



Vól. 1 #1/ 2008

001



REVIEW SET: La Sierra de la Jungla de Indiana Jones™



hispabrick

magazine

001

Redactores

Carlos Méndez (car_mp)
Lluís Gibert (lluigib)

Diseño y maquetación

Iñigo Lazcanotegui (g2bricks)

En este número colaboran

Antonio Bellón (Legotron)
Ramón y Amador Alfaro (arvo)
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jetro de Château (Jetro)
Ricardo Cordon (Rick83)

Nuestro agradecimiento a

Jan Beyer
Lego Iberia

Información legal

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. Todos los artículos, fotos, etc. Son propiedad de sus respectivos autores.

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.

Puedes contactarnos en hispabrickmagazine@gmail.com

En este número de Hispabrik Magazine

Saludo	3
Nosotros	
Alien	5
Liftarm mató al ladrillo technic	8
HispaLUG: La criatura que ya anda sola	12
Entrevista a César Ridruejo, General Manager de LEGO® Iberia	16
Construyendo	
Construcción modular	20
Curso LDraw, 1º Entrega	25
Animales de granja	29
Comunidad	
Hispabrick 2007	33
Stand temático de LEGO® en la VI Feria de Coleccionismo de Mungia	37
La Sierra de la Jungla de Indiana Jones™	39
El Unimog de Guardacostas de LEGO® CITY	43
Desmontados	46
Glosario de términos	47



5 Los hermanos arvo nos traen a sus aliens



8 Liftarm vs technic brick, la polémica vista por g2bricks



43 En este primer número lluisgb analiza dos de los sets más importantes de la temporada, entre ellos el Unimog de los Guardacostas de LEGO® CITY

Bienvenidos amigos



Tenéis en vuestras manos el primer número de Hispabrick Magazine, un proyecto que pretende incorporarse al Universo AFOL Español. Queremos que sea un medio de comunicación en el que se plasme la realidad diaria de nuestra afición, y que sirva como referencia de los proyectos más importantes que afloran en nuestra Comunidad.

Este primer número ha sido desarrollado por un reducido número de personas, ya que hemos pretendido daros una pequeña sorpresa. Pero eso no significa que sea un coto cerrado. Todo lo contrario. Pretendemos que cualquiera que tenga algo que explicar, lo pueda hacer libremente a través de este medio. Sin vuestra ayuda, será difícil conseguir que la revista siga adelante. Estamos dispuestos a realizar las tareas de edición, maquetación, etc... pero los contenidos los debemos aportar entre todos, ya que la Hispabrick Magazine es la revista de todos. No nos aventuramos a dar una periodicidad concreta. Sin embargo, intentaremos lanzar de 3 a 4 números al año, si los contenidos lo permiten.

Hemos contactado con The LEGO® Group y con LEGO® Iberia, y han respondido con entusiasmo a esta iniciativa. Como veréis en el interior, presentamos un nuevo set de Indiana Jones™, y otro de LEGO® CITY, por cortesía de Jan Beyer, Community Development Manager de LEGO® System A/S, y hemos entrevistado a César Ridruejo, General Manager de LEGO® Iberia. También encontrareis muchos proyectos que ya conocéis de HispaLUG, y que se plasman en fantásticos artículos que leeremos una y otra vez para sacarle todo el jugo.

Sed, pues, bienvenidos a esta nueva andadura de la Comunidad AFOL, que esperamos que recibáis con el mismo entusiasmo con el que lo hemos hecho.

Lluís Gibert
Embajador LEGO®

Estimados miembros de HispaLUG



Tenéis en vuestras manos el primer número del nuevo Hispabrick Magazine y espero que lo disfrutéis. Creo que es fantástico que exista una revista para la Comunidad Adulta de Fans Españoles de LEGO® y voy a apoyar esta iniciativa tanto como pueda para ayudar a que se convierta en un éxito.

Creo que es muy importante y el hecho de que haya una revista va a fortalecer la comunidad española, y os deseo todo lo mejor con la nueva revista - también en nombre de toda la compañía LEGO®.

Quiero a dar un especial agradecimiento a las personas que dedican gran parte de su tiempo a hacer que esto ocurra. Divertíos con la lectura de este primer número.

Jan Beyer
LEGO® Community Development Manager
Billund, Denmark





Alien

“Son aquellos pensamientos creadores que más fuertemente bullen en el corazón de los hombres los que acaban por convertirse en las obras más inabarcables e incompletas, hijas bastardas del ideal de perfección”, Giger's Alien.

Por arvo

Siempre que no hubiésemos malinterpretado la cita del loco Abdul Al-Hazred (cosa más que posible), nos sirve para ilustrar lo que sentimos cuando observamos detenidamente nuestros Aliens...

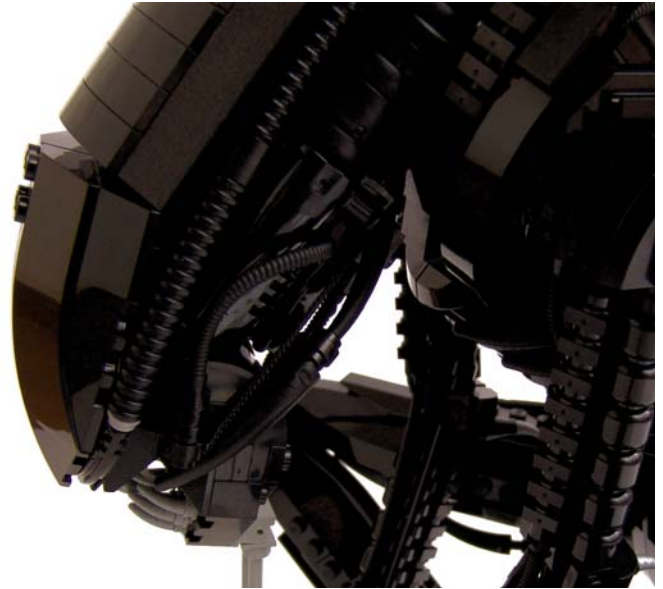
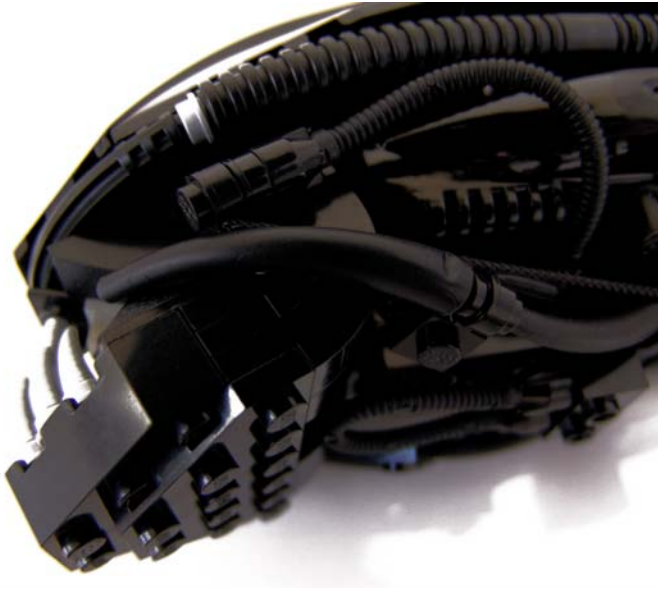
Pero empezamos por el principio...la idea de hacer un Alien nos empezó a rondar la mente una vez que acabamos la moto de Kaneda, una construcción que a nosotros mismos nos sorprendió, y que a menudo hemos utilizado como “canon” para

nuestros proyectos. Ya hemos comentado alguna vez que esta creación es en sí misma un resumen de nuestro estilo, o mejor dicho, del estilo al que aspiramos, pero quizás su aportación más importante haya sido la de impulsarnos a hacer cosas cada vez más rocambolescas, como es el caso de los Aliens...

Cabe destacar que en Brickshelf existen multitud de referencias relacionadas con el tema Alien desde hace siglos, algunas realmente

portentosas, como es el caso de Bryce, un artista en el ensamblaje de elementos poco comunes, capaz de recrear texturas biomecanoides al más puro estilo Giger... suya es la famosa Queen Alien que todos conocemos.

El alto grado de detalle y el uso indiscriminado de piezas Bionicle hacían de las construcciones de Bryce una auténtica excepción dentro de Brickshelf, poblado sobre todo de modelos de pequeño



tamaño. Esto dejaba un hueco más que evidente para nosotros, que queríamos algo detallado pero haciendo uso de determinadas piezas...aquellas que nos gustan!

Lo que nunca hemos dicho, es que empezamos a construir el Alien adulto antes que el Chestburster (Revienta-Pechos)...de hecho, llegó a haber una especie de híbrido consistente en la forma infantil, de color negro y con dos brazos rudimentarios, fieles a la famosa escena de la película. Esa especie de brazos que tiene el Chestburster original, no fueron incluidos en el MOC definitivo por falta de altura en la posición que adopta la figura, ya que apenas se hubiesen visto...una pena, pero también un ahorro de piezas, amigos!

Los inicios de la construcción fueron muy áridos. Uno de nuestros sobrinos, al ver la cabeza encima de la cama, todavía incompleta, pensó que aquello era un teléfono...por supuesto le invitamos educadamente a abandonar nuestra habitación. El aspecto que presentaba la construcción al principio le otorgaba cierto carácter mitad teléfono "Góndola" - mitad babosa del Amazonas, hecho que nos inquietó mucho al principio, e incluso hizo que nos planteásemos si desistir de nuestro empeño...

...hasta que dimos con la mandíbula. Observamos viendo la película que el Alien es bastante mueso, lo que le da un cierto aire a Los Austrias (aunque de aspecto menos hostil, claro...) pero lo cierto es que esta simpleza nos animó mucho...Ya teníamos lo esencial, que era la expresión de la criatura.

A partir de ese momento nos dedicamos al resto del cuerpo del Chestburster, experimentando con la repetición de distintos tipos de piezas, buscando texturas que diesen con el ansiado efecto biomecanoide. A la vista está que las piezas elegidas fueron hoses, logs, slopes curvos, cabezas de minifig, etc...Fue particularmente problemática la colocación de los tubos curvos en los laterales. Son elementos que a nuestro modo de ver no se integran bien con el resto de piezas, pero el efecto que se conseguía nos gustaba demasiado y decidimos hacer la vista gorda en esa parte...

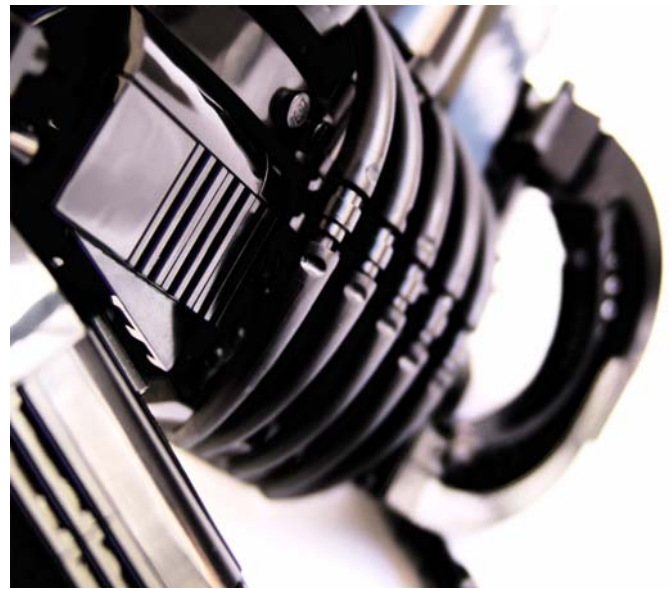
Más trabajo nos costó decidir qué hacer con la cola...la película no reúne el suficiente material para hacerse una idea de la forma que tiene el Revientapechos, pero viendo algunas reproducciones en internet descubrimos para nuestro asombro (y decepción) que tiene forma de gusano...repugnante. Si, en efecto, no era nuestra intención representar el momento en el que el Alien hace

su sanguinolenta (y mítica) aparición, pero fue la mejor manera que se nos ocurrió de ocultar su horrible forma...Ahora nos alegramos de haberlo hecho dentro de ese charco de sangre, resultó un MOC más colorista de lo esperado...y seguramente más original.

¿Y qué ocurre cuando un Alien crece...?

Pues a parte del mal café y el gusto por hacer travesuras en astro-naves comerciales, los Aliens se vuelven de color...negro, ops!

El uso del color negro fue un gran problema. Acostumbrados a ser las reinonas del color, nos costó acostumbrarnos a trabajar en la más absoluta penumbra, pero empezamos a verlo no como una construcción aislada sino más bien como algo que más adelante formaría parte de una colección, la colección "Alien". Y en cierta manera, como una rareza dentro de la misma...Muchas veces, pensando en aportar nuevos MOCs relacionados con la película (con la intención de olvidarnos definitivamente del tema!), nos hemos visto tentados por cubrir el ciclo vital completo con la fase de huevo + facehugger. Sería lo lógico, pero existen en la película tal cantidad de referencias atractivas para ser reproducidas, que todavía



no lo tenemos muy claro... Bueno, hay algo que sí tenemos muy claro... jejeje... Pero antes tendremos que contactar con algún intermediario para vender nuestros riñones en el mercado negro...

Pero volviendo al tema, una vez que tuvimos hecha la cabeza y comprobamos el tamaño que podría llegar a alcanzar, nos tocó decidir en qué posición hacerlo... A este respecto, tuvimos una conversación telefónica en la que dejaba clara mi preferencia por una posición en cuclillas, con los brazos extendidos de forma amenazante. Basándome directamente en la secuencia en que Dallas se lo encuentra en uno de los conductos de aireación... Pero se nos ocurrió algo muy diferente a la idea original. Representar al Alien como a un felino, en actitud expectante frente a su presa, esperando pacientemente en algún oscuro rincón de la Nostromo. Guiado por el instinto asesino de una criatura letal... realmente esa es la visión que tanto nos fascina del Alien, la de un ser ante cuya amenaza no existe esperanza posible...

Si la posición estaba claramente inspirada en la película, no podíamos olvidarnos del pobre Giger. Él concibió al Alien como una criatura esbelta, elegante en sus movimientos y por supuesto... sin babas! Es evidente que no le hicieron mucho

caso en los hollywoodes...

La esbeltez de la figura era un detalle en el que queríamos hacer especial hincapié. Cualquiera que conozca el trabajo de Giger, sabe que es característica la extraordinaria esbeltez de sus criaturas. Es algo muy "Giger" y que queríamos incluso exagerar para nuestro Alien, pero nos encontramos seriamente limitados por la envergadura de las vigas technic de las piernas. Nos eran imprescindibles para mantener la figura en pie pero quizás nos impidieron construir los muslos con la delgadez deseada. No obstante, el resultado se acercaba lo suficiente a la idea que teníamos en mente y ya no estábamos para muchos trotes, la verdad.

Respecto a la construcción en sí, no hay mucho que comentar. Todos sabéis que nos cuesta un poco hablar sobre nuestras "técnicas" pero es que, francamente, no creemos que aportemos gran cosa al hacerlo ni que sean muy diferentes de las de los demás... Todos sabemos construir con braquets, hacer cambios de dirección, SNOT y demás fechorías, posiblemente sea la parte más trivial de todo esto. Nos cuesta creer que en este peculiar mundillo, en el que una construcción con un cierto grado de elaboración tiene una vigencia de no más de un par de días, resulte especialmente importante hablar

sobre las técnicas empleadas... sobre todo cuando, como os decimos, no hay ningún detalle fuera de lo común que sea digno de mención.

Ya para finalizar, desvelaremos que en realidad estos Aliens no son de nuestras construcciones predilectas... Nos cuesta ver "algo" nuestro en ellas y parece que sólo seamos capaces de concentrarnos en los fallos que cometimos. Posiblemente esto cambie con el paso del tiempo... pero resulta frustrante ver algo que es claramente mejorable, y saber que la solución pasa irremediamente por empezar todo de cero... Es lo peor de las construcciones "grandes", parecen abocadas a ser una pequeña gran colección de fallos debido a la terrorífica dificultad que lleva consigo subsanarlos. No desechamos en absoluto la posibilidad de volver a construir alguno de nuestros MOCs más grandes, en especial estos Aliens. Sería una oportunidad de saber si de esa manera podemos llegar más lejos con ellos y de paso quitarles la deshonrosa etiqueta de hijos bastardos... ■

be am Lift arm iam



Liftarm mató al ladrillo technic

Hubo una época donde el technic brick era el gran y único rey. Y el mundo fue feliz hasta que llegaron los noventa, y con ellos los éxitos de Induráin, la Super Nintendo.... y LEGO® perdió adeptos, por lo que tuvo que reinventarse. Es entonces cuando en el mundo del brick aparecieron los liftarms y beams.

Por g2bricks

A las personas ajenas al mundo LEGO® y a los que recientemente han adquirido esta afición, la siguiente batalla no les sonará de nada. Pero lo que a continuación voy a relatar es Historia, con hache mayúscula, y está relacionado con la evolución que ha sufrido no solo la línea Technic, sino LEGO® en general, en los últimos diez años.

Aunque el sistema de ladrillos LEGO® haya cumplido 50 años, eso no significa que este aparentemente sencillo "juguete" no haya sufrido lo suyo. Al contrario, ha vivido subidas y bajadas, modas, crisis, y como todos, ha tenido que adaptarse a los nuevos

tiempos. Exactamente igual que el resto de la industria juguetera. Si no, que se lo digan a la Barbie®, que pasó de ser una azafata de vuelo y ama de casa "modélica" a ser la animadora más popular del instituto.

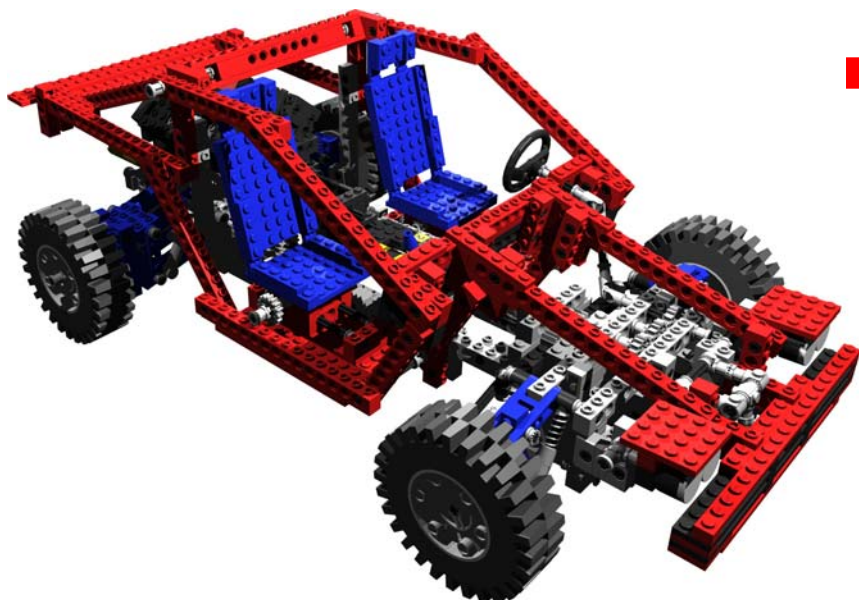
Con esta historia me gustaría explicar por qué Technic es la línea de sets que más ha evolucionado y cómo ha establecido diferentes paradigmas de construcción.

Primero, un poco de historia

En la primera era de Technic, las estructuras de las construcciones estaban basadas en technic bricks. Estos ladrillos eran sencillos rediseños de los conocidos basic

bricks (o simplemente bricks) usados en las líneas Legoland o Town. Su principal objetivo era, y sigue siendo, alojar a través de los agujeros, mecanismos, ejes, piezas de unión, etc. Gracias a estos agujeros, dos technic bricks se pueden unir fácilmente con un pin y formar estructuras. No solo eso, también el hecho de que estos ladrillos tengan espigas (o studs) posibilita apilar más piezas en la parte superior.

En aquella época, el technic brick era el gran y único rey. Y el mundo fue feliz hasta que llegaron los noventa, y con ellos los éxitos de Induráin, la Super Nintendo.... y LEGO® perdió adeptos, por lo que tuvo que reinventarse. Es entonces cuando en



tecni brick

el mundo del brick aparecieron los liftarms y beams.

Geometría del Liftarm

El liftarm era un nuevo tipo de ladrillo que pretendía dar al público una nueva dimensión de construcción. Era una nueva apuesta, que apareció en varios sets, y ya prácticamente en todos los Technic a partir de 1998, la época más tecno de Technic. Como ya sabéis, surgió con fuerza y lo hizo para quedarse.

Los liftarms y beams son muy diferentes a los technic bricks. No tiene espigas (studs) en la parte superior y son redondos en sus extremos. A primera vista, la ventaja principal de los liftarms es su dimensión (exactamente múltiplos enteros de studs), por lo que no hace falta meter plates entre piezas para conectar bricks verticales.

Enseguida aparecieron también liftarms con formas oblicuas, facilitando estructuras más complejas que las que se conseguían con los technic bricks. Y junto con los liftarms aparecieron también los panel fairings, que dan un aspecto más high-tech a los diseños, en detrimento de los clásicos technic plates que sirven de carrocería en la mayoría de modelos Technic.

Un punto a favor del liftarm es que, al no basarse en el ladrillo clásico LEGO®, puede ser más heterodoxo en su forma. Hay ladrillos que forman una L, mientras otros forman ángulos oblicuos. Estos últimos pueden ser muy útiles para crear estructuras triangulares. Como bien comentaba Koldo (usuario de HispaLUG) en su post del 2 de Mayo de 2008, el ángulo de los liftarms oblicuos no corresponde a fracciones enteras de ángulos ortogonales (como 30°, 45° o 120°). Más bien podemos decir que los ángulos están relacionados con las longitudes en unidades de stud de los liftarms y con la ley de Pitágoras. Así, se pueden formar fácilmente estructuras triangulares que encajan adecuadamente en estructuras rectangulares.

Cambio de enfoque en la construcción

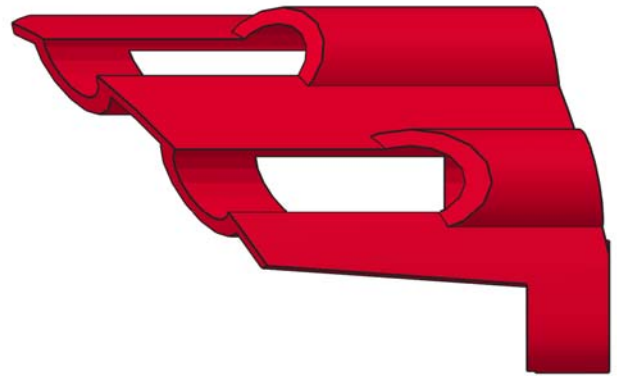
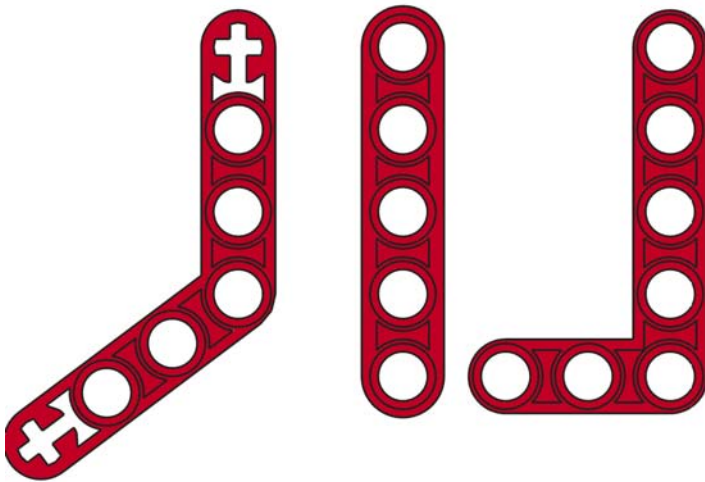
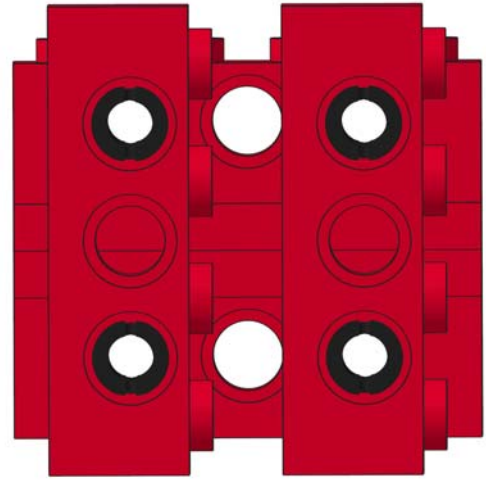
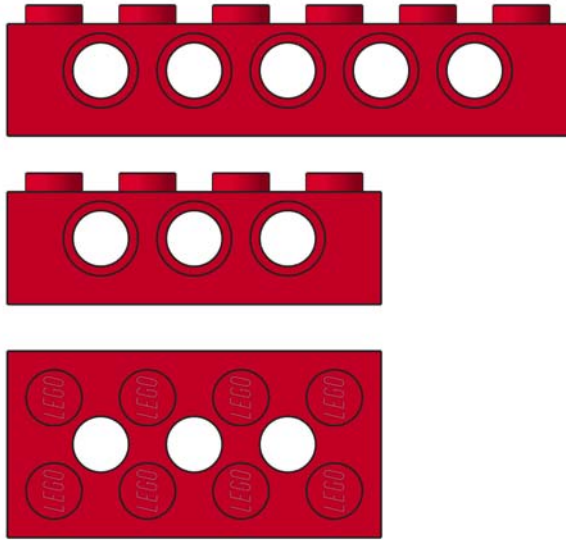
El principal cambio que supone el uso del liftarm es la manera de afrontar una construcción. El clásico technic brick requiere un enfoque de construcción de abajo hacia arriba, como si de una casa normal de Lego se tratara: empezando por la base y terminando por el techo. El liftarm requiere sin embargo un enfoque diferente, de dentro hacia fuera: empezando por las piezas interiores

y terminando por las exteriores, construyendo en todas las direcciones.

Esto que comento ahora es muy fácil de ver si comparamos las hojas de construcciones de los sets de antes y después de la era liftarm. Antes, a la hora de seguir las instrucciones, se empezaba con el chasis. Apenas había que girar el modelo a la hora de insertar una nueva pieza y siempre sabías qué parte era la superior. Sin embargo, ahora, todo los modelos empiezan por dentro y terminan por fuera. Sin embargo, hasta pasadas unas cuantas fases de construcción, no se sabe qué lado es la parte inferior y cual la superior del modelo. De hecho, innumerables veces hay que girarlo para seguir correctamente los pasos. Es como si superpusieramos capas a una cebolla.

Por lo tanto, el liftarm trajo consigo todo un nuevo paradigma de construcción, y con él no pocas polémicas. Principalmente, porque muchos aficionados empezaron a sentirse perdidos. Esto provocó que muchos se pasaran al lado oscuro (dark ages), del que otros tantos no volvieron.

La construcción con liftarms trae consigo una complejidad implícita. Y



es que el constructor tiene que prever varios pasos de montaje en el futuro antes de montar una pieza, como si de una partida de ajedrez se tratara. Con los technic bricks, el montar y desmontar resulta más sencillo por su estructura de diseño "bottom-top". Sin embargo, si queremos realizar una modificación en un modelo con liftarms, el núcleo central de la cebolla es la que da forma al resto de capas exteriores, por lo que cambiar piezas resulta una tarea archicomplejada. Su núcleo no es solo complejo, sino que modificar su estructura significa modificar el modelo completo.

Podemos decir que con la llegada del

liftarm surgieron dos enfoques y corrientes de construcción: el denominado clásico o "studded", basado en Technic bricks, y el "studless", basado en liftarms.

La polémica studded vs studless

En HispaLUG es común leer la frase "cuánto ha cambiado esto" entre AFOLs que han resurgido después de los dark ages. Muchos, después de haber pasado una época sin LEGO® en sus vidas (dark ages), se han comprado un set Technic y se han encontrado con nuevas piezas como los liftarms. Hay quien no sabe por donde cogerlas, otros se amoldan como pueden, se adaptan al cambio

y les parece interesante. A mí, personalmente, esto último es lo que me ha pasado.

Hay quien opina que los modelos diseñados a base de liftarms son más bonitos. Al tener menos espigas a la vista y tener una construcción multidireccional, hace que parezca, según muchos, más real y sofisticado. Otros lo ven demasiado técnico (valga la paradoja) y complicado. Y es que no hay que olvidar que la finalidad de los ladrillos es proporcionar diversión en la construcción, no hacerla imposible.

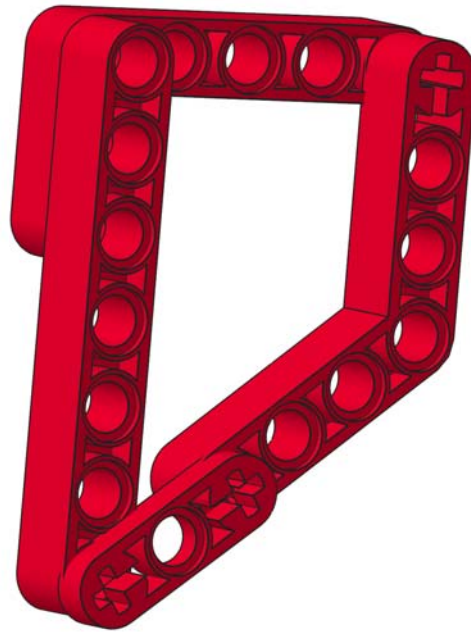
La polémica está servida. Los defensores y detractores del

“studded” y “studless” se dejan ver en Internet, generando todo tipo de opiniones y comentarios sobre el tema. Aunque parece que LEGO® vuelve a comercializar sets basados en technic bricks (véase el Bulldozer 8275, set estrella de la última campaña), la mayoría de los que se comercializan están basados en liftarms y en el estilo de construcción studless. Aún así, el technic brick es una pieza angular del sistema LEGO® y lejos de estar muerta, está más viva que nunca.

Y es que, como si de la famosa canción “Video Killed the Radio Star” del grupo new age Buggles, se tratara, el liftarm vino para quedarse y hacerse con el trono del technic brick.■

Nota

Las figuras de los set 8865 y 8448 han sido creadas gracias a los archivos LDraw de TubaFrog (<http://www.tubafrog.com/lego/>). Recomiendo visitar la página, por la gran calidad de sus render y modelos en LDraw.



Más información en Internet sobre el tema

FAQ de LEGO donde hay una referencia a la método de construcción studless:
<http://www.lego.com/eng/service/faqs.asp>

Entrada en Wikipedia (en inglés) sobre Technic, donde hay una referencias hacia la polémica studless vs stude:
http://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Technic

Catálogos Technic de las últimas tres décadas donde se aprecia la evolución:
<http://isodomos.com/technica/history/catalogs/catalog.php>

Uno de los muchos hilos en Lugnet sobre la polémica liftarm-technic brick:
<http://news.lugnet.com/general/?n=48416>



La criatura que ya anda sola

El 9 de marzo de 2006 se abre al público el foro de habla hispana HispaLUG (www.hispalug.com), es decir, el foro hispano para los “LEGO® Users Group” o el foro para los aficionados a LEGO® en español.

Por Rick83

El camino ha sido largo y antes de ver la luz se han discutido muchas cosas, pero la ilusión ha hecho tirar adelante este proyecto que ya lleva dos años funcionando.

El origen de todo

La idea de “HispaLUG” nace entorno a 2001 cuando la afición a LEGO® empieza a despuntar con la aparición de Bricklink y Lugnet un año antes. Todo esto gracias a Internet y a las posibilidades que éste ente ofrece.

Sin ir más lejos gracias a la red de redes, en una de esas casualidades que da la vida, un día Lluís Gibert (lluisgib) y Ricardo Cordón (Rick83) se conocen en casa de unas personas que venden sus juguetes LEGO®. Eso dio pie a entablar una amistad “leguera” y a empezar a gestar la idea de un punto de encuentro para los aficionados a LEGO®.

Poco tiempo después de ese encuentro, en agosto de 2002, nace

el primer foro en español dedicado a Playmobil® ¿Y qué tiene que ver el foro de Playmobil® con el foro de LEGO®? Mucha gente no sabe que ese es el punto más importante para la creación de la web de HispaLUG. Juan Miguel Soler (Yoyei) es el creador y administrador de Playclicks y el administrador de HispaLUG.

En 2004 Ricardo (Rick83), para costear su colección de LEGO®, se dedica a la venta de productos descatalogados de Playmobil® en un



Rick83



lluisgb



Yoyei



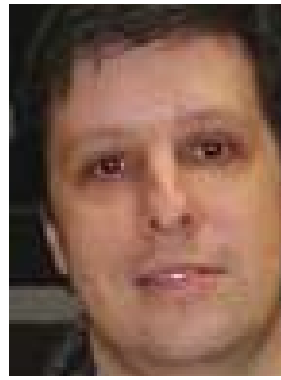
Otum



Legogugulo



Jmacias



Legotron



LeGoLiTo

portal de subastas, y decide formar parte del foro de Playclicks. De ahí nace la amistad entre Juan Miguel y Ricardo.

Poco tiempo más tarde, antes de las navidades de 2004 aparece una pieza más en este puzzle, Vicente Lis (Otum). Tras una transacción en Internet, Vicente se pone en contacto con Ricardo. Estas dos personas mantienen una larga conversación telefónica que da pie a un resurgir de la idea del foro como un punto de encuentro para la afición "leguera", principalmente española. La charla trasciende y se llegan a tratar puntos como el de llegar a crear una Brickfest® (fiesta de AFOL que se celebra en EUA) en España, algo impensable por aquel entonces.

Tras esta charla con Vicente (Otum) se empiezan a gestar los mecanismos de funcionamiento para la creación del foro, paralelamente con conversaciones con Lluís (lluigib) sobre el tema y lo interesante que sería llegar a hacer un encuentro para los aficionados a LEGO® en España. Esta es la semilla que germinaría en diciembre de 2007 con las bases de lo que hoy conocemos como Hispabrick (la fiesta "leguera" española).

A finales de 2005 principios de 2006 la idea de la creación de un foro estaba muy viva pero no fue hasta el encuentro con David (Legogugulo) y Ricardo (Rick83) que la cosa cuajó.

En enero se hizo la primera redacción de intenciones sobre lo que sería el foro, con las secciones y

el aspecto. Acto seguido se comunicó a Juan Miguel (Yoyei) la idea, y su implicación en ella fue desde el primer momento increíble. A la par se empezó a movilizar el tema con mensajes en el foro de Bricklink y en la lista de contactos de Google™, en la sección de Legospain, sobre la creación de un foro de habla hispana. Empezaron a salir las primeras voces de ayuda y de interés por el tema. Entre esas voces surge Antonio Bellón (Legotron), que apoyó la idea desde el principio, a la vez que los anteriormente mencionados. Se pide un logotipo para el distintivo de HispaLUG a cargo de Alberto Pérez (LeGoLiTo).

Cuando estaba todo a punto de ser puesto en marcha y las ideas estaban definidas aparece en la red el foro de Legospain a cargo de Juan María Macías (Jmacias).

Éste foro fue el primero en español que aparece en la red. Desafortunadamente por problemas con la palabra LEGO®, que figuraba en el nombre del dominio, Legospain estaba sentenciado a muerte. En consecuencia el proceso de puesta en marcha de HispaLUG se vio acelerado, migrando toda la gente registrada en Legospain al foro de HispaLUG. Tal vez los más veteranos lo recuerden.

La desaparición de Legospain no fue total ya que se transformó en Ladrillitos, que hoy es el portal en español sobre LEGO®.

Y al final se llegó y se puso en marcha la web con el primer

mensaje, que aparece el 4 de abril de 2006 a las 9:39 50' hora peninsular, con las normas del foro por parte de Juan Miguel (Yoyei). Dos años y un poco más hay un total de 1800 usuarios, 69000 mensajes y 3950 temas abiertos. Pero quizás mucha gente se pregunte:

¿Qué es HispaLUG y quién lo forma?

HispaLUG es una web con un foro, una galería de imágenes y un webmail. Su núcleo está compuesto por el foro, que es desde donde se debaten todos los temas relacionados con el mundo de los ladrillos LEGO®.

La comunidad está formada por miembros de todas las edades y nacionalidades. Mayormente son personas adultas autodenominadas AFOLs (Adult Fan Of LEGO®) con procedencia española, pero hay miembros del Continente Americano y del resto de Europa. HispaLUG no es un club o una asociación, ni pretende serlo, es una comunidad de gente con unos mismos gustos.

La filosofía del foro es muy sencilla, debatir todo lo relacionado con el mundo LEGO®, siguiendo unas pautas y unas normas básicas para una buena convivencia. Uno de los principales objetivos es reunir, crear, enseñar y mostrar todo aquello que se tiene siguiendo estas tres pautas:

- Respetar a todo el mundo.
- No hablar de temas que generen polémica, cómo pueden ser política, fútbol, etc..., ya que el foro está



Encuentro Madrid



Encuentro Barcelona

hecho para evadirse un poco del mundo que nos rodea.

▪Evitar cualquier tipo de publicidad o vinculación con ningún patrocinador ya sea empresa o particular.

El último de los puntos muchas veces es criticado, ya que cuesta creer que en un foro de LEGO® no se pueda hablar de tiendas o lugares donde comprar aquello que para muchos es una especie de objeto de culto.

Incluso el mismo hecho de ser un foro de LEGO® implica que se hace propaganda del juguete en cuestión. Pero existe una explicación con consecuencias en el tiempo. El principal interés al crear el foro es evitar personas ajenas a la afición y que entren para usarlo con fines propios. Lo más importante de HispaLUG es generar afición. Las personas que se quedan es debido a

que sienten una pasión por construir, crear o coleccionar más allá del valor que puedan tener las cosas.

Ahora bien, es estúpido cerrarse herméticamente y no ofrecer posibilidades a los foreros para encontrar lo que desean. En consecuencia se facilitan direcciones o se dan instrucciones genéricas de webs para que, el que lo quiera, vaya a esos sitios y pueda realizar sus compras. Pero nunca beneficiando a nadie.

Las otras secciones van relacionadas. La galería es el lugar donde los miembros de HispaLUG pueden colocar sus fotos con sus creaciones, colecciones o compras, el complemento ideal para justificar lo que muchas veces se dice o se trata en el foro.

Ya por último existe una sección de webmail con correo electrónico. Este puede ser el apartado más desconocido ya que mucha gente no sabe que todo aquel que desee puede pedir al administrador que le abra una cuenta @hispalug.com.

Pero además de esta explicación puede que haya gente que se pregunte aún:

¿Qué hace esta gente con esta edad jugando con juguetes?

Muy sencillo, juntarnos y seguir jugando. Hasta el momento se han hecho 4 encuentros importantes a nivel nacional. El primero se celebró por una casualidad en Madrid en el mes de febrero de 2007. La imagen fue tomada en la estación de Atocha en la que se discutieron pocos temas, pero se hablaron de muchos otros y se dieron a conocer los miembros del foro.

Con la llegada del buen tiempo y para que no se diga que la gente de Barcelona no hace nada, el segundo encuentro se celebró en la ciudad Condal. Ésta vez fue una quedada con unas intenciones más definidas, es decir con un ideal: hablar de nuestra afición y lo que se podría llegar a hacer.

La foto fue tomada en la Plaça Catalunya en Barcelona. El encuentro fue salgo más modesto.

Durante el mes de mayo salieron a la luz las primeras posibilidades para realizar aquello que tanto se había deseado: la primera exposición de LEGO® en España hecha por aficionados. Durante los meses de mayo y junio, Lluís (Lluisgib) con su recién estrenado cargo de Embajador LEGO®, estuvo buscando un sitio donde realizar el evento. Por fin, en Julio, Lluís y Ricardo tuvieron la primera entrevista con la dirección del centro comercial de L'Ànc Blau en la localidad de Castelldefels (Barcelona). Este hecho sentó las bases para un nuevo encuentro, esta vez con un objetivo claro "organizar el primer evento nacional de aficionados a LEGO® en España".



Encuentro Valencia

Este encuentro tuvo lugar en agosto en la ciudad de Valencia. Vino gente de todo el Estado para exponer y conocer lo que se iba a desarrollar en el mes de diciembre.

La foto fue tomada en la estación de tren de Valencia. A parte de comer paella, se discutieron temas de vital importancia para el siguiente encuentro, que sería una base para el futuro.

La quedada, hasta la fecha más importante, es la que se ha pasado a llamar, por votación popular a través del foro, como Hispabrick. Este evento se celebró por primera vez durante los días 8 y 9 de diciembre de 2007 en el centro comercial de L'Ànc Blau en Castelldefels, Barcelona (desde aquí damos las gracias a Alexandra G., Adjunta de Gerencia del centro comercial, que desde el primer día nos atendió con los brazos abiertos, y siempre puso ilusión para que este evento saliese lo mejor posible).



Hispabrick 2007

Un evento que contó con la participación de toda la comunidad HispaLUG y, aunque no pudo asistir todo el mundo, el apoyo fue generalizado. Como estrella invitada estuvo Jan Beyer, Manager de Desarrollo de la Comunidad LEGO®. Su presencia dio a entender que el evento realizado tenía importancia internacional. Se presentaron 4 nuevos sets para el año 2008 y el catálogo de novedades de ese mismo año.

Además de eso, el evento contó con

multitud de dioramas de temáticas diferentes a cargo de los participantes. Por fin el sueño de muchos se había hecho realidad.

Para años venideros la intención es hacer algo parecido, a ser posible por otras ciudades de España. Pero lo más importante es que se haga dónde se haga se encuentre el espíritu y la ilusión por construir.

Desde aquí se da las gracias a todos por hacer que HispaLUG siga creciendo y no pierda sus valores, ya que la comunidad leguera la formamos todos, pieza a pieza, como si fuera un LEGO®.■



Entrevista a César Ridruejo, General Manager de LEGO® Iberia

Es muy interesante observar cómo los valores de LEGO®, la Creatividad, Imaginación, Aprendizaje y Diversión pueden ser vividos por niños a su manera y por los adultos de otra

En esta sección, vamos a entrevistar a personas que estén vinculadas a los ladrillos LEGO®, de manera más o menos directa. Intentaremos acercar opiniones y vivencias de AFOLs, empleados, diseñadores....

Para empezar, hemos pensado en

una persona que esté vinculada a la compañía, y que tenga una visión general del mercado de LEGO® en España. Y quien mejor que el máximo responsable de la filial de LEGO® en España.

César Ridruejo es el General Manager de LEGO® Iberia (España y Portugal). Tiene 43 años y lleva en la

compañía 15 años, donde ha desarrollado distintas tareas hasta llegar a su puesto actual, en el año 2006.

HISPABRICK Magazine: Buenas tardes César. Para empezar, ¿podrías hacer un pequeño currículum tuyo en la empresa? (le tuteamos porque en la empresa

LEGO® se considera que todos los trabajadores forman parte de una gran familia...)

Cesar Ridruejo: Empecé a trabajar en LEGO® en el año 1992 dentro del departamento financiero. En 1996 ocupé el puesto de Responsable de Operaciones. Durante los años 1998 y 1999 trabajé dentro del Departamento Comercial como Key Account Manager. En el año 2000 me trasladé a Milán donde desempeñé durante tres años la responsabilidad de Director de Trade Marketing para el Sur de Europa (Francia, Italia, España y Portugal). En 2003 volví nuevamente a Madrid como Director Comercial y finalmente desde hace dos años soy el Director General de LEGO® Iberia.

HM: ¿Cuáles son tus funciones en la empresa?

CR: Mi responsabilidad es la dirección de LEGO® en España y Portugal. Ello supone por un lado definir e implantar la estrategia de la compañía en nuestros países. Por otro gestionar un presupuesto que nos permita conseguir unos resultados de rentabilidad y de ventas. Y por último dirigir y motivar a un fantástico equipo que tenemos en Iberia.

HM: ¿Cuál es la situación actual del Mercado en España?

CR: La situación del mercado de juguetes varía mucho en el panorama europeo. España y Portugal son sin dudas los países con el mayor crecimiento en los últimos años. De acuerdo con los datos de NPD*, en el año 2007 el mercado del juguete

tradicional en España ha crecido un + 8,8% y un + 8,4% en Portugal.

Para el 2008 se estima para el mercado de juguete español un crecimiento del + 4% sobre el 2007 lo que significaría una ligera deceleración como consecuencia de un ambiente de mayor incertidumbre sobre el futuro económico a corto plazo. Aun así, el mercado de juguete en España destacará en el panorama internacional por su alto nivel de crecimiento comparado con el resto de los países.

HM: y ¿Cómo afronta LEGO® esta situación para continuar creciendo?

CR: Nosotros esperamos crecer este año entono al + 8%, lo que supondrá crecer por encima del mercado y por lo tanto ganar cuota con respecto a nuestros competidores. El dato acumulado al mes de marzo de este año nos da un incremento de ventas de casi un + 18% con respecto al mismo trimestre del año pasado, en un mercado que ha crecido un + 8,8%. Estos buenos resultados son consecuencia de un surtido más equilibrado, con un mayor enfoque en las líneas clásicas, especialmente LEGO® City, DUPLO® y Creator y también, como no, gracias al buen comportamiento que está teniendo la línea LEGO® Star Wars™.

HM: ¿Qué motivó, hace unos años, la mala situación por la que pasó LEGO® Iberia?

CR: Los malos resultados de LEGO® Iberia se encuadran dentro de una fase difícil por la que pasó el grupo LEGO® en los años 2003 y 2004. En dicha etapa se produce una caída en

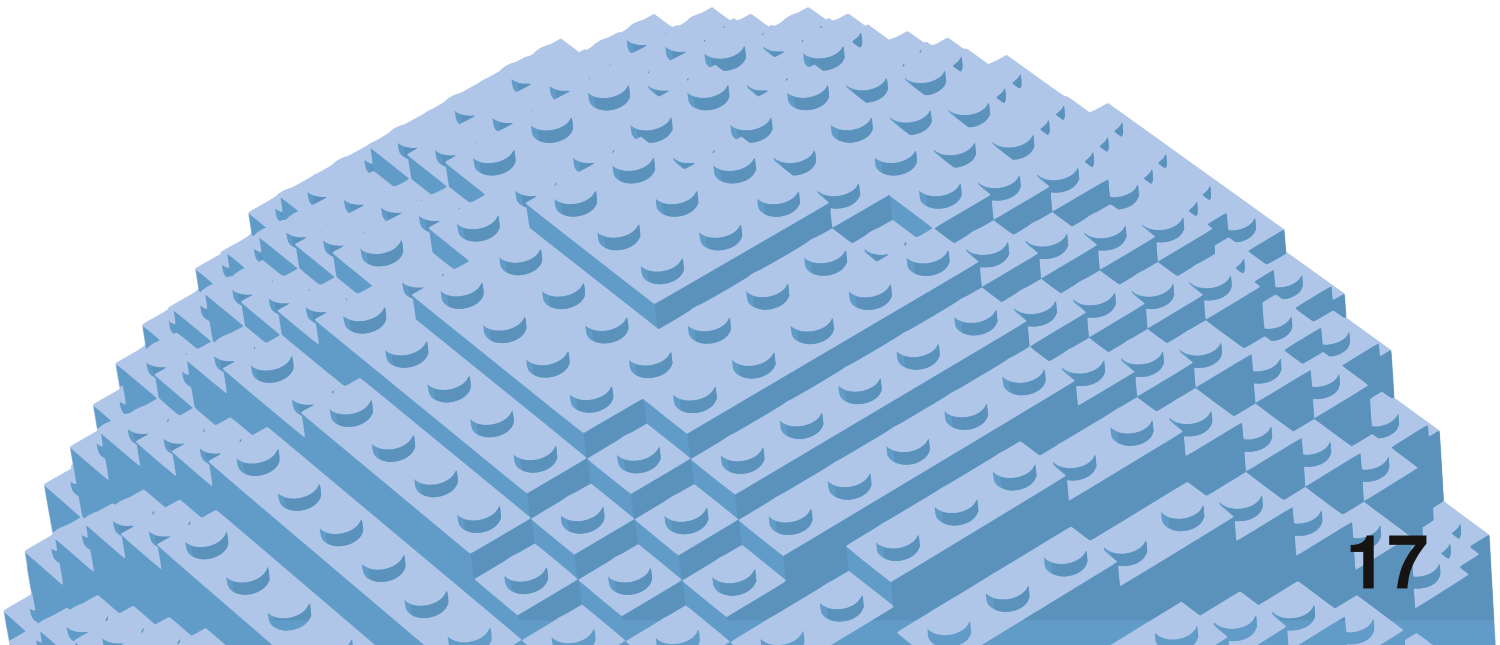
ventas y unas pérdidas importantes, fruto de una serie de decisiones sobre diversificación e inversiones que no dieron el resultado esperado.

En 2004 se inició un plan de acción para asegurar el futuro del Grupo LEGO® como compañía independiente. Por un lado se tomó la decisión de volver al núcleo de negocio, es decir al ladrillo y al juguete de construcción como sistema de juego y por otro concentrarnos en mejorar la rentabilidad. Esto lo estamos haciendo con un mayor enfoque financiero, ajustes y ahorro de costes.

HM: Dejemos la parte comercial y hablemos de ladrillos. ¿Cuál es para ti la principal característica del sistema LEGO® que lo diferencia de los demás juguetes?

CR: Lo que diferencia LEGO® de los demás juguetes es que nosotros ofrecemos experiencias de juego que son divertidas y a la vez atractivas, pero también sirven para desarrollar habilidades como la creatividad, la imaginación y las capacidades intelectuales, motrices y sociales. La dinámica hacia "actividades pasivas" (juegos electrónicos, TV, etc) no ayuda a desarrollar esas habilidades. Es la filosofía de "jugar bien" "leg-godt" lo que enriquece el desarrollo de los niños. Nuestros productos tienen la cualidad única de desarrollar a los niños para ser capaces de manejarse en el futuro. Este compromiso con los niños de todo el mundo es el corazón de nuestra cultura.

HM: ¿Cuáles son las líneas preferidas en España? ¿Y las que





peor funcionan?

CR: Las líneas que actualmente tienen un mayor peso en nuestras ventas en España son LEGO® City, LEGO® Star Wars™ seguido de Bionicle®. Exo Force® sin embargo es una de las que peor resultado está dando en 2007.

HM: Hay un tópico que dice que las videoconsolas son las principales causantes del descenso del juguete tradicional. ¿Qué hay de cierto en esa afirmación?

CR: No hay duda de que las consolas han cambiado el sector infantil, así como todos los posibles sustitutivos del juguete como pueden ser los móviles, ropa, deporte, etc... Somos conscientes que el juguete tradicional global está cayendo. En España sin embargo todavía

tenemos crecimientos considerables. De cualquier manera sabemos que jugar con juguetes físicos y en concreto los de construcción son y seguirán siendo un aspecto importante en el desarrollo del niño.

HM: ¿Cuándo supiste de la existencia de Fans Adultos de LEGO® en España? ¿Te sorprendió?

CR: Siempre es una sorpresa e ilusión ver cómo un juguete se convierte en un hobby para adultos y que de un juguete nace una comunidad de fans en todo un país. LEGO® es un sistema de juego que permite a niños la construcción de modelos más sencillos, pero también permite a los adultos crear modelos mucho más grandes con muchas funciones y llenos de detalles. Es muy interesante observar cómo los valores de LEGO®, la Creatividad,

Imaginación, Aprendizaje y Diversión pueden ser vividos por niños a su manera y por los adultos de otra.

Pero todos los fans de LEGO® tienen algo en común: la ilusión y el entusiasmo.

HM: ¿Qué opinión tienes de la Comunidad HispaLUG?

CR: HispaLUG es sin duda una Comunidad muy activa y dinámica que une a todos los fans. Además, y a través de los eventos, HispaLUG permite también que los fans se conozcan personalmente y que vivan la ilusión de construir y exponer juntos. HispaLUG acerca el mundo LEGO® a todos y para nosotros, como compañía, es muy importante conocer la opinión de los fans de LEGO® y transmitirla a los diseñadores y creadores en Billund. Consideramos que HispaLUG está

haciendo un trabajo excelente en todos los sentidos.

HM: ¿Le parecen bien a LEGO® Iberia las actividades que realiza HispaLUG? ¿Las considera importantes para la imagen / promoción del producto?

CR: Las actividades y la labor de HispaLUG son excelentes porque acercan la marca LEGO® y su filosofía a todos los interesados y fans. Además, ayuda a resolver dudas de los fans, intercambia opiniones e ideas. También nos gusta que HispaLUG tenga una postura objetiva y abierta hacia todas las diferentes opiniones e ideas. Siempre nos sorprende, la rapidez con la que salen noticias alrededor de LEGO® o novedades en el portal de HispaLUG.

HM: Existen Embajadores LEGO® en 13 países. En España desde hace un año y medio. ¿Es eso un signo de que somos un mercado que The LEGO® Group tiene en cuenta?

CR: El Grupo considera a los fans españoles ya que somos una de las compañías donde hemos conseguido los mejores resultados de los últimos años. España es un mercado que crece y con un gran potencial.

HM: ¿Cómo se ha vivido en LEGO® Iberia la aparición de un Embajador LEGO®? ¿Consideras que su trabajo es útil?

CR: Creo que es una idea fantástica el tener un Embajador de LEGO® que sepa transmitir los valores de este sistema de juego tan fantástico. Y qué mejor para ello que un experto que conoce todas las bondades de este producto.

HM: ¿Te da tiempo a montar algún set? ¿O cuando sales del despacho no quieres oír hablar de ladrillos?

CR: Tengo dos niños y hemos pasado muchas tardes construyendo juntos. Ellos van creciendo y cada vez tenemos todos menos tiempo, pero siempre encontramos un rato durante los fines de semana para crear algo.

HM: Para los AFOLs, es un sueño trabajar en LEGO® ¿lo desmientes?

CR: No lo puedo desmentir ya que personalmente llevo 15 años disfrutando de esta gran compañía. Para mi es un honor poder representar a una compañía como LEGO® con unos valores y una historia únicos.

HM: Terminaremos con unas preguntas cortas. De pequeño, ¿jugaste con LEGO®?

CR: Sí que tuve la oportunidad de jugar con LEGO®, aunque en aquella época no era muy fácil encontrar mucha variedad fuera de las ciudades importantes.

HM: ¿Tu línea favorita?

CR: LEGO® Creator, LEGO® City

HM: ¿Una que no te guste?

CR: Todas aportan algo al sistema de juego. No obstante del surtido actual quizá LEGO® Exo Force es la que menos me aporta

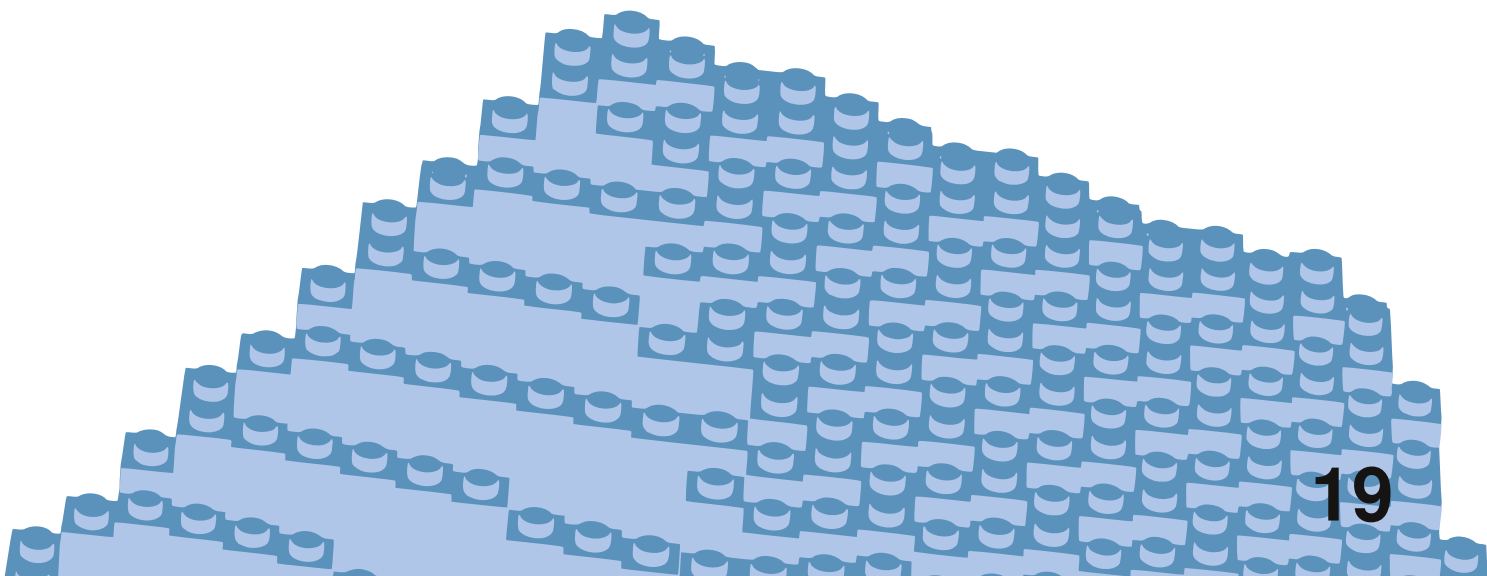
HM: ¿Un set que te haya marcado especialmente?

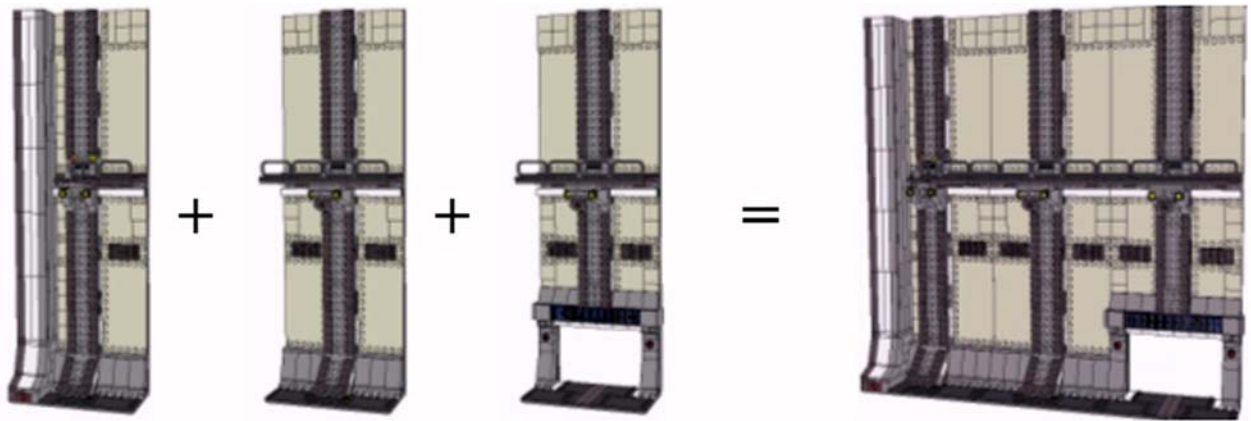
CR: Café Corner de LEGO® Creator

HM: Cesar, te agradecemos que nos hayas dedicado estos minutos, y te deseamos muchos éxitos en el futuro, de los que todos saldremos beneficiados.

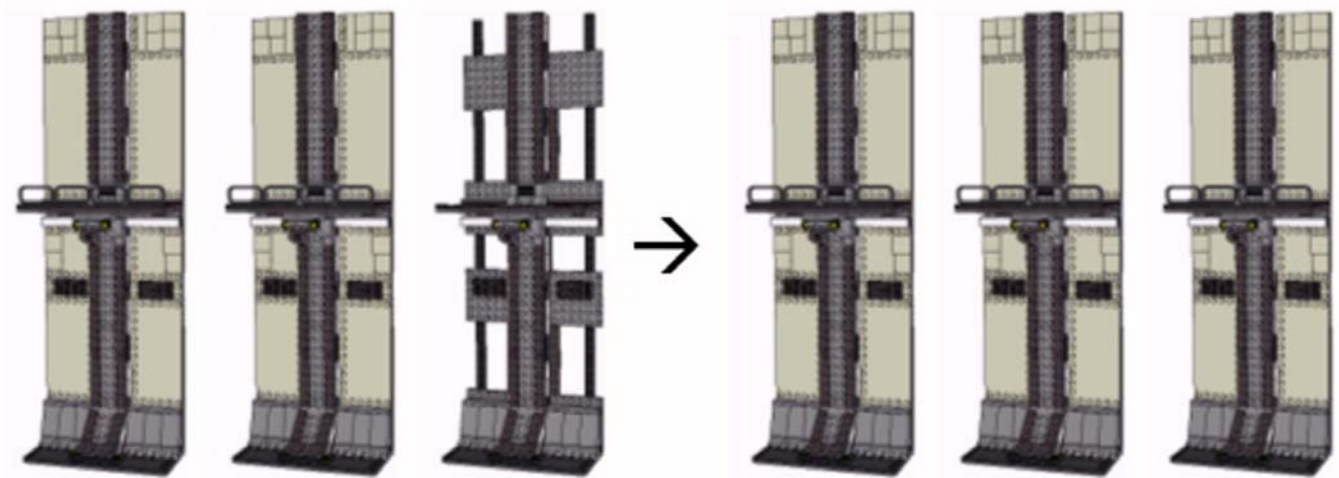
CR: Muchas gracias a vosotros por vuestro apoyo y por vuestro cariño hacia un producto y una compañía a la que la familia LEGO® Iberia dedicamos todas nuestras energías para que esté donde se merece. ■

*NPD Group es una compañía norteamericana dedicada a la investigación de mercados. Sus análisis están reconocidos como referentes en varias industrias, entre las que se encuentra el juguete. Entre otros servicios nos aporta los datos de ventas en comercios que tienen acuerdos con dicha empresa. En el caso de España los datos provienen de Toys R Us, El Corte Inglés, Hipercor, Carrefour, Alcampo, Eroski, Vips, Makro, Dinosol. Ello supone alrededor de un 65% del total mercado.





1 Construcción modular

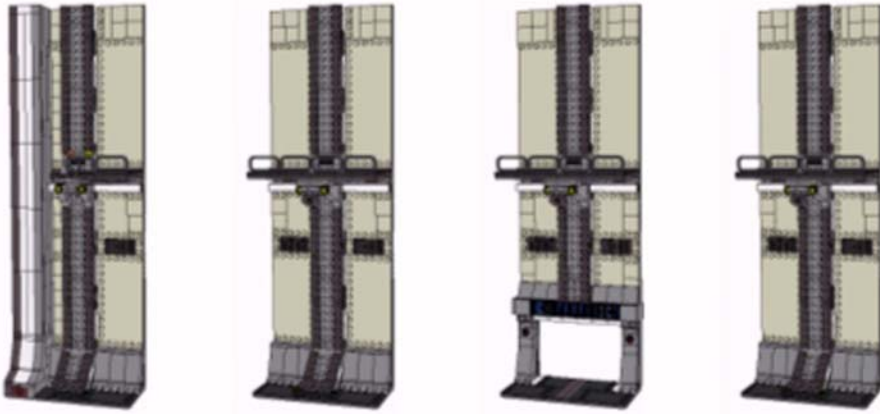


2 Mientras se van construyendo algunos módulos del hangar el resto de módulos terminados ya pueden ser utilizados.

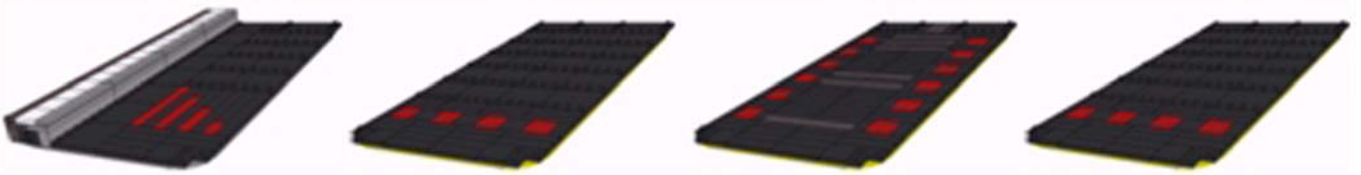
Construcción modular

El concepto de construcción modular puede resultar extraño cuando se asocia a creaciones con piezas de LEGO®, más aún cuando se parte del hecho de que todas las construcciones están hechas con piezas que pueden quitarse y volverse a montar.

Por Legotron



3 Módulos correspondientes a la pared del hangar.



4 Módulos correspondientes al suelo del hangar.

Pero, ¿por qué utilizar el concepto de construcción modular en LEGO®? O quizás la pregunta debiera ser ¿para qué utilizar la construcción modular con LEGO®? La respuesta puede ser muy compleja y quizás muy subjetiva, por ello una respuesta más adecuada es ver cuales son las ventajas e inconvenientes de la construcción modular.

Primeramente, debemos definir lo que vamos a entender por construcción modular, y lo vamos a hacer documentándolo paralelamente con un ejemplo basado en la reproducción de un hangar de Star Wars™ construido con esta técnica. Empezamos definiéndola como la construcción mediante conjuntos de piezas, previamente ensambladas, que pueden integrarse en una construcción mayor, que referiremos de aquí en adelante como MOC (My own creation / mi propia creación), con unas pocas modificaciones o piezas añadidas de interconexión. Evidentemente, con esto no es

suficiente, ya que cualquier MOC de tamaño apreciable puede incluir elementos ensamblados previamente que son integrados en la misma. Además, vamos a añadir la condición de que cada uno de esos módulos está construido siguiendo unas pautas o reglas, propias de ese MOC o consensuadas entre muchos constructores, que permitan la integración de los citados módulos en distintos puntos, de distinta forma, o en distinta cantidad, para poder formar distintos MOCs, tanto en tamaño como en configuración, utilizando los mismos módulos o distintos módulos. (figura1).

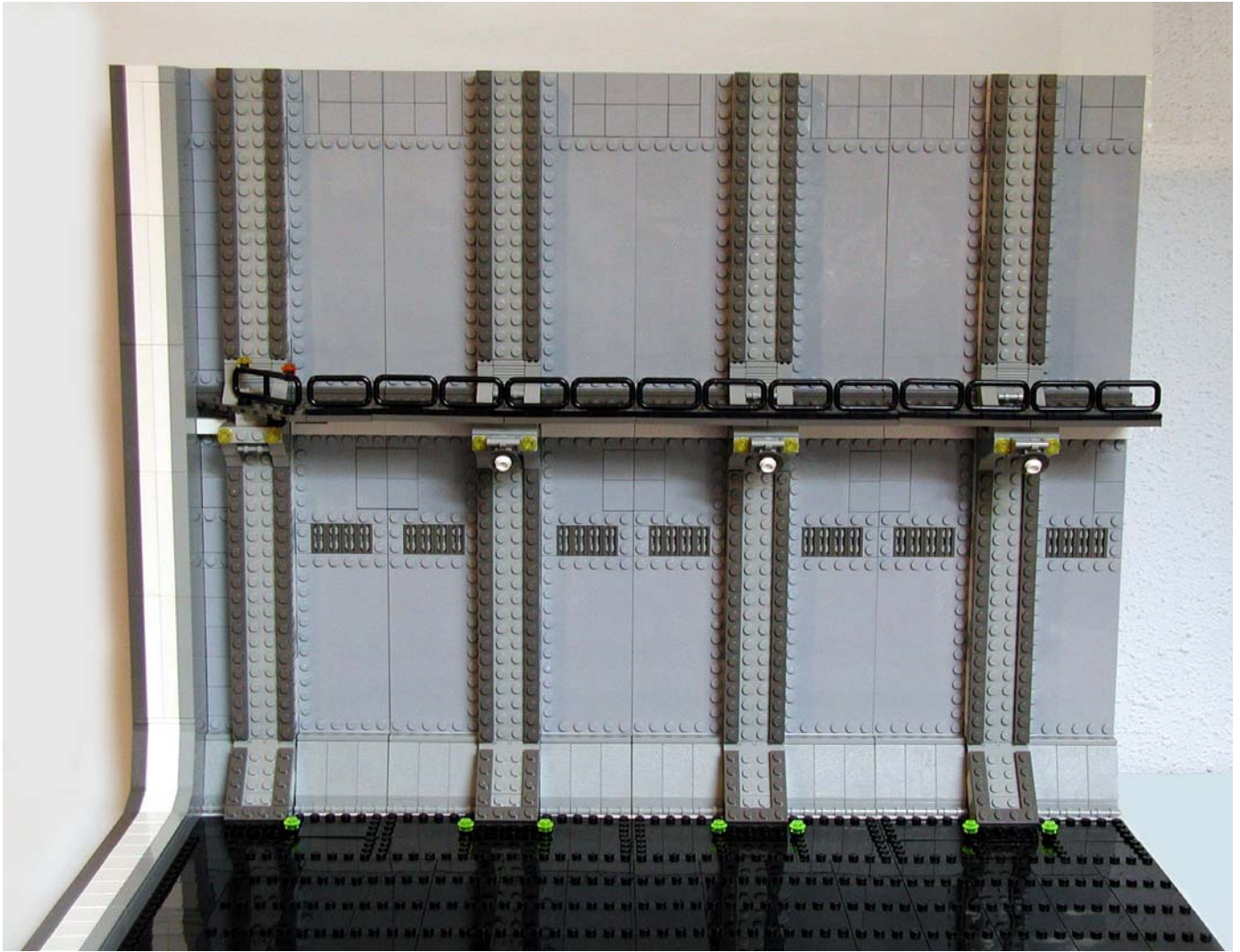
Estas reglas serán las que dicten las pautas a seguir para facilitar la interconexión entre los distintos módulos: tamaño de los módulos, tipos de conexión (pins, ladrillos, tiles, etc.), posición de los puntos de conexión, disposición del módulo, etc.

Aplicación en grandes construcciones

Una vez explicado el concepto de partida, nos vamos a centrar en el para qué, en la razón de llevar a cabo este tipo de construcciones. La construcción modular está sobre todo orientada a la construcción de MOCs de gran tamaño, lo que no excluye ni mucho menos que pueda ser utilizada en creaciones pequeñas. Por lo general, amén de las dificultades del diseño del MOC en si, las creaciones de gran tamaño se enfrentan a tres grandes consideraciones técnicas a tener en cuenta:

•El proceso de construcción

Durante la construcción de MOCs de gran tamaño es muy posible que no se disponga de todas las piezas necesarias para llevarla a cabo de una sola vez. Por esta razón se suele fragmentar el trabajo en secciones según las posibilidades y limitaciones del diseño y la disponibilidad de piezas.



•La posible participación de más de un constructor

Muchas veces estos grandes proyectos requieren o son integrados por varias personas de forma que cada participante se encarga de llevar a cabo una de las partes del mismo de forma independiente al resto de constructores. Llevándose a cabo el montaje del MOC cuando todos los participantes llevan sus respectivos módulos.

•El alojamiento de la construcción

Gran problema para las grandes creaciones: dónde y cómo guardarlas. Si requieren de mucho tiempo para su finalización, y es necesario tenerlas a mano con frecuencia para poder continuar su construcción, el hecho de tener que

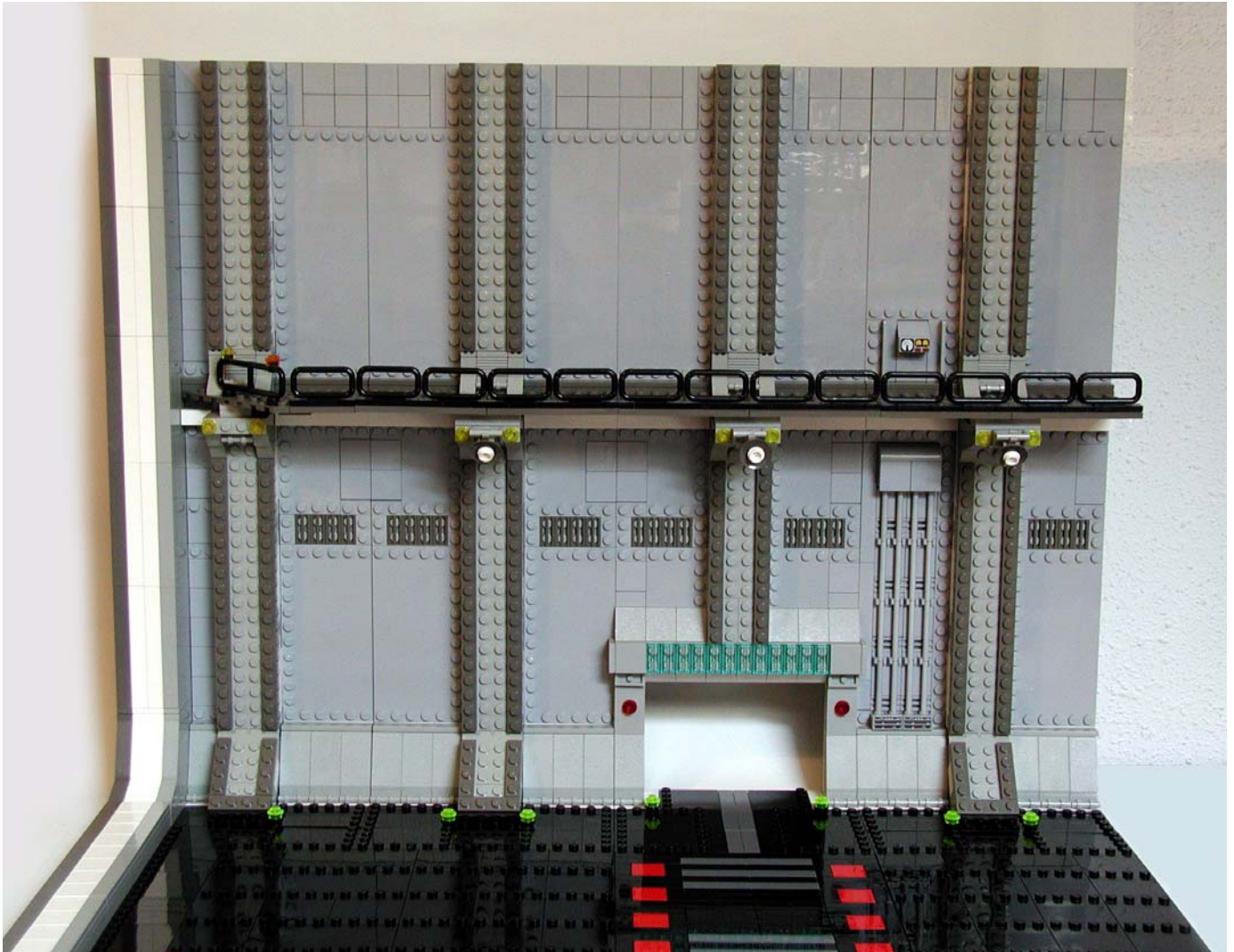
andar colocando y retirando de la zona de trabajo grandes construcciones resulta incómodo, y las hace muy propensas a sufrir daños en su montaje debido a los traslados. Y si se puede colocar en un sitio a propósito durante toda la construcción hay que lidiar con la suciedad y el deterioro que va sufriendo el MOC, incluso antes de poder enseñarlo terminado, ya que por lo general este sitio suele ser el suelo.

La construcción modular puede solucionar algunos de estos problemas, entre otros, como veremos a lo largo del artículo. Por supuesto, antes de llevar a cabo la construcción o incluso durante este proceso se definen las normas de interconexión que se quieren utilizar entre los distintos módulos, que

pueden variar desde un sencillo acople mediante un simple brick, hasta sistemas de pins colocados en determinadas posiciones prefijadas. Conocido este detalle de la construcción podemos llevar a cabo el diseño y construcción de los módulos.

•En lo referente al proceso de construcción

A medida que avanza el montaje es posible ir disponiendo de las piezas necesarias para la realización y finalización de algunos módulos, mientras otros esperan su turno. Los módulos restantes se van completando a medida que se dispone de las piezas necesarias (figura 2), sin perjudicar el uso de los que ya están construidos.



Por tanto, no es necesario disponer del total de piezas para poder ir terminando algunas partes de la construcción que se está realizando.

•Respecto a la participación de más de un constructor

En el caso de tener a varias personas trabajando en el mismo MOC, o simplemente si se trabaja en distintas fases de la construcción de forma paralela, pueden hacerse los módulos que la componen por separado. De esta forma es posible hacer que estas personas se encarguen de los distintos módulos asociados a la parte de la construcción que tengan asignada previamente. En nuestro ejemplo podemos llevar por un lado la construcción de los módulos correspondientes a la pared del

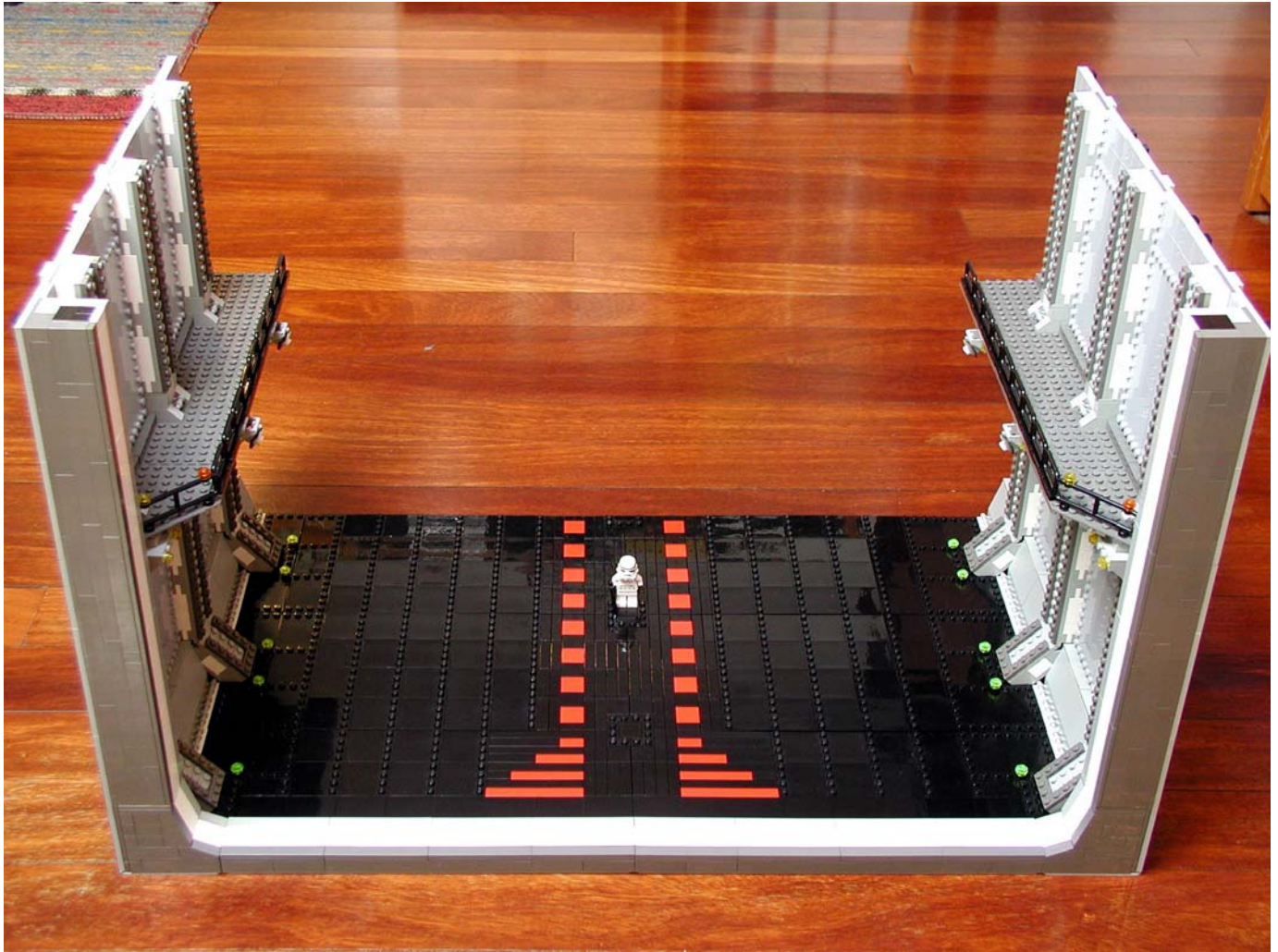
hangar (figura 3) y por otro los correspondientes al suelo (figura 4), que unidos formarán el hangar.

•El alojamiento de la construcción

Resulta evidente que es mucho más difícil guardar una construcción de unas dimensiones considerables a guardar cada uno de los módulos que la forman. Esta misma apreciación es válida para su transporte y manejo. Por ello, podemos decir que la construcción modular puede resolver, en buena medida, los problemas de falta de espacio disponible para guardar las grandes construcciones hechas con piezas de LEGO®, sin necesidad de tener que desmontarlas total o parcialmente.

Otras ventajas y desventajas de la construcción modular

La construcción modular no está exenta de dificultades y desventajas, y por supuesto no supone ninguna mejora en la calidad de los MOCs, únicamente atribuible al buen hacer del constructor. Respecto a las desventajas, la primera que debe mencionarse son las restricciones de diseño, derivadas de la necesidad de ajustarse a las reglas de interconexión de los módulos mencionadas anteriormente. Lógicamente, buscando un diseño más concienzudo pueden resolverse estas restricciones, lo cual nos lleva al hecho de que en el fondo, la construcción modular requiere de un mayor esfuerzo o tiempo dedicado al diseño de los módulos. Esta mayor complicación se traduce a su vez en la necesidad de utilizar un pequeño número adicional de piezas.



Otro de los pequeños inconvenientes que puede darse es la falta de idea global del MOC, al no disponer de todos los módulos, lo cual puede provocar una descompensación en el resultado final, haciendo que algunos módulos tengan un acabado muy pobre frente a otros más detallados.

Salvando estos problemas, que no tienen porque ser ningún obstáculo insalvable, la construcción modular proporciona otras opciones, además de las ventajas ya mencionadas, que la hacen muy interesantes sobre todo para su uso en grandes MOCs orientados a la exhibición. Un diseño bien pensado puede permitir la utilización de los módulos que forman la construcción para que ésta sea dinámica, es decir, pueda montarse en distintas configuraciones y tamaños, o ir creciendo con la adición

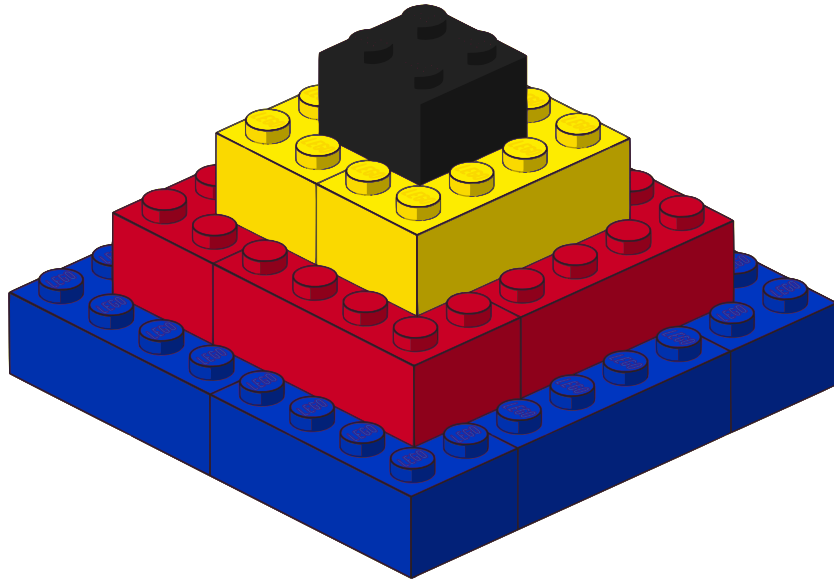
de nuevos módulos con el paso del tiempo. Esta última opción puede ser muy interesante en la construcción de MOCs en constante desarrollo, de forma que permita un crecimiento continuo del conjunto, con la aportación a lo largo del tiempo de nuevos módulos, siendo muy utilizado en la construcción de dioramas con aldeas, ciudades, etc.

Respecto al tamaño, conservando la temática del diseño se pueden obtener construcciones de diferentes tamaños, según el espacio disponible. Como podemos ver en las fotografías obtenidas del ejemplo del hangar (imágenes 5 y 6) podemos construir distintos modelos del hangar simplemente añadiendo un número conveniente de módulos:

También podemos cambiar el aspecto visual. La disposición de los

módulos en distintas configuraciones permite, como puede verse en las imágenes 7 y 8, darle un pequeño cambio de aspecto visual de forma que puedan montarse distintas configuraciones simplemente variando la posición de algunos módulos.

En resumen, las técnicas de construcción modular ofrecen muchas posibilidades en el desarrollo de creaciones con piezas de LEGO®. Convierten una construcción estática en una creación algo más dinámica y más manejable, capaz de sufrir numerosas transformaciones sin necesidad de tener que deshacer el trabajo ya realizado.■



Curso LDraw, 1ª entrega

Para los que no tienen experiencia con CAD o no sean muy hábiles con la informática LDraw y los programas de su entorno pueden parecer complicados, pero con unas explicaciones básicas y un poco de práctica se puede aprender a manejarlos bastante rápido.

Por Jetro

Para muchos de nosotros es importante documentar nuestras creaciones e ideas. Tradicionalmente hemos tirado mucho de fotos, sobre todo desde la aparición de las cámaras digitales. Algunos también han intentado plasmarlos en dibujos. Con la creación de la librería de piezas Ldraw para una versión simplificada de CAD (dibujo asistido por ordenador) esa tarea se ha hecho mucho más sencilla, hasta el punto de que algunos incluso han hecho creaciones sin disponer de las piezas físicas.

Para los que no tienen experiencia con CAD o no sean muy hábiles con la informática, LDraw y los programas de su entorno pueden parecer complicados, pero con unas explicaciones básicas y un poco de práctica se puede aprender a

manejarlos bastante rápido. En esta primera entrega del curso LDraw daremos los primeros pasos con MLCad, un programa que nos permite usar la librería de piezas LDraw de una forma sencilla.

Primeros pasos con MLCad

Mike's LEGO CAD (MLCad) es un programa de diseño asistido por ordenador que emplea la librería de piezas de LDraw. Por lo tanto, para poder usarlo hace falta tener instalado ambos paquetes. En la web de LDraw [1] hay un enlace con un paquete de instalación que engloba la librería de piezas Ldraw, el programa de diseño MLCad y algunos paquetes más [2] en el que no hace falta más que aceptar todos los pasos para instalar los paquetes necesarios.

La primera vez que abras MLCad te preguntará donde se encuentra la librería de piezas MLCad (en la instalación por defecto se encuentra en C:\Ldraw). La fig. 1 muestra el aspecto que puede presentar MLCad si reorganizamos las barras de iconos a nuestro gusto.

Para crear nuestro primer diseño intentaremos copiar la pirámide de PYRAMID.lbr

Después de mirar bien como está hecho la pirámide (usa el Modo visionado para verlo paso a paso) abre un fichero nuevo (Fichero > Nuevo, CTRL+N o el primer icono de la barra de tareas):

La base está formada por bricks 2x4 así lo siguiente será localizar esa



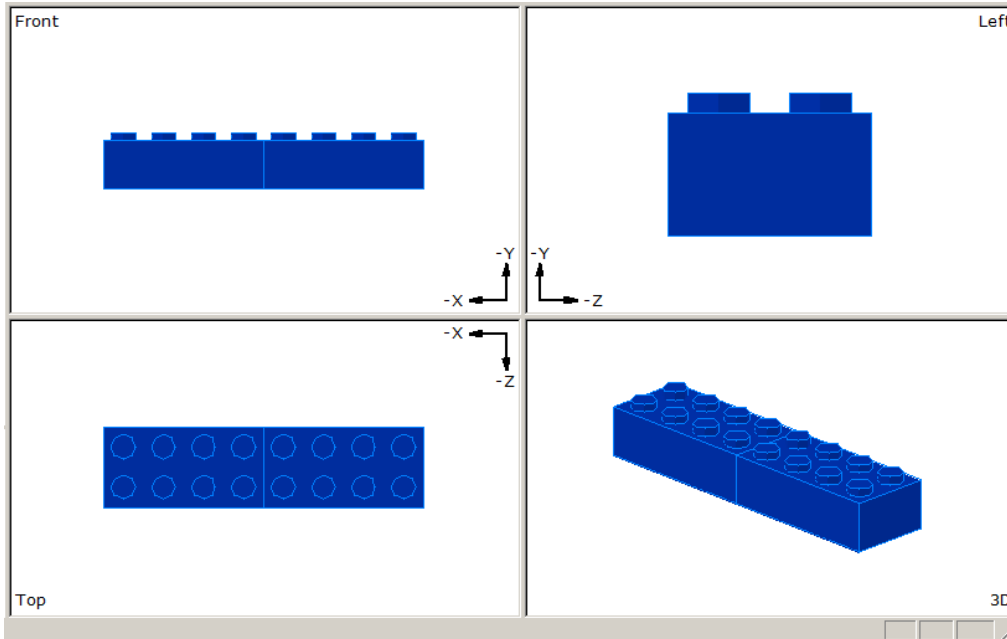
Barra de tareas



Barra de edición



Barra de elementos



Vistas isométricas

pieza. En el catálogo de piezas pincha en el '+' al lado de la palabra Brick. Ahora tienes dos maneras de localizar la pieza:

- 1) baja por la lista de descripción hasta encontrar Brick 2 x 4
- 2) pincha en cualquier descripción y a continuación baja en la ventana de imágenes de piezas hasta identificar la pieza que necesitas.

Si no estás seguro de haber encontrado la descripción exacta de la pieza puedes usar una combinación de las dos maneras descritas para localizar cualquier pieza.

Para introducir la pieza en el modelo también puedes usar varios métodos:

- 1) Pincha en la descripción de la pieza y arrástrala al área de construcción
- 2) Pincha en el dibujo de la pieza y arrástrala al área de construcción.
- 3) Pincha en 'Editar > Añadir > Pieza...' o (más sencillo) en el primer icono de la barra de edición:

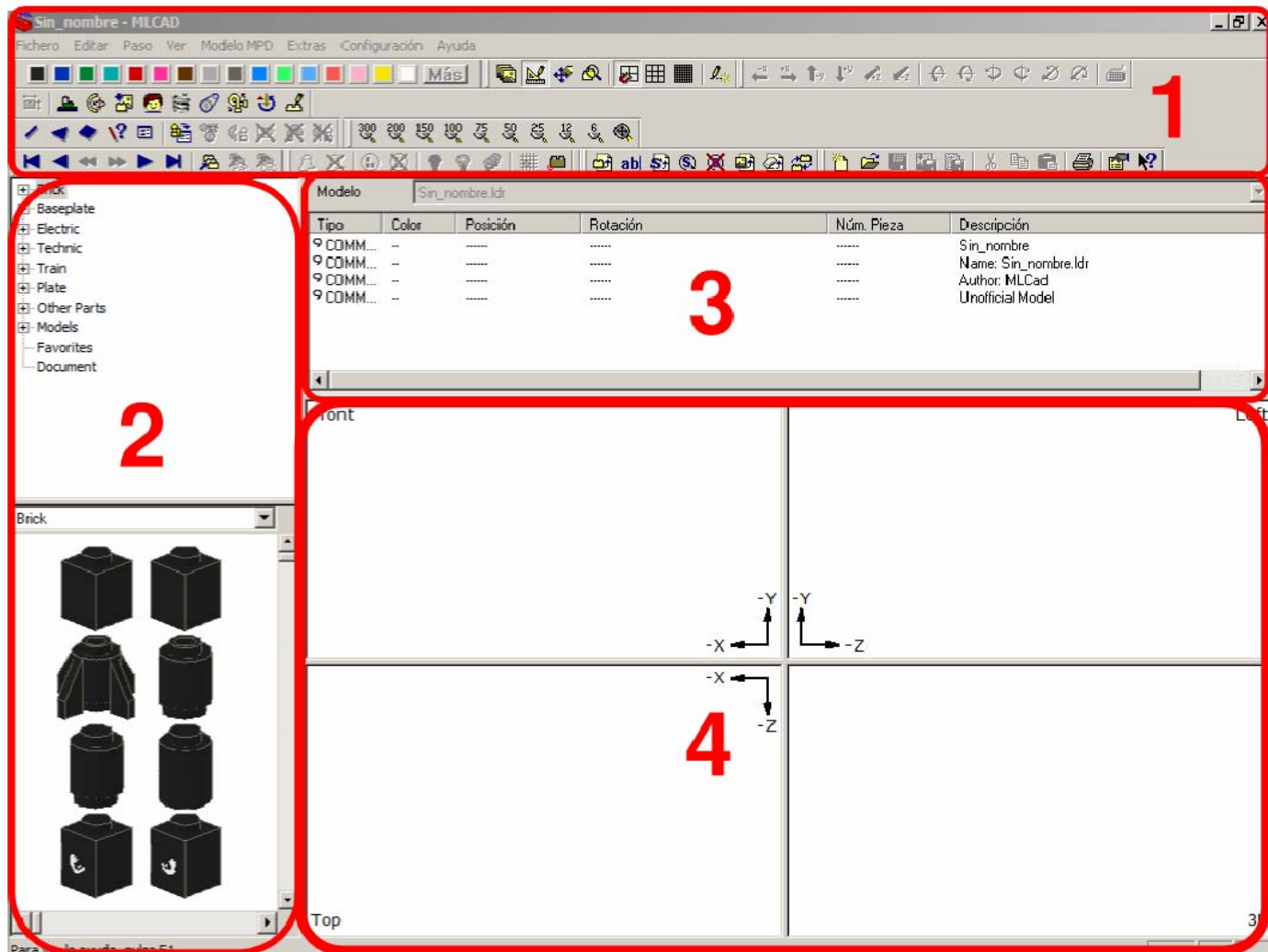
En la ventana que se abre puedes seleccionar la pieza por su número.

Suelta la pieza en cualquiera de las cuatro ventanas del área de construcción. Verás la pieza en cada ventana según el ángulo de vista seleccionado para cada una de ellas. También notarás que la pieza es de color negro. Para cambiarlo pincha en el azul oscuro de la barra de color. Coloca otro brick 2 x 4 al lado del

primero para que queden en línea:

Notarás que la segunda pieza ya es azul. MLCad recuerda el último color que has seleccionado. También verás que por mucho que te esfuerces es imposible hacer que las dos piezas estén perfectamente alineadas. Para conseguir alinear las piezas tendrás que usar las flechas de la barra de elementos o los atajos de teclado. Recomiendo que te familiarices con estos atajos de teclado porque de ese modo podrás trabajar mucho más rápido:

- x = flecha izquierda
- +x = flecha derecha
- y = flecha arriba
- +y = flecha abajo
- z = Re Pág.



- 1** Barra herramientas
- 2** Catálogo de piezas

- 3** El listado de piezas incorporadas
- 4** El área de construcción

+z = Av. Pág.

Mientras la pieza esté seleccionada podrás moverla, pero también estará enmarcada por un borde. Esto a veces hace difícil ver si una pieza está correctamente alineada y por tanto tendrás que deseleccionarla (pinchando en cualquier parte vacía de la ventana) para comprobarlo.

¿No consigues que la pieza se ponga donde tu la quieres? Probablemente tenga que ver con la cuadrícula que usas. La cuadrícula es un sistema de líneas imaginarias con cierta distancia entre líneas. Cuanto más fina la cuadrícula más precisos los movimientos de las piezas, pero también serán más lentas. Puedes cambiar la cuadrícula en la barra de

visionado o con las teclas especiales F9, F10 y F11.

La tercera pieza la tienes que introducir en la ventana con la vista desde arriba (TOP). Notarás que sigue alineada en las otras dos vistas (FRONT y RIGHT). También necesitarás girar la pieza. Para ello hay unos botones en la barra de elementos además de los siguientes atajos de teclado:

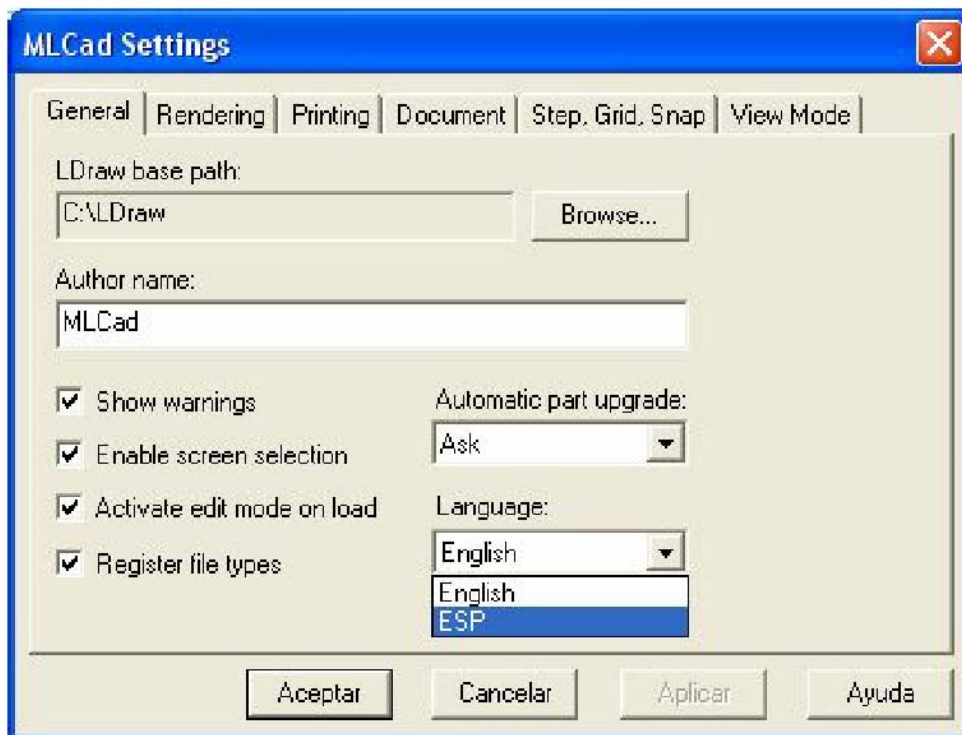
- giro -x = CTRL + flecha izquierda
- giro +x = CTRL + flecha derecha
- giro -y = CTRL + flecha arriba
- giro +y = CTRL + flecha abajo
- giro -z = CTRL + Re Pág.
- giro +z = CTRL + Av. Pág.

Dependiendo de la cuadrícula que

uses también cambiará el número de grados que giras la pieza en cada paso. Con la cuadrícula más grande serán 45° así que necesitas girarlo dos veces.

Existe una cuarta manera de introducir piezas en un diseño: copiar y pegar (CTRL + C, CTRL + V). Si lo haces notarás que se añade una pieza en la lista de piezas pero no la verás en el diseño. Eso es porque se ha pegado exactamente en el mismo lugar que la pieza que se copió. Pero si mueves la pieza (flecha derecha) notarás que de 'dentro' de la pieza anterior sale la nueva.

También puedes hacer eso con varias piezas a la vez. Para ello selecciona las dos primeras piezas



(selecciona la primera, mantén pulsado CRL y selecciona la segunda). Cópialas, pégalas y muévelas hacia delante (flecha abajo, -z). Ya tenemos la base de la pirámide.

Selecciona la última pieza en la lista de piezas del modelo. Ahora pincha en 'Editar > Añadir > Paso' o selecciona el tercer icono de la barra de edición. De este modo se inserta un paso, de modo que cuando visionas el modelo en modo visionado todos los elementos actuales formarán un paso y los posteriores otro.

El siguiente paso consistirá en colocar 4 bricks 2 x 4 rojos encima de la base azul. Mientras que para la colocación de bricks en el mismo plano de altura es más fácil trabajar en la ventana Top, ahora para alinear

los bricks rojos habrá que usar la ventana Front o Right.

Ahora puedes completar la pirámide. Acuérdate de insertar un paso después de cada nivel.

- 1) Barras de herramientas.
- 2) Catálogo de piezas.
- 3) El listado de piezas incorporadas.
- 4) El área de construcción.■

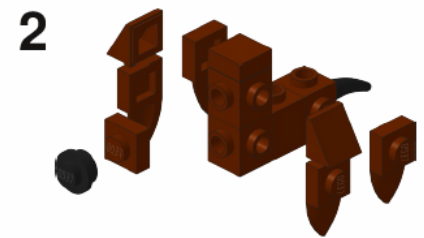
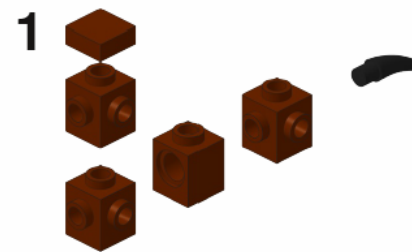
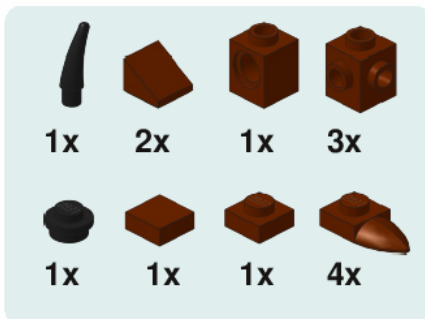
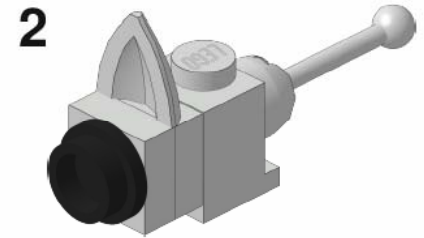
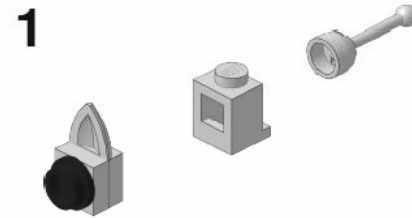
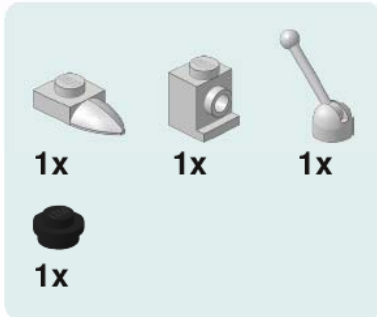
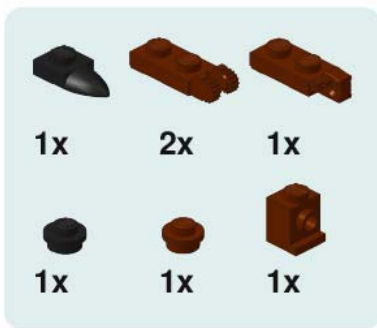
Nota

En este artículo todas las referencias que se hacen a funciones de MLCad corresponden a la traducción para MLCad de Miguel Agullo. Para instalar esta traducción de menús y comandos tienes que ir a la página "MLCad habla español!" [3] y descargarte el fichero para la versión 3.20 [4]. Descomprímelo y coloca el archivo en la misma carpeta donde

está instalada MLCad (en una instalación estándar se encontrará en C:\LDraw\Apps\MLCad. Abre MLCad y haz clic en Settings General Change ... En el menú desplegable Language selecciona ESP y reinicia MLCad. Ahora los todos los menús, ventanas emergentes y tooltips estarán en español.

Enlaces

- [1] www.ldraw.org
 [2] <http://www.ldraw.org/Article126.htm>
 [3] <http://miguelagullo.net/technicpuppy/mlcad/mlcad.htm>
 [4] <http://miguelagullo.net/technicpuppy/mlcad/MLCad320Spanish.zip>



Animales de granja

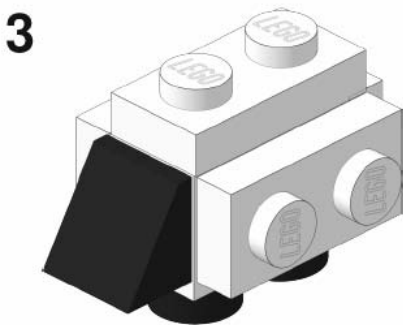
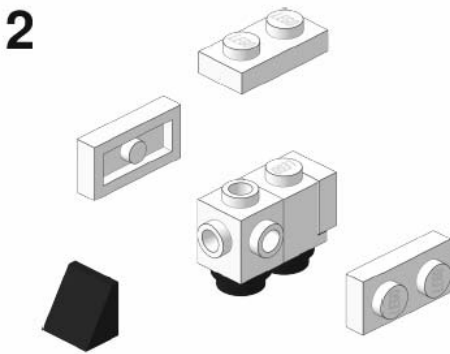
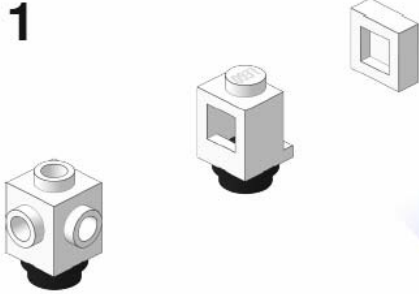
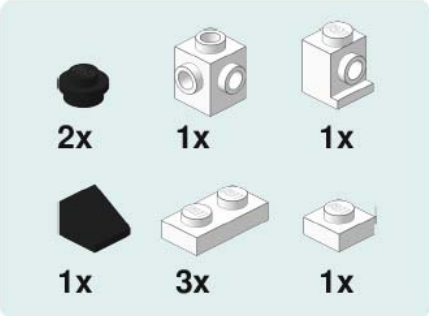
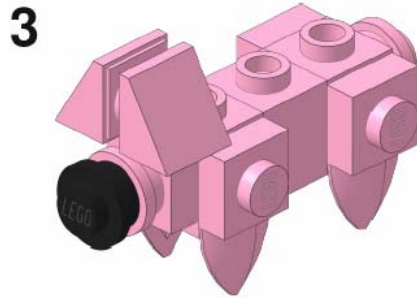
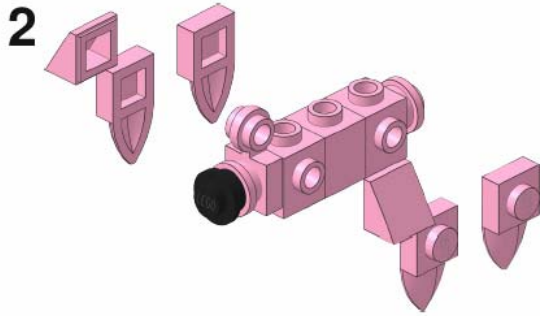
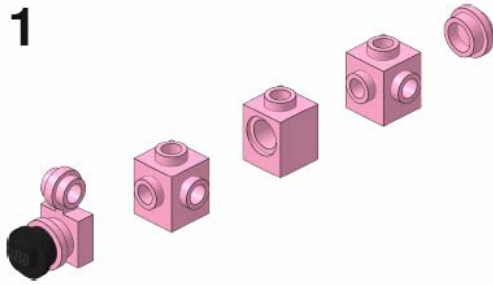
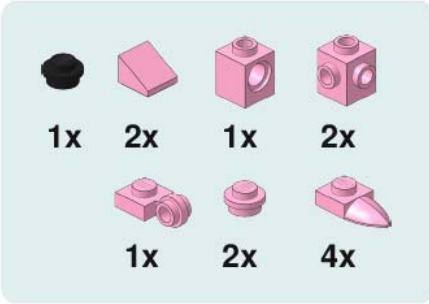
El punto bucólico que faltaba

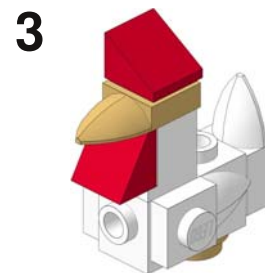
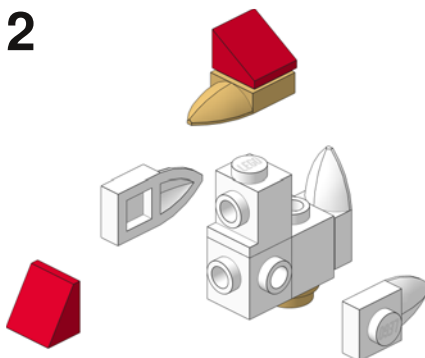
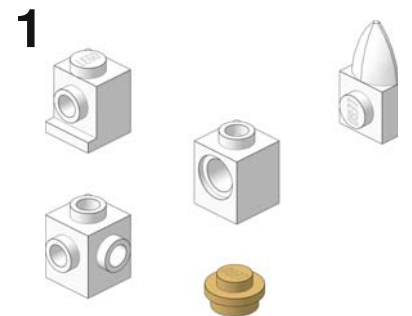
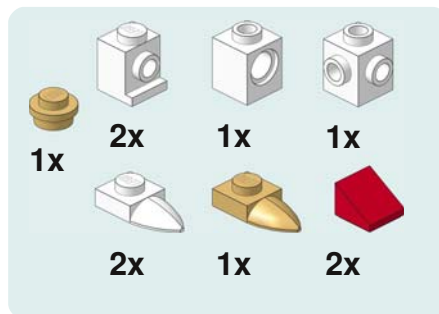
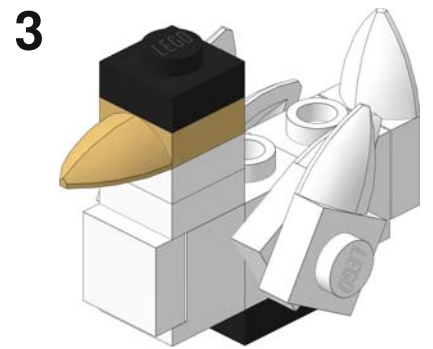
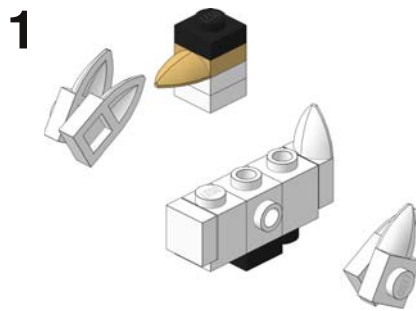
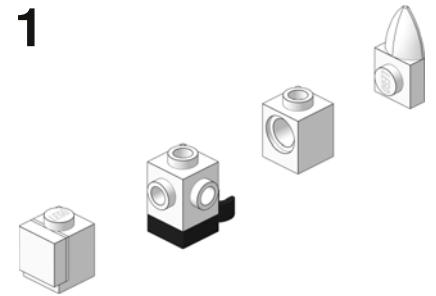
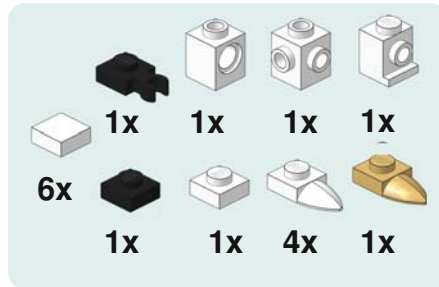
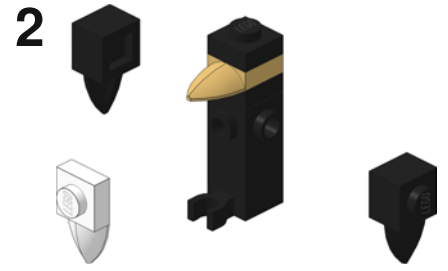
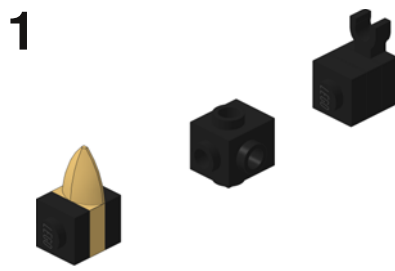
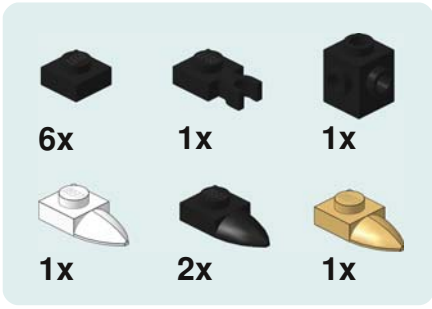
Por car_mp

Reproducir con ladrillos cualquier modelo de la realidad depende, en gran medida, de encontrar "esa pieza" especial que recrea la parte más determinante de ese modelo. Cuando disminuimos a la escala minifig, o incluso a escalas más pequeñas, encontrar esa pieza se vuelve fundamental si quieres que al mirar tu MOC evoque, sin ningún género de dudas, lo que estabas

buscando. Cuando me encontré en la necesidad de ampliar un diorama, me decidí a diseñar mi propia serie de animales a base de ladrillos, vamos, al estilo clásico. Resulta fundamental, como veréis el uso de los "Bricks 1x1 modified", sobre todo el de "4 knobs", ya que permite añadir detalles en todas direcciones en muy poco espacio. Interesante también la utilidad del "Technic Brick 1x1 with hole" que permite cambiar la

orientación de las piezas. Aún así, los modelos pueden parecer un poco grandes para la escala minifig. Sin embargo he de decir que al usarlos no desentonan con el entorno, que a fin de cuentas, era el fin perseguido. Espero que os gusten.





HISPABRICK



1a HISPABRICK L'Ànec Blau 2007

Trobada Nacional d'Aficionats de LEGO®



Dissabte, 8 de Desembre

- 12:00 **Inauguració Oficial**
1ª HISPABRICK · L'Ànec Blau
- 12:30 Iníci de l'**Exposició i Activitats**
- 12:30 - 13:30 **Activitat Infantil**
Muntatge · Concurs
- 13:30 **Premi**
Activitat Infantil Muntatge
- 16:00 - 17:00 **Activitat Infantil**
Dibuix · Concurs
- 17:00 **Premi**
Activitat Infantil Dibuix
- 18:00 - 19:00 **Activitat Infantil**
Muntatge · Concurs
- 19:00 **Premi**
Activitat Infantil Muntatge
- 20:30 Finalització de la jornada



Diumenge, 9 de Desembre

- 11:00 Iníci de l'**Exposició i Activitats**
- 11:00 - 12:00 **Activitat Infantil**
Muntatge · Concurs
- 12:00 **Premi**
Activitat Infantil Muntatge
- 12:30 - 13:30 **Activitat Infantil**
Dibuix · Concurs
- 13:30 **Premi**
Activitat Infantil Dibuix
- 15:00 **Clausura**
1ª HISPABRICK · L'Ànec Blau

Amb la col·laboració de:



L'Ànecblau
CENTRE COMERCIAL





Hispabrick 2007

En las siguientes páginas encontrareis el relato de lo que fue, para mi, la 1ª Hispabrick, celebrada en el centro comercial, L'Ànec Blau, de Castelldefels.

Por Iluisgib

Al ser un relato en primera persona, está lleno de apreciaciones y opiniones personales. Quizás peque de un excesivo triunfalismo, pero lo que leeréis a continuación, es lo que yo sentí (y espero que muchos otros que estuvieron allí) ese maravilloso fin de semana de Diciembre.

Cuando planteamos la idea de un evento AFOL en España, poco nos pensamos que tendría el éxito que tuvo.

Todo partió de un sueño que teníamos algunos AFOLs, y que llevábamos años hablando de esta posibilidad. Veíamos las imágenes de

eventos extranjeros y pensábamos.... "¿Por qué nosotros no?". Ese "por qué no" fue la semilla que germinó y que nos hizo empezar a buscar el cumplimiento de ese sueño.

Aunque la HISPABRICK duró dos días, el trabajo de preparación duró unos siete meses, desde el contacto con los posibles interesados a albergar un evento de este tipo, hasta la culminación los días 8 y 9 de Diciembre. En esos meses, hubo mucho trabajo. Mucho de él en la sombra. Negociaciones, preparaciones de grupos, de material, de ideas.... Plasmear una imagen que tienes en el cerebro en

algo factible es un ejercicio realmente complicado, en el que aparecen decenas de variables que nunca se te hubieran pasado por la cabeza. Desde los detalles más insignificantes, a cosas tan importantes que piensas "¿Cómo me he podido olvidar de esto?".

Viernes, 7 de Diciembre de 2007

Por la mañana, Ricardo (Rick83) y yo (Iluisgib) fuimos al Centro Comercial a preparar la decoración y terminar de perfilar los últimos detalles con Alexandra, la Responsable del Centro Comercial l'Ànec Blau.

Por la tarde, empezaron a llegar los



miembros de HispaLUG al Hotel, donde se habían citado para ir posteriormente a l'Ànc Blau a descargar todo el material.

Mientras se llevaba a cabo esta operación, me fui al Aeropuerto a buscar a Jan Beyer, el Community Development Manager de LEGO® System A/S (Dinamarca), que había

decidido visitar nuestro evento. Hicimos una visita por Barcelona, y cenamos en un típico Restaurante de Cocina Catalana. Dimos un paseo por las Ramblas y hacia las 11 de la noche, le dejé en el Hotel.

Sábado, 8 de Diciembre de 2007

A las 9 de la mañana, nos habíamos

citado en el Foot Court de l'Ànc Blau para iniciar el montaje de todos los modelos. Habíamos fijado las 12 del mediodía para la inauguración oficial del evento. Esas tres horas fueron realmente estresantes. 38 AFOLs (30 Españoles y 8 Portugueses de la Comunidade 0937) trabajando frenéticamente para ultimar sus modelos mientras se



repartían acreditaciones, camisetas, recuerdos...

A las 12 en punto, se inauguró el evento. Se realizaron 3 parlamentos, uno a cargo de Jan Beyer, que habló de su trabajo para la comunidad LEGO®, otro a cargo de Ricardo Cordon, propietario de hispalug.com, que habló sobre la creación de HispaLUG, y un tercero hecho por mí, en el que hablé de los "otros usos" de LEGO®, y donde se incluyeron los agradecimientos y la entrega de obsequios al Centro Comercial y a Jan Beyer, de parte de la Comunidad HispaLUG.

Después, la dirección de l'Ànec Blau nos ofreció un aperitivo y se dio por iniciado el evento de manera oficial.

Si dabas un paseo por la exposición, en seguida te dabas cuenta del nivel de construcción que allí había. Tres dioramas de CITY, el Space Classic, Classic Castle, Star Wars, Technic, MOCs, los hermanos arvo... Era

imposible pasar por una zona y no quedarte parado un rato, embozado, mirando los mil y un detalles de cada creación.

Por destacar algunas (cosa realmente difícil porque siempre se es injusto en estos casos), empezaríamos por los hermanos arvo. Presentaron en primicia una reproducción de Iron Man, un superhéroe de cómic, que ha vuelto recientemente a ser noticia por la película estrenada hace pocas semanas. Además, nos obsequiaron con sus reproducciones del Alien, de las motos de Akira, y otras de sus geniales creaciones.

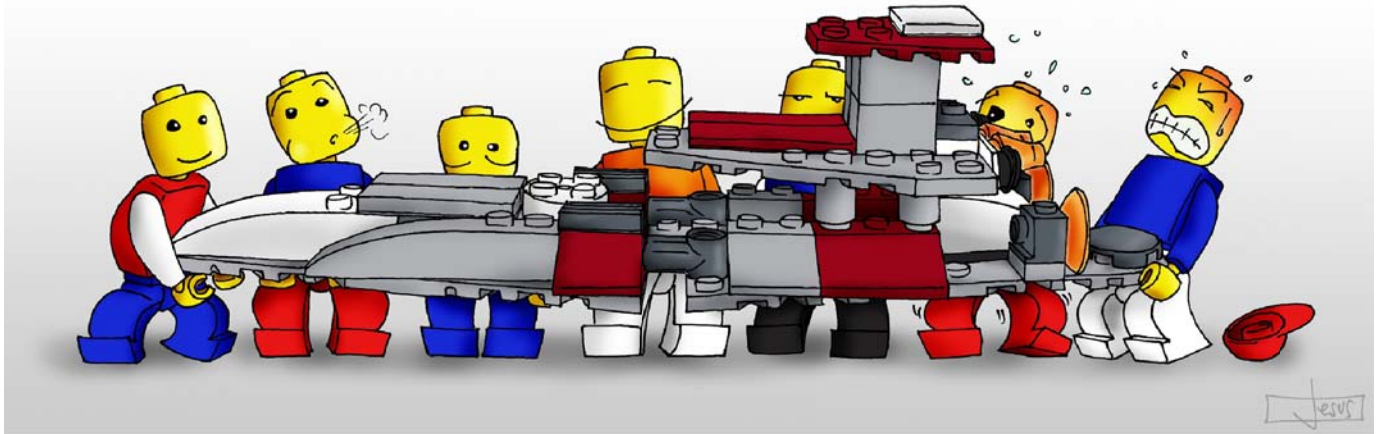
También, como destacados, los dioramas de trenes (12 y 9V), la robótica, el faro, los castillos, Star Wars... Al final volvería a citarlo todo.

Jan Beyer nos trajo algunos sets de 2008 para su presentación. Cabe destacar, además de 3 sets de Creator (4837, 4838 y 4995), la

Presentación Oficial en Europa de la línea Indiana Jones™ con el set 7620 - Indiana Jones™ Motorcycle Chase, tras unas duras negociaciones de Jan con los responsables de Marketing de la compañía.

Mientras transcurría la exposición, se hicieron actividades para los visitantes más pequeños, para que se introdujeran en el mundo LEGO®. Se hicieron concursos de construcción y de dibujo, en los que participaron unos 120 niños. Todos ellos se fueron con una pequeña bolsa de regalos, y los mejores, con una caja LEGO®.

A las 8 de la noche, se celebró un concurso en el que se tenía que montar el recuerdo diseñado por Carlos (car_mp) sin instrucciones. Participaron cinco miembros de HispaLUG, que estuvieron unos 20 minutos para el montaje. Hubo una parte especialmente dificultosa, y los participantes reclamaron la presencia



de car_mp para pedir explicaciones... En ese momento, en que todos los participantes estaban atascados en la misma parte, Jan puso un poco más de tensión, ofreciendo al ganador uno de los exclusivos Golden C-3PO conmemorativo del 30 Aniversario de Star Wars™. Al final el ganador (por muy poco) fue Amador, uno de los hermanos arvo.

A las 9 de la noche se hizo la Cena Oficial. Desafortunadamente, se tuvo que hacer en dos turnos, para no dejar desatendida la zona de exposición, lo que hizo que se tuviera que posponer las presentaciones, que estaban previstas a las 11 de la noche, para la mañana siguiente.

Hacia la medianoche se dio por cerrada la jornada, aunque hubo un grupo que se quedó hasta las 3 de la mañana (hora de cierre), hablando unos y jugando una partida de Brickwars otros...

Domingo, 9 de Diciembre de 2007

A las 10 de la mañana se iniciaron las presentaciones. La primera fue a mi cargo, y realicé la presentación del catálogo de primer semestre de 2008 para España y Portugal. LEGO® Iberia nos cedió una versión digital del catálogo en exclusiva y fuimos el

primer LUG en Europa en disponer del Catálogo de manera oficial. Días después, se organizó un concurso vinculado con la presentación de ese catálogo, que ofreció como premios, varios sets de LEGO® CITY 2008.

La segunda fue a cargo de Ignacio, que realizó un tutorial de su aplicación Brickin, un software desarrollado en Java, que sirve para catalogar nuestras colecciones. Durante unos 25 minutos estuvo desvelando todos los entresijos, para sacarle el máximo jugo a esta aplicación tan útil.

Finalmente, los hermanos arvo hicieron una explicación de sus peculiares técnicas de creación. Desgraciadamente, el tiempo se nos tiró encima y tuvimos que cortar la explicación "arvil" ya que empezaba a llegar público a la zona de exposición.

Esa mañana se incrementó el número de visitantes, ya que aumentó la señalización en el interior del Centro Comercial. Hasta las 3 de la tarde, hora en que terminó el evento, fue un constante goteo de personas que se quedaban boquiabiertas con lo que allí veían.

A las 3, se hizo el parlamento final y la foto de grupo, y empezó el desmontaje de la exposición.

Mientras se realizaba esta tarea, me tuve que volver al Aeropuerto a acompañar a Jan Beyer. En el trayecto, me comentó que se había quedado impresionado con el evento, y que estaba muy bien organizado, teniendo en cuenta que era el primero que hacíamos (comentario que posteriormente refrendó en el informe que envié a sus superiores, del que me hizo llegar una copia).

Cuando volví al centro, muchos de los participantes se habían ido. Los que quedamos, estuvimos hablando sobre lo bien que había ido el fin de semana y que lo teníamos que repetir.

Cuando me iba, recibí una noticia que acabo de confirmar, lo que era un fin de semana perfecto. Alexandra me propuso que repitiéramos la Hispabrick 08 en l'Ànec Blau.

Como os he dicho al principio, quizás haya pecado de triunfalismo. Es una sensación personal. Quizás no disfruté de igual forma que todos vosotros, ya que las tareas de organización no me permitieron hablar con todos, de la manera que hubiera querido. Pero, sin duda tengo ganas de volver a soñar... ■

Stand temático de LEGO® en la VI Feria de Coleccionismo de Mungia, Vizcaya

En la VI Feria de Coleccionismo de Mungia, celebrada los días 12 y 13 de abril de 2008, se presentó un stand temático de LEGO®, por parte del miembro de HispaLUG A. Bellón. (Legotron). El stand, con más de 25.000 piezas, presentaba una colección de diferentes MOCs y dioramas relacionados con la saga de Star Wars™ y con la línea Castle, destacando entre otros un diorama de un hangar de una nave imperial de 176x112 studs. Además podían contemplarse una colección de minifigs y naves TIE del Imperio, otro diorama de Castle y las esculturas de las minifigs de Darth Vader, Stormtrooper y el Scout Trooper entre otros. ■







La Sierra de la Jungla de Indiana Jones™

Un set interesante, tanto de montaje como por las piezas nuevas que incorpora.

Por lluisgib

Set: Indiana Jones™ La Sierra de la Jungla

Número de Set: 7626

Número de piezas: 511

Incluye: 4 minifigs, 5 hormigas, tractor con oruga y varias piezas nuevas.

Precio: 44,95 €

Aprovechando el lanzamiento de la nueva película de Indiana Jones™ y el Reino de la Calavera de Cristal, George Lucas y la compañía LEGO® decidieron lanzar una gama de producto dedicada a este Profesor de Universidad y Aventurero, quizás animados por el excelente éxito de la gama LEGO® Star Wars™. En Enero dispusimos de los 4 primeros sets, con referencia a las 3 primeras películas. En Mayo se han lanzado los 4 nuevos sets referentes al reciente estreno cinematográfico.

Contexto

La última película de Indiana Jones™ parte en una zona desértica del Suroeste Americano, durante la Guerra Fría. Debido a algunos rumores sobre las expediciones de Indy, el gobierno de Estados Unidos pretende que se le despidan de la Universidad.

Cuando está a punto de abandonar la Universidad, un chico llamado Mutt

le ofrece un trato. A cambio de resolver un problema personal, el chico le permitirá hacer uno de los mayores descubrimientos de la Historia: la Calavera de Cristal de Akator, un objeto legendario que despierta la fascinación, la superstición y el miedo.

La mayor parte de la acción se desarrolla en Perú y deberán luchar contra los poderosos agentes soviéticos, que persiguen el mismo objetivo que Indy.



El Jungle Cutter se enmarca en una escena en la que Indiana Jones™ escapa de los soviéticos, en la jungla peruana. El Jungle Cutter se encarga de ir destrozando los árboles a fin de encontrar al Aventurero. Indy debe utilizar un lanzacohetes para intentar contrarrestar la máquina.

La Reproducción

El set de LEGO® parece una buena reproducción (n.r. En el momento de escribir esta review, la película no se ha estrenado todavía. Solo existe alguna referencia del modelo en los Trailers). Como todo modelo LEGO® está lleno de detalles y pequeños artilugios que hacen que sea algo más que un modelo estático y permiten el juego.

Se presenta en una caja de

43x28,5x7 cm con la ambientación en mate y el modelo brillante (al igual que en las cajas de Star Wars™). El modelo se monta en 2 partes y tiene un libro de instrucciones y una hoja de pegatinas.

El montaje se puede hacer entre 60 y 75 minutos. Lo que más destaca es, por un lado, descubrir una cierta cantidad de piezas nuevas, como las hormigas o las lianas, y por otro la construcción del tractor.

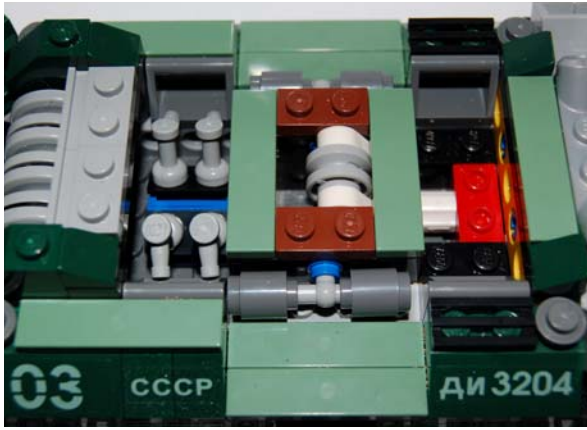
Tiene 4 minifigs, la de Indiana Jones™, la del Colonel Dovchenko™ y dos Russian Guard™, todos en color Light Flesh (Carne).

En un primer momento, te sorprende la aparente complicación del diseño del tractor. Hay un cierto número de piezas que no entiendes por qué están ahí, y que no lo descubres

hasta el final del montaje. Las sierras circulares delanteras tienen un sistema de giro simple, ausente de cualquier mecanismo, pero que es bastante efectivo. En el interior, hay otro mecanismo que permite "reventar" la tapa del motor del tractor, simulando el lanzamiento de un cohete.

El diseño de los árboles es original y bonito. Están pensados para que el tractor sea capaz de cortarlos, aunque previamente se deben fijar a una base, ya que si no, el tractor los arrastra.

La cueva tiene otro mecanismo básico que permite actuar a la tela de araña como una especie de compuerta, que hace que se pueda acceder a una caja que contiene joyas y armas. Las hormigas gigantes son un complemento



perfecto a una escena selvática.

Como parte a mejorar, hablaremos de las ya famosas pegatinas. Si se pegan en un plate 2x2 quedan bien, pero en un slope 45 2x3 rugoso, el resultado no es óptimo.

Conclusión

Es un set interesante, tanto de montaje como por las piezas nuevas que incorpora. El packaging es realmente atractivo, con la estética de la película y la imagen de Harrison Ford.

Como siempre, tiene un componente de jugabilidad interesante, que permite que sea un juguete para niños, además de un objeto de coleccionismo para fans de la saga.■

Agradecimientos

Jan Beyer, Community Development Manager the LEGO® System A/S por la cesión del set para hacer esta review

LEGO® Iberia por la cesión de las fotos oficiales





El Unimog de Guardacostas de LEGO® CITY

Colores vivos y un diseño CITY poco común

Por lluisgib

Set: LEGO® CITY El Unimog de Guardacostas

Número de Set: 7726

Número de piezas: 361

Incluye: 2 minifigs, camión con remolque y lancha, accesorios

Precio: 29,95 €

En la historia de la temática de LEGO® Ciudad (llámese Town, World City o CITY), siempre ha habido sets con una referencia más o menos clara al mundo de los guardacostas, pero nunca se le ha dedicado una sublínea específica, como ocurre este año 2008.

La nueva serie Guardacostas está compuesta, por ahora, por seis cajas que ayudarán a construir un equipo completo de guardacostas, empezando por un pequeño vehículo de 4 ruedas, tipo Quad, y llegando hasta una plataforma, centro neurálgico del equipo, desde dónde se supervisan todas las operaciones de rescate.

Destacar el esfuerzo de diseño en crear accesorios y complementos de los sets en toda la línea, así como la introducción de nuevas piezas, para darle un toque más real, o que permite diferenciar unos diseños de otros.

El Unimog

Unimog es una gama de vehículos multiusos de Mercedes Benz, de cuatro ruedas motrices. El nombre es un acrónimo de UNiversal-MOTOR-Gerät (Máquina Universal a Motor).

El primer modelo fue construido poco después de la 2ª Guerra Mundial

para su uso en agricultura, como máquina autopropulsada con cuatro ruedas motrices permanentes, del mismo tamaño, para que pudieran ser conducidas en carreteras, a diferencia de los tractores clásicos.

Sus principales usos son:

- Militar, como bases de radio móviles o como transporte de tropas o ambulancias
- Civil, para la construcción, la agricultura, para el transporte de turistas en safaris e incluso para remolcar aviones Boeing 747 (Jumbo)
- Deportivo, donde aparecen



sobretudo en raids, siendo el más conocido el Paris – Dakar, en el que son capaces de sortear dunas, cruzar desiertos o caminos de selva o pedregosos.

El set de LEGO® CITY

El Unimog de LEGO® es un buen ejemplo de como se puede hacer las cosas para conseguir un resultado óptimo. El montaje está dividido en tres partes, que son la lancha y la pequeña central de mando, el camión y el remolque.

La base de la lancha es un molde de nueva factura. Su montaje no es excesivamente complicado y tiene un

par de detalles destacables. Por un lado, un pequeño compartimento delante del cristal, que permite guardar dentro los pies de pato, el casco o las bombonas de inmersión. Por otro, los dos motores fuera-borda. Su diseño es simple y adecuado. Están los dos motores unidos por un eje, lo que permite que tomen la dirección al mismo tiempo, dando un toque de realidad sorprendente.

La pequeña base de mando sirve para alojar el equipo de inmersión y cuenta con radar, antena parabólica y un equipo de megafonía.

El camión, a la vista de las imágenes

de la caja, parece más grande de lo que realmente es. Igualmente, se debe tener en cuenta el tipo de vehículo que es, y su tamaño real respecto a un vehículo normal. En este caso se ha realizado sobre una base de 8 studs, en los que caben perfectamente las dos minifigs. La cabina cuenta con puertas y espejos, lo que le da un toque bastante real. Los pasos de rueda son de nuevo molde (los mismos que incluyen los modelos de Speed Racers™). Sobresalen poco del conjunto, lo que favorece la estética global. La fijación de las ruedas al chasis parece un poco endeble, pero esta aparente fragilidad le da ese “toque” todo terreno que es característico del



vehículo.

Del remolque no hay mucho a destacar. No necesita ningún mecanismo en la zona de la bola para que se mantenga estable cuando no está fijado al camión, ya que las 4 grandes ruedas que le permiten circular por playas o marismas, también sirven para ese efecto. Hay dos pequeños armarios en el remolque, para guardar el equipo de primeros auxilios o cualquier otro accesorio.

Conclusiones

Siempre que se hace una review, se cae en el subjetivismo propio de

quien lo escribe. Todos sabéis mis preferencias y predilección por la gama CITY pero el set montado supera las expectativas de las imágenes del catálogo.

El colorido de esta línea es atrayente y los diseños se salen un poco de la línea CITY, cosa que los hace más atractivos. El Unimog cumple con su función perfectamente, como vehículo pesado todo terreno. El conjunto es adecuado y el tamaño es el que debe ser, para lo que representa el set. La jugabilidad está garantizada y tiene un buen número de piezas interesantes para su utilización en MOCs, tanto el diseño como en colorido. ■

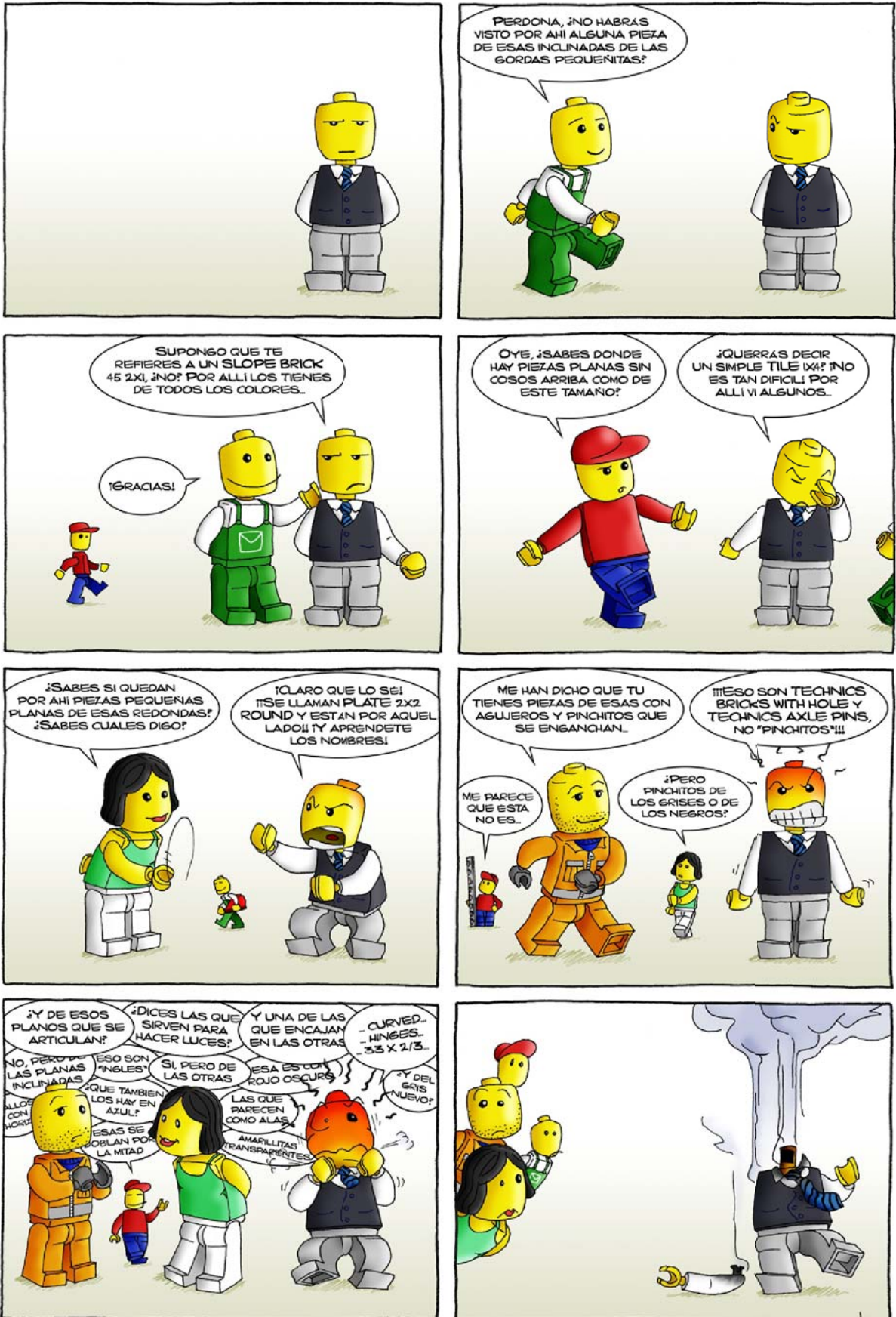
Agradecimientos

Jan Beyer, Community Development Manager the LEGO® System A/S por la cesión del set para hacer esta review

LEGO® Iberia por la cesión de las fotos oficiales

Desmontados

Por Arqu medes



Jesus

Glosario de términos

AFOL: Adult fan of LEGO® (fan adulto de LEGO®)

LUG: LEGO® Users Group (grupo de usuarios de LEGO®)

MOC: My own creation (mi propia creación)

STUD: Espiga de unión entre ladrillos. Usado también como unidad de medida en los ladrillos LEGO®

SNOT: Studs not on top. Técnica de construcción que consiste en que los studs pueden estar en cualquier dirección espacial y no solo hacia arriba como en la construcción tradicional.

Nuestros colaboradores en Internet

Arqu medes	http://debiologoadibujante.blogspot.com/
arvo	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?f=127268
car_mp	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=carmp
g2bricks	http://g2bricks.blogspot.org/
Jetro	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix
Legotron	http://www.abellon.net/lswimperial/
lluisgib	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib
Rick83	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=Rick83

En el próximo número

Además de nuestras secciones fijas (curso de LDRAW, Desmontados, MiniMOCS,...) podrás encontrar:

- “La verdadera historia del brick”, por si creías que lo sabías todo sobre los orígenes del ladrillo.
- Preparando la Hispabrick 2008, todo sobre como colaborar en los grupos.
- Visitamos la Brickworld 2008 en Chicago



hispabrick
magazine



Hispalug

2^a HispaBrick

C.C. L'ANEC BLAU

6 y 7 DICIEMBRE

CONCURSOS DE MONTAJE

DIORAMAS

GBC

CONFERENCIA

EXPOSICIONES

MINDSTORM

PARVO

