



**HISPA
BRICK**TM
magazine

036

Editores / Editors

Jetro de Château
José Manuel Ruiz Carvajal

Equipo de HispaBrick Magazine / Staff

Adrian Barbour	Jesus G. Martín
Antonio Bellón	Mark Favreau
Vicente Lis	Oton Ribić
Carlos Méndez	Rafa Muriel

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 y te ayudaremos a “construir” tu artículo. Si tu idioma nativo no es el español o el inglés, no te preocupes, encontraremos una solución. Collaborating with HispaBrick Magazine® is very easy, just send an email with your ideas to 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, 61: Chris Rose, Stuck In Plastic. P2, 4-14, 29, 56-60, 63 top r/superior d, 71: Mark Favreau. P10 top/superior: Antonio Bellón. P11 top/superior, 15-17: Oton Ribić. P14 bottom/fondo: Jesus G. Martin. P30-31: Ahmad Sahar. P32-35: TicoLUG. P36-37: BayLUG. P38-39: Zbudujmy To. P40-41: KLUG. P42-44: Houston Brick Club. P45-47: Carlos Méndez. P48-53 Johan Alexanderson. P54-55 Kat Sipe. P62-65: Jetro de Château. P63 bottom/fondo: LEGO. P68-73: artistas anotados/artists noted.

Puedes contactarnos / Contact us at

info@hispabrickmagazine.com

También puedes encontrarlos

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.



EDITORIAL

A todos nos gusta LEGO por diferentes razones. A algunos les gusta coleccionar, a otros les gusta construir sets y hay a quien les encanta crear MOCs. Para muchos (si no para todos) existe también un claro vínculo con su infancia. Y dependiendo de cuándo haya sido ésta, sentirán un fuerte vínculo con un tema u otro que disfrutaron cuando eran pequeños. Aunque soy un ferviente fan de Technic, ese vínculo en mi caso es con Classic Space. Había algo en esa temática que despertaba mi imaginación, y aunque sólo tuve un puñado de sets de Classic Space, el recuerdo de las muchas horas que pasé explorando el espacio sigue siendo fuerte.

No soy el único que tiene un fuerte vínculo con el Classic Space. Recientemente, LEGO se dirigió a sus fans a través de la plataforma Ideas y les pidió que eligieran el tema que consideraban más adecuado para celebrar el 90º aniversario del Grupo LEGO. Classic Space quedó en un sólido segundo lugar. De hecho, la misma plataforma Ideas acaba de completar la fase de presentación de un concurso para diseñar un set de 150-250 piezas con temática espacial. El espacio sigue siendo un tema fuerte entre los fans de LEGO, aunque actualmente no tenga una línea dedicada. Desde sus inicios como Cuusoo, la plataforma LEGO Ideas nos ha dado el satélite Hayabusa, y más recientemente el Apollo Saturn V, el Moon Lander y el set del 10º aniversario de LEGO Ideas, la Estación Espacial Internacional. City ha tenido varios sets relacionados con el Espacio, y en 2019 hubo una serie de sets inspirados en el programa de vida en Marte de la NASA, uno de los

cuales verás en esta edición. Creator 3 en 1 tiene actualmente un Rover Explorador Espacial, así como un Mech de Minería Espacial que encajan muy bien en el escenario. ¿Vuelve el espacio con fuerza? Quizá no como línea, pero hay opciones para los fans del espacio.

Luego está el mercado secundario. Si no pudiste conseguir ese set de Classic Space en su día, o tu perro se comió las piezas, ahora puedes revivir ese momento y conseguir una copia MISB del set que siempre quisiste, o las piezas que te faltan. ¿Dónde buscarlas? Para la mayoría de los AFOL no es una pregunta. La opción obvia es BrickLink. La primera vez que lo miras, es un poco desalentador, pero te metes en él, aprendes a manejarlo y, de alguna manera, descubres cómo hacer que funcione para ti. No hay ninguna documentación clara. Aun así, es el Silk Road de los AFOL y muchos se sienten ferozmente protectores de él: pertenece a la comunidad. Llega LEGO, compra el sitio y promete mejorarlo aún más. ¿Lo han hecho? ¿Lo harán? El tiempo lo dirá, pero en este número intentamos tomar la temperatura de los usuarios de BrickLink. Estamos inmensamente agradecidos por todos los comentarios que obtuvimos en nuestra encuesta sobre BrickLink y estamos ansiosos por compartir nuestras conclusiones en su totalidad. Alerta de spoiler: ¿hay un médico en la sala?

Como siempre, esperamos que disfrutéis de este número y esperamos vuestros comentarios, sugerencias y propuestas de artículos a través de nuestra página web y de las redes sociales.

—Jetro de Château, 11 marzo 2021



EN ESTA NÚMERO

2 Editorial

Reportajes

- 4 Classic Space, Edición del equipo
- 15 Elementos Esenciales del Diseño de Naves Espaciales
- 18 LEGO® BrickLink® Un año después
- 29 Cada mención de XP

Programación y robótica

- 30 Programación del hub RI5 con Python

LUGs

- 32 TICOLUG
- 36 BayLUG
- 38 Zbudujmy To
- 40 KLUG
- 42 Houston Brick Club

Comunidad

- 45 Space Fan
- 48 Johan Alexanderson
- 54 Kat Sipe

Técnicas

- 56 Cómo hacer fotos: cómo conseguir suficiente luz en tus tomas
- 61 Portada

Reseñas

- 62 60228 Un pequeño paso

MOCs

- 66 Top MOC Space

Humor

- 73 Beyond Desmontados

CLASSIC SPACE

Edición del equipo El equipo de HispaBrick Magazine echa un vistazo a sus sets de Classic Space

Eran finales de los setenta. Y mediados de los ochenta. Y los otros años intermedios también. Probablemente. El cabello era largo. La destrucción mutua asegurada era la norma. La MTV emitía videoclips. El despreciable clon de la Helvética, Arial, estaba en su infancia, aún no estaba listo para manchar al mundo con su deslumbrante dulzura. En este vacío surgió un tema de LEGO muy querido.

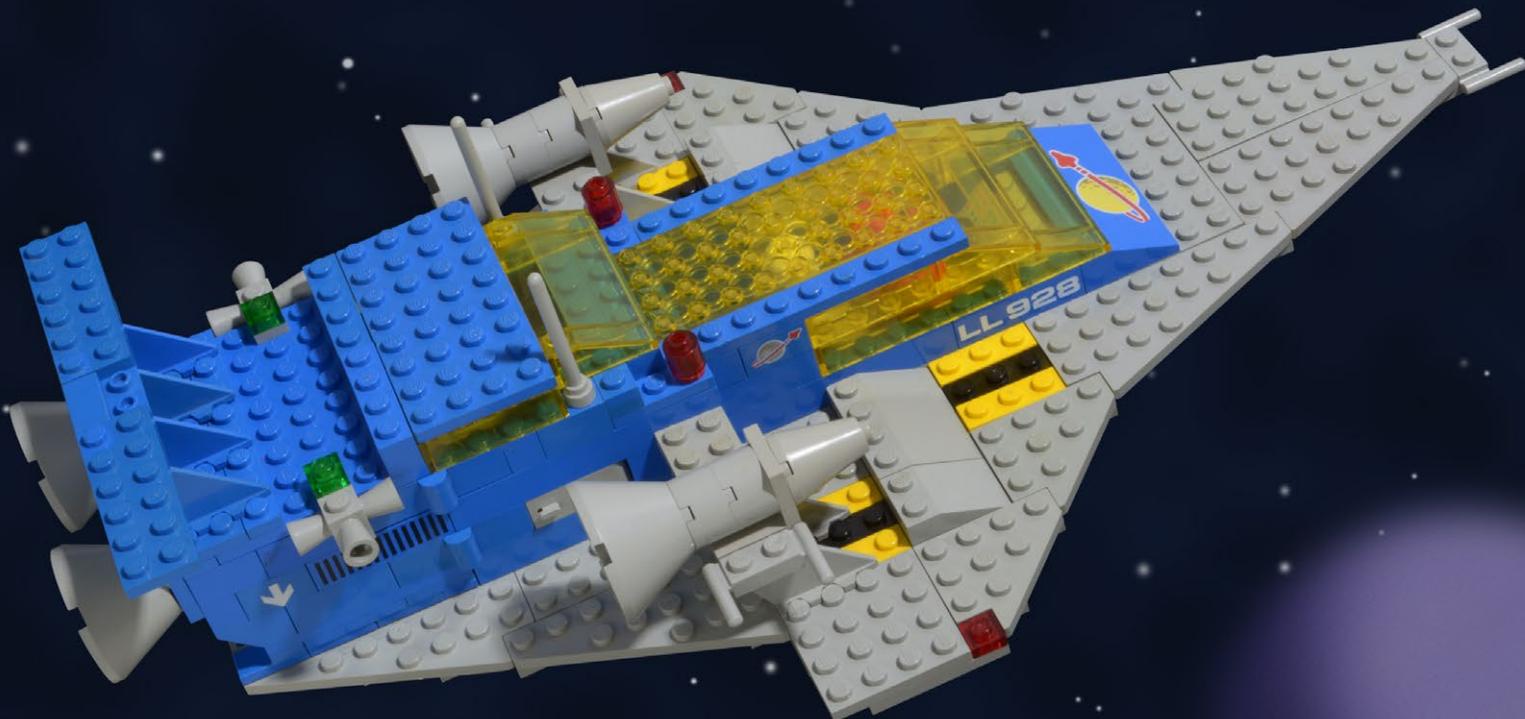
Al igual que el Rock and Roll de esa época era simplemente Rock, el tema de LEGO entonces era simplemente Space. Los que tenemos edad para recordar cuando el Rock era el Rock, levantamos las cejas al escuchar la denominación Rock Clásico..

Te lo digo, los mequetrefes y su necesidad de inventar nuevos nombres para las cosas que no necesitan nuevos nombres. ¡Tomad nota! Estos

jóvenes son miembros de exactamente la misma generación que cambió la Helvética por Arial, y todos sabemos cómo resultó eso. No es bonito. En absoluto. También, Comic Sans. No tengo más que decir.

Entonces, con el nuevo nombre de los mequetrefes que denota vejez y exuda una cierta "je ne sais quoi" guay...bueno, para los botarates, de todos modos... un grupo de AFOLs viejos echan un vistazo a sus geniales sets de Space, plenamente conscientes de que fueron muy geniales durante mucho tiempo antes de que fueran clásicos.

Además, este artículo está escrito con el tipo de letra Neue Haas Grotesk, apropiado para la época y con un diseño preciso. Porque. A cascarla, Arial.





6820 Starfire 1

1986 • 34 piezas
Tantas piezas geniales en este... todas retiradas. El asiento del soporte. El bloque de cabina de frente inclinado, impreso en dos colores, ¡sin pegatina! Los plates en ángulo de 4x4 con los recortes de 1x1. La cosita del panel de control de pie. La barra de 1x6 con los cuatro open studs. Sería bueno que Classic Space ganara la votación del set temático del 90 aniversario y que algunas de estas piezas clásicas regresaran, pero probablemente sea una ilusión.



6809 XT-5 and Droid

1987 • alguna cantidad de piezas
BrickLink enumera este conjunto con 37 piezas, BrickSet con 52 y Peeron con 34. ¡Las conté, porque, controversia! El Droid tiene 15 piezas...17 si cuentas las antenas y las protuberancias por separado. El XT-5 tiene 17 y el astronauta tiene 5 (cuento el conjunto del torso como una sola pieza), para un total de 37 o 39, dependiendo de que cada mastrillo tiene su librito. En cualquier caso, es aproximadamente 9000 menos que el Coliseo, afortunadamente.



6824 Space Dart 1

1984 • 47 piezas
Al igual que con Starfire 1, el Space Dart 1 nunca fue seguido por una versión 2. El Starfire 1 fue seguido por el 1449 Twin Starfire, que de ninguna manera, salvo por el hecho de ser predominantemente blanco, se parecía al homónimo anterior. El Space Dart 1 parece rápido y el centro ciertamente se parece a un dardo. Nos encantan los misiles inspirados en dardos de césped en las puntas de las alas. También hay que destacar los montajes de los altavoces traseros, que son un poco difíciles.

6805 Astro Dasher

1985 • 29 piezas

El astronauta azul MacGyverizó este artilugio con repuestos médicos un lunes muy temprano por la mañana después de haber tomado demasiado café y con un episodio del MacGyver original en su haber...mucho antes de que el sofá de dos pisos fuera un destello en los ojos de Emmett. ¿Quién dice que la huida impulsada por la imaginación no es posible?

En el lado positivo, cuando se estrella, el astronauta tendrá cinco muletas preparadas.



1557 Scooter

1986 • 26 piezas

El astronauta rojo definitivamente superó al Astro Dasher del astronauta azul con el Scooter. Este diseño hace un uso inteligente del conjunto de la bisagra para conectar el cono de la nariz y la monotonía monocromática gris clara de algunos modelos anteriores de sets pequeños, cediendo algunos toques de azul y blanco.



6891 Gamma V Laser Craft

1985 • 135 piezas

El aspecto más notable de este modelo es el extremo de popa desmontable. Unidas por un pin en dos ladrillos Technic de 2x1, las secciones se separan fácilmente para que robot azul pueda jugar mientras el astronauta negro despega.

Unidas por un pin en dos ladrillos Technic de 2x1, las secciones se separan fácilmente para que robot azul pueda jugar mientras el astronauta negro despega.





442 Space Shuttle

1979 • 39 piezas

Este set se vendió en los EE. UU. como 442 Space Shuttle y en otros lugares como el 891 Two-Seater Space Scooter, mucho más apropiadamente. Un biplaza difícilmente calificable como lanzadera, diablos, ni siquiera calificado para el carril VAO. Y no me hagas hablar de cómo se vuela una cosa con dos volantes. Este conjunto se envía con solo una minifig... ¡Capitán Limpio no quiere ningún conductor en el asiento lateral!



6849 Satellite Patroller

1987 • 43 piezas

Si necesita patrullar sus satélites, no busque más allá de este modelo de un solo asiento de 1987, completo con paneles de control dual, conjunto de sensores multidireccionales, chasis con bisagras y ruedas magnéticas acanaladas. Lo único que le falta a este bellezón es cuero corintio. Si no obtiene la referencia, tendrá que buscarla.



6871 Star Patrol Launcher

1984 • 70 piezas

Satellite Patrol, Star Patrol, no hay fin a lo que hay que patrullar en el espacio. La nave de alas azules se desliza fácilmente fuera del conjunto de soporte con bisagras del lanzador. El mecanismo de giro central de este vehículo es un plato giratorio donde otros conjuntos de la serie utilizan placas de bisagra. Esperemos que el astronauta rojo tenga el vehículo estacionado y no esté usando su cámara bazooka mientras conduce. ¡La seguridad primero!

1558 Mobile Command Trailer

1986 • 68 piezas

Que set tan divertido.

El vehículo luce la bisagra tan típica de los vehículos espaciales de ruedas de tamaño mediano, obtenemos el ensamblaje en ángulo nunca visto antes en el remolque, y los astronautas tienen mochilas propulsoras con antenas. ¡Paquetes de propulsión!



886 Space Buggy

1979 • 16 piezas

Mientras que el público en general en 1979 se aferraba a la curiosa noción de que el buggy era una especie de medio de transporte, "buggy" ahora tiene un significado completamente diferente. ¿Qué dices si cambiamos el nombre de este a El Confiable? Lo último que alguien quiere es un vehículo espacial con errores.



6823 Surface Transport

1983 • 27 piezas

El astronauta amarillo puede transportar de forma segura sus anomalías espaciales en la caja de carga en la parte trasera de esta plataforma. La luz roja intermitente en la parte superior notifica a los otros astronautas que tengan cuidado cuando estén cerca. Bueno. La luz no parpadea realmente, pero podemos fingir, ¿verdad?



885 Space Scooter

1979 • 20 piezas

Aquí, el astronauta rojo está montando su primer scooter. Sin embargo, esta versión minimalista monocromática tiene cilindros 1x1 trans-azul. Este es el único set de Space que tiene piezas azul trans ese año, todos los demás sets tenían trans rojo o trans verde.



6807 Space Sledge with Astronaut and Robot

1985 • 24 piezas

Dado que un trineo es para deslizarse cuesta abajo, ¿esta cosa realmente necesita propulsión de tres cohetes? Bueno, sí lo hace, y si no lo crees está claro que...bueno, iba a decir algo de gallinas...pero claramente eso no funciona.



889 Radar Truck

1979 • 25 piezas

Este set obviamente fue nombrado por un comité directivo de cinta azul después de una intensa investigación de mercado mientras consumía anfetaminas y cafeína. El nombre de este pequeño set es tan exuberantemente colorido como su cuerpo. Vamos. ¿Camión de radar? ¿Camión? ¿Qué tal Carro de Radar Espacial Abierto...algo así?

6931 FX-Star Patroller

1985 • 221 piezas

Una nave muy jugable en este set, con muchas características interesantes. Esta nave estelar se puede dividir en dos partes. La parte delantera de la nave tiene un aspecto agresivo. La parte trasera es un compartimento de carga que sostiene un pequeño vehículo de 6 ruedas conducido por un robot. Toda la nave está muy detallada con muchas piezas impresas, mangueras y elementos transparentes.



6286 Crater Crawler

1985 • 32 piezas

El astronauta amarillo tiene una mejora definitiva con este viaje sobre su 6807 Sledge. La sección del asiento central se despega del chasis con ruedas para explorar allá donde no puede llegar el vehículo con ruedas. Las partes trans-rojas son detalles bienvenidos en otro triste vehículo con ruedas grises.



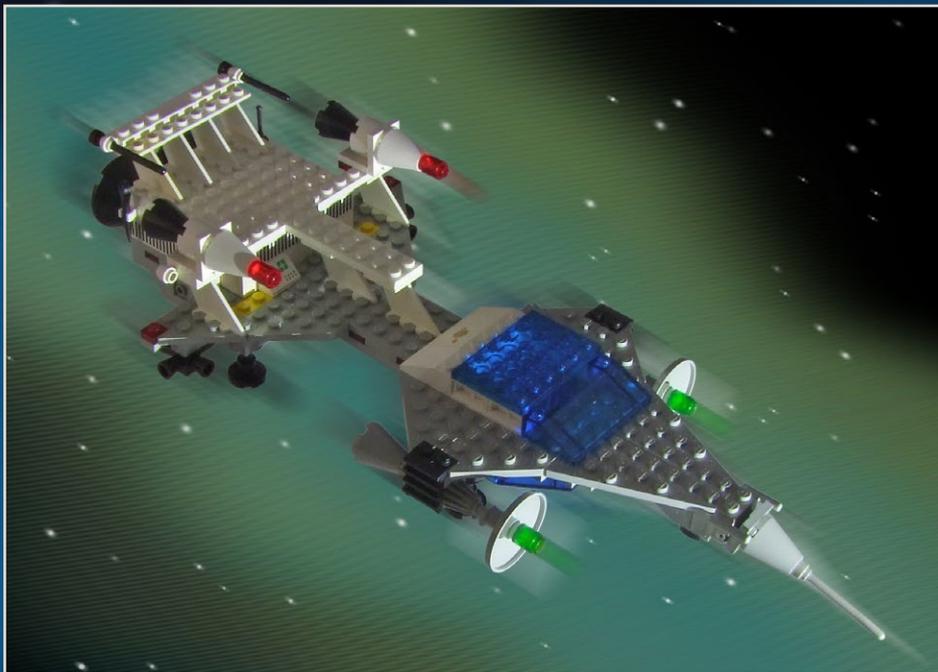
6808 Galaxy Trekkor

1987 • 29 piezas

El factor genial de este pequeño set viene en forma de alas con bisagras y algunos tubos negros.

Los tubos trans amarillos que aparecieron en sets de los dos años anteriores se han ido.





6929 Starfleet Voyager

1981 • 247 piezas

Uno tiene que adivinar que el diseño de esta nave fue en parte influenciado por el Concorde. La nariz que apunta ligeramente hacia abajo y la cola estrecha son características de la SST. La cola barra caja se abre es una referencia directa del 928/947 Galaxy Cruiser. La cabina bulbosa era más interesante desde abajo que desde arriba, pero el diseño general escondía ese elemento.



6804 Surface Rover

1984 • 17 piezas

Después de tres años de ausencia de vehículos con ruedas en conjuntos con 25 piezas o menos, el Surface Rover debutó en 1984, y con él la bienvenida introducción de un color que no era el gris. En 10 años de Classic Space, es el único vehículo con ruedas no gris en esta categoría de tamaño.



6841 Mineral Detector

1980 • 38 piezas

Sin duda, una vez que se hubieran detectado los minerales, el Shovel Buggy 6821 habría sido llamado para excavar. ¿Pero luego, qué? Supongo que el 6901 Mobile Lab se trasladaría al montón ya que no había ninguna nave para transportar los minerales al laboratorio. ¡Claramente es hora de inventar un MOC apropiado!



6848 Interplanetary Shuttle

1985 • 54 piezas

O esta nave es increíblemente rápida o el astronauta tiene algunos tanques de aire súper especiales allí, porque en 1985 un viaje interplanetario tomaría al menos cuatro meses. Y tampoco veo mucho en cuanto a protección radiológica para el astronauta. En fin...

928 Space Cruiser and Moonbase

1979 • 338 piezas

Lanzado en los EE.UU. Como el 947 Galaxy Cruiser, este fue el gran set de su época y hasta el día de hoy ocupa un lugar especial en los corazones de los fans. El diseño y el encanto de este set no se pueden comparar con el Galaxy Commander 6980 de 1983 y, desde luego, no con el Frankenstein de piezas que fue el 6985 Cosmic Fleet Voyager de 1986.



6802 Space Probe

1986 • 22 piezas

EL astronauta amarillo and Robot regresan un año después con otro pequeño set. No sabemos qué ha sucedido con Robot esta vez, ya que no está acreditado en el nombre del set como lo fue el año anterior. Ahora que lo pienso, tampoco el astronauta. Apuesto a que pensaste que íbamos a inventar un chiste sobre las sondas. No. Tendrás que hacerlo tú mismo.



1498 Spy Bot

1987 • 62 piezas

Uno se pregunta cómo lleva a cabo la misión el Spy Bot, porque esta unidad es cualquier cosa menos encubierta. Spy Bot es unas tres veces más alto que un hombre del espacio y sus "rodillas" se doblan de lado a lado y no de delante a atrás. Además, tal vez Spy Bot no necesite tener las piernas bien articuladas dado que tiene reactores en los talones. La cabeza y los brazos de Spy Bot sí giran 360°, y los brazos están articulados en los hombros y los codos.

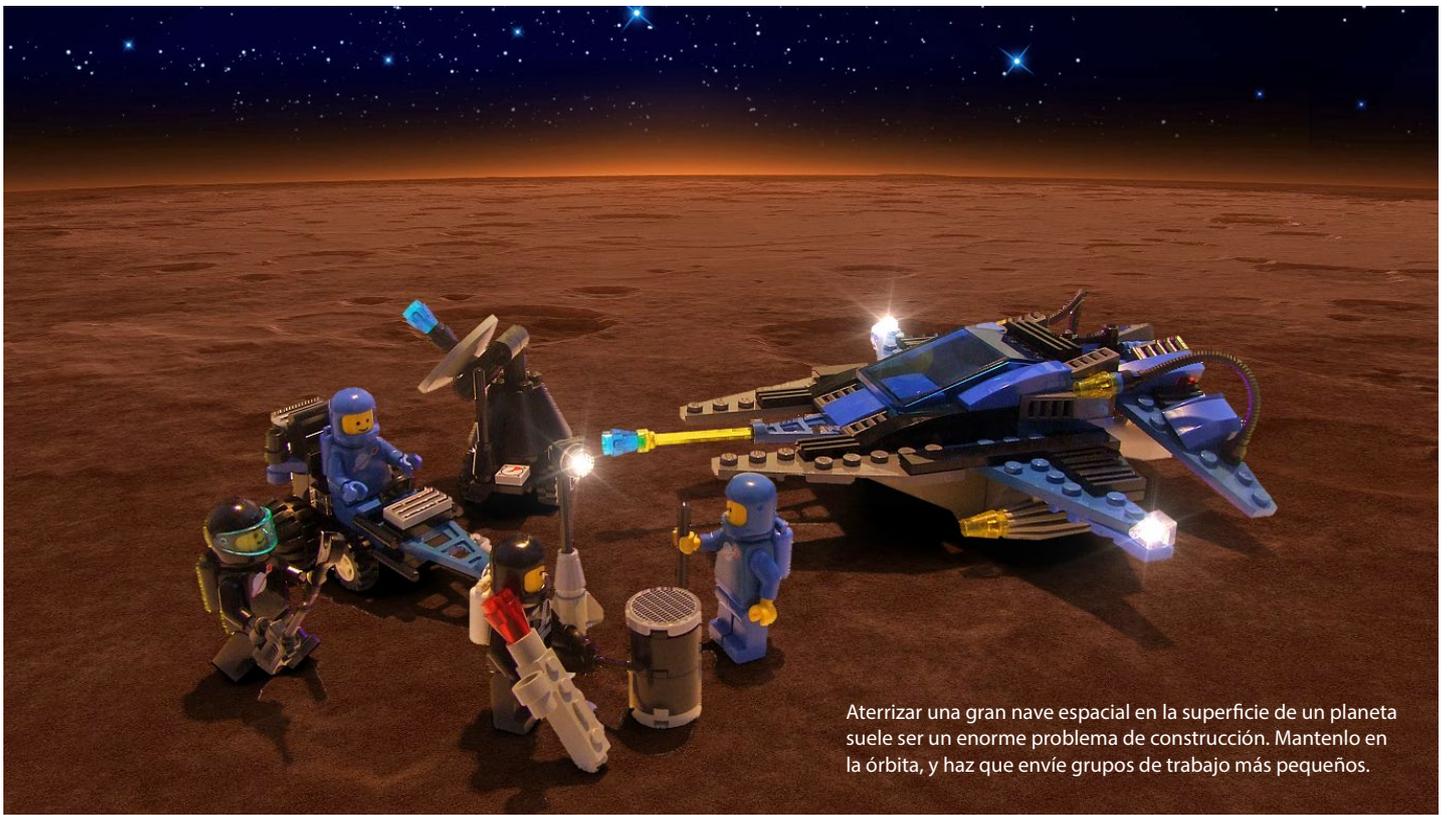


918 Space Transport

1979 • 86 piezas

El hermano pequeño del 928 y el 924, el 918, nos lleva al final de nuestro repaso de Classic Space edición del equipo HBM. Esperamos que su viaje haya sido agradable.





Aterrizar una gran nave espacial en la superficie de un planeta suele ser un enorme problema de construcción. Manténlo en la órbita, y haz que envíe grupos de trabajo más pequeños.

Elementos Esenciales del Diseño de Naves Espaciales

Por Oton Ribić

“Realista” es un adjetivo un poco inusual para usarlo en el contexto de naves espaciales, ¿verdad?. Después de todo, nosotros como raza no tenemos (todavía) mucha historia espacial. Pero puede que seas uno de esos constructores con una mente enfocada a la tecnología, que prefieren que incluso su creación espacial más salvaje siga al menos algunos principios de la ciencia y la ingeniería. O, en otras palabras, que quieras enfatizar la parte “Ciencia” de “Ciencia Ficción”, al menos en la medida en la que podemos imaginar hoy la ingeniería espacial.

Qué va en cada lugar

Si te gusta la idea, pero no tienes pistas de por dónde empezar, consideremos primero el diseño general de una nave espacial, su diseño, aspecto y forma.

Es muy conveniente, por supuesto, construir las naves espaciales desde el suelo hacia arriba, como con cualquier construcción. Esto normalmente lleva a diseños largos (posiblemente anchos) pero bajos y planos. Pueden tener un gran aspecto en la pista de aterrizaje, pero son poco prácticos en la realidad. La principal razón es su incomodidad: esos diseños realmente proporcionan poco

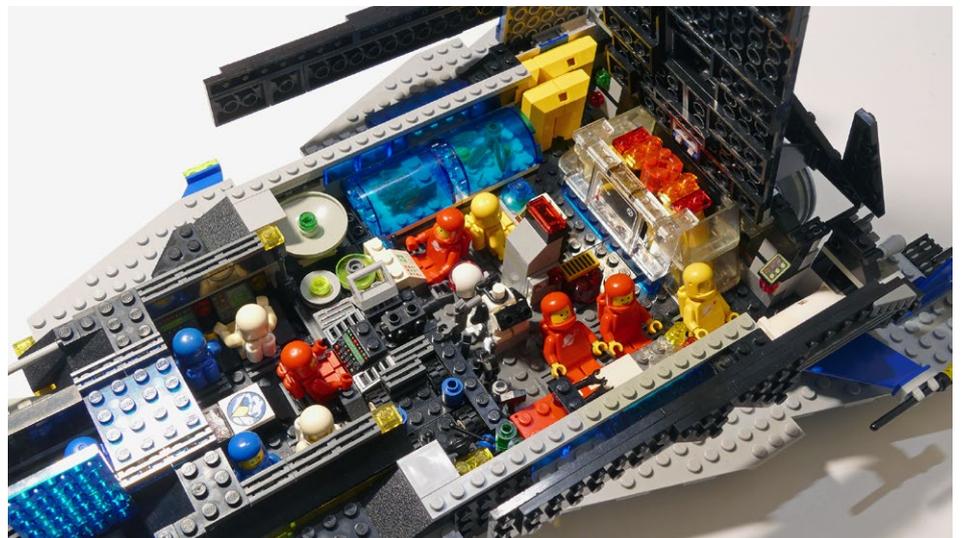
volumen interior útil en relación con el material necesario para su casco. Casco extra significa peso extra, que implica más combustible, que a su vez añade más complejidad.

Por lo tanto, los diseños eficientes de naves espaciales son macizos y compactos. Una esfera perfecta sería un caso teórico ideal con el mayor volumen encerrado en el casco más ligero, pero poco práctico por otras razones, dentro o más allá del LEGO. La razón usual en contra de esos

diseños es la posible necesidad de que la nave vuele eficientemente en la atmósfera, lo que requiere que sea aerodinámica, y por lo tanto más alargada, como es el caso de la mayoría de cohetes lanzados desde la Tierra en la actualidad. En esos casos, se necesita una solución de compromiso.

La gravedad y sus direcciones

En el tema del casco, a menos que funcionen



Un problema clásico con la tripulación sentada en el “suelo”. Cuando los motores del lateral se ponen en marcha, ¡ese suelo se convierte en una pared para la tripulación! Mejor preparar algunos generadores de gravedad.

con generadores de gravedad, las naves espaciales pasarán la mayoría del tiempo a gravedad cero o en ligera aceleración. Esto significa que no hay necesidad de distinguir entre suelos y techos, todos son una superficie de trabajo potencial, como en la vida real, por ejemplo en la Estación Espacial Internacional.

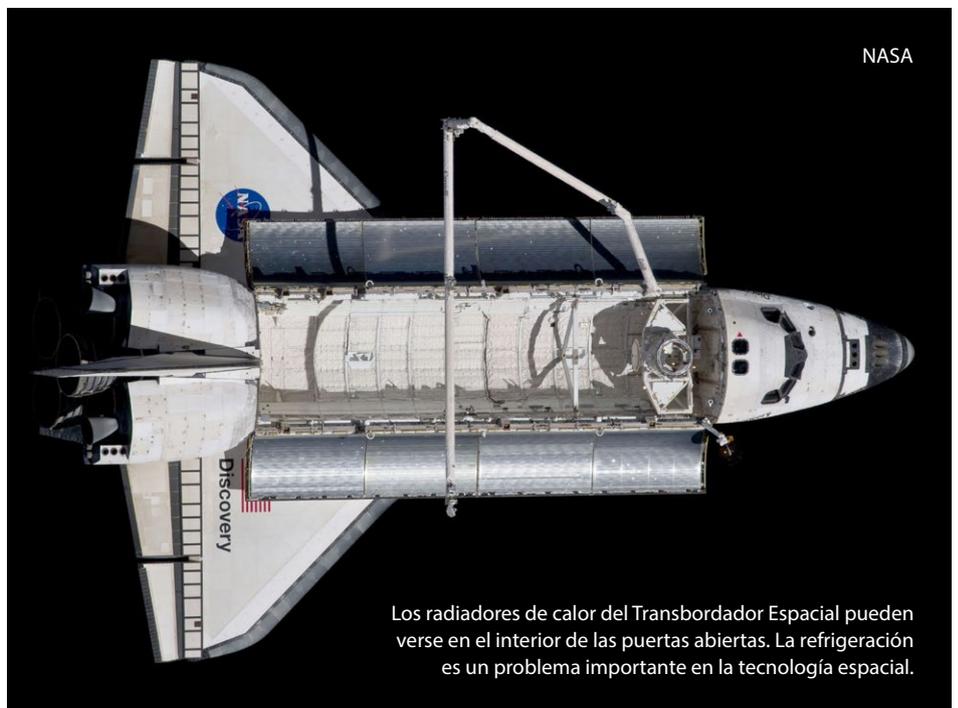
Es más, si hay alguna noción de gravedad debida a la aceleración producida por los motores, el "suelo" apuntará en la dirección contraria, hacia los propios motores. Esto va en contra del diseño usual del suelo de la cabina hacia abajo, mientras los motores empujan la nave lateralmente. Eso funciona bien para los coches donde la gravedad de la Tierra siempre empuja hacia abajo, pero en el espacio, haría sentirse a los viajeros espaciales como si estuvieran sentados en un muro.

Un truco avanzado, bien conocido por los fans de las películas de Ciencia Ficción, es ignorarlo y crear un entorno de gravedad artificial adecuado mediante la rotación de las cabinas de la tripulación, donde la fuerza centrífuga realizaría esa función. En las naves LEGO, hacer que todo el compartimiento de la tripulación pueda rotar requiere un duro y adecuado trabajo de ingeniería, aunque muy satisfactorio cuando resulta exitoso.

¡Alas? No. 0 en realidad, si.

El siguiente punto son, tal vez sorprendentemente, las alas. Muchos aspirantes a constructores de Classic Space han sido equivocadamente ridiculizados por poner alas en sus naves espaciales, con comentarios sarcásticos sobre que el espacio no tiene atmósfera, ni una fuerte gravedad contra la que elevarse. Esas observaciones no son incorrectas, pero el dilema de las alas no es tan simple.

En la tecnología espacial hay que considerar que la refrigeración es un serio problema. Muy serio.



NASA

Los radiadores de calor del Transbordador Espacial pueden verse en el interior de las puertas abiertas. La refrigeración es un problema importante en la tecnología espacial.

Al contrario de los aviones que pueden al menos transmitir parte de su calor al aire que atraviesan, los vehículos espaciales no tienen ese lujo. Una de las posibles soluciones es colocar disipadores de calor en la nave, que deberían ser finos pero con un gran área para poder ser eficientes, y las alas se ajustan perfectamente a esa descripción. Incluso la Lanzadera Espacial de la vida real tenía esos radiadores en el interior de las puertas de la bahía de carga, e hipotéticamente una nave más grande lidiando con energías mucho más grandes los necesitaría aún mayores.

Por lo tanto, se necesita algún tipo de sistema de disipación de calor, tal vez totalmente similares a unas alas, reivindicando así su presencia en las naves espaciales. Por cierto, de vez en cuando, filmando una película de Ciencia Ficción, sus escritores, que hicieron sus tareas, especificaron que las naves necesitarían tener disipadores de

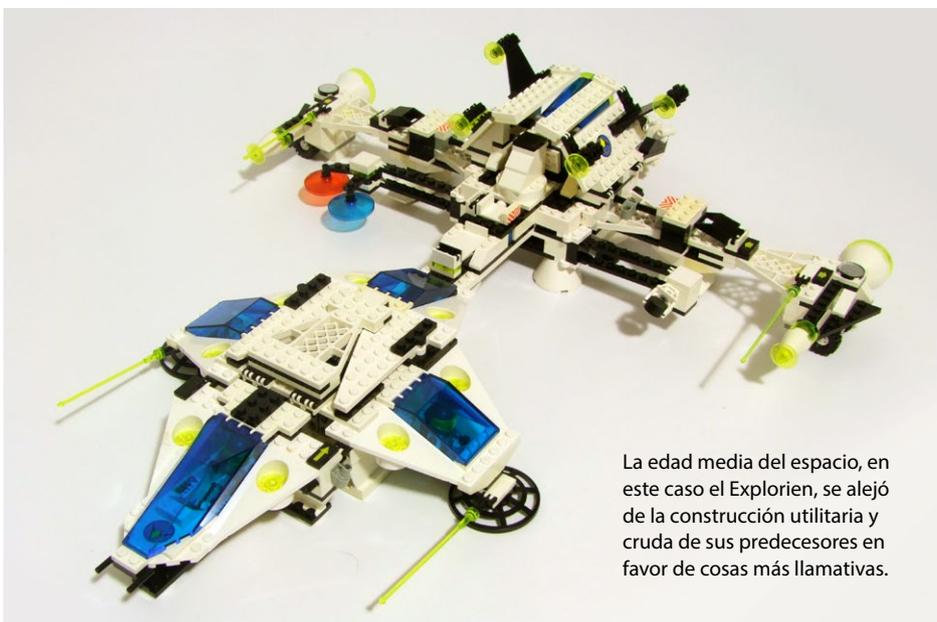
calor, solo para ser eliminados posteriormente por el personal de producción por el miedo a ser ridiculizados por los desinformados, ¿por qué iba a necesitar alas una nave espacial?

Conducción espacial

El sistema de propulsión de una nave espacial es otro problema complejo a considerar. Con el conocimiento actual, naves que requieran una aceleración fuerte cuando la necesiten, o que puedan despegar de un planeta, requieren masivas cantidades de combustible. No es sin razón que la mayoría de las naves actuales son, como alguien resumió, "tanques de combustible volantes con algunos añadidos"

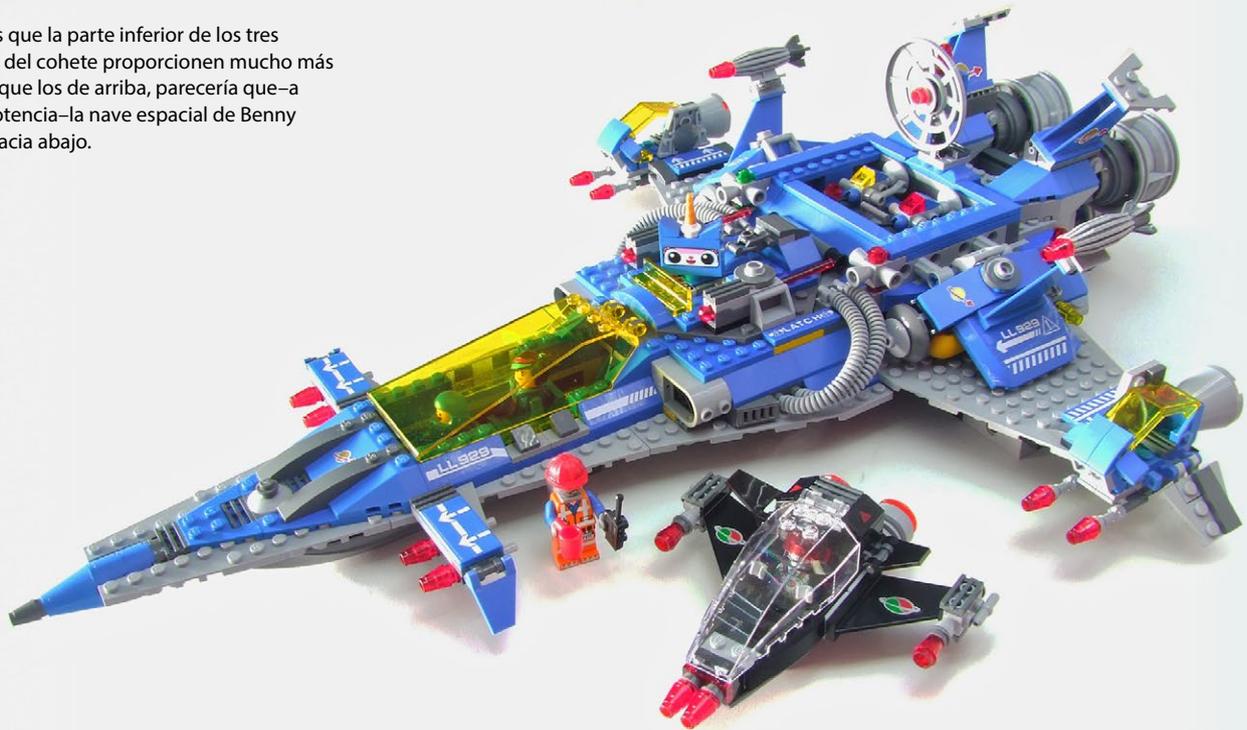
Aún asumiendo que el futuro nos traerá motores mucho más eficientes, y por tanto que requieran mucho menos combustible, todavía será necesario algún tipo de combustible. En ese caso, sus tanques deben estar directamente frente a los motores, o repartidos simétricamente alrededor de la nave. De otro modo, según el combustible se fuera consumiendo durante el viaje, el centro de masa de la nave cambiaría, desviándola de su curso o requiriendo constantes correcciones (de nuevo, necesitando su propio combustible). Este es también actualmente un problema significativo de diseño en la ingeniería aeronáutica.

Es más, una nave con al menos una maniobrabilidad moderada requiere algún tipo de propulsores laterales para rotarla en los tres ejes principales. No necesitan ser grandes porque las naves no necesitan volar a través de un circuito de obstáculos, pero tienen que estar ahí, y es encantador ver que The LEGO Group contempló esto también en algunos de sus sets de Classic Space.



La edad media del espacio, en este caso el Explorien, se alejó de la construcción utilitaria y cruda de sus predecesores en favor de cosas más llamativas.

A menos que la parte inferior de los tres motores del cohete proporcionen mucho más empuje que los de arriba, parecería que—a plena potencia—la nave espacial de Benny giraría hacia abajo.



Manteniendo a la gente viva (y contenta)

A menos que pensemos en un vehículo autónomo, que es una ocurrencia rara en Classic Space, es necesario algún tipo de soporte vital, al menos si es para albergar su tripulación durante más de unas pocas horas.

Muchos de esos problemas pueden ser sorteados por un truco clásico: asumiendo que la tecnología de la hibernación está disponible y es posible implementarla en las condiciones de confinamiento y energía limitada de una nave espacial.

Pero de lo contrario, si quieres que tu creación sea viable, piensa que cualquier nave destinada a largos viajes necesita una dramática cantidad de bienes de soporte vital. Un humano medio sobrevivirá a duras penas sin al menos 2-3 kilos de nutrientes (agua y comida) al día. Con una tripulación de 20 miembros y el tiempo máximo de misión de un año, asciende a no menos de 15 toneladas de bienes, o el tamaño de una furgoneta grande. Incluso con deshidratación, reciclaje y rehidratación de la comida, no se puede reducir más de la mitad.

Al menos el aire se puede comprimir, e incluso puede ser filtrado y reusado suponiendo que hay suficiente energía. Pero una nave bien diseñada tendría al menos oxígeno de emergencia para recomprimir la cabina en caso de fuga o, peor aún, daños en una batalla.

Si quieres mantener feliz a la tripulación, un aspecto importante del soporte vital es mantenerlos cuerdos, como bien saben los diseñadores de submarinos, barcos y vehículos similares. Largas estancias en espacios confinados, especialmente con comunicaciones

limitadas, tienden a hacer a la gente inestable, por tanto, es sabio dedicar algún espacio a sus pasatiempos, a pesar de lo realmente caros que resultan la masa y el volumen de las naves.

Sin excursiones planetarias, por favor

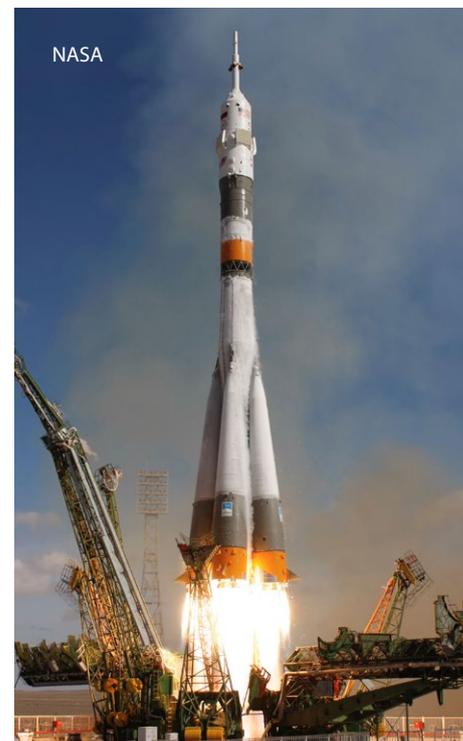
El requerimiento de que una nave sea capaz de aterrizar en la superficie de los planetas resulta devastadora para los constructores de naves espaciales. Requiere que el casco sea mucho, mucho más resistente, y también que los motores tengan una enorme potencia máxima para poder elevar de la superficie todo ese casco reforzado cuando llega el momento de volver a casa.

Como consecuencia, un enfoque sensato es mantener siempre la gran nave nodriza en el espacio interplanetario, libre de gravedad y atmósfera significativas, y tener naves más pequeñas, preparadas para aterrizar en planetas, que hagan el transporte de ida y vuelta desde la nave nodriza a la superficie.

Esto permite también que los sistemas de propulsión de la nave nodriza sean más pequeños. De hecho, si la nave nodriza es construida por ejemplo mientras orbita un planeta en gravedad cero, y solo viaja a otros sistemas estelares y sus órbitas, nunca aterrizando en un planeta, puede hacerlo incluso con solo una ligera aceleración (suponiendo que no hay prisa). Las escenas típicas de una película de la tripulación aplastados contra su asiento por la brutal aceleración de la gran nave espacial sin duda quedan espectaculares, pero nunca serían realmente necesarias.

Después de todo, dicen que cualquier loca suposición es perfectamente aceptable en la ciencia ficción mientras sirva a una buena trama.

Por lo tanto, la cuestión es no siempre seguir todo lo que sensatamente la ingeniería dice. Intentar equilibrar todos esos requerimientos al diseñar una nave espacial, especialmente aquellos que se contradicen parcialmente, brinda su propia satisfacción también. E incluso si alguien te pregunta por qué hay ordenadores en el techo, o por qué tres cuartas partes de tu nave son tanques de combustible y almacenes de comida, tendrás una respuesta irrefutable preparada.



Hasta que se invente un combustible o propulsión mucho más potente o eficiente, las naves espaciales seguirán siendo en gran medida "depósitos de combustible voladores."

LEGO BRICKLINK

Un

A finales de noviembre de 2019, el Grupo LEGO anunció la adquisición de BrickLink. Un año después quisimos saber qué piensa la comunidad sobre cómo está resultando esa adquisición. Publicamos una encuesta en nuestra web y conseguimos algunas respuestas. Esto es lo que nos contó la comunidad.

año

después

por el personal de HispaBrick Magazine

The LEGO Group acquires BrickLink, the world's largest online LEGO® fan community and marketplace to strengthen ties with adult fans

f in t

See all assets



Acquisition will strengthen the LEGO Group's engagement with its growing community of adult fans.

BILLUND, Denmark, November 26, 2019: The LEGO Group today announced it has

Anuncio de LEGO en 2019 sobre la adquisición de BrickLink. Fuente: lego.com.

Introducción

El Grupo LEGO® adquirió el mercado online BrickLink a finales de 2019. Asumiremos que la mayoría de los AFOL están familiarizados con BrickLink, y este artículo está dirigido principalmente a ese público. Si no estás familiarizado con la historia de BrickLink, dirígete a <https://www.bricklink.com/> y sigue el enlace "sobre nosotros" al final de la página.

Un año después de la adquisición, nos preguntamos qué opinaba la comunidad de BrickLink sobre la situación actual. Decidimos hacer una encuesta para ver qué podíamos averiguar.

Presentamos nuestra encuesta de la siguiente manera:

- Hace un año, con la adquisición de BrickLink, LEGO declaró que
- Querían reforzar el compromiso del Grupo LEGO con su comunidad de fans adultos.
- Piensen seguir apoyando el mercado activo.
- Han trabajado estrechamente con la comunidad durante muchos años y esperan profundizar su colaboración.
- BrickLink proporciona al Grupo LEGO una oportunidad única para conectar con los fans adultos a través de nuevos canales y experiencias emocionantes.
- En el comunicado de prensa de BrickLink en el momento de la adquisición afirmaban:
- "... la dirección está clara.
- El Grupo LEGO comparte nuestra ambición de crear la mejor plataforma/experiencia posible

para los fans adultos."

Nuestras preguntas siguieron esos puntos.

Las respuestas se recogieron mediante un formulario en línea en una base de datos. Recibimos algo más de 175 respuestas. Por un lado, nos hubiera gustado recibir más. Por otro lado, fue una cantidad de información bastante grande y tardamos días en analizarla. Sin embargo, creemos que hemos recibido suficientes respuestas para que el proyecto merezca la pena. Al principio nos preocupaba que no recibiéramos suficientes respuestas y que acabáramos avergonzados. Afortunadamente, la comunidad nos ayudó y damos las gracias a todos los participantes y apreciamos todas las respuestas.

El tono de los datos nos planteó algunos retos. Debatimos cómo y si presentar o no algunos de los comentarios. Las respuestas eran sinceras, a menudo poco temperadas e incendiarias, y mostraban una gran pasión por el mercado.

Después de mucho debate (y sin que corriera la sangre) entre el equipo, y tras múltiples borradores y revisiones, conversaciones y debates, decidimos qué y cómo presentaríamos el material.

En la recopilación de datos, había algunos duplicados, algunos espacios en blanco y algún spam. Todos fueron eliminados. A continuación, se analizaron los datos y se hizo todo lo posible para que las respuestas tuvieran sentido. El equipo de la revista debatió los resultados.

Hemos decidido presentar las citas más o menos literalmente. A efectos de presentación en la revista, se han corregido en algunos casos las erratas, errores ortográficos, mayúsculas y

puntuación. El lenguaje se ha alterado en muy pocos casos en aras de la claridad. Algunas respuestas eran bastante extensas; en algunos casos se seleccionaron partes de esas respuestas para su presentación. Hemos hecho todo lo posible para no tergiversar el significado o las intenciones de nadie.

Algunas respuestas fueron... personales. Algunas de estas expresiones fueron incómodas, incluso prejuiciosas, metáforas poco agradecidas y declaraciones francamente punzantes que iban dirigidas directamente al personal de BrickLink y a LEGO. Hemos decidido no publicarlas. Ya oímos los gemidos de decepción de algunos sectores de la audiencia.

Por otro lado, todas estas expresiones, aunque incómodas, poco agradecidas o punzantes son absolutamente valiosas per sé, y junto con los datos de la encuesta - menos la información personal de los encuestados- se ha transmitido a LEGO a través de la Red de Embajadores de LEGO.

Dicho esto, ¡pasemos a los resultados!

Resultados de la encuesta

1) ¿Crees que tu compromiso con el Grupo LEGO se ha reforzado debido a la adquisición de BrickLink? Sí/No.

1 En general 17 Sí 154 No



Años como miembro de BrickLink

1-5 8 Sí 21 No

5-10 4 Sí 53 No

10-15 2 Sí 42 No

15+ 3 Sí 38 No

Nivel de uso de BrickLink

poco 1 Sí 4 No

a veces 4 Sí 24 No

a menudo 4 Sí 65 No

mucho 4 Sí 65 No

Relación con BrickLink

compra 9 Sí 75 No

comp-ven 8 Sí 72 No

venta 0 Sí 6 No

ninguno 0 Sí 1 No

2) ¿De qué manera has visto que el Grupo LEGO proporciona apoyo directo adicional al mercado de BrickLink?

La mayor parte de las respuestas afirmaban que no habían visto ningún apoyo directo adicional de LEGO a BrickLink. Hubo seis que no contestaron, trece menciones al AFOL Design Program (ADP)/Proyecto de Ideas Fallidas, y unas pocas menciones a que TLG utiliza BL como plataforma publicitaria y viceversa.

Otras cosas que surgieron, pero que el personal de la revista considera que probablemente son obra de BrickLink y no se deben al apoyo de LEGO, son seis menciones al cumplimiento legal/fiscal y algunas menciones a que la plataforma se está volviendo más estable.

Hubo varias menciones a las restricciones y los cambios en el catálogo, con una amplia gama de opiniones a favor, en contra y de indiferencia. Uno de los encuestados opinó que LEGO no ofrecía más que un apoyo de palabra a BL.

Completan esta pregunta los comentarios de que las adiciones al catálogo y los inventarios son ahora más lentos o más rápidos, que el sitio es más fiable o menos fiable y que la presencia de los administradores en el foro ha aumentado o disminuido, dependiendo de a quién se le pregunte. Algunas citas:

“No he observado ningún cambio, salvo la eliminación de piezas de terceros”.

“Dejar fuera los artículos que no son LEGO. Algunos merecen existir, pero no en BrickLink”.

“...los nuevos sets de LEGO sólo pueden aparecer en la lista una vez lanzados oficialmente...lo mismo ocurre con el inventario. Algunos sets probablemente nunca serán inventariados. Los artículos personalizados desaparecen por completo, una gran pérdida para la comunidad AFOL, incluso si se trata de diseños originales impresos en ladrillos LEGO, etc., pegatinas personalizadas...”

“La gente/los canales de LEGO están siendo utilizados para anuncios de BL”.

“No he utilizado el mercado de BrickLink lo suficiente como para formarme una opinión”.

“Lo veo como un lastre, no como un apoyo”.

“Creo que mucho de esto ha sido más una intromisión que un apoyo. Esperaba soluciones efectivas a problemas conocidos desde hace tiempo, pero no ha sido así.”

“Parece que [LEGO] está utilizando BrickLink como otro medio de marketing”.

“Prácticamente han bloqueado a los [asociados voluntarios] para que no digan nada de interés o utilidad, y está muy claro que [BrickLink] no tiene ningún interés en apoyar a sus vendedores ahora mismo.”

“El compromiso/comunicación era inexistente por parte de BrickLink antes de la adquisición de

LEGO, así que cualquier cosa es mejor. He oído que los vendedores más grandes de BrickLink tienen reuniones privadas con LEGO, así que los vendedores más pequeños reciben información a través del boca a boca. Supongo que eso es mejor que nada”.

“...mi solicitud de ayuda con un problema de impuestos ha quedado sin respuesta desde hace unas semanas. Se han ignorado varios intentos de contacto”.

3) Cita algún ejemplo de una colaboración más profunda que hayas tenido con el Grupo LEGO debido a la adquisición de BrickLink.

3) Cita algún ejemplo de una colaboración más profunda que hayas tenido con el Grupo LEGO debido a la adquisición de BrickLink.

Nueve personas no respondieron. Unas pocas respondieron que nuestras preguntas son tontas. De nuevo, la mayoría, por mucho, dijo que no había profundizado en la colaboración con el Grupo LEGO. Hubo otro puñado de comentarios sobre el(ADP)/Ideas. Hubo varias respuestas a esta pregunta que no tenían nada que ver con la pregunta. Sin embargo, hubo testigos de una intención:

“Durante los eventos de AFOL he escuchado a los empleados y directivos de LEGO hablar y estar entusiasmados con BrickLink. El hecho de que estén entusiasmados con ello debería decir algo. No es sólo una adquisición para resolver un problema”.

Ahí estaba el fondo de la cuestión: “Consiguen más de mi dinero, en forma de comisiones de BL”.

“Ahora obtienen más de mi dinero”.

“¡Compro mucho más ladrillos negros Technic arte” en lugar de construirlos yo mismo!”

Hubo decepción: “Más bien se ha cortado la colaboración. Varios vendedores se vieron obligados a abandonar la plataforma debido a que LEGO cambió la plataforma.”

“Más bien debilitar la colaboración, ya que LEGO hizo mucho más difícil adquirir piezas cromadas personalizadas”.

“Decisiones extrañas, eliminar Brick Arms, retener las listas de piezas de los sets... Estoy en contra de esta unión”.

“Frustración”.

Hubo un único rayo de sol aparente: “LEGO ha permitido el envío de modelos digitales usando BrickLink Studio además de LDD para algunos concursos pequeños”.

4a) ¿Qué oportunidades únicas has encontrado para conectar con el Grupo LEGO debido a su adquisición de BrickLink?

Nueve personas no contestaron. Disfrutamos de algunas respuestas más sobre lo tontas que son

nuestras preguntas y otro puñado de respuestas que no tenían nada que ver con la pregunta, y un par de menciones más a ADP/Ideas. La mayor parte de las respuestas a esta pregunta fue de nuevo “ninguna”, pero esta vez en tres idiomas diferentes. A continuación, algunas de las más destacadas:

“No he encontrado ninguna conexión. A pesar de las promesas, desde mi punto de vista, aparte de ver el nombre de LEGO aquí y allá en los pies de página, sigo tratando a BrickLink y a LEGO como dos lugares distintos donde compro sets y piezas.”

“El reto de construcción de adornos navideños, supongo. Sinceramente, no sabía que el grupo LEGO estaba detrás de algo en BrickLink”.

“Bueno, hubo un par de veces en las que quise llamarles y preguntarles cómo usar su nueva web, pero no me molesté”.

4b) ¿Qué experiencias emocionantes has tenido con el Grupo LEGO debido a su adquisición de BrickLink?

Nueve no respuestas. Sí. Los mismos nueve encuestados si llevas la cuenta. Nuevamente tenemos comentarios sobre la pregunta tonta, que es la misma pregunta, ADP/Ideas, y un montón de “ninguna”.

Esto es lo que se calificó como experiencias emocionantes con el Grupo LEGO:

“Ya no se pueden comprar piezas de terceros allí”.

“...no hemos tenido ninguna experiencia emocionante, porque no había nada que nos ayudara a sentir el cambio. Si acaso, nos sentimos más abandonados durante el periodo de transición”.

“Feliz de comprar y vender todo lo que quiera”.

“Esperando que LEGO lo devuelva”.

“No he tenido ninguna experiencia con el grupo LEGO a través de BrickLink más allá de los hilos ocasionales del foro. Mi propia pregunta en el hilo AMA no fue respondida en absoluto”.

“Me fastidió mucho no poder comprar nuevos ladrillos debido a que LEGO congeló el catálogo de BrickLink tras la adquisición.”

“Me emocionó mucho ver que [el] fabricante de piezas nuevas adquirió [una] gran parte del mercado de reventa. Yay!” (Nota del autor: Confía en nosotros, esto es sarcasmo. Toda la hoja de este tipo tenía el sarcasmo subido al 11. Tal vez a 12. Tal vez más alto).

“Yo, como muchos otros, temía que LEGO tuviera la intención de aplastar BrickLink, así que supongo que la noticia emocionante es que BrickLink sigue funcionando”.

“Sólo estrés”.

“Escuchar el discurso corporativo de Julia...”

“Tiempos de espera más largos para que los servidores respondan. Realmente excita mi ira”.

“No hay buenas”.

“Para ser sincero, lo encontré más difícil de manejar”.

“No poder conseguir artículos personalizados”.

“No poder encontrar cosas en BL porque LEGO está sacando cosas de las categorías. Lo próximo será el lío del cambio de color”.

“Quitar todas las piezas cromadas personalizadas del BrickLink fue ciertamente emocionante”.

“La estética general del sitio ha mejorado. La navegación está mejorando y el aspecto general es una mejor experiencia.” (Nota del autor: No sabemos qué es exactamente lo que experimenta este AFOL porque, por lo que podemos decir, el aspecto y la navegación son los mismos que desde hace unos seis años).

“[...] han eliminado todas las piezas originales de LEGO impresas a medida y las piezas cromadas personalizadas. Una historia triste. Estas piezas pueden hacer que algunos MOCs sean un poco más únicos”.

“Han eliminado las piezas y los sets personalizados... Eso es “emocionante”, pero no de forma positiva”.

5a) Cita un ejemplo de una dirección clara en la que BrickLink se haya movido durante el último año debido a la adquisición del Grupo LEGO.

No sabemos muy bien qué pensar de este conjunto de respuestas. Las respuestas son, en general, muy dispersas, con algunas excepciones, y algunas respuestas parecen estar en consonancia con la sensación entre algunos (o la acusación de algunos) de que BrickLink trata a algunos miembros de forma preferente. Pensábamos que habría algún tipo de consenso sobre lo que es una dirección clara, si es que hay una dirección clara.

Se mencionaron las siguientes acciones específicas tomadas por el sitio, no sabemos si debido a la adquisición del Grupo LEGO o no:

Cumplimiento legal, eliminación de varios y diversos artículos del catálogo por varias y diversas razones, creación de reglas, aplicación de reglas, aplicación incoherente de reglas, la posibilidad de ADP/Ideas, recaudación de impuestos, “expulsar a los vendedores ‘personalizados’”, nomenclatura de colores, categorías de piezas, procesadores de pago, rotura de las funciones de búsqueda, arreglo de las funciones de búsqueda, cambio de las funciones de búsqueda, “cosas de la empresa”, la sorpresa del “cobro de tasas” para “limpiar cuentas” que ha estado sin resolver durante diecisiete años o algo así.

Se citaron cambios en el proceso de compra. Algunas personas lo consideran mejoras, otras no tanto.

La afluencia de compradores novatos fue catalogada como algo bueno y malo a la vez.

También se mencionó el mantenimiento diario, el empuje de XP, la imposición de un paradigma único (EE.UU.) al resto del mundo, los retrasos en el inventario de los sets, la entrada y salida de enlaces de terceros, la “aplicación” de la propiedad intelectual, la publicidad no deseada, la actualización de las condiciones de servicio, y las piezas cromadas, las piezas cromadas y las piezas cromadas. Mucha gente estaba muy, muy, muy molesta por la eliminación de las piezas cromadas.

Si la suma de estas políticas y procedimientos indica una dirección clara, nos resulta difícil definirla. Algunos encuestados señalan una dirección:

“Para mí, como vendedor, sólo ha empeorado y es más trabajoso”.

“Una dirección que aleja a los vendedores de la plataforma BrickLink: (“

“Un alejamiento de la facilidad de uso para que los aficionados se conecten y disfruten del producto”.

“Malo”.

“Antes de que LEGO adquiriera BrickLink, sólo parecía una web de compras. Ahora con los concursos y el programa Stud.io y la galería, BrickLink parece un poco más centrado en la comunidad.”

“Jajaja... falta de apoyo”.

“Se movió en la dirección de mostrar un montón de anuncios que no me interesan”.

“Fue en la terrible dirección de que muchos creadores y vendedores tenían sus artículos personalizados arrancados de la base de datos”.

“...mi impresión general es que a LEGO no le interesa desarrollar BrickLink, simplemente lo mantienen como está”.

“¿Matando todas las cosas que [la] comunidad ha hecho a lo largo de [los] años? ¿Porque un tipo corporativo sabe mejor?”

“Se va a pique”.

5b) ¿Crees que es una buena dirección?

Imagínate. Mientras que la pregunta 5a era muy variada, la 5b se divide en distintas categorías:

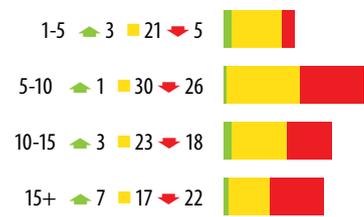
- 1 no contesta
- 30 no sabe
- 80 no
- 28 sí
- 4 optimistas
- 3 escépticos
- 10 sin dirección, sin cambio
- 5 indiferentes
- 10 se dan cuenta de que todos somos impotentes ante la inevitabilidad de la intervención gubernamental

6a) ¿Ha mejorado la plataforma BrickLink, se ha mantenido igual o ha empeorado?

6a En general 9 Mejoró 91 Igual 71 Peor



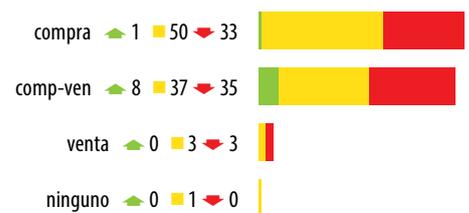
Años como miembro de BrickLink



Nivel de uso de BrickLink



Relación con BrickLink



Ahora bien, decir que la plataforma se ha mantenido más o menos igual no es un aprobado rotundo. El sitio ha tenido un rendimiento pobre durante años, está plagado de errores, inconsistencias, mal etiquetado, información enterrada, incorrecta, faltante y obsoleta, problemas de rendimiento intermitentes, y es señalado por algunos usuarios como el peor sitio web que visitan regularmente. Las funciones prometidas llegan tarde o nunca. Las actualizaciones suelen romper más cosas de las que arreglan. Las soluciones a los problemas no se abordan de manera oportuna, si es que lo hacen. El sitio depende de las chapuzas descubiertas por los miembros emprendedores para resolver los problemas frecuentes, conocidos y admitidos, sobre todo del lado del vendedor. La comunicación se califica de nula, desordenada, perezosa, tardía y algunos otros adjetivos de carácter negativo. Seguir igual es, básicamente, decir que el cáncer que te acribilla no ha empeorado. Eso es duro. Pero esa es la realidad de la situación.

El comunicado de prensa de BrickLink decía: “El Grupo LEGO comparte nuestra ambición de crear la mejor plataforma/experiencia posible para los fans adultos”. Las respuestas aquí

sugieren que BrickLink y LEGO son algo menos que ambiciosos y están creando algo menos que la mejor plataforma y experiencia posible para su pretendido público objetivo. Los usuarios con relaciones más largas y mayores niveles de uso son más negativos.

6b) Si crees que la plataforma BrickLink ha cambiado, ¿en qué sentido?

6b) Si crees que la plataforma BrickLink ha cambiado, ¿en qué sentido?

Hasta cierto punto, las opiniones sobre el estado de la plataforma tienen más que ver con la coincidencia de las políticas específicas aplicadas en el último año que con las predilecciones de cada uno. Estas opiniones se expresan en todas las respuestas de la encuesta y no se limitan a la pregunta 6b. Los puristas aplaudieron la restricción de los contenidos de los catálogos y la aplicación de las normas, mientras que los más amplios de miras la censuraron.

Las políticas restrictivas y la aplicación de las mismas redujeron claramente la comunidad en lugar de ampliarla y, al hacerlo, redujeron inmediatamente las declaraciones sobre el fortalecimiento del compromiso con la comunidad, el apoyo continuo al mercado activo y la conexión con los fans a través de nuevos canales a una falsedad sin paliativos. En la revista no tenemos ninguna posición a favor, en contra o indiferente en relación con la decisión, salvo decir que las acciones no se corresponden con los mensajes, y cuando eso ocurre la confianza de la comunidad se erosiona.

En concreto, en el punto 6b se vuelve a mencionar la decepcionante retirada de piezas cromadas. Otros temas expresados son la eliminación de piezas del catálogo, las restricciones sobre lo que se puede vender, la falta de apoyo a los usuarios, la ausencia continua de herramientas para los compradores... especialmente molesto para algunos, ya que esto fue algo que se prometió que llegaría pronto hace cinco o seis años... "tropecientos" errores, enlaces rotos, consternación con la salida de algunos empleados, comentarios sobre los cambios de política que han alejado a parte de la comunidad, mala documentación de los cambios, comentarios sobre que cualquiera que se queje en el foro es bloqueado, baneado o se le cerrará la tienda, precios más altos, tiendas que se van, falta de opciones de pago y falta de depuración del nuevo código.

Una vez más, hay opiniones contradictorias sobre los mismos temas mencionados anteriormente: algunos dicen que el sitio es más ágil, otros dicen que es menos ágil, más fiable, menos fiable, los administradores están más presentes, los administradores están

menos presentes, los administradores son más serviciales, los administradores reaccionan más duramente. No tenemos ni idea de a quién se refiere el término "admins"... si se refiere al miembro del personal de BL Russell (es extraordinariamente raro que cualquier otro miembro del personal publique en el foro) o si se refieren a los "admins" voluntarios asociados. Está claro que alguna parte del grupo que responde cree que alguien está haciendo algo en mayor o menor medida, más o menos.

Hay una petición para fusionar los ID de LEGO, LEGO Ideas y BrickLink para facilitar el seguimiento de las colecciones, las compra "etc". También hay un par de notas sobre la disonancia entre el TOS escrito y las prácticas reales.

Para concluir el resumen, hay varias menciones de que el sitio es el mismo o no es distinto. Correlacionando estas menciones con los datos de 6a observamos que esta percepción es mayor entre los usuarios menos frecuentes del sitio.

Y ahora, algunas citas:

"La comunidad parece más hostil, lo que es realmente impresionante".

"Se eliminan cosas, se retrasan las listas de piezas de los sets. Es más lento y peor. Aparte de eso, los precios se están disparando, pero esto no es culpa de TLG, supongo."

"Aunque el negocio en general se mantiene más o menos igual para los compradores, algunos de los cambios que se están haciendo están teniendo un impacto en los vendedores y los cambios anunciados en cuanto a los métodos de pago, el cobro de impuestos y los incesantes cambios que se están haciendo en la gestión de las tiendas, han hecho que la transición sea muy rocambolesca."

"Todo lo que han conseguido los cambios es hacer el proceso de compra más difícil, frustrante, lento y disfuncional para los compradores."

6c) ¿Crees que el estado actual de la plataforma BrickLink es la mejor experiencia posible para los AFOL?

Esta pregunta. Ésta pregunta. Al observar las cifras brutas de esta pregunta nos preguntamos hasta cierto punto qué es lo que está pasando exactamente. Las cifras no parecían reflejar las posiciones de las respuestas anteriores, indicando básicamente que se triplicaba la satisfacción con el rendimiento del sitio. Entonces se nos ocurrió que tal vez la pregunta no estaba bien redactada o no se estaba interpretando correctamente. Una respuesta positiva al punto 6c entraba a menudo en evidente conflicto con las opiniones expresadas en otros puntos por el mismo encuestado.

Estábamos rizando el rizo del punto seis de la premisa de BrickLink: "El Grupo LEGO comparte nuestra ambición de crear la mejor plataforma/

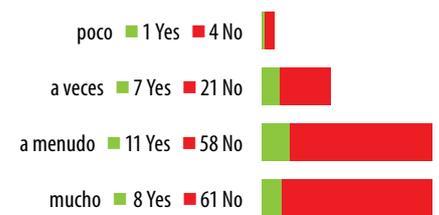
6c En general



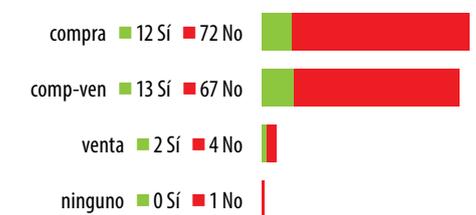
Años como miembro de BrickLink



Nivel de uso de BrickLink



Relación con BrickLink



experiencia posible para los fans adultos", preguntando básicamente si la comunidad consideraba que el sitio, tal y como está, con sus fallos, verrugas, granos, problemas de comunicación, tratamiento de los miembros y todo lo demás, era la mejor experiencia posible.

No preguntamos si la pregunta se interpretaba como "se prefiere la interfaz clásica a la interfaz XP propuesta". Así que volvimos a preguntar a los que respondieron afirmativamente, que amablemente dijeron que estaban abiertos a que hiciéramos un seguimiento de sus envíos y cuyas otras respuestas habían mostrado algún indicio de que había margen de mejora en otras partes de su encuesta.

No hicimos un seguimiento de los "sí" que indicaron que eran usuarios poco frecuentes o que se centraban específicamente en Studio o que dejaron las respuestas vacías.

Algunos de los correos electrónicos de seguimiento no recibieron respuesta. Las respuestas que sí llegaron fueron todas similares y reflejaron lo que los encuestados consideraron como puntos clave. En general, la respuesta fue que la pregunta se había interpretado de forma diferente. Las respuestas originales parecían depender de que la palabra "posible" se interpretara como "disponible". Los encuestados consideran que el sitio actual puede mejorarse. Se observa una insatisfacción con el estado

funcional actual del sitio. Se teme que cualquier modificación de la página web empeore su rendimiento. Hubo acuerdo general en que el diseño clásico básico del sitio era una interfaz que consideraban útil y utilizable y no querían ver ningún cambio al respecto. Hubo consenso general en que no había un "sitio mejor" para los AFOL.

"Preferiría que dejaran Bricklink sin tocar porque me preocupa que rompan el sitio aún más de lo que está".

"En la pregunta 6c, técnicamente, siempre hay margen de mejora en cualquier plataforma, así que seguro que debería haber respondido 'No' sin embargo, mirando hacia atrás, debo haber interpretado la pregunta como: "¿es la actual plataforma BrickLink la mejor experiencia posible disponible para los AFOL? No conozco ningún otro sitio que sea mejor para el AFOL, de ahí mi respuesta de 'Sí'".

Aunque mostramos el gráfico con las 27 respuestas originales afirmativas, el número real es probablemente más cercano al de 6a.

Recientemente hubo un video de comunicación sobre los planes futuros de BrickLink.

7) ¿Cuál es tu sensación general sobre el mensaje de esa comunicación?

a. Estoy muy entusiasmado con este plan.

b. Es una información nueva y soy cautelosamente optimista sobre el futuro de BrickLink.

c. He oído esto antes y BrickLink no ha cumplido sus promesas en el pasado; soy escéptico.

d. Este es un plan terrible.

e. ¿Hay un plan aquí?

La encuesta dice que... las únicas personas entusiasmadas con este plan son los nuevos usuarios que nunca han experimentado un BrickLink que no haya sido construido por la dirección actual, e incluso en eso tenemos a sólo uno de cada seis. Si este nuevo mercado de usuarios es el objetivo demográfico para el futuro, parece que el camino al éxito va a ser muy largo y difícil.

Dos de las cinco personas entusiasmadas con el plan se orientan específicamente hacia la oferta de ADP. Los otros tres afirman que esperan que BrickLink "siga igual" pero solucionando los fallos.

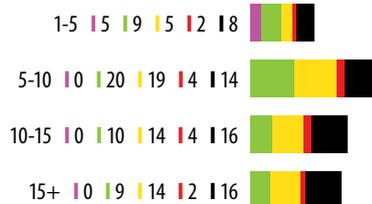
En el grupo optimista, hay cinco comentarios y medio sobre XP. Dos dicen que el paso a XP debe ocurrir sólo si tiene todas las características del sitio actual, dos dicen que se olviden de XP, uno dice que se tire todo y se reconstruya desde cero, y la mitad está extremadamente interesada y sólo interesada en ver que se desarrolle una aplicación y el sitio móvil.

Los usuarios más intensivos ciertamente no ven un plan, piensan que es un plan terrible o son escépticos. Hay muy poco apoyo entre los vendedores. Creemos que es seguro decir que este mensaje no es recibido con gran entusiasmo por los miembros.

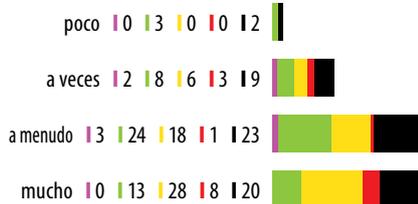
7 En general



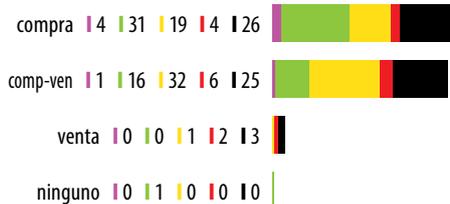
Años como miembro de BrickLink



Nivel de uso de BrickLink



Relación con BrickLink



8) ¿Crees que este plan para la plataforma BrickLink dará lugar a la mejor experiencia posible para los AFOL?

Es agradable ver que los resultados aquí se hacen eco de lo que encontramos en la Q7, aunque estrictamente hablando en la Q7 tenemos un total de 53 entusiastas u optimistas, ese número aquí es sólo 43.

9) Si pudiera priorizar un aspecto del desarrollo del sitio en BrickLink, ¿cuál sería?

a. Hacer que el sitio sea más amigable para los móviles.

b. Arreglar la funcionalidad existente pero rota del sitio. Probar las actualizaciones de código antes de desplegarlas; asegurarse de que las actualizaciones no rompan ninguna funcionalidad existente.

c. Crear un conjunto de herramientas de venta.

d. Olvidar el sitio heredado, centrarse completamente en XP.

e. Otros

8 En general



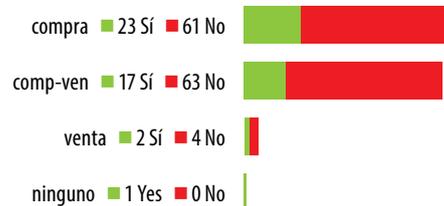
Años como miembro de BrickLink



Nivel de uso de BrickLink



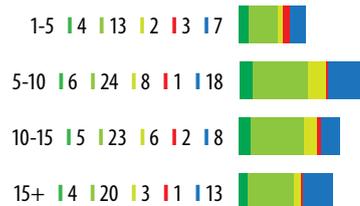
Relación con BrickLink



9 En general



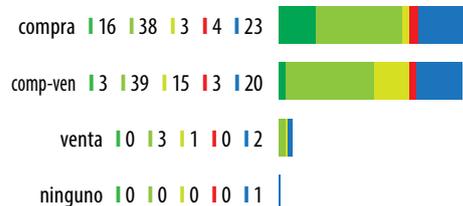
Años como miembro de BrickLink



Nivel de uso de BrickLink



Relación con BrickLink



Lo que está claro aquí es que la mayoría de los usuarios simplemente quieren que se arregle la funcionalidad existente. Lo que no se ve en el gráfico es que de las 46 respuestas de "otros" tenemos una docena de peticiones de una combinación de a y b, o b y c, o a, b y c. En conjunto, el 75% de los encuestados dan prioridad a arreglar la funcionalidad principal del sitio. El tema general de "BrickLink está bien como está, sólo hay que arreglar las partes rotas" resuena en toda la encuesta. Para ser justos, arreglar las partes rotas es probablemente una solución técnicamente menos rentable... y mucho más aterradora y problemática... que reescribir la totalidad del código subyacente, pero esa es una consideración técnica y no la idea general del sentimiento expresado aquí. La prioridad es conseguir que la funcionalidad y el conjunto de características existentes se establezcan y funcionen como se pretende. Hay tres menciones que afirman explícitamente o efectivamente que el sitio debe ser revisado desde cero pero manteniendo todas las características.

Además, hay 14 peticiones de actualizaciones de la interfaz y/o de las funciones relacionadas con el catálogo para mejorar el descubrimiento, tres peticiones de que vuelvan los artículos personalizados al catálogo, dos personas quieren que LEGO se desprenda del sitio, una quiere documentación, otra quiere que se cumplan todas las promesas anteriores, una persona dice que la prioridad debe ser centrarse en el público principal, otra quiere que se aplique el impuesto canadiense y otra quiere un departamento de atención al cliente sólido.

10) Si pudieras darle al Grupo LEGO un solo consejo sobre el futuro de BrickLink, ¿cuál sería?

Como era de esperar, hay una serie de respuestas centradas en el encuestado, y ciertamente entran en conflicto con otras respuestas centradas en el encuestado (centrarse en el móvil/no centrarse en el móvil, permitir piezas personalizadas/eliminar más piezas, sí MOCs/no MOCs, dejar que BL venda nuevas piezas/no dejar que BL venda nuevas piezas). Además, algunos encuestados consideran que "un consejo" es un párrafo que contiene veinte consejos. Otros creen que un consejo es un comentario o una afirmación general. De acuerdo entonces. Supongo que depende de cómo se defina "consejo" o de la atención que se preste a la pregunta.

Desgranando las respuestas en temas generales, hay tres que destacan. La principal sugerencia, en 36 ocasiones, es que se centre la atención en la plataforma central del mercado. Esto se expresa en tres sentimientos generales:

1) dicen rotundamente que hay que centrarse en la plataforma principal, 2) si no está roto, no lo arregles, y 3) arreglar lo que está roto y probarlo a fondo antes de ponerlo en marcha y asegurarse de que el arreglo no rompe otras cosas. La nota adicional a esto es no distraerse con cosas brillantes y nuevas ideas, hojas que soplan en el viento, y bueno, cualquier otra cosa.

En segundo lugar, 30 ocasiones, es quitar los barrotos, dejar la plataforma en paz, no entrometerse, no tocar, y confiamos en que se entienda el sentimiento general aquí. El subgrupo de esta sugerencia, con 13 casos, es permitir el regreso de los artículos personalizados a la plataforma. Este grupo de sugerencias parece pedir básicamente apertura e inclusión frente a exclusión y menos mano dura con lo que se puede ofrecer en la plataforma.

En tercer lugar, 19 instancias, está la sugerencia de que LEGO escuche y trabaje con la comunidad. Hacer crecer la plataforma de abajo hacia arriba en lugar de hacerlo de arriba hacia abajo. Por lo general, este grupo sugiere que LEGO preste atención a las dos primeras sugerencias y que siga con algunas otras.

Después de las tres primeras, hay un paso hacia un segundo nivel de sugerencias. A la cabeza del segundo nivel, con nueve sugerencias, está la mejora del código/UI/UX. A partir de esta idea, hay otras peticiones similares pero más centradas en la compatibilidad con los dispositivos móviles, la mejora de la búsqueda, la facilitación de la entrada y salida de información por parte del usuario, y un soporte más sólido de la API y de terceros. La familia se completa con una serie de peticiones para mejorar la experiencia del comprador en el proceso de compra, mejores herramientas para el vendedor, mejores tablas de envío, opciones de pago adicionales y mantener y conservar un historial completo de transacciones. Muchas de estas mejoras tienen necesariamente implicaciones en la estructura y el contenido de la base de datos. En conjunto, este grupo de peticiones suma un total de 35. Se podría argumentar de forma razonable que todas estas cosas forman parte de la funcionalidad principal.

Ya que estamos hablando de UX, hubo algunas peticiones para crear una red social y un lugar para guardar inventarios personales y MOCs y otras cosas. Suponemos que tal vez no han descubierto rebrickable.com o cualquier otro sitio web que ya ofrece estas características y está bien mantenido. O no han tenido la suerte de que alguien en el foro les diga que pueden inventariar sus cosas en BrickLink abriendo una tienda y... eh... no abrirla.

Las dos siguientes áreas de sugerencia tienen nueve respuestas cada una. La primera, y muy enfática, es que LEGO se desprenda de BrickLink

y devuelva BrickLink a la comunidad, o a una entidad privada, o a otra persona. La segunda es que LEGO consiga gente mejor, más gente, con las habilidades adecuadas, en las áreas de desarrollo y servicio al cliente. Esto se hace eco del interminable clamor de que BrickLink tiene unas habilidades de comunicación excepcionalmente pobres.

Las últimas áreas de sugerencia que reciben múltiples enfoques específicos son que Studio siga recibiendo algún grado de desarrollo y que LEGO preste atención y apoyo a los vendedores. Ambas cuestiones se abordan en el video de Julia-Marvin de diciembre. Esperamos que lo primero ocurra, lo segundo no lo hemos visto hasta ahora, aunque ha habido muchas peticiones al respecto desde hace mucho tiempo.

Otra área con varios hilos vagamente relacionados es que LEGO promueva más activamente BrickLink, que utilice BrickLink como una salida para promociones especiales, exclusivas, una puerta trasera (o delantera) para obtener ladrillos a granel (con descuento, por supuesto), ladrillos especiales, reedición de piezas retiradas, y otras cosas fantásticas y mágicas.

Para concluir, se pide que no se dé un trato preferente a las grandes tiendas en detrimento de las pequeñas, que no se centre tanto en los Estados Unidos, que se mantenga un enfoque adulto (18+ para participar) y que se cree un soporte multilingüe. A continuación, las citas:

"Realmente necesitan un personal de atención al cliente que sea más receptivo y tenga la piel más gruesa. Ignorar las quejas de los usuarios no debería ser una opción válida".

"Traigan un gerente y personal profesional de atención al cliente. BrickLink es un sitio construido originalmente por aficionados... pero ya no puede conformarse con una relación con el cliente de aficionados. Los tiempos de respuesta a los tickets de soporte son demasiado largos. Los usuarios que expresan sus frustraciones abiertamente son silenciados e ignorados. Es una forma poco profesional de tratar a los clientes".

"Las promesas sobre las actualizaciones del sitio, las herramientas para vendedores y todo lo demás que se nos ha prometido durante años deben ser atendidas."

"Que se comprometa la DIRECCIÓN DE LEGO CON EXPERIENCIA. El actual equipo directivo de relevo no parece tener experiencia en los negocios y su comportamiento descontrolado, caprichoso, dictatorial y vengativo -que ha existido durante años- va a seguir haciendo que BrickLink cojee hasta que obliguen a todos los vendedores a abandonar la plataforma y buscar otros lugares."

"Supera tu aversión a los revendedores y abrázalos. Te guste o no, la comunidad somos todos, no sólo los constructores que hacen brillar tu producto."

“Tomen las preocupaciones de los vendedores mucho más en serio, y escuchen REALMENTE, en lugar de hablar de boquilla y decir que van a escuchar. Invierta en las mejoras que los vendedores realmente quieren”.

“Mucho de lo que se ha dicho sobre el desarrollo de BL ha resultado ser palabrería. La confianza en que LEGO hará lo correcto con BL está completamente rota”.

“Paren, respiren y dense cuenta de lo que tienen. Después, piensen en cómo mejorarlo”.

“BrickLink tiene una importancia fundamental para la comunidad de AFOL -quizás la segunda cosa más importante para los AFOL después de la propia TLG. No necesita existir en un estado petrificado, pero los cambios deben ser abordados con cautela porque la comunidad depende de este sitio. Hace varios años en Brickworld Chicago, cuando BL se vendió a Jay Kim, hubo un reconocimiento público de que ‘Todo esto’—la convención, las increíbles exhibiciones, y la increíble comunidad que se construyó sobre este hobby—todo esto es posible gracias a BrickLink. Este es el legado de Dan Jezek. Animo a todos los implicados en BL, especialmente a la dirección ejecutiva, a que experimenten los eventos y la comunidad en Brickworld y Skaerbaek, etc. y a que tengan esto en cuenta.”

“Si van a introducir los diseños de Ideas en BrickLink para su venta, asegúrense de que se cuida a los diseñadores”.

“Si [LEGO] quiere controlar BrickLink, tiene que proporcionarle el apoyo necesario e integrarlo en el sistema de LEGO. Si no quieren hacerlo, no deberían poseerlo”.

“Hagan que su presencia sea conocida e involúcrense con los usuarios o contraten a un equipo para aumentar los actuales administradores del sitio.”

“Haz que sea más acogedor estar en el sitio, los últimos doce meses he sentido que no es agradable estar allí, esa es mi sensación y opinión”.

“Escuchen a los usuarios en lugar de a la dirección de BrickLink, que no es gente de LEGO”.

11) Otros comentarios

Hubo algunos comentarios interesantes, algunos dirigidos a la revista por haber ideado la encuesta, otros dirigidos a LEGO y BrickLink. Algunos comentarios continuaron ofreciendo consejos. Algunos expresaron esperanza y buenos deseos para la plataforma BrickLink. Los temas que se reiteraron en la pregunta sobre los consejos fueron: arreglar el sitio existente, centrarse en que los AFOL son adultos, los impuestos/la retención del historial de ventas, varias cuestiones relacionadas con el catálogo, Studio, el enfoque centrado en

EE.UU./la falta de apoyo en otros idiomas, el regreso de las piezas personalizadas al mercado y una mejor comunicación. A continuación, algunos comentarios:

“¡BrickLink tiene tanto potencial! Cuando Dan falleció y la familia lo vendió a Jay, ese fue el día en que BrickLink también empezó a morir. Aunque los actuales gestores pueden tener pasión por LEGO no son hombres de negocios y Jay parecía tener segundas intenciones que nunca se materializaron para la comunidad AFOL. Si el mensaje de Julia da verdaderos frutos, podremos mantener BrickLink vivo durante muchos años y honrar el sueño de Dan. A pesar de mi perspectiva, espero que todo esto cambie; pero hasta que la dirección mate a BrickLink y lo entierre, seguiré estando ahí cada día.”

“Por lo menos que se cuelgue menos”.

“Me entrieste darme cuenta, a través de estas preguntas, de lo deprimente que es sentirme sin apoyo por parte de BL y LEGO.”

“Entiendo que BL podría haber desaparecido, dejándonos con Brick Owl como mercado. Francamente, hay mucho legado en BL, en parte bueno y en parte malo. (Soy el miembro #77 de BrickBay...). Cuando la familia de Dan vendió BL, creo que se perdió la oportunidad de hacer una compra en consorcio, y se vendió por encima de lo que cuesta su funcionamiento. El traspaso a LEGO significa que los impuestos son un gran problema, porque las cuestiones que pasan desapercibidas para una empresa de 10 millones de dólares al año son un gran problema para TLG. Los problemas de IP y “custom” también salieron a la luz inmediatamente después de la venta de BL a TLG, con la eliminación de BrickArms y otros elementos custom, lo que significa que la comunidad está más dividida que unida por estas acciones. No soy un gran vendedor (unas 300 ventas en 20 años), pero he estado ahí desde el principio. Me encuentro usando BL menos ahora que en el pasado”.

“... el mercado está empeorando para mí como vendedor y para mis compradores. Llevo allí desde 2012 y abrí mi tienda en 2020 y me preocupa el futuro de BrickLink.”

“Nunca he entendido del todo la constante mención a la ‘comunidad’ en relación con BrickLink. Es solo un lugar para comprar y vender y buscar información.”

“Cuanto más se involucra el Grupo LEGO con BrickLink, menos se ha sentido como un sitio líder en el mercado. Deberían hacer que el sitio que todos llegamos a amar funcione lo mejor posible, y luego centrarse en añadir cosas nuevas.”

“Normalmente, diría: si no está roto no lo arregles. Pero es demasiado tarde para eso. Ya se ha modificado negativamente”.

“Es una pena que sea necesaria esta encuesta;

si LEGO se hubiera ceñido a sus promesas originales yo, y sospecho que la mayoría de los usuarios, habríamos sido mucho más positivos.”

“Lo que está haciendo LEGO con BL me ha hecho confiar en ellos aún menos que antes. Se han mostrado como indignos de confianza, codiciosos, poco empáticos y mentirosos.”



Después de las preguntas y respuestas

¿Cómo de tonta es nuestra encuesta?

Vale. Confesamos que la encuesta es tonta. Al menos hasta cierto punto. Sin duda.

Hemos decidido centrarnos en las declaraciones específicas de LEGO y BrickLink en el momento de la adquisición. Admitimos que las declaraciones de LEGO parecen, y probablemente lo son, palabrería de marketing.

Así que, tomamos las declaraciones una por una y las convertimos en preguntas. Fue una decisión consciente porque queríamos contrastar esas declaraciones con las percepciones de la comunidad.

Recibimos algunos comentarios que indicaban que había algunas otras preguntas que la comunidad hubiera preferido ver, pero las evitamos porque pensamos que simplemente iban a llevar a airear quejas y a criticar a BrickLink y que no estaban relacionadas con la adquisición y con la forma en que la relación de LEGO y BrickLink estaba cumpliendo con los objetivos o intenciones declarados en ese momento.

Así de tontos somos, dice la gente:

“Sólo una encuesta tonta hace preguntas como ésta”.

“Deberíais haber hecho una petición y no una encuesta”.

“Hacer la misma pregunta una y otra vez, redactándola de forma diferente, tenía que ser un millennial el que hiciera las preguntas”.

¡DunDunDUNNNN! Gracias por jugar. Pedimos disculpas. Un sexagenario y algunos otros algo más jóvenes, pero ningún millennial. Al menos ahora sabes que nos esforzamos al máximo en las preguntas, ¿no?

Algunas personas simplemente quieren compartir sus sentimientos, porque, bueno, ¿por qué no?

Hubo un gran número de respuestas que no

tenían nada que ver con la pregunta. Presentamos aquí algunas de ellas para comunicar a LEGO lo que la comunidad piensa del tipo de trabajo que BrickLink está haciendo para promover los objetivos declarados de la adquisición.

“BrickLink ha puesto en marcha nuevas interfaces de usuario que resultan sospechosas. Al buscar piezas, parece haber un profundo sesgo. Al comparar los resultados del sistema clásico con el nuevo, muchos de los vendedores son omitidos en el nuevo sistema, lo que aumenta los precios. Hemos pedido aclaraciones y transparencia, pero es como hablar con un perro”.

La tienda MOC barra Studio Gallery recibió algo de atención: “Mi póster del MOC Ferrari, en el que construí un logotipo bastante exacto con azulejos, pasó de ser público (instrucciones para compartir) a ser sólo de visualización (sólo lectura). Esto se debe a problemas de propiedad intelectual. Parece que cada vez hay menos lugares donde compartir mis propias creaciones... Exploro la tipografía en LEGO y no hay una buena salida para la expresión crítica.

En serio, ¿has intentado hacer Futura Bold Italics a partir de plates? No es tan fácil, amigo mío”.

Y esto, presumiblemente en respuesta a la promoción del 20 aniversario de BrickLink:

“Estuve ASÍ de cerca de conseguir un trabajo como merchandiser para PNW antes de que la pandemia hiciera que todas las cosas cerraran y tuviéramos que estar en cuarentena y todavía lo estamos. Estuve en comunicación con los propietarios de las tiendas locales que me ayudaron a hablar con LEGO ya que tengo una discapacidad que lo hace un poco difícil. Cuando empezó la pandemia BrickLink pidió que la gente escribiera con sus experiencias en BrickLink y yo escribí sobre un alma bondadosa que me esperó varias semanas para que pagara mientras yo andaba a tientas con la pérdida de un familiar directo. Más tarde, desde BrickLink, recibí un montón de material de LEGO, como bolsas, etc., lo que fue genial. No estoy seguro de si fue directo, pero parece el tipo de amabilidad que realizaría una autoridad central, y me gustó”.

¿Quién es quién?

Algo que se desprende de la lectura de todas las respuestas es la confusión de las dos entidades, BrickLink y el Grupo LEGO. Las cosas han cambiado en la plataforma BrickLink y algunos usuarios están señalando a LEGO cuando probablemente deberían señalar a BrickLink. O señalar a otra parte. En cualquier caso, lo que está claro es que para algunos usuarios BrickLink es ahora LEGO y los usuarios están asumiendo, ya sea correcta o incorrectamente, que LEGO es el origen de los cambios y están atribuyendo el crédito o

la culpa a LEGO. En la revista tendemos a pensar que los cambios relativos a los impuestos y otros cumplimientos legales son cuestiones con las que cualquier empresa que hace negocios en Internet tiene que lidiar, y como tal están dentro de la esfera necesaria de cumplimiento gubernamental de BrickLink, y no son directivas y mandatos que vienen de TLG.

Por ejemplo, los conflictos en torno al color son amplios y profundos y necesitarían tiempo y energía para conseguir una nomenclatura coherente en todas las plataformas de LEGO, para facilitar la interconexión con terceros a través de las API y otras tecnologías relevantes, y para reducir la fricción y la confusión a nivel del consumidor. El cambio de nombre de color de “flesh” a “nougat” fue sugerido inicialmente por un miembro específico que lleva mucho tiempo contribuyendo en el foro de BrickLink porque no todas las personas tienen el mismo color de piel. Los habituales del foro son conscientes de ello. Los encuestados, que aparentemente no frecuentan el foro, mencionan el cambio de color de flesh a nougat unas cuantas veces en respuesta a distintas preguntas de la encuesta y señalan claramente a LEGO como responsable del cambio.

Aunque no se menciona con frecuencia en las respuestas a la encuesta, las cuestiones de derechos de propiedad intelectual relativas a los MOC en BrickLink probablemente están sujetas a los dictados de LEGO. Dicho esto, tenemos que cuestionar la aparente mano dura que BrickLink está utilizando para hacer cumplir la política, que, para algunos, se percibe como “si hay alguna duda sobre algo, rechazar todo”.

Hay otras cuestiones de quién es quién en relación con los cambios en el catálogo que los encuestados atribuyen a una u otra entidad, a menudo de forma enfática, y fuera de las relucientes paredes blancas de la Torre de Marfil de Irvine, ¿alguien sabe realmente quién dirige las decisiones sobre el catálogo? Sabemos que las decisiones ya no las dirigen los asociados voluntarios, como se ha dicho en el foro.

Hay algunos ejemplos en las respuestas al cuestionario en los que los encuestados piden a LEGO que incremente su presencia en relación con BrickLink, al menos dos de ellos se señalan en la pregunta 10, y tenemos que estar de acuerdo. Creemos que ayudaría mucho a acallar a las masas y a reducir la especulación y la desinformación si LEGO saliera a la luz y definiera de forma clara y específica hasta qué punto está o no está involucrada en la dirección y la elaboración de políticas en BrickLink. Dado el estado actual de las cosas, especialmente después de leer las respuestas a la encuesta, sólo podemos concluir que la ausencia de claridad está enturbiando la reputación tanto de LEGO como de BrickLink.

¿Ha perdido LEGO el tren?

Dado que BrickLink fue concebido por un AFOL para AFOLs de mentalidad similar, y que su contenido fue formado y poblado por una comunidad AFOL hardcore durante muchos años, ¿es la introducción de una nueva audiencia de individuos menos hardcore que no son necesariamente conscientes de la comunidad AFOL o que quieren formar parte de ella, un paso en la dirección correcta? Sí, los nuevos usuarios pueden aumentar las ventas en cierta medida, pero ¿se convertirán estos nuevos usuarios en fans, seguidores y contribuyentes de larga duración? Algunos vendedores están notando un aumento de compradores problemáticos y nuevos compradores con un conjunto de expectativas totalmente diferentes y una clara falta de comprensión de lo que es el mercado de BrickLink y cómo funciona.

Un encuestado señala:

“BrickLink es una plataforma para la comunidad profesional de AFOL y ahora llegan oleadas de compradores corrientes que piensan que es una tienda de LEGO de “ladrillos de repuesto” sin tener ni idea de lo que realmente es BL.

Quiero decir que si hay algo de promoción, quizá el público objetivo no sea el adecuado”.

Pensaríamos que si LEGO va a promocionar BrickLink al cliente ocasional, debería explicar simultáneamente qué es BrickLink y cómo funciona. El AFOL que descubre y se involucra orgánicamente en BrickLink tiene un temperamento considerablemente diferente al de Doña Fulano, a la que un empleado de la tienda le dice que el set del año pasado que ya no está en stock se puede encontrar en un desconocido sitio web. Y cuando llega a dicho sitio web, puede encontrarse con que “esta tienda no realiza envíos a mi estado/país”, opciones de pago imposibles y una miriada de otros defectos de interfaz y procedimiento. Si llega al foro y hace una pregunta, es tan probable que la reciba un miembro de la legión de amienemigos de la humanidad como que no. Ciertamente no será recibida por el personal de BrickLink. Cualquiera que lea esto sabe que navegar por la idiosincrasia de BrickLink requiere tiempo, paciencia, deseo y la fortaleza testicular de una madre que da a luz quintillizos.

El mensaje frente a la realidad

En el mensaje de vídeo publicado el 2 de diciembre de 2020, <https://youtu.be/YxUldvKt4Q>, Julia Goldin:

“Nuestra prioridad número uno es la comunidad, y vosotros sois esta comunidad...”
...y lo que es realmente hermoso de esta plataforma es que te permite conectarte sin problemas con todo el mundo y hacerlo de una



Julia Goldin y Marvin Park, del vídeo publicado el 2 de diciembre, 2020

manera que realmente sirve a tus necesidades”.

“Así que nuestra prioridad número uno es invertir para fortalecer la relación que tenemos con la comunidad...”

Hagamos una pausa aquí por un momento. La prioridad número uno es la comunidad. La prioridad número uno es invertir para fortalecer la relación que tenemos con la comunidad. Bien. Número uno. Lo he dicho dos veces. Continuemos.

“...y por eso vamos a ampliar el equipo de BrickLink, que incluirá un mayor enfoque en las relaciones con la comunidad. Esto nos permitirá tener más diálogos con vosotros, escucharos y obtener vuestras aportaciones. Porque con vuestras aportaciones podemos desarrollar las herramientas y las plataformas que nos permitan daros un servicio mucho mejor y más eficaz.

“Nuestra visión de futuro es que BrickLink sea una plataforma global moderna para todos los constructores adultos. Una plataforma que... sea capaz de dar servicio a vuestras necesidades, ya sea de construir o de poder acceder al mercado o de poder conectar con otros constructores... de todo el mundo”.

¿Se puede decir que lo que hemos visto en diciembre y enero es exactamente lo contrario? La gestión de BrickLink de los diversos esquemas fiscales y los requisitos de BrickLink para su cumplimiento no han logrado ese objetivo, por no decir otra cosa. Vemos que algunas tiendas tienen restringido el envío. Vemos que algunas tiendas no tienen forma de cumplir con los requisitos de BrickLink y con los requisitos legales de sus propios países. Ciertamente, parte de la culpa puede recaer en las distintas autoridades fiscales, pero el hecho de no ofrecer opciones de pago adecuadas o viables a través de su portal es enteramente responsabilidad de BrickLink. Lo que creemos ver es una solución que nace más de alguna habilidad o limitación sistémica por parte de BrickLink en lugar de idear una solución viable que se ajuste a las necesidades de los vendedores. En lugar de una comunidad global, tenemos a

los miembros de la comunidad atrapados en silos regionales sin poder acceder a los mercados extranjeros.

Marvin reitera el punto: “El Grupo LEGO está invirtiendo significativamente en BrickLink, ampliando la organización para servir mejor a las necesidades de la comunidad. En primer lugar, estamos reforzando el equipo de BrickLink y también estableciendo una función dedicada a la participación de la comunidad para reflejar y coordinar mejor las diferentes necesidades de la comunidad... Con la mejora de la capacidad del equipo, nos comprometemos a mejorar el rendimiento y la seguridad de nuestra plataforma de mercado.”

Julia: “En los próximos días, Marvin y yo, así como nuestros responsables de la comunidad, estaremos escuchando y dialogando activamente con vosotros, y estoy deseando escucharos a todos.”

Ocho semanas después

Tratando de ser minuciosos en nuestra línea de investigación, nos preguntamos: “¿ha ocurrido esto?” ¿Marvin y Julia y los “gestores de la comunidad” escucharon realmente y entablaron un diálogo activo?

No habíamos oído que nadie interactuara “en los próximos días” y nadie, en ninguna parte de la encuesta, mencionó ninguna interacción. La encuesta decía rotundamente lo contrario, con 154 respuestas “no”. Nos pusimos en contacto con la LAN para ver qué podíamos encontrar, si es que había algo, en relación con la pregunta. Nos dirigieron a Russell Callender de BrickLink. Russell respondió amable y rápidamente a nuestra consulta. Hemos recopilado nuestras preguntas y sus respuestas para mayor claridad.

HBM: Una parte importante de nuestra encuesta se basa en el mensaje que transmite LEGO en el vídeo [del 2 de diciembre]. En el minuto 2:49 Marvin menciona: “En primer lugar, estamos reforzando el equipo de BrickLink y

también estableciendo un papel dedicado a la participación de la comunidad para reflejar y coordinar mejor las diferentes necesidades de la comunidad”.

Aunque hemos identificado la comunicación de usted como administrador, no nos queda claro cómo se ha llenado este nuevo papel de compromiso con la comunidad. ¿Quién es la persona dedicada a la participación de la comunidad, cuándo asumió esta función y qué acciones específicas ha llevado a cabo?

RC: Cuando se utiliza la cuenta de administrador para publicar una respuesta en el foro, esa es la cuenta que habla en nombre de todo el sitio. En el caso de la última publicación de noticias, un equipo de personas grabó las reacciones, elaboró las respuestas y, por último, una persona publicó las respuestas en la cuenta del administrador a medida que estaban listas. Esto es a lo que Julia se refiere cuando habla de “nuestros gestores de la comunidad”. Este “método de grupo” para responder es algo que hemos hecho varias veces desde la adquisición, y de hecho muchas de las respuestas que doy desde mi cuenta personal también son una combinación de narraciones de múltiples fuentes.

Me complace observar que han tomado nota de algunos nuevos esfuerzos en la interacción con la comunidad. La comunidad es una parte fundamental de nuestro plan para avanzar como sitio, y de hecho se está desarrollando un nuevo papel dedicado a la participación de la comunidad. Pero, como ocurre con muchas cosas relacionadas con la transición en la que nos encontramos en este momento, su puesta en marcha está tardando quizá más de lo que esperábamos en un principio. Este es siempre el riesgo de mencionar cualquier tipo de planes futuros en público. En este caso, espero que la función se establezca oficialmente en algún momento de los próximos meses. Pero no prometo nada.

...A menudo soy yo quien accede físicamente a la cuenta, pero también hay otros. Actualmente tenemos dos empleados de cara al público: yo mismo bajo Admin_Russell y Rachel bajo QA_Rachel. Una vez utilizamos una cuenta “LEGO AMA” para responder a las preguntas. Pero aunque mi cuenta es actualmente la más visible, no desempeño el papel de interacción con la comunidad. Soy el Jefe de Administración, y mi papel oficial en el Foro es más parecido al de un oficial de policía. Sin embargo, a menudo se me pide que comparta información públicamente en nombre de otras personas (véanse los numerosos mensajes recientes sobre cuestiones fiscales y de IVA).

En cuanto a la nueva función oficial, esperamos que se cubra pronto. No solemos revelar al público

información sobre el papel de los empleados de BrickLink. Sin embargo, sería razonable suponer que una persona que ocupe un puesto titulado "Interacción con la comunidad" sería conocida por el público.

HBM: En el minuto 5:20 Julia menciona

"En los próximos días, Marvin y yo, así como nuestros gestores de la comunidad, estaremos escuchando y dialogando activamente con vosotros, y estoy deseando escucharos a todos".

Hemos mirado en los foros de BrickLink y el único registro público de este compromiso activo parece ser este hilo [<https://www.bricklink.com/v2/community/newsview.page?msgid=1236889>], que contiene alguna interacción por parte del administrador durante un periodo de once días desde el anuncio inicial.

Aparte de ese tema, ¿quién interactuó y qué efectos tangibles ha tenido esa interacción?

RC: Todavía estamos en proceso de poner en marcha las cosas en un sentido formal, pero informalmente ha habido mucha actividad en torno a la interacción con la comunidad incluso desde antes de la adquisición. La visión que tenemos es que el compromiso con la comunidad no es algo que se añade a un programa independiente, sino que nos esforzamos por hacer que el compromiso con la comunidad forme parte de la esencia de nuestra empresa BrickLink. En estos momentos se está realizando un gran trabajo de fondo que sentará las bases de un enfoque completo y auténtico hacia la comunidad.

HBM: ¿De qué otras formas se ha interactuado públicamente con la comunidad y en qué ha resultado esa interacción?

RC: Todavía no se ha hecho nada público.

HBM: La conversación enlazada anteriormente tampoco revela nada sobre un Equipo de Interacción con la Comunidad. ¿Quiénes son los miembros de este Equipo de Interacción con la Comunidad y cuáles son sus funciones individuales y cómo han interactuado con la comunidad?

RC: Me gustaría poder ayudarles más, pero la medida en que se revele este tipo de información interna dependerá de la nueva función de Interacción con la Comunidad. Lo que sí les diré es que habrá una función formal y un equipo que, de alguna manera, estará allí para apoyarlos.

Estoy deseando leer los resultados de la encuesta.

No ha ocurrido.

Eso es lo que sacamos de esta comunicación. Dos meses después de que Marvin y Julia afirmaran que la comunidad sería involucrada, BrickLink todavía está en el proceso de poner en marcha las cosas, habrá un papel de participación

de la comunidad, y la información interna es información interna que será o no será revelada si y cuando el papel de participación de la comunidad realmente se convierte en una cosa.

Es desalentador para nosotros... y cabe imaginar que vergonzoso para el Director de Marketing de LEGO... hacer declaraciones públicas y luego no cumplirlas. ¿Qué debe pensar la comunidad cuando el director de marketing declara "... estoy deseando escucharos a todos" y luego no se molesta en mantener una simple conversación? Como mínimo, no es buen marketing.

Que BrickLink prometa algo y no lo cumpla es considerado por muchos como el procedimiento estándar de los últimos siete años, así que no es ninguna sorpresa.

Doce semanas después

Una visita al foro de BrickLink revelará que el statu quo del año pasado es el statu quo de este año, más algunos nuevos quos que han surgido durante el último año. La fiabilidad del sitio, que había sido relativamente buena durante varios meses, parece que ha vuelto a sufrir un descenso con incidentes notables a principios de febrero y de nuevo a finales de febrero y principios de marzo. La situación de los impuestos y el requisito de que los sitios tengan habilitado un método de pago in situ todavía no se ha comunicado lo suficiente a los propietarios de las tiendas, ya que son frecuentes las preguntas publicadas sobre "por qué el cliente no puede realizar el pago" y "el cliente dice que no envió a [algún lugar], pero yo sí". Otros problemas mencionados en la encuesta persisten a un nivel u otro. Y todavía no se observa la presencia de un "community engager".

Vuelta atrás en el tiempo

Volviendo a este hilo en BrickLink, <https://www.bricklink.com/messageThread.asp?ID=261535&nID=1171248>, encontramos un bonito gráfico, cortesía del AFOL StormChaser. Ha hecho un recuento de todas las personas del foro que han expresado su posición sobre la adquisición. Pensamos que sería interesante comparar ese conjunto de datos con el actual. Curiosamente, su conjunto de datos contenía entonces 162 puntos y el nuestro actual contiene 171. Así que hay una paridad bastante cercana en los números.

A efectos de comparación, tomaremos las esperemos a ver de StormChaser y sus opiniones negativas, las combinaremos como "neutrales" y las compararemos con nuestras percepciones actuales de la sexta encuesta. Somos conscientes de que no se trata de una comparación exacta, pero como indicador aproximado debería servir para comparar la predicción de entonces con la

Gráfico de Stormchaser:

40 Pro, 38 Contra, 37 Veremos, 37 NS/NC

Positive	Negative	Wait and See	No Opinion
Acorn04	amebcia	ashermer	69transamman
Adjour	Barrythelego	bje	Admin_Russell
alistar005317	blegsoog	Bricks_NW_UK	AndersPaludan
Andrew	Black_Armor	calcolfahn	Blue85
APS_HEARS_ABS	chartman70	calstricks	Bretti666
arinc	christus1313	cycbuild	BrickBuy
ash_274	d3r4d0if	DB361	BricksBoy
axaday	d6dn	Dofan13	brikomania
BigBBricks	dawniel82	EnchantedBricks	Brock
BrickCompulsion	dearlydeparted	fantasmadopera	Captain_Q
Brickity	Dino1	gilles78120	celloguy
cosmicray	Djuree	gogogovro	charlesjay88
Costruzionlego	echogamer	Hardstone	Classicsmiley
DallasBricks	eIangeb	HTownBricks	cwl
DarcTangent	Emilio_Magnelli	Legoboy_II	DeLuca
dcarmine	iancellis	legocastle	electricbaer
Doughboy6480	IronRaven	Lottieslego	firestar246
edeevo	J_Money	Louvrecaire	FixPrimus
gcarter03	jackdig	Marc00	Give.Me.A.Brick
gaurst	julencin2000	MonkeyManWhee	leopard37
JulieK	JusTic8	montana_girl	manganschlamm
misli	keith_rowland	Nathan123	medicus
monkeynut12	kennard42	nize	mhortar
msutuba	legokopen	Old2new4u	miskox
picabo	legoman77	QCBricks	negative
Pippylolcks	Imeyer	Quill_Toyz	nerdsforprez
ProbablyDylan	Locksoft	randyf	Nikilyn
Rob_and_Shelagh	lylifich1	red_wheelbarrow	PeterJritter
stacey_love	Mardosul	Sadler_Bricks	popscie
StormChaser	mfv	Shintaku	povog
Stuart9	Patko	speshy	RedBeardDan
SuperChris01	pilotguy72	StarBrick	Schulier
Teup	Redn_2000	Steneffut	superbonzo
tomato_1984	rprebel	SylvainLS	tadmochi
Tommi06	rtpjensen	VandyandtheMtn	thirshad2
tvattima	runner.caller	WoutR	Thunor
udenbricks	ShrikeArghast	yorbrick	xGattoMattox
victor_lego	SimplyBricks		
waltzing	Smokie31		
	stefan		
	superjosee		
	thelego lord		
	thornton_john		
	UltimateBrick		
	uslackeru		
	wookiee1987		
	zoomatomic		

2019-12-21 40 Pro 74 Neutral 38 Contra



2021-01-24 9 Pro 91 Neutral 71 Contra



percepción de ahora. Parece que el equilibrio entre los pros y los contras de entonces se ha desplazado definitivamente hacia los contras. Los contras se han duplicado y los pros se han dividido por cuatro. Imaginamos que esta no es la tendencia que LEGO querría ver un año después de su adquisición.

¡Gracias a todos los que han participado!

Sinceramente, nuestro más sincero agradecimiento a todos los que han participado en la encuesta. No podríamos haberlo hecho sin vosotros. Gracias también a Russell por proporcionarnos información sobre BrickLink.

Si alguien tiene algo más que ofrecer sobre este tema, no dude en enviarlo a través del formulario de contacto de nuestra página web. Si conseguimos algo que consideremos de interés para la comunidad, lo compartiremos en un próximo número.



CADA MENCION DE XP

Bueno. Casi. Estas son todas las menciones de “el futuro de BrickLink” que aparecieron en nuestra encuesta, menos quizás tres que dijeron que XP estaba contemplado en los planes futuros de BrickLink.

Lo que sigue es una compilación de los comentarios que expresan opiniones sobre la plataforma XP, editados por brevedad, y sin ningún orden en particular. La versión sin editar es más larga, pero no cambia el sentimiento expresado. Para que conste, nos gustaría señalar que la encuesta no planteaba ninguna pregunta sobre XP, y sólo la mencionaba como una de las respuestas de opción múltiple a la pregunta 9. Sin duda, la cuestión de XP está en la mente de muchos BrickLinkers.

- 1 Pasar a XP, SOLO SI TIENE TODAS las características del actual
- 2 Olvidar XP
- 3 XP y stud.io y la movilidad no me preocupan
- 4 XP parece un skin que se superpone al sitio antiguo
- 5 No tengo ningún problema si BrickLink sólo se convierte en XP si esa es la visión. Si XP tuviera todo lo que los compradores y vendedores necesitan Y funciona lo usaría todos los días.
- 6 XP es una mierda, no lo quiero
- 7 NO XP para mí
- 8 XP no es una solución adecuada a los problemas profundamente arraigados
- 9 Antes de eliminar BL classic, asegúrense de que todas las características sean portadas a XP
- 10 Me gustaría que XP fuera desechado
- 11 La interfaz de usuario de XP es un auténtico disparate
- 12 XP es horrible
- 13 También me consterna que sigan malgastando recursos en XP en lugar de tirarlo a la papelera donde debe estar
- 14 Abandonad XP
- 15 Olvidate de XP
- 16 Hay algunas características buenas en XP, pero la revisión masiva de los sistemas principales (por ejemplo, el catálogo de piezas y el sistema de clasificación) es muy desorientadora
- 17 BL XP apesta
- 18 ELIMINAR XP
- 19 ELIMINAR XP
- 20 ELIMINAR XP
- 21 El castigador de XP
- 22 BrickLinkxpesunamierda@gmail.com
- 23 El sitio de XP tan desesperado y disfuncional. Volví al clásico y no quiero que me obliguen a usar el sistema XP
- 24 Sistema XP-No.
- 25 Olvidate de XP
- 26 El nuevo proceso de compra de XP es una pesadilla
- 27 El sistema XP es tan deficiente que es poco probable que siga comprando en BrickLink
- 28 En su mayoría, todo sigue igual con la persistente amenaza de XP
- 29 La versión beta de BrickLink XP, toda la interfaz era atroz y horrible en casi todos los sentidos imaginables.
- 30 Con respecto al diseño de XP, la plataforma ha empeorado significativamente.
- 31 XP es horrible
- 32 He visto BL XP y es simplemente terrible
- 33 No intenten simplificar las cosas ejerciendo mayor presión sobre la comunidad y centrándose únicamente en XP.
- 34 También nos gustaría añadir que aunque el Grupo LEGO está intentando hacer BrickLink más accesible con cosas como XP, de alguna manera ignoran el hecho de que BrickLink es una plataforma global.
- 35 PayPal no está disponible en nuestro país y esto hace que XP sea totalmente inutilizable tanto para los compradores como para los vendedores.
- 36 Detengan el desarrollo de XP.
- 37 Mientras tanto la versión XP sigue adelante. Se trata de un producto que nadie quiere, salvo Marvin Park.
- 38 Excepto el intento fallido de lanzar XP, que era una basura inservible que intentaba recortar funciones y limitar la usabilidad.
- 39 En los primeros meses tras la adquisición, LEGO intentó construir un nuevo diseño para BrickLink. Este diseño no era mejor que el existente.
- 40 Están trabajando en una nueva interfaz para los compradores sin abordar ningún problema subyacente con la base de datos o la estructura del sitio.
- 41 En primer lugar, la aplicación móvil...ugh.
- 42 No vayan a dos plataformas.
- 43 ¡Desechen su nueva idea de diseño!

“Sé que en el vídeo Marvin dice ‘beta sitio de XP’ pero juro por Dios que suena como ‘parásito de XP.’”



Programación del hub RI5 con Python

por Ahmad Sahar

Hola, soy Shah. Soy un formador profesional especializado en software y hardware para MacOS e iOS, y también imparto clases de desarrollo de aplicaciones para iOS y LEGO Mindstorms.

Hoy vamos a aprender a programar LEGO Mindstorms RI5 con Python. ¿Estás preparado? ¡Genial! ¡Vamos allá!

Qué necesitas:

- LEGO Mindstorms Robot Inventor (set nº 51515)
- Un ordenador (Mac/Windows), una tablet (iOS/Android) o un teléfono (iOS/Android) con la aplicación Mindstorms Robot Inventor instalada

Antes de empezar

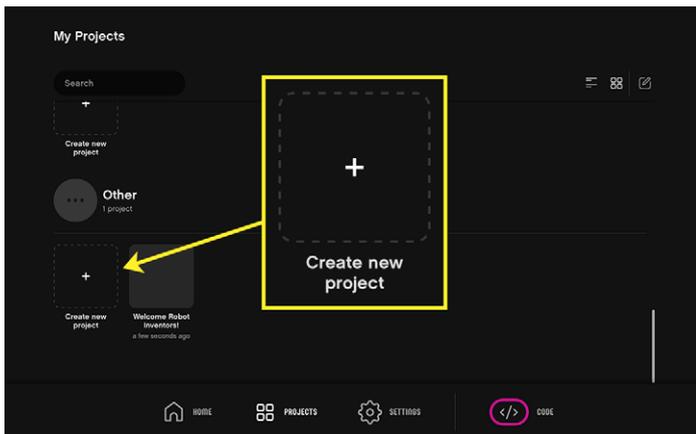
Para esta lección solo necesitas el hub programable RI5. Asegúrate de que las baterías de tu ladrillo programable y del dispositivo están cargadas.

Tu primer programa

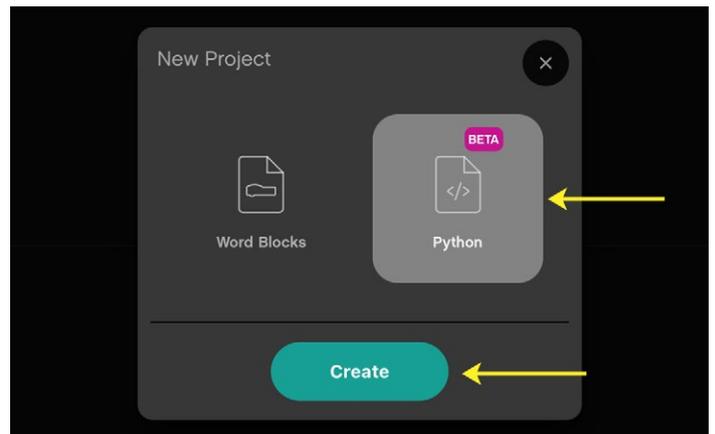
En esta lección, sólo utilizarás la plantilla de proyecto por defecto, que hace que tu hub emita un pitido. Sigue estos pasos.



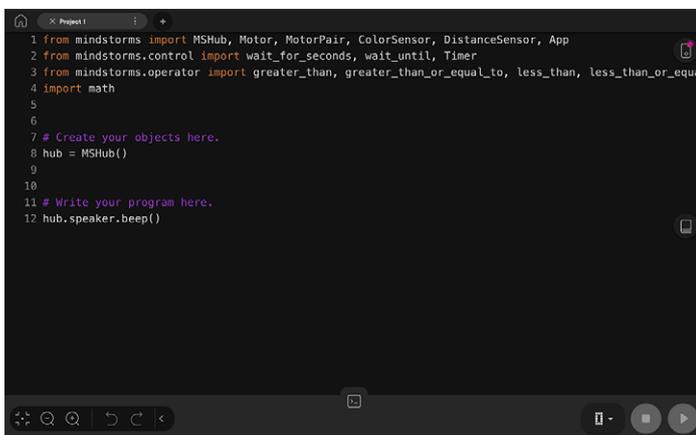
1 Inicie la aplicación Robot Inventor y seleccione Proyectos:



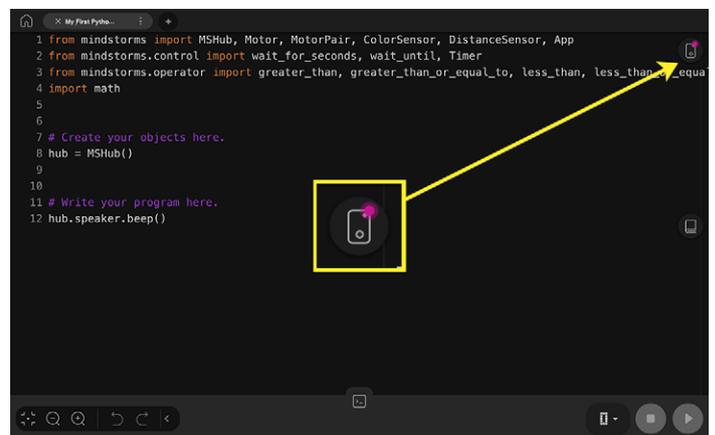
2 Elige Crear un proyecto nuevo:



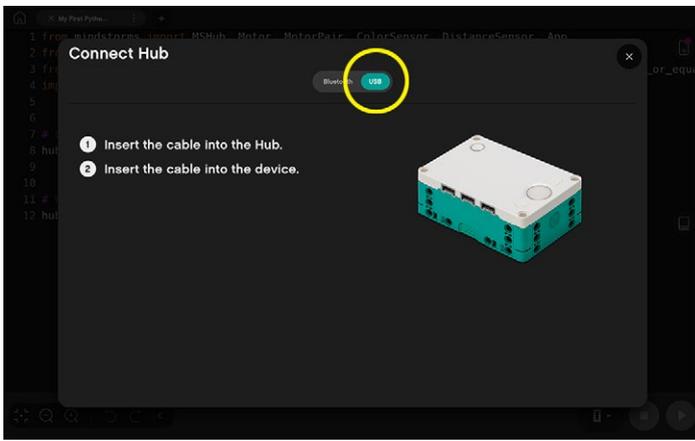
3 Puedes crear un proyecto con bloques de palabra o con Python. Haz clic en Python y luego en Crear:



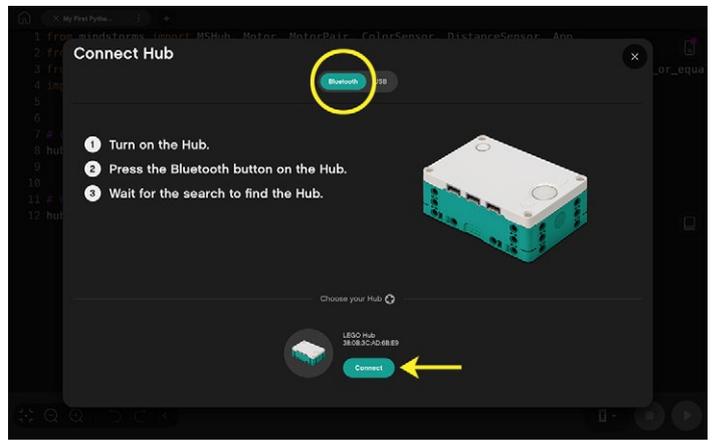
4 El proyecto se mostrará en pantalla. Has creado con éxito tu primer proyecto. ¡Muy bien! A continuación, te conectarás al hub para poder ejecutar tu script.



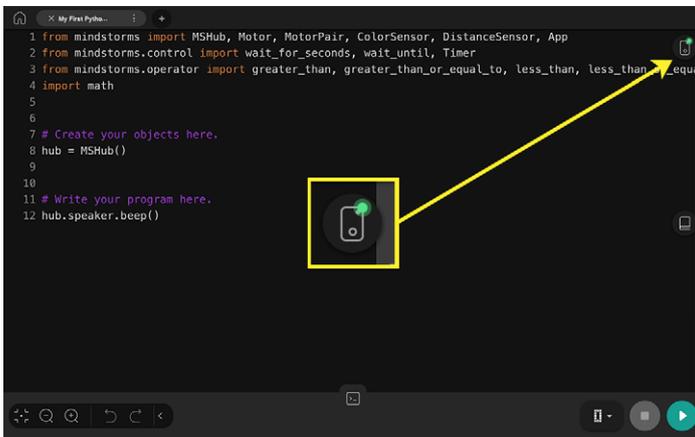
5 Haz clic en el icono del concentrador en la parte superior derecha de la pantalla:



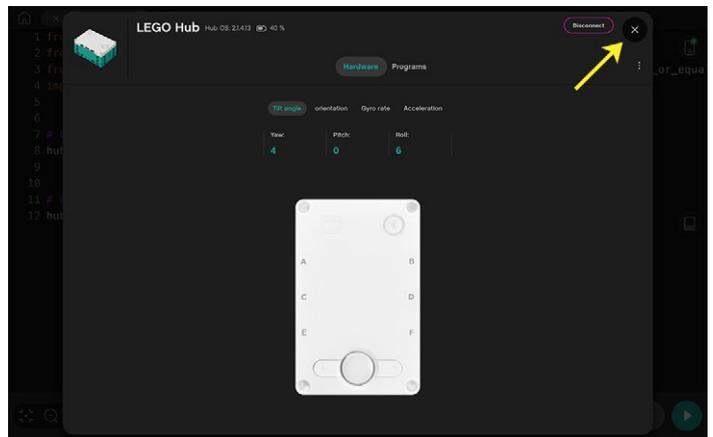
6 Sigue las instrucciones en pantalla para conectarte mediante USB o Bluetooth. (El USB no está disponible con los dispositivos móviles.) La pantalla de conexión USB se muestra arriba. El hub se detectará automáticamente y emitirá un pitido una vez conectado por USB. Nota: Si su ordenador suministra suficiente energía a través del puerto USB, también cargará el hub.



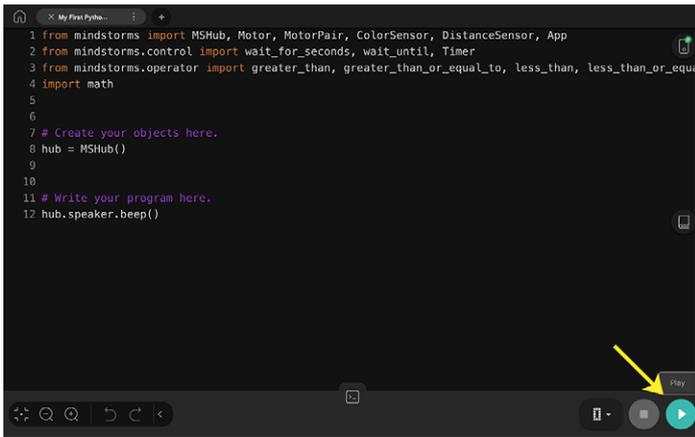
7 La pantalla de conexión Bluetooth se muestra arriba. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla y haz clic en Conectar cuando tu hub aparezca en la parte inferior de la pantalla. El hub emitirá un pitido una vez seleccionado.



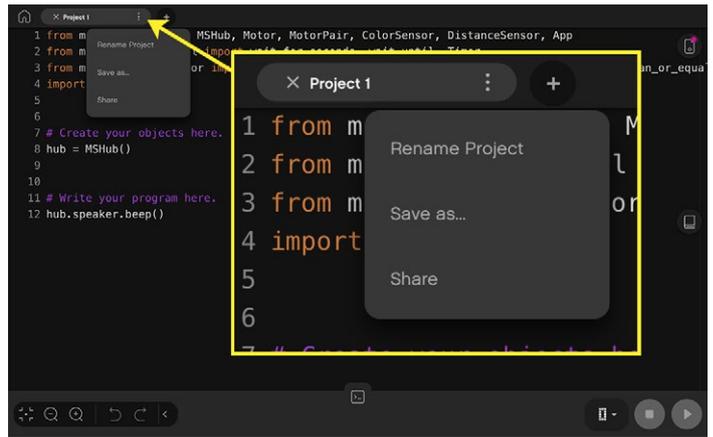
8 Una vez que tu hub esté conectado, verás una notificación emergente y el punto rojo del icono del hub se volverá verde:



9 Al hacer clic en el icono del hub, se mostrará una vista detallada de su hub. Haga clic en el botón x para salir de esta pantalla. Ha conectado con éxito su hub programable RI5.



10 Ahora ejecuta tu script. Haz clic en la flecha verde de la parte inferior derecha de la pantalla para transferir tu script a tu hub y ejecutarlo. Escucharás el pitido de tu hub.



11 Si lo deseas, en el entorno de escritorio, puedes cambiar el nombre de tu proyecto haciendo clic en la línea de tres puntos verticales junto al nombre del proyecto. En los dispositivos móviles tendrás que tocar el icono de inicio, luego el icono de proyectos, luego el icono de edición, seleccionar el proyecto y luego Renombrar.



¡Acabas de crear y ejecutar tu primer programa en Python en el hub programable RI5! En la próxima lección, explorarás la interfaz de usuario de programación de Python, aprenderás sobre el programa que has creado y verás la documentación de programación en la aplicación Robot Inventor. ¡Nos vemos entonces!



TICOLUG

Luis Escalante es el Embajador de TicoLug, el primer y único "Grupo Reconocido de Usuarios de LEGO®" en Costa Rica, un pequeño país latinoamericano localizado en Centro América.

Luis ha sido tan amable de contarnos todo lo que necesitamos saber para conocer un poco mejor este LUG.

Los habitantes de Costa Rica son conocidos a nivel mundial como "Ticos", de ahí el nombre de nuestra comunidad. Nuestra idea empezó hace más de 10 años, en el 2010, cuando un grupo de 5

amigos decidió unirse para compartir experiencias sobre este magnífico pasatiempo, que nos alegró mucho cuando éramos niños y nos apasiona ahora más que somos adultos.

Actualmente, el grupo está conformado por más de 40 fans, coleccionistas y constructores de LEGO®, desde lo más pequeños que son representados por sus padres, hasta los más grandes que sobrepasan los 50 años. La mayoría nos conocimos por recomendación de un amigo o al asistir a algún evento, sin embargo, sabemos que en nuestro país hay muchas personas que disfrutan este "hobby", igual o más que nosotros, por lo que siempre los invitamos a seguirnos en nuestras redes sociales y formar parte de esta gran familia.

La financiación es fundamental para poder realizar nuestras actividades y dar servicio a nuestros miembros, y como parte de los requisitos para ingresar a la comunidad, se solicita a los miembros un pago mensual de 3.000 colones

(moneda local), que son aproximadamente 5\$, los cuales se utilizan para cubrir todos los gastos asociados al grupo.

En el año 2013 organizamos nuestra primera exposición en una pequeña tienda, luego en el 2015 nos invitaron a participar en la inauguración de la primera "LEGO® Store" en Costa Rica, pero no fue hasta el 2017 cuando decidimos llevarlo a otro nivel, desde ese momento trabajamos fuerte por un objetivo en común, convertirnos en el primer "Grupo Reconocido de Usuarios de LEGO®" en Costa Rica" y después de más de 20 eventos realizados y cumplir los requisitos del LEGO® Ambassador Network (LAN), logramos en mayo del 2019 nuestra ansiada meta.

Todos los años, para celebrar el Día del Niño en nuestro país, organizamos nuestro mayor evento y el más especial, pero en Septiembre del 2019 fue el más grande de toda nuestra historia. En el año de nuestro reconocimiento oficial, más de 30 miembros mostraron sus sets, MOCs y dioramas

de las diferentes líneas LEGO®, abarcando más de 800 m2 de exhibición y con una afluencia de más de 6.000 visitantes. Definitivamente nunca lo olvidaremos. También, estamos muy orgullosos de contar en la comunidad, con un miembro del selecto grupo de 10K de LEGO® Ideas, Francisco Escobar, que es uno de los pocos latinoamericanos en lograr este reconocimiento y actualmente tiene otros proyectos activos en la plataforma.

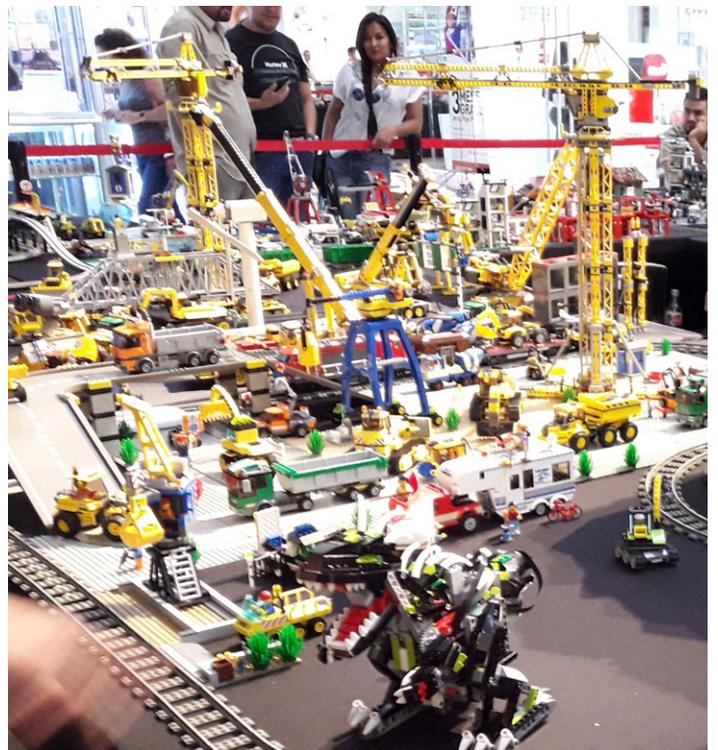
Como a todos los LUGs, el Covid-19 también afectó significativamente nuestros planes para el 2020, las reuniones de la comunidad pasaron de ser presenciales a virtuales y los eventos físicos que teníamos confirmados durante el año tuvimos que cancelarlos, sin embargo, no permitimos que la pandemia nos ganara y decidimos reinventarnos utilizando herramientas digitales; y a través de redes sociales logramos realizar más

de 30 eventos en vivo con temáticas diferentes y divertidas para todos nuestros fans y miembros de la comunidad.

Una vez reconocidos como LUG, las relaciones con la empresa LEGO son ahora muy importantes para nosotros. Por un lado, considero que la relación con el LAN es muy buena, nuestra participación es activa tanto en los foros como en las reuniones, además recientemente fui nombrado "Brickmate" para ayudar a los nuevos embajadores a dar sus primeros pasos, sin embargo, por otro lado, en Latinoamérica no tenemos una Oficina de LEGO® como tal, el mercado está controlado por distribuidores locales, los precios son muy altos y únicamente tenemos Tiendas Certificadas, por lo que la relación se torna muy complicada o no existe en absoluto.





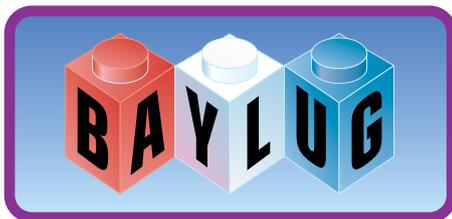


En Latinoamérica requerimos más ayuda por parte de LEGO® directamente o a través del LAN, para ser escuchados y tratar de establecer una relación con los distribuidores locales, que en ocasiones no entienden nuestro rol como comunidad oficial o se les dificulta brindarnos un espacio dentro de sus negocios. Por otro lado, continuamos con los esfuerzos de eliminar las brechas entre las tiendas oficiales y certificadas, para así obtener mayores beneficios como consumidores de la marca en esta región.

El futuro de nuestra comunidad es muy prometedor, en estos más de 10 años hemos logrado cosas que antes eran solo un sueño y hoy son una realidad. Los beneficios que nos brinda el LAN nos ayudan siempre a mejorar y a crecer, como por ejemplo, el LUGBULK, que nos brinda la posibilidad de materializar nuestros proyectos y dejar volar nuestra imaginación.

Nuestros planes para el futuro son seguir creciendo como comunidad y desde luego mantener el reconocimiento oficial, además siempre hemos querido organizar nuestro gran evento LEGO®, como los que se realizan todos los años en diferentes ciudades de Estados Unidos y Europa, donde se construyen dioramas realmente impresionantes y asisten fans de todo el mundo.

Para finalizar me gustaría compartir con vosotros una anécdota personal, en mayo 2019, tuve la oportunidad de celebrar mi cumpleaños número 35, junto a mi esposa Priscilla, en el pueblo donde todo comenzó, hace casi 90 años, el Hogar del Brick, Billund, Dinamarca, visitar LEGO® House, el primer parque temático LEGOLAND y estar en frente de la pequeña casa donde inició este gran pasatiempo fue una experiencia realmente increíble e inolvidable.



Somos BayLUG, el club de trenes y grupo de usuarios LEGO del Área de la Bahía. El nombre proviene de la combinación de "Área de la Bahía" con "LUG" porque estamos ubicados en el Área de la Bahía de San Francisco. Nuestro LUG se fundó en octubre de 1998 durante una reunión de fans de LEGO en el 25 aniversario del Traveling Truck Show de LEGO en el Golden Gate Park de San Francisco. Queríamos comenzar un LUG (o LTC) específico de trenes, pero no había suficientes fans de los trenes, así que comenzamos un LUG general. En 2000, finalmente tuvimos suficiente interés para iniciar un subgrupo específico de trenes llamado BayLTC. Ambos grupos han sido muy populares y están ocupados durante todo el año con eventos LEGO en general y específicos de trenes.

BayLUG está gobernado por un Comité Ejecutivo de cinco miembros que consta de cinco Cargos Electos: Presidente, Vicepresidente, Tesorero, Secretario e Intendente. También hay varios cargos designados y presidentes de comité que ayudan con las operaciones y actividades del

club. Tenemos cuotas de membresía que se pagan al unirse y luego nuevamente con cada renovación anual. También tenemos un espectáculo navideño anual y dividimos las ganancias 50/50 con el museo que nos aloja.

Nuestro crecimiento es muy orgánico y viene de forma natural a través del boca a boca de los eventos que realizamos. Estamos planeando participar en la feria de trenes más grande de EE.UU. en el verano de 2021, asumiendo que la pandemia no interfiera. También tenemos nuestro 25 aniversario dentro de unos años, por lo que estamos ansiosos por celebrarlo. En este momento, todos nuestros eventos y reuniones se han cancelado, lo que incluye nuestro programa anual de vacaciones / recaudación de fondos. Tenemos encuentros virtuales semanales no oficiales y reuniones virtuales mensuales oficiales de LUG, todo a través de Zoom. Muchas de las herramientas virtuales que estamos usando ahora debido a la pandemia se seguirán utilizando en el futuro porque facilitarán mucho las cosas con respecto a la planificación de eventos y las reuniones del comité.

Nuestra relación con la empresa LEGO ha sido excelente. Soy Embajador desde hace varios años. La gran cantidad de información que puedo compartir y las oportunidades que recibimos superan todo lo que podría haber esperado. También puedo usar mi experiencia para ayudar

a los nuevos Embajadores en el programa Brickmate. Hace dos años celebramos nuestro 20 aniversario. Este fue un hito que alguna vez pareció inalcanzable, pero lo hemos logrado con el apoyo de nuestros miembros.

<https://sites.google.com/view/baylug-holiday-show/holiday-show?authuser=0>

Gingerbread Falcon por Lia von Damm.
Ornaments por Joel Marbella. Diorama colaborativo **How the Grinch Stole Christmas** por BayLUG and compilado por Jenny Wiersema.







Por Maciej Kocot

El nombre de nuestro LUG es Zbudujmy To. Significa “vamos a construirlo” en polaco, así que refleja lo que hacemos bastante bien. Una ventaja extra es la dirección de nuestro sitio web en el dominio de Tonga: zbudujmy.to. Una vez pensamos en comprar el dominio italiano, “letsbuild.it”, pero finalmente decidimos ceñirnos a uno.

Zbudujmy To fue fundado en 2013 por un grupo de AFOLs de la única comunidad AFOL informal en Polonia en ese momento. La idea era registrar al nuevo grupo como asociación oficial, reconocida por las autoridades. Gracias a esto, Zbudujmy To puede tener su propia cuenta bancaria, firmar acuerdos, etc. Esto, a su vez, facilita mucho la organización de exposiciones y eventos o la compra de bricks juntos. Ser una entidad legal registrada en un tribunal nos ayudó varias veces cuando negociamos con las autoridades locales o protegimos los intereses intelectuales o financieros de los AFOLs contra posibles socios comerciales sospechosos.

Nuestra comunidad comenzó pequeña, con 15 miembros formales, pero ahora tiene alrededor de 50. Nuestro foro (abierto para todos, también fuera de la asociación oficial) tiene casi 1400 usuarios registrados. Seguimos construyendo cada vez mejores MOC, además de organizar exposiciones y eventos en todo el país.

Los miembros de nuestra comunidad se encuentran dispersos por todo el país. Solemos pasar el rato juntos en los eventos que organizamos. Sin embargo, en grupos más grandes nos reunimos casualmente de vez en cuando para tomar una cerveza, jugar juegos de

mesa y hablar (no solo sobre LEGO, ¡lo creas o no!).

Nuestro principal objetivo es mantener el buen espíritu entre nuestro grupo: construir MOCs increíbles y mostrárselos al mundo. Es inevitable que las personas se vuelvan menos activas después de un tiempo, por lo que debemos mantener un flujo de nuevos constructores. Este es probablemente el mayor desafío en la actualidad. Muchos constructores jóvenes usan las redes sociales para compartir sus creaciones en lugar de un foro. Ahora estamos buscando nuevas oportunidades para atraer nuevos miembros aumentando nuestra presencia en Facebook e Instagram.

Los miembros formales de Zbudujmy To pagan una pequeña tarifa anual. A veces recibimos algunos fondos de los lugares que albergan nuestras exposiciones. Estos fondos están destinados principalmente a reembolsar el transporte y el alojamiento de quienes participan en el evento. Creemos firmemente que todos merecen algún apoyo para contribuir al éxito de nuestro LUG.

Esperamos que Zbudujmy To siga siendo tan próspero como lo es ahora. Además, todos nos

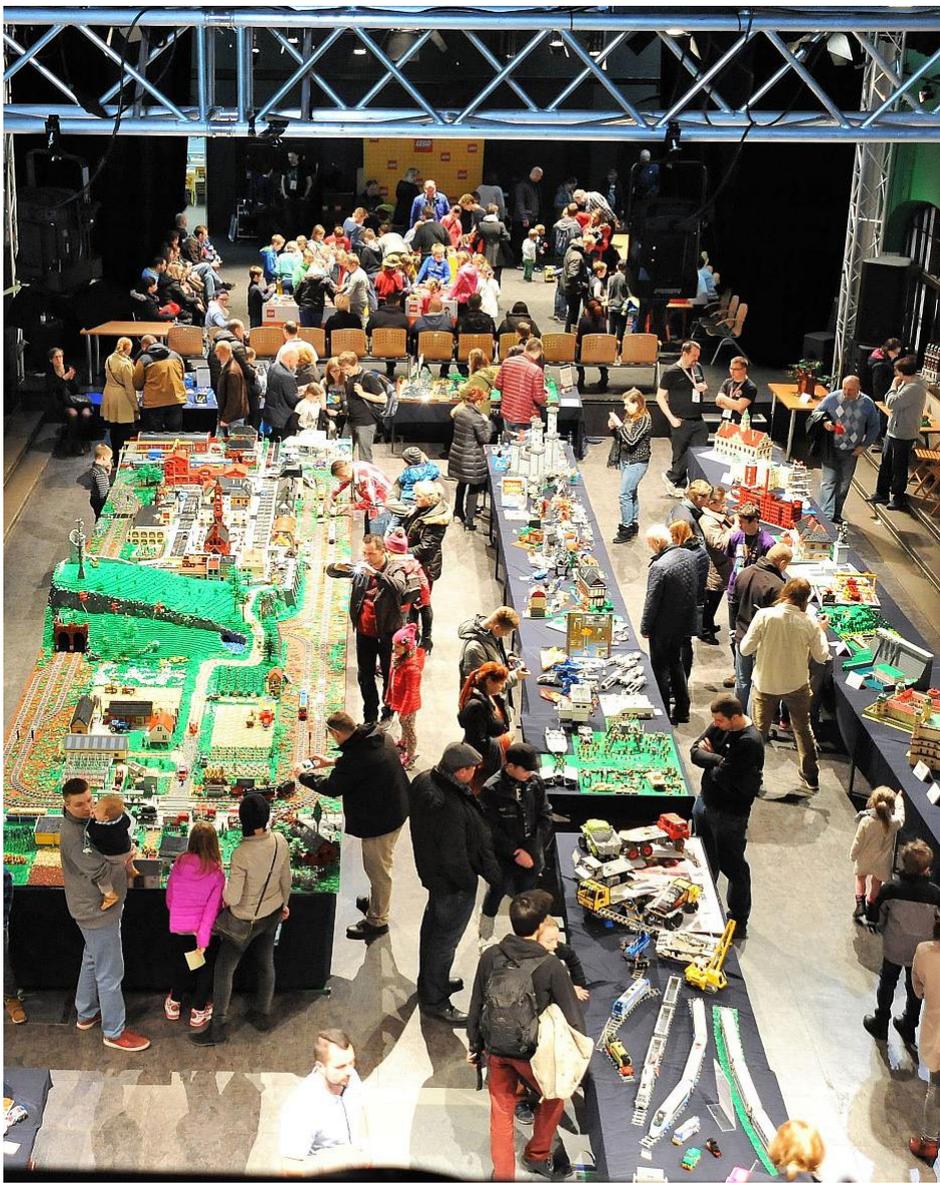
volvemos más competentes como constructores y ganamos experiencia en la organización de eventos, para que sean entretenidos para el público.

El COVID definitivamente hizo nuestras vidas más difíciles. Habíamos planeado algunos eventos y exposiciones en Polonia, pero tuvimos que cancelarlos o posponerlos. Por otro lado, pasar más tiempo en casa nos dio a algunos un impulso de creatividad sólido. Afortunadamente, todos los miembros de nuestro equipo se han mantenido saludables hasta ahora.

En julio, cuatro valientes miembros de Zbudujmy To estuvieron presentes en MTP Summer Picnic con sus modelos (manteniendo una distancia segura y usando mascarillas, por supuesto). Estamos planeando realizar otra exposición en el mismo lugar pronto y esperamos que suceda de manera segura.

Siempre nos ha entusiasmado formar parte del Programa LAN. También estamos muy agradecidos a LEGO por su apoyo durante los eventos organizados por nosotros. Además del Grupo LEGO, tenemos una relación amistosa con LEGO Polonia. El ejemplo más destacado es



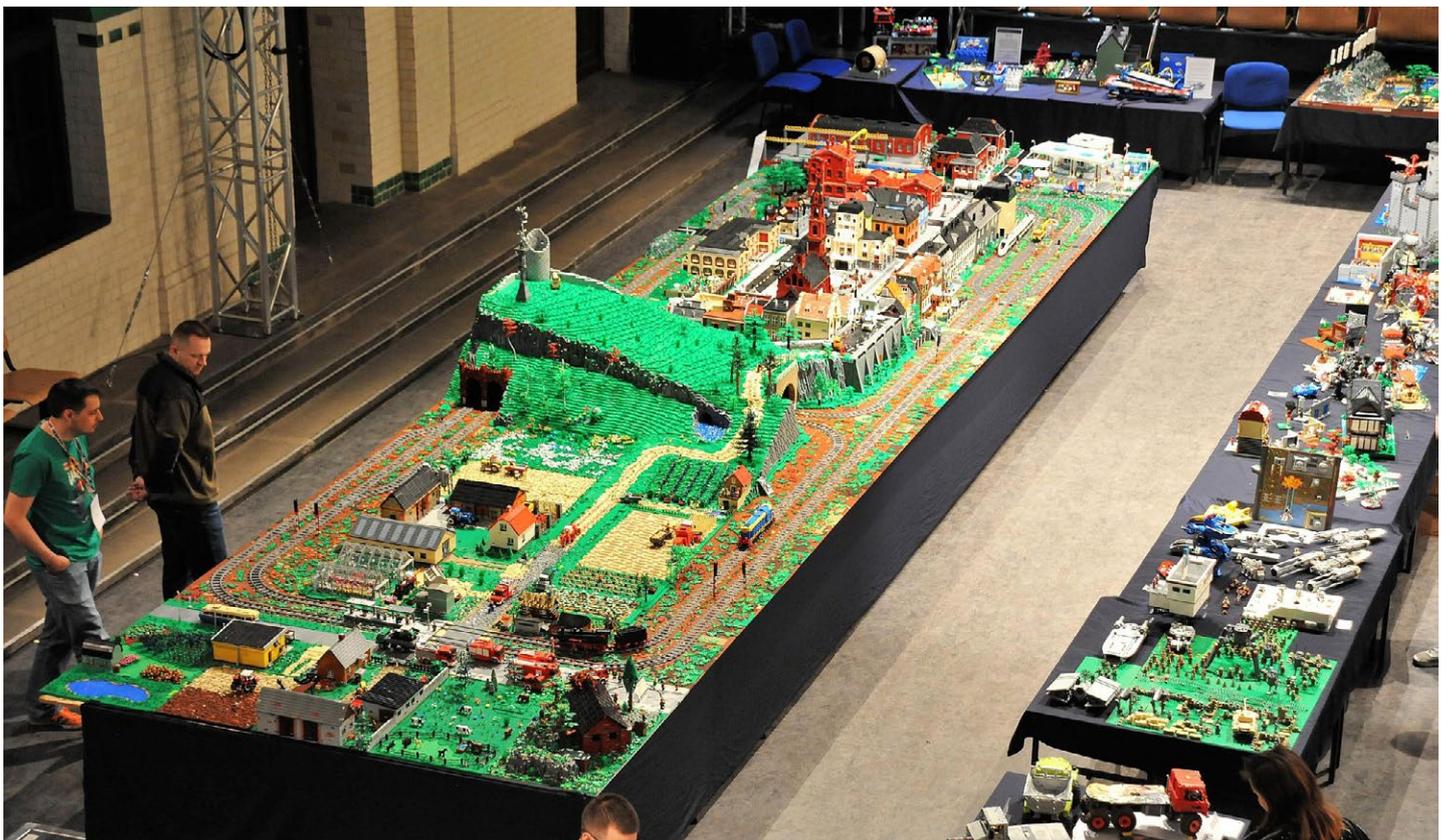


el proyecto que completamos en cooperación con LEGO Polonia, donde miembros de nuestra comunidad construyeron una serie de maquetas de famosos monumentos polacos.

Esperamos firmemente que LEGO continúe apoyando activamente nuestros eventos. Siempre tenemos muchos MOCs para mostrar, pero los visitantes también disfrutaron de la posibilidad de construir algo o conducir automóviles controlados por control remoto. También esperamos proyectos desafiantes en los que podamos cooperar con LEGO (la construcción de monumentos polacos, mencionados anteriormente, es un gran ejemplo).

En 2015 tuvimos una exposición en Silesian Park en Chorzow. El parque tiene múltiples atracciones, incluido un zoológico, un parque de atracciones y un planetario. El parque tuvo la amabilidad de organizar un espectáculo especial en el planetario para nosotros. Esperábamos ver las estrellas, pero en su lugar nos mostraron una historia ilustrada del Principito para niños. Porque LEGO implica niños, ¿no? Desde entonces, siempre intentamos dejar claro qué significa A en AFOL...

También hay otra anécdota, relacionada con nuestro foro en línea. Tenemos una sección donde cualquier hilo desaparece automáticamente después de tres días de inactividad. Lo usamos para discusiones ad-hoc sobre nada. Naturalmente, los hilos suelen crecer durante días, semanas o incluso meses. Y cuanto más crecen, más decididos estamos a mantenerlos con vida. La encarnación actual del famoso hilo ha estado con nosotros desde diciembre y solo hoy llegó a 2000 publicaciones. ¡Sería una pena perder este legado!





La Estación Espacial de Doom en Brickworld Chicago 2018

KLUG

Por Dave Sneijder

El grupo de usuarios de LEGO Kenosha tuvo su origen en el encuentro casual de cuatro constructores LEGO en la Brickworld de Chicago de 2010. Rich Leonowitz estaba esperando en la cola de la tienda LEGO de Northbrook para obtener el descuento de la convención cuando se dio cuenta de las insignias de las dos personas que esperaban en la fila frente a él, Jameson Gagnepain y su esposa, Amy.

“¿Tú también eres de Kenosha?” preguntó Rich. “He conocido a otros dos chicos hoy que viven allí”.

Al día siguiente, Rich le presentó a Jameson a Chris Eyerly y John Wolfe. Debido a que no había ningún club en Kenosha, decidieron en esa reunión que los cuatro formarían el Grupo de Usuarios de LEGO Kenosha.

Desde los primeros días de KLUG, Trolley Town ha sido un punto focal de las exhibiciones del grupo. Durante las reuniones periódicas, los

cuatro elaboraron el estándar para el diseño de carreteras, la altura de las aceras y el cableado para las luces de los edificios. Muchos de los edificios de Trolley Town representan edificios reales en Kenosha, Wisconsin. Incluso los tranvías que circulan por las calles de Trolley Town se basan en tranvías reales que circulaban en Kenosha.

También es de Trolley Town donde se desarrolló el lema del club de “Wretched Excess”. Las vías por las que corrían originalmente los tranvías eran vías de 9V. Esta vía se utilizó, no porque se necesitara corriente eléctrica para impulsar el tren, funcionaba con baterías y todavía lo hace, sino simplemente porque podían hacerlo. Además, se usaron un montón de ladrillos de color verde arena en los paisajes, que era un color raro en 2011 cuando Trolley Town hizo su primera aparición. Nuevamente, el color se usó no porque cumpliera un propósito, sino simplemente porque los miembros del grupo podían hacerlo.

Desde la aparición de Trolley Town hasta hoy, uno de los mayores activos de KLUG es la diversidad de nuestros miembros, tanto en términos demográficos como en lo que construyen. Jóvenes y viejos, hombres y mujeres, Star Wars, Harry Potter, arquitectura y vehículos.

La gente de KLUG es un grupo diverso y creemos que eso nos hace a todos más fuertes.

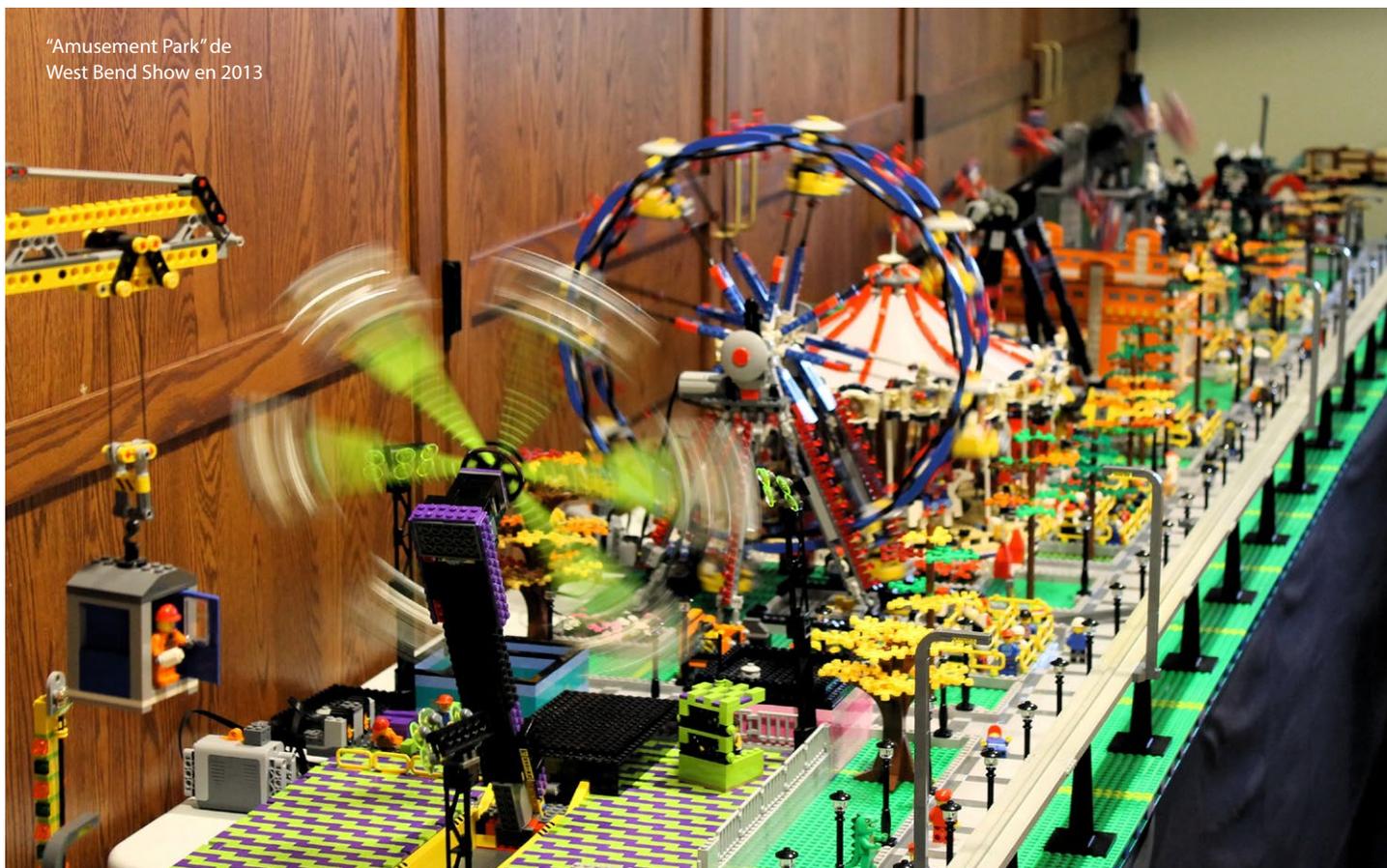
Además de Trolley Town, también tenemos otros dioramas colaborativos grandes. Está la Estación Espacial de Doom, que es una versión caprichosa de la Estrella de la Muerte de Star Wars. También tenemos una gran exhibición de parques de atracciones.

Actualmente, KLUG tiene 50 miembros activos. La mayoría de los miembros de KLUG viven en el sureste de Wisconsin y los suburbios del norte de Chicago. Sin embargo, hay miembros en Milwaukee y tan al norte como Green Bay, donde KLUG y WisLUG cooperan para apoyar a FoxLUG.

Durante un año “normal”, haríamos entre 8 y 10 exhibiciones públicas. Muchos de nuestros eventos se llevan a cabo en lugares donde hemos desarrollado una buena relación con los operadores del lugar, de modo que esperan con ansias nuestro regreso año tras año.

Por supuesto, 2020 fue todo menos un año normal. Puso en suspenso muchas de nuestras actividades habituales. Durante el verano, pudimos realizar una reunión presencial para aquellos que se sentían cómodos al reunirse en persona. Sin embargo, la mayoría de nuestras reuniones se han realizado de forma virtual.

"Amusement Park" de
West Bend Show en 2013



Miembros fundadores de KLUG: John Wolfe, Jameson Gagnepain, Chris Eyerly
y Rich Leonowitz

Trolley Town en Brickworld Fort Worth 2011





Por Tim Howell

¡Hola desde Houston Brick Club! Somos un grupo de AFOLs ubicados en Houston, Texas, EE.UU. y sus alrededores. Mucha gente piensa en todos los tejanos como vaqueros y vaqueras, y aunque las botas y los sombreros grandes pueden aparecer ocasionalmente en nuestras reuniones, en realidad tenemos una amplia gama de miembros que incluyen maestros, ingenieros, profesionales médicos, estudiantes, padres que se quedan en casa, artistas y mecánicos. Muchos de nuestros miembros son hábiles constructores de MOCs, mientras que algunos simplemente coleccionan sets, y a otros no les gusta otra cosa que sentarse y clasificar las piezas sueltas. Estamos abiertos a todos los que disfrutan de los productos LEGO de una forma u otra.

Los AFOLs del área de Houston se han estado reuniendo y realizando exhibiciones desde al menos el año 2012. Originalmente nos reunimos como parte del grupo estatal llamado TexLUG. A medida que se unieron más miembros en diferentes ciudades de Texas, se formaron LUG locales. TexLUG-Houston se convirtió oficialmente en un LUG separado a principios de 2018 y luego cambiamos el nombre del grupo a Houston Brick Club.

Los miembros de Houston Brick Club (HBC) están actualmente ocupados organizando Brick Rodeo, una convención y exhibición familiar de LEGO que se llevará a cabo en el área de Houston

del 22 al 25 de julio de 2021. Fans de LEGO de todo Texas, Estados Unidos e incluso otros países vendrán y mostrarán modelos únicos construidos con ladrillos LEGO, asistirán a presentaciones y talleres, participarán en juegos y socializarán con otros fans del sofisticado sistema de ladrillos entrelazados. Este es un evento de voluntarios sin ánimo de lucro. Además de nuestros miembros, los AFOLs de TexLUG, DFWLUG, TexLUG-SA y Texas Brick Railroad también ayudarán en el programa de la exhibición. Si bien esto se está planeando actualmente como un evento presencial, la situación de la pandemia se está monitoreando con diligencia y haremos los ajustes necesarios. Puede encontrar más información en www.BrickRodeo.com y siguiendo a #BrickRodeo en las redes sociales. Todos los fans de LEGO son bienvenidos, ¡y esperamos verlos allí!

HBC siempre ha tenido fuertes actividades en persona. Disfrutamos reuniéndonos para hablar

sobre temas de LEGO, compartir piezas y técnicas de construcción y socializar. Nos divertimos mucho haciendo exhibiciones para el público y hablando con los visitantes. Los miembros de HBC ofrecen exhibiciones unas diez veces en un año normal en una amplia gama de eventos y lugares. Hemos tenido entre 20 y 25 miembros exhibiendo MOCs en una convención anual de cultura pop de tres días que generalmente atrae a alrededor de 50,000 visitantes, y hemos tenido dos miembros exhibiendo durante un día en una pequeña biblioteca. También exhibimos en Maker Faires, eventos de cultura pop de escuelas secundarias, un museo infantil y un hospital infantil.

HBC ha participado en varias actividades caritativas a lo largo de los años. Algunos de ellos han estado construyendo coronas navideñas con piezas de LEGO para donarlas a una subasta benéfica de un hospital, recolectar sets de LEGO, otros juguetes y donaciones monetarias o





realizando exhibiciones de MOCs en el hospital infantil. Estas exhibiciones hospitalarias son algunos de nuestros eventos más gratificantes. Nos instalamos en una amplia pasarela peatonal durante el día y los pacientes, las familias y el personal se emocionan al ver las construcciones con ladrillos LEGO mientras pasan. A menudo, el personal del hospital nos dice que se puede oír por todo el edificio “¡los constructores de LEGO están aquí!”

Actualmente estamos trabajando en un modelo del centro de Houston construido con ladrillos LEGO. Dirigido por un miembro que es fan de la arquitectura a microescala, este modelo cubrirá al menos veinte baseplates de 32x32 e incluirá aproximadamente 40.000 piezas. Muchos miembros diferentes del Club están construyendo edificios individuales, parques y otras características en una base modular para que todo se pueda combinar fácilmente. Aunque



el progreso se ha ralentizado por la actual incapacidad de reunirse en persona, esperamos que esto se complete para el Brick Rodeo en julio de 2021.

Como en la mayor parte del mundo, 2020 requirió que nos adaptamos a una nueva forma de estar juntos. Cambiamos nuestra convención de verano a un evento en línea usando Zoom. En lugar de exhibiciones y actividades en persona, tuvimos dos días de presentaciones en video. Si bien extrañamos la interacción en persona, atraemos espectadores de muchas más áreas de las que esperábamos (¡incluidos Costa Rica e Israel!). También nos emocionó tener a cuatro miembros de The LEGO Group desde Connecticut y Dinamarca.

Durante la mayor parte de 2020, celebramos nuestras reuniones mensuales regulares por videoconferencia. Para 2021, esperamos que las actividades en persona vuelvan a ser posibles en algún momento. Puede encontrar más información en HoustonBrickClub.com o busque Houston Brick Club en Facebook.

Esperamos que todos ustedes se mantengan a salvo, jueguen bien y sigan encontrando nuevas formas de entretenerse con los ladrillos LEGO.





SPACE FAN

Por Carlos Méndez, Editor emérito de HBM

Mi "historia de amor" con la línea Space comenzó en 1979, año en que la línea debutó en España, y duró hasta..., para que engañarnos, todavía perdura. Supongo que es lo que pasa con el primer amor (espero que mi mujer no lea esto...) Tuve la suerte de tener una madre más que comprensiva con mi afición. Aunque a veces me llevaba alguna bronca por todo el espacio del salón que ocupaba con mis baseplates, creo que en el fondo estaba contenta de saber siempre dónde estaba y a qué estaba jugando. Cuando era pequeño jugaba indistintamente con mis sets de Town y los de Space, por separado, juntos, mezclados... Eran historias inocentes, donde los policías protegían a los ciudadanos de fenómenos naturales, los bomberos de fuegos fortuitos y los astronautas exploraban el vasto universo en busca de recursos para la colonización espacial. A veces hacía "crossovers" entre las dos líneas mejores que los que están tan de moda ahora en las series de superhéroes.

Tenía solo siete añitos cuando los sets de Space

Classic empezaron a ocupar mi lista de regalos de Navidad y fueron poco a poco desplazando a los sets de Town. Supongo que daban más libertad a mi desbocada imaginación. Muchas veces me he preguntado por qué siendo tan aficionado a la ciencia ficción, solo esta línea clásica (y después Star Wars) fue capaz de ganarse un lugar en mi corazón. Tal vez por la edad a la que nos conocimos o tal vez porque después las líneas sobre el espacio cambiaron su orientación hacia historias con más disputa, se volvieron más "oscuras" a mis ojos, por decirlo de alguna manera. La línea clásica es sin duda más inocente que las posteriores. Tenías tus astronautas vestidos de rojo (para mí eran los pilotos), los blancos (mujeres astronautas) y los amarillos (científicos), y con ellos vivía aventuras de colonización, accidentes, rescates y descubrimientos. Es cierto que llegado el momento podías usar algunas piezas como armas improvisadas, pero en ningún momento los sets o las imágenes que los acompañaban te inducían hacia la violencia, surgían de mis propias historias, supongo que influenciado por lo que veía en la televisión. Las naves seguían un perfil clásico

triangular, que parecía la evolución lógica de los aviones a reacción hacia las naves espaciales, lo cual las hacía parecer muy verosímiles. Los vehículos tenían muchas más posibilidades que los vehículos Town (más ligados a su función en la vida real), mientras que en el espacio la imaginación era el único límite. Las naves solían traer compartimentos con bases, contenedores o vehículos. Los vehículos tenían escáneres, pinzas, radares o incluso cohetes. Todo un mundo de posibilidades. Y si necesitabas algo lo inventabas, nadie podía decirte que ese vehículo no volaba o que incumplía alguna de las leyes de la física. Estaba en el espacio, en mi espacio.

Es difícil destacar algún set de esa época, casi todos eran una maravilla, y para cada persona pueden tener mayor o menor valor emocional, pero para mí las naves de la serie LL900 son un mito. Sobre todo la 928, una maravilla de set desde todos los ángulos.

Siempre puedes encontrar diferentes opiniones sobre hasta cuando llega la línea Classic, ya que hubo ciertos cambios en la estética de la línea. El primer esquema fue gris/azul/trans yellow y es el que a día de hoy más gente sigue. Cuando se

introdujo el gris/blanco/trans blue convivieron sin problemas y se pueden ver juntos en la mayoría de dioramas. Más tarde aparecieron otros esquemas (gris/negro/trans green, blanco/azul/trans yellow...) que en pequeñas dosis tampoco desentonan en los dioramas. Entonces, ¿cuando acabó? En mi opinión la línea desapareció cuando se sustituyó el uniforme de astronauta clásico de la minifig. Ese fue el punto de ruptura para mí.

Hasta que internet se convirtió en un fenómeno con acceso global uno podía pensar que estaba un poco loco por seguir pensando en una línea desaparecida hacía tanto tiempo, pero un vistazo a las redes es suficiente para descubrir la cantidad de gente que mantiene viva la línea. No solo eso, que la han hecho evolucionar hacia las piezas y las técnicas actuales, manteniendo su espíritu y sus colores. Al final evolucionar es la forma de sobrevivir. La compañía LEGO parece haberse

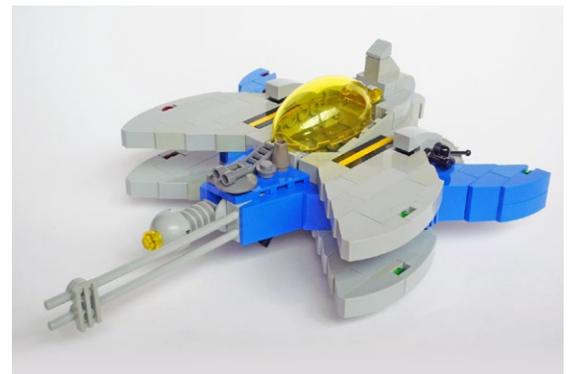
dado cuenta de ello también, y ha aprovechado el paraguas de las películas The LEGO Movie para lanzar algunos sets sobre la línea. Tal vez el éxito del único set de LEGO Ideas que se lanzó sobre la línea (21109 Exo Suit) les dio una señal de que no estaba muerta para los aficionados. También de vez en cuando lanza algún guiño a la línea poniendo su logo en minifigs no relacionadas con la línea.

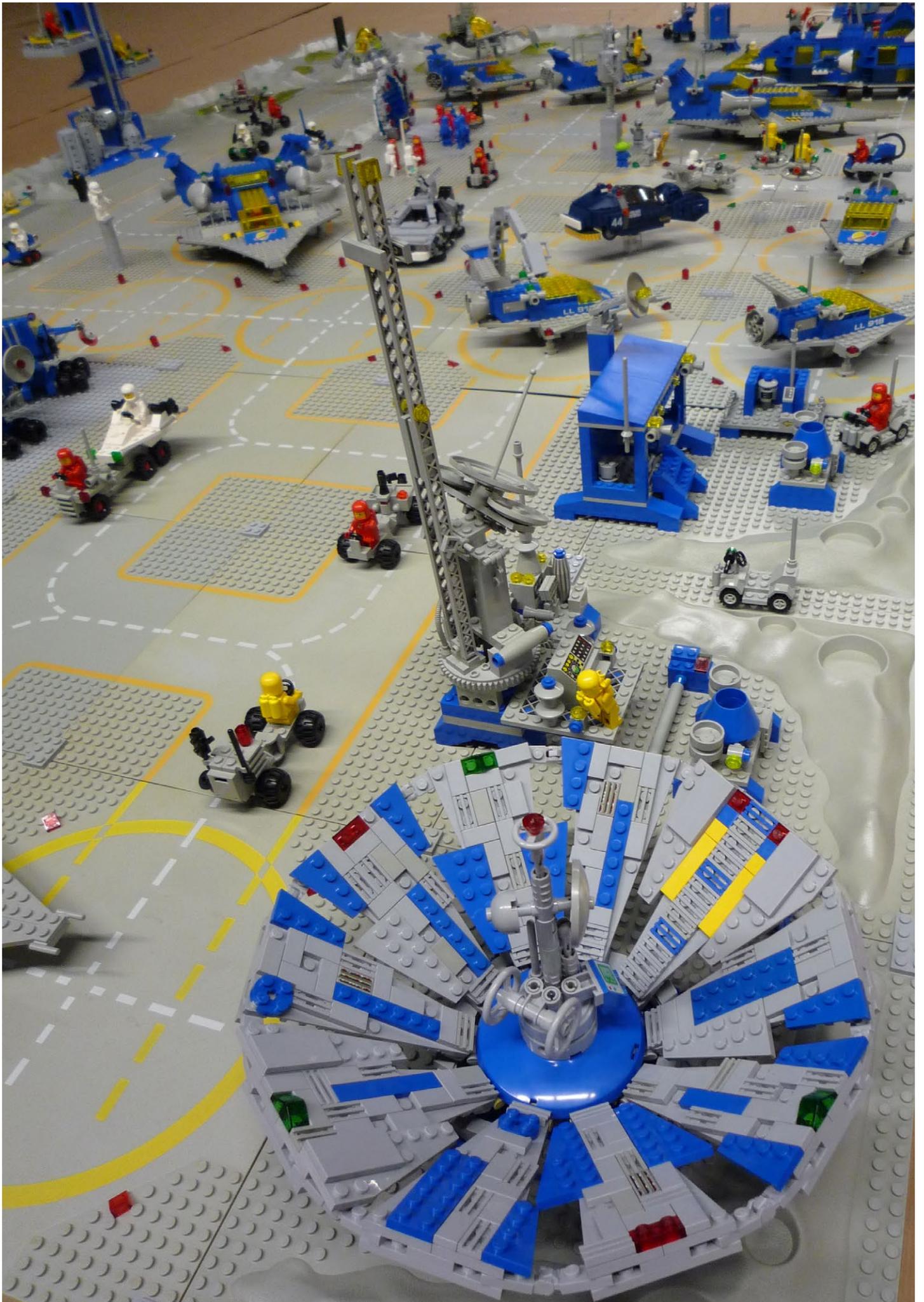
Durante todos estos años he ido completando poco a poco los sets que no pude conseguir en mi infancia. Siempre usados, la mayoría de las veces en buen estado, otras incompletos pero todavía con valor. Y en los eventos en los que he expuesto siempre he participado en el diorama de Space Classic. He de decir también que los nuevos sets que ha ido lanzando LEGO, como por ejemplo el famoso set donde aparece el astronauta rosa (70841 Benny's Space Squad), pertenecen a mi

colección... y en más de un ejemplar. Y soy de los que sueño con nuevos sets de la línea.

Ahora puedes encontrarte tres tendencias, que incluso pueden convivir dentro del mismo aficionado dependiendo del humor en que se encuentre. Los hay que construyen modelos siguiendo exactamente los cánones de la línea, los hay que adaptan otras construcciones a la librea del Space Classic, y los hay que se han concentrado en modernizar la línea y traerla a los tiempos modernos de la mano del Neo-Space Classic. Y digo que pueden convivir porque yo, por ejemplo, he participado en las tres disciplinas.

Hasta aquí mi pequeña historia sobre el Space Classic. Después de tantos años, escribiendo este artículo, soy capaz de trasladarme a mi infancia, donde viví aventuras increíbles junto a mis pequeños astronautas...







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.

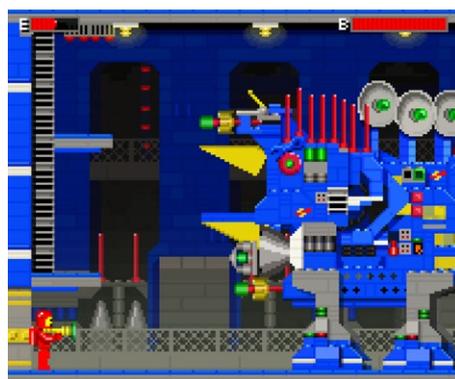
HBM: Classic Space Adventure... ¿Qué es? ¿Cómo surgió la idea?

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.

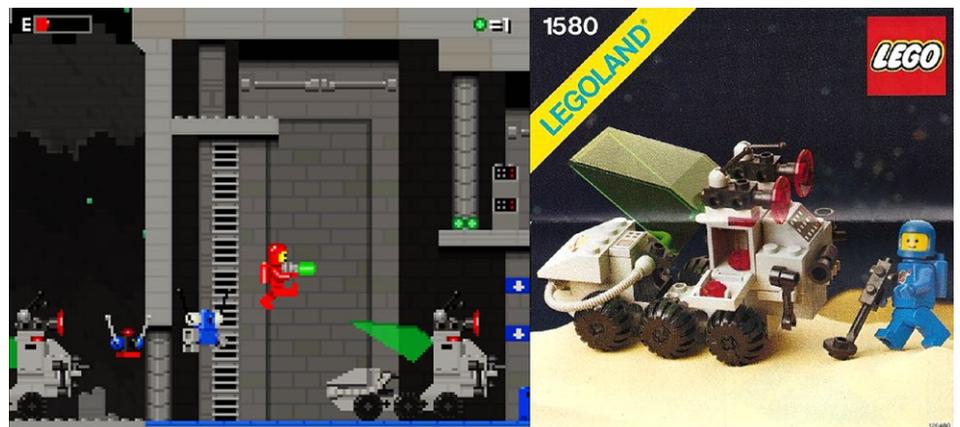
- 487: Space Cruiser de 1978. En el juego se encuentra en la superficie de Marte en el capítulo 1.
- 6970: Beta I Command Base de 1980. En el juego se encuentra en la superficie de Marte en el capítulo 1.
- 6892: Modular Space Transport de 1986. En el juego se encuentra en algún lugar de Robocity en 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.

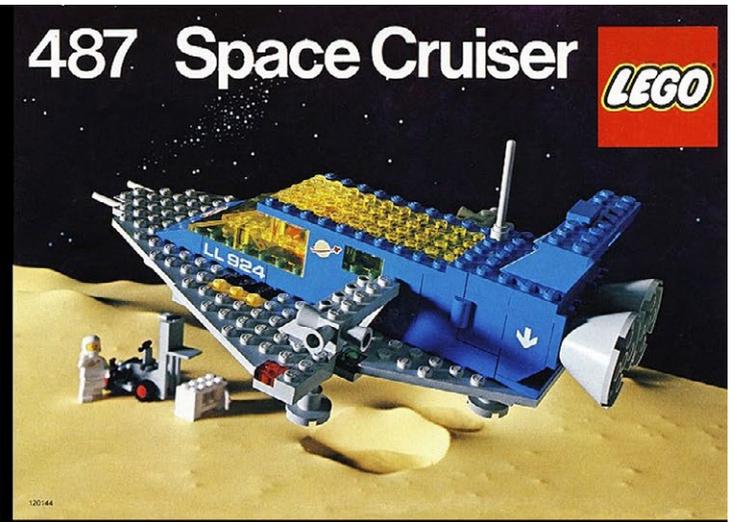
HBM: ¿Pertenece a algún grupo de AFOLs?

JA: Pertenezco al LUG sueco llamado Swebrick.

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

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





Kat Sipe

RLFM en Twitch

La ISS es uno de los conjuntos favoritos de Kat.



Mi experiencia en la plataforma Twitch comenzó gracias a mi esposo. Solía estar en la industria alimentaria y quería crear contenido de cocina. Inicialmente comenzamos en YouTube, pero pasamos a Twitch ya que la interacción en tiempo real era mucho más atractiva. Después de haber estado en Twitch durante unos seis meses, decidí comenzar mi propio canal. Inicialmente era más un canal de juegos, pero comencé con los videojuegos de LEGO. Durante ese tiempo compré el castillo de Hogwarts y pensé que sería divertido construirlo en vivo. Me divertí tanto construyéndolo que básicamente cambié mi canal de un canal de juegos con un poco de LEGO a un canal de LEGO con un poco de juego.

Después de hacer ese cambio, comencé a buscar más personas LEGO para seguir en Instagram y me encontré con BrickinNick (otro RLFM aquí en la LAN). Había estado construyendo LEGO durante varios años y pudo conectarme a la comunidad de construcción de ladrillos en Twitch. También pude conocerlo en TwitchCon 2019 (que es la convención en persona de Twitch con alrededor de 75-100K asistentes). Después de eso, me solidifiqué mucho más en la comunidad Brickbuilding y en Discord que tanto los streamers como los miembros usan para compartir MOCs, hablar sobre los próximos sets y discutir técnicas. La comunidad es excelente y se apoya mucho entre sí. Twitch tiene características en las que

pueden 'hostear' entre sí, por lo que cuando haya terminado con su transmisión, puede llevar su comunidad a un nuevo canal. Esta es una función que YouTube no tiene. También estamos comenzando a ver una combinación maravillosa de las comunidades de alimentos y bebidas y las comunidades de construcción de ladrillos debido a los canales míos y de mi esposo, ya que tenemos espectadores que frecuentan ambos canales (y que luego se diversifican para seguir a otros transmisores en estas categorías).

En cuanto a mi viaje para convertirme en un RLFM, comenzó cuando asistí a Bricks Cascade 2020. Fue mi primera convención (que menciono en el artículo, y tengo una publicación de blog

adicional que escribí específicamente sobre la convención). Realmente me inspiró el taller del WBI y me di cuenta de que necesitábamos más mujeres constructoras representadas en esa LAN. Desde febrero hasta que presenté mi solicitud en mayo de 2020, realmente trabajé para impulsar mi canal y establecer contactos con otros grupos, como TrickyBricks (que ha creado "TrickyLug", un grupo LEGO no oficial) y las comunidades GayFOL. Pude solicitar el estatus de RLFM en mayo de 2020. Alyssa también me contactó para otras oportunidades de trabajar con LEGO, ya que dijo que le gustaba mucho lo que estaba haciendo en Twitch. Tuve que esperar hasta octubre para que revisaran mi solicitud y, a mediados de



La recreación de Kat del gimnasio de terapia en su hospital, donde trabaja como doctora en fisioterapia.



Kat con Hogwarts, su primera versión en Twitch



Construcción de tensegridad en cascada de Kat, realizada cuando se produjo el desafío de tensegridad el año pasado



Una colaboración de Kat y su esposo para hornear y construir un pastel (de Milk Bar, una cadena popular en los EE. UU.)



Kat en Bricks Cascade 2020, su primer evento de redes AFOL y convención de LEGO

noviembre, recibí el correo electrónico de que me habían aceptado en la LAN. Twitch fue una gran parte de eso, pero en mi entrevista de incorporación, Jordan dijo que todos los críticos seguían diciendo lo 'auténtico' que era, y que esto no sucedía muy a menudo. Como constructor más nuevo, puede ser intimidante hablar de LEGO, pero también siento que tengo una perspectiva única y estoy entrando a la comunidad en un momento maravilloso, ya que hay tantos sets geniales que se han lanzado recientemente. Si bien aportó esa autenticidad cuando hablo de LEGO, también me encanta la comunidad que me ve construir en Twitch. Son amigos y familiares y estamos allí para apoyarnos unos a otros, lo que ha sido especialmente crítico el año pasado con

COVID. Si bien todos disfrutamos construyendo LEGO, también podemos hablar sobre temas más serios. Si los espectadores están pasando por un momento difícil, mi canal es un lugar en el que pueden apoyarse unos a otros.

Mis objetivos como RLFM son continuar llevando mi autenticidad a la LAN, lo que significa que no tengo miedo de hablar cuando siento la necesidad. Como mujer y constructora queer (soy bisexual), también quiero ayudar a mejorar la equidad y la inclusión dentro de la comunidad LEGO lo mejor que pueda.

Mi canal principal es <https://twitch.tv/mistapkat>, aunque también tengo un Linktree que condensa muchas de mis plataformas en un enlace (<https://linktr.ee/mistapkat>)



Un mosaico de Momo, un personaje de Avatar The Last Airbender

Cómo hacer fotos

cómo conseguir suficiente luz en tus tomas



Por Mark Favreau

Todos hemos visto esa foto de arriba, diablos, tal vez incluso la hemos tomado, ¿verdad? Coge una pieza de LEGO, ponla sobre un fondo blanco... porque la web dice "dispara contra un fondo blanco"... apunta la cámara al objeto, pulsa el botón. Y ¡voilà! ¡Foto!

Sí. Una foto bastante mala. Pero se sube, y por razones desconocidas el sitio la acepta, y eso es lo que tendremos como representativo de esa pieza o esa minifigura o lo que sea.

¿Cuál es el problema aquí? ¿Por qué el fondo blanco no es blanco? ¿Por qué es tan oscuro?

Se trata de un único problema con tres componentes que contribuyen. Uno: el fondo blanco. Dos: tener la cámara configurada en automático en lugar de utilizar los ajustes manuales. Tres, y este es el más importante: **NO HAY SUFICIENTE LUZ.**

Las cámaras vienen configuradas de fábrica con un balance de grises neutro en cualquier toma, porque la mayoría de las escenas reales tienen un equilibrio natural de luz y oscuridad. Cuando la imagen que queremos fotografiar es mayoritariamente clara o mayoritariamente

oscura, la configuración automática de la cámara ajusta los parámetros para obtener el equilibrio de grises que espera. Todo acaba siendo gris. En el caso de un fondo blanco, la configuración automática no deja entrar suficiente luz en la cámara y la imagen resultante es oscura, subexpuesta.

La solución es poner la cámara en modo manual. Esto permitirá al fotógrafo controlar la cantidad de luz que recibe el sensor de la cámara. Al aumentar el tiempo que el obturador de la

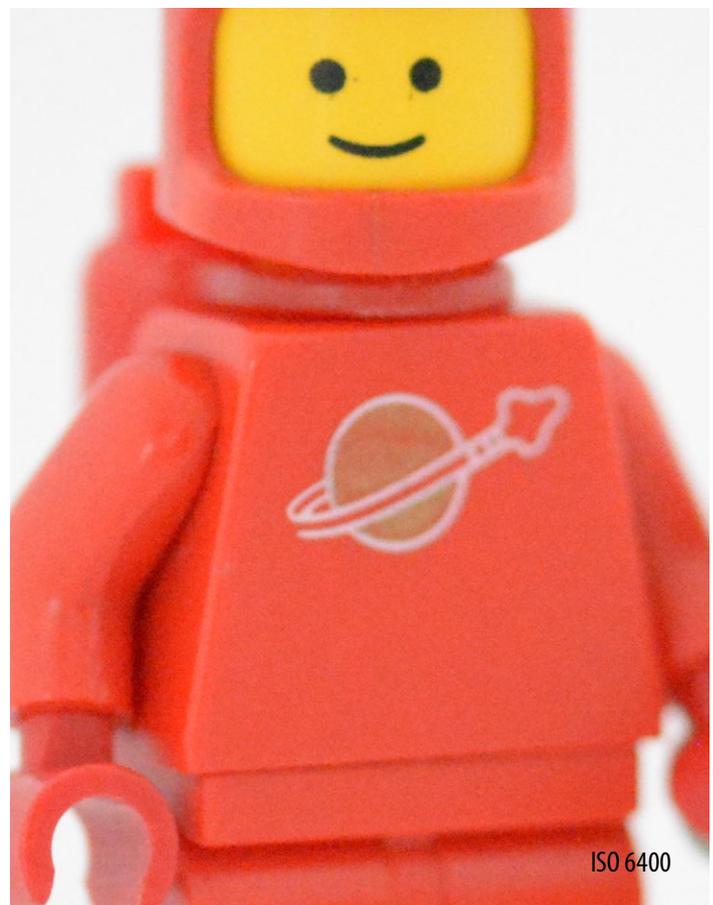
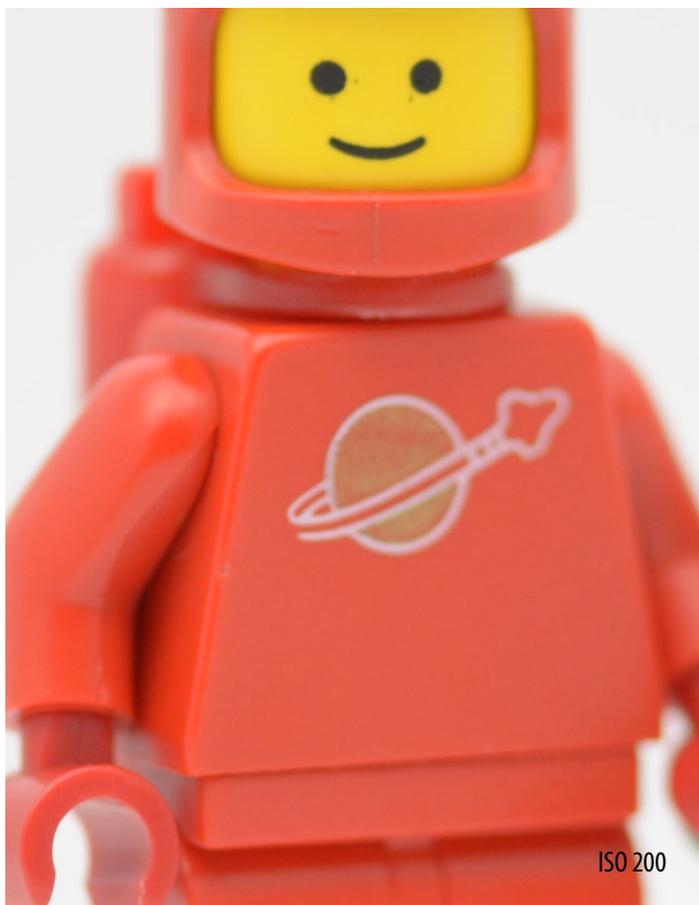
cámara está abierto, se deja pasar más luz y la exposición se aclara.

El ajuste compañero de la velocidad de obturación es la apertura... es decir, el tamaño del orificio del objetivo. La apertura también se conoce como el número F del objetivo. Cuanto más pequeño sea este número F, mayor será la apertura del diafragma. Aumentando el tamaño de la apertura... bajando el número F... se permite la entrada de más luz, y la exposición se aclarará.

Hay que tener en cuenta la luz disponible. En



Arriba, a la izquierda: apertura del objetivo f-3,5. A la derecha: apertura del objetivo f-32. Es bastante obvio que pasará más luz a 3,5.



ISO. Observa que el color y los valores coinciden en las dos fotos de arriba, pero la imagen de la izquierda con el valor ISO bajo es relativamente suave, mientras que la imagen de la derecha con el valor ISO alto tiene un grano evidente.

un día soleado al aire libre, será común tener una velocidad de obturación de 1/250, 1/500 o incluso 1/1000 de segundo. Contrasta esto con la luz disponible en interiores. Con el mismo diafragma utilizado en exteriores, la velocidad de obturación en interiores puede ser de sólo 1/30 o 1/15 de segundo o inferior. Esto se debe a que el sol tiene una potencia equivalente a un gigamegavatio de velas y en interiores tenemos una lámpara con una potencia de 60 o 100 velas. La luminosidad relativa del entorno es un factor definitivo. Esto simplemente quiere decir que en el interior, con la iluminación ambiental, hay mucha menos luz disponible que en el exterior.

Para conseguir que los niveles de luz en interiores sean los necesarios para obtener una buena exposición, se pueden hacer las siguientes cosas:

Añadir luces. En lugar de depender de la iluminación del techo o de otra iluminación estándar de la habitación, utiliza lámparas específicas para la fotografía. Estas lámparas no tienen por qué ser lujosas ni caras en absoluto. Considera la posibilidad de utilizar lámparas de brazo oscilante o lámparas pequeñas que se puedan reposicionar fácilmente. Asegúrate de adquirir bombillas de luz diurna con un balance de color neutro. Las bombillas de 5000 kelvin dan una buena luz “blanca”. Además, adquiere la bombilla más brillante que quepa en la lámpara.

Se recomienda utilizar dos lámparas como mínimo. Con tres o cuatro tendrás más opciones y más luz.

Utiliza los ajustes manuales y pon la cámara en un trípode. Una vez que hayas tomado en cuenta las luces físicas, lo siguiente es la cámara. La cámara tendrá que lidiar con dos cuestiones: la estabilidad y los ajustes.

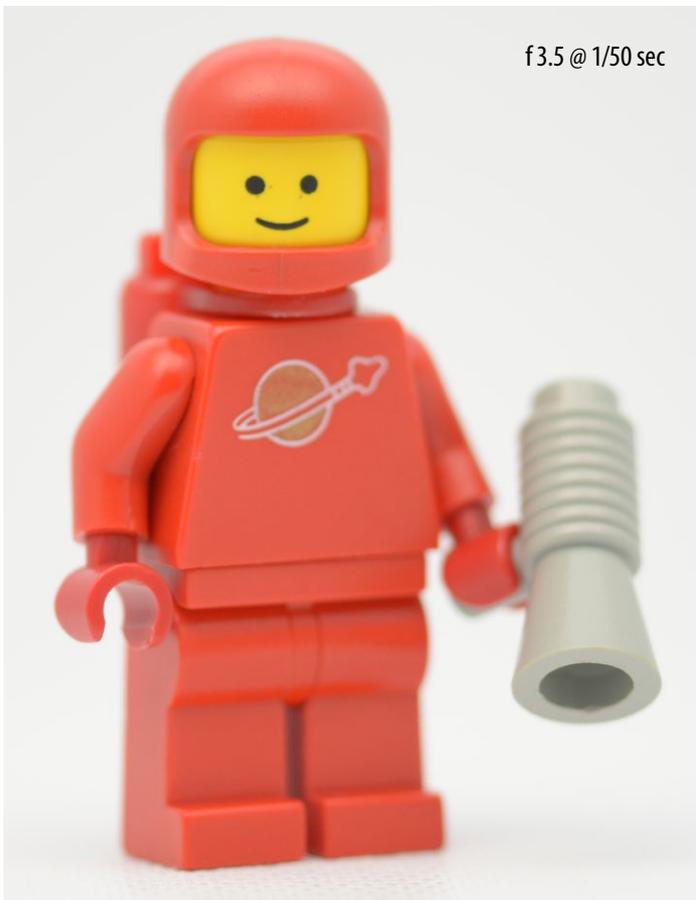
Para exposiciones inferiores a 1/30 de segundo, existe la posibilidad de que se introduzca el desenfoque en la toma porque los seres humanos no pueden mantenerse lo suficientemente quietos como para evitar que la cámara se mueva ligeramente. La respiración y el pulso son suficientes para que la cámara se mueva un poco al hacer la toma. En situaciones en las que la exposición sea inferior a 1/30 de segundo, y eso será prácticamente en todas las tomas, a menos que el fotógrafo sea un profesional con luces y estroboscopios y reflectores y, en general, sin necesidad de este artículo, se recomienda encarecidamente el uso de un trípode. Si el trípode no es una opción, la cámara se puede colocar en el suelo o se puede fabricar un soporte con ladrillos. Utilizar el temporizador de la cámara o un mando a distancia para disparar la toma también será beneficioso.

Para los ajustes de la cámara, hay que entender tres cosas: ISO, apertura y velocidad de obturación.

ISO. ISO significa Organización Internacional de Normalización y este ajuste se remonta a la época del cine, en la que el número ISO (o ANSI) estaba relacionado con el tamaño de las partículas de plata de la emulsión de la película. Una película con un ISO de 25 tendría partículas muy finas, mientras que una película con un ISO de 800 tendría partículas grandes. El tamaño de una partícula tendría una relación con el tiempo de reacción. Como es más fácil que un fotón impacte en un objetivo de tamaño 800 que en un objetivo de tamaño 25, el 800 reaccionaría más rápido y necesitaría menos fotones (menos luz) para reaccionar. Sin embargo, la contrapartida es que el grano de la imagen sería considerablemente mayor con el de 800 que con el de 25. Traduciendo esto al lenguaje de LEGO, es la diferencia entre crear un mosaico de 400 x 400 con plates de 8 x 8 comparado con plates de 1 x 1. El uso de 8 x 8 consumiría muchos menos recursos, pero también produciría una imagen mucho más cuadrículada.

La correlación digital es que un ajuste ISO más bajo debería requerir más luz que un ajuste ISO más alto. El ajuste ISO más alto producirá una imagen con una mayor cantidad de “artefactos” o granos... píxeles de color dispersos o granos en áreas que se esperaría que fueran suaves.

Un ajuste ISO de 200 es un buen punto de partida. Es de esperar que el grano de la imagen aumente con el valor ISO. Es necesario



Equivalent Exposures. Observa que el color y los valores coinciden en las dos fotos de arriba, pero la imagen de la izquierda con la apertura de diafragma pequeña sólo tiene enfocada la cara de la figura y una mano; la imagen de la derecha tiene enfocada toda la figura.

experimentar con el propio equipo para encontrar un ajuste aceptable. Cualquier valor superior a 640 puede mostrar diferencias obvias en comparación con un valor de 200.

La apertura y la velocidad de obturación son el yin-yang de una buena exposición. Para una buena exposición se necesita una cantidad determinada de luz. Lo que es importante entender es que los "pares" de apertura y velocidad de obturación producen lo que se conoce como exposiciones equivalentes. De forma similar a que viajar a una milla por hora durante cinco minutos te lleva a la misma distancia del punto de partida que viajar a cinco millas por hora durante un minuto, una exposición a $f4$ a $1/60$ segundos puede ser lo mismo que una exposición a $f22$ a $1/2$ segundo. Los ajustes reales dependerán de la situación lumínica.

Teniendo en cuenta lo anterior, puede haber una marcada diferencia en la imagen resultante. Las fotos tomadas con un número F pequeño tendrán poca profundidad de campo. Es decir, sólo una pequeña zona de la foto estará bien enfocada. Con un número F grande, la imagen estará más enfocada. El control manual de la cámara, manipulando los ajustes de apertura y obturación, permite al fotógrafo tener el control de la imagen resultante.

¿Y qué pasa con el flash? Eso pondrá más luz en mi imagen, ¿no? Sí, lo hará. Justo donde no se quiere. No lo hagas. Evita el flash, desactívalo y no dispaes en modo automático. No se puede insistir lo suficiente en este punto. El flash nativo de la mayoría de las cámaras está colocado más o menos en el centro y apunta más o menos al centro. La luz sale de la cámara y se refleja directamente en el objetivo. El flash aplana la imagen, provoca áreas de explosión, sobreexposición, reflejos y puede crear sombras muy desagradables. Es mucho mejor poner la cámara en un trípode y utilizar una exposición larga que utilizar un flash.

La salvedad es que, si eres un profesional y tienes un equipo de 20.000 dólares con estroboscopios y todo el material necesario, un estudio profesional y años de experiencia, entonces, por supuesto, el flash no será un problema para ti. Sin embargo, para el aficionado medio, el flash de la cámara del teléfono directamente en el torso de la minifigura no le va a dar esa foto tan jugosa que quiere.

¡Pero todo lo que tengo es una cámara de teléfono! Bien. Hablemos brevemente del hardware. Una cámara de teléfono es la navaja suiza del estilo de vida digital moderno. Hace muchas cosas. Sin embargo, no necesariamente las hace todas muy bien. La cámara del teléfono

no está hecha para la fotografía profesional de estudio. Está hecha para las fotos de estilo de vida, las instantáneas y la comodidad. Aunque hay aplicaciones de terceros que permiten acceder a los ajustes de la cámara del teléfono: apertura, ISO y velocidad de obturación, la cámara está limitada por un objetivo fijo y un sensor diminuto. En comparación, una cámara de teléfono puede tener un sensor de entre 3 y 5 milímetros, mientras que una buena cámara réflex tiene un sensor de unos 35 milímetros. Esto no quiere decir que no se pueda obtener una imagen aceptable con una cámara de teléfono, pero hay sin duda algunas limitaciones de calidad debido al formato tan pequeño de la cámara de teléfono. En general, habrá más "ruido" inherente o granulosidad en una foto hecha con una cámara de teléfono. Y si alguien se lo pregunta, una cámara de bolsillo va a tener un sensor más similar al de la cámara del teléfono en términos de calidad. Puede haber alguna variación en función de la edad y el fabricante, pero aún así se puede esperar una calidad inferior a la de una réflex con una cámara de bolsillo.

Hablando en plata, la diferencia entre una cámara de teléfono móvil y una cámara réflex es como la diferencia entre entre MegaBlocs y LEGO; se pueden construir cosas bonitas con MegaBlocs, pero hay una diferencia de calidad fundamental.

Algunas cosas que hay que evitar



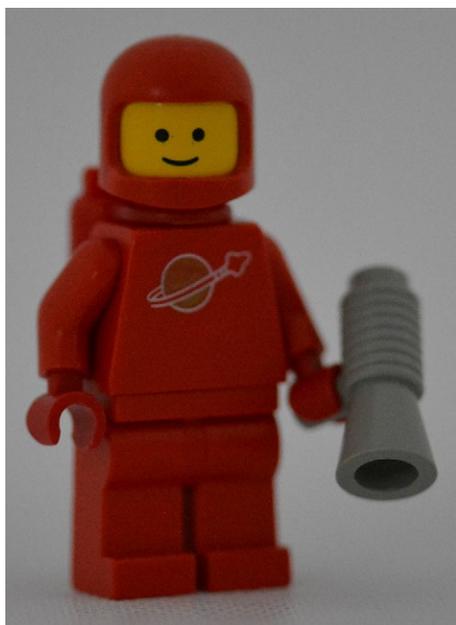
Error del flash de la cámara del teléfono. Esta es una toma típica con flash de cámara de teléfono. Hay una franja blanca de resplandor en el centro de la cara de la figura y las sombras oscuras caen directamente detrás de la figura. El flash convierte el fondo blanco (es el mismo fondo blanco utilizado en todas las fotos del Hombre del Espacio Rojo de este artículo) en gris oscuro. Los ajustes automáticos son F-2,2, 1/256 segundos, ISO 25. Probablemente, la única apertura de la cámara es f-2.2.



Segundo error del flash de la cámara del teléfono. Aquí tenemos otra toma clásica con flash de cámara de teléfono. La figura está tumbada sobre un fondo blanco, la cámara se coloca directamente encima de la imagen y se dispara. ¿El resultado? Un fondo gris, un resplandor en el torso y una sombra dura. La cámara del teléfono establece unos ajustes absolutamente descabellados: F-2,2, 1/1923 segundos, ISO 25. Pon la figura de pie y colócala lo más lejos posible del fondo para evitar este desastre.



Flash incorporado en la SLR. Esta toma está hecha con el ajuste automático de la SLR y el flash incorporado. Observe las luces centradas en el casco y el megáfono. El fondo blanco no es blanco, el rojo está sobresaturado y plano. Las sombras están directamente detrás de la figura, pero la cámara está más lejos de la figura (en comparación con las tomas de la cámara del teléfono), lo que resulta en una sombra más suave. Los ajustes automáticos para esta toma son f-3,5, 1/60 segundos, ISO 320.



SLR auto sin flash. Esta es una foto hecha con la configuración automática de la SLR y sin flash. La cámara ha subido la ISO a 3200, el diafragma está abierto a 3,5 y la velocidad de obturación está ajustada a 1/100. El obturador y la apertura serían aceptables para un disparo manual, pero la ISO de 3200 es una locura. Si intentas disparar a mano alzada con estos ajustes, buena suerte con el enfoque.



Contraluz. Una situación de iluminación que hay que evitar completamente es el contraluz. Si bien es cierto que hasta cierto punto proporciona el tan deseado fondo blanco puro, lo hace a un alto coste. Los detalles se pierden, los bordes se desdibujan, el color se desatura y la forma se aplana. Así que, no. No coloques la figura frente a la ventana "porque es donde está la luz" y esperes una gran imagen.



Iluminación rasante. Otra configuración que hay que evitar es la iluminación rasante, otra configuración clásica de "ventana". En este caso, hay una fuente de luz directamente a un lado del objeto. La luz rasante puede enfatizar los contornos, pero también puede provocar puntos calientes y deslumbramientos como los que se ven en la cara y el pecho. Coloca las luces superiores en un ángulo de 45° respecto al objeto y entre la cámara y el objeto para conseguir una iluminación uniforme y equilibrada.

Sin flash, no hay problema

El ejercicio que se muestra en esta página pretende demostrar que, incluso en condiciones de poca luz, se puede obtener una imagen aceptable si la exposición tiene una duración suficiente.

Las diez primeras imágenes de esta página se tomaron con ISO 200, f-29 y la velocidad de obturación indicada en la toma. No había ningún tipo de iluminación directa. Sólo había luz ambiental procedente de una ventana al mediodía en un día nublado. La cámara se colocó en un trípode y se disparó a distancia. El nivel de iluminación real en la habitación está bastante bien representado por la imagen a los 13 segundos.

La exposición aceptable se produce en torno a los 36 segundos. A los 30 la imagen es todavía ligeramente oscura y a los 44 el rojo empieza a ser decididamente claro. Una exposición entre los 36 y los 44 segundos podría dar lugar a una imagen ligeramente mejor. La imagen de 36 segundos con sólo un ligero ajuste de niveles en un programa de imagen dará lugar a la última imagen de la página.



La ausencia de luz direccional da como resultado una imagen aplanada. Las dos imágenes de la derecha comparan exposiciones equivalentes; la de la izquierda está tomada con luz de estudio y la de la derecha es la toma sin luz desde arriba. Nota la dimensionalidad adicional en la toma iluminada: los reflejos en la corona y la carrillera del casco, los tanques de aire, el hombro derecho y el antebrazo izquierdo. Hay énfasis en las sombras bajo el casco, la muñeca y las piernas. Se acentúan las nervaduras del megáfono.





PORTADA

Por Chris Rose, Stuck in Plastic

La fuerte conexión que tenía con los juguetes en mi infancia me llevó a la fotografía de juguetes, y a en particular de Lego. De niño, tuve la suerte de recibir el set Galaxy Explorer una Navidad, y esto sentó las bases de mi obsesión por la línea Classic Space; solía suplicar a mis padres por nuevos sets en cada oportunidad. Ya de adulto, he conseguido recuperar algunos de los sets que tenía de niño, siendo la Estación Móvil de Seguimiento (set 894) uno de mis favoritos.

Me encanta fotografiar estos sets en exteriores, donde puedo utilizar los parques y bosques locales para crear mundos que los astronautas puedan explorar. Este proyecto en particular me llevó a un bosque local donde se cultivan árboles de Navidad. Es un lugar estupendo para fotografiar, ya que los árboles jóvenes

pueden parecer enormes robles centenarios en comparación con las minifiguras.

Cuando encuentro un lugar como éste, me gusta dar un paseo por los alrededores para contemplar el paisaje y encontrar el mejor lugar para hacer la foto. Es importante que el fondo sea interesante, pero no tanto como para distraer del sujeto. Era un día bastante soleado, así que elegí un lugar adecuado bajo los árboles para evitar la luz dura. Una escena demasiado luminosa puede hacer que la fotografía parezca desvaída y que se pierda la definición de los colores.

El siguiente paso fue bajar al nivel del suelo para hacer la toma. Esto te permite meterte en el mundo de la minifigura y sentirte parte de la escena. Coloqué la cámara sobre la tapa de una caja de plástico (en la que llevo mis figuras) para mantenerla estable y protegerla de los elementos.

Para evitar un fuerte contraste de luz y sombra,

utilicé una simple cartulina reflectante: un pequeño trozo de cartón blanco para rebotar y difuminar la luz natural sobre el rostro de la figura. Si no tienes cartulina, basta con un simple trozo de papel blanco que, si se dobla correctamente, se mantiene por sí solo.

Con un montón de texturas interesantes en el suelo, como el musgo, también era importante asegurarme de enfocar la cara del astronauta para alejar el ojo del espectador de los elementos de distracción. Esto se puede conseguir utilizando los ajustes de apertura de la cámara o el teléfono para crear una profundidad de campo estrecha utilizando un número F bajo. Esta toma en concreto se realizó con un objetivo de 35 mm con un ajuste de apertura de F2. Cuando ajusté la cámara para enfocar la cara de la figura, la mayor parte del fondo acabó ligeramente desenfocado, lo que a su vez hizo que distrajera menos.

Un pequeño paso



Por Jetro de Château

Es 1979 y he llegado a la luna. En el área plana entre dos cráteres, conduzco mi buggy espacial (# 886) hacia el Mobile Rocket Launcher (# 897) que lanzaré para poner un pequeño satélite en órbita. Era la edad de oro de Space Classic y pasé horas interminables explorando este maravilloso mundo desde un rincón de nuestra sala de estar.

Avanzamos 40 años y llegamos a 2019. LEGO incluye un nuevo tema espacial en City. Esta vez, los astronautas apuntan a Marte, y LEGO está trabajando junto con la NASA para aportar autenticidad a sus sets. Han pasado muchas cosas en 40 años. LEGO ha crecido, yo he crecido, y comparar conjuntos de épocas tan diferentes no puede ser justo. ¿O puede? Eché un buen vistazo al catálogo de sets de Classic Space, tratando de identificar qué set (o sets) se acercaría a la experiencia del segundo set más grande en este “nuevo” tema de Space. La nostalgia puede haber jugado un papel importante, pero quería comparar mi experiencia con Classic Space y la de mis hijos reaccionando a los decorados modernos de City Space. ¿Cómo resultó? Primero, permítanme presentarles los conjuntos rivales.

Como es el caso de muchos fans de LEGO, hubo un tiempo, desde finales de la adolescencia hasta principios de los treinta, en el que casi me olvidé de LEGO. Digo casi, porque de vez en cuando todavía pensaba con cariño en mis viejos sets cuando veía un set nuevo en el escaparate de una tienda. Pero nunca hubo nada para reavivar la llama. Hasta que... por extraño que parezca (o tal vez no sea extraño en absoluto) fue MINDSTORMS lo que me sacó de ese estado letárgico, y durante algún tiempo estuve completamente centrado en la robótica y en los sets technic. El

LEGO “tradicional” no me atraía mucho hasta que redescubrí Castle. Ese tema se extinguió, nuevamente, y no hubo nada que reavivara mi amor por el espacio hasta el punto de querer hacer algo con él. Eso fue hasta que vi la nueva ola de conjuntos relacionados con el espacio. Y ni siquiera fue City Space lo que reavivó ese interés. Fue LEGO Ideas. El 21309 NASA Apollo Saturn V (<https://www.hispabrickmagazine.com/blog-en/blog-en.php?id=2305>), en 2017, realmente me hizo soñar con el espacio nuevamente. Ese set no solo fue divertido de construir, también fue una gran herramienta educativa, y dado que trabajaba en una escuela primaria en ese momento, hice un buen uso del recurso. Cuando salió el 10266 Lunar Lander (<https://www.hispabrickmagazine.com/blog-en/blog-en.php?id=7466>) también lo agregué a mi plan de estudios. Sin embargo, ninguno de los sets es realmente un set de juego y una cosa es usarlo como una herramienta de enseñanza y otra muy diferente para construir una historia alrededor de ellos.

Ese mismo año, el equipo (renovado) de Space se presentó en City, y con mi recién reavivado amor por los sets de Space, supe que tenía que conseguir estos sets. A principios de los 80, en su mayoría tenía sets pequeños que combinaba para crear una gran historia. Esta vez también comencé con los sets más pequeños, y no fue hasta hace un par de semanas que finalmente pude tener en mis manos el segundo set más grande de esta serie, el Cohete Espacial de Larga Distancia y Centro de Control (# 60228). Como mencioné al comienzo de este artículo, comparar un conjunto Space moderno con un conjunto Classic Space no es realmente justo. Por un lado, el valor sentimental de un set Classic Space siempre superará con creces

el de un set City Space moderno. Al mismo tiempo, los decorados modernos son generalmente mucho más grandes y hay muchos elementos y técnicas nuevas que no se usaban en su día.

¿Y con qué set compararlo? Al observar los elementos en el Cohete Espacial de Larga Distancia y Centro de Control 60228, hay un centro de control, un cohete o nave espacial, un vehículo de apoyo y un ferrocarril para llevar a los astronautas del control de lanzamiento a su nave espacial. Ninguno de los sets Classic Space tiene exactamente el mismo esquema, pero sentí que el 6970 Beta I Command Base era el que se acercaba más. El set tiene un control de misión, una nave espacial tripulada, un vehículo pequeño y una especie de monorraíl que va desde el centro de mando hasta el lugar de lanzamiento.

Comencemos comparando algunos números.

Número set	6970	60228
Año	1980	2019
Piezas	264	837
Minifigs	4	6
AxAxP cm	20 x 25.5 x 51	42 x 36 x 47

No hace falta ser un genio para adivinar que el de 1980 es considerablemente más pequeño, pero olvidemos el tamaño por ahora y centrémonos en los elementos, empezando por el control de la misión. En mi opinión, lo que hace que el control de la misión Beta I Command Base destaque es la variedad de servicios de comunicación en el techo, que incluyen una antena parabólica grande y dos más pequeñas. Sin embargo, el área de control real es bastante escasa y gran parte del interior está ocupado por una sala de descanso. Siempre me pregunté cómo se suponía que los astronautas



6970 centro de mando



60228 centro de control



60228 con teléfono para la pantalla de control

bebían a sorbos en un centro de mando abierto, aunque es verdad que hay postes para colgar sus botellas de oxígeno, supongo que se suponía que debíamos pensar que esta área en realidad está cerrada. La pantalla grande que muestra el despegue de un cohete (¿dónde está ese cohete, porque el conjunto no lo incluye?) es un ladrillo impreso de 1 x 6 x 5.

Lo comparé con el centro de control del 60228 y hay una serie de diferencias importantes. La principal es probablemente el hecho de que este Control de Lanzamiento no está destinado a estar en la Luna o en Marte, sino más bien en la Tierra. Esta es una desviación significativa del tema espacial original, que tuvo lugar completamente en o alrededor de la luna. El uso de grandes paneles transparentes también mejora la experiencia de este conjunto, sin comprometer la accesibilidad. Hay dos formas de acceder al interior del nuevo Control de Lanzamiento: puedes quitar el gran panel de vidrio en la parte delantera o puedes abrir toda la construcción, ya que está construida con bisagras. Los stickers también juegan un papel importante en la gran pantalla y esta vez la transparencia juega un papel protagonista. En cada una de las 2 pantallas, partes de las pegatinas son

transparentes. En el lado derecho, esto agrega movimiento. Otra pequeña pegatina se coloca en una rueda detrás de la pantalla principal. Puedes girarla desde detrás de la pantalla y hacer que parezca que un satélite gira alrededor de la Tierra. Por otro lado, los números del 0 al 3 son transparentes. Un ingenioso mecanismo te permite crear una breve cuenta atrás para el lanzamiento. Al deslizar un panel blanco detrás de los números transparentes, estos se iluminan en secuencia.

Alternativamente, puedes usar la aplicación LEGO City Explorers en tu teléfono para proporcionar una pantalla de control alternativa. Desafortunadamente, esta aplicación no tiene en cuenta el tamaño de la pantalla del dispositivo. En mi caso, eso significa que una parte significativa de la pantalla de control no cabe dentro de la habitación.

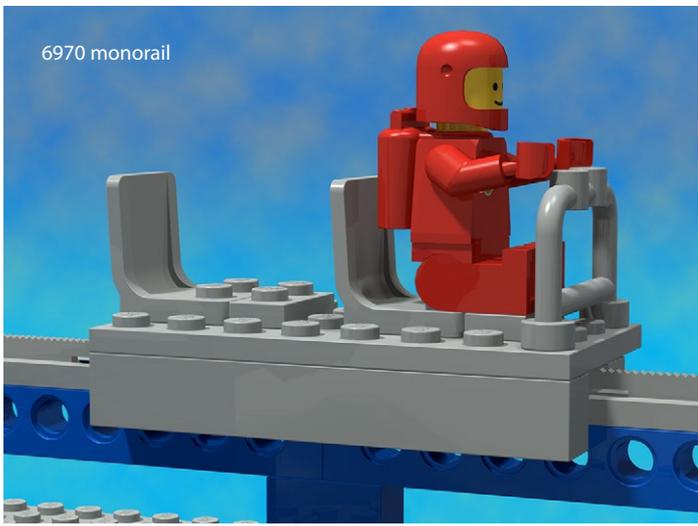
El segundo elemento que tienen ambos sets es el sistema de transporte. Aunque es lo último que construyes en el set moderno, tiene sentido discutirlo a continuación. El conjunto de 1980 utiliza tres rieles rectos de 16L para crear una especie de monorraíl recto. El sistema

funciona bien sin utilizar elementos especiales. El set de 2019 utiliza la pista de montaña rusa que se introdujo por primera vez en 2017. Esto, por supuesto, se basa en el uso del coche de montaña rusa específico, esta vez en azul. El tren es muy divertido. Hay un mecanismo de empuje simple en la parte superior para ponerlo en movimiento y hay dos topes en la pista. La primera

es una barrera de seguridad naranja en una parada marcada como "instalación de prueba". El segundo está al final de la línea, marcado como "plataforma de lanzamiento".

Uno de los puntos fuertes de la era del espacio clásico fueron los baseplates. El 6970 incluye dos baseplates con cráteres. Todavía tengo un par de estos, aunque las esquinas están un poco dañadas por el uso. Estos baseplates, y los baseplates de carretera con marcas amarillas de la misma época, fueron la base de la mayoría de mis aventuras espaciales en ese entonces. Los tiempos han cambiado y los baseplates ya no son una parte integral de los sets (salvo algunas excepciones). El 60228 tiene elementos independientes, pero





6970 monorail



60228 tren



6970 plataforma de lanzamiento



60228 plataforma de lanzamiento



a veces necesitas una base para anclar cosas. En el 6970 esa fue la base de la nave espacial. Una plataforma simple hecha con ladrillos y un plate, así como un elemento de bisagra para colocar la nave espacial en ángulo. En el 60228 no solo la nave espacial (en este caso un cohete) es mucho más grande, ¡el sitio de lanzamiento también es mucho más complejo y jugable!

Curiosamente, se hace referencia a la torre de lanzamiento en el 6970 en ese gran ladrillo impreso. La vista de la torre de lanzamiento alejándose de un cohete es una parte integral de la expectativa de un lanzamiento realista, y la plataforma de lanzamiento en el 60228 brinda esa experiencia. El cohete se asienta sobre una base sólida que proporciona las llamas de encendido y dos torres para mantener el cohete en su lugar. Tan pronto como despega, el cohete ya no mantiene las torres en su lugar y giran hacia los lados. ¡Es una gran experiencia de lanzamiento!

El cohete es un poco más complejo que la nave espacial del set de 1980. Esa nave espacial era poco más que un par de cohetes atados a unas alas, todo lo cual estaba controlado por un simple volante. El cohete en el 60228 también tiene un par de propulsores, dos cohetes a los

lados, conectados con pasadores, listos para caer una vez que el cohete gane suficiente altitud. El cuerpo principal del cohete consta de dos grandes contenedores. Si bien ambos pueden abrirse, el elemento inferior, que presumiblemente contiene combustible para cohetes, no se utiliza. Los elementos superiores sirven para albergar un satélite, la carga útil de esta misión. Hay varios satélites en el tema City Space, y este es único porque en su núcleo hay una lupa, lo que hace que el satélite parezca una especie de telescopio. La cápsula en la parte superior del cohete es lo suficientemente grande como para albergar a dos astronautas y, en lugar de un volante, contiene dos paneles de control, uno a cada lado.

Aunque el 60228 está ambientado en la Tierra y no en la Luna o Marte, todavía hay una pequeña zona de pruebas. Consiste en un área de 6 x 6 que contiene dos geodas (o una, en dos partes). También hay un mosaico de 2 x 2, que lleva una pegatina para simular una especie de patrón de geoda en una superficie plana. Dado que hay líneas en diferentes colores, primero pensé en la cubierta del libro rojo transparente con patrón de visualización que funciona como un dispositivo inteligente futurista que serviría para resaltar



ciertas líneas y permitirle descubrir un mensaje o código secreto. Créame, lo intenté, pero no encontré nada. Es una pequeña oportunidad perdida, ya que habría sido un gran extra para el set sin costo adicional.

Alrededor de este sitio de pruebas (?), hay otros dos complementos. Uno es un pequeño robot ayudante, sobre cuatro ruedas giratorias que claramente pertenece a la misma familia que los otros bots ayudantes que aparecen en la línea: todos comparten la misma cara y brazos. El segundo elemento es un vehículo más grande también sobre ruedas giratorias. Viene con una pinza en un brazo articulado que puede recoger las geodas, así como un asiento para el conductor con controles modernos. Esperaría ver este vehículo en una base de la Luna o Marte, pero supongo que primero debe probarse en la Tierra. Es demasiado grande para caber en la bodega de carga del cohete, por lo que tendremos que encontrar otra forma de llevarlo con nosotros cuando nos embarquemos en nuestra misión a Marte. En comparación, el buggy que venía con el 6970 era mucho más simple. Sin embargo, me

hizo pensar en el Moon Rover y me sentí como el complemento perfecto en el entorno de la base.

El set 60228 Cohete Espacial de Larga Distancia y Centro de Control viene con seis minifiguras y hay paridad total: tres son mujeres y tres son hombres. Solo dos de las minifigs son astronautas y todas las demás son personal de tierra. Hay dos técnicos de control de lanzamiento, una científica y un operador masculino. En contraste, el 6970 vino con cuatro minifigs, todas de género indeterminado. Dos trajes espaciales blancos y dos rojos, para que decidas quién era quién y cuáles eran sus responsabilidades. Disfruto de la impresión y caracterización mucho más realista y detallada de las minifigs modernas, pero a veces echo de menos los tiempos simples en los que una minifig era solo un marcador de posición para tu imaginación.

Mi única queja con el 60228 es que los conos de los dos cohetes impulsores están muy sueltos. Cualquier cosa que hagas sin cuidado harás que se salgan. Tampoco he encontrado una solución a ese problema, salvo usar un poco de goma de mascar. En general, encontré que tanto el proceso

de construcción como la jugabilidad del set fueron completamente satisfactorios. Mis hijos también disfrutaron del set, que es el objetivo principal de estos sets de todos modos, y juntos vivimos un montón de aventuras espaciales. La integración con la aplicación realmente no funcionó para nosotros como expliqué anteriormente, aunque el metraje adicional en la aplicación es una excelente manera de aprender un poco más sobre los viajes espaciales modernos. Modern Space nunca tendrá la misma asociación nostálgica para mí que Classic Space, pero tal vez sea nostálgico para mis hijos cuando sean mayores. Tal como está, este set y el resto de sets del tema City Space probablemente reaparecerán en nuestras sesiones de LEGO, e incluso podríamos considerar agregar un puerto espacial a nuestro diseño de LEGO City.

Queremos agradecer a LEGO por proporcionar este set para su revisión. Las opiniones de esta revisión no están apoyadas ni respaldadas por LEGO.

Para ver reseñas de otros sets de City Space de 2019, visite nuestro blog. <https://www.hispabrickmagazine.com/blog-es/>

TOP MOC

SPACE

Justin Winn, U.K.

<https://www.flickr.com/photos/134591560@N03/>

Los primeros sets de cuando era niño fueron Classic Space. Mi interés por LEGO se reavivó con los primeros sets de la franquicia de Star Wars.

▶ 10251 Brick Bank Classic Space / M-Tron Redux, Noviembre 2018

Peter Reid (AKA Legoloverman), U.K.

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

He sido un fanático del brick de toda la vida. Especialmente Space.

▶ LL497 in the Hangar, 2012





Ryan Harkin (AKA brickmasterryan), U.K.

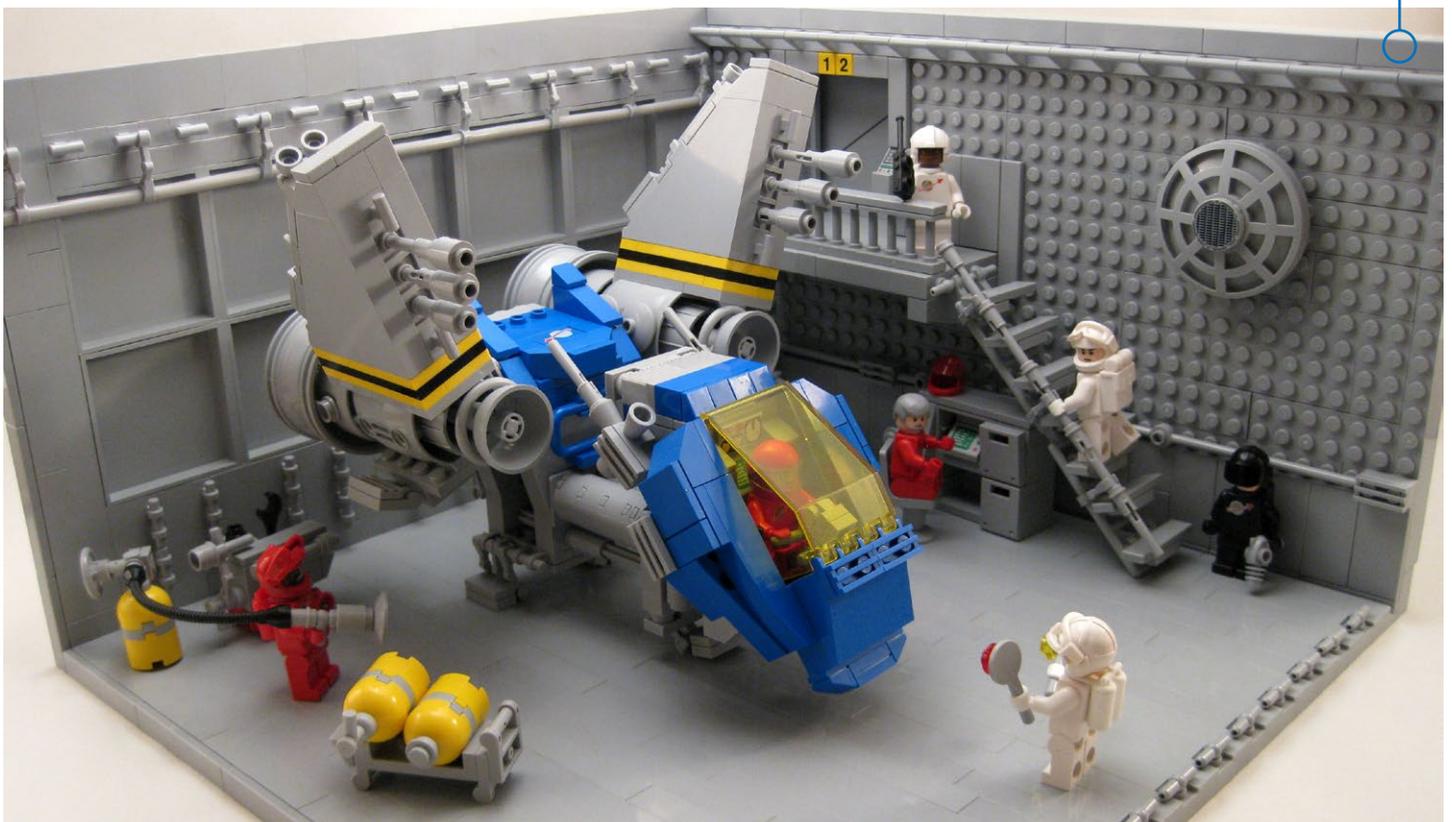
<https://www.flickr.com/photos/brickmasterryan/>
 Comencé comprando LEGO para mis sobrinos y lo siguiente fue estar en Bricklink comprando piezas para el 10179. Me uní a Brickish.org y fui acogido por los Classic Spacers que me animaron a realizar MOCs.
 ♣ LL 372, Marzo 2020

Drew Hamilton (AKA Wami Delthorn), U.K.

<https://www.flickr.com/photos/46803234@N00/>

Creo que mi historia con LEGO es familiar. Cuando era niño, en los años 80 y 90, me encantaba LEGO, pero vendí mi colección (incluidos lotes de los encantadores Classic Space y Futuron) para comprar una Sega Megadrive. A mediados de la década de 2000, me inspiré para comprar algunos de los sets de LEGO Star Wars y eso reavivó mi amor por el ladrillo y bueno, ¡aquí estamos!

♣ Hangar 12, 2010





Andrea Lattanzio (AKA Norton74), Italy

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

A principios de la década del 2000, mientras navegaba por la red, me encontré con las increíbles creaciones de los primeros AFOLs y me sorprendió la comunidad AFOL y los increíbles MOC que existen. Pronto comencé a construir mis primeras creaciones propias y no he parado desde entonces.

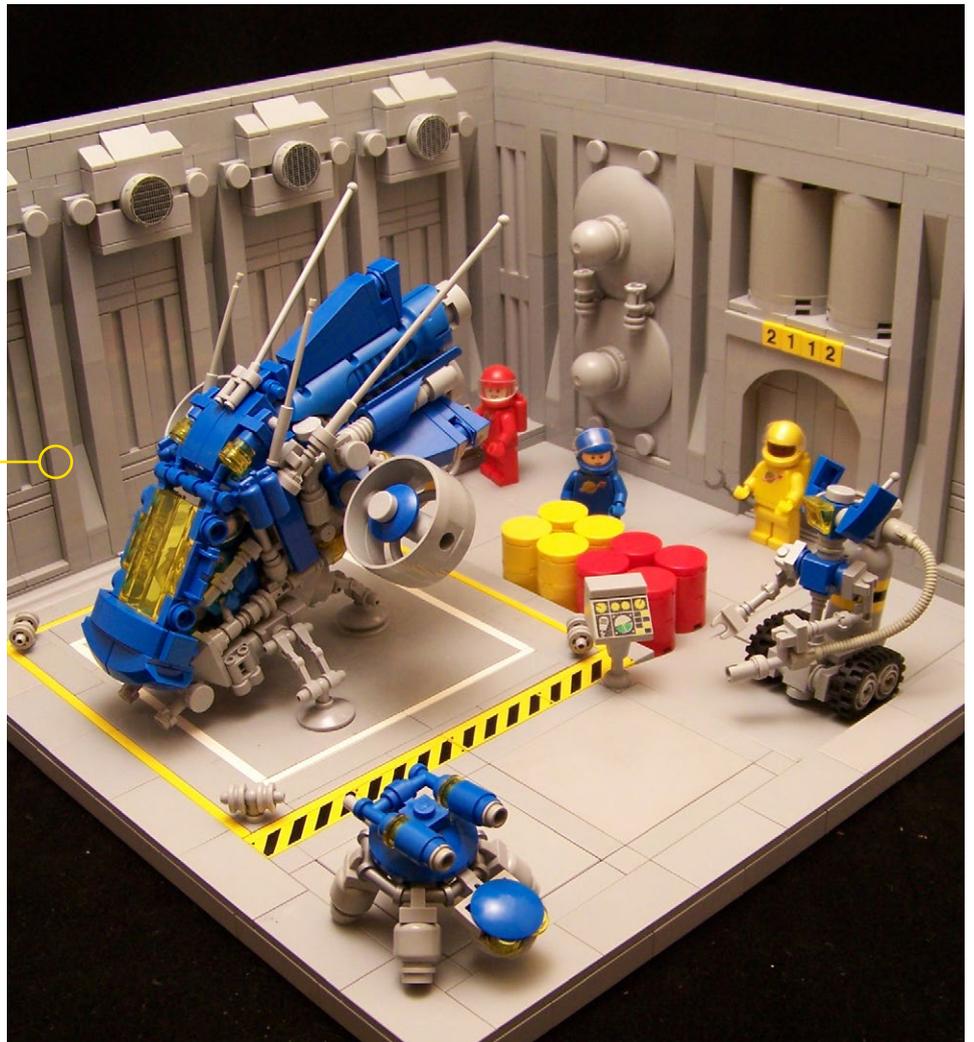
◆ "Blue Bull" Space Tank at the maintenance hangar, Marzo 2016

Hans Dendauw (AKA Tigmon74), U.S.A.

<https://www.flickr.com/photos/tigmon74/>

Como la mayoría de la gente, tenía LEGO cuando era niño, pero fue el lanzamiento de los sets de Star Wars en 1998 lo que me hizo coleccionar como adulto. A mediados de la década de 2000 descubrí MOCPages, vi lo que otras personas estaban haciendo con los bricks e instantáneamente quise ser parte de ello. Estudiar e interactuar con grandes constructores fue un gran motivador para aprender técnicas y avanzar en mi nivel con cada nueva construcción. Es una comunidad fantástica dentro del hobby y anhelo el día en que podamos asistir a las convenciones otra vez!

◆ Seeking the Temples of Syrinx, August 2014





Blake Foster, U.S.A.

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

Empecé con LEGO cuando tenía tres años, cuando recibí un puñado de ladrillos de un Happy Meal de McDonald's. Me enganché al instante y nunca me detuve. Mi tema favorito fue principalmente Space. Para cuando llegué a la escuela secundaria, cuando muchos entran en sus Dark Ages, Mindstorms fue lanzado y mantuvo mi interés durante toda la universidad. Encontré la comunidad AFOL poco después de graduarme, y después de ver algunos de los increíbles MOCs espaciales que estaban creando, mi interés volvió inmediatamente al Space. Desde entonces he estado construyendo naves espaciales.

► *Cargo Critter, Marzo 2020*



Walter Whiteside, U.S.A.

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

Comencé a coleccionar LEGO Space cuando era niño. Era un buen momento para ser fan de LEGO. Comencé durante los últimos años en que LEGO produjo el Classic Space y continué con todas las facciones espaciales: Blacktron, Futuron y Mtron. Nunca tuve una verdadera Dark Ages en mi hobby. Por supuesto, en mi adolescencia y en la universidad, tenía otras prioridades, pero LEGO siempre me interesó.

► *Research outpost, 2017*





Devid Leone (AKA Devid VII), Italy https://www.instagram.com/devid_vii/

Tengo 37 años y nací en 1984. Sinceramente, no sé cuando empecé a jugar con LEGO, siempre lo he jugado desde que era niño y nunca paré, recuerdo cuando empecé a publicar fotos en línea en Eurobricks, Flickr y MOCPages, en 2010 (probablemente). Tengo un LUG en Italia que he creado con algunos amigos de BrianzaLUG.

▶ *Ted with 8 wheels transporter - 8WT*

Gavin Rich (AKA Brick Knight), Australia

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

Me metí en LEGO cuando era adulto, cuando mi novia (ahora mi esposa) me compró un juego de LEGO Star Wars como regalo de Navidad en broma. A partir de ahí, me metí lentamente en el pasatiempo y luego comencé a construir mis propias creaciones, principalmente en el tema Castle, pero también hice construcciones de Space y City. Disfruto construyendo grandes edificios y colaborando con mis amigos para exhibirlos en eventos y compartir mi pasión con personas de todas las edades.

▶ *Tregatis VI, 2017*





Dale Harris (AKA HarrisBricks),
Australia

<https://harrisbricks.com/>

Entré en LEGO a una edad temprana a principios de los 80 y mis primeros sets de LEGO eran principalmente City y Castle, con un par de pequeños sets de Space en buena medida. Pasé por mis Dark Ages entre 1996 y 2016, cuando mi esposa Kara me volvió a reintroducir en LEGO y nos unimos a nuestro LUG local, Bendigo LEGO User Group.

▶ *A-83 Exploration Base, 2018*





BeO Johansson, Suecia

<https://www.flickr.com/photos/alfabeo/albums>

LEGO era mi juguete favorito cuando era niño a finales de los 70 y principios de los 80. Los sets Space y Technic estaban en mis listas de deseos para cumpleaños y Navidad. El set 918 de Classic Space sigue siendo uno de mis favoritos de todos los tiempos. Pero cuando crecí, LEGO acabó en el ático. Hasta que en 2012, cuando mi entonces novia me regaló la VW Camper Van set 10220 como regalo de cumpleaños y me enganché de nuevo. Los sets antiguos fueron recuperados del ático de mis padres y comencé a coleccionar sets nuevos y viejos. Hoy tengo cerca de 1000 sets, que van desde principios de los 70 hasta sets nuevos comprados este año. Soy más un coleccionista y restaurador que un MOCer, aunque de vez en cuando tengo algunas ideas bastante tontas que trato de hacer realidad.

◆ LL10179, Septiembre 2018



Dallen Powell, U.S.A.

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

Mi historia con LEGO comenzó antes de lo que puedo recordar, pero algunos de mis mejores recuerdos de la infancia son jugar con juegos de construcción duplo en la alfombra de nuestra sala de estar. No pasó mucho tiempo para que me interesara por sets de System y ya no hubo vuelta atrás. Soy de la creciente minoría de constructores que nunca experimentó una 'Dark Ages' y ha sido un salvaje descenso a la locura de LEGO en los últimos años. Más que nada, disfruté construyendo vehículos, pero traté de no dejar pasar oportunidades para diversificarme y probar cosas nuevas.

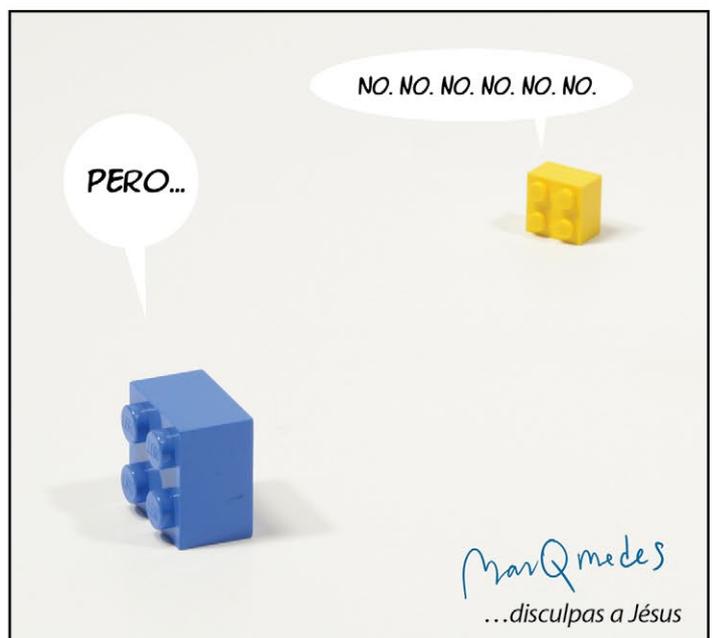
◆ SpaceCar!, Febrero 2019

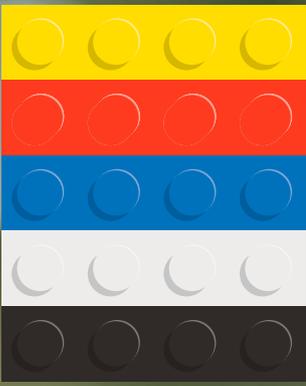


036



BEYOND DESMONTADOS





036



prohibido vender

