

UTILITY HOVERCRAFT UHV2000 WALRUS



UHV 2000 WALRUS INTRODUCCION

El **UHV2000 Walrus** (que vendría a significar *HoverCraft Utilitario "Morsa"*) es un modelo recortable que trata de representar un vehículo adaptado a cualquier tipo de terreno y situación en un incierto futuro a 185 años de nosotros. Este pequeño futuro de guerras encubiertas (y no tan encubiertas), razas alienígenas surgidas de la profundidad del espacio y tecnología en el mas puro estilo de los mangas de *Masamune Shirow*, nos lo trae la empresa española Corvus Belli en el apasionante juego de escaramuzas futuristas **INFINITY** (<http://www.infinitythegame.com>).

¿Por qué un Hovercraft? Lo primero porque desde pequeño siempre me han apasionado, lo segundo porque en un universo infinito creo que es el vehículo que mejor puede adaptarse a cualquier situación, desde áridas mesetas plagadas de guijarros, pasando por selvas cenagosas, hasta incluso las interminables autovías de arena de planetas dedicados a la ganadería.

El Walrus se supone que es un transporte mas o menos ligero, con una cabina bastante estrecha para un único tripulante, con una escotilla de acceso en la sección de carga razonablemente pequeña. En su versión civil puede levantar hasta 2000 kilogramos de carga (de ahí su nombre) y desplazarse a unas velocidades de hasta 90km/h gracias a dos motores *jet* que aportan empuje horizontal. En su versión militar (denominada *IFHV2000 Sabre Walrus*, que vendría a significar *Hovercraft de Combate de Infantería Morsa Sable*) admite menos carga y menos velocidad pero a cambio incorpora un blindaje ligero (comparable al de un vehículo M113 de hoy en día) y una ametralladora defensiva controlada parcialmente por el conductor (con un sistema *semi-autónomo* de adquisición de blancos).

La inspiración del modelo, a parte de los pocos *hovercraft* militares de pequeño tamaño que hay hoy en día en uso, es el M113 (sempiterno mulo de batalla) una máquina a la que tengo especial cariño pues estuve trabajando con ella en la *mili* allá por el 1993. Duro, fiable, fácil de mantener, feo e irresistiblemente hermoso. Y en menor medida el BMR600 (VEC) de los que también teníamos un par por el cuartel.

Este recortable creo que aporta o puede aportar bastante al juego, no solo por la cantidad de opciones que hay de montaje (carga con y sin laterales, carga cubierta con capota, APC, con y sin ametralladora...) sino por los usos ya sea como unidad activa o como elemento de escenografía. Con las barandas laterales aportará cobertura total a quien se encuentre detrás y parcial a quien esté en el espacio de carga, además caben 4 miniaturas normales con suficiente espacio o bien 6 miniaturas algo mas apretadas (mas el fusilero que se supone va conduciendo).

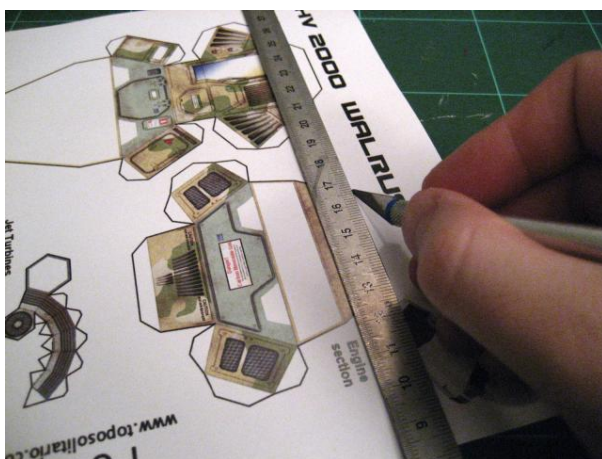
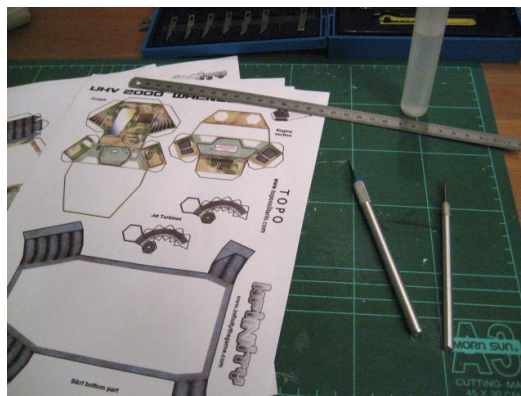
El montaje es algo complejo en lo que al colchón de aire se refiere pero trataré de aportar todos los consejos posibles para que el resultado no solo sea bueno sino mas bien... ¡perfecto!.

IFHV 2000 SABRE WALRUS



¿CÓMO MONTAR EL RECORTABLE?

Seguramente alguna vez hayas hecho un recortable, sin embargo hay formas y formas de montarlo. Si eres un aficionado a los recortables seguro que lo que cuento aquí ya te lo sabes, ¡sáltatelo!, sino, debes saber que lo ideal es tener un tablero de corte (ese verde que verás en todas las fotos) un *cutter* decente, pegamento de barra (solo si te gusta trabajar con el) y pegamento *imedio* del de siempre, además de algo que marque el papel pero no lo corte, como por ejemplo unas tijeras que acaben en forma redondeada, un bolígrafo gastado o algo similar y unas reglas. Yo personalmente prefiero el pegamento tipo *UHU*, *Imedio* también lo comercializa en España, es transparente y espeso (pero mas líquido que el tradicional) y viene en un tubo transparente con una esponja en la punta, adicionalmente para cortar y predoblar uso los cutters de cuchilla intercambiable (*xactoknife*?) y los punzones que vienen en un kit de cuchillas de los baratos comprados en grandes almacenes.



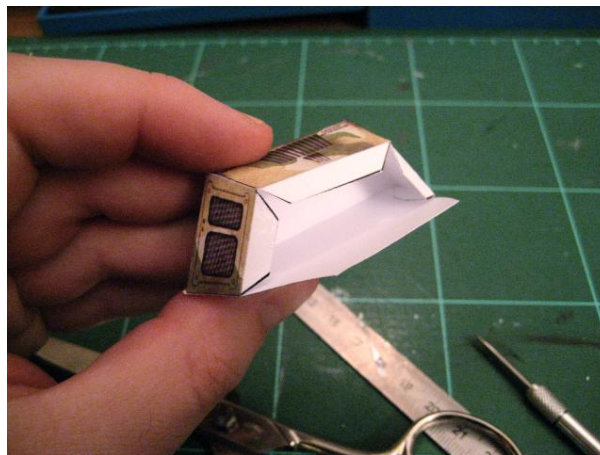
Una norma que hay que seguir a rajatabla es **marcar primero las líneas de doblez**, tanto las de las pestañas como las de dentro de las piezas del recortable, y una vez marcadas cortar con el *cutter* sobre el tablero de corte las piezas. Con esto consigues que al ir a pegar todo se doble prácticamente solo, con dobleces precisos y sólidos.

En muchos casos las piezas estarán alineadas, permitiéndote múltiples marcados en una sola pasada, como por ejemplo con las cajas extras en la página 4 del recortable, es por ello MUY aconsejable marcar el doblez antes de cortar la pieza.

En este modelo las líneas de doblez son poco visibles en aras de la calidad final, si para alguna línea tienes dudas fíjate en las pestañas de pegado, seguramente te *chiven* por dónde debe ir el doblez de la pieza.

Para cortar puedes usar la regla con el *cutter* en todo momento, sin embargo verás rápidamente que hay muchas partes que se pueden cortar a mano alzada sin por ello afectar al recortable, como por ejemplo las pestañas, así ganarás mucho tiempo. Lo mas importante es que estén hechos TODOS los dobleces con precisión.

Otra buena norma es estudiar siempre primero cómo es la pieza (antes de pegarla) y asegurarte que la última parte que pegues siempre sea una que repose sobre lengüetas por todos sus lados, que no tenga dicha parte ninguna lengüeta... así nos aseguramos que el pegado se hace con mayor comodidad y calidad.



Cabina (Cockpit - pág. 1)

La cabina como la mayoría de las piezas es tan sencilla de montar que no me extenderé, como es lo primero que montarás asegúrate de hacer correctamente los dobleces y familiarízate con el peso del papel y el pegamento que hayas elegido.

Pon especial cuidado en no doblar ninguno de los laterales al pegar el conjunto.

¡Recuerda que la última cara que pegues debe reposar en todos sus vértices sobre solapas!



Bloque de Motores (Engine section - pág. 1)

El bloque del motor también es una pieza sencilla, no comento nada de la misma.

Nótese que en el recortable las piezas se pegan en espacios en blanco que no se ajustan en absoluto al tamaño de la pieza que va sobre ellos, por ejemplo aquí los quemadores (Jet Turbines) hexagonales. La idea es que así puedas ajustar en mayor o menor medida la posición sin que queden resquicios en blanco y sin perder una orientación de dónde va la pieza.



Quemadores (Jet turbines - pág. 1)

Piezas hexagonales, cierra primero la tira semicircular, pega la circunferencia de los 6 laterales, luego pega la tapa pequeña (la supuesta salida de gases) y finalmente la base grande (con la parte blanca).

Siempre es conveniente pegar como última pieza aquella que menos se vea, así si termina de cerrar mal o se ha deformado nos aseguramos que apenas se ve.

Una vez montados podemos pegarlos ya en su posición en el bloque de motores. Siempre es gratificante ir pegando las piezas y viendo qué aspecto va tomando el modelo.

Para que os hagáis una idea deberíamos llevar unos 20-25 minutos invertidos en este proceso (y tenemos un 30% del modelo montado)



Colchón de aire

skirt bottom part - pág. 1

skirt main part - pág. 2

reinforcement parts - pág. 4

Esta es la pieza mas compleja del modelo, aquí verás un orden de montaje mas o menos adecuado, sin embargo iré explicando otro que funcionará mejor paralelamente.

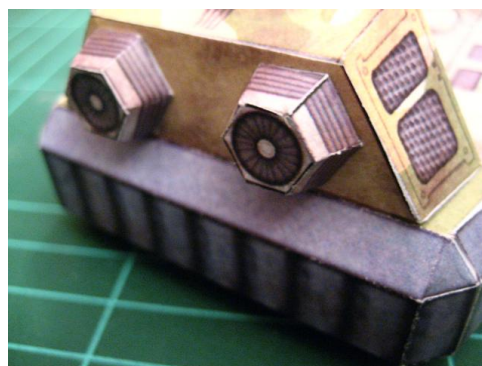
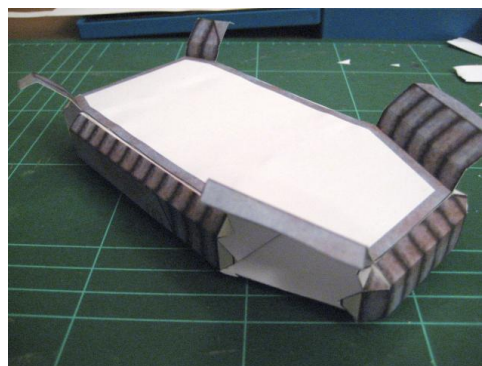
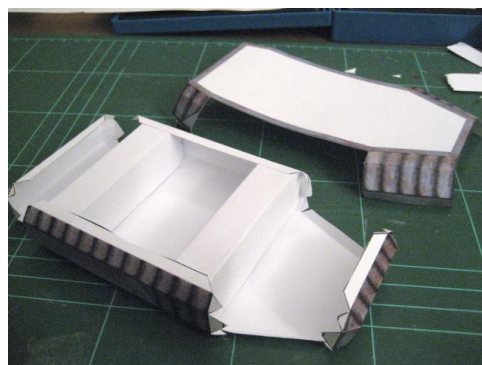
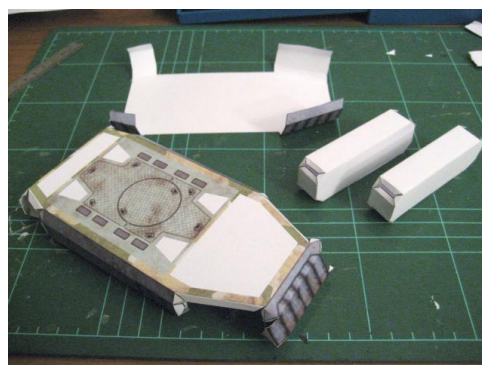
Una vez recortadas las 3 piezas y correctamente dobladas procedemos a pegar primero los refuerzos y después las partes delantera y trasera del faldón principal (*skirt main part*).

Se pueden pegar primero los refuerzos (como se ve en la segunda foto), sin embargo así nos exponemos a que se peguen en una posición errónea, además depende mucho del peso del papel que se ajusten mejor o peor... así que mi consejo es **pegar primero la parte inferior con la superior en los laterales (como se vería en la tercera foto pero sin pegar la parte de proa y popa) e insertar por ahí los refuerzos con un poco de pegamento (el suficiente para que no se muevan una vez dentro)**. Esto es mucho mas cómodo y asegura que el cuerpo quede mas correctamente pegado... además permitiría corregir, cortar o calzar los refuerzos según cómo nos haya quedado el colchón.

En mi caso como veréis en la tercera foto no quedó bien, se ve parte de la solapa en los laterales, al final esto significó que uno de los laterales del *hovercraft* quedase horrible.

Hecho esto pegaríamos la parte de proa y popa y tendríamos algo similar a la tercera foto... ahora solo queda cerrar esas 4 tapas. Para ello empezamos pegando y dejando secar la parte mas cercana al dobléz y continuamos hasta pegar finalmente la parte que cierra la pieza (como siempre que reposa sobre solapas en todas sus caras).

Ahora (como referente del resto de piezas) pegamos la sección de motores en su posición, es decir, centrada de izquierda a derecha y ajustada al borde del faldón. Esta pieza marcará las distancias para el resto de la cubierta de la nave.



Laterales (Left side/Right side- pág. 3)

Estas piezas son las primeras opcionales con que nos encontramos, para el cuerpo podemos elegir (por el momento) entre 3 opciones, los paneles laterales, los paneles laterales cubiertos con una capota y finalmente la versión APC. Como las otras dos opciones son bastante simples (puedes ver como quedan en los ejemplos al inicio de las instrucciones) nos centraremos en esta versión panelada.

Cortaremos los paneles y pegamos sus dos caras (la exterior con bisagras y enganches y la interior en color plano con una especie de estructura).

Para conseguir un mejor acabado podemos usar la técnica de **edging** que consiste en pintar los bordes con un rotulador de punta ancha de un color oscuro (gris, negro o marrón) y que es muy recomendable para todos los bordes que se vean blanquecinos.

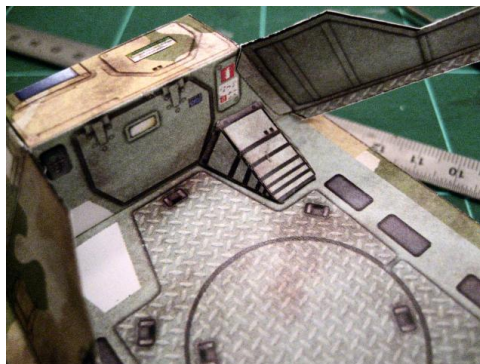
Pegamos estos paneles a la cabina tal y como se ve en la foto y pegaremos después **solamente la cabina** al cuerpo, ¿por qué solo la cabina? pues para poder pegar mejor las conducciones de aire del interior. Sin embargo usaremos los laterales para que la distancia entre cabina y motores sea exacta.



Conducciones de aire (Cargo deck air conductions- pág. 2)

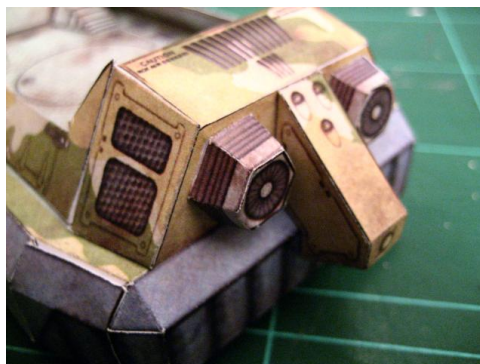
Unas piezas sin mayor explicación que ver la foto, se marcan los dobleces, recortan y pegan en posición en muy poco tiempo pero dando un aspecto tridimensional al espacio de carga bastante bueno.

Ahora ya SI podemos pegar los laterales. Otra opción de montaje sería pegarlos abatidos, o bien completamente o bien solo la portezuela central del panel, para ello cortar y pegar... no hace falta ni explicar cómo de puro sencillo.



Extensión de los motores (Engine systems - pág. 2)

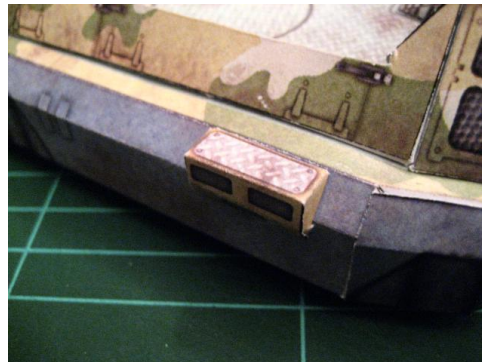
Es otra pieza bien sencilla, hasta donde has leído todo eran piezas obligatorias, si eres muy vago o bien te vale cómo está el modelo y no quieres meter mas detalles puedes dejarlo aquí... pero recuerda, *el Diablo se esconde en los detalles*.



Escalones (Skirt steps – pág. 2)

Este pequeño detalle rompe la monotonía del faldón, se supone que es el escalón de subida para las tropas y además el enganche para las rampas (externas) de carga.

Tan fácil de montar como vistoso.



Timones verticales (Vertical vanes - pág. 2)

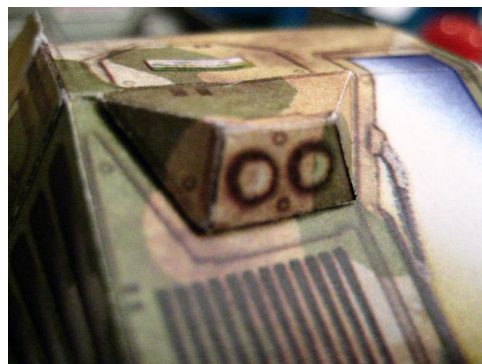
Son dos piezas de doble cara, tienes que montarlas espalda con espalda con cuidado de no pegar las pequeñas solapas inferiores y superiores que se ven ahí pegadas con forma triangular.



Base de la torreta (Turret base - pág. 3)

La base de la torreta puede ponerse incluso si no vas a poner la ametralladora, haría la función de *pack* de sensores para una posible versión de reconocimiento, o sencillamente de focos para una versión civil.

Ten mucho cuidado al pegarla puesto que se podría doblar la cabina hacia adentro.



Ametralladora (Turret/HMG - pág. 3)

La base es sencilla de montar, otra pieza con doble cara, lo único, si estás usando un papel pesado (120gr/m2 en adelante, cosa que recomiendo) lo mejor puede que sea no pegar las dos partes octogonales (eliminar la blanca) y pegar solo la otra cara de los brazos verticales.

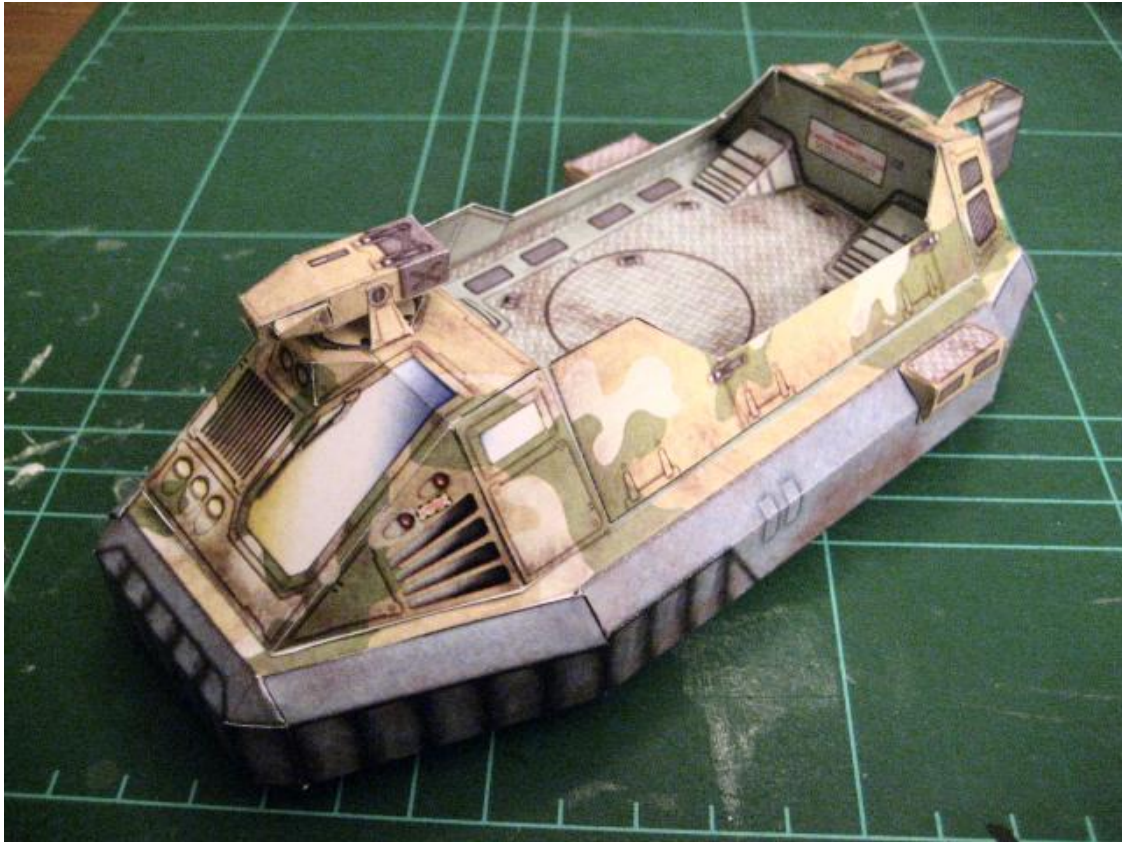
La ametralladora no tiene complicación salvo por las ópticas, que es una pieza pequeña (demasiado) y 100% opcional, yo la he incluido para que no sea una HMG tan monótona.

Y pegando la cabina al cuerpo habríamos terminado.



UTILITY HOVERCRAFT UH-2000 WALRUS

¡Aquí tenemos el resultado de nuestro esfuerzo!



Finalmente, pese a lo sencillo que es el diseño tenemos un vehículo bastante resultón, 4 de estos formarían un convoy de suministros variado y hermoso (APC + Carga descubierta con ametralladora + carga cubierta + carga cubierta), no nos llevarían mas de 5 horas de montaje (compáralo con montar y pintar un vehículo de resina) y el resultado es bastante bueno, de hecho me gusta especialmente cómo queda el interior de la bahía de carga en lo que es el resto del conjunto.

Y por si esto fuera poco se incluyen con el modelo 4 cajas para ocupar el espacio de carga (o para usarse como elementos del escenario de juego).



UTILITY HOVERCRAFT UHV2000 WALRUS

Agradecimientos a la gente del foro tanto español como angloparlante que han apoyado el proyecto desde sus inicios y que han esperado día tras día novedades del mismo, daría nombres pero esta vez sois tantos que no podría enumeraros a todos de memoria.

Gracias a Puck y a Ming por haberse mudado a Toledo para que yo pueda trabajar sobre este y otros proyectos sin tener que luchar contra sus irrefrenables instintos felinos.

Gracias también a Miriam por acoger a Puck y a Ming y por supuesto por saber sacrificar horas (muchas) de nuestra relación (y atenciones que no le prodigo) con estoica paciencia, y por su apoyo, y por sus sonrisas y por llevar Haqqislamitas y por todo lo que no puedo meter aquí que esto lo pueden leer menores...

Y por supuesto gracias a vosotros por aguantar este ladrillo de texto y sobretodo por poneros manos a la obra con este recortable. Una vez mas espero que disfrutéis del modelo tanto como yo he disfrutado haciéndolo. No olvidéis manteneros en sintonía para posibles actualizaciones de calcas, esquemas, corrección de errores del modelo o incluso nuevos modelos de recortable para Infinity.



Marcos "TOPO" Hidalgo

<http://www.toposolitario.com>

Mayo de 2007