

INDICE:

1. Introducción	Pág... 02
2. Modularidad	Pág... 03
3. Posición de los Módulos	Pág... 06
4. Tamaño máximo de las construcciones	Pág... 07
5. Tipos de Atracciones y Edificios	Pág... 08
6. Ambientación	Pág... 09
7. Componentes Externos	Pág... 11

1. INTRODUCCION

Este documento tiene como objetivo unificar criterios para la construcción modular de un Parque de Atracciones con piezas de LEGO.

Se establecen una serie de normas para que cualquier construcción, ya sea MOC o Set de LEGO, pueda integrarse dentro del conjunto de todo el Parque.

Los aspectos básicos son la Modularidad de las construcciones y una ambientación común a todas ellas para crear un conjunto unificado y no simplemente un MOC al lado de otro.

Los beneficios de las construcciones modulares son dos básicamente:

- Cualquier AFOL pueda construir una parte del Parque sin necesidad de saber exactamente que están construyendo los demás.
- A la hora de guardarlo y transportarlo es mucho más fácil en módulos que como Diorama completo.

2. MODULARIDAD

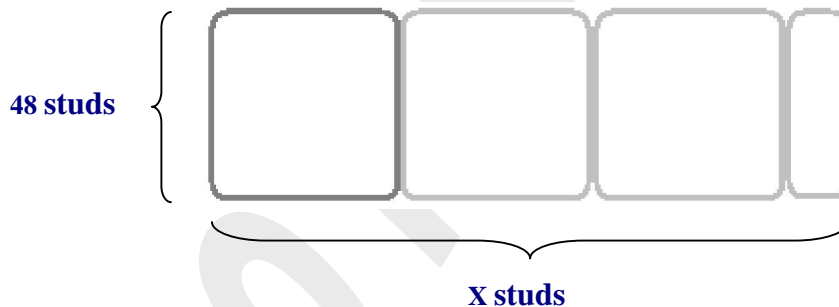
Aquí se describen las normas modulares que debe respetar cada construcción para integrarse en el conjunto.

Existirán tres tipos diferentes de bases de montaje.

- a) Sobre Baseplates de 48 studs.
- b) Sobre Baseplates de 32 studs.
- c) Combinaciones sobre varias Baseplates.
- d) Especiales.

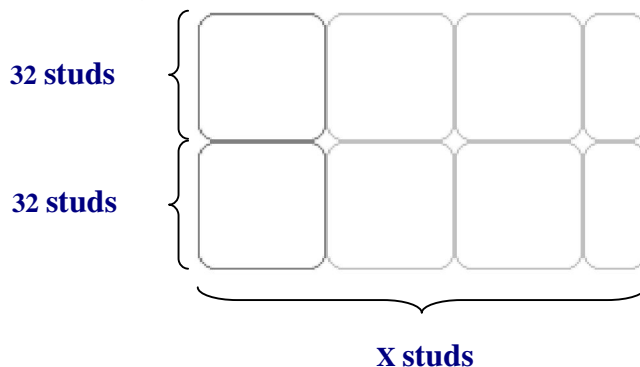
a) Sobre Baseplates de 48 studs.

La construcción se realizará sobre una o varias Baseplates cuyo ancho será de 48 studs y la longitud la deseada, pudiéndose incluir Baseplates de diferentes tamaños hasta obtener la longitud óptima.



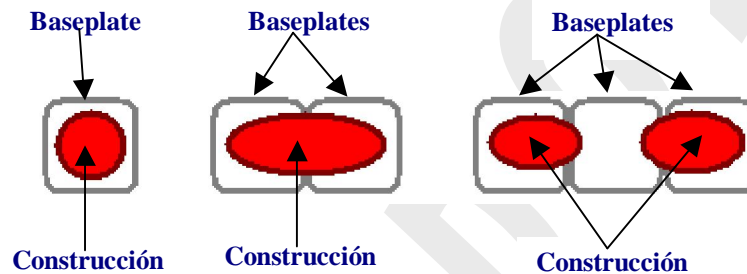
b) Sobre Baseplates de 32 studs.

La construcción se realizará sobre 2 Baseplates cuyo ancho total será de 64 studs (32+32) y la longitud la deseada, pudiéndose incluir Baseplates de diferentes tamaños hasta obtener la longitud óptima.



c) Combinaciones sobre varias Baseplates.

En un conjunto de Baseplates se podrán incluir una o varias construcciones teniendo en cuenta que la limitación es la facilidad para guardar y transportar. Estos son unos ejemplos:



d) Especiales.

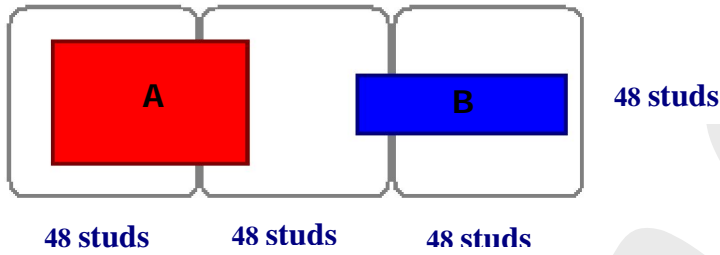
Son construcciones que por su tamaño o diseño necesitan ser tratadas de forma especial, unos ejemplos claros serían una Atracción tipo **Montaña Rusa** o un **Tren de Paseo** alrededor del parque.

Una cantidad excesiva de construcciones especiales podría provocar un conjunto poco armonioso y que el Diorama completo no diera sensación de estar unificado.

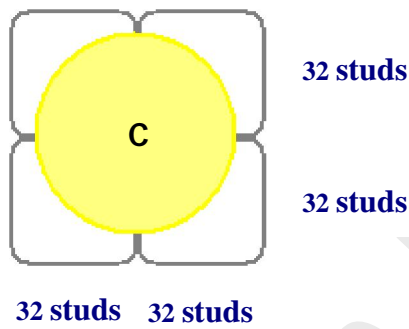
Cada construcción especial tendrá el mejor tratamiento posible para que quede integrada con el resto. Por ejemplo: una atracción grande podría tener como base la anchura de los módulos a) + b), es decir 48 studs + 64 studs y la longitud sería la deseada.

Ejemplo de construcciones Modulares.

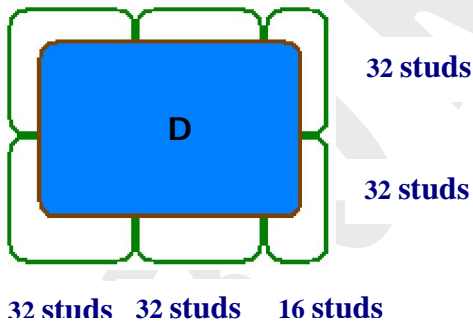
Construcciones **A** y **B** sobre Baseplates de 48 studs de ancho y 134 de largo.



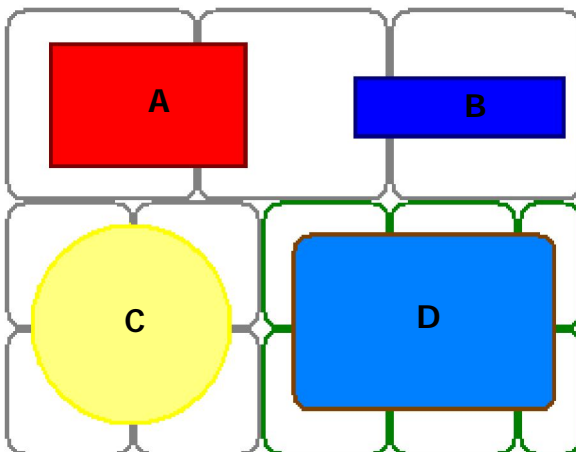
Construcción **C** sobre Baseplates de 64(32+32) studs de ancho y 64 de largo.



Construcción **D** sobre Baseplates de 64(32+32) studs de ancho y 80 de largo.

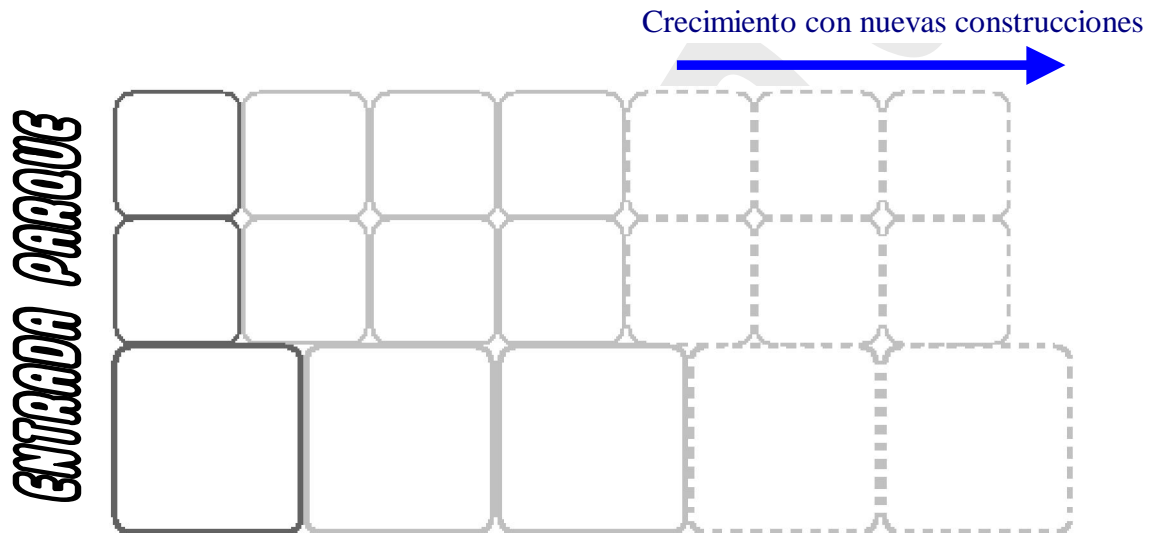


Conjunto de todos los módulos unidos.



3. POSICION DE LOS MODULOS

La situación de cada módulo construido se hará colocando todos los módulos de 48 studs de ancho en la misma fila horizontal y todos los módulos de 64(32+32) igualmente en una misma fila horizontal paralela a la anterior y por encima según el esquema siguiente.

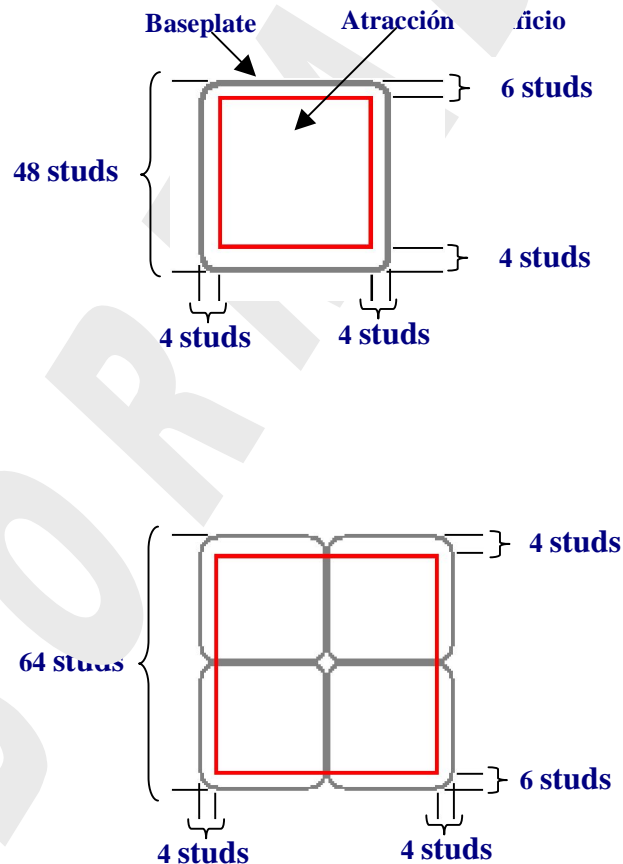


Las construcciones "especiales" se añadirán a esta distribución integrándolas de tal manera que no rompan la armonía del conjunto.

4. TAMAÑO MAXIMO DE LAS CONSTRUCCIONES.

Cualquier tipo de construcción que se realice, excepto las especiales, deberá respetar un tamaño máximo dentro de la Baseplate para permitir la incorporación de los elementos comunes del parque, los jardines, farolas, bancos, etc...

En los laterales que quedan al exterior o junto a otras atracciones habrá como mínimo 4 studs libres hasta el borde de la Baseplate y en el lateral que queda en el medio del parque habrá como mínimo 6 studs para hacer el paseo central del parque.



5. TIPOS DE ATRACCIONES Y EDIFICIOS

- ❖ Se podrá incluir cualquier tipo de atracción estática o con movimiento que sea bastante fiel a la realidad.

Ejemplo de Atracción con movimiento: Montaña Rusa, Noria, etc...

Ejemplo de Atracción estática: Atracción de agua, Castillo del Terror, etc...

- ❖ Se podrá incluir cualquier tipo de edificio o construcción que exista habitualmente en un Parque.

Ejemplo: Cafetería/Restaurante, Taquillas de Entrada, Heladería, Puesto Globos, Zona Pic-Nic, etc...

Dependiendo del tamaño de estas construcciones ocuparan su propio módulo sobre Baseplates (Ej.: Entrada al Parque) o se integrarán junto a alguna atracción(Ej.: Puesto de Globos)

- ❖ Temática del Parque. Para dar cabida a cualquier tipo de atracción no existirá una temática especial, podrán existir de cualquier tipo, Vikingos, Piratas, Espacio, incluso neutras sin hacer alusión a tema alguno.

Si que existirá uniformidad en el apartado de jardines, farolas, bancos y demás "mobiliario urbano". (Este punto se trata en capítulo aparte)

- ❖ No es obligatorio, pero se intentará que las atracciones tengan algún elemento azul/amarillo/rojo como referencia a los colores básicos de LEGO.

- ❖ Tren de paseo. (pendiente de definir)

6. AMBIENTACION

- ❖ **MINIFIGS.** Un parque de atracciones sin personas no es nada pero las personas deben ser "civiles", no tiene ningún sentido encontrarse en medio del parque a un mecánico de Ferrari dando un paseo o a Darth Vader haciendo cola para subir a la Noria.

Lógicamente se acepta cualquier tipo de Minifig a conjunto con la ambientación de la atracción donde está, un esqueleto en el Castillo del Terror, un Vikingo en algún tipo de Barco, etc...

- ❖ **VALLAS.**

Las zonas del parque que lo necesiten podrán estar valladas como podría ser el perímetro de una atracción. El tipo de valla irá en consonancia con la temática de la atracción o será el modelo general del parque, la referencia **33303 Fence 1 x 4 x 2 Picket** en color **Blanco**.



- ❖ **FAROLAS.**

Serán todas iguales según modelo. Se puede ver despiece e instrucciones en **anexo 1**.



PROVISIONAL

- ❖ **BANCOS.**

Serán todos iguales según modelo. Se puede ver despiece e instrucciones en **anexo 2**.

PENDIENTE

- ❖ **FUENTES.**





Serán todas iguales según modelo. Se puede ver despiece e instrucciones en **anexo 3**.



PROVISIONAL

❖ **JARDINES.**

Exceptuando la vegetación propia de la ambientación de la atracción, todas las zonas comunes del parque deberán estar compuestas por la siguiente vegetación:

<p>Césped: compuesto por bricks, plates, etc... en color Green con algunas piezas en tonos de otros verdes.</p>		<p>Flores: formadas por tallos modelo <u>3741 Plant, Flower Stem</u> y la flor modelo <u>3742c01 Flower Small</u> en todos los colores</p>	
<p>Plantas: compuesto por el modelo <u>x8 Flower Stem 1 x 1 x 2/3 with 3 Large Leaves</u> en cualquier verde y el modelo <u>30176 Round 1 x 1 with 3 Bamboo Leaves</u> en cualquier tono de verde.</p>		<p>Arbustos: será los modelos <u>6064 y 6665 Plant Prickly Bush</u></p>	

7. COMPONENTES EXTERNOS

El uso de componentes externos, elementos que no son LEGO, se utilizaran en las mínimas ocasiones y solo cuando realmente no quede alternativa y sean del todo imprescindibles.

ACEPTADO: Pequeños adhesivos para identificar el nombre de la atracción, para torsos de minifigs, logo del parque, etc...

NO ACEPTADO: Elementos típicos de modelismo, tales como césped artificial, árboles de modelismo, maderas de marquetería.
Tampoco se aceptaran ladrillos de LEGO que estén pintados.