



Redactores / Editor board

Carlos Méndez (car_imp)
Lluís Gibert (lluigib)

Diseño y maquetación / Design and layout

Iñigo Lazcanotegui (g2bricks)

En este número colaboran / Authors of this issue

Antonio Bellón (Legotron)
Jero Morente (Jero)
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jetro de Château (Jetro)
Joaquín Cantilla (joaquinito)
José Carlos Fernández (manatarms)
Ricardo Cordón (Rick83)

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

Lego System A/S
Lego Iberia S.A.
Jan Beyer
Joachim Schwidtal
Rosa Seegelken
Marta Tantos
Fantasiaverlag GmbH

Puedes contactarnos / You can contact us in

info@hisfabrickmagazine.com

Información legal

Los artículos y fotos en esta obra son propiedad de sus respectivos autores. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento: usted tiene que atribuir la autoría de esta obra a "Hisfabrick Magazine y otros autores" (y con el siguiente link www.hispabrick.com/magazine en caso de referencia electrónica).
- Sin obras derivadas: no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de los titulares de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de los autores.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® y el logotipo LEGO® son marcas registradas de The LEGO® Group. Copyright 2008, el cual no patrocina, autoriza o aprueba esta publicación.

Indiana Jones™ y STAR WARS™ son marcas registradas de Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados.

Todos los artículos con marca de fábrica pertenecen a sus respectivos propietarios y poseedores de sus licencias.

Legal information

The articles and photos are property of their respective authors. You are free to share to copy, distribute, display, and perform the work under the following conditions:

- Attribution: you must attribute this work to "Hisfabrick Magazine and other authors" (with link www.hispabrick.com/magazine in case of electronic reference).
- No Derivative Works: you may not alter, transform, or build upon this work.
- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holders.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® and the LEGO® logo are registered trademarks of The LEGO® Group, copyright 2008, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.

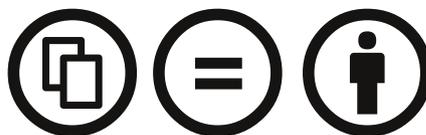
Indiana Jones™ and STAR WARS™ are registered trademarks of Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved.

All trademarks in this publication are property of their respective owners.

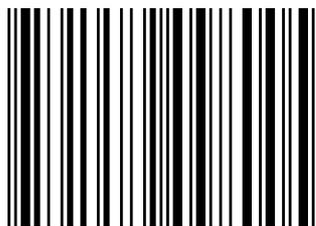


hisfabrick
magazine

002



ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >

En este número de Hispabrick Magazine

| | |
|--|----|
| Saludo | 3 |
| Nosotros | |
| Alonso de Chaves: ¿Y porqué un barco? | 4 |
| La historia del Ladrillo LEGO® | 8 |
| Sets míticos: 6399 "Airport Shuttle" | 12 |
| Entrevista a los arvo | 16 |
| Construyendo | |
| GBC: Un proyecto en comunidad | 22 |
| Construcción modular de un parque de atracciones | 28 |
| Construyendo árboles, 1ª Entrega | 30 |
| Curso LDraw, 2ª Entrega | 32 |
| Mobiliario urbano | 36 |
| Comunidad | |
| Brickworld™ 2008 | 39 |
| LEGO® Collector's Guide | 43 |
| Review: Deep Sea Quest | 46 |
| Review: Ferrari F1 1:9 | 50 |
| Grandes creadores del mundo: Adrian Florea | 57 |
| Desmontados | 64 |
| En el próximo número | 65 |
| Glosario de términos | 65 |
| Nuestros colaboradores en Internet | 65 |



8 En Hispabrick Magazine celebramos en 50 aniversario del ladrillo LEGO con un reportaje sobre su historia



50 El estilo "Model Team" se vuelve a poner de moda con el Ferrari F1 1:9

2



57 Estrenamos sección fija sobre Grandes Creadores con uno de los constructores de moda: Adrian Florea.



Lluís Gibert
LEGO® Ambassador

Apreciados amigos,

Han pasado ya tres meses desde que saliera el primer número de Hispabrick Magazine. Estamos muy satisfechos de la acogida que ha tenido el Magazine, tanto en la Comunidad Española, así como en la Internacional.

Tenemos que reconocer que creímos que sería difícil sacar adelante un proyecto sin ánimo de lucro, y que necesita de la colaboración desinteresada de los miembros de la Comunidad. Pero nos habéis demostrado que creéis en el proyecto y que vuestra disposición a proporcionar contenidos es plena. Creemos que esta colaboración permite, por un lado, nutrir la revista con contenido interesante, y que quede plasmado en un formato amigable. Por otro lado, permite al autor de cada uno de los artículos, el reconocimiento internacional de su trabajo.

Os habréis fijado que hemos mencionado un par de veces la palabra "internacional". En la redacción de Hispabrick Magazine, hemos recibido muy buen feedback de AFOLs de fuera de nuestras fronteras, así como solicitudes por parte de aficionados de otros países, de traducción de algunos artículos del número 001. Debido a este interés hemos decidido "internacionalizar" la revista y hemos empezado por añadir cuatro artículos en Español y en Inglés. Esperamos que con esta decisión, aumente el interés y las colaboraciones, tanto nacionales como internacionales.

Esperamos que disfrutéis de éste segundo número... y estad atentos al número 003, que coincidirá con la Hispabrick 2008, y en el que habrá colaboraciones de alto nivel.

Dear friends,

It has now been three months since the launch of the first issue of Hispabrick Magazine. We are very pleased with the welcome that the Magazine has taken in the Spanish Community, as well as the International.

We must recognize that we believed that it would be difficult to take forward a non-profit project, and that requires the disinterested collaboration of the members of the Community. But you have shown us that you believe in the project and that your willingness to provide content is full. We believe that this collaboration allows, in one hand, nurture the magazine with interesting content, which it is embodied in a friendly format. On the other hand, allows the author of each article, international recognition of his work.

You should have noticed that we mentioned a couple of times the word "international". The staff of Hispabrick Magazine, has received very good feedback from AFOLs from outside our borders, as well as requests by fans from other countries, for translations of some articles of the number 001. Because of this interest we have decided to "internationalize" the magazine and we have begun to add four articles in English and Spanish. We hope that with this decision, heightening the interest and collaborations, both domestically and internationally.

We hope you enjoy this second issue ... and be attentive to the number 003, which will coincide with the Hispabrick 2008, and in which there will be high-level collaborations.



Alonso de Chaves: ¿Y porqué un barco?

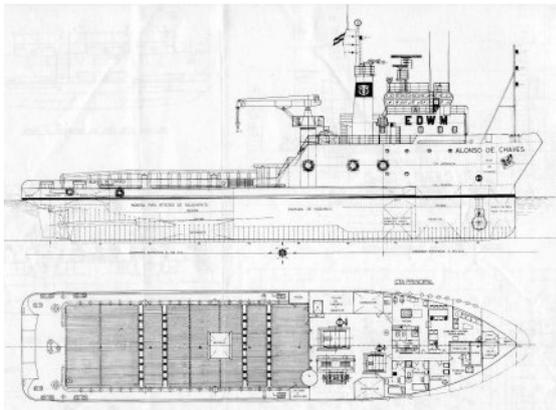
De entre todas las naves que he podido ver ha habido un tipo que siempre me ha llamado la atención: Los grandes barcos de salvamento

Por Joaquín

Fotos por Joaquín

Viviendo en una ciudad costera he tenido la oportunidad de ver, casi a diario, todo tipo de barcos salir y entrar de la bahía con todo tipo de mercancías, destinos...y siempre me ha picado la curiosidad sobre ese mundillo, cómo es la vida en un barco, peculiaridades de su funcionamiento, técnicas de navegación, cómo están hechos...De entre todas las naves que he podido ver ha habido un tipo que siempre me ha llamado la atención: Los grandes barcos de salvamento, artulugios capaces de soportar las peores condiciones de navegación posibles para poder realizar con éxito su misión, rescatar naufragos, remolcar barcos averiados, apagar incendios, colaborar en labores de limpieza como en el caso del Prestige. Gracias a esta variedad de necesidades este tipo de barcos deben contar con muchos elementos interesantes y que le hacen más atractivo para reproducir con LEGO®,

una grúa, un par de grandes cabrestantes, una gran cubierta trasera con una estructura de barras, un pequeño hospital, un puente con un cañón de agua anti incendios... y sobre todo una silueta inconfundible, con una enorme proa que sobresale varios metros por encima del agua para luego bajar súbitamente hacia la cubierta trasera que apenas está un metro por encima de la línea de flotación. Esta forma aparentemente desproporcionada del Alonso de Chaves y que le hace tan característico tiene su razón de ser, la proa debe ser alta para permitir afrontar con garantías los embates de la mar cuando navega, mientras que la cubierta trasera debe ser baja para permitir el acceso desde otra embarcación o el manejo de cabos o equipos para confinamiento de hidrocarburos. Por lo tanto hasta ahora, ha quedado claro que este tipo de embarcación me atraía mucho para intentar



"enladrillarla". Además este barco en concreto es uno de los más famosos que Salvamento Marítimo tiene en la actualidad y fue fabricado en Astillero, población cercana a Santander en 1985, cuando todavía la fabricación de buques en España era una actividad rentable.

Un poco de historia

El Alonso de Chaves fué construido en 1985 para la Dirección General de la Marina Mercante, siendo en su origen un supply (remolcador) y con los colores rojo y negro que yo he usado para la maqueta. Posteriormente fué adquirido para la Sociedad de Salvamento Marítimo y su color pasó a ese naranja "butano" que lucen todas las naves pertenecientes a esta institución. Actualmente tiene su base en La Coruña, aunque no es difícil verlo por el Cantábrico.

Los primeros pasos

No iba a ser fácil poder realizar un modelo aproximado del Alonso de Chaves puesto que solo disponía de fotos encontradas en la red con las que sacar las proporciones del barco y podría ser muy inexacto. Por suerte pude contactar con un aficionado al modelismo naval, José González Álvarez, que había realizado una excelente maqueta del barco y que me proporcionó los planos escaneados del original. A partir de aquí todo fue muy fácil, pude proporcionar las imágenes en jpg a la escala que quería para la maqueta, aproximadamente a escala minifig 1:50, e imprimirlas a tamaño real. De esta manera tendría una plantilla de la planta y alzados del casco que me



Detalle quirófano y sala de curas comunicados por puertas correderas



Detalle sala de maquinas



Detalle puente de mando y sala de comunicaciones

permitiría sacar las dimensiones directamente poniendo los ladrillos de LEGO® encima de los planos. De esta forma fue posible proporcionar la forma principal del casco. A partir de aquí las limitaciones de LEGO® hicieron que me limitase a intentar copiar al original de la forma más efectiva posible, que no es siempre siendo totalmente fiel a la realidad.

Algunos detalles del montaje

Tal vez el mayor problema que te puedes encontrar el realizar un barco con LEGO® es darle forma al casco. En mi caso, dadas las grandes dimensiones de la maqueta, no sería problema "pixelizar" la enorme proa del Alonso de Chaves. Unas dimensiones grandes ayudan a que el salto entre ladrillo y ladrillo se difumine en la medida de lo posible. Para suavizar las formas se podría haber

usado piezas tipo "wedge" pero el presupuesto se dispararía. No obstante y para aprovechar las piezas que tengo la parte inferior de color rojo, está realizada con slopes rojos (muy abundantes ya que se usan para los tejados) pero dados la vuelta para pasar a ser inverted slopes (mucho menos habituales que los slopes), esto me obligó a que toda la parte inferior del casco estuviera realizada con las piezas de LEGO® puestas al revés, y por lo tanto el casco tiene una zona de transición entre piezas invertidas y convencionales que no fue difícil de disimular.

Como ya sabéis solo realicé la mitad del barco, hacer una nave completa habría sido demasiado costoso y el "tajazo" permite que se vea el interior y detallar todas las estancias. Otro detalle que tuve que tener en cuenta fue la construcción de los



Camarotes con baño



Cocina

distintos niveles del barco de la misma forma que LEGO® diseña sus casas, todos los pisos se pueden separar para ver el interior del nivel inferior.

El interior incluye las siguientes estancias:

Zona de máquinas, con motor, tubos para la salida de humos y depósitos de gasóleo.

Pequeño motor en la proa para facilitar las maniobras laterales

Camarotes y un baño con inodoro, ducha y lavabo

Cocina amueblada

Sala de curas

Quirófano

Sala de comunicaciones

Puente de mando

Bodega con trampilla en la cubierta trasera

Y en el exterior nos podemos encontrar estos artilugios

Grúa de accionamiento hidráulico
 Tubería de incendios con cañón en el puente superior
 Todo tipo de antenas
 Cabrestante en la cubierta
 Proyectores de luz distribuidos por todas las cubiertas

■

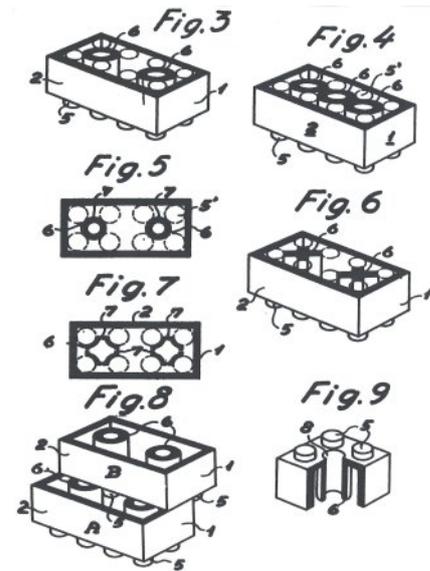
Referencias y enlaces relacionados

Mi página de Brickshelf: <http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=joaquin>

Página de José González Álvarez, con su maqueta del Alonso de Chaves y otros excelentes modelos: <http://personales.ya.com/gonzalva/index.htm>

Un par de blogs que me hicieron muchísima ilusión, es un placer ver que hay gente que rastrea la red y se fija en tu trabajo:

http://www.e-klocki.com/2008/04/05/the-half-of-alonso-de-chaves/langswitch_lang/pt/
<http://lmodt.blogspot.com/2008/04/alonso-de-chaves-new-approach-to.html>



La historia del Ladrillo LEGO®

Las ilimitadas posibilidades de juego del Ladrillo LEGO pueden ser ilustradas con las 915.103.765 maneras distintas en que 6 Ladrillos LEGO de 2x4 del mismo color pueden ser combinados

Texto © The LEGO Group

Fotos y material gráfico ©The LEGO Group y Iluisgib

Traducción por Iluisgib

El 28 de Enero de 2008, exactamente a las 13:58, el Ladrillo LEGO® que conocemos hoy en día celebró su 50 Aniversario. En ese preciso momento, 50 años antes, Godtfred Kirk Christiansen presentó una solicitud de patente de unos ladrillos para un juguete de construcción en Copenhague, Dinamarca.

La patente dio a the LEGO Group el avance que necesitaba. Con este ingenioso sistema de interconexión y el casi ilimitado número de potenciales combinaciones, el ladrillo LEGO original sentó los cimientos de lo que se convertiría en una marca mundialmente famosa. Desde entonces, el ladrillo LEGO ha sido coronado dos veces con el premio Juguete del Siglo.

La historia del ladrillo empezó en 1947, cuando el fundador de LEGO, Ole Kirk Kristiansen fue introducido a un nuevo material, el plástico, por un

On January 28, 2008 at precisely 1:58 pm, the LEGO® brick we know today celebrated its 50th anniversary. At that exact moment 50 years ago, Godtfred Kirk Christiansen submitted an application for a patent for toy building bricks in Copenhagen, Denmark.

The application gave the LEGO® group the breakthrough it needed. With its ingenious interlocking system and the nearly unlimited number of potential combinations, the original LEGO® brick laid the groundwork for that would become a world-famous brand. Since then, the LEGO® brick has twice been crowned the Toy of the Century award.

The story of the brick began in 1947, when LEGO® founder Ole Kirk Kristiansen was introduced to a brand new material, plastic, by a British salesman from Hull, who sold plastic moulding machines.

vendedor Británico, de Hull, quien vendía máquinas de moldeado de plástico.

El vendedor recorrió Dinamarca visitando varias compañías de juguetes, y en todos los sitios presentó un ladrillo hecho de plástico. Él sugirió que el ladrillo podía ser una gran idea de negocio. Así fue como Ole Kirk Kristiansen y más adelante su hijo y nieto, creyeron en el ladrillo y su potencial.

Viendo el potencial del ladrillo, Ole Kirk preguntó a sus empleados y a sus hijos que pensaban acerca de ello. Todos le recomendaron que apostara por el exitoso negocio de juguetes de madera. Ole Kirk les respondió: "No tenéis fe, ¿lo veis? Si hacemos esto bien, podemos vender estos ladrillos a niños de todo el mundo"

Lanzado en 1949, los primeros ladrillos LEGO®, Automatic Binding Bricks, estaban vacíos y tenían una ranura en cada extremo, dónde se podía acoplar ventanas y puertas. En 1953, el nombre cambió a LEGO Mursten (la palabra danesa que significa ladrillo) y un largo proceso empezó para mejorar los ladrillos LEGO y sus características. Su principal problema era la carencia de potencia de encaje.

En 1954, Godtfred Kirk Christiansen (GKC), el hijo de Ole Kirk, conoció a Troels Petersen, manager de una tienda de juguetes danesa, en un ferry de vuelta de Inglaterra. Ellos conversaron sobre el negocio de juguetes y el Sr. Petersen afirmó que había una carencia de un sistema en el negocio del juguete. GKC pensó mucho acerca de la idea del sistema y creyó que solo el ladrillo LEGO era el adecuado para crear un sistema.

En 1955, el Sistema de Juego LEGO fue lanzado con el LEGO Town Plan nº 1. El concepto del producto era que todos los elementos debían ser compatibles. El LEGO Town Plan introdujo la importancia de aprender mientras se juega y se disfruta. Mientras se jugaba con el Town Plan y los elementos LEGO, los padres podían enseñar a sus hijos como comportarse en materia de tráfico, en un tiempo en que no todas las familias tenían un coche.

Mientras tanto, se realizaba un intenso trabajo en el taller para mejorar la potencia de encaje del ladrillo – una tarea en la que GKC estaba muy involucrado. Mejorar la potencia de encaje del ladrillo LEGO involucraba dos aspectos: primero, la creencia fundamental de la Compañía en las ilimitadas posibilidades de juego, por ejemplo, cualquier cosa puede ser construida usando elementos LEGO, y segundo, la mejora de la calidad del producto. La filosofía de Ole Kirk Kristiansen, cuando se trata de niños, de "solo lo mejor es suficientemente bueno" ha sido siempre muy importante para The LEGO Group.

Finalmente, en 1957, se encontró la solución – un sistema de construcción consistente en un ladrillo con tres tubos en el interior que tenían una unión



Página anterior: 5 variaciones de la patente del ladrillo LEGO / 5 Variations of the LEGO Brick patent

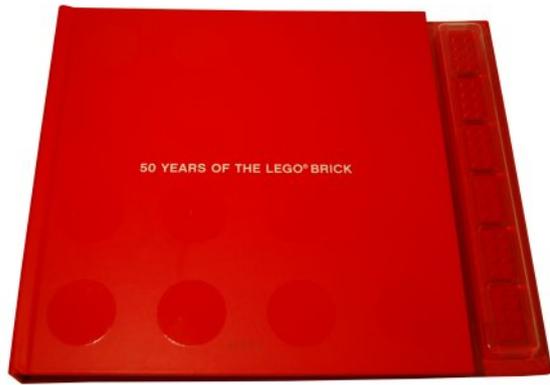
Arriba: Las tres Generaciones de la familia Kristiansen / 3 generations of the Kristiansen's family

Abajo: Imagen típica de los 60' / Typical image of the 60ies

The salesman toured Denmark, visiting several toy companies and everywhere he presented a brick made of plastic. He suggested that the brick could be a great business idea. It was however Ole Kirk Kristiansen, and later on his son and grandson who believed in the brick and its potential.

Seeing the potential in the brick, Ole Kirk asked his employees and sons what they thought about it. They all recommended that he stick with the quite successful wooden toy business. Ole Kirk replied: "Have you no faith, cant you see? If we do this right, we can sell these bricks to children all over the world!"

Launched in 1949, the first LEGO® bricks, Automatic Binding Bricks, were hollow and had slits in each end where you could attach windows and doors. In 1953, the name changed to LEGO® Mursten (the Danish word for bricks) and a long process began to improve the LEGO® bricks and its features. The primarily issue was the lack of clutch power.



Izquierda: Libro del 50 Aniversario del ladrillo LEGO escrito por Christian Humberg / 50 Years of the LEGO Brick book, written by Christian Humberg

Derecha: Caja Conmemorativa del 50 Aniversario, entregada a los trabajadores de LEGO el 28/01/2008 / 50 Anniversary Commemorative Box, given to the LEGO Employees the 01/28/08

perfecta de tres puntos con los tachones (n. de r. studs) de la parte superior del ladrillo.

Conscientes que el descubrimiento podía inspirar a otros a buscar soluciones similares, GKC continuó buscando vías alternativas para conseguir potencia de encaje. Ello resultó en cuatro alternativas distintas, una de las cuales era un ladrillo con tres cruces en vez de tubos. La solicitud de patente de 1958 incluyó los esquemas y principios de la inyección de plástico para las cinco distintas soluciones. Desde entonces, la patente ha sido registrada en 33 países de todo el mundo.

En 1979, cuando el actual propietario de the LEGO Group y nieto de Ole Kirk, Kjeld Kirk Kristiansen, lanzó system dentro de la idea del sistema, estaba construyendo sobre las ideas de su padre y su abuelo. Quería diferenciar los productos LEGO y creó líneas de producto como LEGOLAND Castillo®, LEGOLAND Espacio® y LEGOLAND Ciudad®. También quería dar a los niños el juguete LEGO correcto a la edad correcta y para el propósito correcto, por lo que asignó a todos los productos de un grupo de edad indicado.

En 1988 Kjeld Kirk Kristiansen llevó los productos LEGO a una nueva era cuando the LEGO Group lanzó LEGO MINDSTORMS®, un kit de robótica que combina lo mejor del mundo real con lo mejor del mundo virtual. El ladrillo LEGO inteligente en LEGO MINDSTORMS te permite construir y programar robots que hacen lo que tú quieres.

Hoy día, el ladrillo LEGO es todavía la piedra angular de un sistema de construcción único, de alta calidad. Este sistema da a niños de todas las edades, la posibilidad de una expresión creativa ilimitada, mientras que les permite desarrollar habilidades imaginativas en una vía divertida,

In 1954, Godtfred Kirk Christiansen (GKC), Ole Kirk's son, met Troels Petersen, manager of a Danish toy store, on a ferry back from England. They discussed the toy business and Mr. Petersen exclaimed that the toy business lacked a system. GKC thought a lot about the system idea and believed that only the LEGO® brick was suitable for creating a system.

In 1955, the LEGO® System of Play was launched with the LEGO® Town Plan no. 1. The product concept was that all LEGO® elements should be compatible. The LEGO® Town Plan introduced the importance of learning while playing and having fun. While playing with the Town Plan and the LEGO® elements, parents could teach their children how to behave in traffic at a time when not every family owned a car.

Meanwhile, extensive work was done in the workshop to improve the clutching power of the brick – a task GKC was heavily involved in. Improving the clutching power of the LEGO® brick involved two things: first, The company's fundamental belief in the unlimited possibilities of play, i.e. anything can be built using LEGO® elements, and second, improving the product's quality. Ole Kirk Kristiansen's philosophy that when it comes to children "only the best is good enough" has always been very important to the LEGO® Group.

Finally, in 1957, the solution was found – a building system consisting of a brick with three interior tubes that had a perfect threepoint connection with the studs on top of the bricks.

Well aware that the discovery might inspire others to find similar solutions, GKC continued to search



El logotipo LEGO en diferentes momentos de la historia / The LEGO logo in different moments of the history

sistemática y lógica. El Sistema LEGO® hace posible combinar fácilmente centenares de elementos distintos en casi un número ilimitado de maneras – y separarlas de nuevo igual de fácil. La misión de la marca LEGO es inspirar y desarrollar los constructores de mañana.

Volviendo a 1934, a Ole Kirk Kristiansen se le ocurrió la idea del nombre LEGO. Combinó las dos primeras letras de las palabras Danesas: L^Eg G^Odt (Juega bien), sin ser consciente del hecho de que en latín, la palabra lego significa Yo construyo.

En la actualidad, la palabra LEGO es a la vez el nombre de una compañía y del concepto detrás de ella. El sueño de Ole Kirk Kristiansen de que cada niño en el mundo debería poder jugar con ladrillos LEGO se ha convertido en realidad. Hasta ahora, más de 400.000 millones de elementos LEGO han sido fabricados. Ello significa que, en teoría, cada habitante del planeta tierra tiene 62 elementos LEGO. ■

alternative ways to achieve clutch power. This resulted in four different alternatives, one of which was a brick with three crosses instead of tubes. The 1958 patent application included the drawings and principles of plastic moulding injection for the five different solutions. The patent has since then been registered in 33 countries worldwide.

In 1979, when current owner of the LEGO® Group and grandson of Ole Kirk, Kjeld Kirk Kristiansen, launched the system within the system idea, he was building on his father and grandfather's ideas. He wanted to differentiate LEGO® products and created product lines such as LEGOLAND® Castle, LEGOLAND® Space and LEGOLAND® Town. He also wanted to give children the right LEGO® toys at the right age and for the right purpose, so he had all products provided with an age group indication.

In 1998 Kjeld Kirk Kristiansen brought LEGO® products into a new era when the LEGO® Group launched LEGO MINDSTORMS®, a robotics toolset that combined the best from the real world with the best from the virtual world. The intelligent LEGO® brick in LEGO MINDSTORMS® allows you to build and program robots that do what you want.

Today, the LEGO® brick is still the cornerstone of a unique, high-quality building system. This system gives children of all ages, the possibility for unlimited creative expression, while allowing them to develop their imaginative skills in a fun, challenging, systematic and logical way. The LEGO® System makes it possible to easily combine thousands of different elements in an almost unlimited number of ways – and then take them apart again just as easily. The mission of the LEGO® brand is to inspire and develop the builders of tomorrow.

Back in 1934, Ole Kirk Kristiansen came up with the idea for the LEGO® name. He combined the first two letters of two Danish words: L^Eg G^Odt (Play well), completely unaware of the fact that in Latin, the word lego means I assemble.

Today, the word LEGO® is both the name of the company and the concept behind it. Ole Kirk Kristiansen's dream that every child in the world should be able to play with LEGO® bricks has come true. To date more than 400 billion LEGO® elements have been produced. That means that, in theory, every person on the planet earth has 62 LEGO® elements. ■



Sets míticos: 6399 "Airport Shuttle"

Siempre se habla o se hacen valoraciones de modelos actuales o que están a punto de entrar en el mercado, pero hasta ahora no se había hecho un análisis de un set clásico.

Por Rick83

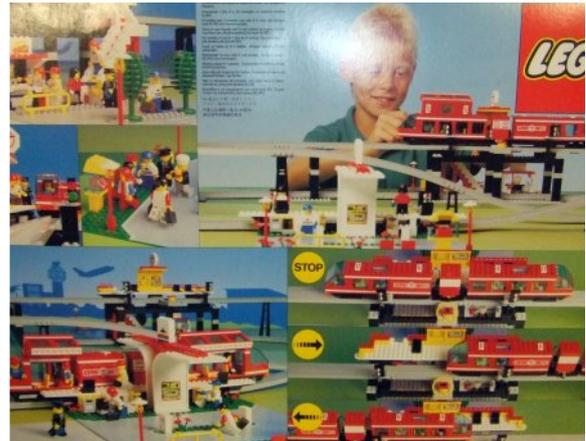
Fotos por Rick83

Modelo: 6399 Tren monoviga 9 voltios "airport shuttle" (lanzadera del aeropuerto)

Año de lanzamiento: 1990-1992. Aparece por primera vez en el catálogo español en 1990. Durante 1991 no se comercializa y vuelve a aparecer en 1992

Precio según catálogo español 1990: 19500 ptas (117,20€)

Serie: Legoland Ciudad



Arriba: Vistas de la parte inferior de la caja y interior de la solapa



Izquierda: Vista del manual, pegatinas y minifigs

Esta sección trata sobre eso precisamente. Se habla de la historia y se trata al modelo como si fuera actual, tal y como si acabase de salir al mercado analizando las ideas nuevas que trae y las posibilidades que nos genera este set. Posteriormente se comparará con los artículos actuales y se buscarán mejoras.

Un poco de historia y creación de un mito.

A finales de 1987 aparece por primera vez un modelo al estilo Monorraíl, el 6990, un monoviga del espacio que incorpora un motor a 9v conectado a una caja portapilas y que tiene unas lucecitas en la parte superior. Realmente este sistema no es lo que se dice un monorraíl, es más bien un tren de cremallera, ya que los rieles presentan unas muescas dentadas por donde engrana el piñón del motor del tren y lo hace avanzar. El elevado coste de este set en una economía bastante afectada por la crisis de los ochenta no ayudó mucho a que este primer monorraíl triunfara demasiado, desapareciendo en 1991 del catálogo español. Las novedades de 1990 venían cargadas de aires

nuevos con sets bastante innovadores, una estación de bomberos nueva (6389), un restaurante (6376), un aeropuerto al estilo Miami (6396)... Pero uno de los más destacados fue el modelo aquí tratado, volviendo locos a todos los amantes de lego de la época, era una construcción pensada para unir el nuevo aeropuerto con la ciudad. La falta de trenes en el catálogo español durante años creaba una ilusión especial sobre el monorraíl "por fin mis muñecos están motorizados".

Pero era un juguete demasiado caro para cualquier familia y muy pocos pudieron disfrutar de él en las navidades de 1990, durante 1991 este modelo estuvo ausente en el catálogo y las ilusiones se desvanecieron. Pero la alegría volvió en 1992 con un amplísimo surtido de sets nuevos y un catálogo enorme repleto de maravillas, entre ellos la reaparición del 6399 y sus nuevos complementos, unos desvíos y armazones para ampliar aún más el circuito de este tren, la caja 6347.

En 1993 el monorraíl de pasajeros desaparece para no volver nunca más haciendo de este artículo un mito.

En la actualidad una unidad de este modelo nuevo a estrenar, es decir MISB, puede alcanzar los 600-



Arriba: Vista del contenido de la caja

800€ en las páginas de subastas, uno de segunda mano en caja cerca de 200€, y sin ella por unos 150€. No es un set fácil de conseguir porque en su época poca gente lo pudo comprar y la gran mayoría se saldaron en su día. Así que si tienes uno de estos tienes una joya, cuídalo.

Análisis del modelo

Caja

Formada por dos secciones, una tapa y una base que sirve de bandeja al estilo caja de zapatos. Presenta dos sellos en los laterales y unas muescas para sujetar la tapa a la base. La parte superior está formada por una tapa que se levanta y se puede ver el contenido a través de unos plásticos y en la parte interior de la solapa se pueden apreciar unas imágenes del modelo montado y su funcionamiento. La base en forma de bandeja en la parte trasera viene cargada de las típicas imágenes con construcciones alternativas del modelo principal.

Piezas

Las piezas especiales o con detalle se presentan en unas bandejas de plástico, el resto de elementos va encerrado en dos cajas de cartón y a su vez en

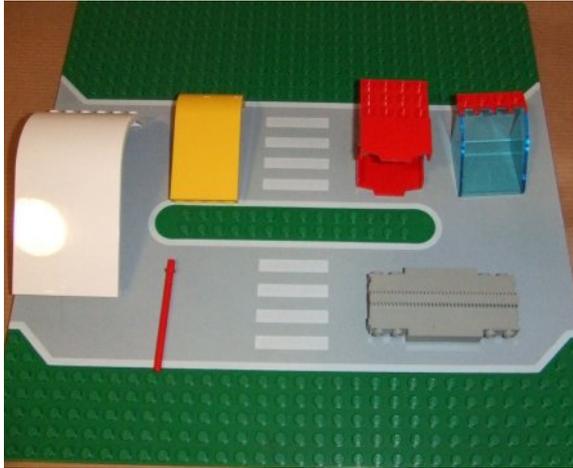
bolsitas de plástico. Los elementos grandes como raíles, árboles o bases de carretera van sueltos.

Instrucciones, pegatinas y personajes

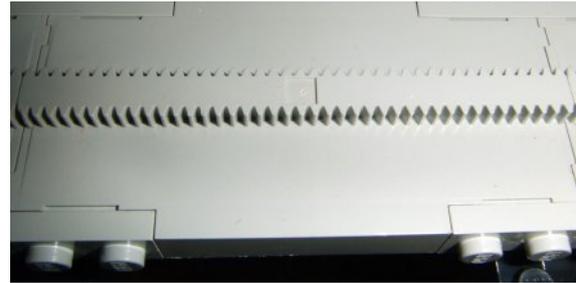
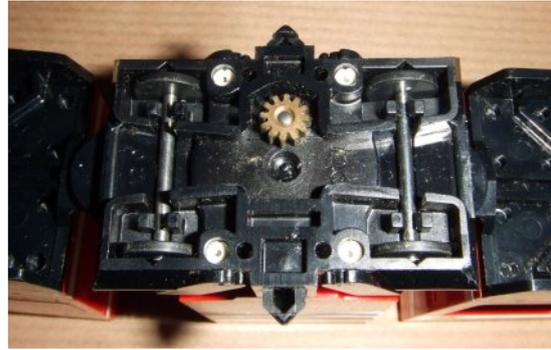
Las instrucciones están formadas por un librito de unas 10 páginas con un desplegable en forma de tríptico en la última hoja para poder montar el circuito del tren. El modelo contiene 9 figuras muy clásicas sin ninguna novedad en el formato, casi todas han aparecido en algún modelo anterior. Las pegatinas vienen en una hoja aparte.

Montaje

La construcción empieza con el tren en sí, que está compuesto de 3 módulos, dos vagones y una pieza central que es el motor y una funda protectora de color rojo. Posteriormente se monta el andén del aeropuerto que está a nivel de suelo, éste presenta muchos detalles, como una cabina telefónica, unos buzones para dejar el equipaje y unas garitas para picar el ticket (pieza azul que llevan las figuras). La construcción más divertida es la del andén elevado, pero no presenta mucha dificultad porque no tiene gran número de piezas. Los detalles más interesantes son el stand de hamburguesas con



Piezas nuevas y mecanismo del monorail



unas piezas de 1x1 redondas que hacen la vez de hamburguesa, la escalera con otra garita de tickets incorporada y las luces que cuelgan del techo. Ya por último una vez montados todos estos módulos se construye el circuito del tren que tiene 1,40 de largo por 65cm de ancho, con andenes casi 90cm. Se necesita mucho espacio para poder jugar con él. Todo el proceso puede durar unas 3-4 horas.

Elementos nuevos que incorpora este set

La pista (ref.-309p03) que trae es muy parecida a la que aparece en el set 6395 del año 1989, pero sin incorporar la isleta central que le da mucho juego a esta nueva pieza surgida en 1990, básicamente para hacer construcciones elevadas o insertar pequeños detalles, por ejemplo podría ser muy útil para crear una estación de autobuses.

Las viseras o cristaleras curvadas son otro de los elementos modernos que aparecen en este set por primera vez, tal vez en colores opacos no aporten mucho pero en colores transparentes son de gran utilidad para crear edificios de cristaleras y espacios diáfanos. (Cristalera grande ref.-2572, cristalera pequeña ref.-2571)

Una de las piezas más inútiles y exclusivas es esa caperuza roja (ref.-2619), solo sirve para cubrir el motor del monorail, es un elemento decorativo más que funcional, no aporta nada.

La cristalera (ref.-2620) con dos pendientes es otro elemento surgido en 1991, esta pieza hace la función de visera en la parte frontal y trasera del tren. Puede ser útil para la creación de naves o coches futuristas.

El último elemento nuevo que aparece en este modelo es ese rail pequeño (ref.-2670). El tren, al

hacer ese circuito tan raro, necesita de elementos más cortos para completar el circuito. Es un elemento muy limitado a monorraíl pero da más juego a los circuitos de este estilo.

Actualmente ya hace 18 años de la aparición de este mito, hoy en día presentaría otras características más acordes con la temática actual, posiblemente el tren presentaría unas formas más redondeadas en el morro y la bisagra delantera estaría formada por una pieza redondeada suavizando los contornos, además de incluir "slopes" curvos. Lo que si está claro es que el conjunto de estación y apeadero después de casi 20 años sigue siendo muy realista y contemporáneo. Los muñecos estarían comprendidos por figuras de última generación con rasgos y caras más personalizadas.

Lo bueno de este modelo es que no viene con ningún vehículo así que no queda desfasada en ningún momento y puede ser ubicada en cualquier diorama de ciudad no desentonando para nada.

La caja se presentaría con una única tapa sin poder ver el contenido, en un color azul en vez de amarillo y con algún logotipo de Town.

En conclusión 20 años después este modelo sigue levantando pasiones y es uno de los más deseados por parte de muchos coleccionistas. El hecho de poder disfrutar de uno de ellos es todo un lujo, tanto hoy como cuando salió. ■

Nota

Todas las referencias de piezas son según www.peeron.com



Entrevista a los arvo

Los hombres tras el mito

Por Hispabrick Magazine

Fotos por arvo, Román Gibert y Jero

En este segundo número tenemos el placer de hablar con dos hermanos que, desde Albacete, son capaces de revolucionar a la Comunidad AFOL cada vez que sale a la luz uno de sus nuevos modelos.

Se trata de Amador y Ramón Alfaro, más conocidos como arvo. Ellos dicen que la comunidad española está un poco saturada de arvo, pero realmente son una de las mejores tarjetas de presentación de España al mundo.

Hispabrick Magazine: Buenas tardes y gracias por atendernos

arvo: Gracias a vosotros. Para nosotros es un placer, es la primera ocasión que tenemos de expresarnos en castellano en una entrevista y, hacerlo con vosotros, nos hace especial ilusión.

HM: Primero, contadnos un poco quienes sois.

arvo: Somos Ramón y Amador, un par de hermanos que han tenido la suerte de compartir siempre sus aficiones. Nacimos en Albacete y, aunque hemos vivido en bastantes ciudades, fue en ésta donde empezó todo. En la actualidad nuestras dedicaciones distan completamente de nuestras inquietudes y quizás sea esta la razón por la que nos atraen tanto.

Siempre hemos cultivado estos intereses, desde la música hasta el dibujo (pasando por el skate, nuestro gran amor! ;), un caldo de cultivo perfecto para este juego.

HM: ¿Como entráis en el mundo de los ladrillos LEGO®?

arvo: Por la puerta grande!, con el SET 733. Un regalo de Navidades que tendría unos efectos



insospechados. La caja abultaba más que nosotros y alguna de sus piezas, como la cuchara bivalva o el radar gris de 8x8, se convertirían en nuestros pequeños tesoros.

Las posibilidades de juego eran infinitas y el LEGO® acabó por convertirse en un regalo “seguro”. Debió ser un alivio para nuestros padres descubrir que jamás tendrían que volver a calentarse el tarro eligiendo un juguete.

HM: ¿Por qué ladrillos LEGO® como lenguaje de expresión?

arvo: Cuando retomamos la afición, hace unos 4 años, nuestro único objetivo era completar nuestros viejos SETs y volver a guardarlos en el mismo sitio, pero ocurrió algo inesperado y es que nos seguía divirtiéndolo construir.

Era la primera vez que tocábamos el LEGO siendo adultos y las sensaciones que experimentábamos no eran muy diferentes a cuando tocábamos con nuestros sintetizadores. Nos permite decir cosas juntos, que es lo realmente importante para nosotros y es entonces cuando estos ladrillos adquieren vida.

HM: Sabemos que no sois muy amantes de los sets estándar y de las minifigs ¿Por qué?

arvo: Hemos empezado a valorar la “herramienta” por encima del “objeto”. Es indudable que no pertenecemos al público objetivo de gran parte de las líneas que desarrollan aunque siempre nos hemos declarado incondicionales de algunas otras.

Las razones son varias, desde el diseño hasta su precio, necesitamos que un SET aporte cosas...un color, una pieza o un concepto, algo que no siempre se da. En el caso de las minifigs ha pasado algo

diferente, empezamos a ver cada una de sus partes como un ladrillo cualquiera, pero capaces de proporcionar efectos y estructuras diferentes a las habituales.

HM: ¿Cuando realizáis un MOC, que objetivo buscáis?

arvo: Nuestro objetivo es conseguir el mejor modelo posible, sabemos de antemano que es algo inalcanzable...pero nos conformamos con poder transmitir nuestra imagen “mental” del MOC. Esta es una de las razones por las que nos esmeramos especialmente en la presentación de cada uno de nuestros MOCs a través de las fotos. Aunque en ese sentido nuestro concepto a cambiado ligeramente desde que tenemos la posibilidad de presentarlos en vivo, cuidando los detalles al máximo.

HM: ¿Y de que base empezáis?

arvo: Generalmente nuestros MOCs parten de alguna conversación, en la que nos atropellamos el uno al otro con ideas de lo más variopinto, es uno de los grandes momentos en los que rescatamos recuerdos que de alguna u otra manera pueden tener significado para nosotros, alguna de estas ideas prevalecen hasta el final siendo, en algunos casos, verdaderas protagonistas.

Un ejemplo claro lo tenemos en nuestra reproducción de las marionetas que presentaba Jarre en el concierto del 90, Calypso...logramos decir 6 veces “color” en una misma frase!

HM: Contadnos un poco la metodología de trabajo...

arvo: A partir de esas conversaciones y en el momento en que decidimos pasar a la acción buscamos una parte representativa de la

■ Hemos empezado a valorar la “herramienta” por encima del “objeto”. Es indudable que no pertenecemos al público objetivo de gran parte de las líneas que desarrollan aunque siempre nos hemos declarado incondicionales de algunas otras."

construcción y tratamos de “traducirla”...esta prueba marcará el estilo, los colores o el tamaño. Cuando es posible nos hacemos con toda clase de referencias que nos sirven para estudiar las distintas posibilidades de cara a la construcción. Por ejemplo, en el Iron Man, dependiendo de las fuentes (cómic o imágenes sueltas en Internet), el traje presentaba variaciones más o menos asequibles.

Una vez rodeados de piezas llevamos a la práctica todas aquellas ideas que creemos pueden funcionar, en la práctica sólo lo hará una, pero hasta llegar a esa solución pueden pasar días o semanas. Durante ese periodo resulta tentador adelantar el trabajo en otras partes del MOC, pero tratamos de llevar cierto orden, aún a costa de retrasar la construcción.

A medida que avanzamos, vamos contrastando nuestra idea inicial con la imagen real que presenta el MOC, adaptándonos a las limitaciones que nos impone alguna de sus características, tales como el peso, falta de espacio, etc. En algunas ocasiones hemos necesitado volver sobre nuestros pasos al comprobar que el resultado distaba sustancialmente del concepto original, habiendo sido necesario desarmar para volver a armar.

Llegados al punto de no tener nada más que aportar al MOC, desempolvamos la cámara de fotos y realizamos el reportaje fotográfico, sólo entonces sentimos que el proceso ha llegado a su fin.

En contra de lo que mucha gente cree, nuestros escasos reportajes fotográficos atienden únicamente a la dificultad de conseguir una imagen que nos satisfaga.

El proceso de elaboración de las imágenes es bastante laborioso, sobre todo teniendo en cuenta que nuestro estudio se ubica en una simple terraza, donde las condiciones de iluminación no son las más idóneas. Como simple ejemplo podemos comentar que la edición sobre un sólo color pasa por varios tratamientos en Photoshop en los que

buscamos, no sólo el tono deseado, sino acentuar sombras y volúmenes, en definitiva, darle carácter a la imagen.

HM: ¿Es difícil crear en pareja? ¿O es más complicado hacerlo solos?

arvo: Construir en pareja puede ser más difícil si esas dos personas no encuentran la manera de hacer compatibles sus estilos de construcción. No sólo tenemos la suerte de poder hacerlo, además nos gustamos (uyyyyyyy...).

El quid de la cuestión está en encontrar divertido lo que el otro hace. Nuestros estilos son bastante diferentes pero se complementan de tal manera que llegan a mimetizarse en el contexto del MOC.

Sin embargo, cuando uno construye sólo, tiende a concentrar todo su esfuerzo en partes muy concretas de la construcción, normalmente aquellas que considera más importantes o con las que se siente más cómodo. Esto implica que se pierda fácilmente la referencia y se acaben descuidando algunos detalles...y lo peor de todo es no poder echarle la culpa al otro!

HM: ¿Donde os proveéis de las piezas necesarias para vuestras creaciones?

arvo: Principalmente de BrickLink, una especie de oasis ilimitado. Por lo general la cantidad que podemos necesitar de determinadas piezas es tal, que se haría prohibitivo hacerse con ellas a golpe de sets, no todo son ventajas...todavía recordamos cuando tuvimos que comprar en una misma tienda 350 wedges amarillos, cuando sólo necesitábamos 60!...sí, nos costaron como 60, pero así está el armario. En cualquier caso es una buena oportunidad para hacerse con ese otro tipo de piezas “golosínicas” que probablemente nunca utilizarás pero que nunca están de más...

...aunque reconocemos que cuando se trata de poca cantidad y sabemos en que SET encontrarlas, no solemos esperar las 2 semanas que puede tardar un pedido.

HM: ¿Nos podéis avanzar algo de vuestro próximo proyecto?

arvo: Llevamos algún tiempo fantaseando con la idea de aunar dos de nuestras grandes pasiones, la música y el LEGO®.

Hace unos 15 años nos quedamos prendados de un controlador MIDI que presentaba un look no muy popular allá por los 90, cuando llevar pantalones lavados al láser ya no estaba de moda. Era tal su similitud con nuestro computer preferido (Commodore) que jamás olvidamos su diseño, nunca lo pudimos comprar y ahora sería divertido reproducirlo con LEGO.



Como sabéis no sería el primer teclado, pero en esta ocasión queremos que “tire”, un reto añadido. Ya tenemos claro el color pero sus dimensiones no tanto, dependerán de la circuitería y mecanismos interiores que necesite. Estamos deseando ponernos manos a la obra.

HM: ¿Cuál es el MOC del que os sentís más orgullosos? ¿Y cuál lo desmontaríais y empezaríais de nuevo?

arvo: La moto de Kaneda, por la simplicidad y limpieza de la construcción. No sólo descubrimos una serie de piezas que acabarían por convertirse en marca de la casa, además la construimos a una escala que nos permitió incluir más detalles de los que imaginamos. Por el contrario, desmontaríamos nuestra versión del teclado Nord Lead, es la construcción más antigua de nuestra galería y a día de hoy su diseño sería bastante diferente, algo más pequeño y rechoncho, en definitiva más acorde con nuestro estilo.

HM: ¿Habeis empezado algún MOC alguna vez y lo habeis dado por imposible?

arvo: Hasta el momento no nos hemos encontrado en esta situación. Tenemos varios trucos. Generalmente llevamos varios proyectos en rueda, no necesariamente en fase de construcción; de algunos sólo hay bocetos, alguna idea escrita o sencillamente una frase dicha. La alternancia entre cada una de las ideas resulta un entretenimiento mental, un respiro ante el bloqueo que pueda producirse...

...puede parecer una tontería, pero hasta en esto del

LEGO® tienes que estar inspirado, no basta con tener las referencias claras.

HM: ¿Qué os gustaría construir con LEGO® que por ahora no os atreveis y por qué?

arvo: Cuando empezamos con la idea de reproducir el personaje de Iron Man fueron surgiendo otras diferentes relacionadas con otros personajes de cómic...fantaseamos con algunas escenas más o menos populares dentro del mundo del cómic y esbozamos una imagen de otro de nuestros héroes favoritos en una actitud “diferente”. Sin embargo el tamaño del diorama sería de tal magnitud que el derroche de medios que necesitaría lo hacen, hoy por hoy, un “imposible”.

A veces nos sentimos como el protagonista de Encuentros en la 3ª Fase, que empezó esculpiendo una montaña en su plato de puré, y después necesitó media casa para continuar...nos cuesta decidir dónde y cuándo parar.

HM: Cuando dos personas que se autodefinen como tímidas, se dan cuenta de que cada MOC que hacen tiene repercusión mundial ¿como se sienten?

arvo: “...la magia del Internet...poder tirar la piedra y esconder la mano, el sueño de cualquiera con nuestra catadura moral...”, pensamos al principio.

Con el tiempo no ha resultado tan fácil esconder la mano y, aunque sería mentira decir que no buscábamos ninguna reacción nunca pensamos que el interés de los fans iría más allá del MOC. En cualquier caso resulta muy alagador comprobar que nuestras creaciones producen ese tipo de reacción...no deja de ser una manera de valorar



nuestro trabajo.

HM: Todos los halagos que reciben cada uno de vuestros MOCs, ¿Os presionan para superaros en el siguiente? ¿O es un tema que no tenéis en cuenta?

arvo: Conscientemente, no. El “filtro” más duro somos nosotros mismos y no por ello “el mejor”. Lo que es indudable es que esos comentarios son un indicativo de los intereses del personal y que en ocasiones nos advierten de detalles que pasaron totalmente inadvertidos o cuyo efecto se nos antojaba imprevisible (gota de sangre en el Alien o la baba en su versión adulta).

HM: ¿Cómo lleva vuestra familia esta afición?

arvo: Sabemos que suscitamos todo tipo de sensaciones que van desde el odio supremo hasta una especie de comprensión “condescendiente” con tendencia asesina que vencemos gracias al cerrojo. Oséase, que hay de todo...

...pero nos quedamos con lo más positivo cuando bromeamos diciendo que nuestra madre es el 3er “arvo”, algo totalmente cierto y que nos encanta.

HM: ¿Que otras aficiones compiten con el LEGO® por vuestro tiempo libre?

arvo: La música y el dibujo. Somos dos apasionados de los instrumentos electrónicos y aprovechamos cualquier momento para sentarnos e improvisar con los sintetizadores, de vez en cuando, hasta nos acordamos de darle al botón de grabar!

Nos divertimos especialmente cuando mezclamos todo, imagen y sonido, gracias al videoprojector.

HM: ¿Como entrasteis en contacto con la

comunidad Española?

arvo: A raíz de un problema de salud pasamos mucho tiempo en casa. Sin otro entretenimiento que El Diario de Patricia y el LEGO, dimos el “salto” a Internet donde descubrimos toda una subcultura mundial del Brick...

...desde Bricklink hasta Peeron, pasando por Lugnet o LegoBINGO; y aunque ya conocíamos BrickShelf o The Brothers Brick, jamás sospechamos la magnitud del movimiento-Fan. Necesitábamos encontrar algo en castellano.

Primero lo intentamos con Yahoo, aunque sin mucho éxito. No tardaríamos en dar, por puro azar, con el “recién nacido” LegoSPAIN. Duró poco, pero lo suficiente para revelarnos algo que nos maravilló...existía una comunidad española deseando poder comunicarse entre ella! Todos migramos a una flamante HispaLUG, donde las relaciones se estrecharían y se verían reforzadas.

HM: Sabemos que, al formar parte de ella seréis un poco parciales, pero... ¿Actualmente como veis el nivel de nuestra comunidad?

arvo: Como “grupo” casi recién salido del armario hemos conseguido logros insospechados. Hicimos quedadas cuando Manti todavía seguía en Carabanchel, pagamos lo que vale una rareza-MISB por un triste café manchao, Legotron soportó 37 °C con camisa de manga larga y a nadie se le ocurrió robarle la mochila a joaquinito o apalear a Gatchan por aquella camiseta de Comando G...

...definitivamente somos GRUPO bueno, bueno!

Hablando todavía más en serio (si cabe), el buen nivel es incuestionable. Por encima de las

individualidades; las quedadas, la HISPABRICK o este magazine lo demuestran. Se toman y respaldan iniciativas más propias de comunidades experimentadas, que es un claro indicativo de la buena salud de nuestra comunidad. Cuando en el compromiso de cada uno de nosotros prima lo global es muy difícil que algo falle. Este es el camino que parece seguir HispaLUG y ojalá dure.

HM: Amador tuvo una lesión cerebral hace un tiempo. ¿Te ayudó LEGO® en algún aspecto de la rehabilitación?

arvo: Fue un complemento perfecto a la Terapia Ocupacional que durante meses realicé en el Hospital. Ya en casa, no sólo cubría esta función, además nos entretenía.

Sin embargo me gusta ser cauteloso con este tema ya que una recuperación exige una gran voluntad, si no la tienes el LEGO puede hacer justo lo contrario. Es un juego al que se le puede dedicar mucho tiempo, y en un exceso de entretenimiento te puedes llegar a sorprender a ti mismo adquiriendo vicios y acabando por desarrollar (incorrectamente) partes antes olvidadas.

Tuve la suerte de contar con Ramón, no tenía el canalillo de una enfermera del Playboy, pero conservaba un gusto exquisito por los sets vintage...glups!

HM: ¿Cuáles son, para vosotros, las bondades del sistema LEGO®?

arvo: Se nos ocurren varias pero para nosotros han resultado fundamentales 2 aspectos; Calidad y Variedad. Lógicamente estos parámetros no permanecen invariables pero, en términos generales, siempre están dentro de unas cotas más que aceptables...nos podemos quejar de los colores "lechosos" o de algunos plásticos "masticables", pero es un gran sistema. Todo esto unido a su propia naturaleza, lo hace perdurable...algo no menos importante.

HM: Ahora vienen las preguntas rápidas. De pequeño, ¿jugasteis con LEGO®?

arvo: Desde aquellas Navidades de 1980 a penas sentimos interés por otro juguete, y a pesar de haber pasado por las famosas "dark ages", cuando retomamos la afición tuvimos la sensación de no haberla abandonado nunca.

HM: ¿Vuestra línea favorita?

arvo: Actualmente CREATOR.

HM: ¿Una que no os guste?

arvo: Probablemente sean cosas de la edad, pero ya no le hacemos "ascos" a nada!

HM: ¿Un MOC que os haya marcado especialmente?



arvo: La pistola de Blade Runner de Kerouac. Junto con algunas construcciones de Bryce McGlone, entendimos que no sólo se podían construir coches y motos...

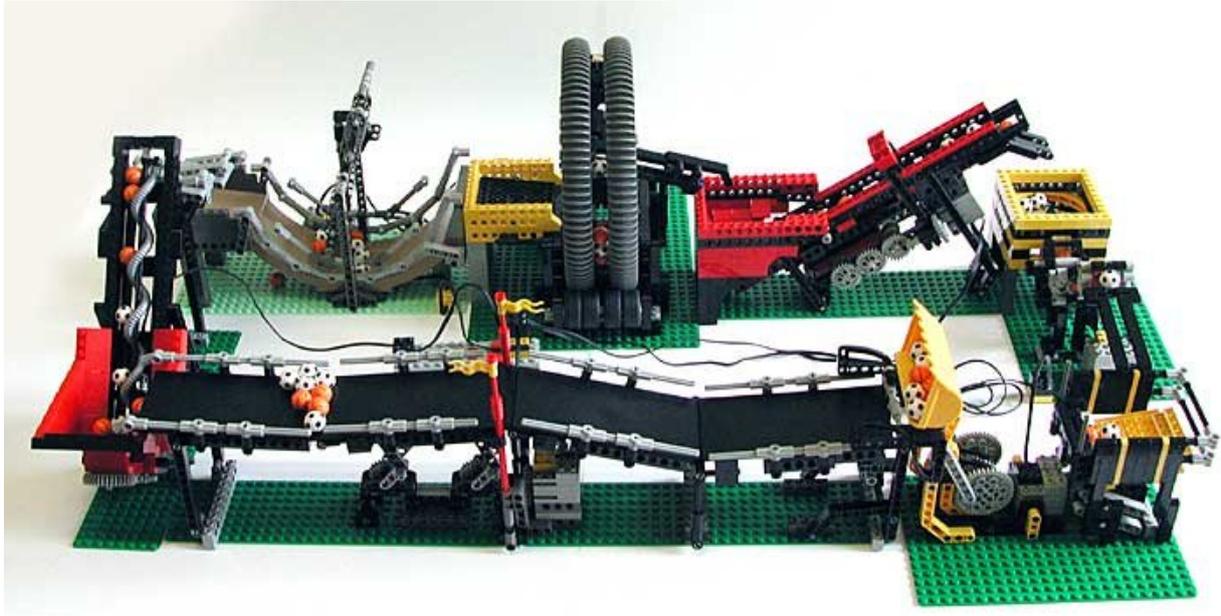
...precisamente lo que empezamos haciendo!...ouch!!

HM: ¿Vuestra Galería de Brickshelf favorita?

arvo: La nuestra.

HM: Muchas gracias por dedicarnos vuestro tiempo. Esperamos ansiosos ver vuestras próximas creaciones.

arvo: Gracias de nuevo a vosotros por seguir demostrando interés, incluso después de habernos conocido (y olido!) personalmente :D ■



GBC: Un proyecto en comunidad

Por Jetro

Fotos y gráficos por Jetro, Philo (Philippe Hurbain), Jero y car_mp

En la comunidad de AFOLs existen varios proyectos modulares que permiten que muchos participantes puedan construir módulos que se unen en un conjunto grande de manera sencilla, basado en unos estándares básicos. Los más conocidos son sin duda los de Space (moonbase) y Castle, pero desde hace algunos años existe otro diseñado para los fans de Mindstorms® y Technic®. Se trata del GBC.

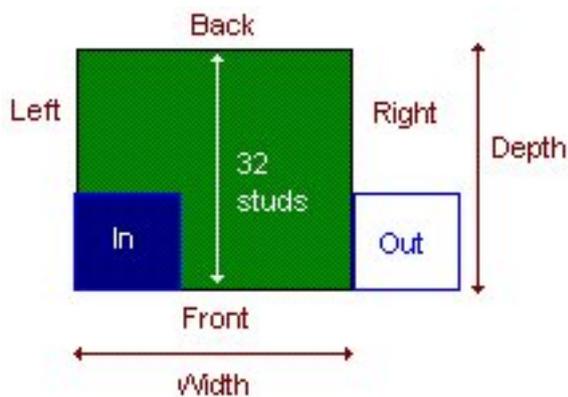
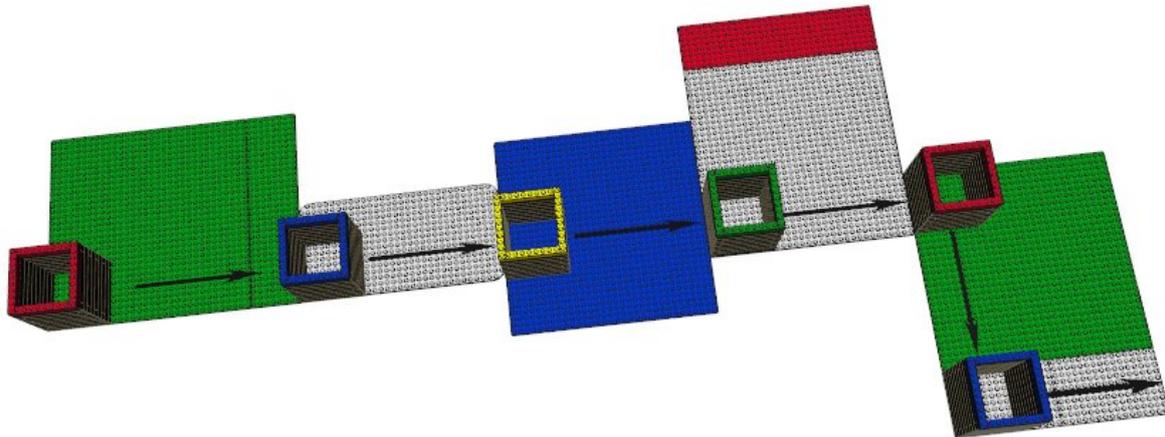
Qué es GBC

GBC son las siglas de Great Ball Contraption lo cual traducido de forma muy directa significaría el Gran Cacharro de Bolas. Se trata de un estándar de diseño modular en el cual se mueven pelotas de fútbol (y/o basketball) de LEGO® de un módulo a otro. Solamente existen unas pocas reglas sobre dimensiones, la disposición de algunos elementos y la velocidad de transmisión. A partir de esas reglas básicas cualquiera que esté interesado en el proyecto puede participar con un módulo. Este puede ser todo lo sencillo o complicado que uno quiera: la clave está en participar y hacer un proyecto conjunto. Además, el interés del GBC no

There are several modular projects in the AFOL community that allow many participants to build modules independently to later join them up into a larger construction in a simple way, by basing each module on basic set of standards. The most well known among these are for the Space (Moonbase) and Castle themes, but since a couple of years there's another one, designed for fans of Mindstorms® and Technic®: GBC.

What is GBC?

GBC is short for Great Ball Contraption. It's a standard for a modular design to move LEGO® footballs (and/or basketballs) from one module to the next. There are only a few rules about dimensions, the location of a few elements and the throughput speed. With these as a basis, anyone interested in the project can participate with a module. You can make it as simple or complicated as you like: the important thing is to participate and build a community project. What makes a GBC so interesting isn't just the individual modules, but the joint effort, the GBC itself..



Dimensiones del módulo y ejemplo de colocación de módulos

solo reside en los módulos individuales de los participantes, sino en el conjunto, el GBC mismo.

El origen

Después de ver el Crate Contraption de S.M.A.R.T. en Brickfest 2003 - en el cual varios robots movían contenedores con pelotas en un circuito cerrado - Steve Hassenplug pensó que podría ser interesante convertir esa idea en algún tipo de construcción modular. El Crate Contraption requería una minuciosa planificación de la interacción de los distintos robots, pero al establecer una serie de normas básicas se hizo posible que cualquier módulo que se aportara pudiera incluirse de forma instantánea en el conjunto de módulos. Además esta simplificación supuso que no solamente se podía participar con robots, sino también con mecanismos más sencillos.

Las reglas

Como ya se ha mencionado, el objetivo del GBC es pasar pelotas de fútbol de un módulo a otro. Los módulos deben ajustarse a las siguientes normas:

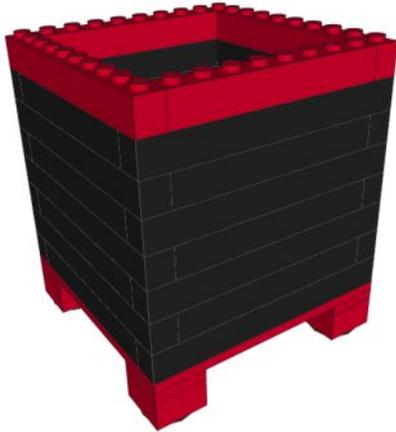
The origin

After seeing the Crate Contraption built by S.M.A.R.T. for Brickfest 2003 - in which several robots moved containers with balls in a closed circuit - Steve Hassenplug thought it might be interesting to convert this idea into some sort of modular design. The Crate Contraption required careful planning of the interaction of the different modules, but by establishing some basic rules it became possible for any module to be integrated instantly into the GBC. Additionally, this simplification meant that not only robots could participate, but also simpler mechanisms.

The rules

As mentioned above, the objective of a GBC is to pass LEGO® footballs from one module to the next. Modules must conform to the following rules:

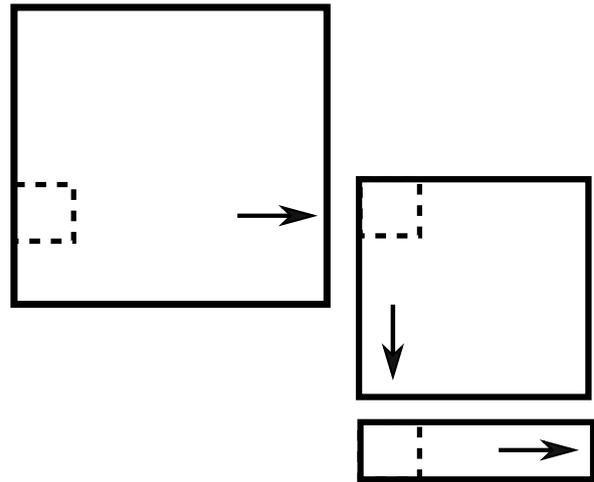
- Each module should have an "in" basket, and will move balls to the next module's "in" basket, which must be directly in line.
- The in basket should be 10 studs by 10 studs (outside dimension) with an 8x8 opening, and should



Modulo de recogida y esquema de colocación de modulos

- Cada módulo tendrá un contenedor de entrada y moverá las pelotas al contenedor de entrada de siguiente módulo que estará en una línea recta
- El contenedor de entrada debe ser de 10 studs por 10 studs (medida exterior) con una apertura de 8x8 y debe tener 10 bricks de altura.
- El contenedor de entrada debe situarse a la izquierda del módulo y la salida a la derecha
- La parte delantera del contenedor debe estar a un máximo de 32 studs de la trasera del módulo. Esto permitirá que se alineen los módulos contra una pared. La parte trasera de un módulo puede estar mas cerca del contenedor, pero nunca mas lejos.
- No existen limitaciones en cuanto a tamaño fuera de lo mencionado
- Cada módulo debe ser capaz de aceptar pelotas a una velocidad media de 1 por segundo. Las pelotas se pueden pasar al siguiente módulo de forma continua o en lotes. Los lotes no deben exceder de 30 pelotas.

Como se puede observar en las imágenes, cada módulo tiene un contenedor de entrada. El contenedor de salida es el contenedor de entrada del siguiente módulo. Cada módulo consiste en un sistema que lleva las pelotas de un contenedor al siguiente. Este sistema puede ser tan sencillo o complejo como cada participante quiera mientras cumpla con su cometido de entregar 60 pelotas cada minuto, de uno en uno o en lotes de no más de 30. Un módulo básico con el contenedor de entrada en la esquina también puede servir para cambiar la dirección del GBC 90°, permitiendo que los módulos se dispongan en forma de bucle cerrado. No hay limitaciones en cuanto a la largura de un módulo, siempre y cuando cumpla con su cometido.



GBC con giro

be 10 bricks (beams) tall.

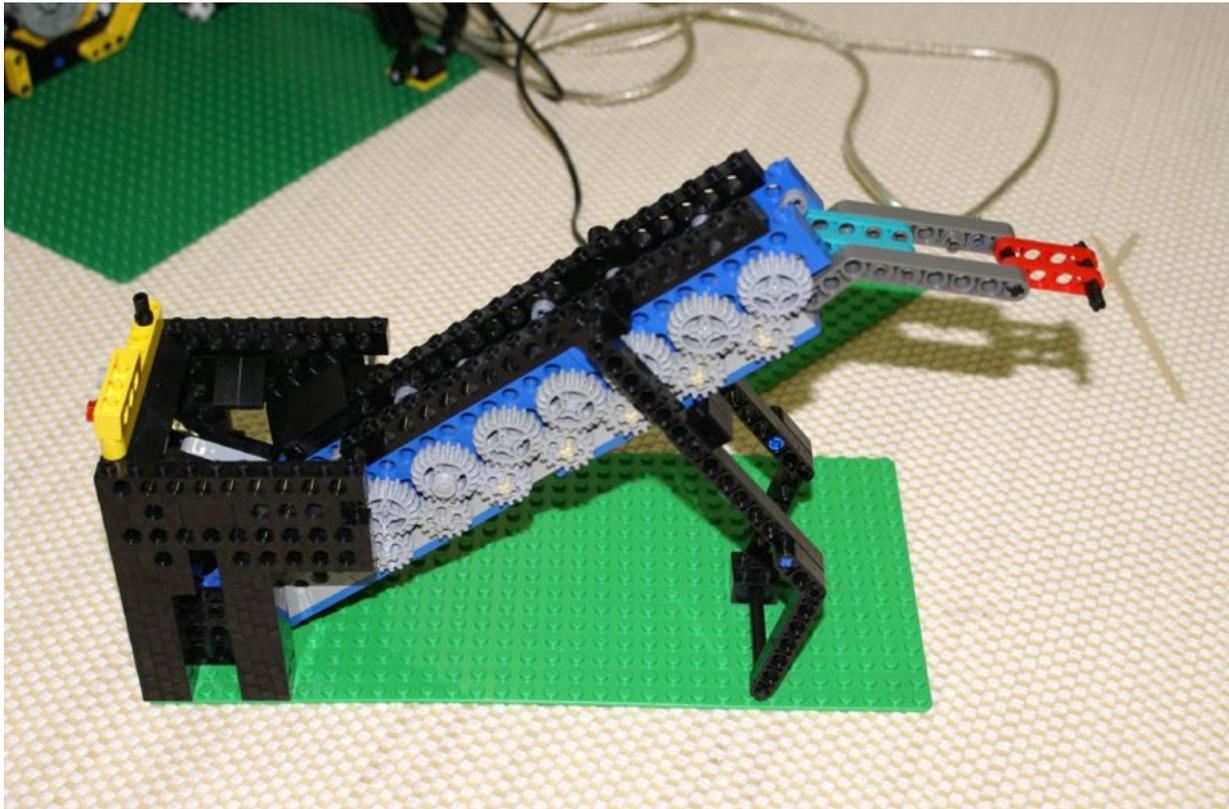
- The front of the basket should be 32 studs from the back of the module. This will allow all modules to be lined up against a wall. The back of the module CAN be closer to the basket, but not farther.
- The In basket should be located on the left side of the module, and output should go to the right.
- There are no size limits, beyond those listed
- Each module should be able to accept balls at an average rate of 1 ball per second. Balls can be passed continuously, or in batches. A batch should not exceed 30 balls.

As can be seen in the images, each module has an IN-basket. The OUT-basket is the IN-basket of the next module. Each module consists of a system that carries the balls from one basket to the next. This system can be as simple or complex as each participant wants as long as it manages to deliver 60 balls every minute, one by one or in batches no bigger than 30 balls. A basic module with the IN-basket on the corner can also serve to change the direction of the GBC 90°, allowing the modules to be placed in a closed loop. There is no limit to the length of the module as long as it complies with the rest of the rules.

The parts of the module

The IN-basket:

The height of the IN-basket an essential requirement to ensure the correct delivery of the balls from the previous module. Additionally, its internal construction must facilitate the entry of the balls into the mechanical element that will take them to the next module. To this end most most IN-baskets have



Elementos del módulo

El contenedor de entrada:

La altura del contenedor de entrada es un requisito indispensable para asegurar la correcta entrega de las pelotas desde el módulo anterior. Además su construcción interna debe ayudar a que las pelotas entren en el elemento mecánico que les llevará al siguiente contenedor. Con este fin la mayoría de contenedores tienen una rampa interna. Hay que tener en cuenta que si la entrada del elemento mecánico es más estrecha que la anchura del contenedor (y de sobremano si mide 3 studs o menos) existe el peligro de que las pelotas se atasquen. Al fin de evitar esto es conveniente incluir algún mecanismo que mantenga las pelotas en movimiento dentro del contenedor, removiéndolas, sacudiéndolas o empleando algún otro sistema. Los cambios de dirección en cualquier parte del módulo son puntos igualmente conflictivos y por mucho cuidado que se tiene en la construcción a veces parece que las pelotas tienen vida propia y encuentran posibilidades de atascarse en los lugares más inverosímiles. Conviene probar el módulo terminado durante un tiempo considerable y de manera continua para poder encontrar los puntos débiles del diseño y poder mejorarlos. En vista de

a ramp inside. Keep in mind that if the entrance to the mechanical part is narrower than the width of the basket (especially if it's only 3 studs wide or less) there is a high probability that the balls will get stuck. In order to avoid this it is convenient to include some type of mechanism to keep the balls moving inside the basket by stirring, shaking or any other mechanism. Equally conflictive are changes in direction inside any module and no matter how careful you are while building the module, the balls sometimes appear to have a will of their own and can find ways of getting stuck in the least expected places... It is advisable to run a continuous test of the module during an extended period of time in order to find its weak spots and improve them. Since the previous module may deliver the balls in batches of up to 30, the IN-basket should be big enough to be able to handle that quantity.

Mechanical elements

At first glance certain LEGO® elements may appear to be ideal for elevating balls and carrying them to the next basket, but elements like the treads from the Mindstorms sets can't be used as an elevating conveyor belt: the balls will stay where they are, rolling backwards on the tread.. The mechanism should have a good grip on the balls, but there are many possibilities On Steve Hassenplug's GBC site

que el módulo anterior puede entregar las pelotas en lotes de hasta 30 unidades, el contenedor de entrada deberá tener el tamaño suficiente para acoger esa cantidad.

El/los elemento(s) mecánico(s)

A primera vista algunos elementos de LEGO® pueden parecer idóneos para elevar las pelotas y llevarlas al siguiente contenedor, pero elementos como las orugas de los sets Mindstorms no consiguen elevar las pelotas como si de una cinta transportadora se tratara: las pelotas se quedarán donde están, rodando sobre la oruga. Hace falta un mecanismo que agarre bien a las pelotas, pero existe una infinidad de posibilidades. En la página GBC de Steve Hassenplug hay una lista de ideas muy amplia (aunque en absoluto exhaustiva). De todos modos, aunque la originalidad de este elemento es un plus hay otras cosas que dan un carácter individual a un módulo

La entrega

Algunos módulos consisten en un contenedor de entrada y un elemento mecánico. Sin embargo el módulo no tiene por que quedarse en eso. Dependiendo de la elevación de las pelotas que se consigue se puede incluir también un sistema de entrega de las pelotas al siguiente módulo. Recuerda que en un módulo GBC lo importante no es el mecanismo que utilizar, sino la manera en conjunto de cómo entregas las pelotas al siguiente módulo.

Decoración

Aunque se trata de una disciplina en inicio técnica, la estética del módulo contribuye mucho a su interés. Un mecanismo simple incluido en un entorno atractivo puede ser muy interesante y dar otra dimensión al GBC.

Technic o Mindstorms®

Como se ha mencionado al inicio del artículo, el predecesor del GBC era una construcción Mindstorms. Sin embargo las normas del GBC han hecho que muchas personas que no tenían Mindstorms o preferían hacer algo más sencillo han aportado módulos puramente mecánicos. Sin embargo, esto no quita para que dentro de las normas del GBC haya amplio espacio para construcciones mucho más complejas y que requieran un cerebro en forma de un ladrillo Mindstorms. De hecho allí es donde reside el interés de este formato: cualquiera, desde el más novato hasta el creador/programador más experto puede encontrar un reto en un módulo GBC

Manos a la obra

Por muy interesante que pueda ser construir un módulo y ver como funciona, el auténtico fin de

there is a large list of ideas (although by no means complete). In any case, although having an original mechanism certainly is a bonus, there are other things that can turn a module into a truly original creation.

Delivery

Some modules consist of an IN-basket and a mechanical element. However, a module can be more than just that. Depending on the elevation you achieve you can incorporate a mechanism to deliver the balls to the next module. Remember that in a GBC module the important thing is n't so much the mechanism you use, but the overall way in which you deliver the balls into the next module.

Decoration

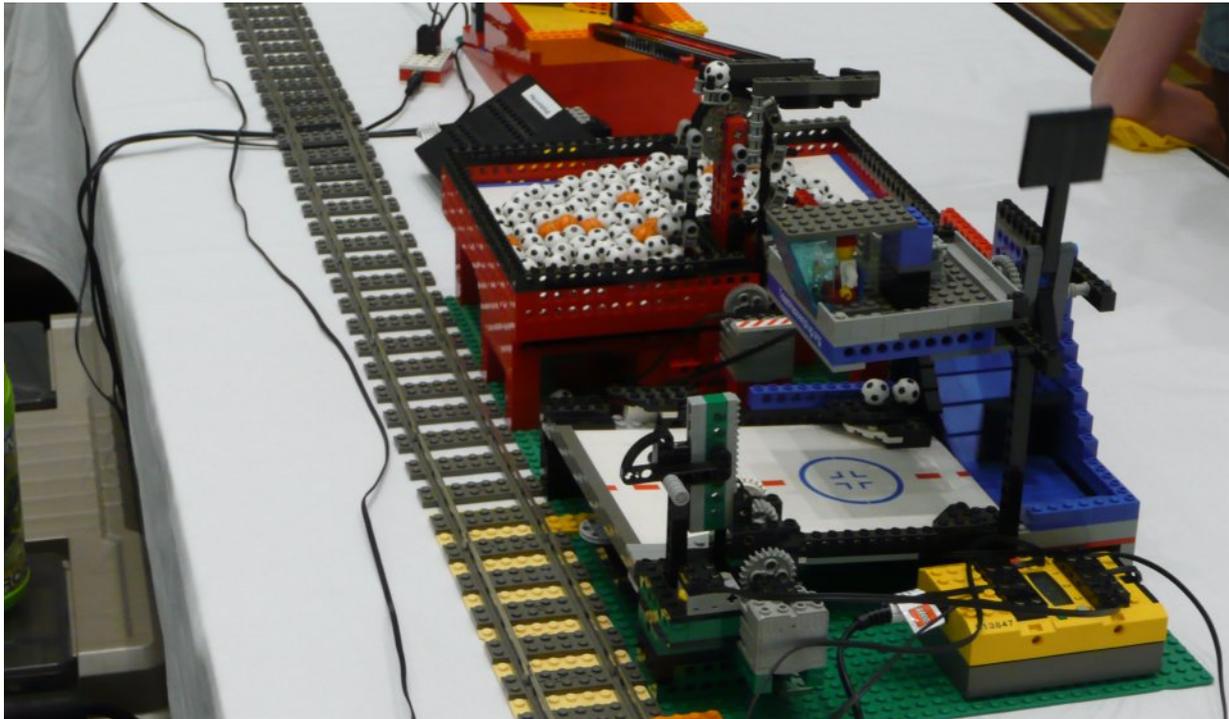
Although building a GBC module is in essence a technical matter, the aesthetics of the module contribute a lot to its interest. A simple mechanism placed in an attractive design can be very interesting and add another dimension to the GBC.

Technic or Mindstorms®

As mentioned at the beginning of this article, the predecessor of GBC was a Mindstorms creation. However, the GBC rules have made it possible for people who didn't have any Mindstorms sets or simply preferred to do something a little simpler to create purely mechanical modules. That doesn't mean that within the GBC rules it isn't ample room to to build much more complex modules that require a brain in the shape of a Mindstorms brick. As a matter of fact it is precisely that which makes GBC so interesting: anyone, from the absolute beginner to the most expert builder/programmer can find a challenge in creating a GBC module.

Get started

No matter how interesting it can be to build a module and see it work, the real objective of building a GBC module is participating in a GBC. I hope this article will be awaken/renew in this modular construction format so that in our next HispaBrick we can enjoy a variety of GBC modules both in complexity and design. The rules are simple and building something with the objective of participating and setting a personal challenge is always rewarded with personal satisfaction and the enjoyment and gratitude of the community and the participants in this project. ■



Módulo inicial de la Brickworld 2008. Un tren descargaba en este módulo las pelotas que recogía al final de la cadena

construir un módulo GBC es participar en GBC. Espero que este artículo sirva para despertar/renovar el interés en esta construcción modular para que en nuestra próxima HispaBrick podamos disfrutar de la variedad en complejidad y diseño de un GBC con módulos de todo tipo. Las normas son sencillas, y construir algo con el propósito de la participación y el reto personal siempre se ve recompensado con una satisfacción personal y el disfrute y agradecimiento de la comunidad y participantes en este proyecto. ■

Bibliografía

www.teamhassenplug.org/GBC/
 Esta página, mantenida por Steve Hassenplug, recoge las reglas de este concepto modular además de una serie de vídeos de GBCs que dan una idea muy completa de las posibilidades que ofrece este formato.
www.philohome.com/gbc/gbc.htm
 Página de Philo (Philippe Hurbain) con algunos módulos de GBC junto con vídeos e instrucciones de montaje
www.lugnet.com/~1048/GBC_Index
 Índice en LUGNET de enlace de interés relacionados con GBC
news.lugnet.com/org/us/smart/?n=270
 Primer planteamiento/propuesta por Steve Hassenplug del formato modular, basado en la idea del Crate Contraption de S.M.A.R.T. (Seattle Mindstorms And Robotics Techies)

Bibliography

www.teamhassenplug.org/GBC/
 This page, maintained by Steve Hassenplug, contains the rules of this modular concept, as well as a number of GBC videos that provide a very complete idea of the possibility this format offers..
www.philohome.com/gbc/gbc.htm
 Philo's page (Philippe Hurbain) which includes some GBC modules as well as videos and building instructions.
www.lugnet.com/~1048/GBC_Index
 Index of links related to GBC on LUGNET
news.lugnet.com/org/us/smart/?n=270
 First exposition/proposal of the modular format by Steve Hassenplug, based on the idea of the Crate Contraption by S.M.A.R.T. (Seattle Mindstorms And Robotics Techies)



Construcción modular de un parque de atracciones

Por jero y manatarms

Fotos por jero y arvo

Desde siempre en casa nos han gustado los parques de atracciones y cuando las circunstancias lo han permitido hemos visitado alguno de ellos, Tibidabo en Barcelona, Port Aventura®, Eurodisney® y como no Legoland® (de momento el de Deutschland y el de Windsor, de momento...).

En alguna ocasión habíamos construido pequeñas atracciones con las piezas de algunos sets sin resultados espectaculares por la falta de bricks concretos y cuando estábamos planeando el viaje a Legoland® Windsor decidimos diseñar un Carrousel con la idea de comprar las piezas faltantes en el

Pick-a-Brick del parque. Así lo hicimos y poco después ya teníamos nuestro primer gran MOC de una atracción.

Ese mismo año LEGO® lanzó al mercado algo realmente sorprendente que no encajaba en ninguna de las líneas habituales, una atracción de feria, se trataba del set 4957 Ferris Wheel, la Noria. Evidentemente fue un set que adquirimos y lo construimos junto al MOC del Carrousel, pero aquellas dos construcciones por si solas no tenían "vida", eran muy frías, les faltaba alegría para parecerse más a la realidad. La solución era evidente, debíamos "copiar" la realidad, añadimos jardines, bancos, farolas, etc... y sobre todo Minifigs, ya habíamos creado el pequeño Parque de Atracciones que se pudo ver en la 1ª HISPABRICK en Diciembre de 2007.

La elección de las piezas para construir jardines y mobiliario urbano se hizo sobre todo pensando en la facilidad de adquirir más en el futuro para posibles ampliaciones, no tenía sentido incluir elementos que fueran muy vistosos pero complicados de conseguir.

La primera idea de Construcción Modular surgió ante la dificultad de transportar las dos atracciones juntas, se pudo cargar en el maletero de un coche pero el pensamiento fue "...si hubiera estado montado en dos partes que luego se pudieran ensamblar fácilmente no sería tan complicado el transporte...". Empezaba a nacer la idea de Modularidad.

Finalizada la 1ª HISPABRICK tocaba desmontar el diorama de las dos atracciones pero, con la certeza de que tendríamos más HISPABRICKs en el futuro. Hicimos fotos y tomamos nota sobre una serie de normas que habíamos respetado a la hora de montar para volverlas a utilizar en el futuro, se trataba de notas sobre tamaños, tipos de elementos de jardinería, mobiliario urbano, etc... Sin pretenderlo ya teníamos un esbozo de normas de construcción, en principio eran para uso particular pero el futuro inmediato daría un cambio importante.

En Marzo de 2008 en el foro de HispaLUG se confirmó que en Diciembre se celebraría la 2ª HISPABRICK y de nuevo se puso en marcha la maquinaria mental para la creación de nuevas atracciones. Fue entonces cuando Manatarms (José Carlos) contactó conmigo porque estaba diseñando / construyendo una Montaña Rusa y le parecía interesante unirla a mis atracciones y exponerlo juntos. Le comenté que lo bonito de unir construcciones de diferentes personas precisamente era que no se notara la diferencia, que no podía ser simplemente unos MOC's al lado de otros aunque fueran de la misma temática.

La observación le pareció totalmente lógica y lo que eran unas normas escritas de cualquier manera se estructuraron y plasmaron en "Normas para la construcción Modular de un Parque de Atracciones". Entre los dos revisamos algunos aspectos y



finalmente las hicimos públicas en el foro de HispaLUG.

Un detalle que quisimos incluir dentro de los elementos comunes de las atracciones o edificios fue el utilizar los colores rojo, azul y amarillo en pequeños detalles en honor a los colores básicos de LEGO®. La utilización de piezas con estos 3 colores no es obligatoria pero si recomendada.

Actualmente las normas están en una versión borrador pendientes de concretar pequeños detalles. Se puede consultar el contenido en la web www.morente.net e incluso descargar una versión en pdf.

Un punto importante que hace que este tipo de construcción modular sea atractiva para todos es la libertad de crear un diseño totalmente personal y que cumpliendo unas pequeñas normas pueda integrarse perfectamente con las construcciones de otros AFOL's formando un conjunto unificado pero a la vez con el estilo personal de cada uno.

Un detalle a priori poco importante fue la elección del nombre del parque, las sugerencias fueron variadas, pero el nombre salió casi por si solo cuando nos dimos cuenta de que tenía que representar a la comunidad a la que pertenecíamos HispaLUG y exponerse en la HISPABRICK, era obvio, solo podía llamarse HISPAPARK.

Por último, aprovechando la oportunidad que nos da la revista, recordar que este parque necesita de la participación de todos para que cada año crezca en cantidad y calidad. Para este año hay previstas de momento 6 atracciones, la Entrada del parque con su Big-Minifig, la heladería y el merendero y alguna sorpresa más, con tu aportación todavía puede ser más espectacular.■



portal Web Bricklink[2], es la siguiente:

Para la base

- Un plate 4x4 color verde.
- Dos round plate 2x2 color verde, para dar consistencia a la sujeción del tronco.
- Un par de plant flower stem de color verde para decorar la base.

Para el tronco

Suponiendo una altura del árbol de unos 12 bricks:

- 9 bricks round 1x1 de colores blanco y gris oscuro azulado, siendo la proporción de blancos siempre superior a la de grises oscuros.
- Uno o dos plate round 2x2 color verde, para encajar las ramas.
- Dos bar 6.6L with Stop Ring de cualquier color, para dar firmeza al tronco.

Para hacer el ramaje

- Entre 6 y 10 plant leaves 4x3 de color verde.
- Entre 8 y 10 plant sea grass green, de color verde.

El número de elementos puede variarse para conseguir árboles de distintas formas y alturas, pero debe tenerse en cuenta que a mayor altura mayor es la dificultad para conseguir un árbol estable.

Construcción

Empezamos construyendo la base. Colocamos dos plate round 2x2 en el centro del plate 4x4. A continuación insertamos 4 bricks round 1x1, alternando los colores, en uno de los bars 6.6L, de forma que la parte superior del primer brick round coincida con el añillo del bar. De esta forma, el extremo inferior del bar sobresale lo suficiente para poder encajarse dentro del agujero de los plate round, permitiendo una sujeción más firme del tronco. Repetimos la operación con el otro bar, pero en esta ocasión intercalando un par de plant leaves 4x3, de forma que después de insertar el cuarto brick round sobresalga el extremo inferior del bar. La

unión de las dos partes del tronco, utilizando un nuevo brick round es la parte más delicada de la construcción. Si se han seguido los pasos comentados deben encajar perfectamente, de forma que el nuevo brick round tenga insertado ambos extremos sobrantes de los dos trozos de tronco. Eso hará que el tronco sea algo más resistente a golpes y manipulación para añadir el resto de elementos del árbol.

El siguiente paso consiste en añadir todo el ramaje y hojas al árbol. Primero añadimos un nuevo brick round o round plate 2x2 a la copa del árbol, en función de la altura que queramos conseguir. Sobre el round plate 2x2 colocamos tres o cuatro plant leaves 4x3, y cerramos la copa con un nuevo round plate 2x2, para afianzar las ramas. Además sobre este último podemos añadir en su centro un par de plant leaves 4x3 con el fin de tener ramas a distintas alturas. Distribuimos la orientación de todas las ramas de forma que apunten en todas direcciones. A continuación empezamos a colocar los plant sea grass green colgando de las ramas, de forma que queden distribuidas por todo el árbol.

Con el árbol ya terminado sólo nos queda decorar la base con plant flower stem, o cualquier tipo de piezas simulando vegetación, flores o piedras, para obtener un árbol totalmente personalizado y ya lo habremos terminado.

Teniendo un árbol terminado como referencia es muy fácil continuar construyendo nuevos árboles con distintas formas, alturas y detalles, que hagan que cada uno de ellos sea totalmente distinto a los demás. De esta forma podremos tener nuestro pequeño bosque de LEGO®. ■

Referencias

[1] Brickwars, sistema de juego de batallas con piezas de LEGO®: <http://www.brikwars.com/>

[2] Portal de venta de piezas de LEGO® en Internet: <http://www.bricklink.com>



Curso LDraw, 2ª Entrega

¿Te faltan piezas? ¿No ves bien dónde colocarlas? En esta segunda entrega del curso aprenderás a resolver esos problemas.

Por Jetro

Gráficos por Jetro

En la primera entrega de este curso sobre LDraw vimos el manejo básico de una de las herramientas fundamentales del universo LDraw: Mike's LEGO® CAD o MLCad creado por Michael Lachman a finales de los noventa. Se trata de un programa que a pesar de su relativa sencillez incluye muchas opciones que permiten una construcción con los elementos de la librería LDraw muy avanzada.

Después de dar un repaso a la interfaz y aprender a hacer una construcción sencilla, en esta entrega toca ampliar esos conocimientos para poder presentar un producto final más completo y más útil.

Ampliar la librería LDraw

Aunque la librería LDraw cuenta con miles de piezas, después de una instalación básica es fácil que te falten algunas de las que necesitas. Posiblemente esa pieza ya exista para LDraw. Entonces, ¿por qué no está en la librería que has instalado? Esto se debe a que cada año salen nuevas piezas de LEGO y aunque esas piezas se van traduciendo en archivos LDraw, el proceso de construcción y su posterior aprobación por la fundación LDraw toma su tiempo. Además hay una serie de consideraciones legales sobre las licencias

de las distintas piezas que ha hecho que en los últimos años no se hayan aprobado nuevas piezas. Sin embargo sí están disponibles en versión no oficial. Por lo general estas piezas están bien diseñadas y no te darán ningún problema a la hora de construir un modelo. Sin embargo existe la mínima posibilidad que sufran alguna revisión más adelante por lo que la fundación LDraw advierte que su uso es responsabilidad de quien los quiera emplear. Como se trata de piezas que pueden sufrir un posterior cambio, es buena práctica incrustar esas piezas en el diseño en el cual están incluidas. Para facilitar esta tarea se puede usar el programa MPDWizard [1].

Tanto si quieres una sola pieza no oficial o si quieres hacerte con toda la colección de esas piezas el primer paso es visitar la web de LDraw [2] y más específicamente el Parts Tracker [3]. Allí puedes descargarte las piezas que necesitas o un fichero Zip con todas las piezas no oficiales. Ese fichero se actualiza regularmente para incluir las últimas creaciones y los cambios/mejoras realizadas en algunas de las piezas ya existentes.

Si decides descargar solamente las piezas que necesitas ten en cuenta los siguientes consejos:

Unofficial File parts/32030.dat

[Next File](#) | [Prev File](#) | [Download](#) | [Review](#) | [Edit](#) | [CA Header Edit](#) | [Events](#)

File Header:

```
0 Technic Excavator Bucket 18 x 10
0 Name: 32030.dat
0 Author: Guy Vivian
0 Unofficial Part

0 BFC CERTIFY CCW

0 // 2004-08-11 GuyVivian Initial Version
```

Status:

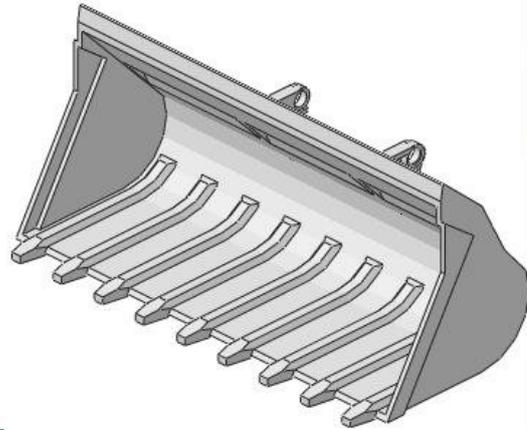
1 subfile isn't certified. (CCSX)
Size: 30423 bytes

Reviewers' certifications:

WilliamH=certify
mikeheide=certify

Required (unofficial) subfiles:

| | | | |
|--------------------------------------|---|--|------------------------|
| p/1-16disc.dat | Disc 0.0625 | ■ Certified! (ACCX) | Events |
| p/2-4ring8.dat | Ring 8 x 0.5 | ■ Certified! (ACCX) | Events |
| parts/s/32030s01.dat | ~Excavator Bucket 18 x 10 (Rib and tooth) | ■ Needs admin review. (CCX) | Events |



-Localiza la pieza que buscas tecleando el número de la pieza en el campo de búsqueda que aparece arriba a la derecha en la página del Parts Tracker y pincha en 'Go' (por ejemplo el 32030)

-Una vez localizada la pieza haz un clic derecho sobre 'download' que aparece debajo del nombre del fichero que vas a descargar y guárdalo en la ubicación indicada junto al nombre del fichero (en este caso pone Unofficial File parts/32030.dat lo cual significa que hay que guardar el archivo en la carpeta 'parts' que hay dentro de la carpeta LDRAW de tu instalación de la librería)

-Comprueba si el archivo requiere de otros archivos para su correcto visionado bajo la entrada "Required (unofficial) subfiles" y guarda cada uno de ellos en el lugar que se indica. Es posible que algunos de esos archivos ya estén presentes en tu librería, pero hace falta comprobarlo de uno en uno.

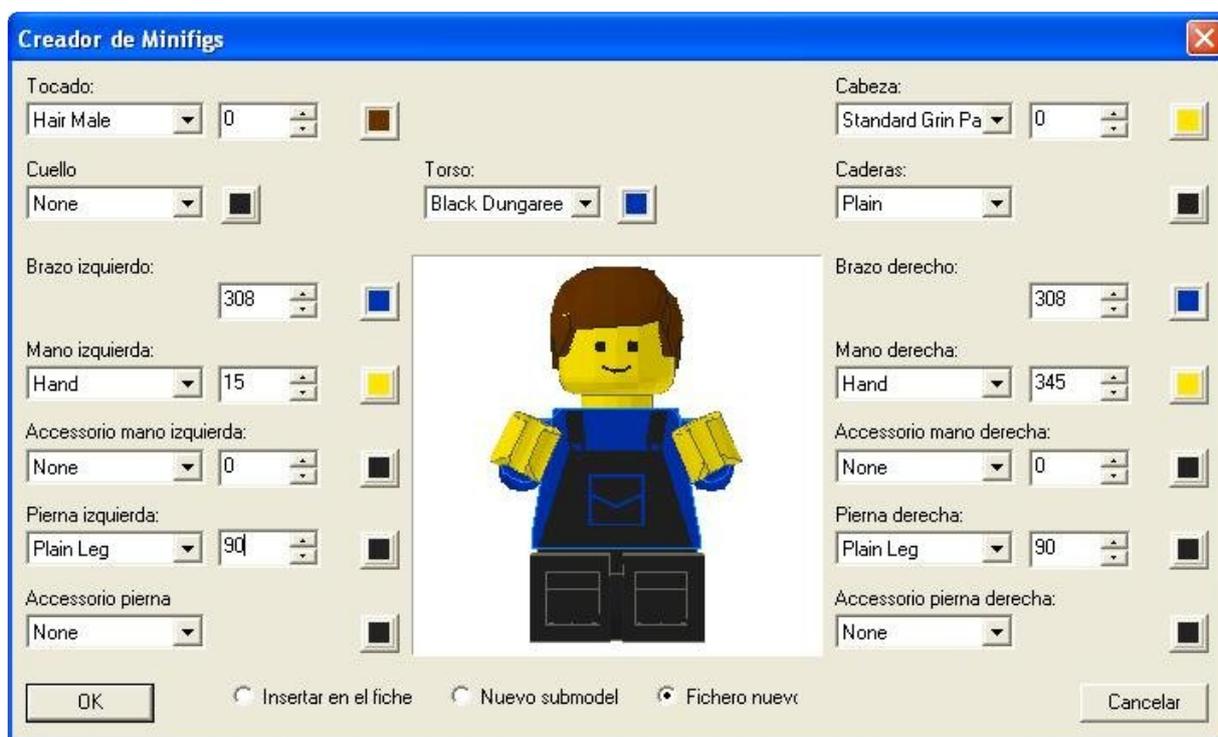
-Para poder empezar a usar la pieza tendrás que actualizar el listado de piezas de tu librería LDraw. Tradicionalmente esto se hace en DOS, pero afortunadamente también es posible hacerlo en MLCad. Para ello abre el programa, y ve a Fichero > actualizar piezas. Se hará un nuevo inventario, lo cual puede durar algún tiempo dependiendo de la

cantidad de piezas y lo rápido que sea el ordenador y a continuación aparecerá una ventana informando de que se han encontrado nuevas piezas y preguntando si quieres actualizar el fichero parts.lst. Pincha en 'si'. Ahora las piezas ya están disponibles para que las uses.

Si bajas el fichero con todas las piezas no oficiales tendrás que descomprimirlo dentro de la carpeta LDraw de tu instalación de ese programa para que todas las piezas acaben en las carpetas correspondientes y seguir el último paso mencionado arriba. Además conviene descomprimir esas piezas en una carpeta separada a tal fin para que MPDWizard pueda saber qué piezas son las no oficiales y poderlas incluir al generar un archivo MPD.

MPDWizard

Antes se ha nombrado MPDWizard como herramienta para incrustar piezas no oficiales en un archivo LDraw. En realidad esa herramienta tiene una doble utilidad: puede convertir varios ficheros relacionados en uno y puede volver a separar los ficheros que se han juntado en uno solo. El nombre del programa proviene de la idea de hacer construcciones que consisten de varias partes



diferenciadas y tener esos ficheros distintos unidos en uno solo: MPD = Multi Part DAT o DAT de múltiples partes (DAT es la extensión habitual de los archivos de piezas y originalmente también de las creaciones hechas con esas piezas). Al igual que en una creación hecha con las piezas de la librería LDraw se unen múltiples archivos que representan una pieza cada uno, se puede crear un archivo en el cual cada 'pieza' es un subconjunto de una creación más grande. Así se podría hacer un archivo con un camión y otro con un remolque para juntar los dos en un solo archivo de un vehículo articulado.

Unir archivos

Para dar una idea más clara de cómo se pueden unir dos archivos pasaremos a hacer un ejemplo práctico que servirá para enseñar algunas funciones más de MLCad. Junto con el programa se instalan dos archivos ldr en la carpeta LDraw\MODELS: PYRAMID.ldr que empleamos como ejemplo en la primera parte de este tutorial y CAR.ldr que usaremos ahora. Cuando abras el archivo verás que se trata de un coche muy sencillo sin conductor. Vamos a crear un archivo nuevo con un conductor para incorporarlo dentro del coche y para ello usaremos el generador de minifigs. En la barra de extras encontrarás un icono con la imagen de un minifig. Para acceder al generador, picha en ese icono (alternativamente puedes ir a Extras > Generadores > Minifiguras).

La interfaz del generador de minifigura es muy sencilla. Solo hay que destacar algunos conceptos:

- Torso: la mayoría de patrones que te permite seleccionar esta opción no se ven sobre negro. Prueba con otro color de torso pulsando en el cuadrado negro a la derecha del listado de opciones, selecciona un color y pulsa en OK.
- Caderas: notarás enseguida que las caderas no son solamente la línea horizontal entre torso y piernas sino también un vertical entre las piernas. No hay una manera bonita de hacer un cinturón que no parezca ropa interior, pero puedes probar usar alguno de los diseños para la cadera.
- Brazo: los números que ves al lado de brazo, mano, accesorio y pierna son para seleccionar el grado de rotación de los mismos. Son grados de rotación desde la posición inicial, lo cual en el caso del brazo complica un poco el uso ya que está girado 32° respecto a la vertical. Además para levantarlo mas hay que restar grados del círculo completo (360°) así que para conseguir que ponga las manos perfectamente al frente puedes teclear 308 en la casilla correspondiente (desde la vertical serían 90°, pero ya está girado 32° lo que deja 52° que hay que restar de 360 – En las manos hay que aplicar el mismo cálculo si se quiere conseguir que la rotación de las manos se haga en espejo).

- El generador no admite posiciones imposibles. Esto es fácil comprobar con la pierna: para conseguir que el minifig se siente teclaea 90 en la casilla de la pierna izquierda. Si aumentas este número con la flecha verás que no pasa de 105°. Después salta a -65 que es el ángulo máximo que se puede girar las piernas hacia atrás.

-Los accesorios de pies y manos solo giran en el plano perpendicular a la mano misma por lo que siempre estarán correctamente colocados dentro de la mano.

Cuando hayas terminado de crear el conductor asegúrate de seleccionar la opción "Fichero nuevo". El fichero del coche se cerrará (si has hecho alguna modificación en ese fichero te preguntará si quieres guardar los cambios) y se verá el minifig que acabas de crear en las cuatro vistas de MLCad. Guarda el archivo con un nombre fácil de recordar (ej. conductor.ldr) y vuelve a abrir el archivo del coche.

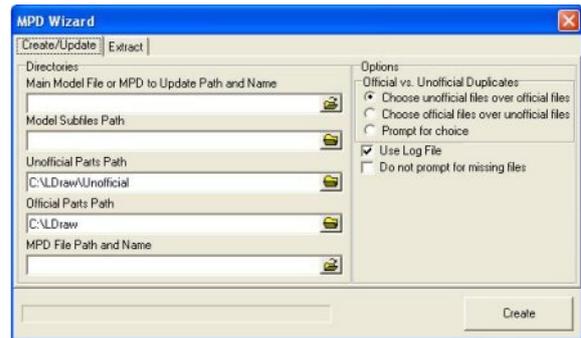
Para insertar el conductor en este archivo picha en 'Editar > Añadir > Pieza...' o en el primer icono de la barra de edición. En la ventana que se abre marca la casilla Pieza Especial y pincha en 'Cargar pieza' para navegar a la ubicación del archivo del conductor y seleccionarlo. Para terminar la inserción picha en OK.

Utilizando las técnicas descritas en la primera parte del tutorial intenta colocar el conductor en su asiento. Notarás que, debido a que no puedes ver bien dentro del coche es bastante difícil colocarlo con exactitud. Para resolver este problema existe una herramienta que te permite ocultar temporalmente algunas de las piezas del coche. Selecciona las piezas que quieras ocultar (la puerta y el Plate 1x3 que hay debajo de esta) y picha en el icono de una bombilla apagada en la barra de modificaciones. ¡CUIDADO! Aunque ya no veas las piezas siguen estando seleccionadas así que deseleccionálas pichando en un área libre para evitar moverlas por accidente. Ahora es más fácil colocar el conductor correctamente. Cuando hayas terminado de colocarlo puedes volver a hacer visibles las piezas escondidas pichando en las tres bombillas encendidas en la misma barra de iconos.

Crear un MPD

Existen dos métodos para crear un archivo de múltiples partes. Es posible hacerlo directamente dentro de MLCad, pero tiene el inconveniente de que MPDWizard no puede añadir las piezas no oficiales a un MPD existente (el programa sí puede desempacar el MPD dentro de una carpeta para volver a empacarlo incluyendo las piezas no oficiales).

La interfaz de MPDWizard es realmente sencilla. Para crear un archivo MPD basta indicar cual es el archivo principal (Main Model File – en nuestro caso sería CAR.ldr) y donde se encuentran los archivos con los subconjuntos (Model Subfile Path – generalmente en la misma carpeta). Si además indicas donde está la carpeta que únicamente contiene las piezas no oficiales de LDraw (Unofficial Parts Path) MPDWizard podrá incluir en el archivo MPD resultante. En el último campo hay que especificar el nombre y ubicación deseados para el fichero MPD resultante, luego pichar en 'Create' y en unos segundos el fichero MPD es creado. Si

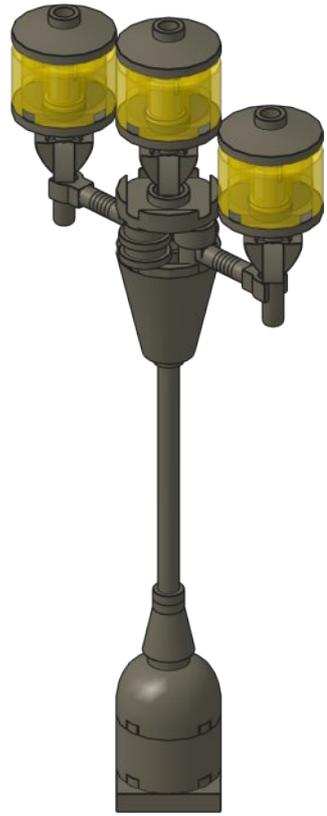
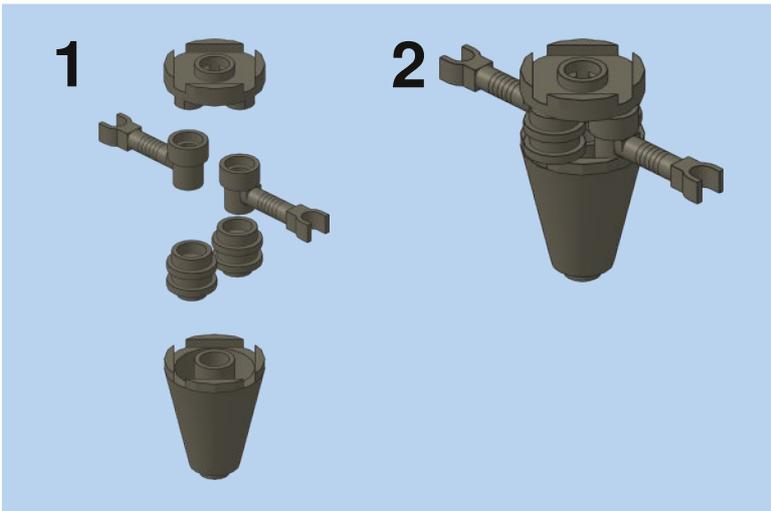


posteriormente deseas desempacar el fichero (esto no es necesario para poder ver o trabajar con el fichero en MLCad) solo hay que indicar el fichero que quieres desempacar y la carpeta donde quieres colocar los ficheros resultantes bajo la pestaña 'Extract'.

En la próxima entrega aprenderemos algo más sobre grupos de piezas, cómo girar piezas y cómo incluir piezas flexibles en un archivo LDraw.■

Referencias

- [1] <http://www.pobursky.com/print.php?sid=33>
- [2] <http://www.ldraw.org>
- [3] <http://www.ldraw.org/library/tracker/>







Arriba; Vista general del salón principal.

Página anterior: Diorama Space. Como curiosidad el monorraíl llevaba una minicámara conectada a un ordenador que permitía recorrer el diorama por dentro.

Brickworld™ 2008

Jugando en las ligas mayores

Por car_mp

Fotos por car_mp

Ficha evento

Brickworld™ 2008

Del 19 al 22 de Junio de 2008 en el Hotel North Shore Westin Chicago, Illinois

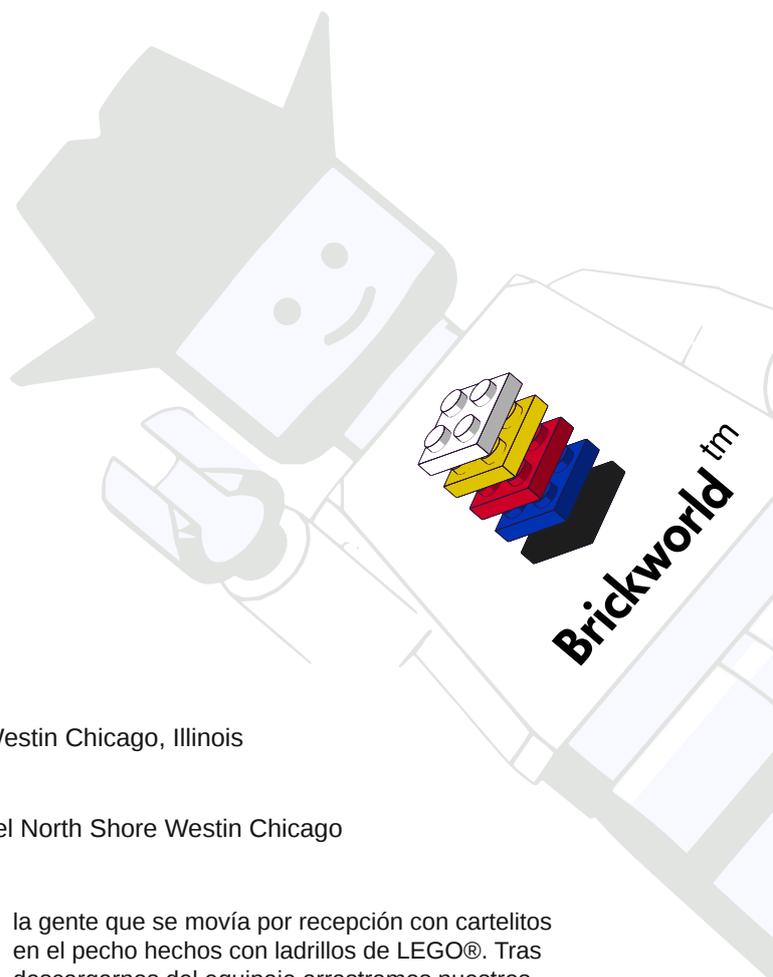
Asistentes registrados 335

Espacio de exposición 6000 m2

Próxima edición del 18 al 21 de Junio de 2009 en el Hotel North Shore Westin Chicago

No se quien estaba más extrañado aquel 19 de julio en Chicago, dos españoles de estar en la Brickworld™ 2008 o la Brickworld™ de tener registrados dos AFOLS españoles. No voy a hablaros del vuelo, todos los que han volado más de 6 horas seguidas en clase turista saben de que hablo, ni de que el taxista fuera de Jordania, con el taxi lleno de símbolos religiosos y una emisora árabe en la radio. Eso son anécdotas. Tampoco del jet-lag, los que lo han sufrido también saben de que hablo. Intentaré hablaros únicamente de LEGO®.

Llegamos al hotel a las afueras de Chicago que acogía el evento y en el que además nos alojábamos. Nada más llegar ya llamaba la atención



la gente que se movía por recepción con cartelitos en el pecho hechos con ladrillos de LEGO®. Tras descargarnos del equipaje arrastramos nuestros cansados cuerpos hasta la ventana de registro y allí nos entregaron las bolsas con el material para los asistentes. Rápidamente cogimos nuestros ladrillos y nos los colocamos en el pecho, lo cual servía de salvoconducto para entrar a la fiesta.

La exposición estaba repartida por dos salones de convenciones de tamaño más que respetable, además de tener otras dos salas para los cursos y conferencias. En el primer salón, el más grande había una actividad frenética de AFOLS montando sus MOCS y dioramas. Allí nos encontramos con



Arriba; Dos vistas del diorama del LEGO® North Illinois Train Club. Uno de nuestros favoritos

Abajo: Diorama Castle

Bryan y Steve, bueno, ellos nos encontraron a nosotros, y fueron las primeras personas con las que conversamos en la Brickworld™. Steve Witt es el homólogo de Jan Beyer en EEUU y Bryan Bonahoom es uno de los genios detrás de la Brickworld™. Steve nos enseñó el stand oficial de LEGO® donde unas veinte personas construían en directo todas las novedades que habían llevado, entre ellas varios sets nuevos de Star Wars, el "superajedrez", el Green Grocer, el VW Beetle, ... , todo un despliegue de sets capaz de arrancar lágrimas al más curtido AFOL. Después comenzamos a pasear de forma errática entre los puestos, totalmente abrumados por la cantidad de material que veíamos. Algunos dioramas estaban en las primeras etapas de montaje lo que nos permitía observar todo el trabajo interior que necesitan. Todas

las temáticas estaban representadas, Castle, Space, Western, ..., aunque lo que más abundaba era sin duda City y Trains. Todo el mundo se acercaba a explicarnos cualquier detalle del que se sentían especialmente orgullosos y el ambiente que se respiraba era..., bueno, el que ha estado en la Hispabrick, sabe de que hablo. En el segundo salón, más pequeño, todo parecía moverse más despacio, sin embargo ya destacaba el tamaño del stand del LEGO® Northern Illinois Train Club, que al final sería uno de nuestros favoritos. Cuando nuestro cuerpo no daba para más decidimos retirarnos y empezar al día siguiente con las pilas cargadas.

El día 20 resultó interesante de principio a fin. Los dioramas estaban montados prácticamente al 100% y casi todo el mundo que se movía por el hotel



Arriba izquierda; Minifigs con luz

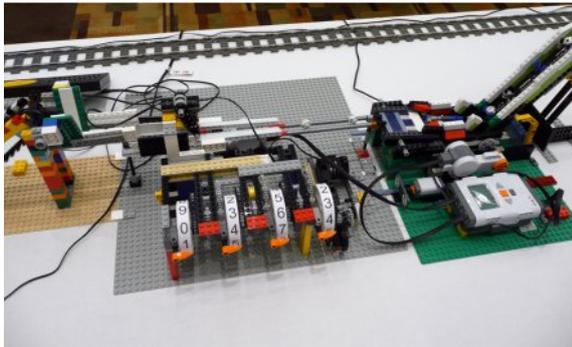
Arriba derecha; Stand oficial de LEGO®

Abajo Izquierda; Presentación del nuevo set de La Estrella de la Muerte

Abajo derecha; El Town Plan original

llevaba al pecho los ladrillos identificativos. Empezamos el día conversando con Joe Meno, redactor de la Brickjournal™, con el que intercambiamos un ejemplar de nuestras revistas, y que nos enseñó su Wall-e que pocos días antes habíamos visto en Internet. Después nos presentaron a Tormod Askildsen, el gran jefe de LEGO® para la comunidad (para que nos entendamos, el jefe de Jan Beyer y Steve Witt) y con el que hablamos largo y tendido sobre una gran variedad de temas. Para la comunidad española sólo tuvo halagos, sobre todo por su evolución en el último año. Celebrar nuestro primer encuentro y publicar nuestra revista en menos de un año le pareció algo increíble. Nos ofreció toda su colaboración de la que tal vez abusemos llegado el momento. También nos habló de la evolución de

LEGO® como juguete y de la importancia que tenían este tipo de encuentros tanto a nivel promocional como a nivel de intercambio de ideas. Pasamos el resto del tiempo hasta la ceremonia de inauguración recorriendo los distintos stands y dioramas. Se podían ver auténticas joyas, tanto sets originales hasta el moderno, reproducciones del Taj Mahal (no, no era el oficial de LEGO®) y de multitud de otros edificios famosos, mosaicos, la larga cadena de GBC funcionando a pleno rendimiento, algunos Mindstorms® dándose cariñosas caricias entre los stands... Destacar también la amplia presencia de tiendas, algunas muy conocidas por fabricar complementos custom o incluso minifigs para completar nuestros dioramas.



Arriba izquierda; Los robots Mindstorm esperando que sea su turno para la batalla

Arriba derecha; Reproducciones de edificios famosos)

Izquierda; El contador de pelotas de la cadena GBC

Abajo: El accidente de un camión de bollos pone en alerta a toda la policía

La ceremonia de inauguración se celebró en un salón aparte. En ella se habló de los números del evento (personas registradas, etc,...) y del esfuerzo llevado a cabo por la organización y los sponsors. Después Tormod Askildsen realizó una presentación sobre la comunidad LEGO®. Habló del programa de embajadores, de los LUGS a lo ancho del mundo (sí, HispaLUG estaba en la presentación), de los números económicos de la empresa, de LEGO® Universe (presentaron el nuevo logo del producto), etc. Por último planteó los principales problemas sobre los que LEGO® está recogiendo información. Cómo evitar los "dark ages" y cómo atraer más aficionadas femeninas a este hobby. Después presentaron en primicia el nuevo set de Star Wars de la Estrella de la Muerte, que fue la gran sensación de la tarde, y Steve Witt abrió un turno de preguntas. A destacar la confirmación de que habrá nuevos sets de la línea de Indiana Jones en el 2009 y que los precios del petróleo influirán en los precios de los sets. Después de la presentación llegó la hora de las despedidas ya que al día siguiente continuábamos viaje. En resumen, una experiencia que sin duda todo AFOL debería experimentar, estar rodeado de LEGO® por todas partes y mas importante aún, rodeado de gente con la que compartirlo. ■





LEGO® Collector's Guide

El sueño de muchos coleccionistas se hace realidad con la aparición de la primera guía del coleccionista de LEGO®, coincidiendo con el 50 Aniversario del Brick, que cataloga los sets aparecidos desde 1958 hasta la actualidad.

Por Iluisgib

Fotos por Fantasia Verlag

Traducción por Lluís Gibert

Libro: LEGO® Collector's Guide

Editorial: Fantasia Verlag GMBH

Número de Páginas: 800

Idioma: Inglés / Alemán

Síntesis: Catálogo de Coleccionista con los sets lanzados al mercado desde 1958 al primer semestre de 2008, ordenados por años. Incluye también catálogo de llaveros y listado de Service Packs

Precio: 22,90 €, (Premium 39,90€)

El sueño de muchos coleccionistas se hace realidad con la aparición de la primera guía del coleccionista de LEGO®, coincidiendo con el 50 Aniversario del Brick, que cataloga los sets aparecidos desde 1958 hasta la actualidad.

Book: LEGO® Collector's Guide

Publisher: Fantasia Verlag GmbH

Number of Pages: 800

Language: English / German

Synopsis: Collector's catalogue with Sets launched into the market since 1958 until the first half of 2008, ordered by years. It also includes catalogue of key chains and all the service packs listed.

Price: € 22.90 (39.90 € Premium)

The dream of many collectors becomes true with the launch of the first LEGO® Collector's guide, coinciding with the 50 Anniversary of the LEGO Brick, which catalogues the sets appeared since 1958 until today.



| | |
|----------------------------|-------------|
| 5510 | EU NA AU AS |
| Off Roader Gelände-Jeep | |
| Pcs: 288 | 1986 - 1992 |
| | |



| | |
|----------------------------|-------------|
| 5580 | EU NA AU AS |
| Super Truck Starker LKW | |
| Pcs: 670 | 1986 - 1992 |
| | |



| | |
|-----------------------------------|-------------|
| 6012 | EU NA AU AS |
| Siege Cart Ambrüst-Streitwagen | |
| Pcs: 54 | 1986 - 1988 |
| | |



| | |
|--|-------------|
| 6023 | EU NA AU AS |
| Maiden's Cart Einspanner mit Burgfräulein | |
| Pcs: 42 | 1986 - 1988 |
| | |



| | |
|---------------------------------|-------------|
| 6041 | EU NA AU AS |
| Armor Shop Ausrüstungs-Depot | |
| Pcs: 114 | 1986 - 1990 |
| | |



| | |
|-------------------------|-------------|
| 6067 | EU NA AU AS |
| Guarded Inn Wachhaus | |
| Pcs: 246 | 1986 - 1990 |
| | |



| | |
|--|-------------|
| 6074 | EU NA AU AS |
| Black Falcons Fortress Ritterschloß | |
| Pcs: 457 | 1986 - 1990 |
| | |



| | |
|------------------------|-------------|
| 6301 | EU NA AU AS |
| 6 Figures 6 Figuren | |
| Pcs: 33 | 1986 - 1988 |
| | |



| | |
|---|-------------|
| 6802 | EU NA AU AS |
| Satellite Launcher Satelliten Abschubvorrichtung | |
| Pcs: 28 | 1986 - 1987 |
| | |

| | | |
|-------------|-----------------------------|------------------------------|
| 6067 | Is similar to: 10000 (2001) | Ist ähnlich zu: 10000 (2001) |
| 6074 | Is similar to: 10039 (2002) | Ist ähnlich zu: 10039 (2002) |

Se trata de una herramienta que permite, de una manera sencilla y eficaz, saber las características básicas de un set a partir de su referencia y/o año de lanzamiento. Aparecen todos los sets, aunque sean de tirada muy limitada, o promocionales.

Los sets están ordenados cronológicamente desde 1958 a 2008, y dentro de cada año, están ordenados por referencia, de menor a mayor. Además, en la parte final del libro hay un índice por número de set, que permite al coleccionista localizar rápidamente cualquier set en el libro.

La información que ofrece de cada set es la imprescindible, y es la siguiente:

- Número de Set
- Denominación
- Número de piezas
- Año de lanzamiento / Año de final de producción
- Set Especial
- Continentes en que se lanzó el set
- Sistema de Ranking o rareza del set (no en términos económicos)
- Información extra.

En cada página encontramos 9 sets con su fotografía y un recuadro inferior con toda la información anteriormente citada. Las imágenes son de buena calidad (aunque sean pequeñas). Hay algunos sets de los que no se disponen imágenes. Para esos sets, aparece una minifig de obrero que nos informa de que no hay imagen disponible.

En cuanto a los llaveros, la clasificación está hecha por temática. En la parte inicial del capítulo, se explica la nomenclatura de las referencias. La información es más limitada. Solo aparece la denominación y si tiene algún elemento o característica especial.

La edición Premium cuenta con algunas características añadidas, tapas duras, una minifig exclusiva, un ladrillo 2x4 dorado y un ladrillo 1x8 grabado. Es de una tirada limitada y numerada de 3333 unidades.

Es una pieza imprescindible para cualquier coleccionista. Te puede pasar horas mirándolo y siempre hay alguna cosa que descubres que no sabías (por ejemplo, descubrí que salió un set conmemorativo del Campeonato del Mundo de Constructores de Formula 1, para Renault, en 1992).■

Agradecimientos / Thanks to

: Editorial Fantasia-Verlag GMBH

This is a tool that allows, in a simple and efficient way, to know the basic characteristics of a set from his reference and / or year of release. In the catalog appears all sets, although they are of very limited release, or promotional.

The sets are arranged chronologically from 1958 to 2008, and within each year, are listed by reference, from lowest to highest. In addition, in the final part of the book there is an index by number set, which allows the collector to locate any set in the book quickly.

The information provided of each set is the imperative, and is as follows:

- Number of Set
- Designation
- Number of pieces
- Release Year / End of production year
- Special set
- Continents where the set was launched
- Ranking or rarity of the set (not in economic terms)
- Extra information.

On each page there are 9 sets with its photograph and a lower table with all the information cited above. It includes high quality images (even being small pictures). There are some sets which images are not available. For these sets, there is a minifig worker who informs us that there is no picture available.

About the key rings, the classification is made by themes. In the initial part of the chapter, is explained the nomenclature of the references. The information is more limited. It is listed just the name of the key ring and any particular element or feature.

The Premium edition has some added feature), hardcover, an exclusive minifig, a golden brick 2x4 and an engraved 1x8 brick. It is a limited and numbered print run of 3333 units.

It is an essential piece for any collector. You can spend hours watching and there's always something that you can discover that you didn't know (for example, I discovered that it was launched a set about the Formula 1 Constructors Word Championship, for Renault in 1992)■



Review: Deep Sea Quest

La eterna lucha entre el bien y el mal tiene un nuevo entorno en el Universo LEGO®. Se trata de la línea AGENTS. En esta nueva temática, todos los modelos incluyen una misión que deben realizar los Agentes, para tratar de evitar que el grupo de los “malos” consigan apoderarse del tesoro, el ordenador o el mapa, que les permita salirse con sus planes.

Por lluigib

Fotos por LEGO System A/S, Lluís Gibert

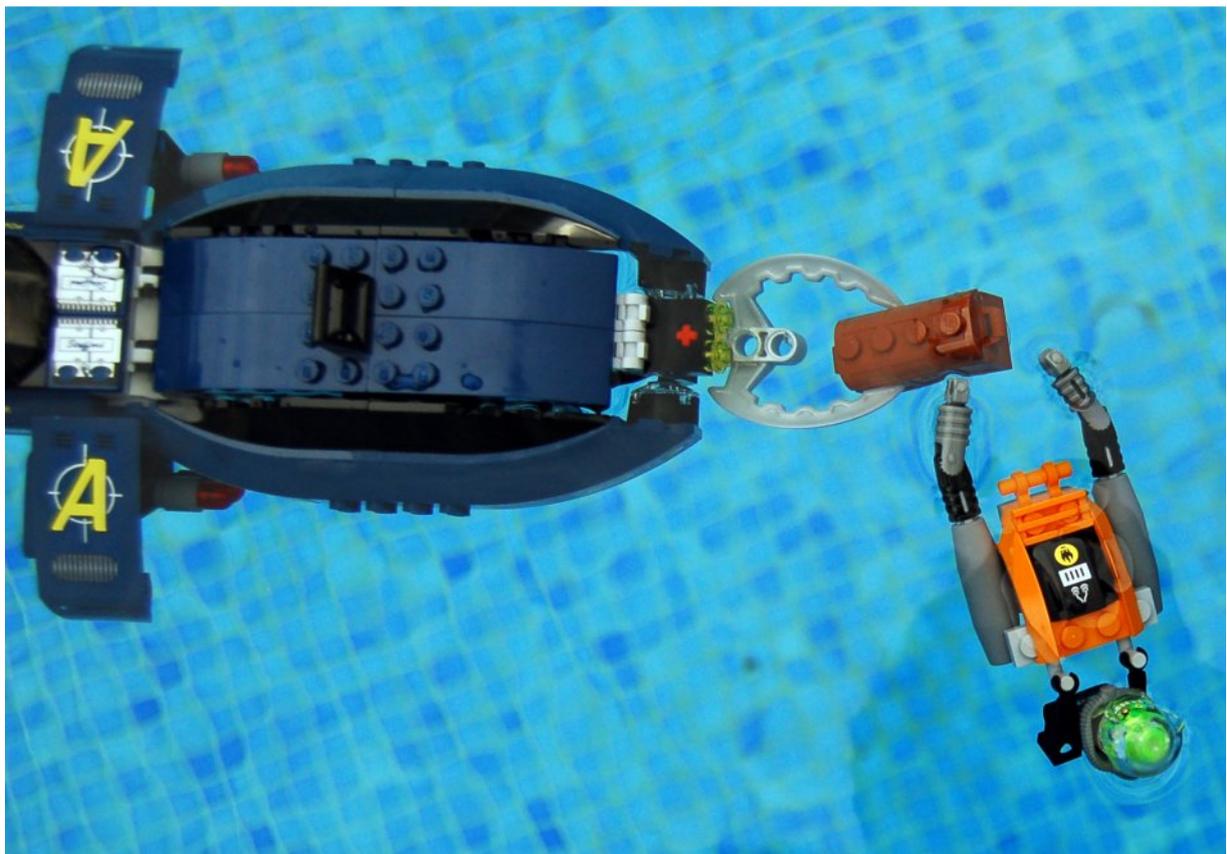
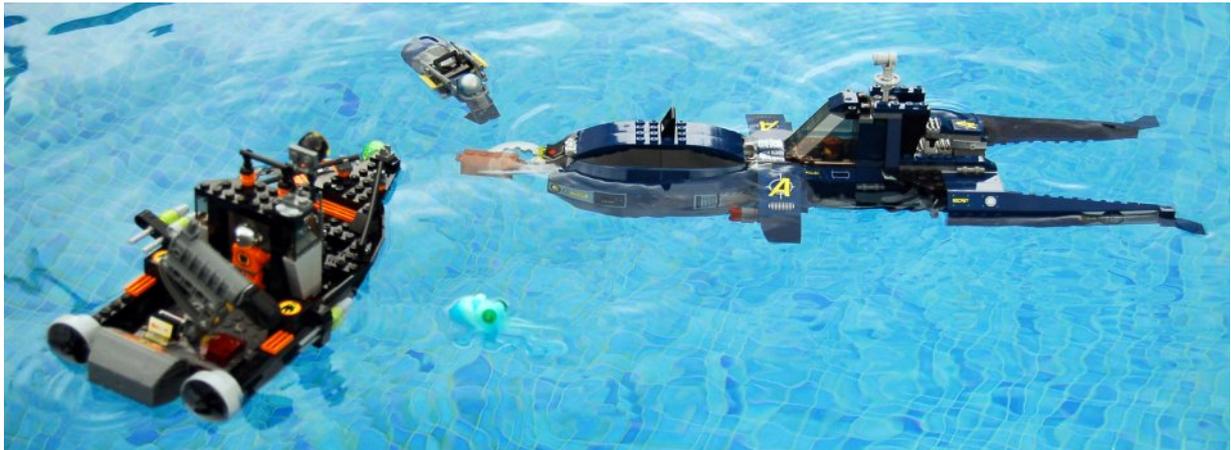
Set: Deep Sea Quest

Número de Set: 8636

Número de piezas: 520

Incluye: Barco, submarino, 4 minifigs, tesoro, pulpo

Precio: 49.95 €



En la primera fase saldrán al mercado un total de seis misiones, con cajas de distintos tamaños y dificultad. La más pequeña es una moto de nieve contra un helicóptero personal (Misión 1, set 8631), en el que hay que recuperar una pequeña joya, y la más grande es un camión, base de operaciones, contra unos aviones (Misión 6, set 8635), para lograr capturar a un infiltrado del enemigo. Más tarde se añadirán dos misiones más, la 7 y la 8, que completarán el surtido del primer año de la serie.

Misión 7

En este caso vamos a revisar la Misión 7 (set 8636), en donde se trata de recuperar un tesoro oculto en las profundidades marinas. El equipo Agents cuenta con un submarino y un transporte personal motorizado. Los contrincantes cuentan con un barco y un pequeño brazo mecánico portátil. Pero vayamos por partes.

El montaje del set está separado en dos libros de



instrucciones y 4 bolsitas numeradas. Como siempre, es un sistema que permite un montaje sencillo y rápido, ya que limita la búsqueda de piezas en cada paso. También es de destacar que en las instrucciones, hay un recuadro con las piezas necesarias para cada etapa.

El barco de “los malos” tiene una estructura sencilla. El diseño no está pensado para que flote, ya que el casco está hecho a base de bricks y no es un monocasco, lo que permitiría su navegación sin problemas. De todas formas, la flotabilidad del barco parece asegurada. Es un barco bastante cuadrado y sin un gran número de detalles. La cabina es muy simple, y se hace un poco difícil el colocar la minifig al mando del barco, sin desmontar nada, cosa que dificulta un poco el juego. Cuenta con dos motores en la parte posterior, a los que se les puede variar la posición, para que queden más o menos sumergidos. Lo más destacable de este diseño es su gran lanzamisiles, que permite torpedear al submarino desde la superficie.

Como complemento al barco, hay un pequeño brazo mecánico submarino portátil, que permite trabajar en el interior del agua sin tener que utilizar las manos. El diseño está bien conseguido. La minifig que le acompaña cuenta con la cabeza de color amarillo-flúor translúcido y la cara un poco tétrica, lo que

ayuda a darle el carácter que se busca.

El submarino de los AGENTS está más elaborado que el barco. En su diseño se han tenido en cuenta los motores, la cabina, las armas, el depósito... Tiene unas medidas correctas para el efecto que se busca. El color dark blue, es una constante en todos los vehículos de los AGENTS y el submarino no podía ser menos. En la parte posterior, hay previsto un espacio para que el transporte personal motorizado pueda aparcarse. En la parte frontal hay unos lanzamisiles escondidos que, subiendo una tapa, quedan al descubierto. Con esos lanzamisiles, puede defenderse de los ataques enemigos, aunque esos lanzamisiles no son tan jugables como el del barco. En la punta delantera del submarino hay unas pinzas para trabajar bajo el agua que, si se levantan, dejan paso a un pequeño receptáculo donde almacenar el cofre con el tesoro. Se ha implementado de forma sencilla, pero eficaz, un periscopio, aumentando el grado de realismo que intenta ofrecer el submarino.

El conjunto

Lo primero que sorprende de este set es que, aunque sea una misión acuático-submarina, el barco y el submarino no parecen hechos para ponerlos en el agua. El uso masivo de adhesivos no



hace sino aumentar esa sensación por que pueden acabar bastante mal después de unas cuantas horas en remojo.

El arma del barco es practicable y se puede disparar contra el submarino sin problemas. Si se intenta hacer la operación contraria, no se llega a un resultado satisfactorio ya que las armas del submarino son más estáticas.

Los complementos del set son una de las partes que merecen ser destacadas. Los pequeños vehículos submarinos personales son un toque de calidad y buen gusto que compensan algunas de las carencias de diseño, sobretodo del barco.

Las minifigs (2 AGENTS y 2 adversarios) son suficientes para el cometido de la misión, y cuentan con los complementos necesarios para cada una de ellas (bombonas, gafas de buzo, pies de pato, etc...) También han añadido una de esas piezas que luego destaca como rareza para los coleccionistas. Se trata del pulpo de color verde azulado, y que está inyectado con plástico de dos colores. Es realmente una belleza y en mi opinión, una de esas piezas que tendrá su peso específico en el mercado coleccionista.

Conclusiones

Tenemos, de nuevo, una confrontación entre buenos y malos. En este caso, se trata de Agentes Secretos contra las fuerzas del mal. Cada misión tiene un objetivo concreto, un enemigo y unos medios determinados.

Los diseños de los vehículos principales son un poco simples, pero los complementos son de más calidad. El hecho de que la misión de este set transcurra en las profundidades marinas, dificulta un poco la jugabilidad, pero potencia la imaginación para llevarla a cabo (se pueden recrear escenarios submarinos para complementar la misión). Se utilizan piezas (pulpo) y técnicas interesantes (morro del submarino), y colores de los que andábamos un poco escasos de piezas (dark blue). No se exactamente que nos ofrecerán el resto de misiones, pero se ve un producto que puede tener un gran éxito en el mercado infantil, y moderado en el mercado AFOL.■



Review: Ferrari F1 1:9

Los amantes de la línea LEGO® MODEL TEAM están de enhorabuena. Bajo la denominación de RACERS®, se ha lanzado un set que dejará satisfechos a los aficionados de las reproducciones de vehículos, y que conserva toda la esencia de los sets de antaño, en contraposición a los últimos modelos de un aire más TECHNIC.

Por Iluisgib

Fotos por LEGO System A/S, Lluís Gibert

Set: Ferrari F1 1:9

Número de Set: 8157

Número de piezas: 997

Incluye: Reproducción a escala 1:9 del Ferrari F2007 de Formula 1™.

Precio: 79.95 €



Cada una de las 997 piezas que forman este modelo, están plenamente justificadas. Se ha pasado de unos modelos más elaborados a nivel de mecánica, pero con una estética un poco pobre a nivel de reproducción, a un verdadero ejercicio de diseño en el que se describen todas las formas del modelo, con la utilización de piezas básicas de la paleta de la compañía LEGO.

Ferrari F2007

Cuando Kimmi Raikkonen llegó a Ferrari, a principios de 2007, lo hacía bajo una enorme presión, ya que era el sustituto del Heptacampeón del Mundo Michael Schumacher. Su máximo rival, Fernando Alonso, cubría la plaza dejada por Kimmi en McLaren, lo cual añadía más emoción al rocambolesco mercado de fichajes. Como compañero de equipo, Felipe Massa, quien optaba a lograr el estatus de número 1 de la Scudería. El Ferrari F1 2007 (proyecto 658) fue presentado el 14 de Enero de 2007, en el circuito de pruebas de Ferrari (Fiorano), en Maranello. El coche era el monoplaza número 51 construido por Ferrari para el Campeonato del Mundo de Fórmula 1™. Como novedades incorporaba una nueva aerodinámica, tanto por un nuevo chasis, como por el cambio en la estructura de los neumáticos. Se remodeló el chasis para mejorar en términos de seguridad, y así poder superar los exigentes Crash-test de la FIA. A lo largo

del año fueron apareciendo novedades como los nuevos “tapacubos” en las llantas, que después otros equipos copiarían.

Medidas Reales

- Longitud: 4545 mm
- Anchura: 1796 mm
- Altura: 959 mm
- Distancia entre ejes: 3135 mm
- Peso con agua, lubricante y piloto: 600 kg

En el aspecto exterior, los coches iban señalados con los números 5 y 6, debido a la clasificación de 2006, junto con el cambio de equipo de Fernando Alonso. En la decoración típicamente roja, desaparecían los elementos de color blanco, que se asociaban a una conocida marca de tabaco, y que estaba prohibida en Europa y EEUU. Esos elementos blancos fueron sustituidos por una serie de líneas de color blanco sobre fondo rojo, que tenían un ligero parecido a la publicidad de tabaco, pero sin contravenir las exigentes normas antitabaco. Al final de la temporada, el F2007 se proclamó Campeón del Mundo de Fórmula 1™ a manos de Kimmi Raikkonen.

El modelo de LEGO

Para la realización de este modelo, se ha hecho un importante ejercicio de diseño. No es nada fácil







reproducir un coche de las características de un Formula 1. La cantidad de alerones y formas curvas es todo un reto para conseguir un resultado a la altura de las expectativas. Y creo que esta vez lo han conseguido. Pero vayamos por partes. El primer paso en la construcción del coche es el morro. Solo empezar, ya te estás dando cuenta de que vas a montar un modelo de esos que dejarán huella. Es difícil establecer una comparación válida con el modelo real, por que los equipos de Fórmula 1 cambian la aerodinámica de los coches en cada carrera. Pero puedo llegar a afirmar que no falta ni sobra ningún alerón, por pequeño que sea. El morro también incorpora las minicámaras que dan vistas subjetivas en las retransmisiones de las carreras, y la decoración (con adhesivos) es fiel a la del coche original, si exceptuamos las alusiones a tabaco o bebidas alcohólicas, ya que se trata de un juguete. El morro es, además, extraíble, lo que le da un plus de realidad y comodidad en el montaje. Al igual que en el resto del coche, las formas curvas se consiguen al ir jugando con los plates, para ir ganando o perdiendo altura en cada momento. Cuando te das cuenta del tamaño real que alcanzará el modelo, es cuando empiezas a montar el chasis. El morro te da una pista, pero para ser sincero, creí que el modelo sería algo más pequeño de lo que

acabó siendo. El montaje del “cuerpo” del coche está separado en tres fases. A medida que va creciendo, vas observando el mimo con el que han intentado incorporar cada uno de los detalles del coche. Como observareis en las imágenes, el coche es un cúmulo de pequeños alerones y deflectores que se reparten por toda su superficie. Podemos estar hablando de más de 20 elementos aerodinámicos, sin tener en cuenta el morro o el alerón posterior. La mayoría de piezas empleadas para su realización, podemos considerarlas de las básicas. No aprovechan grandes plates o slopes curvos para dar las formas necesarias (excepto en algún caso justificado). Se realiza un laborioso proceso de montaje en el que vas modelando cada uno de los alerones, entradas de aire, radiadores, etc..., lo que permite disfrutar plenamente del montaje del modelo, ya que vas viendo su crecimiento paso por paso.

La dirección, como en otros modelos, funciona. Se ha intentado completar el triángulo de suspensión delantera (proveniente de modelos TECHNIC) con la inclusión de algunos tiles negros. El resultado es correcto, aunque el tile se mueva con facilidad. El resultado es un poco más pobre en la parte posterior, ya que no se ha trabajado en ese aspecto (quizás teniendo en cuenta que queda tapado por el

capó-motor y el alerón posterior), y las ruedas quedan fijadas al chasis por un simple Technic axle. Como pequeños detalles a destacar, la presencia de los tubos de escape, la minicámara de encima del piloto, la luz de lluvia en la parte posterior y la inclusión de las pegatinas de Neutral (N) y Extintores (E). Esos detalles ayudan a conseguir una reproducción de alta calidad.

El alerón posterior cumple perfectamente su función. Consigue el efecto curvo con la superposición de plates y es muy llamativo ya que tiene gran cantidad de adhesivos. También se han añadido los tapacubos de las cuatro ruedas, elemento que incorporó Ferrari para aumentar la eficiencia aerodinámica y la refrigeración de los discos de freno. Para este caso, se han utilizado Radar dish de 8x8.

El conjunto

Una vez el coche está montado, lo primero que viene a la mente es la imagen que aparece en la caja. No se si es por el ángulo en que se muestra el coche o algún otro factor que desconozco pero no le hace nada de justicia al modelo construido.

El conjunto es excelente. Para cualquier amante de la Formula 1™ es un modelo a tener en cuenta. También para los amantes del MODEL TEAM es un referente, después de muchos años sin un modelo de estas características. La estética es impresionante. Su tamaño y sus detalles hacen que cuando empiezas a construirlo, quieras terminarlo lo antes posible.

Como puntos negativos, cabe destacar que es un modelo un poco frágil. Hay que ir con mucho cuidado al cogerlo, ya que al mínimo golpe o agarre fuera de lugar, habrá algún alerón que se desprenda. La parte más frágil es el alerón posterior.



Va unido al chasis solamente por dos slopes y casi rozándolo, ya salta. Como curiosidad, cuando llevé el modelo a hacer las fotos, tuve que reconstruir el alerón frontal, posterior y los pontones laterales, y eso que fui con cuidado al hacer el traslado.

El otro punto negativo es el tipo de llanta – neumático. Los utilizados en el modelo son de llanta grande y neumático de perfil bajo. Todo lo contrario que un Formula 1™, que utiliza llanta pequeña (13”) y neumático de perfil alto, ya que aprovecha la torsión de la carcasa en el rendimiento del coche.

Conclusiones

Los amantes de la línea LEGO® MODEL TEAM están de enhorabuena. Bajo la denominación de RACERS®, se ha lanzado un set que dejará satisfechos a los aficionados de las reproducciones de vehículos, y que conserva toda la esencia de los sets de antaño, en contraposición a los últimos modelos de un aire más TECHNIC.

La reproducción y el tamaño son espectaculares. Los detalles se cuentan por decenas. Uno se puede hacer una idea de la complejidad de un Formula 1™ una vez ha construido el modelo. Su único punto débil, la fragilidad, no debe desmerecer a un set que tiene que entrar, por méritos propios, al podium de sets míticos de LEGO®, en lo que a reproducciones de vehículos se refiere.

Agradecimientos: LEGO Iberia S.A. por por la cesión del set y las imágenes oficiales para hacer esta review.■

Concurso

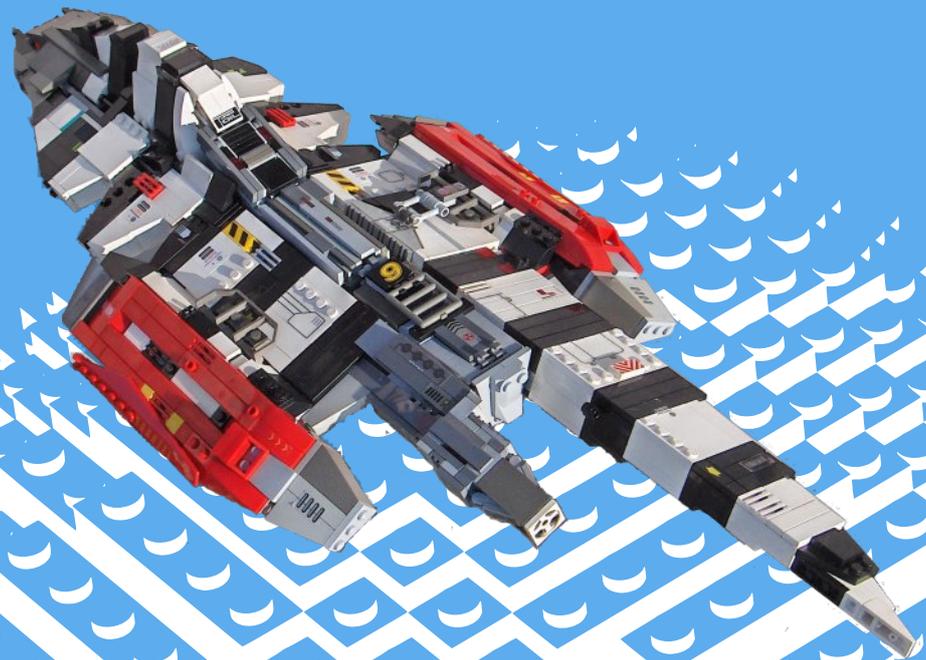
Hispack Magazine os da la posibilidad de conseguir un set 8157 Ferrari F1 1:9. El set ha sido cedido por LEGO® Iberia, a quien agradecemos su colaboración.

Para ganar el set, se deben contestar las siguientes preguntas:

1. Tamaño (longitud, altura, anchura) del set montado
2. Tiempo de montaje del morro (en minutos y segundos)
3. Número de piezas sobrantes una vez se ha montado el set.

- Las respuestas se deben enviar antes del 31 de Octubre a la siguiente dirección de correo electrónico: concurso@hispackmagazine.com
- En caso de empate, ganará el primer mail recibido.
- Concurso válido solo para España.

Adrian Florea





Grandes creadores del mundo: Adrian Florea

"Algunos de los constructores ahí fuera tienden a dramatizar en el tema post-apocalíptico, pero yo intento darle más sustancia, darle algo único, puede que incluso un toque de humor."

Por Redacción Hispabrick Magazine

Fotos por Adrian Florea

Traducción por car_mp y Jetro

No en todos los países la comunidad AFOL está desarrollada. Sin embargo gracias a Internet nos encontramos en que cada rincón del planeta aflora la imaginación. Adrian es un claro ejemplo de ello. Este rumano, además de ser un artista del brick y realizar maravillas en múltiples líneas consigue llevar la construcción mas allá, donde casi nadie

había llegado.

Cuando le propusimos la entrevista no dudo ni un instante y compartió con nosotros sus opinión sobre construcción, tendencias y la comunidad en general. Aquí va.



HispabrickMagazine: ¿ Nombre?

Adrian Florea

HM: ¿Edad?

AF: 22.

HM: ¿Nacionalidad?

AF: Rumana.

HM: ¿A que te dedicas normalmente?

AF: Duermo un tercio de mi vida, y cuando tengo tiempo construyo con LEGO®.

HM: ¿Cuando empezaste a construir con LEGO®?

AF: Como la mayoría de los fans de LEGO comencé cuando era niño creciendo con él. Hasta hace dos años tenía una colección que entraba en una caja de zapatos. Entonces es cuando comencé a hacer MOCS de nuevo. Postee algo, solo para ver la reacción de la gente, y eso encendió mi pasión por el LEGO de nuevo.

HM: ¿Cual fue tu primer set?

AF: Fue un set de piratas, creo que se llamaba "barca de naufrago". Echo de menos ese set, he perdido la mayoría de las piezas desde entonces, aun conservo algunos barriles y banderas.

HM: ¿Y el último que adquiriste?

Hispabrick Magazine: Name?

Adrian Florea.

HM: Age?

AF: 22.

HM: Nationality?

AF: Romainian.

HM: What do you do normally?

AF: I sleep one third of my life, and then when I have time I build with LEGO®.

HM: When did you first start building with LEGO?

AF: As most LEGO fans I started out as a child growing up with it. Until two years ago I had a collection that could fit in a shoebox. That's when I started seriously MOCing again. I posted something just to see people's reaction to it, and that just ignited my passion for LEGO once again.

HM: Your first set?

AF: It was a pirate set, I think it was called the castaway's raft... I miss that set, I lost most of it since then, I still have some barrels and flags.

HM: And your last set?

AF: Creo que es "La mina de los enanos" si no me equivoco. Últimamente compro set tras set y he empezado a perder la cuenta. Quiero conseguir alguno de esos sets de Indy, pero el precio es abusivo.

HM: ¿Tu línea oficial preferida?

AF: Star Wars™ es lo que me mantuvo activo en los paréntesis, pero últimamente me he entretenido con Castle. Pero todavía soy fiel a cualquier cosa relacionada con la Sci-Fi.

HM: ¿Y tu línea no oficial preferida?

AF: Me gusta experimentar con temas cuando construyo, también mezclarlos, o intentar comprender bien cualquier nuevo tema que no haya intentado antes. Algunos de los constructores ahí fuera tienden a dramatizar en el tema post-apocalíptico, pero yo intento darle más sustancia, darle algo único, puede que incluso un toque de humor. Me he apartado un poco de las convenciones en esto. Intento no seguir tendencias demasiado a menudo, pero algunos de mis temas no oficiales son microspace, mecha, y un poco de post-apocalíptico.

HM: ¿Que te inspira para realizar tus creaciones?

AF: La comunidad. Esa es la principal razón por la que sigo construyendo. Me gusta enseñar lo que construyo, y me gusta ver lo que otros construyen, eso es lo que me inspira. También, están las películas habituales, juegos de PC y los zombies reales de todos los días.

HM: Ahora hay una oleada de MOCs con temática manga y de ciencia ficción. ¿Te han influido especialmente el cómic japonés o el videojuego en tu trabajo?

AF: Manga y Anime no me han interesado, solo últimamente he visto algunas series como "Gundam" y "Cowboy Bebop", y he construido un par de modelos directamente de las series. Estos modelos fueron mostrados más tarde en una casa de te japonesa como parte de un día de temática Sci-Fi. En general, sí, Sci-Fi es mi principal inspiración, incluso algunas veces videojuegos (Homeworld 2, y algo de las series Warhammer 40 K). Todavía mantengo cierta distancia con el modelo real, en cuanto a diseño, y añado mucho de mi estilo personal.

HM: ¿Dibujas o planificas tus nuevas creaciones antes de comenzar a construir?

AF: No realmente. La mayoría de mis MOCs empiezan por accidente, o jugando con una combinación de piezas hasta que encuentro algo que parece interesante, que entonces termina convirtiéndose en una creación real. Raramente planeo o bosquejo, suelo considerarlo una pérdida

AF: I think it's the Dwarf's mine if I'm not mistaken, I've been buying set after set lately and I start to lose track. I want to get some of those Indy sets, but the price here is making me sick.

HM: Your favourite comercial LEGO building theme?

AF: Star Wars™ is what got me active on the interwebs, but lately I've been having fun with castle. But I'm still loyal to anything Sci-Fi.

HM: And your favourite non-official building theme?

AF: I like to experiment with themes when I build, either mix them, or try to get a good grasp on any new themes I haven't tried before. Some of the builders out there tend to dramatize on the post-apocalyptic theme, but I try to give it more substance, throw in something unique, maybe even a little humour. I kind of got off track here. I try not to follow bandwagons (trends) too often, but some of my favourite non official themes are microspace, mecha, and a little bit of post-apocalypse.

HM: What inspires your creations?

AF: The community. That's the main reason I keep on building. I like showing what I build, and I like seeing what others build, that's what inspires me. Also, there's the usual movies, PC games and the everyday life hoards of zombies.

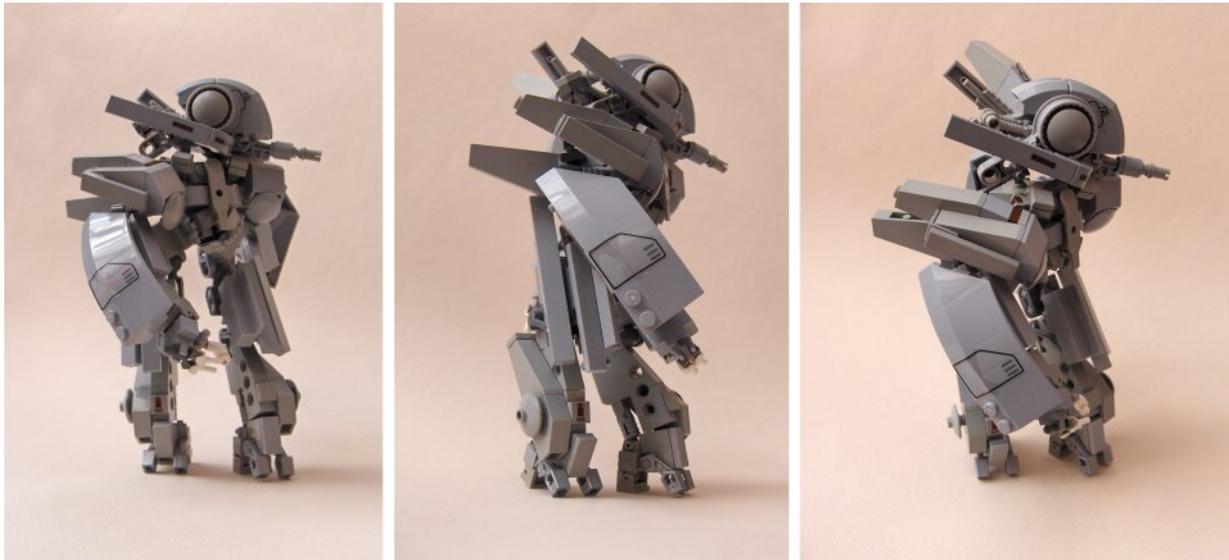
HM: There is a big new trend of MOC about japan comic (Manga) and SciFi. Have you been influenced by these art styles or by video games?

AF: Manga and anime hasn't been my interest, only lately I've watched some cartoons like "Gundam" and "Cowboy Bebop", and have built a couple of models directly from these series. These models were later displayed at a local Japanese teahouse as part of a thematic Sci-Fi day. In general, yes, Sci-fi is the main inspiration for me, even video games sometimes (Homeworld 2, and some of the warhammer 40K series). I still keep my distance from the actual model, design wise, and add a lot of my personal style.

HM: Do you draw pre-designs before star building?

AF: Not really. Most of my MOCs start either by accident, or by playing with a combination of parts until I find something that looks interesting which then in turn ends up a real creation. I rarely plan or sketch, I kind of consider that a loss of time, what you want to build already has to be in your head, if not, you improvise as you build.

HM: How do you face the process of building your ideas? You have a fixed and predefined idea of a MOC which takes form during the building process? Or do you start directly building with parts and that suggests you a final design? Resuming: the parts define the MOC, or the MOC decides which parts you are going to use?



de tiempo, lo que quieres construir debe estar en tu cabeza, si no, improvisa mientras construyas.

HM: ¿Cómo afrontas al empezar una idea? ¿Tienes una idea fija y predefinida de MOC que va cogiendo forma, o empiezas a construir con una vaga idea y las piezas te sugieren un diseño final? Es decir: ¿las piezas te sugieren un diseño, o el diseño te dice que piezas?

AF: Es una mezcla de los dos, al principio hay una vaga idea de lo que quiero construir, después es solo construcción espontánea e improvisación. También me gusta experimentar con técnicas y dar propósito a piezas aparentemente inútiles.

HM: ¿Cuál es tu pieza favorita? ¿Y por qué?

AF: Es muy difícil nombrar solo una. Me gusta la mayoría de las nuevas piezas curvadas. También me gustan esos pequeños brazos de robot de los sets de Exoforce®. Cualquier hinge y pieza snot.

HM: ¿Qué pieza te gustaría que fabricara LEGO®?

AF: Creo que la mayoría estará de acuerdo en que cualquier plate 1x cualquier longitud con studs en ambos lados para esas construcciones snot con poco espacio.

HM: ¿Cuántas horas al día dedicas a construir?

AF: No construyo todos los días, pero cuando me siento a jugar, normalmente lo hago al menos durante cinco horas.

HM: ¿Y qué piensa tu familia de tu afición?

AF: No decían nada al principio, lo que significa que pensaban que era extraño que empezara a jugar

AF: It's a mix of these two, at first there's a vague idea of what I want to build, after that it's just spontaneous building and improvisation. I also like to experiment with techniques and give purpose to apparently useless parts.

HM: What is your favourite LEGO® element and why?

AF: It's too hard to name only one. I like most of the new curvy parts. I also like those small robot arms from the exo-force sets. Any hinges and SNOT parts.

HM: Which part you would like LEGO to produce?

AF: I think most will agree on the 1 X any size plate with studs on both size, for those tight spaced SNOT builds.

HM: How many hours do you spend building with LEGO?

AF: I don't build every day, but when I sit down to play, I usually stay there for at least five hours.

HM: What does your family think about this hobby?

AF: They didn't say anything at first, which means they thought it was weird that I started playing with toys at the age of 19. But now they got used to it and they started to be supportive about it.

HM: If I am right, you are a graphic designer. What do you consider yourself, a LEGO® builder who has become a designer or a designer that is interested in LEGO as design tool? Which similarities do LEGO and design have, especially comparing with graphic design or illustration? Have your LEGO works been useful during your career, and maybe even in your



“ En general, si, Sci-Fi es mi principal inspiración, incluso algunas veces videojuegos (Homeworld 2, y algo de las series Warhammer 40 K). Todavía mantengo cierta distancia con el modelo real, en cuanto a diseño, y añado mucho de mi estilo personal.”

con juguetes a los 19 años. Pero ahora se han acostumbrado y han empezado a apoyarlo.

HM: Creo que eres diseñador gráfico. ¿Qué te consideras: un constructor de LEGO® que con el tiempo se ha convertido en diseñador o un diseñador que le atrae LEGO como herramienta de diseño? ¿Qué conexiones existen entre LEGO y el Diseño, en especial el diseño gráfico o la ilustración? ¿Te ha servido en los estudios, incluso como Portfolio?

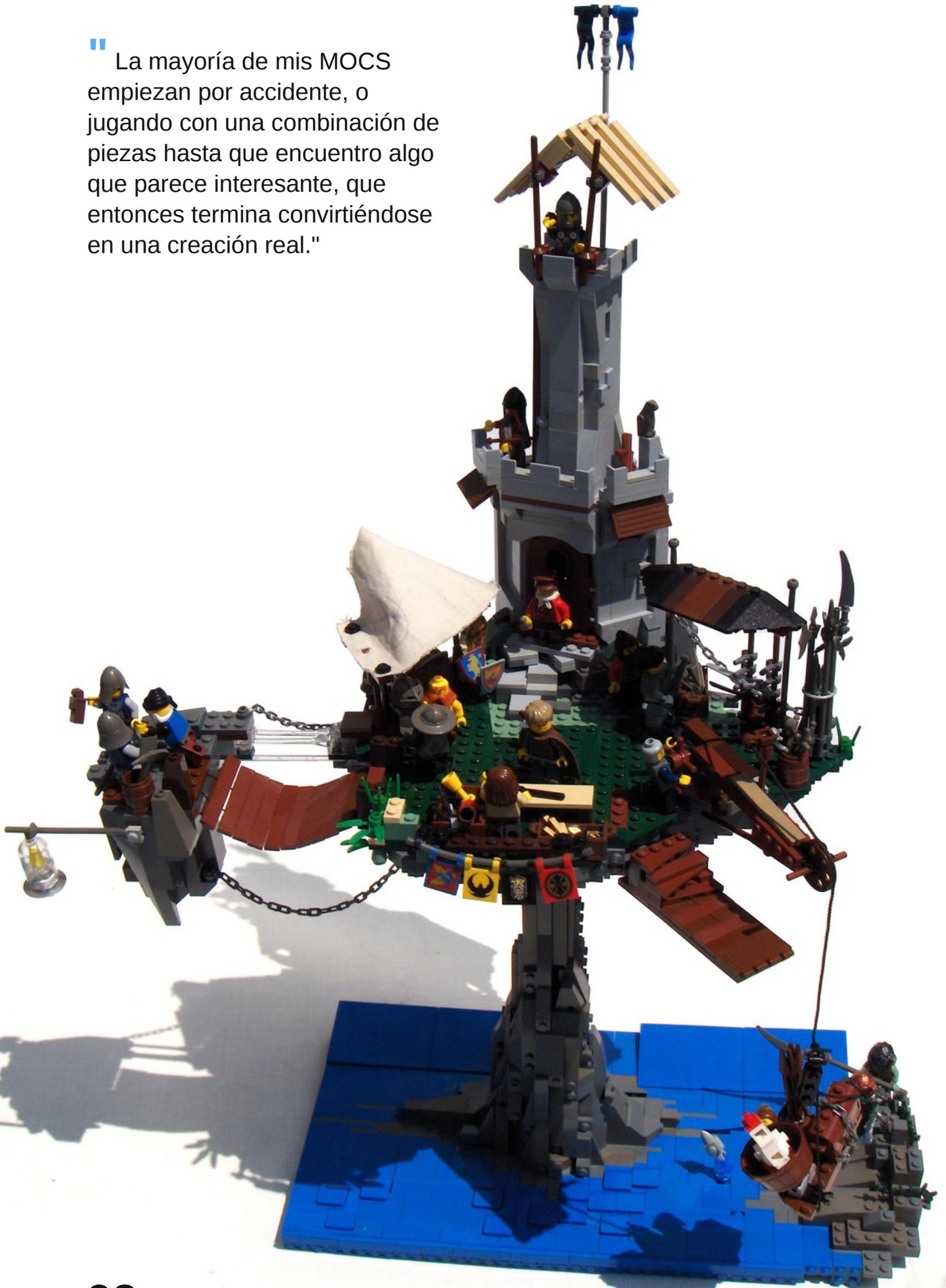
AF: Actualmente soy diseñador industrial, que esta mucho mas cerca de construir con LEGO que el campo del diseño gráfico. Seria obvio que el diseño me llevo a construir, pero estoy seguro que fueron mis años de infancia jugando con LEGO que, de modo subconsciente, estimulando mi interés en

portfolio?

AF: Actually I'm an industrial designer, which is much closer to building with LEGO than the field of graphic design. It would be obvious that it's design that got me into building, but I'm sure that it's the years of my childhood playing with LEGO that, in a subconscious way, spurred my interest in shape and colour, and as a result, I decided to study design. LEGO hasn't aided me in any jobs yet. I work as a 3D artist, I build shipwrecks and boats for tourist's diver maps. But I know one dream job that my LEGO skills would surely help me get it.

HM: Do you think that LEGO is turning into a "cool" toy? The increment of AFOLs and lines like Star Wars™ create new possibilities not imagined before by LEGO. What do you think about the old school

“ La mayoría de mis MOCS empiezan por accidente, o jugando con una combinación de piezas hasta que encuentro algo que parece interesante, que entonces termina convirtiéndose en una creación real.”



formas y colores, y como resultado, decidí estudiar diseño. LEGO todavía no me ha ayudado en ningún trabajo hasta ahora. Trabajo como artista 3D, construyo naufragios y botes para mapas de buceo de turistas. Pero conozco un trabajo de ensueño que mis habilidades con el LEGO seguro que me ayudarían a conseguir.

HM: ¿Crees que LEGO se esta convirtiendo en juguete "cool"? El aumento de AFOLs y líneas como Star Wars™ están creando nuevas posibilidades antes no imaginadas en LEGO. ¿Como ves el LEGO de antes y el de ahora?

AF: ¿Popular? No creo que haya estado por ahí suficiente tiempo como para analizar como de popular es LEGO globalmente. Solo puedo describir como es la situación en Rumanía. Es toda mentalidad, y la mentalidad aquí esta equivocada. La gente piensa que si admites que juegas con LEGO®, eres automáticamente considerado un Freak, un rarito. La vida de un adulto "normal" aqui debe girar alrededor del dinero, un coche, una tele, trajes caros, está todo relacionado con el aparentar. En un país como este, donde hay menos de 40 fans de LEGO (ah, e incluso esos no tienen ningún sentido de comunidad...no me hagas hablar), las oportunidades de que LEGO se vuelva popular son muy pocas. También, el precio de Lego en las tiendas de juguetes, que es el doble, es definitivamente una barrera para todos los fans potenciales de LEGO. Todo esto hace del LEGO un hobby difícil de mantener en un lugar como este.

Star Wars™ ha abierto definitivamente nuevas puertas y ha creado un nuevo mundo de AFOLs. Más y más constructores con talento aparecen todo el tiempo. Creo que es fantástico, esto es un juego, un hobby, no debería haber ninguna competición, o generaciones de constructores. No puede compararse al deporte donde un día eres el mejor y un año después te retiras. Es algo que vive mientras tu ames construir con LEGO. LEGO no tiene edad.

Conozco fans fieles del LEGO de la vieja escuela, como classic space o castle. Tengo un gran respeto por esos temas/periodos/sets, e incluso aunque soy demasiado joven para haber tenido ninguno de esos sets, siento una ligera nostalgia hacia ellos. Nunca he poseído un set de antes de 1990. LEGO no estuvo disponible en Rumanía antes de 1989, y como resultado, hay pocos o ningún AFOL por encima de los veinte y tantos años. Hay afortunados que consiguieron LEGO de sus parientes fuera del país, pero era muy raro.

HM: ¿Algún comentario que quisieras compartir con nosotros?

AF: Woah, como... cosas inteligentes para compartir con los lectores? De acuerdo...la gente en general debe mantener un corazón y una mente abiertos, aceptar los cambios. Algunas veces necesitamos el coraje para intentar las pequeñas cosas de la vida.■

LEGO and the new LEGO?

AF: Too cool? I don't think I've been around for long enough time to examine how popular LEGO has been globally. I can only describe how the situation is in Romania. It's all about mentality, and the mentality here is just wrong. People here think that if you admit to playing with LEGO, you're automatically considered a freak, weirdo. A "normal" adult's life here should revolve around money, carrier, a car, a TV, expensive clothes, it's all about the looks. In a country such as this, where there are under 40 fans of LEGO (ah, and even these have absolutely no sense of community..don't get me started), the chances of LEGO turning cool are too slim. Also, the price of LEGO in toy stores, which is double, is definitely a barrier for all potential LEGO fans. All these make Lego a difficult hobby to keep in a place like this.

Star Wars™ has definitely opened new doors and created a whole new world for AFOLs. More and more skilled builders appear all the time. I think it's great, this is a game, a hobby, there shouldn't be any competition, or generations of builders. It shouldn't be compared to sports where one day you're one of the best and a year later you retire. It's something that lives on as long as you love playing with LEGO. LEGO is ageless.

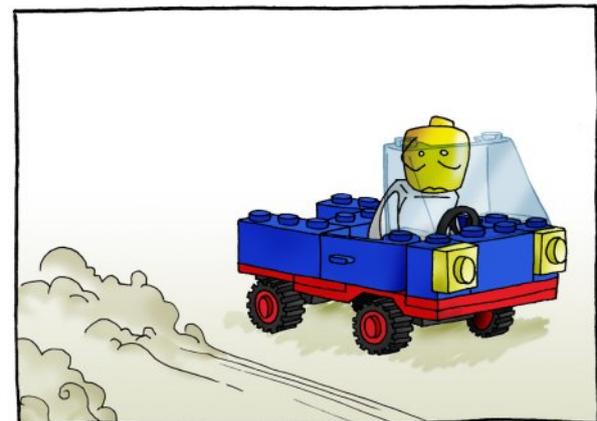
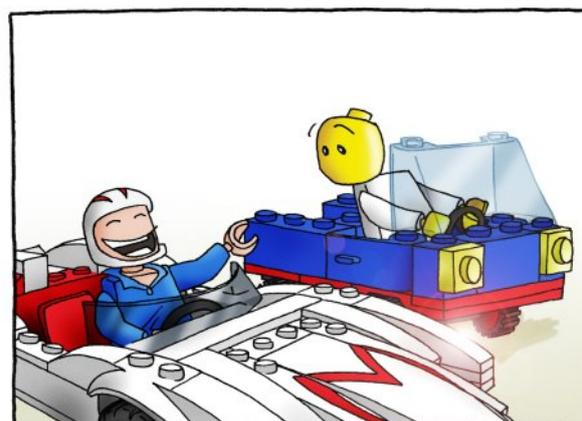
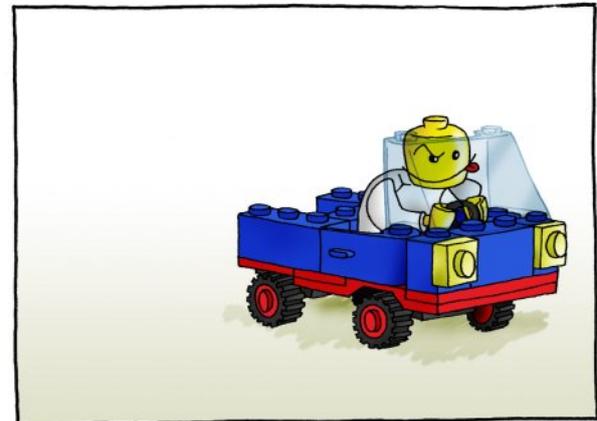
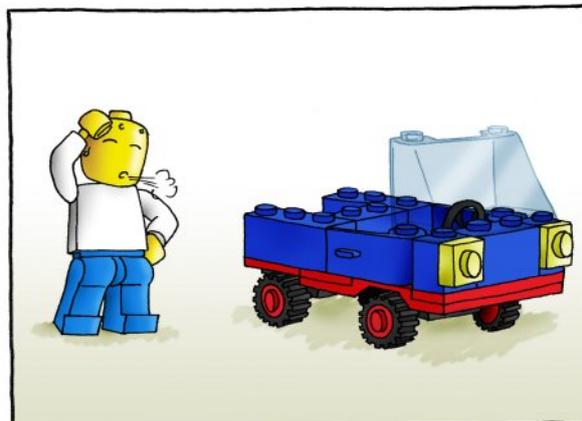
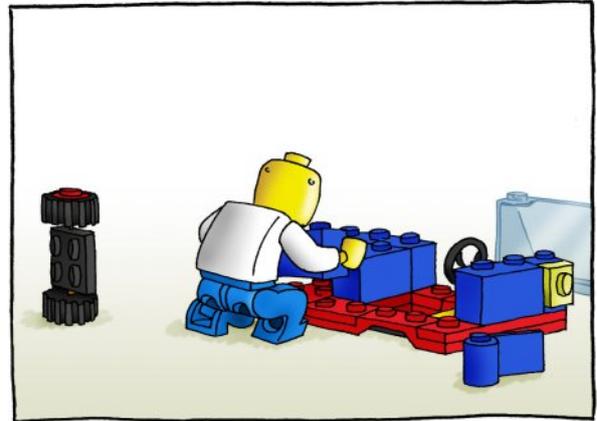
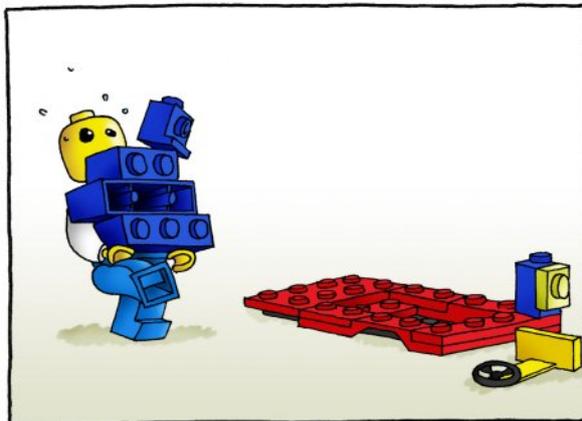
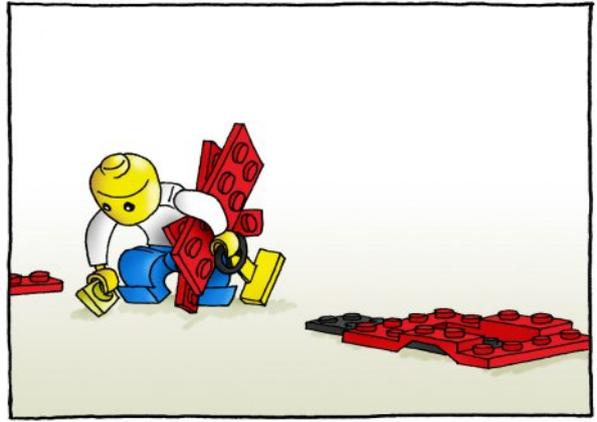
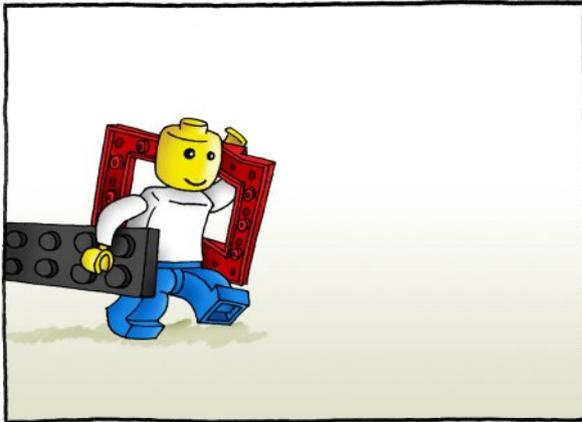
I know of die-hard fans of old school lego, like classic space or castle. I do have a large amount of respect for those themes/period/sets, and even though I'm too young to have had any of those sets, I kind of feel a slight nostalgia towards them. I've never owned a set earlier than 1990. LEGO was never available in Romania before '89, and as a result, there are very few or no AFOLs over the age of 20-ish. There were lucky ones that got LEGO® from their relatives from outside the country, but it was very rare.

HM: Any other comments you would like to share?

AF: Woah, like ...smart things to share with the readers? Alright... People in general have to keep an open heart and mind, accept change. It's sometimes the small things in life that we need the courage to try. ■

Desmontados

Por Arqu medes



Glosario de términos

BRICK: Ladrillo clásico de LEGO, normalmente definido por el número de studs de ancho x largo que tiene (brick 2x4)

PLATE: Ladrillo de Lego de 1/3 de altura respecto al brick normal, normalmente definido igual que el brick (plate 1x4)

SLOPE: Ladrillo que tiene uno de sus planos en un ángulo menor de 90°, normalmente definido igual que el brick añadiendo el ángulo de inclinación (slope 45 2x2)

TILE: Plate que no tiene studs en su cara superior, definido igual que el plate (tile 2x2)

BASEPLATE: Placa base para construcción, tiene un espesor menor que el plate normal y normalmente no se pueden unir ladrillos por su parte inferior. Se define igual que el plate normal (baseplate 48x48)

Nuestros colaboradores en Internet

Puedes encontrar más sobre nuestros colaboradores aquí:

| | |
|------------|---|
| Arqu medes | http://debiologoadibujante.blogspot.com/ |
| car_mp | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=carmp |
| g2bricks | http://g2bricks.blogspot.com/ |
| Jero | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=jero |
| Jetro | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix |
| Joaquín | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=joaquin |
| Legotron | http://www.abellon.net/lswimperial/ |
| lluisgib | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib |
| manatarms | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=menatarms |
| Rick83 | http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=Rick83 |

En el próximo número

Para el próximo número intentaremos continuar con nuestra buena “estrella” y contaros todo lo que podamos sobre el último proyecto salido de la factoría “arvo”, nuestra presencia en el Legoworld 2008, todas las novedades de última hora de la Hispabrick 2008, alguna que otra sorpresa y nuestras secciones fijas. Nos vemos en diciembre.

No olvides que ahora puedes encontrar lo último sobre la revista y algunas sorpresas más en internet en www.hispabrickmagazine.com



hispabrick
magazine

002