente esta mesa de piedra de aspecto pesado. El barón lo utilizó para lecturas ligeras en días de lluvia.

Aquí salimos del mundo LEGO para hacer una referencia a la literatura de Terror y de Ficción. Se supone que Alhazred (pseudónimo de H.P. Lovecraft) escribió el libro *Necronomicon*, un libro sobre el conocimiento mágico Europeo de la Edad Media. Supongo que algún diseñador es apasionado de ese tipo de literatura y ha querido hacer ese homenaje fuera de los ladrillos, pero con relación a la historia que nos cuenta este set.

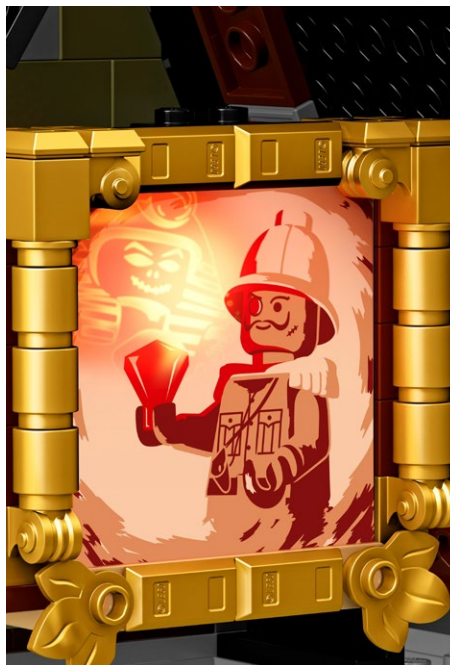


### El resonador

En un intento fallido de aprovechar el poder del Re-Gou Ruby con este dispositivo, von Barron convocó accidentalmente a dos espíritus amigos del más allá.

Según la Brickipedia, "el Re-Gou Ruby era una gema que se decía que tenía grandes poderes mágicos. Estaba protegida por el faraón muerto Hotep en el subtema de Egipto de Aventureros. El equipo de Aventureros y el villano Baron Von Barron están tratando de recuperarlo mientras Hotep intenta quedárselo para él."

Parece que al final Von Barron consiguió robar el Rubí aunque las consecuencias fueron la aparición de dos espíritus del más allá. Me cuesta entender por qué el Rubí es azul, ya que originalmente era rojo, como todos los rubíes.



### El retrato de Samuel von Barron

Cuando terminó el retrato, un extraño brillo comenzó a emanar del rubí. Atrapado por la maldición de la Momia, von Barron se volvió loco por las terribles bromas del faraón Hotep.

Después de construir casi todo el set, con tantas referencias al Barón Von Barron, se echaba de menos al personaje en sí. Casi al final de la construcción tenemos un gran retrato del Barón que decora la torre de la mansión. Pero el retrato tiene una maldición. Al robar la Momia del faraón Hotep, ésta no le deja vivir sin molestarle continuamente con sus bromas. Y se ha plasmado de una manera muy original en el set.

El retrato está impreso en un panel 1x5x6 trans clear, y en la parte trasera, hay otro panel 1x3x4 con la cara del faraón. Cuando accionamos el light brick, aparece la cara del faraón proyectada en el retrato de Von Barron.

El faraón es el protagonista de varios de los sets de Adventurers en Egipto, y coincide con el Barón en 2 sets.



### El ascensor del loco

"¿Cómo va mi ascensor a ninguna parte? Tiene sus altibajos. aaaHAHAHAaaaHA!"

-El barón loco

Si te subes al ascensor de la torre de la mansión, te espera una sorpresa, cuando llegas arriba se abren unas puertas y, de golpe, tienes una caída libre hasta el suelo. Después de toda la construcción el resultado final es esta atracción.

Como atracción está bien diseñada, tanto en el ascenso, cuando se abren las puertas en lo alto de la torre y durante un momento ves el horizonte. Cuando baja, utiliza el sistema de frenado de las atracciones reales, con un freno mecánico por fricción.

Pero tengo que decir que, lamentablemente, no es una atracción espectacular. Como todo transcurre dentro de la torre, no se puede disfrutar en todo su esplendor. Es cierto que si abres el set, hay una ventana donde se ve la caída, pero es más un edificio que una atracción.

### Conclusiones

El set me deja sensaciones encontradas. Por un lado, el esfuerzo por evocar Adventurers es notable, y me ha gustado mucho como lo han plasmado en todo el set, sin que sea especialmente chillón. También me ha gustado el acceso para discapacitados. LEGO está haciendo un gran trabajo en ese aspecto.

Pero por otro lado, creo que el objetivo del set como atracción, no se ha conseguido. El edificio por fuera no es especialmente llamativo para una casa encantada. En este aspecto, me parece mucho más adecuado el diseño de la casa encantada antigua. En el interior hay mucha decoración, y la funcionalidad de la atracción queda escondida por el edificio.





**DOTS**  
41904  
Imágenes y texto:  
Muriel

# Portafotos de Animales

**Set:** Portafotos de animales  
**Número de set:** 41904 **Precio:** €14.61  
**Piezas:** 423 **Minifiguras:** 0

En esta reseña, hablaremos del set 41904 de la nueva línea dots. Hasta donde he podido informarme, a través de diversos sitios en la red, esta nueva línea aparecida en este año 2020 databa aproximadamente de la misma época que la película "the lego movie 2" (principios del año 2019), pero que finalmente ha sido lanzada en marzo de este año. El portafotos de animales está pensado para niños de 6 años en adelante.

## Embalaje

El embalaje del producto viene en una bandeja apilable con seis huecos en los laterales y un hueco central de mayor tamaño. Como parte negativa decir que, por cómo está fabricada la bandeja no parece que se pueda apilar con seguridad, ya que no encaja con la parte inferior de otra bandeja, a pesar de que en la tapa transparente se ha moldeado un grand stud. Como parte positiva decir que el contenido de los

huecos se ha fabricado con los bordes interiores inclinados, es decir la base con respecto al lateral tiene más de 90°, por lo que arrastrar cualquier pieza imposibilita que ésta quede enganchada



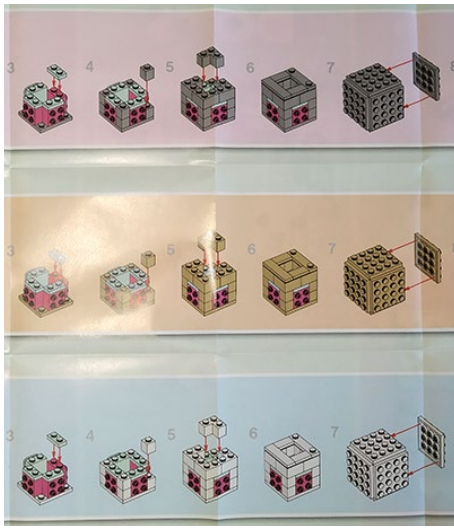
en su interior. Esto facilita mucho poder jugar con estas piezas pequeñas. No sé si lego debiera vender estas bandejas, ya que como decía antes no se pueden apilar de manera segura

## Construcción

El set permite construir tres portafotos en forma de cubos. La estructura de las construcciones es exactamente igual en los tres, variando solamente los colores, así como la carita de la mascota. Me recuerda a las construcciones de los sets bricksheads, pero evidentemente sin cuerpo. Los laterales y parte trasera de los cubos quedan a la imaginación del niño o adulto constructor, ya que en las propias instrucciones se pueden observar algunas imágenes de







[flickr.com/photos/muriel\\_lego/](https://www.flickr.com/photos/muriel_lego/)



diseños para inspirar a grandes y pequeños, pero no los pasos para realizarlas. Tiene infinitas posibilidades y máxima creatividad. Lo negativo de estos cubos es que apenas cabe nada en su interior, pero dan una buena idea de cómo hacernos uno propio con mayor capacidad si nos apetece. Una vez finalizados los tres cubos, los podemos decorar con la cantidad de tiles y piezas a nuestra disposición y crear un buen montón de posibilidades.

### Novedad

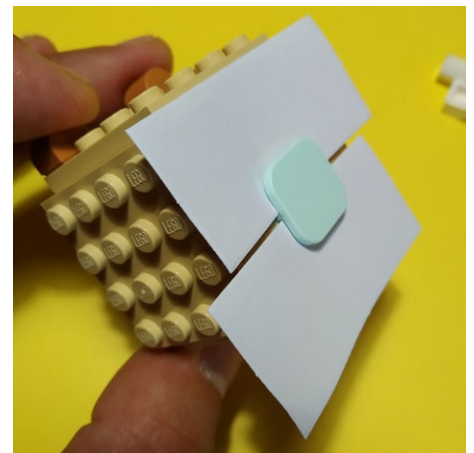
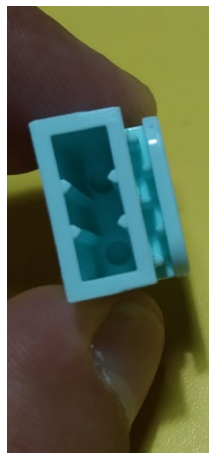
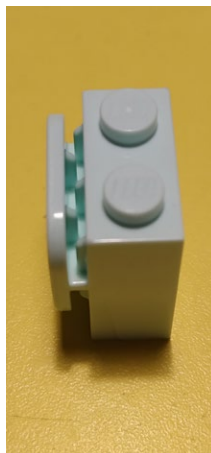
En este set nos llega una novedad en forma de pieza nueva, en bricklink aparece como la referencia 37452 modified 1 x 2 x 2 with paper/photo holder. Ya veremos cómo podremos integrar dicha pieza en nuestros mocs y dioramas. Lo positivo es que no sólo tiene una posición para insertar la foto, es decir, se pueden poner dos imágenes y no sólo una tal y como aparece en las imágenes del embalaje. Esto posibilita usar dichas piezas en alguna construcción con técnicas snot. Por ejemplo, para poder usar banderas, capas o cualquier otro elemento de lego similar.

### En general

Las caras de las mascotas sorprenden por su diseño inequívoco, ya que a simple vista se sabe qué animales son, y ¡sólo con unas pocas piezas en un plate de 4 x 4!

Para aquellos constructores a los que les gustan muchas piezas coloridas, bien sea para hacer mosaicos, para temas como friends o sencillamente para cualquier construcción divertida y llena de color, lego dots es una línea ideal.

Agradecemos a lego la cesión de éste set para hacer la reseña. las opiniones públicas vertidas en ésta reseña son únicamente mías, por tanto LEGO® ni las aprueba ni las apoya.





# 2014 LEGO® FRIENDS MINIDOLLS

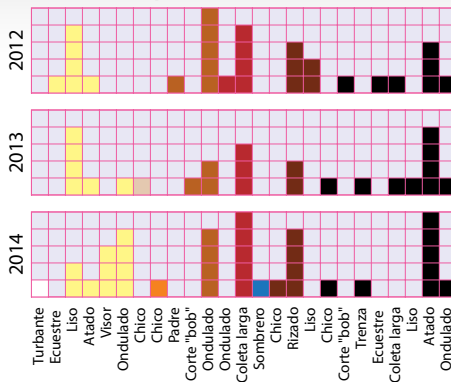
texto y imágenes por Claire Kinmil [brickmotion.com](http://brickmotion.com)



Las minidolls aparecieron por primera vez en 2012 con el tema LEGO Friends. Las muñecas vivían en Heartlake City y estaban compuestas principalmente por niñas con ropa de verano brillante y caras sonrientes. En 2013 el tema continuó con esta tendencia. Solo en 2014 vimos los primeros cambios notables en las muñecas. El más grande fue que las minidolls también se convirtieron en Princesas Disney en su propio tema. ¡Viva por ellas y por nosotros! Sin embargo, aquí nos centraremos únicamente en lo que cambió y lo que se mantuvo igual con respecto a las nuevas muñecas 36 Friends.

Los cinco personajes principales de Friends, Emma, Stephanie, Olivia, Andrea y Mia, siguieron siendo los cinco personajes principales. Puedes reconocerlos por su rostro y cabello. Sus rostros obviamente no cambian, porque están felices con sonrisas educadas. ¿Por qué querían expresar alguna otra emoción?

## Distribución de pelo/sobrosos



Sus cabellos son un asunto ligeramente diferente. Para un personaje, nunca cambian de color, pero se transforman en otros estilos. En 2014, Stephanie se recogió el pelo en una cola de caballo y se puso una visera en tres ocasiones. Ese fue el mayor cambio relacionado con el cabello y no parece grande a menos que seas un

ávido fanático de LEGO Friends. Si comenzaste a coleccionar los conjuntos en 2012, en 2014 tenías la garantía de tener múltiples de varios cabellos. En ese momento, todo cambio es bienvenido.

En 2012 y 2013, las chicas principales tuvieron cuidado de no usar nunca la misma camisa que usaba otra amiga principal. En 2014 aparentemente dejaron de preocuparse. Tanto Olivia como Stephanie pueden verse con la misma camisa verde a rayas que Mia usó el año anterior. Impactante, lo sé. Al menos se acordaron de ponerse diferentes faldas. Eso evitó un escándalo completo y mostró cuán versátil puede ser una camisa.

2014 nos dio un récord de cuatro figuras masculinas. Si eso suena bajo, tiene razón, lo es. Pero los dos años anteriores combinados sacaron solo tres minidolls masculinos. Como dije, rompiendo récords.

En cuanto al color de piel, no ha cambiado







CHICOS CHICOS CHICOS



COLORES TIERRA

ROBA VERANIEGA



ROBA INVERNAL

mucho: 28 muñecos de color Light Nougat, 0 Nougat y 8 de Medium Nougat. Este ratio está en concordancia con los años anteriores. Es interesante notar que hasta este momento, solo ha habido tres caras diferentes de Medium Nougat y diez de Light Nougat, diez de las cuales son mujeres y tres hombres. Todos están sonriendo.

La única adulta, Sophie, también tiene la única impresión facial nueva este año. Sophie está disfrutando de su día libre en el spa de un centro comercial con una mascarilla.

Aunque las muñecas usan principalmente ropa de verano, un subtema de verano surgió en 2013 y continuó en 2014. Se centró en darles trajes de baño a las niñas. Y cuando digo traje de baño, me refiero a que el torso tiene un estampado de traje de baño y las piernas tienen una falda envolvente o pantalones cortos. Incluso con un criterio tan bajo para un traje de baño, no todos los amigos principales consiguieron uno durante estos 2 años. Para llevar a los cinco a la playa, tendrías que esperar hasta 2017 si no eres demasiado exigente, y hasta 2019 si lo eres.

Los cambios más significativos en las muñecas provienen del nuevo subtema Jungle Rescue. Las niñas y los niños ayudaron a rescatar varios animales de la jungla local. Para eso, tenían que vestirse en tonos tierra como Heartlake City nunca antes había visto.

Usaré mi elipse de colores LEGO para demostrar las diferencias. En los años anteriores, los sectores



de la tierra estaban completamente desprovistos de plástico; ahora no lo son.

Los cambios de distribución de color fueron aparentemente lo suficientemente innovadores como para que las minidolls omitieran cualquier molde de ropa nuevo. O bien, todas las capacidades de moldeado se utilizaron en los moldes de faldón y cola en la línea Disney Princess.

La única ropa de abrigo se incluyó en el calendario de adviento. Como de costumbre, las dos minidolls son una amiga principal y la amiga de una amiga. La novedad en 2014 es que



AAH!

SPA!

Stephanie ya usó el torso de Mia en 2013. En los años anteriores, ambos estampados del torso del calendario de adviento eran únicos.

2014 es el año en que los Friends agregaron por primera vez tonos tierra a su guardarropa. Junto con toda la ropa de años anteriores, eso agregó mucha variedad a sus posibles atuendos. Sin embargo, su departamento de invierno todavía era casi inexistente, y su paleta emocional carecía de todo excepto sonrisas amistosas. Supongo que después de tres años, podemos dejar de llamar errores a estos defectos y empezar a llamarlos funciones.



# CITY 2020

Por Lluís Gibert



Un año más vamos a analizar algunos sets de CITY de 2020, para tomar el pulso a la línea. Podría decir que “nada nuevo bajo el sol”. Policías, bomberos y vehículos. Pero sí que hay algo nuevo y preocupante en mi opinión:

Juniorización: Veo la estación de policía y observo simpleza, demasiada. La construcción se ve vacía. Cuatro paredes (bueno 3) y algo dentro. Y creo que el problema está en las 4 paredes. No hay nada que haga el edificio “bonito”. Líneas rectas, simples, cuadradas...

Demasiada importancia a los vehículos y poca a los edificios. Creo que muchos estábamos expectantes por ver la nueva estación de servicio. Y cuando llegaron las primeras imágenes... la gran decepción. Un poste de gasolina y una minúscula tienda, que no tiene ni techo. Y qué decir del cartel que anuncia la gasolinera...

Sinceramente es algo que hubiera diseñado un niño de cinco años.

Lo mismo pasa con otros sets, como podría ser el que reproduce el robo del banco, que vuelven a ser 3 simples paredes con algo dentro. El Monster truck es más grande que el banco, que apenas tiene una mesa, una silla y unas cajas de seguridad.

Si bien es cierto que algunos vehículos son interesantes, como puede ser el camión de los helados o la barredora de calles, lo que veo es que se da demasiada importancia a los vehículos, y poca (o muy poca) a los edificios. No se si es que en el equipo de CITY tienen muchos diseñadores de vehículos y pocos (o ninguno) de edificios, pero la realidad es que se observa un declive en la línea que empieza a recordar a épocas que prefiero olvidar.

Termino ya la introducción con otro comentario, quizás más local, pero que me temo que puede pasar en más mercados y que aleja a posibles compradores: el precio. Dos de los sets que comentaré a continuación son un 25% más caros en España que en países donde la economía funciona mejor. Como cliente, me sentiría estafado por pagar 25€, por ejemplo, por el set del helicóptero (#60248), que además veremos que no vuela. No hay apenas construcción y si el precio recomendado en Alemania (20€) ya me parece abultado, el de 25 € en España es simplemente un insulto. En general, muchos precios en España están por encima de la media de Europa y eso no hace más que asustar a posibles padres ya que da la sensación de que se está convirtiendo en un juguete para ricos.





## Primer semestre

Vamos a ver 3 sets de vehículos de este primer semestre, ya que no consideré suficientemente interesante ninguno de los sets con edificaciones.

### 60248 • Fire Helicopter Response

Cuando vi las primeras imágenes del set, tuve mucha curiosidad en él. ¡Un helicóptero que vuela! Había tenido un juguete parecido de niño, y tenía interés en ver cómo funcionaba. ¿La realidad? No vuela.

El helicóptero está formado por 4 piezas: un chasis monocasco, el cristal frontal, la hélice y la cola hecha de una lámina de plástico. Dentro del helicóptero cabe únicamente una minifig.

El set incluye un Quad y un pequeño accesorio.

En las pruebas de vuelo, con la fuerza de un adulto, el helicóptero cae a peso al suelo. Si bien es cierto que cae "de pié", en mi opinión no cumple con las expectativas. El problema está en el tamaño de las hélices. El diámetro es demasiado pequeño y por mucho que giren rápido, no generan la suficiente sustentación como para que vuele un par de segundos.

### 60251 • Monster Truck

Parece que a LEGO le gustan los monster trucks, ya que los tenemos de muchos tipos a lo largo de los últimos años. Este viene a complementar el lanzado en 2014 (60055). Me ha sorprendido el esquema de colores, que coincide más con la línea Hidden Side que con CITY.

La construcción es bastante simple, lo que no presenta un gran reto ni para un niño de corta edad. El modelo, una vez montado, es resultón. No tiene ninguna función especial y se echa de menos alguna rampa o accesorio para que el vehículo pueda evolucionar.

Es un vehículo llamativo, y la ventaja es que, aunque no lleve ningún accesorio, con esas grandes ruedas puede evolucionar por cualquier obstáculo que se construya con cuatro slopes que tengamos por casa.



### 60256 • Racing Cars

Este set incluye dos coches de competición. A mi entender, uno de ellos es la pareja del set 60053 (coche tipo 24 horas de Le Mans), y el otro es la pareja del 60113 (Coche tipo Rally). Me parece bien que hayan puesto los dos coches en una sola caja, ya que da más posibilidades de construcción y de crear modelos alternativos que con un solo coche.

En este caso los vehículos están bastante bien hechos. Tienen unas líneas bonitas, inspiradas en coches de competición de verdad. Los colores también son bonitos, distintos a los típicos de "Octan" verde, y rojo. De hecho, en el coche de resistencia encontramos el logotipo de Octan con un nuevo esquema de colores, lease cian y naranja, que corresponde a la división de coches eléctricos, u Octan-e.

Por poner un pero, en el coche de resistencia veo que en la parte posterior del guardabarros delantero hay un vacío. No se si es un tema de presupuesto pero veo el coche incompleto. Que le falta algo. Respecto al coche de Rally, tengo que decir que el coche es bonito, pero que la admisión de aire tapa completamente la vista al conductor, y queda un poco raro.





## Segundo semestre

Sabéis por otros artículos que he escrito que el segundo semestre acostumbra a ofrecernos sets distintos a vehículos, policías y bomberos. En el pasado hemos visto temas como el aeropuerto, la granja, la minería, la exploración submarina, el espacio...

Este año hemos tenido una grata sorpresa en forma de colaboración con National Geographic en una serie de sets de exploración de los océanos. Según la nota de prensa, "Se han desarrollado nuevos conjuntos de LEGO® City y LEGO® Friends para crear conciencia sobre la exploración y la protección de las especies en peligro de extinción en las selvas y los océanos del mundo."

### 60266 • Ocean Exploration Ship

Es el set estrella de la línea. Un gran barco de exploración de los océanos, con muchos complementos que hacen que los niños puedan recrear toda una aventura de exploración submarina. Entre ellos cabe destacar: un batiscafo, un pecio, una jaula para nadar entre tiburones, un tiburón, una manta raya y varios buzos.

El casco del barco está formado por dos mitades en forma de "U" unidas, lo que hace que quede un agujero en el centro del barco. Esto permite que se puedan meter en el agua el batiscafo o la jaula para nadar con tiburones utilizando la grúa que hay en el barco. Tiene, además, una bodega para guardar el batiscafo, un helipuerto, una grúa y un completo puente de navegación, con el puente de mando, un laboratorio científico con los sonars y una sala de reuniones anexa, y una habitación con dos camas.

Además hay detalles interesantes como peceras en las distintas estancias o un tiburón que se puede comer una minifig. El molde existe desde Agents 2008 aunque tiene distinta decoración impresa. Hay una manta raya, que es un nuevo molde. El pecio es pequeño, pero simula el resto de la popa de un barco de madera y algunos lingotes de oro dentro.

La grúa se puede desplazar a lo largo de todo el agujero en el centro del casco, lo que le permite coger el batiscafo de la bodega y ponerlo dentro del agua.

El set contiene 8 minifiguras, entre ellas, submarinistas, el capitán y un personaje ligado a la serie de TV de LEGO CITY. Me sorprende que todavía haya 5 hombres y 3 mujeres, cuando perfectamente podrían haber incluido 4 y 4.

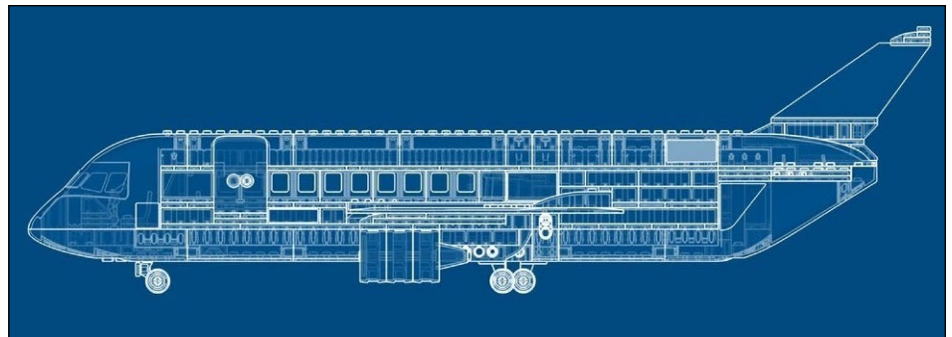
Es un set muy jugable, y si además lo juntamos con el resto de sets de la línea puedes construir un completo mundo submarino muy realista.







Terminal del set 60104



## 60262 • Passenger Airplane

El último set que analizaré es el nuevo avión de pasajeros. Sigue la línea de los últimos aviones de pasajeros, en cuanto a tamaño masivo, y además incluye nuevas piezas que permiten que el avión sea 1 brick más alto comparado con los anteriores.

El avión tiene una pequeña cabina de pasajeros, en la que caben 3 minifigs. Detrás de esta cabina hay una cabina de servicio, con un receptáculo para guardar las maletas, la zona para aparcar los carritos del servicio de cabina, y un lavabo. Además, como novedad, en la parte posterior del ala, hay una bodega donde se carga un coche deportivo.

Tengo que decir que hay un fallo de diseño importante, aunque es fácilmente solventable. El tren de aterrizaje es tan bajo, que no permite que el avión levante casi el morro para despegar. Así como el diseño del avión es muy bueno, creo que podrían haber gastado unas pocas piezas (creo que no más de 6-8 ladrillos) en un tren de aterrizaje que permitiera un comportamiento más parecido al real.

El vehículo de apoyo en tierra es pequeño e incluye un remolque, que tiene un sistema elevador que permite sortear la altura del avión para cargar un coche. También hay una básica escalerilla de acceso al avión.

Hay 9 minifiguras, 2 de las cuales están relacionadas con la serie de TV. Me cuesta entender el motivo por el que LEGO CITY necesita una serie de TV de apoyo, pero es posible que sea de otra generación y que no entienda que hoy día, sin TV no hay producto. En todo caso, es una pena esa dependencia de la TV.

El set incluye una pequeña terminal. Y aquí es donde vienen mis reticencias al set. Retomando lo que comentaba al principio del artículo, creo que el aeropuerto es insuficiente. El set se vende como un avión de pasajeros, la terminal es un mero accesorio. Pero es una terminal demasiado básica. En 2016 tuvimos el set 60104, que incluía un avión, vehículos de apoyo y una terminal decente. El set tenía 694 piezas por 99€. El nuevo avión tiene 669 piezas por el mismo precio, y obtenemos una terminal mucho más pequeña. La importancia de los edificios está disminuyendo drásticamente en la línea CITY, tanto por su diseño como por su menguante tamaño. También me choca que cada vez los aviones sean más y más grandes. No se como serán las viviendas en otros países, pero en el caso de España, muchos vivimos en pisos no muy grandes y un avión de este tamaño difícilmente encaja en la habitación de un niño y no sabes donde ponerlo. No digo que los aviones de 4 studs sean la solución, pero quizás

los de 6 studs, como el 3181, serían el balance perfecto entre tamaño, construcción sin piezas enormes (como las alas) y detalle.

## Conclusión

Considero, en general, que CITY 2020 es decepcionante. Muchos vehículos, demasiados. Edificios muy simples, poco detallados y repeticiones hasta el infinito de los mismos temas. El único soplo de aire fresco es la colaboración con National Geographic, donde encontramos sets detallados y más novedosos.

Es una pena que CITY esté tomando este giro y que, de alguna forma, esté volviendo a cometer algunos de los errores de finales de los 90'. Y no soy un romántico que piensa que los 80' fueron mejores (bueno, un poco si). Solo hace falta ver los sets de CITY de 2008–2014 para ver que se pueden hacer las cosas bien hechas con diseños actuales y orientados al mercado que estamos viviendo. Espero que haya una reflexión dentro de LEGO y que logren remontar una línea "core" para la empresa, y que debería seguir siendo un "flagship" para la empresa, en lugar de tanta licencia.

Agradezco a LEGO la cesión de los sets para su review. Las opiniones vertidas son únicamente mías.



# TOP MOC *microbuilds*



**Sergio Rojas** (AKA: Brickolaje), Chile

<https://www.flickr.com/photos/sergiorojas/>

Mis inicios fueron cuando era un niño bien pequeño (5 años aproximadamente) y en esos tiempos lo que importaba eran las historias que uno iba creando con más imaginación que bricks, con ideas más que formas pero con el correr del tiempo los intereses cambian y las piezas quedaron guardadas. Luego, ya más viejo, ahí por 2009 fue cuando redescubrí el hobby al ver el prolijo trabajo de Tyler C, Nannan Z, Chris McV y tantos más.

◆ 6396 *International Jetport*, Marzo 2018



**Johan Alexanderson** (A.K.A Jalex), Suecia

<https://www.instagram.com/legobyjalex/>

Construí mucho con LEGO cuando era niño, pero como muchos otros AFOL, gradualmente dejé de construir en mi adolescencia cuando encontré otros intereses, así que entré en los "Dark Ages". Aproximadamente 15 años después, en 2011, tuve un momento muy estresante en mi vida en el que sentí que necesitaba algo para relajarme. Entonces saqué mis viejos ladrillos LEGO y comencé a construir de nuevo. Disfruto construyendo MOCs en todo tipo de géneros, pero específicamente me gusta crear habitaciones más grandes de apariencia realista con un diseño interior de los años 70 u 80.

◆ 381 *Police Headquarters*

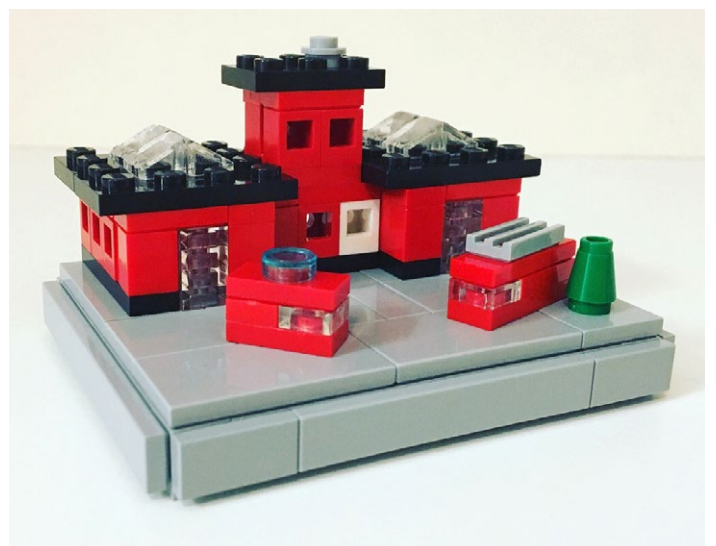


**Jme Wheeler** (AKA: Klikstyle), USA

<https://www.flickr.com/photos/klikstyle/>

Empecé con LEGO hace mucho tiempo cuando era niño. LEGO te brinda la oportunidad única de tomar tus viejos sets y convertirlos en algo nuevo, y ese aspecto me ha mantenido construyendo desde entonces.

◆ 6378 *Service Station*, Febrero 2018



**Olle Goto** (AKA: le\_goto), Suecia

<https://www.flickr.com/photos/53719076@N05/>

Empecé cuando era niño alrededor de los 5 años. Me volví a enganchar cuando mi propio hijo comenzó a construir.

◆ 6382 *Fire Station*, Febrero 2018





**Adeel Zubair**, Inglaterra

👉 <https://www.adeelzubair.com/>

Inicialmente comencé de niño con los ladrillos tradicionales como la mayoría que lo hace a esta edad, el primer set específico que recuerdo tener fue el 4753 Sirius Black's Escape. Varios años más tarde me topé con un Catálogo de Navidad de 2009 y me sorprendieron todas las diversas líneas de productos de la época, específicamente LEGO Star Wars. Hoy construyo exclusivamente MOCs (My Own Creations), para mí los ladrillos son una forma de arte; He tomado lo que he aprendido de sus productos y de la comunidad AFOL para enriquecer las vidas de niños / adultos a nivel mundial a través de mi niño interior.

📌 70620 Ninjago City



**Timothy Ng**, Hong Kong

👉 <https://www.facebook.com/Timothymoc/>

Empecé con LEGO cuando tenía alrededor de 12 años, en Hong Kong conseguíamos los sets cuando comprábamos leche en polvo. Entonces llegué a la edad de los Dark Ages durante 20 años. Volví al LEGO cuando estuve de viaje de negocios en EE. UU., y ví el tren 4512. Después de comprarlo, empecé a construir MOCs.

📌 10247 Ferris Wheel, Marzo 2018



**Nicolas Kolbeck**, Alemania

👉 <https://www.flickr.com/photos/156747181@N05/>

No lo sé exactamente, LEGO siempre ha estado en mi vida. Uno de mis favoritos fue sin duda la primera línea de Harry Potter. Me tomé un descanso en comprar LEGO durante mi adolescencia, pero los edificios modulares me permitieron volver a hacerlo. A la edad de 21 años, comencé a crear MOCs. Afortunadamente, esto fue muy fácil ya que nunca había vendido ninguno de mis viejos LEGO. Trabajo mucho con computadoras, así que construir LEGO es mi forma de desconectarme y hacer algo creativo con mis manos reales.

📌 10217 Diagon Alley, Marzo 2018





**César** (AKA: Corvus Auriac MOCs), España

👉 [https://www.instagram.com/corvus\\_auriac/](https://www.instagram.com/corvus_auriac/)

Jugaba de pequeño con los LEGO como todos los niños pero los deje a los 12 o así hasta el 2017 que me dio por descargarme el LDD y probar, entonces diseñe unas cuantas cosas y la gente empezó a pedirme encargos y ya me puse a diseñar de forma regular, así que básicamente llevo 3 años en esto.

📌 6080 King's Castle, Diciembre 2018



**Unijob Lindo**, Portugal

👉 <https://www.flickr.com/photos/unijob/>

Creo que todo empezó hace mucho tiempo, cuando era muy joven y mi madre me regaló un pequeño juego de LEGO después de una larga estancia en el hospital. Era un pequeño set con una minifigura de Majisto, ese mago azul del ahora antiguo tema Dragon Masters / Castle. Supongo que seguí coleccionando desde entonces. Todavía tengo buenos recuerdos de Fright Knights, Ice Planet 2002, Johnny Thunder y todos esos temas / personajes de LEGO de los noventa.

📌 6097 Night Lord's Castle, 2018



**Michał Piotrewicz**, Polonia

👉 <https://www.flickr.com/photos/156847189@N02/>

En general, estoy enganchado a LEGO desde que obtuve mi primer set cuando era niño alrededor de 1990 (que era un 6506 pequeño pero magnífico: Precinct Cruiser; por cierto, todavía lo tengo). Desde entonces, nunca dejé de construir :)

📌 6086 Black Knight's Castle, Marzo 2018



**Letranger Absurde**, Rumanía

👉 <https://www.flickr.com/photos/vitreolum/>

Mi interés por la construcción se reavivó cuando decidí ordenar la colección de mi infancia para venderla; en lugar de lo que pretendía, terminé haciendo exactamente lo contrario. Durante un tiempo solo coleccioné sets, pero después de descubrir la comunidad de moc-ing, decidí intentar construir mis propios modelos y no he mirado atrás desde entonces.

📌 6769 Fort LEGOREDO, Diciembre 2018





**Nilton Pereira** (AKA: militiadesign), Portugal

👉 <https://www.flickr.com/photos/153037453@N08/>

Empecé con Lego a principios de los 80, cuando tenía tres años. Mi madre me animó mucho y mis padres me compraban sets pequeños. Recuerdo que tenía unos cuantos sets de Space y Fabuland, pero me gustaban más los de City. Crecí durante la edad de oro de LEGO, y a los seis años ya estaba construyendo sets más grandes por mi cuenta, como la Estación de Servicio 6371, la Estación de Policía 6386 o el Aeropuerto 6392. En los 90 nos mudamos de país y no tuve fácil acceso a los nuevos sets de LEGO. Los últimos grandes que conseguí fueron el Intercoastal Seaport 6541 y el Holiday Home with Caravan 6388 que sigue siendo uno de mis sets LEGO favoritos, y también es parte de la razón por la que lo construí en microescala.

📌 6388 Holiday Home with Caravan, Febrero 2018



**Liam Spall** (AKA: LEGOParadise), Inglaterra

👉 <https://www.youtube.com/legoparadise>

He estado con LEGO toda mi vida; ¡El potencial infinito para crear cualquier cosa que puedas imaginar siempre me ha fascinado! Incluso cuando era niño, me encantaba construir en una variedad de estilos y escalas diferentes, y hasta el día de hoy sigo explorando todas las posibilidades de este sistema en mi canal de YouTube LEGOParadise. Siempre me han interesado temas de acción como Adventurers, Power Miners y Extreme Team, ¡en lo que se basa esta construcción! 6584 está repleto de aventuras, con la multitud de vehículos y la placa base elevada gigante, por lo que fue un desafío divertido recrear cada uno de estos elementos en microescala. ¡Me gusta especialmente la pequeña bandera y la tirolina hechas con una cuerda de caña de pescar!

📌 6584 Extreme Team Challenge, Marzo 2018

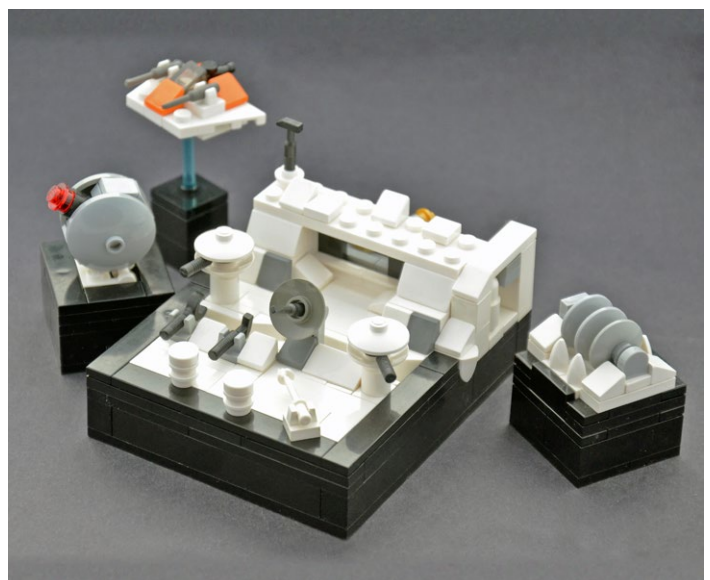


**Peter Šácha** (AKA: Bafisko), Eslovaquia

👉 <https://www.flickr.com/photos/157648979@N08/>

Comencé con los ladrillos LEGO cuando era niño, cuando jugaba con el viejo LEGO de mi tío, que estaba compuesto del set 722 mezclado con algunos juegos espaciales y otros ladrillos. Desafortunadamente, las "Dark Ages" también aparecieron en mi vida. Me convertí en AFOL después de comprar la serie 7 de LEGO Collectible Minifigures, esto me trajo de vuelta y LEGO comenzó a ser mi principal pasatiempo.

📌 6339 Shuttle Launch Pad, February 2018



**Richard Young** (AKA: iamKritch), Escocia

👉 <https://www.flickr.com/photos/iamkritch/>

Cuando tenía 4 años y medio me regalaron los sets 6805: Astro Dasher y el 6806: Surface Hopper para Navidad. Pensé que eran increíbles. Seguí construyéndolos y reconstruyéndolos en diferentes naves espaciales durante días y días y he amado LEGO desde entonces.

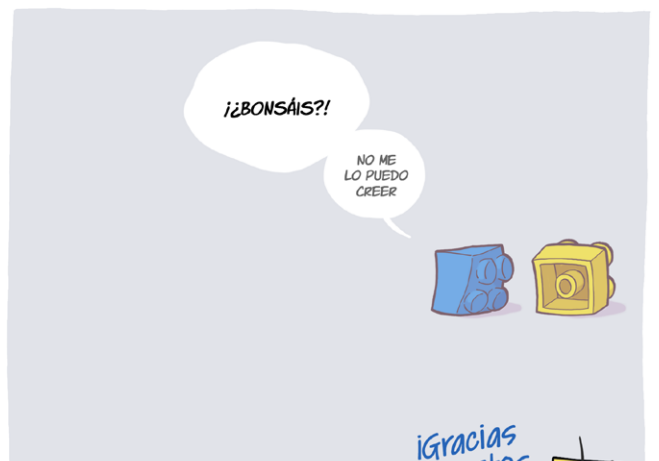
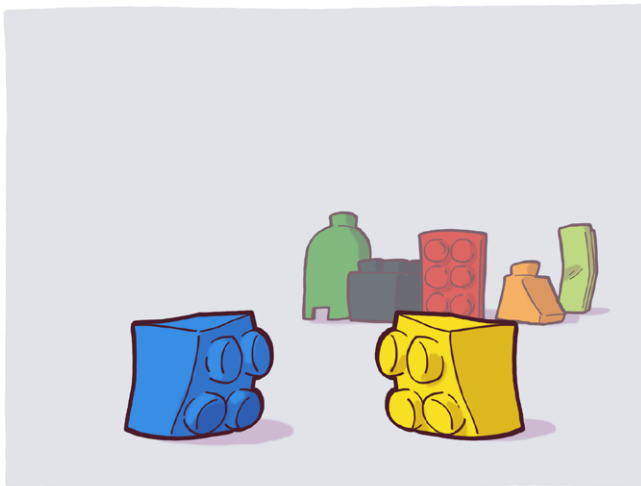
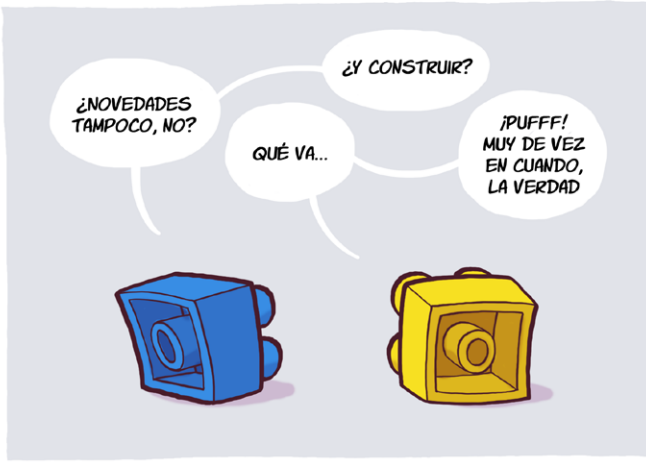
📌 75098 Assault on Hoth, Marzo 2018





¿Alguien ha llamado a un fontanero?





¡Gracias por estos 12 años!





# 035

