



Johan Alexanderson

HBM: ¿A qué te dedicas?

JA: Soy originalmente ingeniero informático y he trabajado como programador web en Suecia durante mucho tiempo. Pero los últimos años cambié de carrera y comencé a trabajar como ilustrador, dibujante y pintor freelance ([instagram.com/artbyjalex](https://www.instagram.com/artbyjalex)). Mi enfoque ahora es principalmente pintar para las próximas exposiciones.

HBM: ¿Cómo empezaste con LEGO®?

JA: Construí mucho con LEGO cuando era niño, pero como muchos otros AFOL, dejé de construir gradualmente en mi adolescencia cuando encontré otros intereses, así que entré en mis "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. Así que 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.

HBM: ¿Cuál es tu elemento LEGO® favorito?

JA: Realmente no tengo un elemento favorito, hay muchos que pueden ser útiles en diferentes





modelos y técnicas de construcción. Pero a menudo encuentro útil el "Brick, Modified 1 x 1 with Headlight".

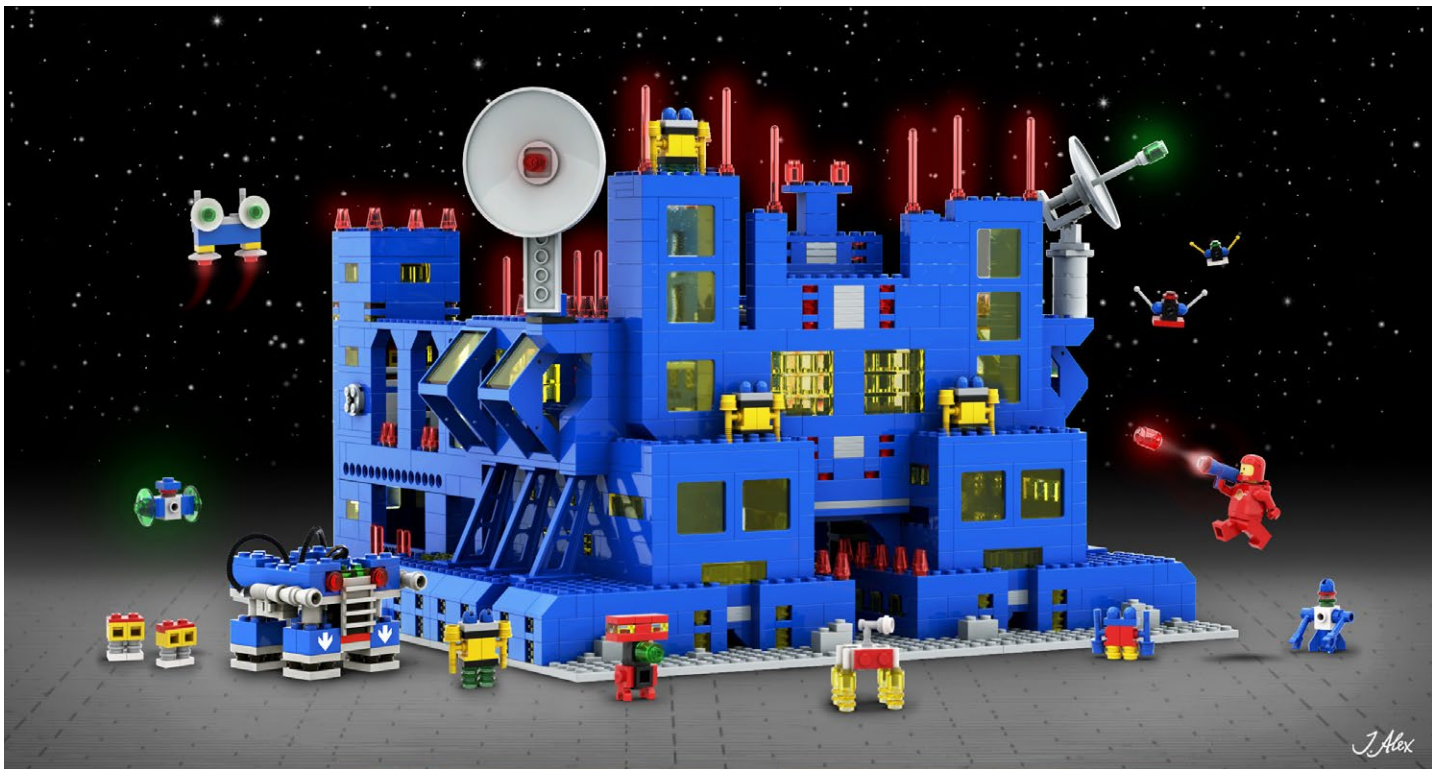
HBM: ¿Qué te inspira a crear tus diseños y MOCs?

JA: Muchos de mis MOCs se han inspirado en algún tipo de sentimiento nostálgico. Puede ser, por ejemplo, cuando veo una foto antigua de un entorno interesante, como una sala de ordenadores de los años 70, o un anuncio comercial antiguo de los 80 (en el que se inspiró el MOC "Breakfast"). También disfruto creando edificios abandonados y deteriorados que veo alrededor de donde vivo. Creo que ese tipo de edificios antiguos son interesantes, ya que a veces pueden contar algo sobre el pasado que quizás no conoces pero que aún puedes imaginar.

HBM: Estás especializado en crear habitaciones más grandes de apariencia realista con un diseño de interiores de los años 70 u 80, ¿por qué?

JA: Los años 70 y 80 me fascinan de alguna manera. Puede ser bastante relajante y nostálgico (nací en los 80) ver fotos o videos de esa época y también me gusta el diseño y los colores que había entonces. Así que todo junto me inspira a viajar en el tiempo y reconstruir entornos de los años 70 y 80. Construir habitaciones más grandes en diferentes tamaños creo que es divertido, ya que puede implicar muchos desafíos nuevos y técnicas de construcción que no tienes al construir en tamaño minifig. Y también es un desafío intentar construir algo lo más realista posible.

HBM: ¿Cuánto tiempo pasas construyendo con LEGO®?



JA: Últimamente me he tomado un descanso de la construcción con LEGO, pero durante los períodos en que construyo puede ser una o dos horas al día.

HBM: ¿De qué MOC estás más orgulloso y cuál te ha dado más dolores de cabeza?

JA: Es difícil elegir uno ya que hay varios con los que estoy muy satisfecho. "Breakfast" y "Kids' room from the 80s" son dos de mis salas LEGO más grandes de las que estoy orgulloso. En ambos hay muchos detalles y técnicas de construcción y una atmósfera y entorno agradables con los

que creo que muchos pueden identificarse. En "Breakfast", así como en varios otros de mis MOCs, también utilizo para el fondo una "perspectiva forzada", que es un truco para hacer que ciertas partes construidas se vean más lejos de lo que realmente están.

Creo que el que más dolores de cabeza me ha dado es mi modelo de E.T. de 27,5 cm de altura. Fue un desafío hacer que pareciera E.T. tanto como pude y aún tengo varias funciones técnicas integradas, como hacer que su cuello sea más alto, brazos y cabeza móviles y una función de luz en

su pecho. Dado que su cabeza pesaba bastante, también era un poco difícil hacer que el modelo fuera lo suficientemente estable.

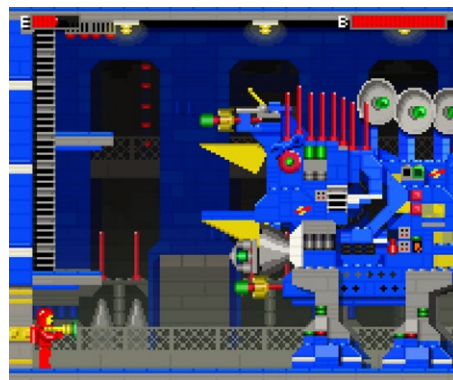
HBM: Classic Space Adventure... ¿Qué es? ¿Cómo surgió la idea?

JA: Classic Space Adventure es un juego de plataformas 2D gratuito que he creado y que se basa en el tema LEGO Classic Space. He escrito el juego desde cero en el lenguaje de programación Javascript, lo que significa que se puede ejecutar en un navegador web en una computadora de escritorio.

Durante mi tiempo libre trabajé en el juego durante unos dos años, y el resultado fue casi 400 páginas de código Javascript. Como me encantan los gráficos pixelados de los juegos más antiguos de los 80, decidí hacer los gráficos en ese estilo, así como la música y los efectos de sonido. Y también quería que pareciera que el juego se lanzó al mismo tiempo que el tema Classic Space.

Desde que era niño me ha interesado hacer juegos de ordenador, y durante muchos años ha sido un hobby para mí crear juegos de estilo retro en Javascript y ponerlos en línea. Realmente amo el proceso creativo al programar un juego, ya que involucra diferentes áreas, no solo la programación, sino también la creación de gráficos, música y la historia del juego. La idea de este juego surgió cuando me pregunté cómo sería un juego de LEGO basado en mi tema favorito de LEGO si se lanzara a principios de los 80. Al principio, estaba planeando hacer un juego más basado en acción en el que simplemente caminaras de A a B y derribaras a los robots, pero cuanto más trabajaba en el juego, más grande



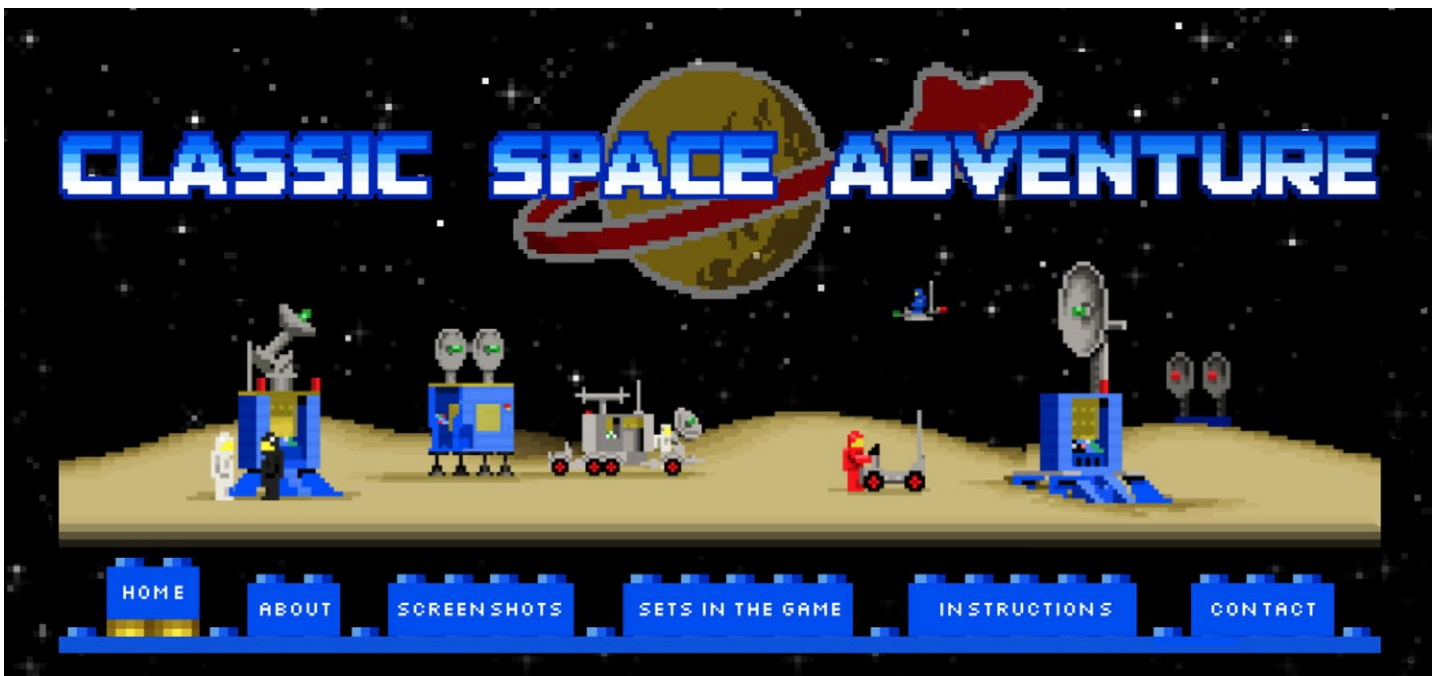


se volvía y comencé a pensar en una historia un poco más compleja para el juego y un mundo más grande.

HBM: ¿De qué va el juego? ¿Cómo podemos jugar?

JA: La historia trata sobre Red Spaceman que trabaja en una estación espacial en el planeta Marte, en busca de vida extraterrestre y otros materiales desconocidos. Pero a diferencia del resto de sus colegas, es más un soñador y encuentra su trabajo un poco aburrido. ¡Un día, mientras trabajaba en las cuevas, se cae a un agujero y termina en un pueblo marciano subterráneo! Red Spaceman se hace amigo de los marcianos, pero el único camino de regreso a casa es a través de la Puerta Roja, una puerta que ha estado cerrada desde que, su otra vez pacífica ciudad, Robocity, fue tomada por robots malvados debido a un error crítico en los robots. Desafortunadamente, la llave de la Puerta Roja está en manos del líder de Robocity, Groxlox. Así que Red Spaceman debe entrar en este peligroso





lugar y encontrar la llave si quiere volver a casa. Resulta que Robocity es un lugar enorme y tiene una larga aventura por delante.

Puedes jugarlo gratis en <http://jalex.se/classicspaceadventure> en Chrome o Firefox en un ordenador de escritorio. Para controlar al jugador, usa un teclado o un mando.

En varias partes del juego encontramos algunos sets del Classic Space LEGO® original.

HBM: ¿Cuántos sets podemos encontrar?

JA: Hay alrededor de 10 sets de Classic Space que se pueden encontrar en el juego.

- 487: Space Cruiser de 1978. En el juego se encuentra en la superficie de Marte en el capítulo 1.
- 6970: Beta I Command Base de 1980. En el juego se encuentra en la superficie de Marte en el capítulo 1.
- 6892: Modular Space Transport de 1986. En el juego se encuentra en algún lugar de Robocity en el capítulo 4.
- 6940: Alien Moon Stalker de 1986. En el juego, por ejemplo, se encuentra en Mountain Grax en el capítulo 6.
- 6872: Xenon X-Craft de 1985. Se encuentra en la parte superior del Blue Space Castle en el capítulo 6.
- 1580: Lunar Scout de 1986. Lo encontramos cerca del Castillo Groxlox en el capítulo 7.
- 1557: Scooter de 1986. En el juego puedes volar con esta nave en el capítulo 12.

HBM: ¿Pertenece a algún grupo de AFOLs?

JA: Pertenezco al LUG sueco llamado Swebrick.

[instagram.com/classicspaceadventure](https://www.instagram.com/classicspaceadventure)

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

