Deutsche Teilausgabe

Brick Journal

Teilausgabe 7 | Frühling 2007

Menschen • Bauen • Gemeinschaft

LEGO Hobby Train Poster

Inhalt:

Wie das Café Corner entstanden ist

LEGO® Hobby Train - hinter den Kulissen

Für eine der größten Entwicklungen der LEGO Gruppe wurden LEGO Fans als Berater und Set Designer rekrutiert. In diesem exklusiven Bericht für BrickJournal *erzählen die Mitglieder des LEGO Hobby Train Teams und einige Mitarbeiter von LEGO, wie sie an diesem neuen Set gearbeitet haben.*

Bericht von Joe Meno mit Beiträgen von Ben Fleskes, Christopher Masi, Holger Matthes, Jeramy Spurgeon, Mike Walsch, Helene Venge und Tormod Askildsen

Modelle und Fotos mit freundlicher Genehmigung der LEGO Gruppe und anderen.

Oben: Die Kommunikation fand online statt. Der Screenshot von Holger Matthes zeigt Nachrichten und Bildergalerien

Unten: Erste Modelle der Gruppenmitglieder nach dem die Teileauswahl festgelegt war (Diese Modelle können mit dem LEGO Hobby Train Set gebaut werden.)

Ben Fleskes

"Ich möchte Dich zu einem besonderen Projekt einladen, das Deinen Wagemut und Dein Fachwissen erfordern wird. Ich kann Dir noch nicht verraten, um was es geht, aber ich kann mir vorstellen, dass es Dich sehr interessieren wird."

So begann das Projekt „LEGO Hobby Train". Im Frühjahr 2006 wurden unter der Leitung von Paal Smith-Meyer die ersten Pläne geschmiedet. Paal nennt es die „kreativste Modelleisenbahn der Welt", auf Grundlage der LEGO Factory Plattform. Und Tormod Askildsen vom LEGO Community Development Team (und jetzt bei CED Business Development) fügt hinzu: „Tausende von LEGO Fans werden die LEGO Digital Designer (LDD) Software benutzen, um Eisenbahnen und alles andere zu bauen, was man für eine Modelleisenbahn braucht. Untereinander können Fans über die LEGO Factory Ideen und Modelle austauschen. Das führte uns dazu, einige der besten LEGO Eisenbahn Fans zu fragen, ob sie nicht verschiedene Modelle aus einem LEGO Set bauen können. Zunächst haben wir Steve Barile von ILTCO (International LEGO Train Club Organisation) gefragt, ob er uns die besten LEGO Eisenbahn Fans nennen kann. Steve stellte eine Liste von Fans zusammen, mit denen er in der Vergangenheit schon zusammen gearbeitet hatte. Auf dieser internationalen Liste standen Ben Beneke, Holger Matthes, Ben Fleskes, Chris Masi, James Mathis, Jeramy Spurgeon, Mike Walsh, Pierre Normandin und Tim Gould. LEGO wollte, dass Steve selber auch mitmacht. Diese Gruppe repräsentiert bestimmt einige der besten LEGO Eisenbahn Designer, sie selber sehen sich aber eher als einige unter vielen.

Wer sich nicht so gut in der Eisenbahn-Ecke der LEGO Fans auskennt, dem sei gesagt, dass diese Gruppe die Speerspitze der LEGO Eisenbahnbauer repräsentiert. Die Mitglieder kommen nicht nur aus den Vereinigten Staaten von Amerika, sondern auch aus England, Deutschland, Kanada und Australien. So wird aus der LEGO Hobby Train Projekt mit internationalem Anstrich. Ein paar Mitglieder haben zwar schon Erfahrung in der Zusammenarbeit mit der LEGO Gruppe, aber zum ersten Mal wurde eine ganze Gruppe für ein gemeinsames Projekt gewonnen. Solche Ausmaße bringen naturgemäß die ein oder andere Herausforderung mit sich.

Koordiniert wurde das ganze Projekt online, die Teammitglieder sitzen in Nordamerika und in Europa, die Teamleitung operiert von Billund (Dänemark) aus. Über das ganze Jahr verteilt wurden über 2100 E-Mails von den Gruppenmitgliedern und den LEGO Mitarbeiten geschrieben und verschickt – Fotos und Dateien wurden über eine geheime Projektwebseite ausgetauscht und die Gruppe hat alle Entscheidungen online getroffen.

Die nächste Hürde waren die ersten LEGO Teile, die den Fan-Designern geschickt wurden. Ben Fleskes erinnert sich: „Am Anfang ging es etwas drunter und drüber, wir bekamen die erste Auswahl an Element – alles sah so aus, als wäre es ohne viel Sinn und Verstand zusammen geschmissen worden. Aber es war genug zum anfangen dabei. Diese erste Auswahl bestand aus Teilen in den Farben dunkelrot, dunkelgrün, gelb, rot, dunkelgrau, hellgrau, weiß und schwarz."

Chris Masi erzählt von seinen ersten Gedanken: „Am 13. März 2006 habe ich meine Teile bekommen! Cool, so viele tolle Teile. Einer nach dem anderen meldete sich aufgeregt, dass er seine Teile bekommen hat. Etwas vorsichtiger äußerten wir nacheinander unsere Bedenken. Die Teile – ausgewählt auf einer früheren Diskussion zwischen Fans und LEGO – waren in Ordnung, aber es gab nicht genug Steine in einer bestimmten Farbe."

Mike Walsh fügt hinzu: „Voller Vorfreude habe ich auf die Ankunft

der LEGO Steine gewartet um damit endlich Modelle für das so genannten Ultimate Train Builder (UTB) Set bauen zu können. Ich war begeistert, für dieses Projekt ausgewählt worden zu sein, als die Teile angekommen waren, begann ich mir Sorgen zu machen. Ich konnte nicht glauben, aus diesen Teilen etwas für ein Set bauen zu können, auf das ich dann noch stolz sein könnte. Irgendwie erinnerte mich das ganze an eine Szene aus dem Film „Apollo 13“, als den Ingenieuren eine Kiste „Kleinteile“ zur Verfügung stand, um daraus einen Luftfilter zu bauen. Irgendwas könnte ich bestimmt aus den Teilen bauen, aber würde das irgendjemand anderes kaufen wollen? Aber ich war erleichtert, als James Mathis, Ben Beneke und Holger Matthes ähnliche Sorgen äußerten. Zum Glück hat LEGO auf uns gehört und so wurde der Auftrag des Projekts kurzerhand an die neuen Gegebenheiten angepasst.

Jeramy Spurgeon schildert seine ersten Eindrücke: „Als das Team die ersten 800 Teile bekommen hatte, hat jeder von uns versucht, das Beste daraus zu machen. Von Anfang an wussten wir, dass die Fangemeinschaft Großes von diesem Projekt erwarten würde. Wir unternahmen alle möglichen Anstrengungen um nicht nur uns selber einen Gefallen zu tun, sondern auch der Basis der LEGO Fans. Wir merkten schnell, dass die Auswahl der Teile zu sehr eingeschränkt war und dass alles viel zu bunt war.“

Und Tormod ergänzt: „Ich glaube, die erste Hürde war der Punkt als die Gruppe zu der Erkenntnis kam, dass die Teile, mit denen gebaut werden sollte, die von LEGO vorgeschlagen wurden, nicht brauchbar waren. Wir haben die Gruppe zusammen getrommelt und die Aufgabenstellung überarbeitet.“ Angefangen hatte das Projekt mit dem Bau von Modellen mit Teilen einer vordefinierten Palette. Jetzt galt es, ein Set von der ersten Ideen an auf die Beine zu stellen.

Um die Sache noch komplizierter zu machen: Der kurze Entwicklungszeitraum des Hobby Train Sets brachte weitere Einschränkungen bei der Teileverfügbarkeit mit sich. Jeramy erklärt das Problem folgendermaßen: „Viele Fans werden fragen, warum nicht einige seltenere Farben oder besondere Eisenbahn-Teile im Set enthalten sind. Die Antwort liegt in der Verfügbarkeit der Elemente. Das hängt einerseits davon ab, ob LEGO ein Element neu produzieren muss, oder ob es in den Lagern verfügbar ist. Eine neue Produktion ist teuer. Andererseits kann es auch passieren, dass ein bereits produziertes Teil zum Engpass wird – nämlich dann, wenn es in sehr vielen Sets für das nächste oder übernächste Jahr benötigt wird. Jedes Set, das man in den Regalen der Geschäfte sehen kann, braucht Jahre, bis es fertig entwickelt ist. Diese Anlaufzeit wird unter anderem auch gebraucht, um sicher zu stellen, dass alle Teile verfügbar sind.

Die Teile wurden von der Gruppe ausgewählt. Chris erzählt: „Die Auswahl der Elemente war schwierig. Entwerfen wir ein Set um daraus Personenzüge oder Güterzüge zu bauen? Welche Farben wollen wir haben? Welche Element sind in den Farben, die wir haben wollen, verfügbar? Zehn Leute mussten einen Kompromiss finden und LEGO musste bewerten, ob diese Elemente verfügbar sind. Tormod fährt fort: „Erstaunlicherweise hat des die Gruppe geschafft, gemeinsam eine alternative Teilepalette zu verabschieden. Diese haben wir dann gegen die Verfügbarkeit geprüft, die Zähne zusammen gebissen und schließlich zugestimmt.“

Welche Teile wurden weggelassen? Bens Antwort: „Die dunkelgrünen Platten haben wir weggelassen – welchen Sinn machen sie, wenn man ansonsten kaum dunkelgrüne Steine zur Verfügung hat? Einige Teile – z.B. den neuen 1 x 3 Dachstein mit der abgerundeten Kannte – die wir gerne im Set gehabt hätten, waren in der erforderlichen Menge und im Zeitraum als wir die finale Teileliste abgestimmt haben, nicht verfügbar. Selbstverständlich hätten wir gerne alles rot gegen dunkelrot getauscht – dies war leider nicht möglich.

Chris Masi

Holger Matthes

James Mathis

Jeramy Spurgeon

Mike Walsh

Pierre Normandin

Zum Bauen der Modelle waren nur wenige Wochen Zeit und ursprünglich wollte LEGO fünf oder sechs Modelle für das Set auswählen. Aber die Gruppe hat 76 Modelle gebaut und schon wieder standen wir vor dem nächsten Problem: welche Modelle sollten ausgewählt werden? LEGO ist ziemlich schnell klar geworden, dass sie die Hobby Train Gruppe unterschätzt hatten. Kurzerhand wurde entschieden, dass insgesamt 30 Modelle ausgewählt werden sollen, 15 davon sollten „A“ Modelle sein, die auf der Box abgebildet werden. Jeder der Gruppenmitglieder hat dazu 15 „A“ und 15 „B“ Modelle ausgewählt – Jeramy merkt an: „Wir haben alle versucht, mindestens zwei Modelle von jedem auf die Box zu wählen, aber die Entscheidung war schwer, bei so vielen tollen Modellen.“

Holger Matthes beschreibt seine Erfahrungen mit dem Online-Medium während der Projektzeit. „Die Designphase war ziemlich kurz und wir haben ein paar tolle Modelle für die Gestaltung der Box gebaut. Wir konnten ja nicht alle in einem großen Raum sitzen und zusammen arbeiten. Also haben wir angefangen, Bilder von unseren Entwürfen ins Internet zu stellen. Andere Gruppenmitglieder wurden durch die Modelle angeregt und nutzten diese Anregungen für ihre Ideen. Es war eine spannende Zeit sich regelmäßig einzuloggen um zu sehen, was neu war und was man sonst noch mit den 1080 Steinen bauen kann?“

Und schon wieder gab es die nächste Herausforderung für die Gruppe zu meistern. Paal hatte die Renderings von Tim Gould und James Mathis entdeckt und wollte nun, dass alle 30 Modelle in diesem Stil gerendert werden. Zu diesem Zeitpunkt waren viele der Modelle noch nicht mit irgendeiner Software nachgebaut und einige der Gruppenmitglieder waren sehr unerfahren im Umgang mit Programmen wie LDraw um LEGO Modelle virtuell zu bauen. Jeramy erinnert sich: „Einige von uns waren nicht auf dem letzten Stand in Sachen LDraw und virtuellem LEGO Bauen. Und die meisten von uns waren völlige Anfänger als es um das Thema Rendern von LEGO Modellen mit POV-Ray ging. Tim Gould hat sich hervorragend darum gekümmert und mit den Grafikern von LEGO Render-Einstellungen ausgearbeitet, mit denen wir alle arbeiten konnten. Wir haben angefangen, virtuelle Modelle zu bauen und diese zu rendern. Wenn mal jemand nicht hinterher kam, weil er zu viel zu tun hatte, sind die anderen einfach eingesprungen.“

Auch Holger hat diesen Teamgeist bemerkt: „Ich habe die meisten der Gruppenmitglieder mindestens einmal im wirklichen Leben getroffen. Zudem waren wir eine sehr fokussierte Gruppe, es gab weder absolut ruhige Zeiten ohne jegliche Aktivitäten oder ausufernde Off-Topic-Diskussionen. Und eine wichtige Regel für die Online-Kommunikation wurde nicht verletzt: wir haben uns gegenseitig respektiert und unterstützt. Ein Beispiel soll diese Zusammenarbeit verdeutlichen: Nachdem die Modelle gebaut waren, mussten wir die Renderings für die Box fertig stellen. Nicht jeder war schnell und erfahren genug im Umgang mit ML-CAD oder beim Rendern. Dann hat nicht nur einer, sondern immer gleich mehrere gesagt: ‚Hey, gib mal her, ich mach dass für dich.‘ Solche Kollegialität findet man nicht oft in Projekten.

Mike Walsh beobachtet: „Es war interessant zu beobachten, wie sich die Arbeit im Team aufgeteilt wurde. In verschiedensten Phasen des Projekts waren wir in folgende Feldern aktiv: Design, Logistik, Elementauswahl, Marketing, Vertrieb, Rechtsabteilung, Grafik Design und vielen anderen. Verschiedene Mitglieder der Gruppe haben verschiedene Schwerpunkte gesetzt. Es ist nicht alles an einem hängen geblieben. Insgesamt umfasste die eigentliche Bau- und Entwurfphase höchstens 20 % der gesamten Projektzeit.

In wenigen Wochen haben wir das Grafikdesign für die Box auf die Beine gestellt, aber wer kümmert sich um Bauanleitungen für die Modelle? Es war beschlossene Sache, dass es nur eine gedruckte Anleitung zum Set geben wird, nämlich die für das Krokodil von

Holger Matthes. Dann blieben aber immer noch 29 andere Modelle übrig, für die Bauanleitungen benötigt werden, die man auf der LEGO Factory Webseite runterladen kann. Also kam es zur nächsten Aufgabe: „Wer kann mit der neuen Software LEGO Digital Designer 2.0 (LDD) die Modelle bauen?“ Gar nicht so einfach, wenn man bedenkt, dass die Version 2.0 noch gar nicht fertig war und wir mit einer Beta-Version des Programms arbeiten mussten.

Die LDD Software unterscheidet sich schon von Programmen wie ML-CAD oder LDraw, die ursprünglich von der Gruppe genutzt wurden. Tormod beschreibt das so: „In LDraw kann man Elemente in nahezu jede Position setzen, verschieben und sogar Baugruppen vom Modell entfernen. In LDD zählt die „Verbindung“. Es gibt gewisse Regeln für jedes Element. Diese Regeln orientieren sich an den allgemein LEGO Regeln zum Verbauen von Elementen, es gibt eine Reihe von beabsichtigen bzw. erlaubten Verbindungen und es gibt auch unerwünschte Verbindungen. Diese verbotenen Verbindungen können mit der LDD Software auch nicht realisiert werden. Das führte natürlich zu Frustration und einer langen und hitzigen Diskussion zwischen den Fans und LEGO.

Mike berichtet von dieser Herausforderung: „Es ist interessant mit LDD 2.0 zu arbeiten. Das Grundverständnis der Software unterscheidet sich stark von ML-CAD und ich habe eine Weile gebraucht, bis ich mich darin zurecht gefunden habe. Aber als ich es einmal raus hatte, war es kein Problem mehr, meine Modelle anzupassen. Die Version 2.0 stellte eine entschiedene Verbesserung zur momentanen Version 1.6 dar.“

Jeramy berichtet über seine Erfahrungen mit LDD 2.0: „Am Anfang war es ganz schön schwierig, aber das habe ich bei einer neuen Betaversion fast erwartet. Naja, irgendwie haben wir es schafft und herausgefunden, mit dem Zwang zu Verbindung in der LDD Software umzugehen. Es ist ganz anders als in LDraw, aber irgendwie kommt LDD dem wirklichen LEGO bauen näher. Ich bin froh, dass wir die Software unter echten Bedingungen testen konnten bevor sie für jedermann verfügbar ist. Wir haben Sachen mit der Software gemacht. Details erspare ich mir lieber, jedenfalls hätte keine Qualitätsabteilung so viel Energie und Ergeiz für solche Softwaretests aufgebracht.“

Das Endergebnis ist das LEGO Hobby Train Set 10183 mit 1080 Elementen. Es ist ein beeindruckendes Set geworden. Nicht ganz so beeindruckend wie die Hingabe und Kreativität der Gruppe, die es erschaffen hat. Hier einige Aussagen von Mitgliedern der LEGO Hobby Train Gruppe.

„Das LEGO Hobby Train Set ist ein Freudenfeuer der Baukunst von LEGO Fans und stellt eine Ausgangspunkt für andere Kunden dar, die sich für LEGO Eisenbahnen interessieren und die www.LEGOFactory.com nutzen wollen ihre eigenen Werke für LEGO Modellbahnanlagen zu veröffentlichen. Wir freuen und jetzt schon über viele verschiedene Modelle, wie Gebäude, Tunnel oder Maisfelder und Bäume und natürlich Waggons und Lokomotiven in den Galerien auf LEGO Factory.“ – *Helene Venge, Marketing Manager von LEGO Factory*

„Das Set 10183 ist eine Ehre für das LEGO System. Aus nur 1080 Elementen so viele wirklich grundverschiedene Modelle zu bauen ist schon beeindruckend. Egal ob Du erst mit LEGO Eisenbahnen anfängst oder schon eine Weile damit baust, ich empfehle das Set wärmstens. Wenn Du die Modelle siehst und nachbaust, wirst Du eine Menge von einigen der besten LEGO Eisenbahnbauern der Welt lernen können. Mein Dank geht an LEGO und meine Fankollegen von der UTB (Ultimate Train Builders) Gruppe, die gemeinsam dieses Set verwirklicht haben und somit einen meiner vielen Träume verwirklicht haben.“ – *Ben Fleskes*

Ben Beneke

Steve Barile

Timothy Gould

„Ich bin mir sicher, es wird noch viele Fragen zu diesem Set geben und ich hoffe, dass wir Eisenbahnbauer sie zufrieden stellend beantworten können. Das Set ist unser Anspruch, das Thema Modelleisenbahn und das 9V-System auszubauen. Ich hoffe, diese Anstrengungen werden von Erfolg gekrönt sein.“ – *Jeramy Spurgeon*

„Haben wir das alles alleine gemacht? Nein, nicht ganz. Auch wenn wir einen beachtlichen Teil der Arbeit geleistet haben, sollten wir die Designer bei LEGO nicht vergessen, die Box gestaltet haben und die Renderings überarbeitet haben. Oder die Leute aus der Produktion, die unsere Materialliste produziert haben (und ich kann mir nicht vorstellen, was sonst noch alles produziert wird!). Dann waren da Paal und in der jüngeren Vergangenheit Tormod, die uns professionell geführt haben (ich kann mir gar nicht mehr vorstellen, wie sie es geschafft haben, dass wir mancher harten Nuss zugestimmt haben.) Steen, ein grandioser LEGO Designer hat alle unsere Modelle gebaut und sie ein weiteres Mal überprüft. Und gegen Ende haben die Grafikdesigner unsere LDD Dateien verwendet um daraus die Online-Bauanleitungen zu machen. Jetzt müssen wir noch ein bisschen warten. Wir warten darauf, dass sich LEGO Fans von unserem Set inspirieren lassen und dass den Leuten unser Set gefällt. Aber am meisten warten wir darauf, dass uns LEGO wieder einläd, einen ganzen Berg Arbeit zu erledigen – und das nur aus Spaß an der Sache!“ – *Chris Masi*

„Wir alle sind lange vor dem Computer gesessen. Und die Zeit, in der wir wirklich mit den Steinen in den Händen gebaut haben war ziemlich kurz in diesem Projektjahr. Für mich als Mitglied der Gruppe war in den letzten Monaten wohl am eindrücklichsten, dass die Projektgruppe in der ganzen Welt verteilt war und wir trotzdem sehr effektiv zusammen gearbeitet haben und uns jeder neuen Herausforderung gestellt haben, bis schließlich ‚unser Baby‘ geboren wurde.“ – *Holger Matthes*

„Ich bin begeistert, was die UTB-Gruppe in so kurzer Zeit auf die Beine gestellt hat ohne sich dabei jemals persönlich getroffen zu haben. In nur zwei Wochen wurden 80 Modelle gebaut. Ich kann es kaum abwarten, was andere aus dem Set bauen werden, wenn sie es in den nächsten Monaten in Händen halten werden.“ – *Mike Walsh*

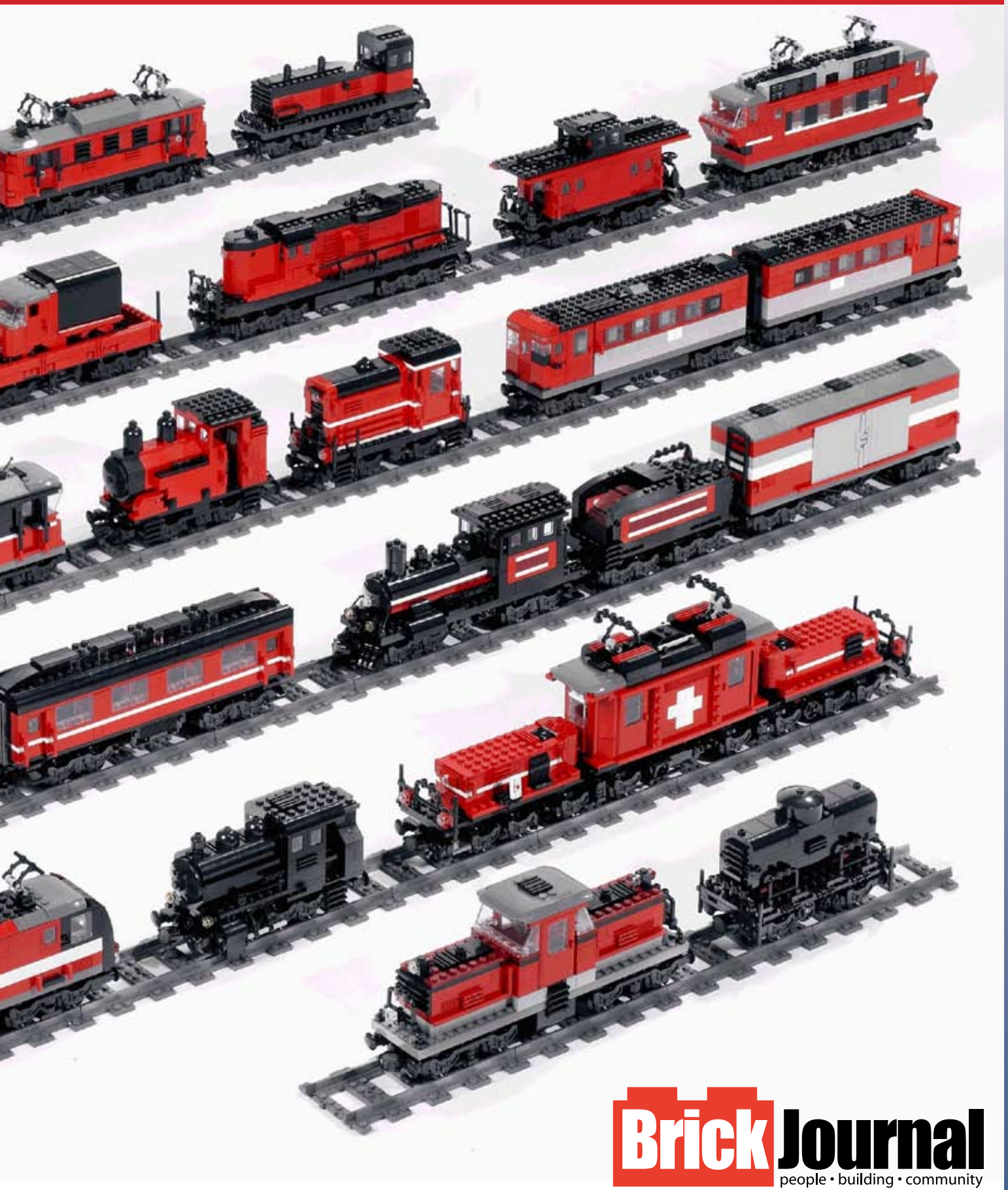
„Die LEGO Hobby Train Gruppe verdient unseren vollen Respekt – sie waren fantastisch! Und es wird ähnliche Sets in anderen Themengebieten geben – in der näheren Zukunft werden wir ein weiteres ankündigen und wir haben gerade den Startschuss zum dritten LEGO Factory Exklusiv Set gegeben. Alle LEGO Factory Exklusiv Sets werden von Fans gestaltet.“ – Tormod Askildsen

Das erste Poster der Ultimate Train Builder von Pall Smith-Meyer - später wurde es sogar im Büro des Vorstandsvorsitzenden gesehen!

Unten: Die entgültige Auswahl für das LEGO Hobby Train Set

LEGO®Hobby Train Models

All art provided by the LEGO Group. Copyright 2007 BrickJournal Media, LLC.



BrickJournal
people • building • community

Instructions to these trains can be found at http://www.legofactory.com

BrickJournal *Interview zum „Café Corner“ Set*

BrickJournal freut sich über ein exklusives Interview mit dem LEGO Designer des Café Corner Sets, Jamie Berard. Bereits bevor Jamie als Set-Designer bei LEGO anfing, war er ein AFOL. Im Interview berichtet er uns über den Hintergrund, vor dem das Café Corner Set entstanden ist.

BrickJournal: Erzähl uns Jamie, wie bist Du LEGO Designer geworden?

Jamie: Ich arbeite jetzt seit etwas über einem Jahr bei LEGO. Meinen Durchbruch hatte ich nach dem BrickFest 2005 bei dem ich viele LEGO Mitarbeiter kennen gelernt habe. Kurz danach unterzeichnete ich den Vertrag. Für einen LEGO Designer habe ich einen recht untypischen beruflichen Hintergrund. Ich war Tischler, Sachverständiger, Video-Bearbeiter und Monorail-Pilot. Eine Sache, die sich hingegen konstant wie ein roter Faden durch mein Leben zog war: meine Leidenschaft für LEGO Steine.

Ich bin immer noch stolzes Mitglied der New England LEGO User Group. Mitglied im LEGO Club bin ich mit vier Jahren geworden. Glücklicherweise musste ich nicht wie viele andere erwachsene LEGO Fans durch die so genannten „Dark ages“. Für mich war LEGO immer cool.

BJ: Wie entstand die Idee zum Corner Café?

Jamie: Anfang 2006 hat mich mein Chef im CREATOR Team angesprochen, ob ich nicht Lust hätte, ein Modell für LEGO Direct zu entwerfen. Jan Beyer und Steve Witt hatten die Fangemeinschaft befragt und herausgefunden, dass diese gerne Häuser von LEGO haben wollen – und zwar viele Häuser. Mit meinem Hintergrund als Fan und

durch die Tatsache, dass ich für das Mill Yard Projekt schon viele Häuser gebaut hatte, war ich für diese Aufgabe bestens geeignet. Bis dahin hatte ich nur an einem 20 US$ Set (#4953 Fast Flyer) gearbeitet, daher stellte die Idee, ein 100 US$ Set zu designen eine tolle Herausforderung dar, die ich gerne angenommen habe.

Meine erste Idee für ein modulares Bausystem entstand durch meine Begeisterung für das alte Burg-System und nicht zuletzt durch das Moonbase Konzept. Ich bin von der Idee begeistert, verschiedene Teile zu einer einzigen und einzigartigen Burg oder Raumstation zusammen zu fügen. Dieses Konzept habe ich auf Häuser übertragen und ich glaube, dass es eine todsichere Methode ist, wie man über viele Jahre hinweg bauen kann. Dazu kommt, dass nur wenige Standards ausreichen, den Fangemeinschaften einen weiteren Weg zu ermöglichen, wie sie bei ihren Veranstaltungen auf der ganzen Welt ihre Bauwerke gemeinsam ausstellen können.

Um den Kern des Systems abzusichern, habe ich mich mit Steen Sig Andersen ausgetauscht. Er ist seit 25 Jahren Designer bei LEGO und hat schon in den 80er Jahren an den Burg-Sets mitgearbeitet. Wir saßen für ein paar Stunden zusammen und herausgekommen sind ein paar einfache Verbindungspunkte, die die Grundlage für alle weiteren Gebäude sein werden.

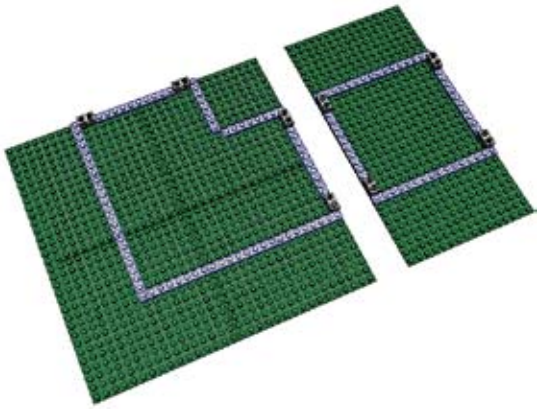
BJ: Du sagst „weitere Gebäude“. Ist das erst der Anfang einer ganzen Serie von Sets?

Jamie: Hoffentlich sieht LEGO Direct dieses modulare Bausystem als Produktlinie, in die auch über dieses Jahr hinaus investiert wird. Aber die tatsächlichen Verkaufszahlen werden darüber entscheiden, wie lange diese Serie anhalten wird. Wenn Dir also das Corner Café gefällt, dann kauf es und zeig uns damit, dass Du zukünftig mehr solcher Produkte sehen willst.

Ich bin gerade mit einem Entwurf für einen möglichen Nachfolger fertig geworden. Ich würde mich freuen, wenn er es in die Verkaufsregale schafft.

BJ: Kannst Du schon sagen, was es sein wird?

Jamie: Ein wirklich cooles Gebäude. Ich selbst würde mindestens vier davon kaufen.



Left: Connection points for the Modular Building System

Below and bottom. Original sketch model of the Café Corner under construction back in March of 2006

Finished first sketch.The model was not originally conceived as a café, but was intended to be a Corner Market. Also, it may be hard to see, but the right side of the second floor uses plain 1x2 bricks while the left side uses headlight bricks (Erlings) and tiles to explore adding more texture. Ultimately, it was the added texture that most attracted people

BJ: Gab es besondere Herausforderungen es beim Corner Café?

Jamie: Und ob!

Zunächst musste ich andere von meiner Idee, die sich bis dahin in meinem Kopf geformt hatte überzeugen. Und während des Entwicklungsprozesses tauchten noch weitere Herausforderungen auf.

Wenn man an einem Set in dieser Größe mit über 2000 Teilen arbeitet, besteht immer die Gefahr, dass Teile, die man verwenden möchte, gestrichen werden oder nicht mehr verfügbar sind. Eine ganze Reihe an Elementen befindet sich unter ständiger Beobachtung und mit jeder neuen Woche können Elemente gestrichen werden. Als man mir sagte, dass die Maschine, mit der das Fahrrad montiert wird, kaputt ist, kamen mir die Tränen. Zum Glück hat jemand meine Tränen gesehen und hat die Maschine repariert. Das Lachen kehrte in mein Gesicht zurück und an diesem Tag habe ich eine Runde Kuchen ausgegeben.

Wenn ich für CREATOR arbeite, muss ich mir immer darüber im Klaren sein, dass mein Modell von einem Kind gebaut werden können muss. Bei der Arbeit für Direct muss ich an die LEGO verrückten Eltern dieser Kinder denken. Was wollen sie kaufen? Wie viel detaillierter und größer kann ich ein Modell bauen ohne die LEGO Standards außer Acht zu lassen.

Das Team, das für die Bauanleitungen verantwortlich ist, hat sehr eng mit mir zusammen gearbeitet. Es gibt ein paar unorthodoxe Bautechniken, die ich verwendet habe, die aber noch nicht in einem offiziellen LEGO Set verwirklicht wurden. Ich glaube, sie sind perfekt für erwachsene Fans und schöpfen das „legale“ Potential voll aus.

BJ: Es ist das erste Mal, dass Wände in einem LEGO Set innen anders aussehen als außen. Und es gibt eine Menge dunkelblauer und mittelblauer Steine, die man von außen am Gebäude gar nicht sehen kann. Warum ist das so?

Jamie: Die doppelwandigen Wände sind eine praktische Lösung, weil es momentan keine schönen Fenster in der Auswahl der verfügbaren LEGO Elemente gibt. Um die Fenster für das erste Obergeschoss umzusetzen, habe ich Wandpaneele verwendet. Dadurch wurden die Wände zwei Noppen breit. Das hat sehr gut funktioniert, ich konnte weitere Bausteine verwenden und jetzt sieht es so aus, als ob die Wände innen angemalt sind. Jetzt ist das Corner Café

fertig zum Einziehen. Es fehlen nur noch die Möbel.

Die zusätzlichen dunkelblauen und mittelblauen Steine sind mein Beitrag, dem Wunsch der Fans nach mehr Sonderfarben gerecht zu werden. Die Vielfalt der Farben erhöht zusätzlich die Möglichkeiten, eigene Modelle zu bauen.

BJ: Waren andere Fans am Entwicklungsprozess beteiligt?

Jamie: Glücklicherweise – ja. LEGO Direct und CREATOR haben letztes Jahr ein neues Programm mit dem Namen INVOLE ins Leben gerufen. Wir haben Bruno Kurth aus Deutschland eingeladen, der uns Feedback zum Corner Café gegeben hat. Aufgrund seiner Anregungen wurden ein paar wichtige Veränderungen vorgenommen, z.B. die Farben am Dach und die transparenten Steine im Hotel-Schild. Ende letzten Jahres haben wir drei weitere Fans eingeladen, die am nächsten Modell dieser Reihe gearbeitet haben. Die Entwürfe haben wir dann mit zum Fan-Event in Frechen genommen und haben von über 100 verschiedenen Besuchern Feedback dazu bekommen. Ich glaube, die Zusammenarbeit mit Fans ermöglicht es uns, hochwertige Produkte zu schaffen und den Fans ermöglicht es ein einmaliges Bauerlebnis.

Virtual exploration of expansion possibilities. The mid-floor had to be detailed but generic enough to allow for vertical growth

BJ: Passen die Häuser, die ihr entwerft, in ein bestimmtes Zeitalter oder entstammen sie einer bestimmten Geschichte?

Jamie: Ich würde sagen, die Häuser passen in die erste Hälfe des 20. Jahrhunderts. Vielleicht in die 20er oder 30er Jahre. Mir gefällt die Idee, die Dinge möglichst einfach zu halten. Jeder hat ein gelbes Gesicht und lacht. Manch einer wird sagen, dass liegt am 2 zu 1 Verhältnis von weiblichen Minifigs gegenüber männlichen. Wer weiß, da wird vielleicht etwas Wahres dran sein. Wann hast Du zuletzt ein lachendes Gesicht bei einer männlichen Minifig in einem der Play Themes Sets gesehen?

Moonbase: Berlin

Eine der größten Moonbases bei einem LEGO-Event gab es im vergangenen Jahr in Deutschland. Wenn Du wissen willst was eine Moonbase ist und wie sie entsteht, lies weiter!

Artikel von Thomas Nickolaus
Fotos von 1000steine.de

1000steine-Land 2006 – Das Moonbase-Projekt

Vom 18.-20. August 2006 fand das 1000steine-Land (TSL) in Berlin statt. Zum ersten Mal gab es dort neben den anderen großartigen selbstgebauten Modellen meist erwachsener LEGO-Fans auch eine Moonbaseanlage zu sehen. Die Ausmaße waren mit knapp 24 m² recht beeindruckend.

Das Ganze entstand als Gemeinschaftsprojekt von insgesamt 18 Erbauern aus Deutschland und der Schweiz. Der Moonbasestandard machte es möglich, dass jeder, unabhängig von den anderen, seine eigenen Ideen verwirklichen konnte. Vor Ort wurden dann die Modelle zu einer großen Mondstation zusammengebaut. Diese hatte mehrere Kraftwerke, Kontrolltürme, Raumhafen, Bars, eine Kirche, Module von Außerirdischen, Forschungsstationen, und, und, und ... Belebt wurde die Anlage mit einer großen Monorailbahn inklusive automatisiertem Bahnhof, vielen verschiedenen Raumschiffen, Raumfahrern unterschiedlichster Rassen, Robotern und Mecha.

Was ist eine Moonbase?

Die Moonbase-Idee wurde im Juli 2002 von einigen amerikanischen LEGO Space Fans entwickelt. Sie definierten ein einfach umsetzbares Regelwerk für so genannte „Module". Nach diesem Standard gebaute Weltraummodelle können nahtlos miteinander kombiniert werden. So entsteht aus einzelnen Bauwerken verschiedener Erbauer auf einfache Weise eine einzige zusammenhängende „Moonbase". Diese Basis kann aus nur zwei oder auch aus 200 Modulen bestehen.

Das Moonbase-Konzept funktioniert so gut, weil es sehr flexibel ist und mit ein paar einfachen Regeln auskommt. Es ist so simpel wie LEGO in seinen Ursprüngen, wo ein Stein auf den anderen passte. Nur die Bausteine sind ein wenig größer: Einzelne Module belegen immer mindestens eine große Grundplatte mit 48 x 48 Knöpfen (z.B. die Grundplatte 628, sowohl altgrau als auch neugrau sind erlaubtJ). Das darauf befindliche Bauwerk wird mit standardisierten Korridoren mit den Nachbarmodulen anderer Baumeister verbunden. Die Korridore haben eine definierte Form und befinden sich jeweils in der Mitte der Grundplattenseiten. Offene Korridorenden werden verschlossen, damit aus der Station keine Atemluft für die Raumfahrer entweicht. Mehrere Grundplatten können auch zusammen bebaut werden und werden dann zu so genannten Supermodulen. Der ganze Standard kann mit ausführlichen Beispielen im Internet nachgeschlagen werden: www.zemi.net/moonbase/ (Englisch!)

Das eigentlich kreative, nämlich was ein Modul darstellt, bleibt ganz dem Einfallsreichtum der einzelnen Erbauer überlassen. Form und Größe sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Ob man nun ein High-Tech-Gebäude baut, eine klassische Ritterburg mit Korridoranschlüssen versieht, einen Drive-In für Raumschiffe oder etwas völlig neues entwirft – alles ist möglich!

Wird die so entstandene Anlage noch mit zusätzlichen Extras wie einer Monorailbahn, einem großen Raumhafen, Straßen und Raumfahrern versehen, beginnt das Ganze zu leben. Und jeder kleine Beitrag trägt zum Gelingen des Gesamtprojektes bei.

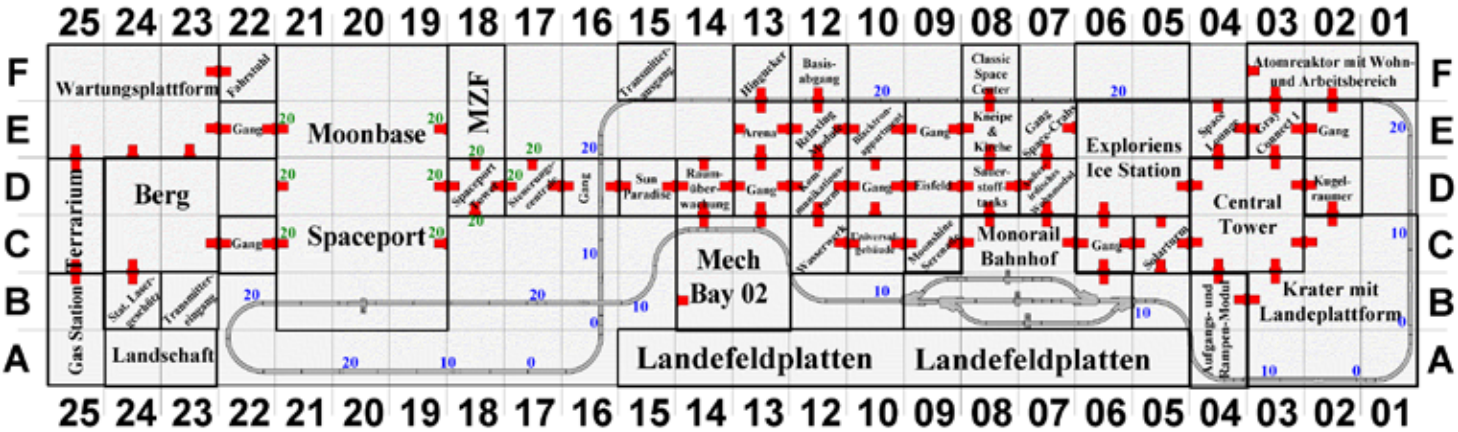
Moonbaseplanung

Die Vorbereitung für die Moonbase auf dem TSL 2006 begann schon im Januar 2006. Eine erste Gruppe begeisterter Space Fans hatte sich schnell über das Forum von 1000steine.de gefunden. Der Moonbasestandard wurde auch sofort von allen akzeptiert. Einige hatten damit bereits gute Erfahrungen bei früheren Ausstellungen gemacht. Manche hatten sogar schon fertige Moonbasemodule zur Verfügung.

Um uns zu organisieren wurde eine Mailingliste angelegt. Das klappte zunächst sehr gut. Doch schon nach kurzer Zeit war es nicht mehr möglich den vielen per E-Mail geführten Diskussionen zu folgen. Daher wurde die Internetseite www.moonbaseforum.de ins Leben gerufen. Dort konnten in einem öffentlichen Bereich über die verschiedenen Ideen diskutiert und Fragen geklärt werden. In einem nur für Mitglieder zugänglichen Bereich wurden die ersten Ergebnisse präsentiert. Die Internetseite ist noch online und für jedermann zugänglich. Sie wird auch 2007 wieder verwendet werden.

Für die Ausstellung planten wir am Anfang mit einem recht bescheidenen Platzbedarf von 20-30 Grundplatten. Wir wussten zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass die Gruppe wachsen sollte und wir später im Wesentlichen durch die Ausmaße des Raumes beschränkt werden würden. Als wir uns der Schwelle von 40 Modulen näherten, machten wir den ersten Plan der Anlage. Wir entschieden uns für eine einfache rechteckige Anordnung, die wir – deutlich vergrößert – bis zum Ende beibehielten. Man sollte um alles herumgehen können, um alle Module von allen Seiten betrachten zu können. Auf dem Plan wurden die größten Module auf feste Plätze gestellt. Die höchsten Gebäude natürlich in die Mitte, alle flacheren nach außen. Die Einzelmodule wurden erst kurz vor dem Aufbautag geplant. Am Ende sah unser Plan 25 x 6 Grundplatten vor. Eine riesige Anlage, die wir uns beim Start des Projektes nicht erträumt hätten.

Es stellte sich als auch sehr wichtig heraus, die Strecke der Monorailbahn recht früh festzulegen.



Wir hatten viele Gleise zur Verfügung und konnten daher eine große Strecke befahren. Außerdem waren Weichen und zwei Bahnhöfe vorgesehen. Das bedeutete für einige Module, dass auf ihnen Gleise verlegt werden mussten. Teils wurden diese dann von den Modulbauern sehr gut in ihr Modell integriert. An anderen Stellen „überflog“ die Monorailbahn auf einer Bauhöhe von 20 Steinen die Verbindungskorridore.

Die Ausstellung

Nachdem die ganze Gruppe von mittlerweile 18 Leuten monatelang diskutiert, geplant und vor allem gebaut hatte, fieberten alle dem Tag der Ausstellung entgegen. Es gab viele tolle Bilder fertiger Module und auch einige Ankündigungen von Geheimprojekten im Moonbaseforum. Das wollten wir natürlich „live“ sehen. In letzter Minute wurden noch die letzten MOC-Kärtchen für die Modelle, ein Informationsblatt über den Moonbase-Standard und ein Übersichtsplan der Anlage gefertigt. Alle waren auf den Aufbau unserer Moonbase gespannt.

Kurz vor Beginn der Ausstellung konnte sich das Moonbasekonzept noch einmal so richtig bewähren. Zwei Ereignisse machten unserer Planung einen Strich durch die Rechnung: Ein Supermodul mit insgesamt 16 Grundplatten konnte leider nicht zur Ausstellung gebracht werden. Außerdem hatten mehrere einfache Module den Transport nach Berlin nicht unbeschadet überstanden und konnten daher auch nicht verwendet werden. Glücklicherweise wurden uns von anderen Ausstellern noch einige zuvor unangemeldete Module gebracht. Sie hatten sie ohne Kenntnis unseres Projektes gemäß dem Standard gebaut und im Vertrauen darauf, dass eine Moonbase beim TSL sein wird, zur Ausstellung mitgebracht. Außerdem lockerten wir die Moonbase ein wenig mit einfachen Gängen, Landschaften, Lande- und Kraterplatten auf. Diese entstanden teilweise sogar noch direkt vor Ort am Aufbautag. Dadurch standen die einzelnen Bauwerke nicht ganz so dicht beieinander und kamen besser zur Geltung. Das ganze wurde mit ganzen Flotten von Raumschiffen, vielen Fahrzeugen, Astronauten und einigen sehr exotischen Aliens bevölkert. Die Grundfläche der Anlage betrug letztendlich insgesamt 27 mal 6 Basisplatten à 48 x 48 Knöpfen. Das entspricht 1296 mal 288 Knöpfen oder 10,30 mal 2,30 Meter!

Während der Ausstellung erhielten wir sehr viel positives Feedback für die gesamte Anlage. Einige Module waren für sich schon kleine (und auch große) Kunstwerke voller Kreativität und Einfallsreichtum, die bautechnisch hervorragend umgesetzt waren. Die Gruppe veranstaltete eine Wahl zum „Besten Modul“. Gewonnen hat die Wartungsplattform von Sebastian und Thomas Grassmann. Aber nur alle Beiträge zusammen, vom Korridorabschluss über Raumschiffe bis hin zum Supermodul ließen das Gesamtprojekt gelingen.

Vielleicht konnten wir ja während der Ausstellung den ein oder anderen von diesem tollen Gemeinschaftsprojekt begeistern? Uns hat es jedenfalls riesig Spaß gemacht! Wir freuen uns auch schon auf die nächste Moonbase auf dem TSL 2007. Mitmachen darf jeder, egal wie viel Erfahrung er oder sie schon mit Moonbase-Modulen gesammelt hat. Die ersten Ideen wurden bereits am Abbautag des TSL 2006 ausgetauscht. Ihr dürft gespannt sein!

Die Mitwirkenden von 1000steine:

Bernd the Brick – Bernd Broich
Chewbacca – Sebastian Grassmann
Dan – Dan Demmler
Diddi – Dieter Römer
FelixS – Felix Brun
Hümpfch™ – Ronald Borchert
lapuempfe – Annette Pitsch
Legolars67 – Lars Wernitz
Mickes – Michael Clever
Oliver – Oliver Graubohm
Sascha – Sascha Broich
Sebastian S. – Sebastian Schieborowski
shadow020498 – Thomas Grassmann
Tagl – Marco Tagliaferri
TASTER – Tobias Reichling
tnickolaus – Thomas Nickolaus
x_Speed – Stephan Sander