

MÓDULOS CASTLE MILS AGUA

Por Jetro de Château

MILS existe desde hace bastante tiempo, de hecho, desde hace poco más de una década. Que apareciera cuando lo hizo tampoco fue del todo una coincidencia. Varios factores contribuyeron a su desarrollo y en este artículo os contaré un poco sobre mi relación personal con el sistema y cómo llegué a aceptarlo.

Existe una fuerte conexión entre el desarrollo de MILS y el tema LEGO Castle. Cuando era niño, la mayoría de mis juegos de LEGO eran de Space, hasta que descubrí Technic cuando era preadolescente y me olvidé casi por completo de los temas de System. Pero cada vez que tenía en mis manos un catálogo y veía el tema del Castle, despertaba mi imaginación.

Desafortunadamente, teníamos un presupuesto limitado para los sets de LEGO y, aunque Castle and Train ciertamente atraían mi atención, nunca llegó a mis manos ningún set de esos temas.

Todo esto cambió cuando Castle recibió el set 10000 [1], un número de serie que indica un juego dirigido específicamente a adultos, incluso aunque "Adults Welcome" no era oficial en ese entonces. 10193 Medieval Market Village de 2009 comenzó a atraerme hacia Castle, aunque el tema entonces todavía estaba muy en la era de la fantasía, luchando contra trolls y cosas por el estilo, que no me atraían en absoluto. Sin embargo, eso también estaba a punto de cambiar con el nuevo subtema, Kingdoms, para el cual Medieval Market Village parecía ser un precursor.

Como AFOL, mi presupuesto de LEGO era considerablemente más generoso que cuando era niño, y este era un set que tenía que conseguir.

Luego, cuando apareció el tema más tradicional de Castle, 'Kingdoms', en 2010, tuve que conseguirlos todos. Esto tampoco fue demasiado difícil, ya que solo hubo siete sets en 2010, cuatro en 2011 y luego uno en 2012 (sin contar los sets promocionales, polybags y battlepacks, etc.).

El set más grande y emocionante de la primera ola fue King's Castle (7946). Me encantó que fuera una configuración modular, con cada torre y sección de pared construida sobre su propia base y luego conectada con pines Technic. Si bien me gustó mucho el castillo, sentí que las paredes eran demasiado bajas y decidí usar el set como base para un castillo más alto conservando el enfoque modular. Mientras estaba en eso, también quería agregar algo de paisaje alrededor del castillo: un foso adecuado para empezar, como se muestra en el diseño de la caja. Esto presentaba dos problemas interconectados: hacer que el agua fuera más baja que la tierra circundante significaba hacer que la tierra fuera más alta, y ya podía ver que este proyecto iba a ocupar al menos cuatro base plates de 32x32, lo que significaba que sería demasiado grande para almacenarlo todo.

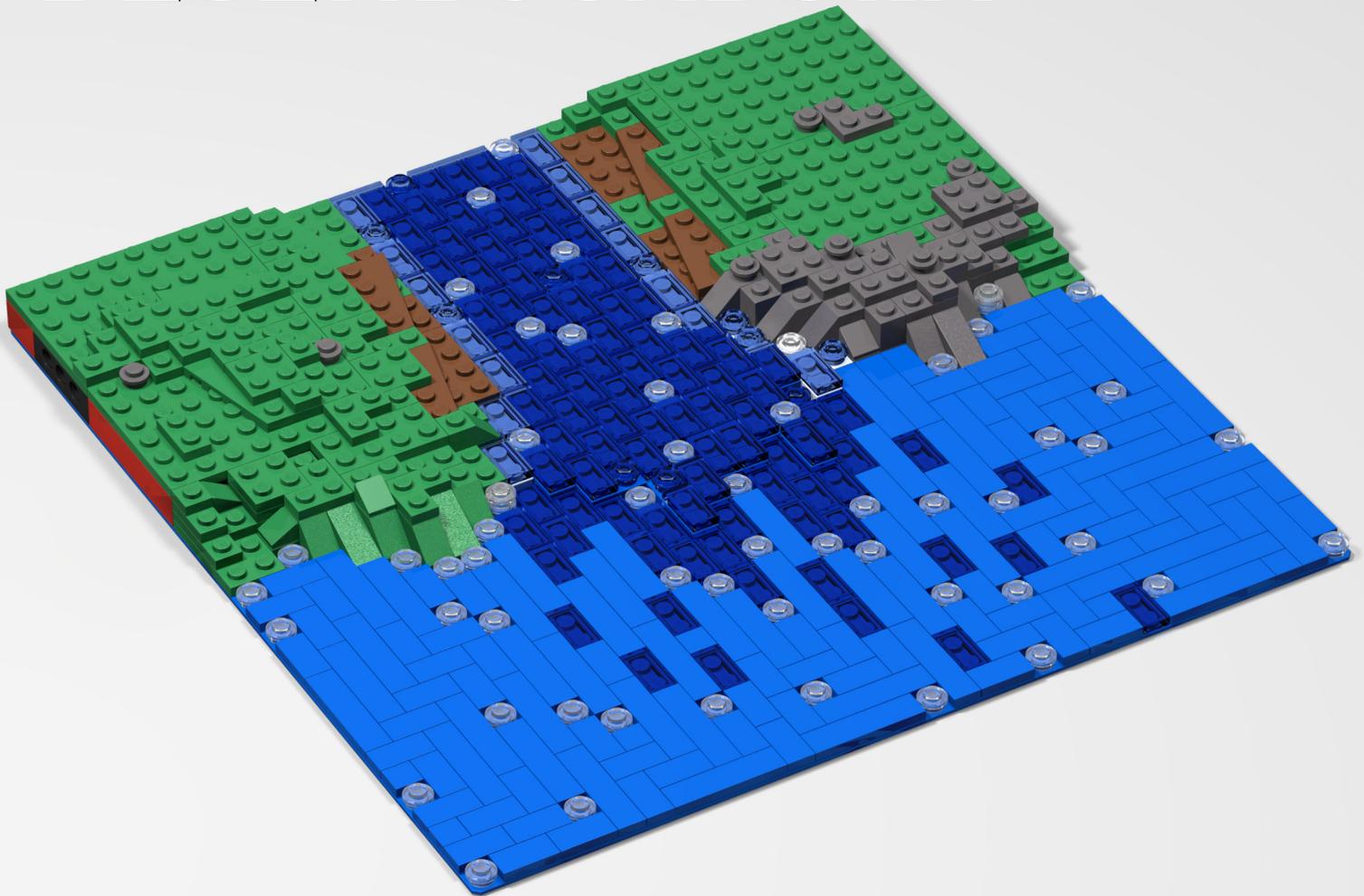
Para preservar la modularidad del castillo y aún poder almacenar el paisaje en secciones, decidí usar cuatro base plates como secciones fácilmente separables del foso y el paisaje circundante, sobre las cuales se podría colocar el castillo. No quería usar demasiadas piezas, así que decidí que el foso estaría lo más cerca posible de la placa base. Así que un montón de plates azules, azul oscuro y blanco proporcionaron la base (el verde de mis base plates no encajaba realmente con mi idea del agua) cubiertos con plates transparentes, de

nuevo, blancos, azules y azul oscuro, para crear diferentes tonos de agua. La forma más fácil de hacer que la tierra circundante fuera un poco más alta era colocar ladrillos alrededor del foso con placas verdes encima como tierra cubierta de hierba.

Había estado compartiendo parte de mi progreso en el foro de HispaBrick Magazine que usábamos entonces, y fue en ese momento cuando Antonio (búscalo en la página 1) dijo: "¡Espera un minuto! Esto se parece mucho a una idea en la que estoy trabajando para un estándar modular". Para ser honesto, solo me preocupaba hacer un paisaje para mi castillo y nunca había considerado la posibilidad de convertirlo en un sistema estandarizado que se pudiera usar en diferentes configuraciones. Esa idea, por supuesto, realmente despertó mi imaginación y Antonio tomó la iniciativa al establecer las reglas generales para un estándar más amplio, mientras yo me concentraba en lo que había capturado mi imaginación en primer lugar: tener agua (de un foso, un río o el mar) a un nivel más bajo que el suelo, mientras que al mismo tiempo me aseguraba de que mis (más o menos) grandes dioramas pudieran almacenarse fácilmente en mi pequeño apartamento.

Entonces, ¿qué pasó con mi Castillo del Rey y su foso? Bueno, se canceló. No estaba contento con el aspecto del castillo, lo hice más alto y decidí construir algo desde cero. El foso nunca superó las etapas de planificación y prueba. Pero me quedé con la idea de incorporar agua en mi paisaje y quiero compartir algunas de las formas en que lo he logrado, para que también puedas usar estas ideas en tus propios dioramas MILS.

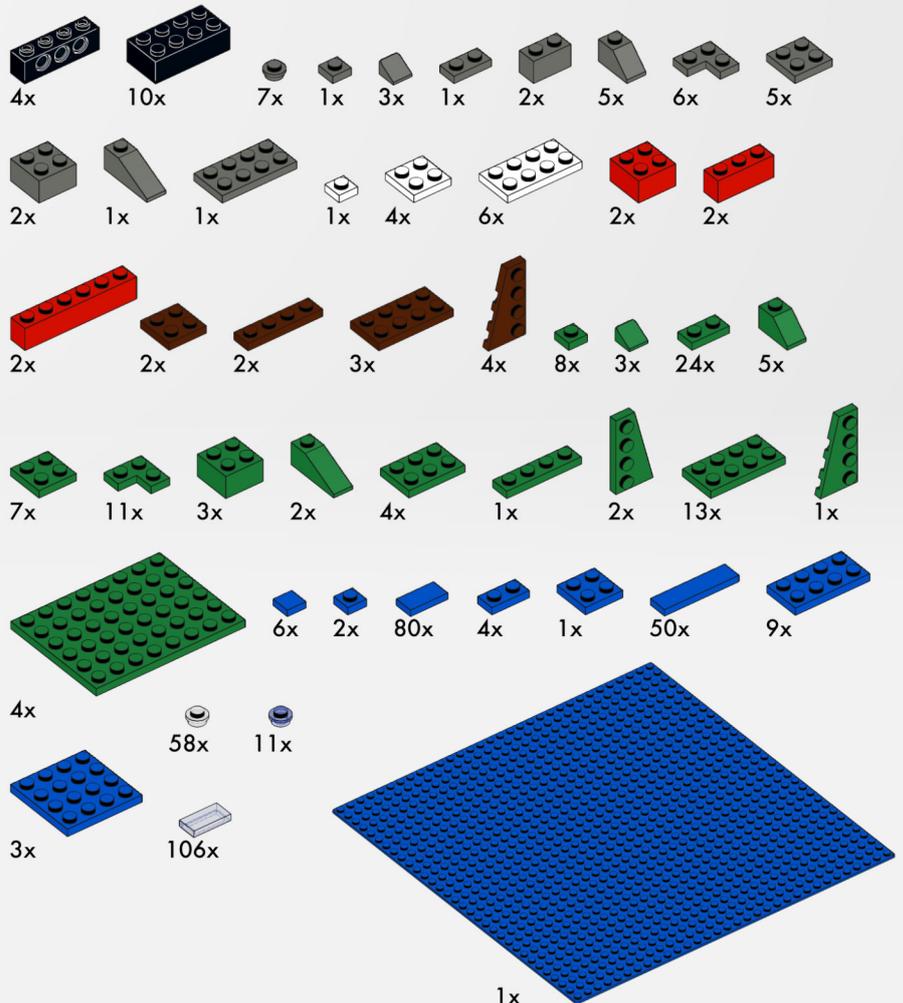
DESEMBOCADURA



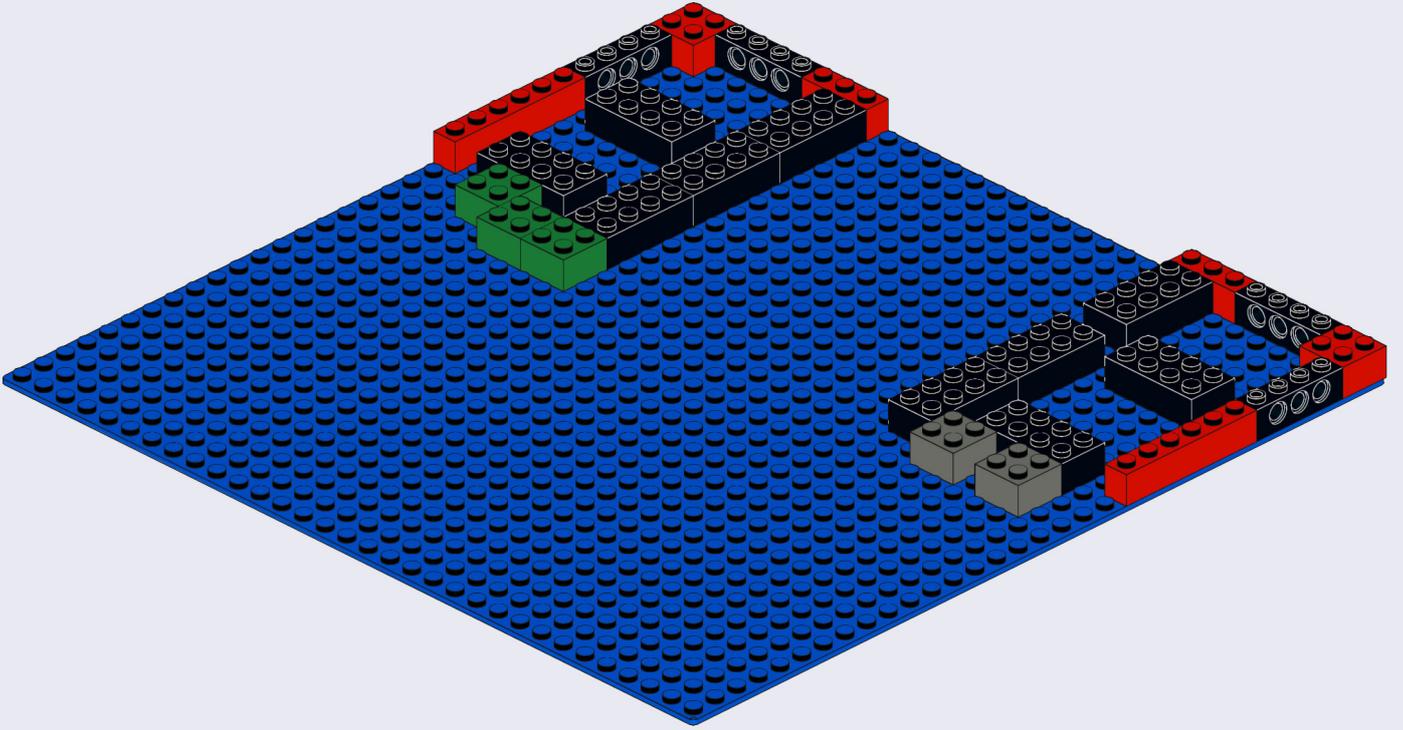
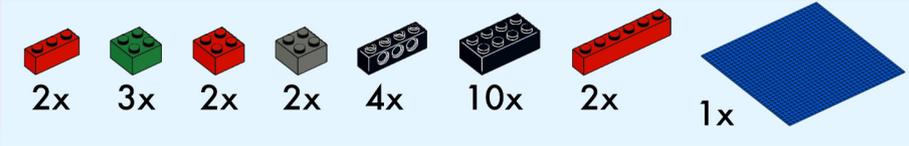
Todo río tiene un final. Y eventualmente toda esa agua fluye hacia un lago o hacia el mar. Eso significa que se puede esperar razonablemente que esos cuerpos de agua tengan un nivel ligeramente más bajo que el río mismo. A efectos de MILS, el nivel del mar se define como una plate por encima de la placa base. Algunas personas no quieren colocar tiles sobre toda la superficie de su mar. Esa es, por supuesto, una decisión muy personal, y posiblemente basada en los costos. Por supuesto, un mar picado no es perfectamente plano, así que elige lo que creas que funciona mejor para ti.

En este módulo quería dejar que mi río desembocara en el mar y mostrar cómo se mezclan las aguas. Para ello coloqué unos tiles trans azul oscuro del río en la zona que representa el mar y las coloqué en el sentido de la corriente del río. Como el río es un plate más alto que el mar, decidí hacer un corte desigual entre la desembocadura del río y el mar.

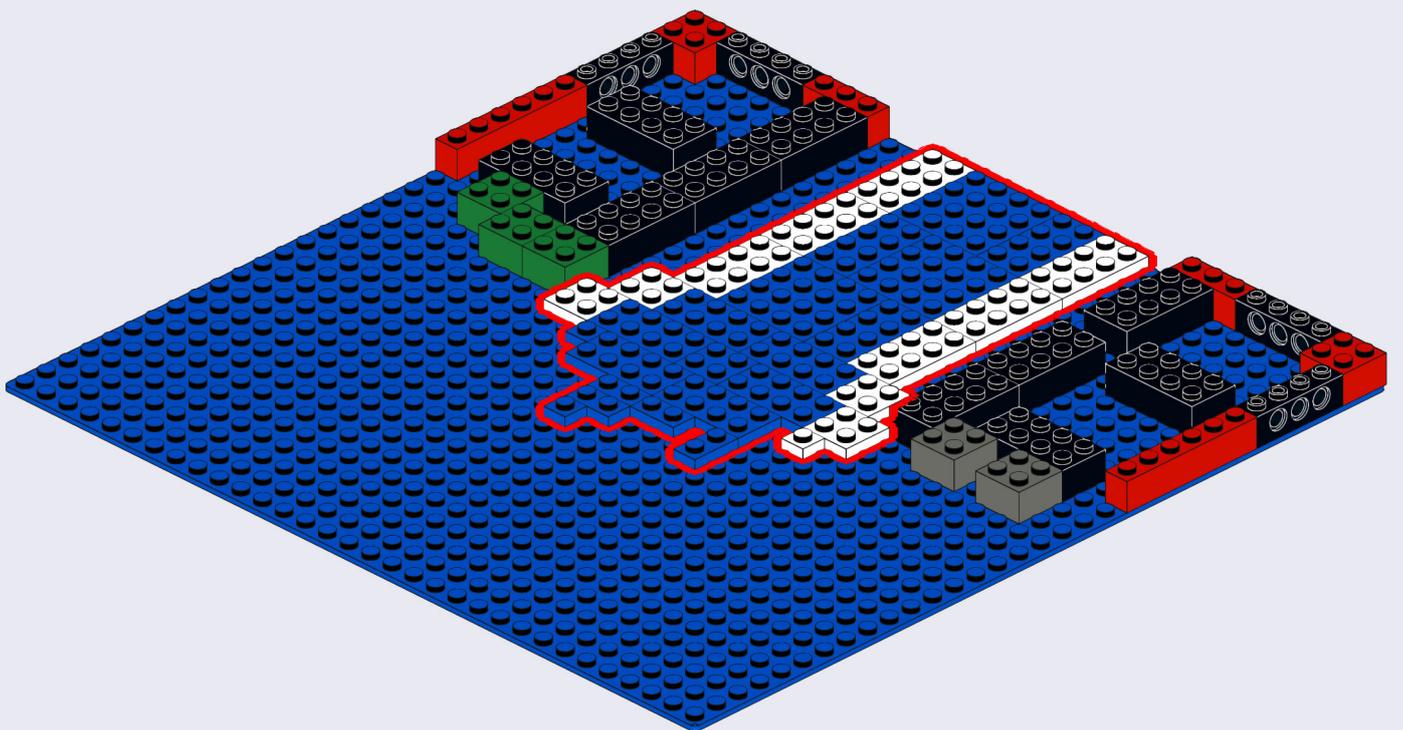
Si bien puedes ver plates redondos transparentes de 1x1 en las esquinas frontales del modelo digital, normalmente no coloco ningún plate allí. Utilizo las esquinas vacías para conectar el módulo a módulos adyacentes con tiles azules, tanto por estabilidad como para evitar que las esquinas de la placa base se doblen.



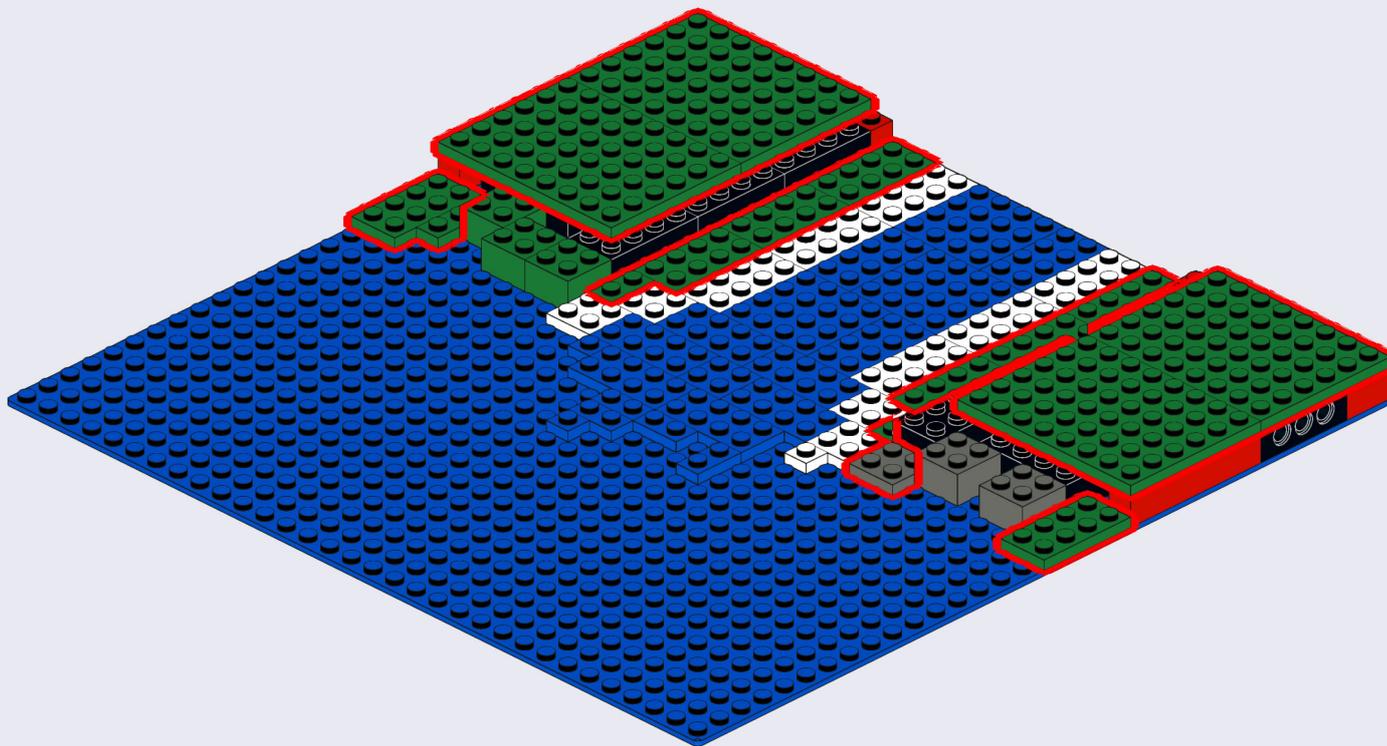
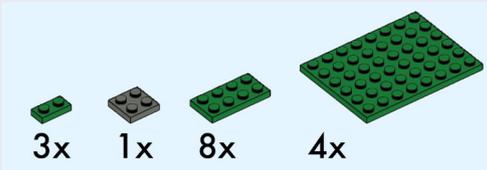
1



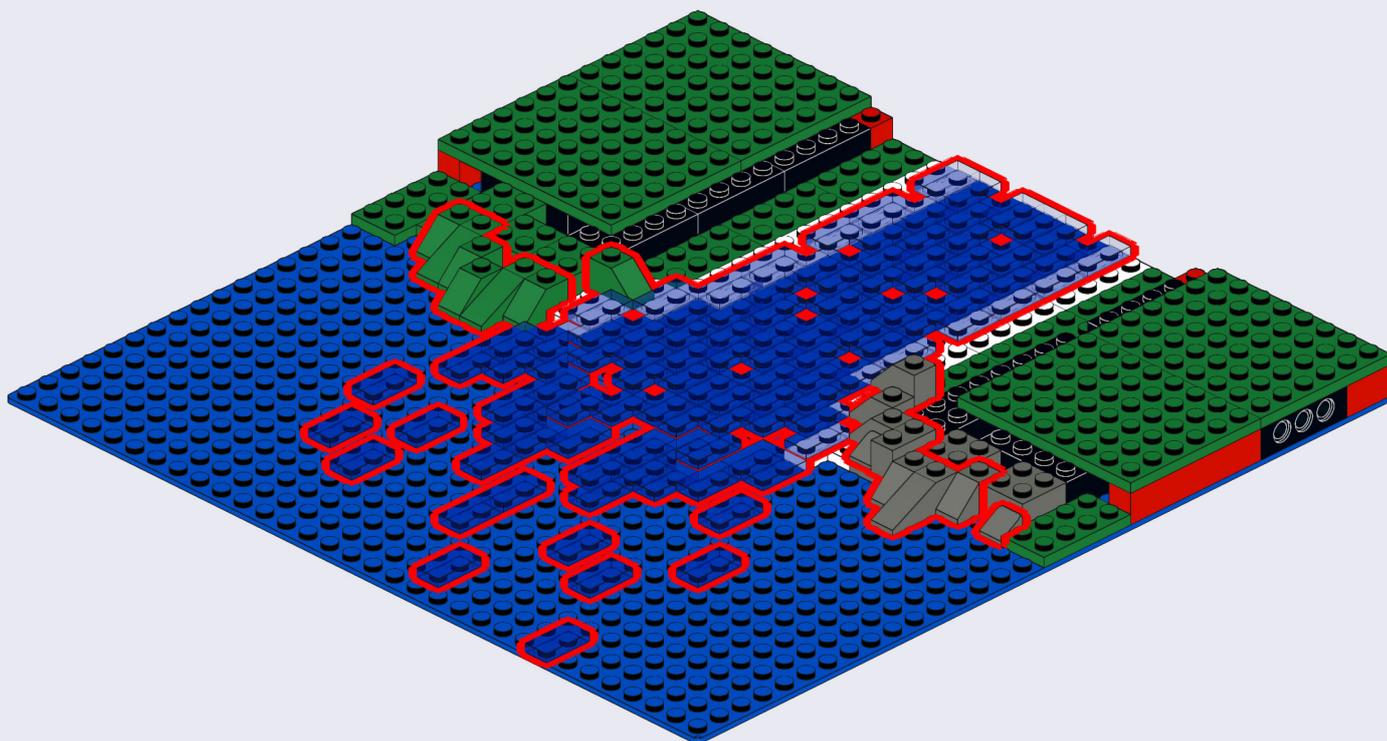
2



3

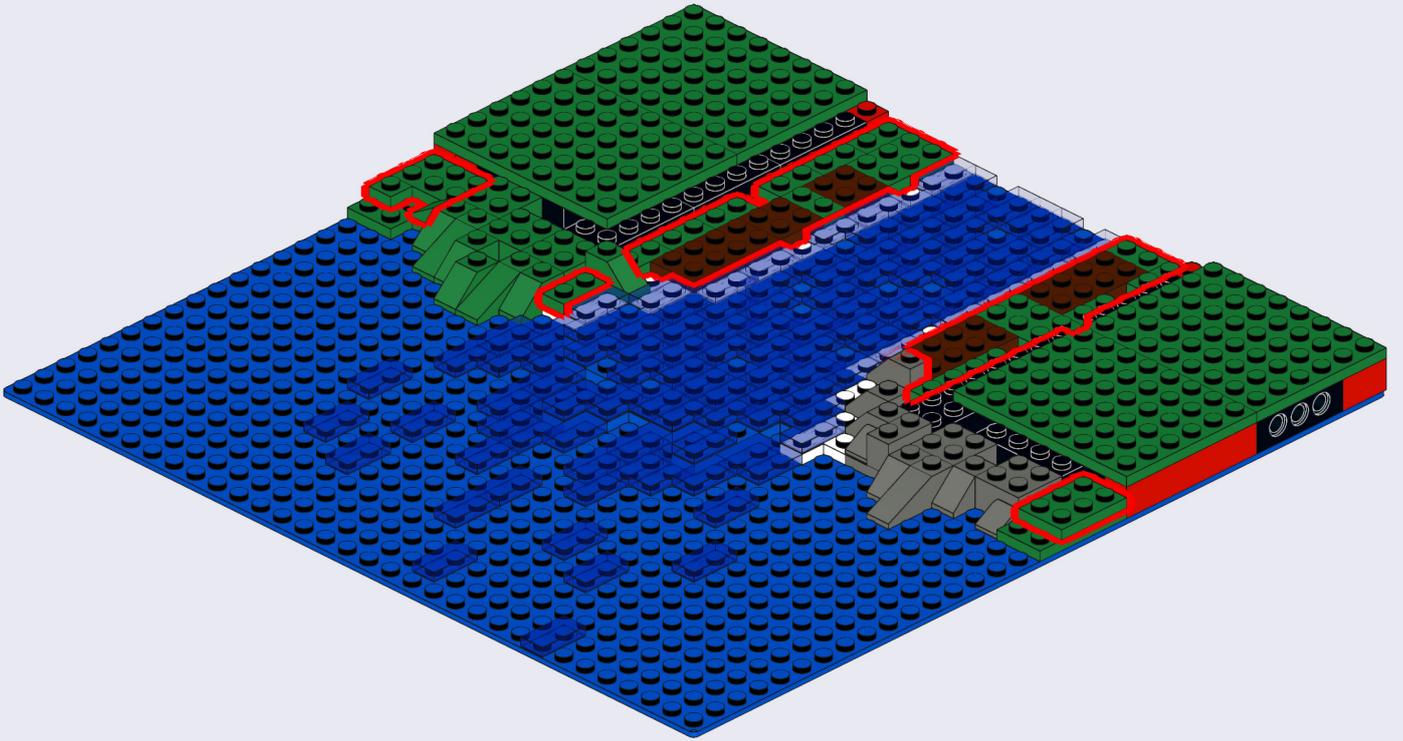


4



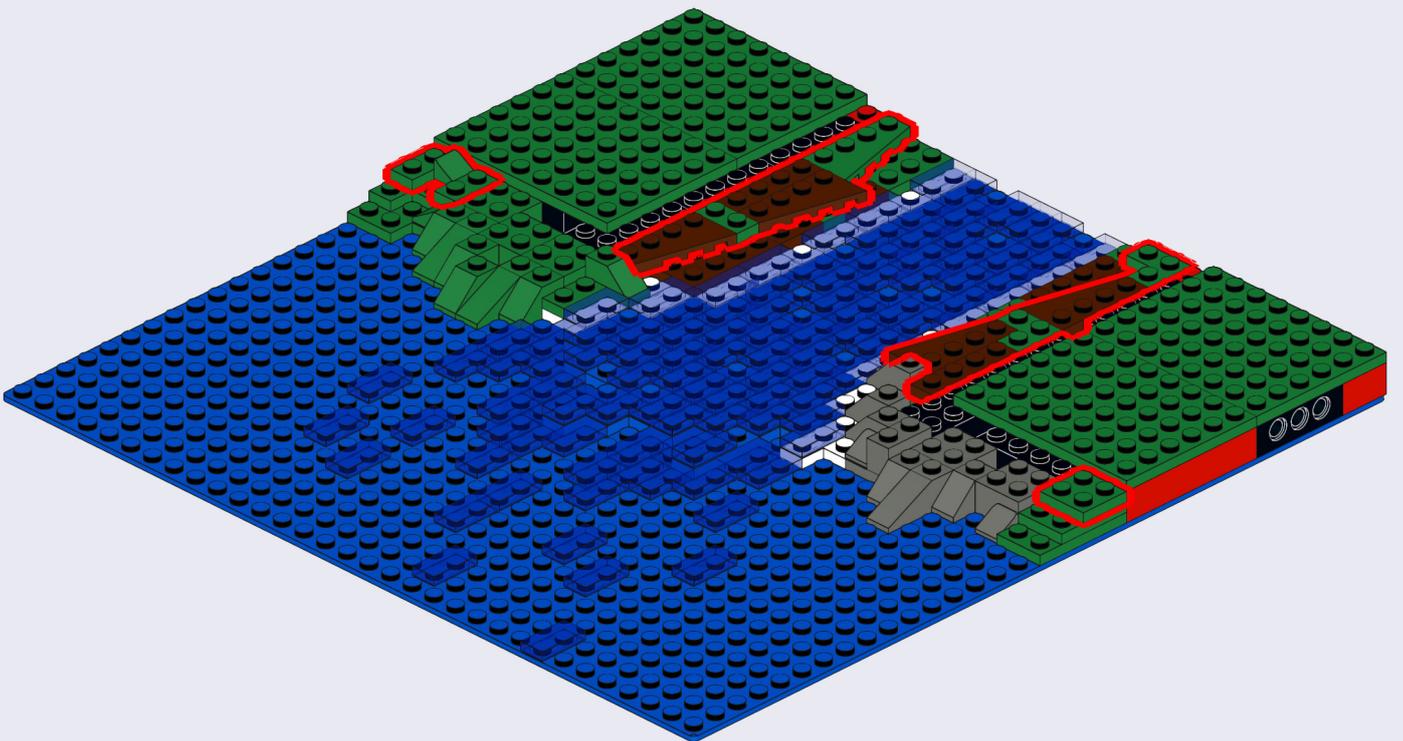
5

- 1x 
- 1x 
- 11x 
- 2x 
- 4x 
- 1x 
- 3x 



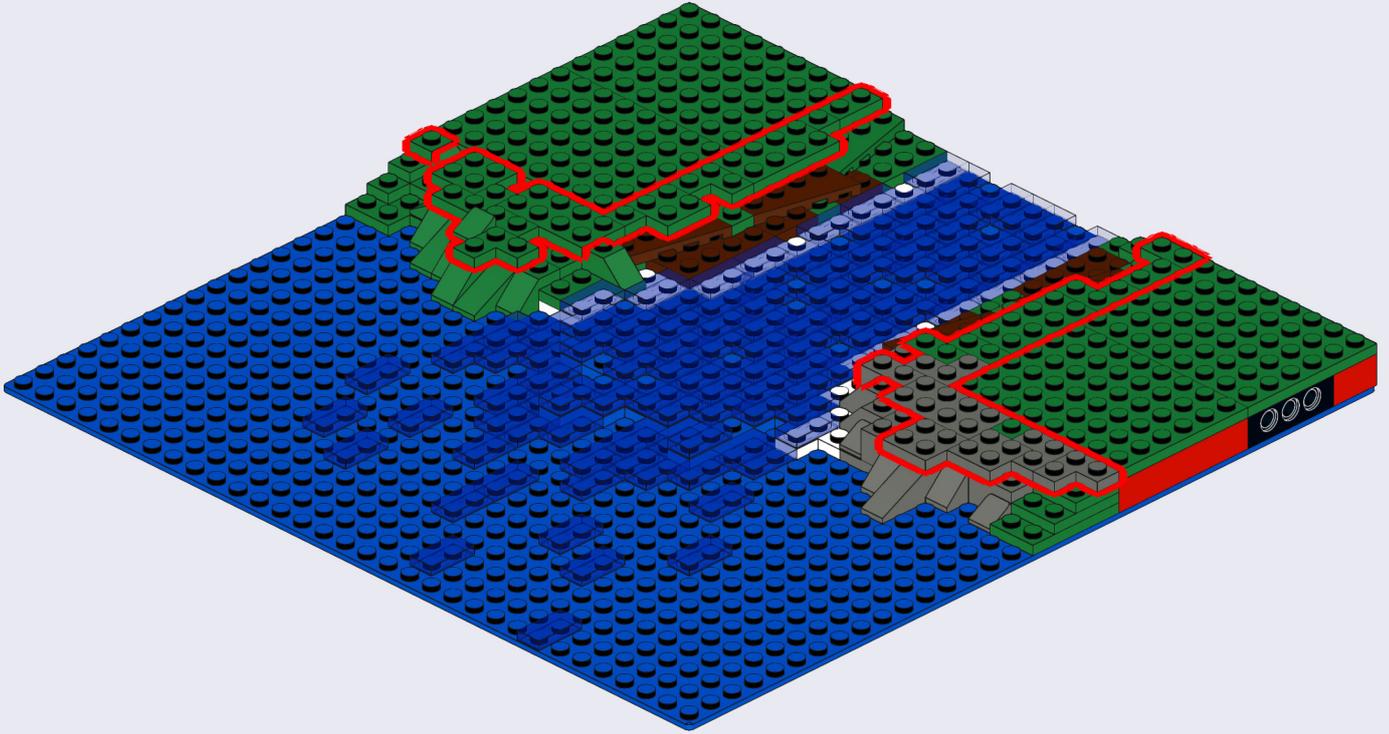
6

- 1x 
- 3x 
- 2x 
- 1x 
- 2x 
- 1x 
- 4x 



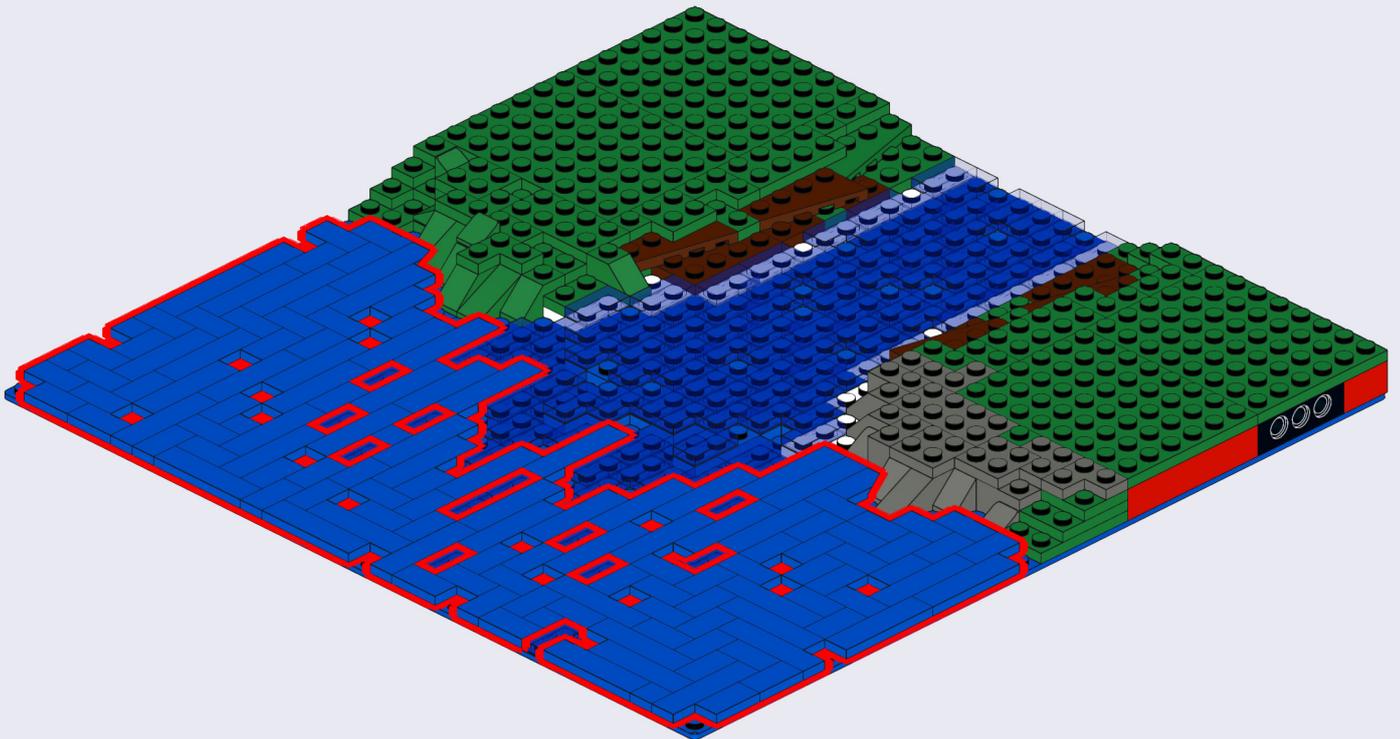
7

- 4x 
- 1x 
- 6x 
- 4x 
- 3x 
- 3x 
- 2x 
- 1x 
- 1x 
- 3x 



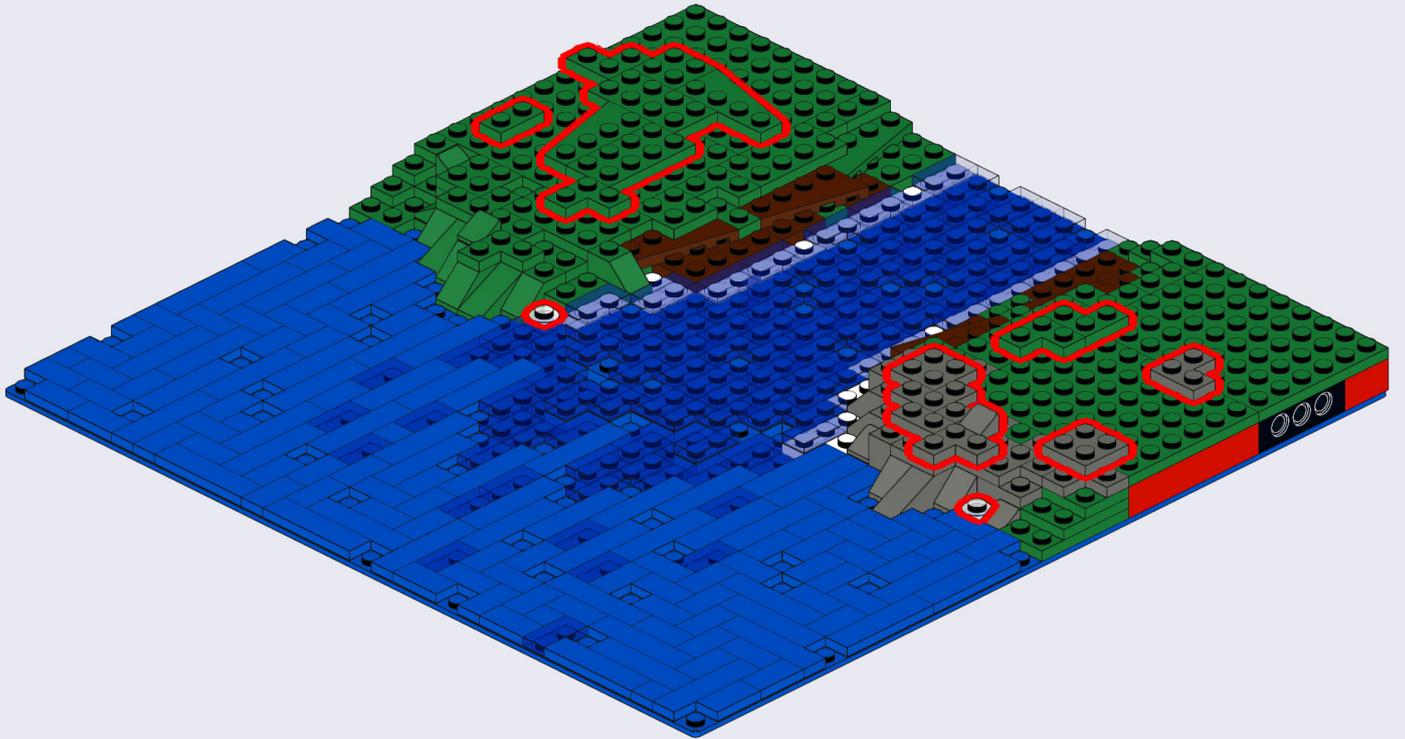
8

- 6x 
- 80x 
- 50x 



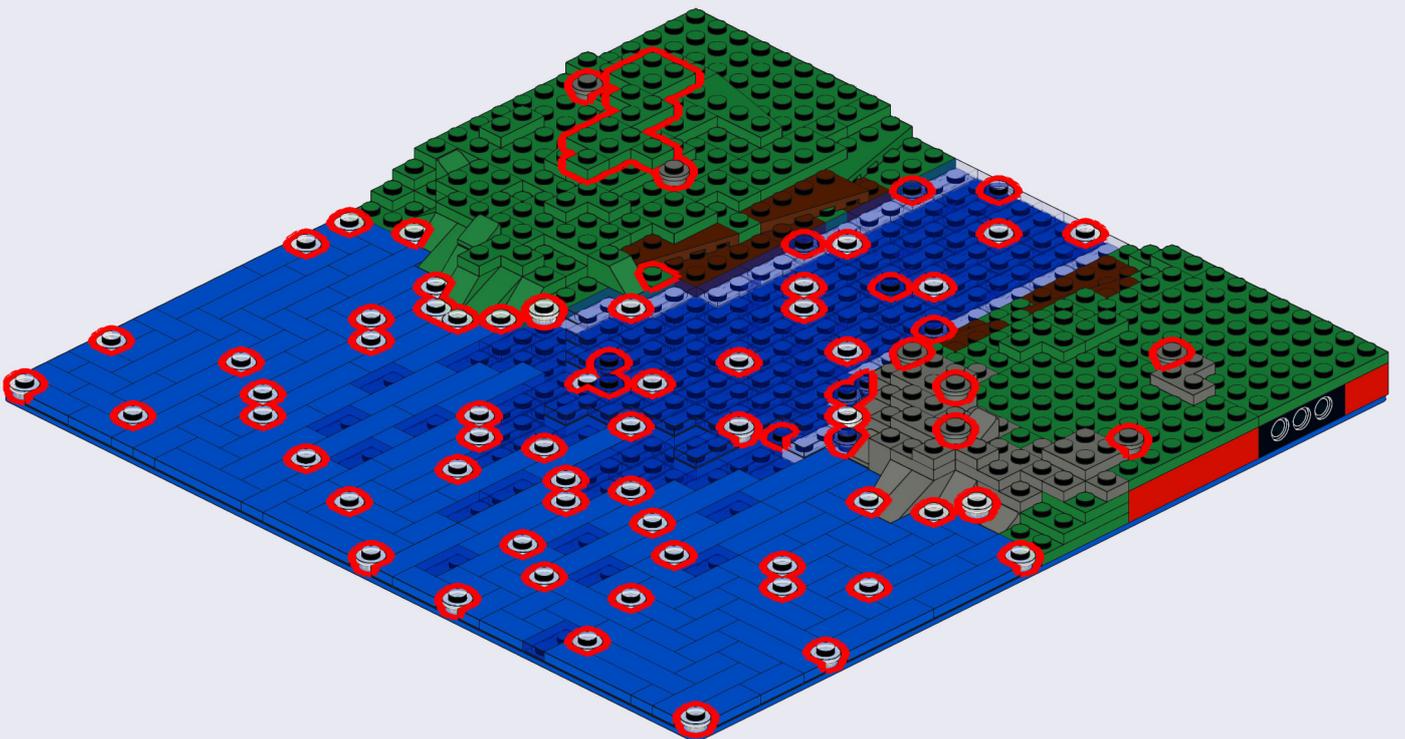
9

- 2x 
- 1x 
- 1x 
- 1x 
- 1x 
- 4x 
- 1x 
- 3x 
- 2x 
- 2x 
- 1x 
- 1x 

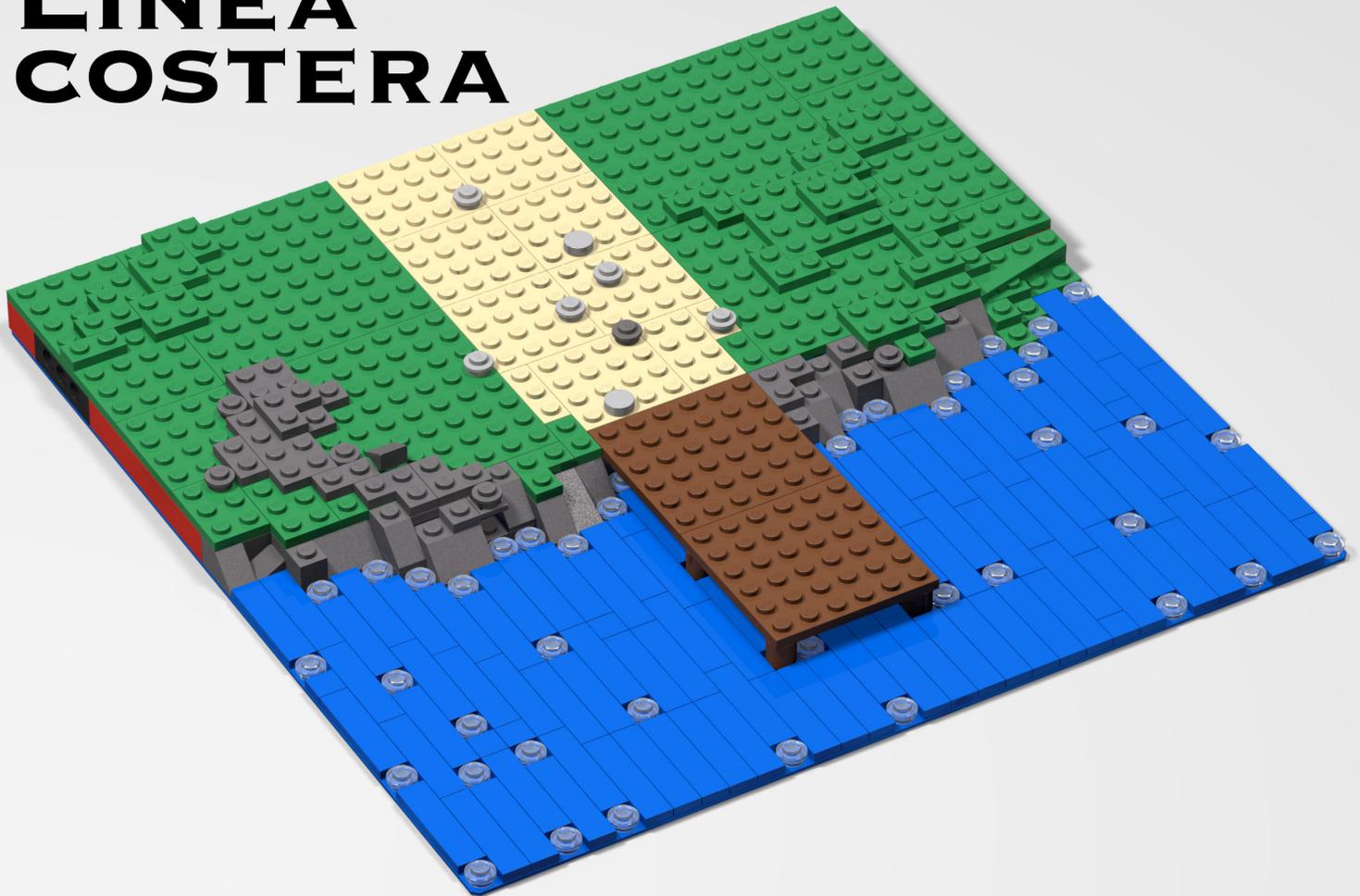


10

- 3x 
- 11x 
- 56x 
- 7x 
- 1x 
- 2x 

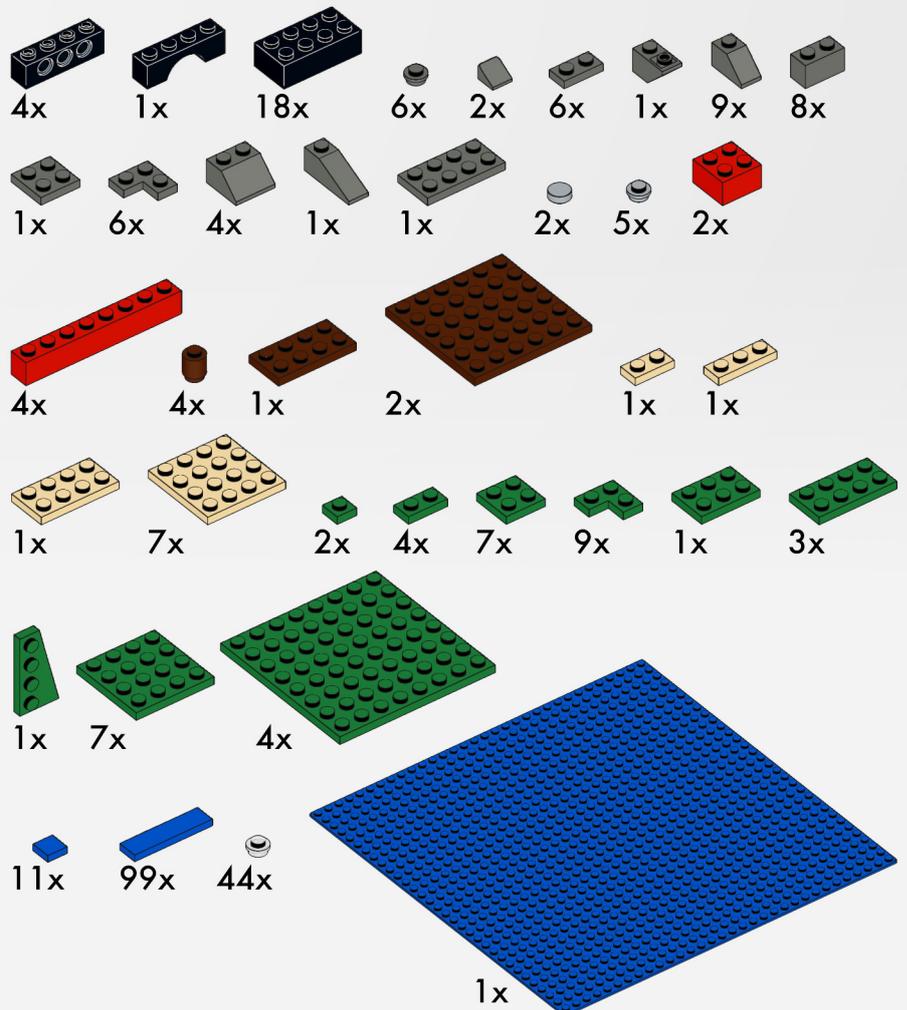


LÍNEA COSTERA

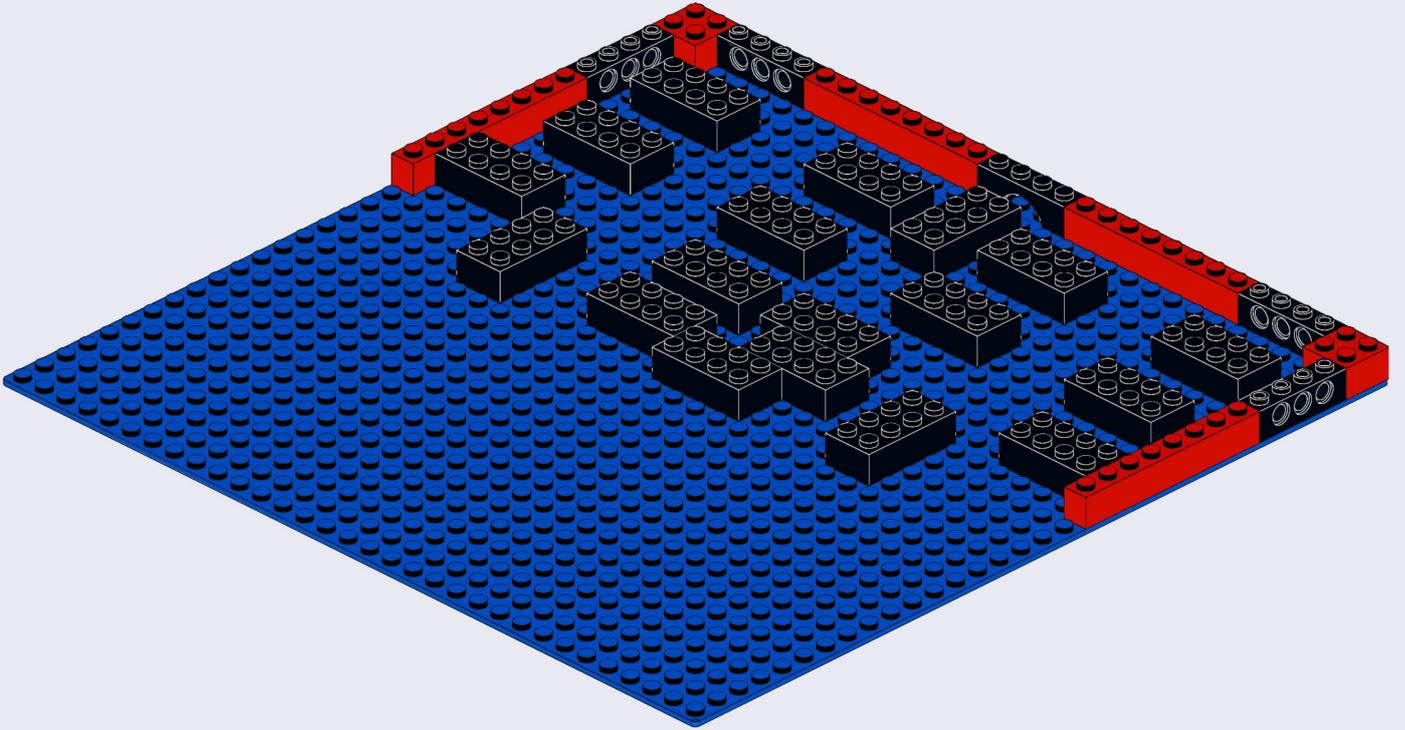
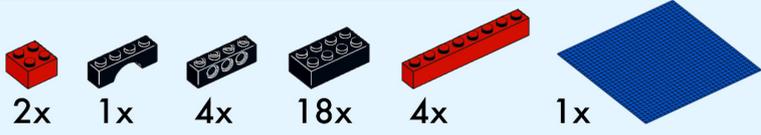


Las reglas para el litoral en sí son muy similares a las de las riberas: partiendo del nivel del agua se sube un plate por cada stud de separación hasta llegar a la altura deseada de un brick más un plate, nuevamente con un margen de más/menos un plate. Esta regla se aplica sólo a la cara externa de tu módulo. Dentro de tu módulo puedes usar cualquier inclinación que desees. En el módulo de línea de costa que encontrarás a continuación, he usado plates ascendentes en una esquina, pero para la mayor parte de la línea de costa opté por usar slopes. La posición de inicio de la línea de costa en las caras exteriores del módulo es a la mitad de la base plate, es decir, 16 studs.

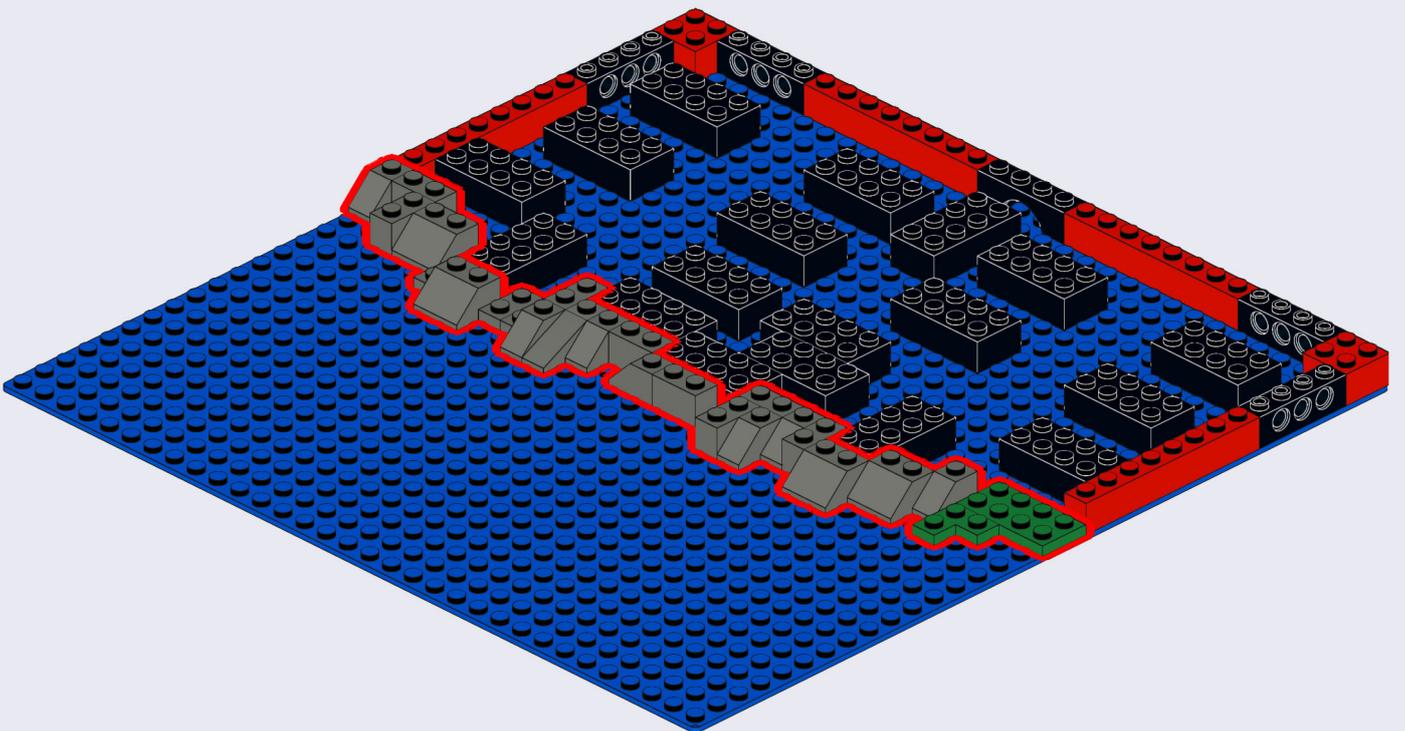
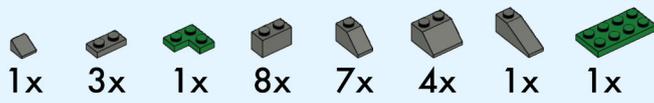
Este módulo nuevamente incluye un tramo de vía que termina en un muelle. Por supuesto, también puedes simplemente hacer un tramo de costa "recto" o incluir una playa o alguna otra característica. Siempre que las caras externas de tu módulo se ajusten al estándar, todo vale.



1

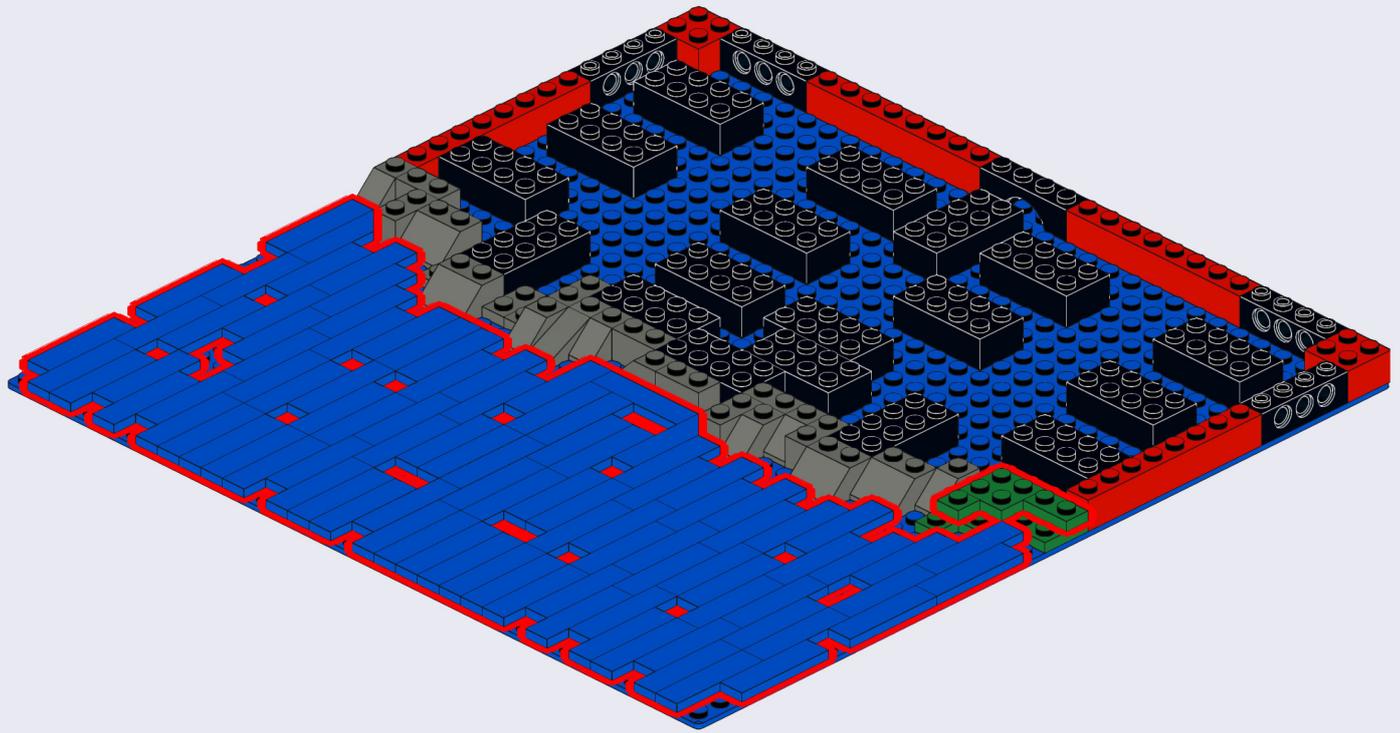


2



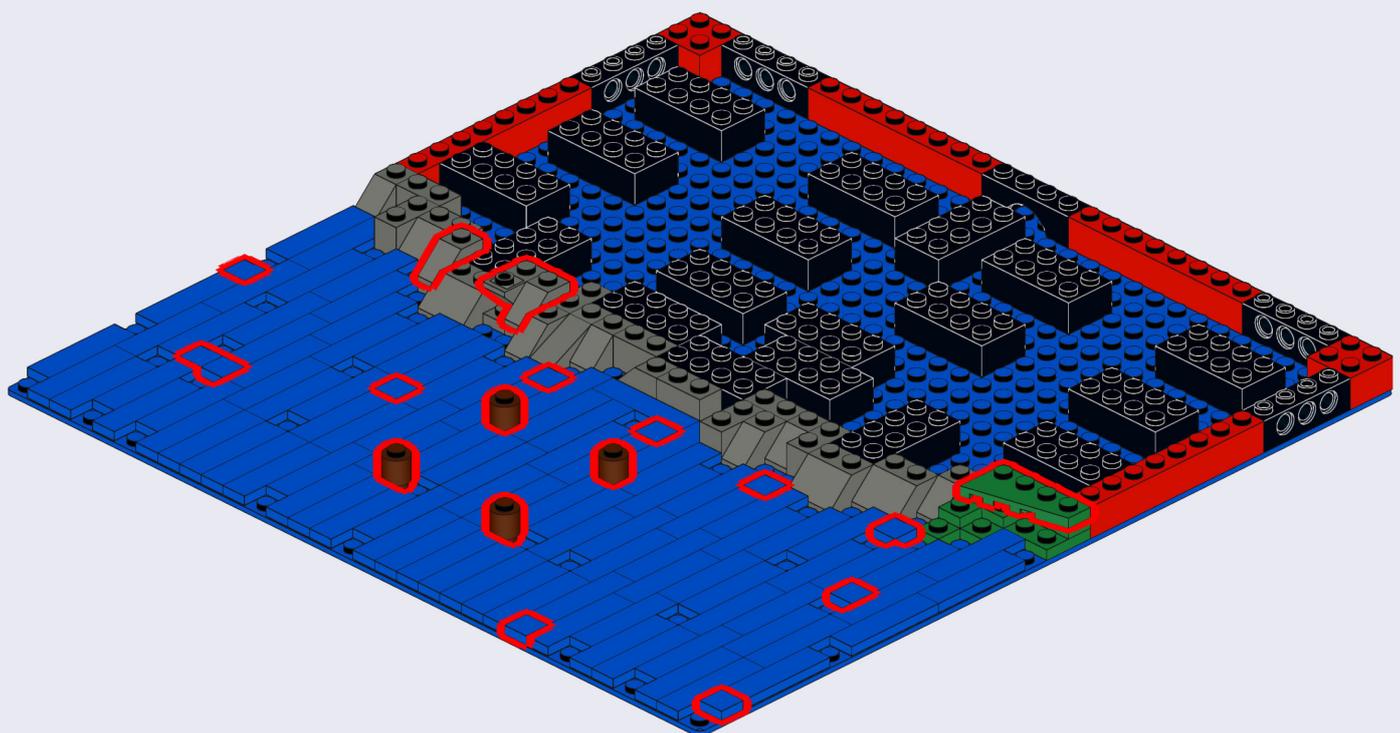
3

- 1x 
- 1x 
- 1x 
- 99x 



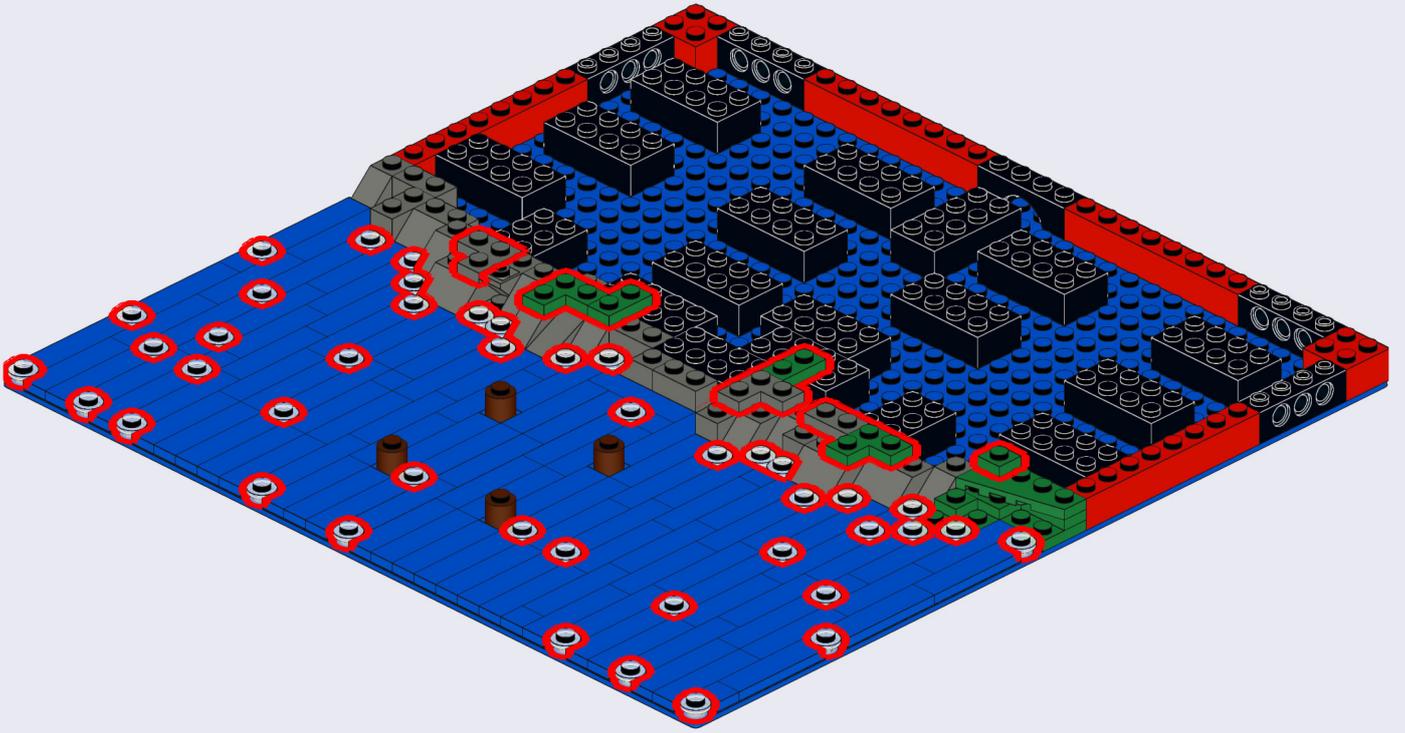
4

- 11x 
- 4x 
- 2x 
- 1x 
- 1x 

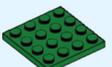


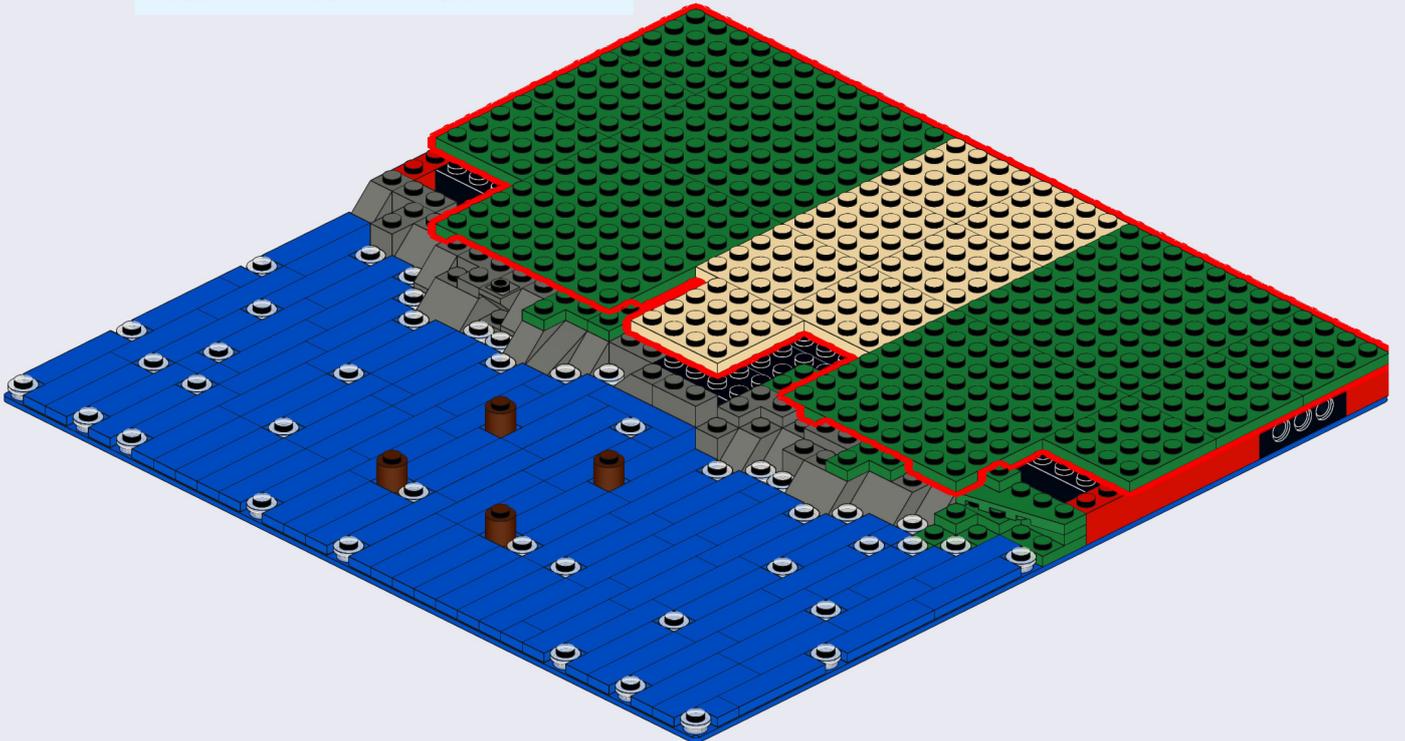
5

- 1x 
- 44x 
- 1x 
- 2x 
- 2x 
- 2x 

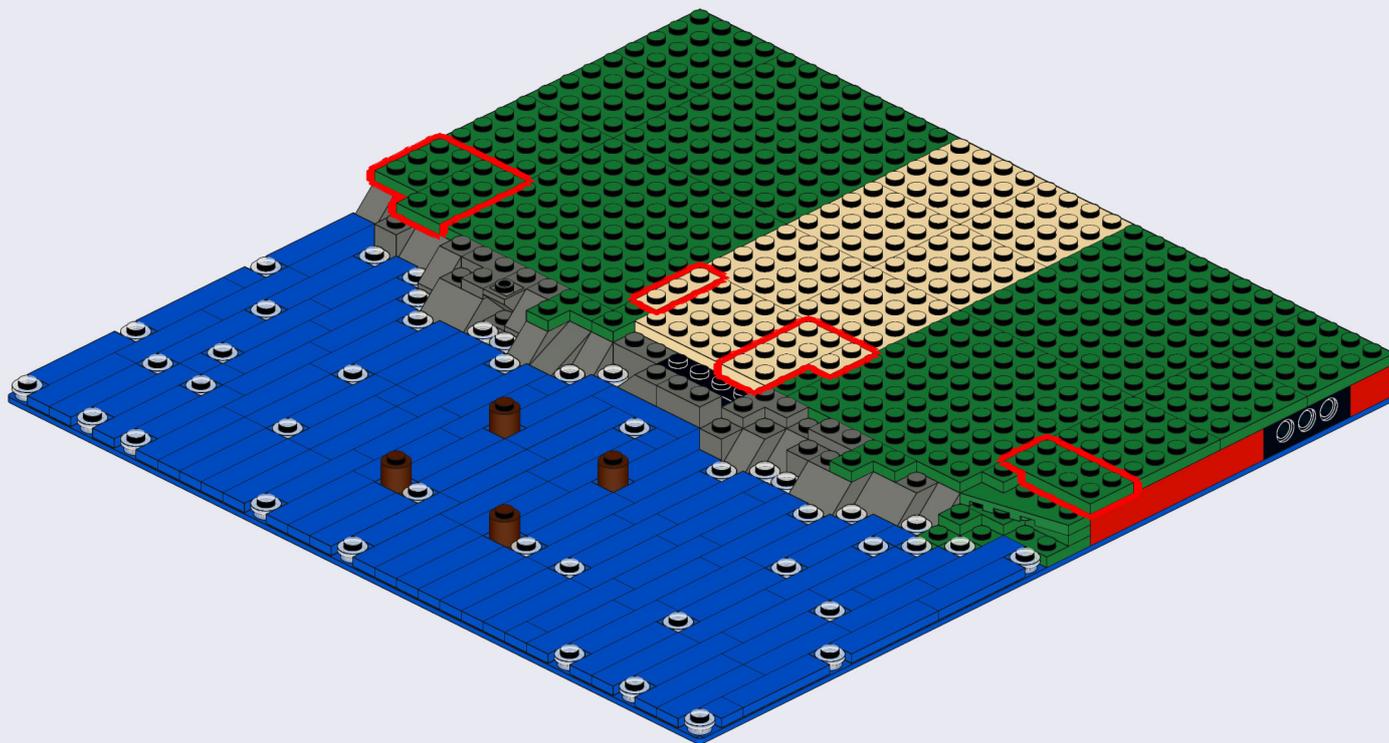


6

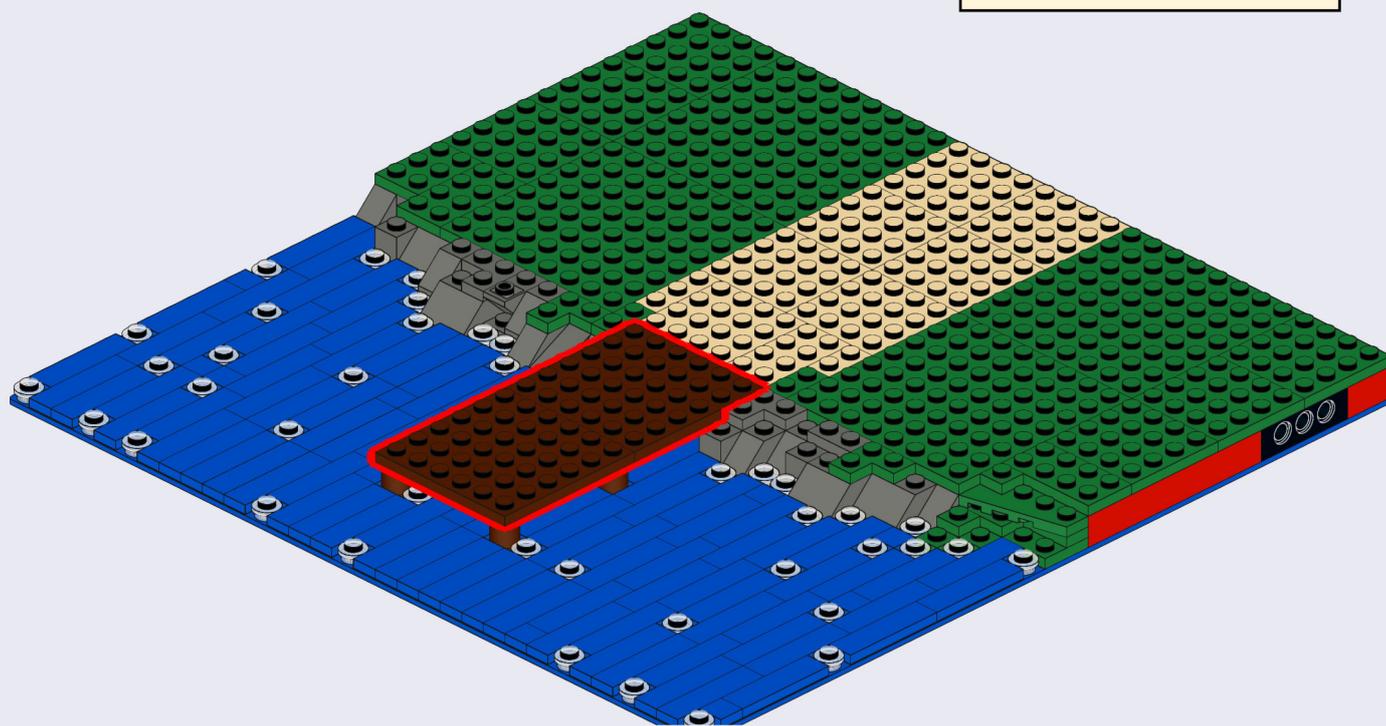
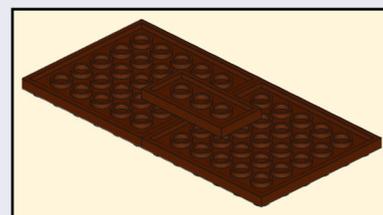
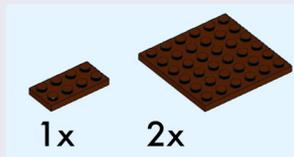
- 6x 
- 7x 
- 4x 



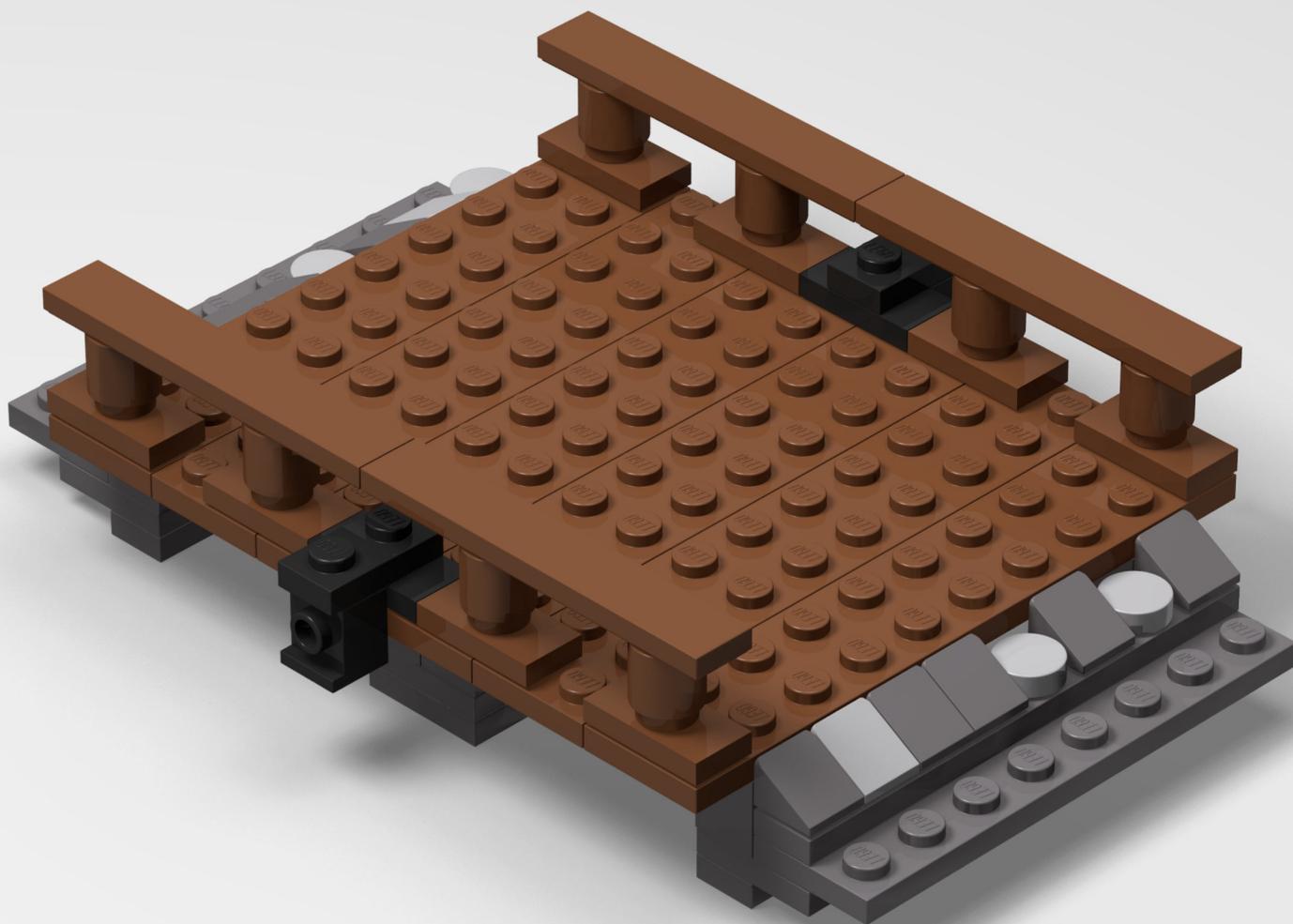
7



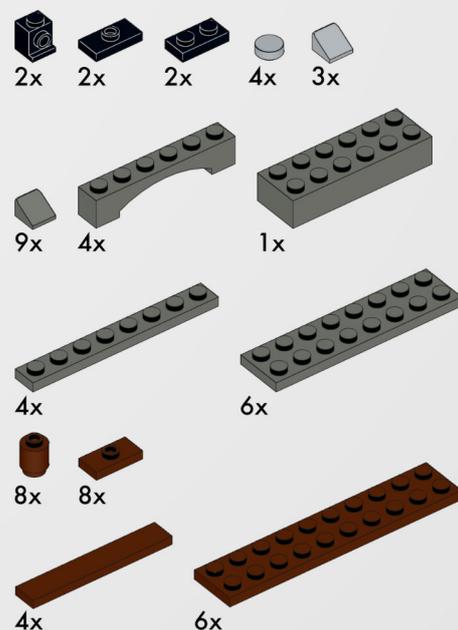
8



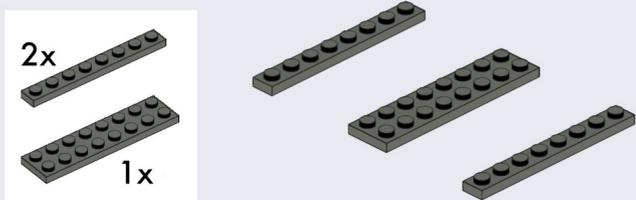
PUENTE



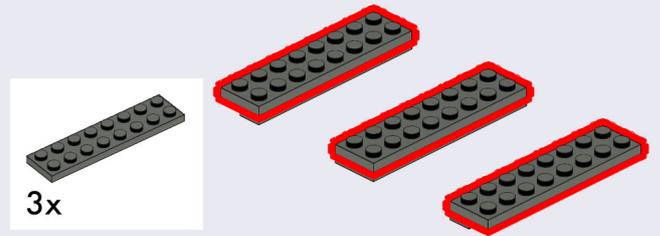
¿Cómo se cruza un río? Puedes arrojar un tronco de árbol sobre él y perfeccionar tus habilidades de equilibrio. También puedes encontrar un vado y vadearlo, luego secarte las botas al otro lado. Tal vez puedas encontrar un dique de castores y usarlo para cruzar. Sin embargo, tu opción más segura es un puente. Cuando construí este módulo quería construir algo simple pero agradable. Y quería usar las piezas relativamente limitadas que tenía disponibles. Terminé construyendo un puente ancho de 8 studs. Con la barandilla ocupando un stud a cada lado, eso significaba que un carro de seis de ancho debería poder cruzar, ¿verdad? Resulta que la respuesta es no. Las ruedas del carro ocupan un poco más de espacio y conducir el carro a través del puente hará que el carro se atasque o cause daños graves a las barandillas. Cuando me di cuenta de esto, intenté ampliar la plataforma, pero no me pareció bien. Y luego LEGO presentó 7188 King's Carriage Ambush, un carruaje de seis studs de ancho más ruedas. Esto iba a requerir un puente de al menos diez studs de ancho, sin contar la barandilla. Decidí rendirme. El rey no era bienvenido en mi puente y por ahora me quedo con mi puente aprobado para peatones de ocho de ancho.



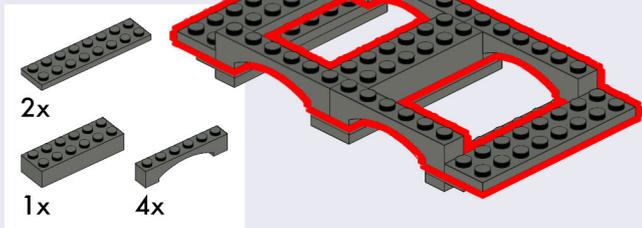
1



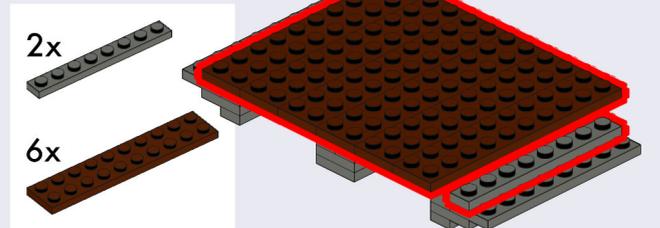
2



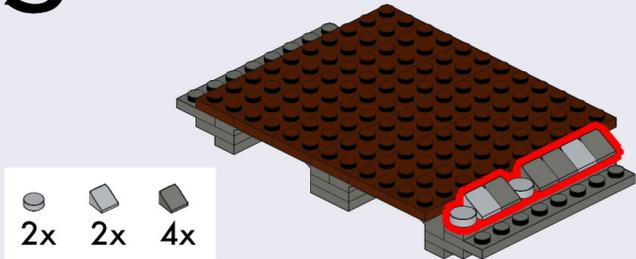
3



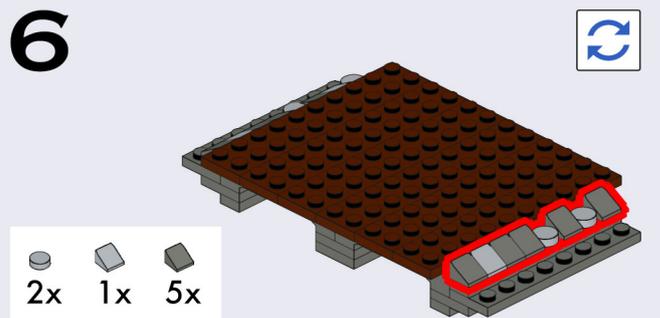
4



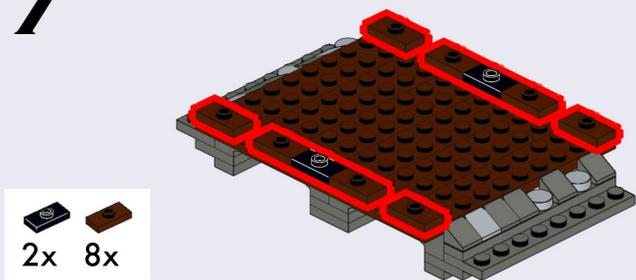
5



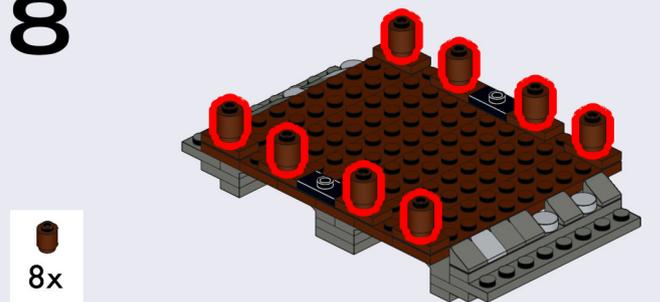
6



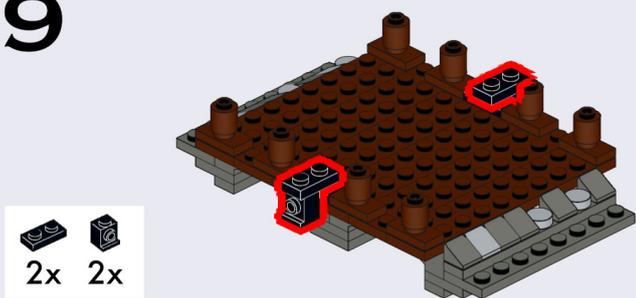
7



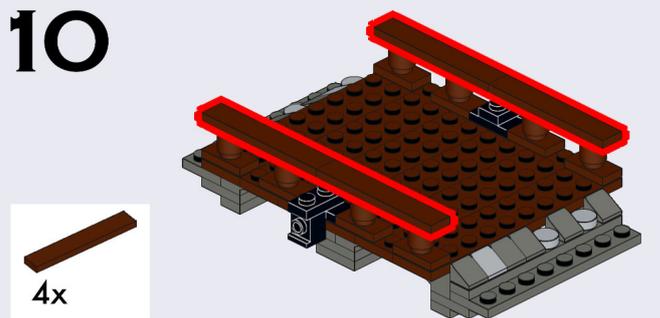
8



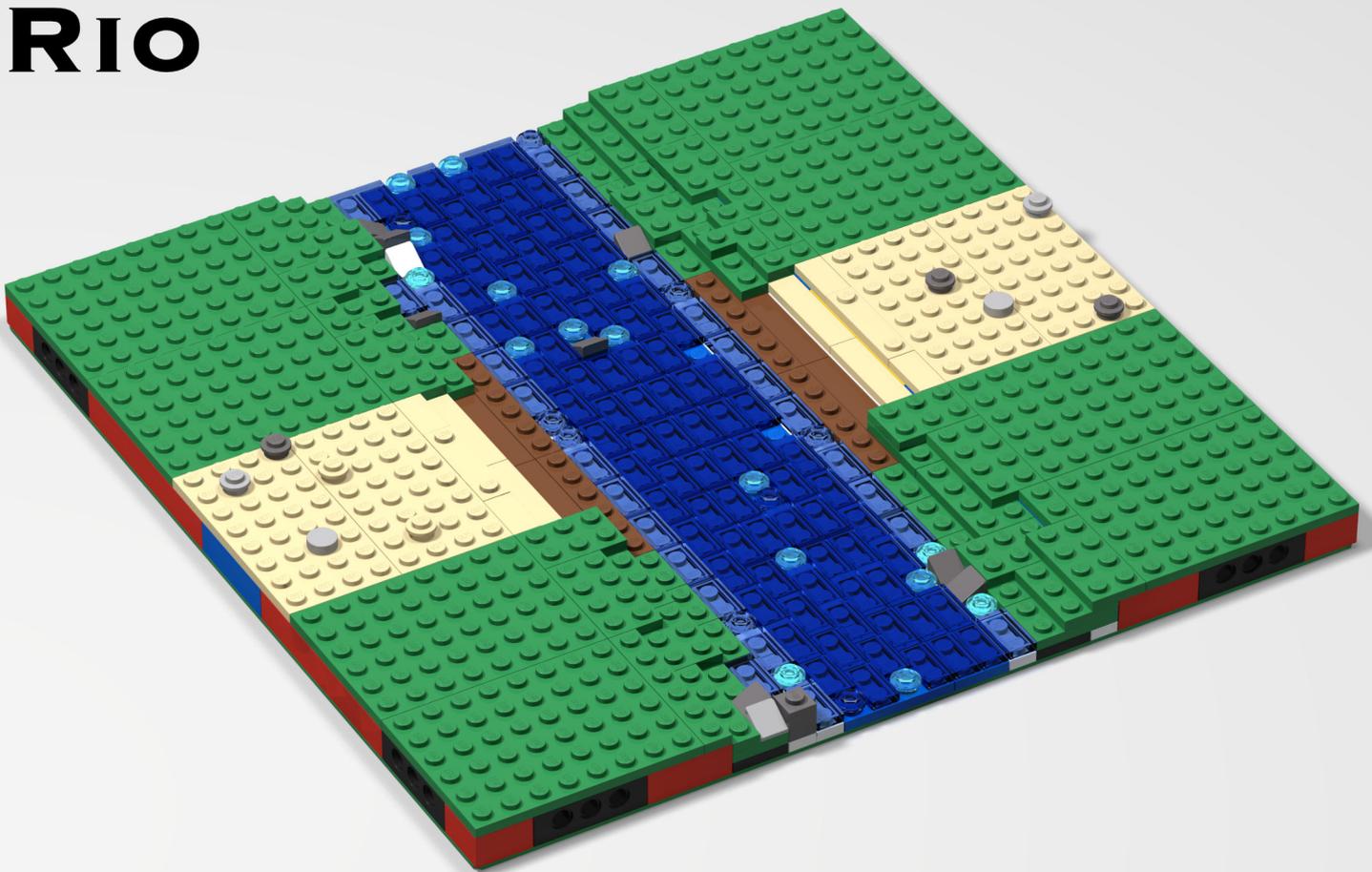
9



10

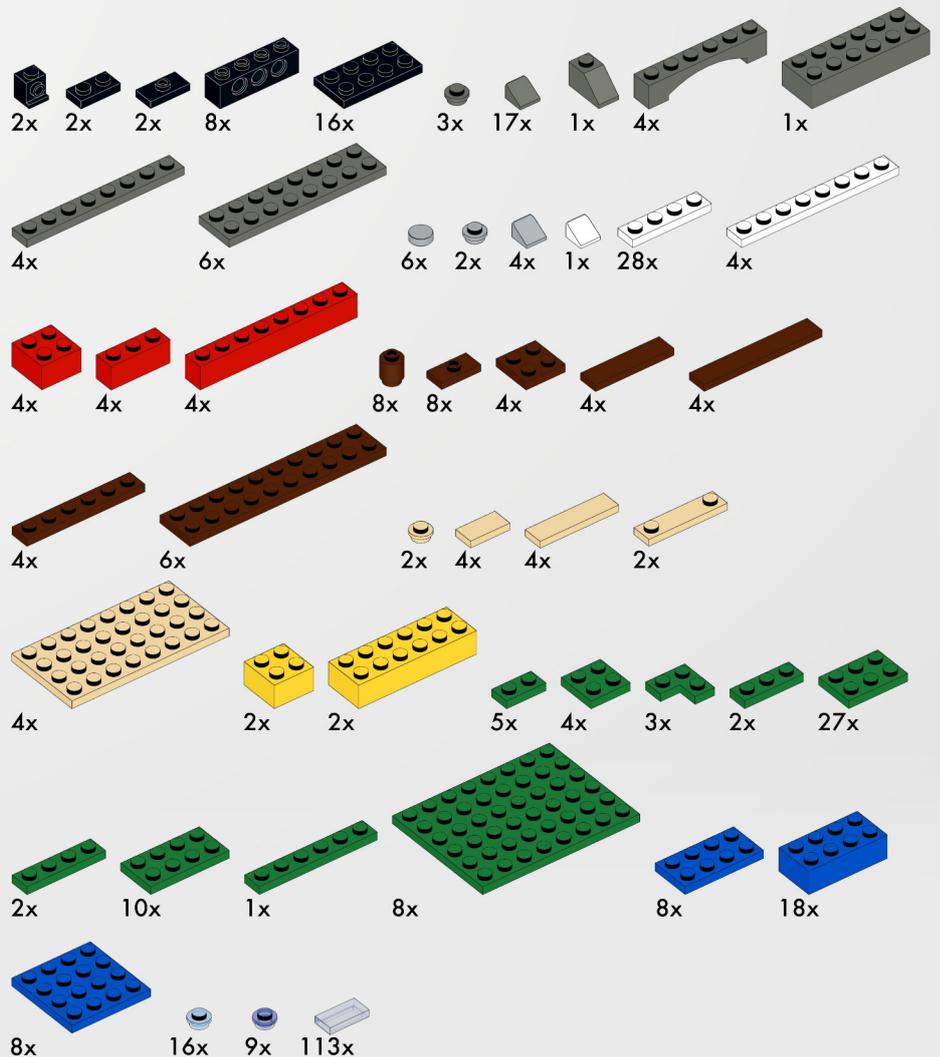


RIO

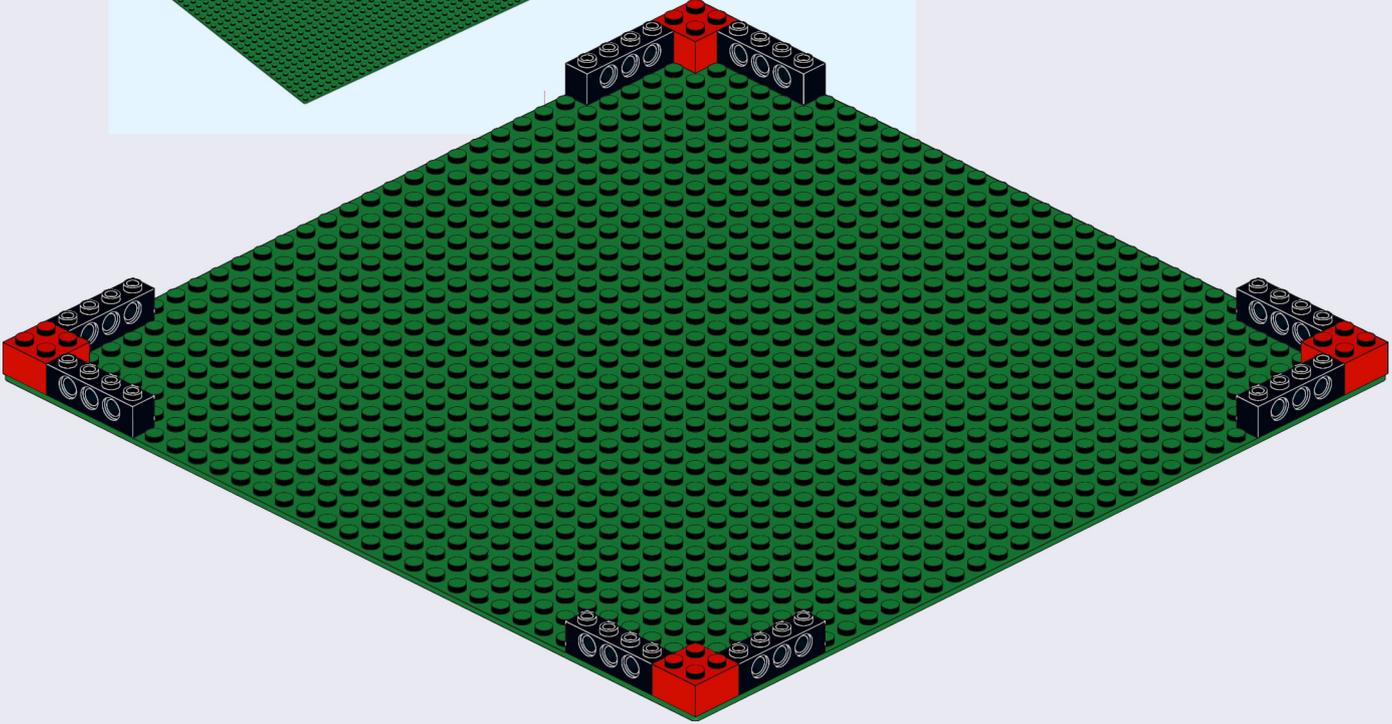
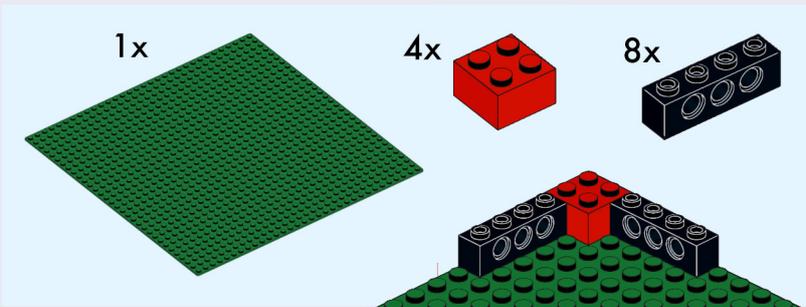


Una idea que tomé de mis pruebas anteriores en el foso fue evitar usar el mismo color de fondo para todo el río. Aunque nunca se dijo ni explicó explícitamente, ya en el segundo tutorial (en HispaBrick Magazine 014) se puede ver que el color subyacente a cada lado del río es blanco mientras que el centro del río usa azul. La idea aquí es que un color más claro indica aguas menos profundas, mientras que un color más oscuro (incluido el azul oscuro) indica partes más profundas del río. Como explica el estándar, las caras externas de un módulo MILS con una sección de río deben seguir reglas específicas. El río debe estar en el medio del lado externo y tener 8 studs de ancho. Esto es lo mismo que para las carreteras. El río debe estar un plate y un tile por encima del base plate. Las orillas del río deben aumentar un plate por stud a medida que se aleja del río. Hay algo de espacio para la variación aquí (un plate más o menos), por lo que puede colocar una roca en el lado del río o usar slopes en lugar de plates ascendentes.

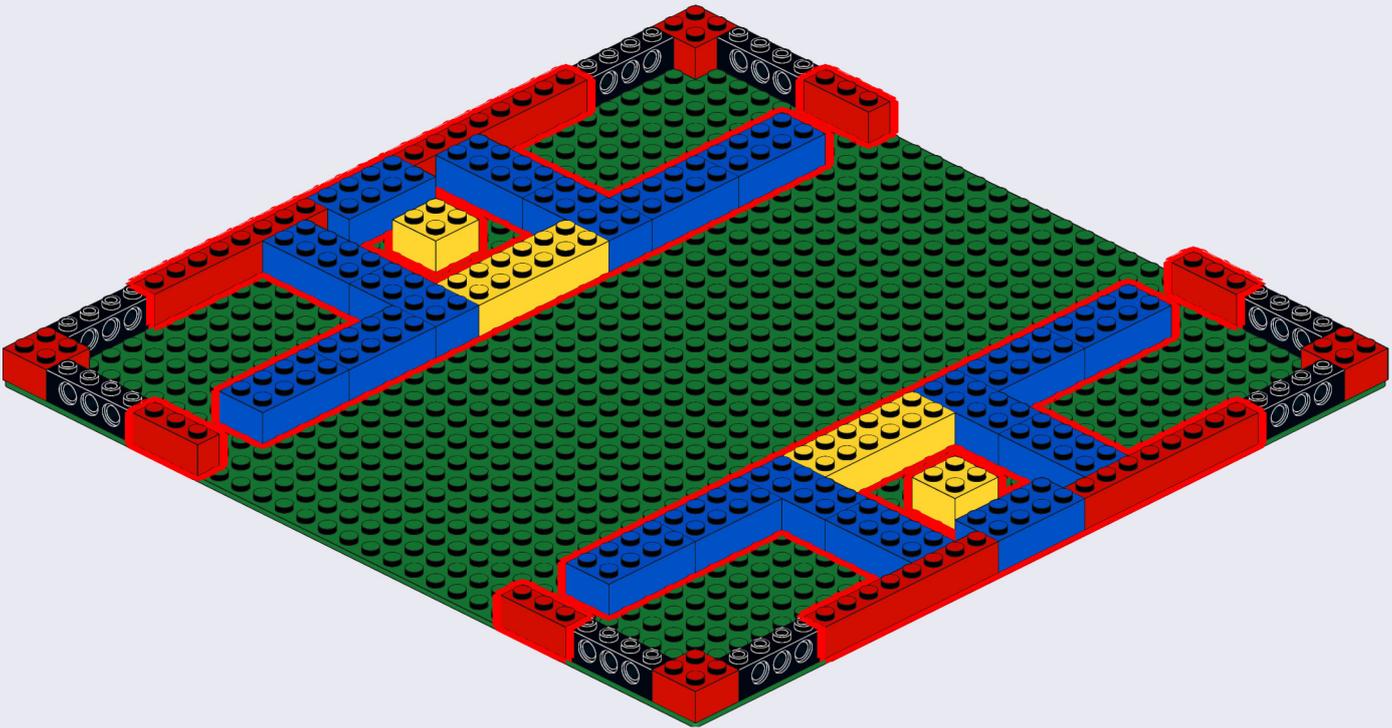
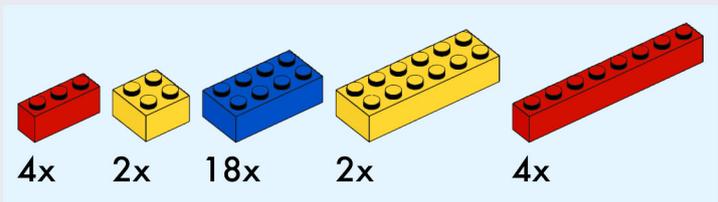
En las instrucciones del modelo que se incluyen a continuación puedes ver cómo he combinado un río con un camino. Dado que el puente hace que el módulo sea más alto y, por lo tanto, más difícil de almacenar, lo construí de modo que el puente pudiera retirarse fácilmente para almacenarlo por separado. Por supuesto, esto significa que también podría sustituir el puente con un vado, una presa o alguna otra forma de conectar la vía a ambos lados.



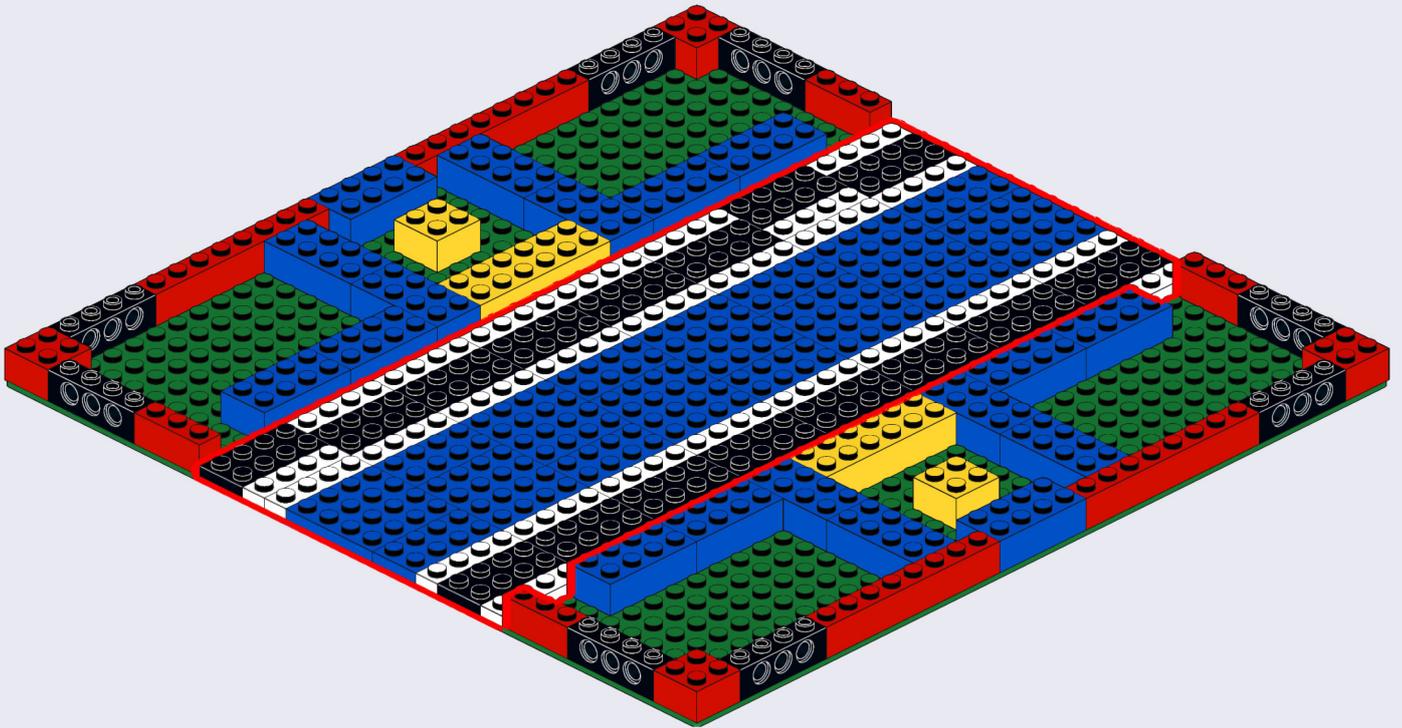
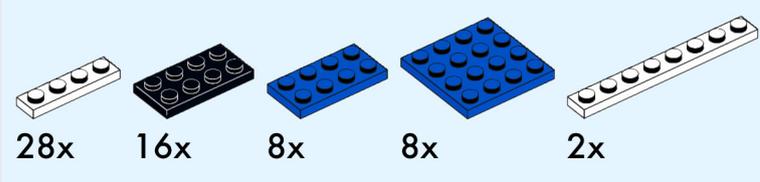
1



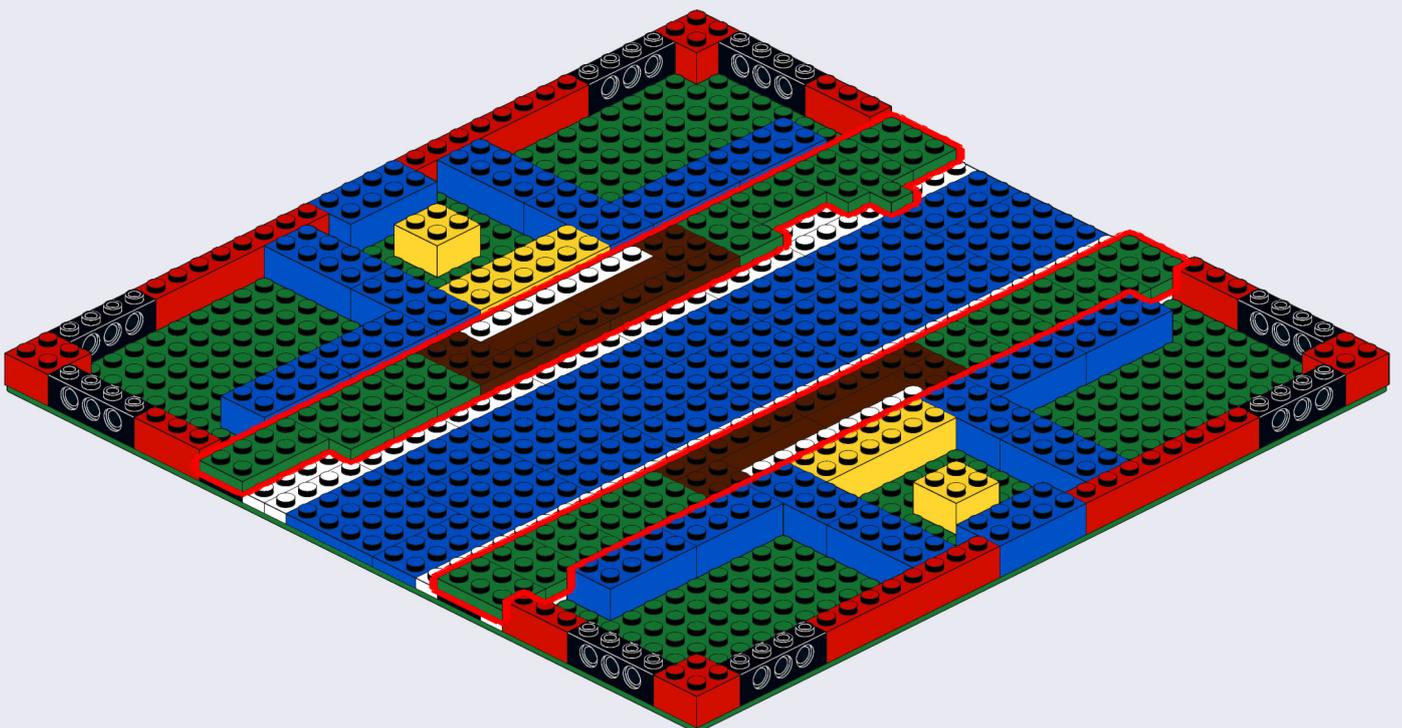
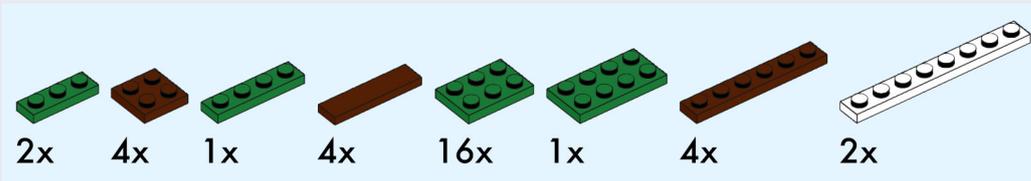
2



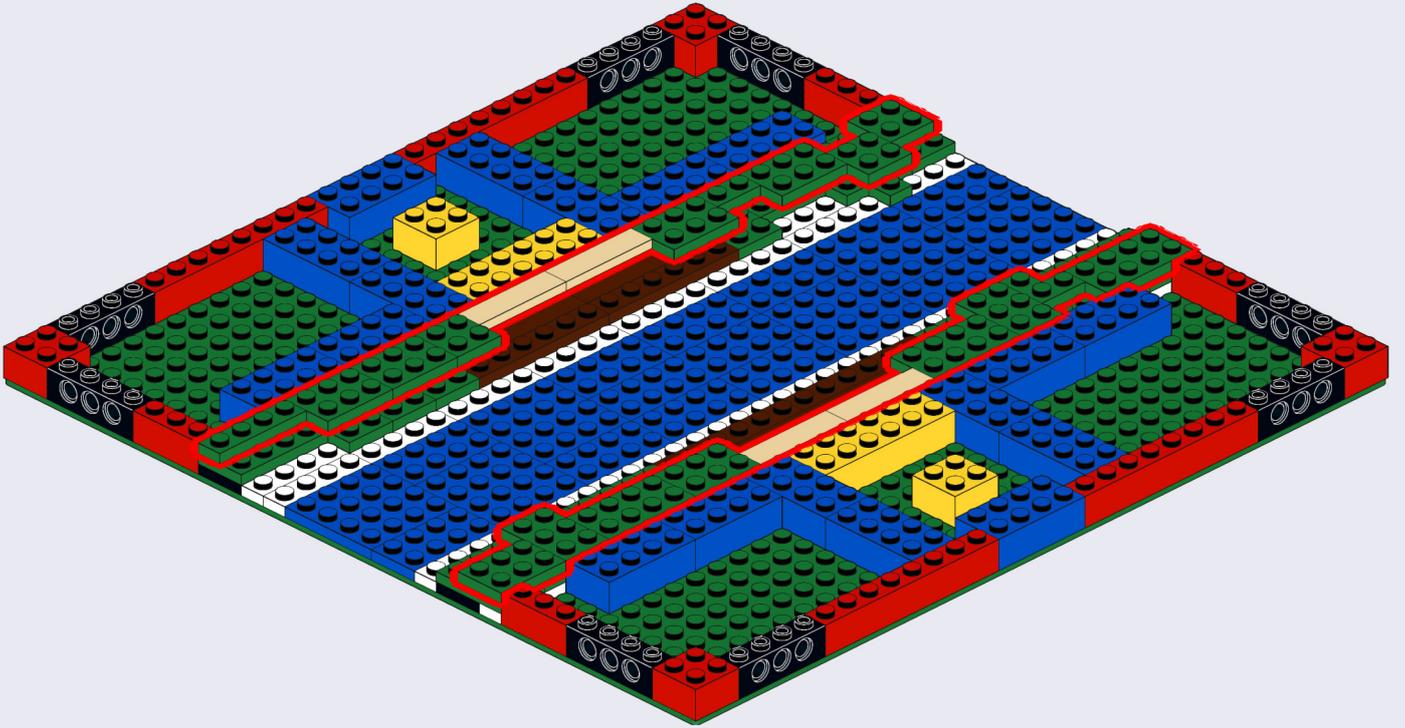
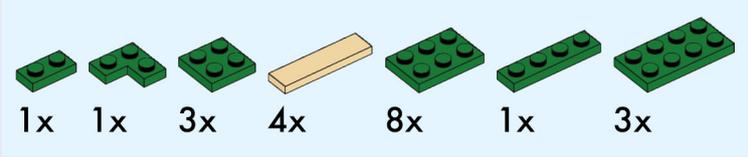
3



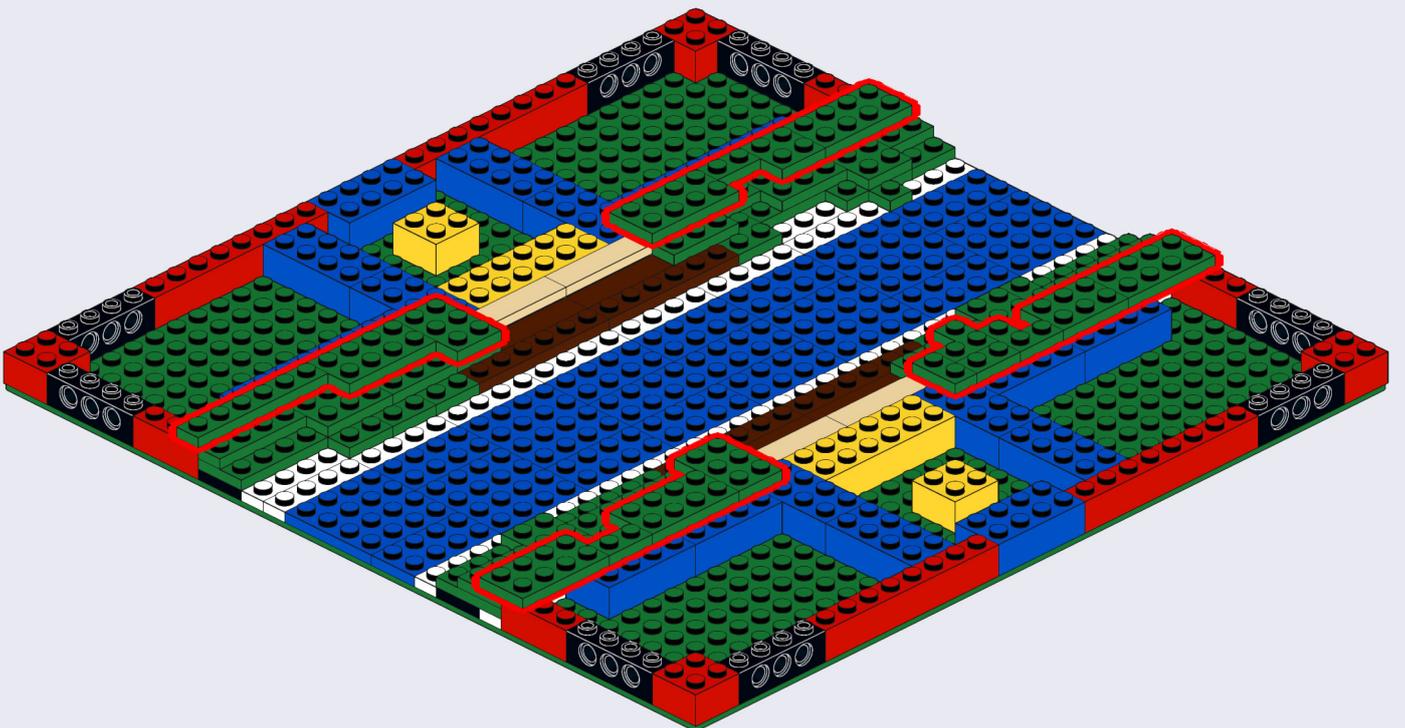
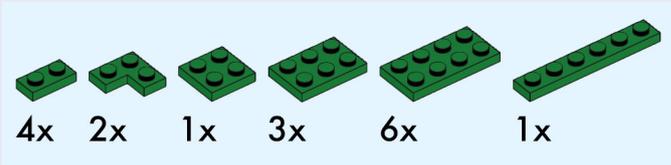
4



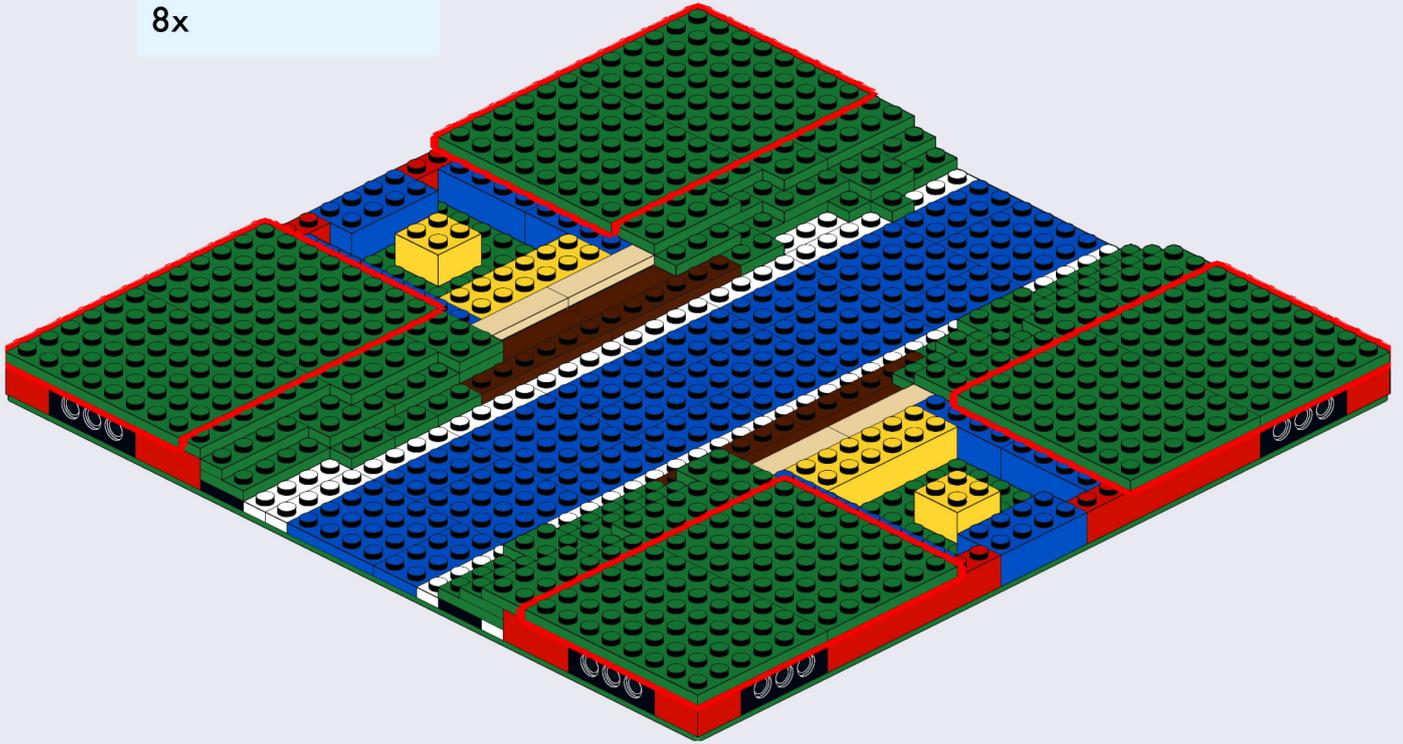
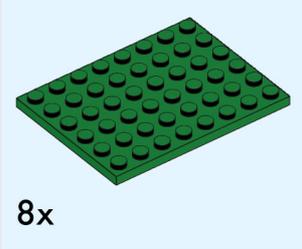
5



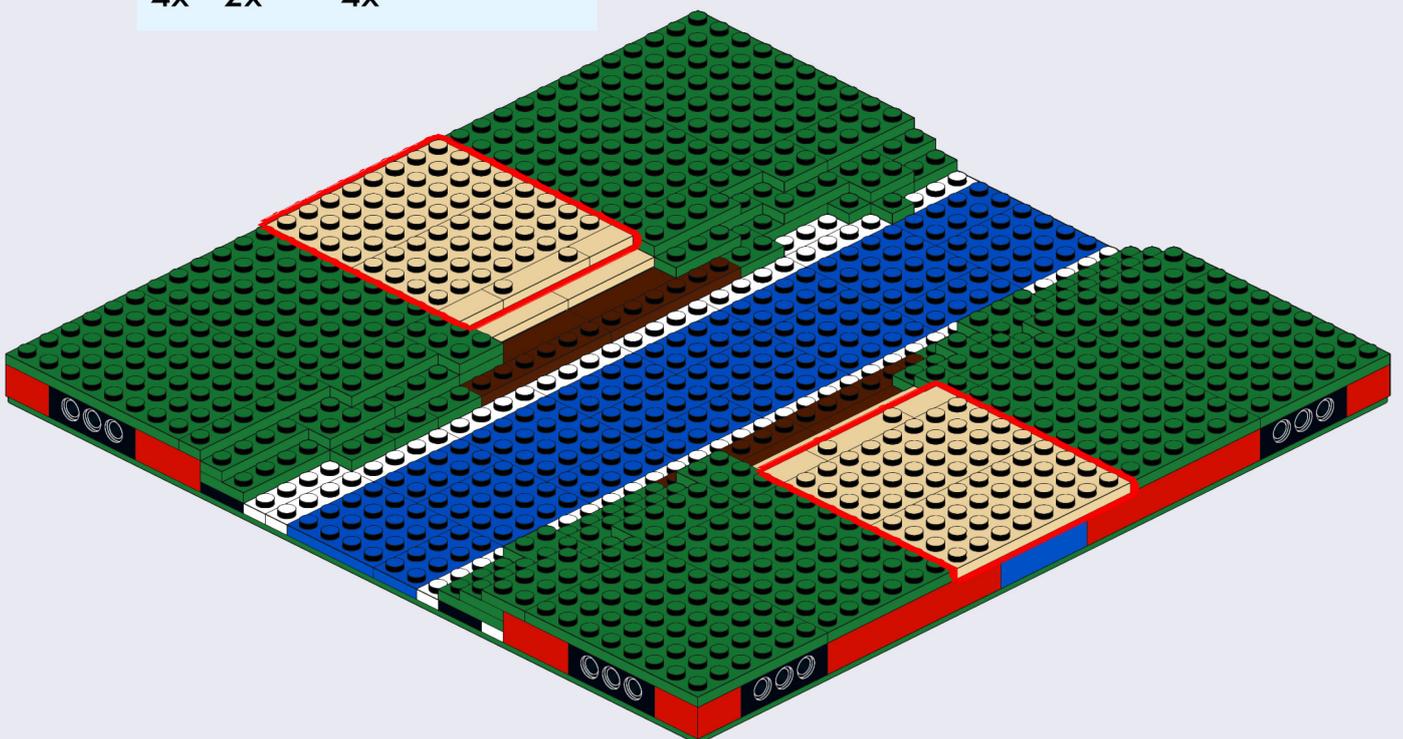
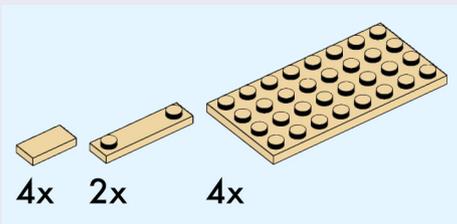
6



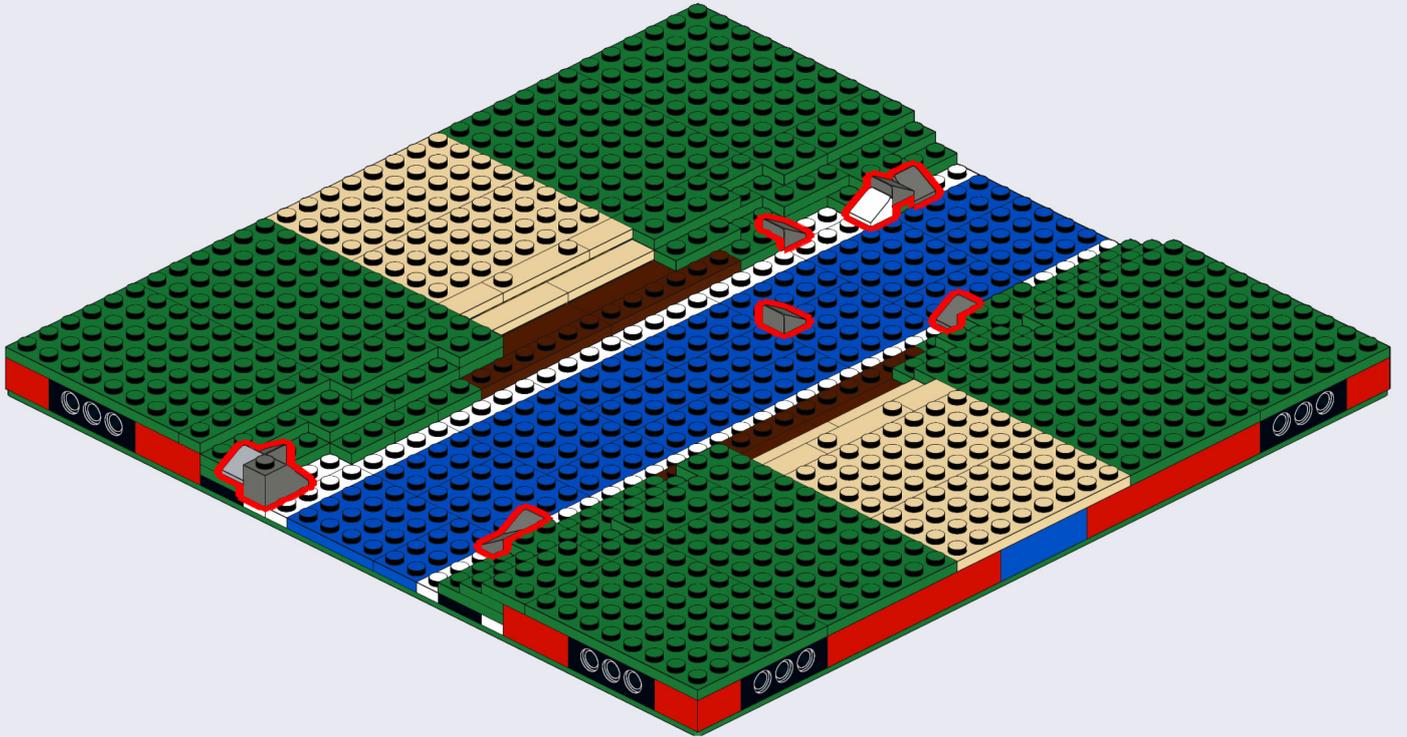
7



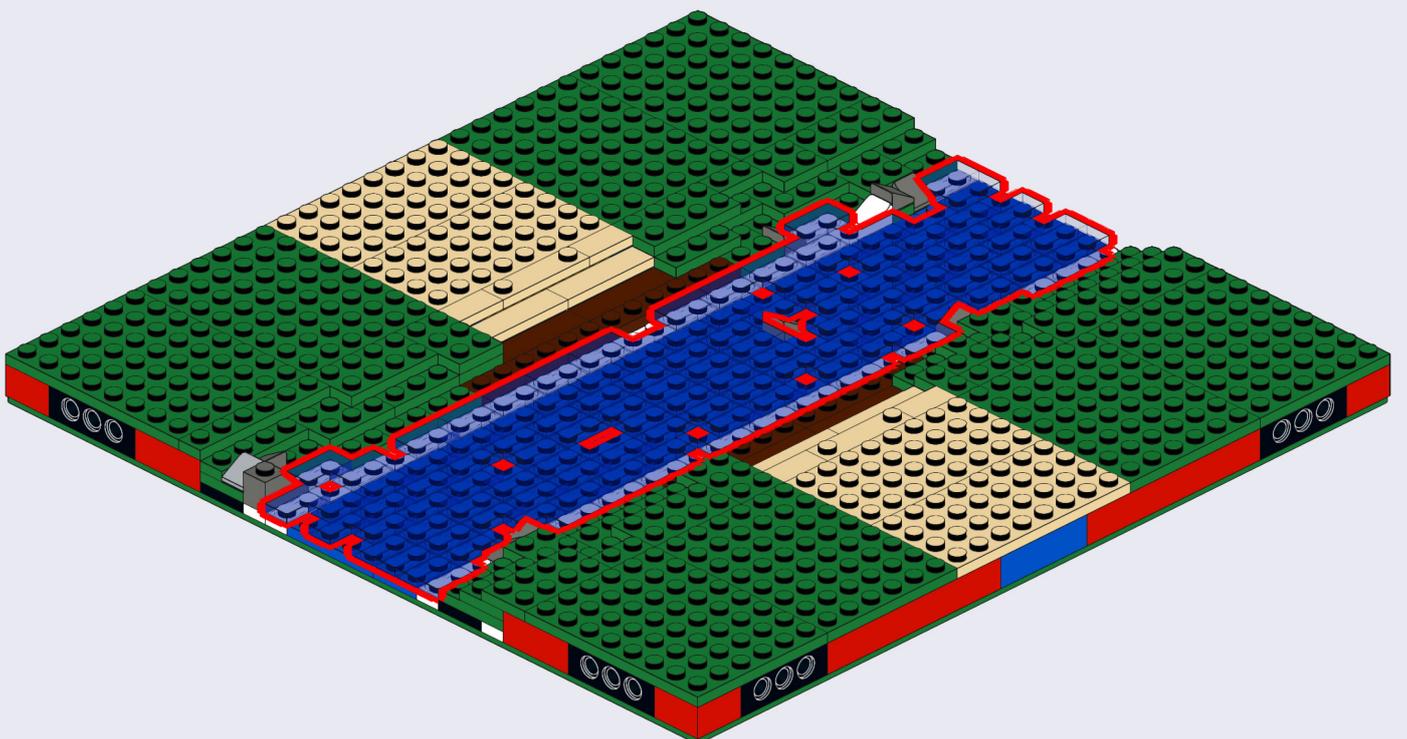
8



9

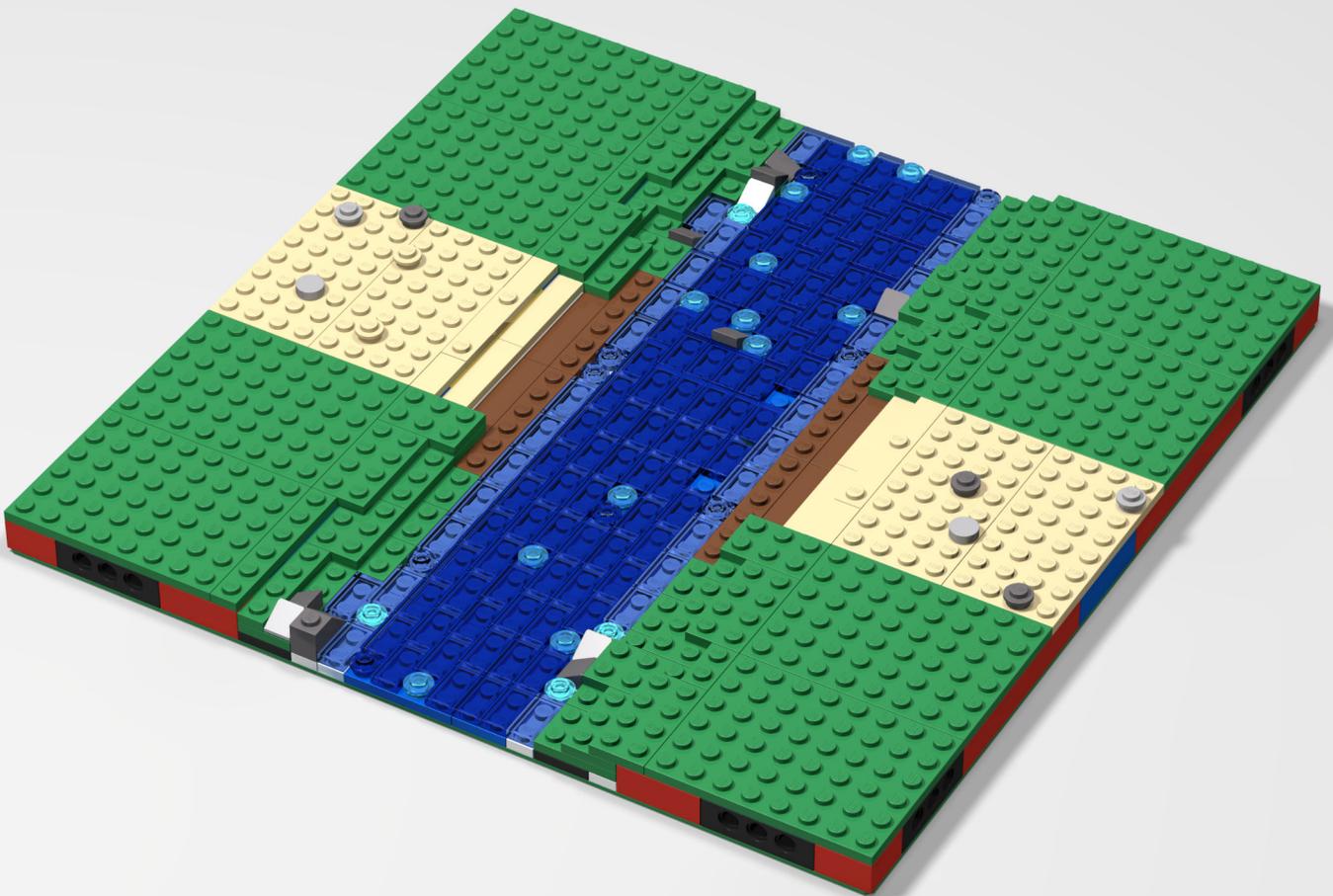
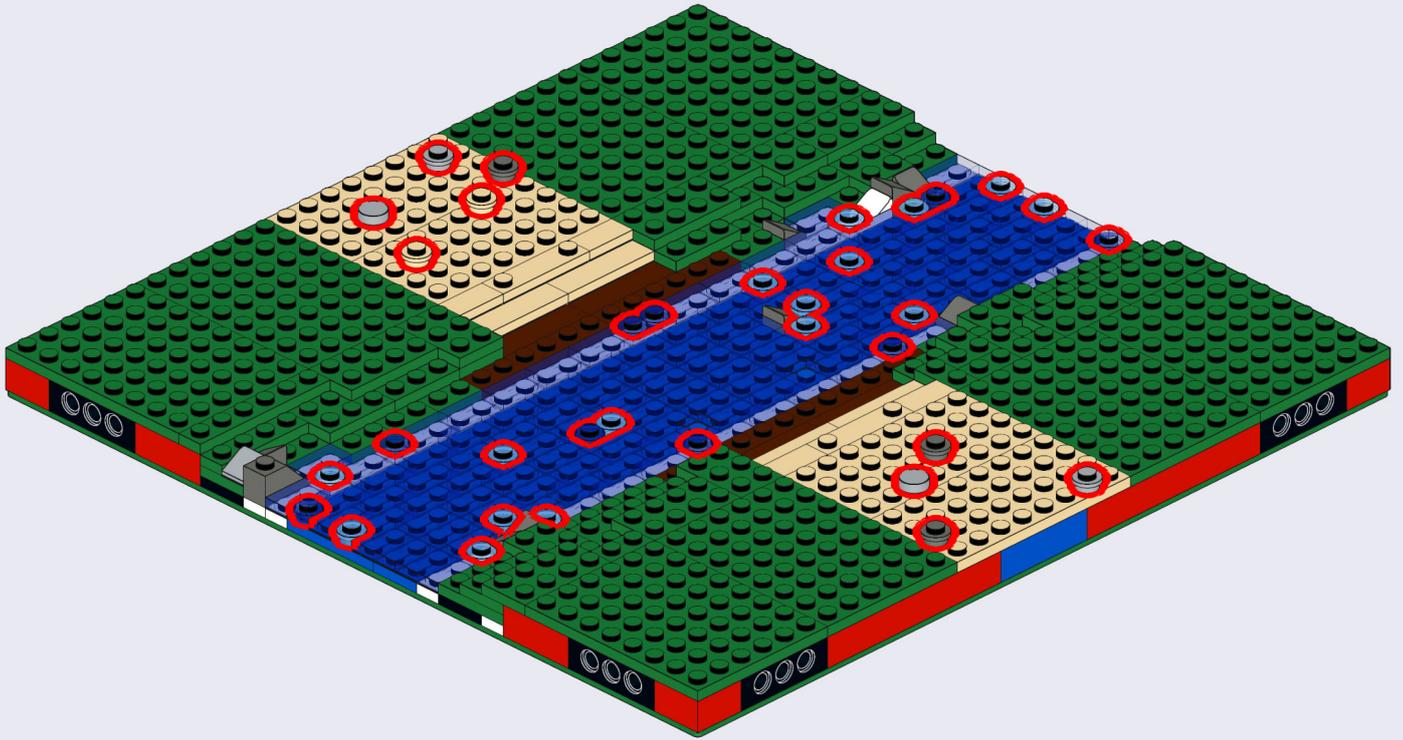


10



11

2x 2x 9x 2x 3x 16x



12

