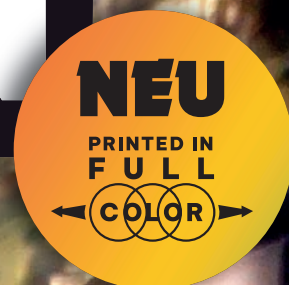


01^b 2023
7,50 Euro

S.A.M.

ISSN 2941-2986

SUPER ACTION MAGAZIN



DAS MAGAZIN FÜR BÄÄÄM BOOOM UND WOOOHU

**MASTERS OF
THE UNIVERSE**

**DANTOOINE
BASE**

STAR BIRD

BUTCHER BILLY

FILMHÖRSPIELE

GODZILLA

HANNAH WEGENAER

ALIEN PLAYSETS

GALAXY EXPLORER

kiosk



NEU

TOYS · HÖRSPIEL · COSPLAY · CONVENTIONS

NEU

24
09
23

THRILLING
SUSPENSE
DETECTIVE
CONVENTION

SHUT UP,
CRIME
FEST

KRIMI-KULTUR
SAMMELN
& ENTDECKEN

EDITORIAL



Wow. Es ist viel geschehen seit unserer letzten Ausgabe und es bleibt weiterhin spannend. Doch wo soll ich anfangen? Unsere erste Ausgabe wurde plötzlich zur Ausgabe Null. Dazu später mehr. Restlos ausverkauft und mit wunderbaren Resonanzen auf allen medialen Kanälen, konnte das *SUPER MEGA ACTION*-Format einen fulminanten Kickstart hinlegen. Dank euch, dank einer Community, die uns durch Engagement, durch Kooperationen und durch die Liebe zu den schönsten Dingen aus der Popkultur, nicht nur überwältigt, sondern dieses Projekt erst möglich gemacht hat.

Dies trifft ebenso auf unsere Event-Reihe *MARCHÉ NOIR* zu. Hand in Hand mit *SUPER MEGA ACTION*, konnte uns der positive Zuspruch, das Lob, die tollen, kreativen Berichte und allem voran, die so nicht in dieser Höhe zu erwartende Zahl der Besucher*innen unserer Veranstaltung im Dortmunder *Depot*, das Grinsen der Erleichterung kaum aus dem Gesicht weichen. (Seite 50) Und dann? Dann haben wir den Verlag gewechselt. Die Gründe sind vielfältig. Der daraus resultierende Effekt ist jedoch durch die Bank positiv und erschließt uns weitere Möglichkeiten. Also haltet ihr nun diese neue erste Ausgabe in den Händen und werdet feststellen, dass sich lediglich der Name geändert hat. Aus *SUPER MEGA ACTION* wird das *SUPER ACTION MAGAZIN* (SAM). Diese Überlegung stand im Raum und der Zeitpunkt bietet sich an. Die Redaktion, das Team und unsere Partner bleiben euch erhalten.



Das *SUPER ACTION MAGAZIN* bleibt auch unter neuem Namen weiterhin kein Fakten-Archiv. Wir streben keine Auflistungen und Komplettierungen in unseren Artikeln an. Wir wecken euer Interesse und schaffen Einblicke, teilen Meinungen, Expertisen und präsentieren Persönlichkeiten, die es geschafft haben uns zu beeindrucken. Alles ist und bleibt ein großer Spaß. Die Türen sind nach allen Seiten geöffnet, wir sind mit euch in Bewegung und werden weiterhin unverkrofft an unseren Rubriken arbeiten, eure Einflüsse in das Konzept integrieren und damit unseren Beitrag an eine wunderbare Community leisten.

Carsten Gritzan
Chefredakteur

INHALT

MASTERS OF THE UNIVERSE ⁶

SO EIN KULT - Teil 2

BUTCHER BILLY ¹⁴

DER ILLUSTRATOR IM INTERVIEW

KING OF MONSTERS ²⁰

VIELLEICHT MAG ER KEIN SUSHI?

DANTOOINE - DAN SCZUDLIK ³⁸

HERR DER HELME

MARCHÉ NOIR 2 ⁵²

PARTY GALORE

GALAXY EXPLORER ⁵⁶

LOGBUCH

ALIEN PLAYSETS ⁶²

VOM SPIELKIND ZUM PLAYSET LOVER

O-TON-HÖRSPIELE ⁷³

DAS UNGELIEBTE STIEFKIND DER HÖRSPIELWELT

HANNAH WEGENAER ⁸¹

MIT ÜBUNG GEHT ALLES

STAR BIRD ⁸⁸

DER ‚SUPERVOGEL‘ VON MB ELECTRONICS

**MARCHÉ
NOIR ZWEI**
SEITE 52

kiosk⁺

REPLACED BY
CGI
PLEASE HELP

Verlag: Kiosk Verlag UG (haftungsbeschränkt), Groppenbrucher Straße 63, 44359 Dortmund
Chefredaktion ViSdPR: Carsten Gritzan (gritzan@kiosk-verlag.de), Anzeigenredaktion: Lisa Boettcher (boettcher@kiosk-verlag.de),
Grafik & Layout: der kiosk (www.kiosk-dortmund.de), Druck, Aboservice, Vertrieb: DWS Direktwerbe-Service GmbH,
Mitarbeiter der Ausgabe: Chriss Tainment, Jan Meininghaus, Wolfram Damerius, Thorsten Anders, Vinzenz Neugebauer
ISSN 2941-2986, Kontakt: play@supermegaaction.de, www.supermegaaction.de, Telefon: +49 (0) 231.92 50 55 52

© 2023 Kiosk Verlag

NEXT
ACTION
GENERATION



MASTERS OF THE UNIVERSE

SO EIN KULT. Teil 2

Von Chriss Tainment

Wir schreiben das Jahr 2019, erste Bilder einer neuen Masters of the Universe Reihe wandern durch die Weiten des Internets. Doch dann auf der San Diego Comic Con 2019 (SDCC) platzte die Bombe! Unsere alten Helden sind zurück und das noch im selben Maßstab wie vor 36 Jahren! Das Erste was wir von der sogenannten Masters of the Universe Origins-Reihe zu sehen bekamen, war das exklusive 2-Pack mit He-Man und Prinz Adam im Minicomic Stil. Dazu noch aktualisierte Bewegungspunkte und eine wirklich bombastische Verpackung.

Der Grundstein war gelegt, das Web lief heiß und google wurde mit Origins-Suchanfragen beschossen, als gäbe es kein Morgen. Jeder hatte dieselben Fragen: Wann kommen die Figuren? Und welche Figuren würden kommen?

Auf den ersten Promo-Bildern waren Aufdrucke zu sehen, die uns mitteilten „NEW FOR 2020“. Okay, also noch fast 5 Monate warten. Für mich als Sammler ein unvorstellbar langer Zeitraum,

wenn ihr mich fragt. Doch *Mattel* hatte „Gnade“ walten lassen und die ersten Figuren schwappten Ende 2019 zu uns, wenn auch vereinzelt, herüber. Natürlich nicht in den Mengen, wie man es gerne hätte, aber man hat hier und da ein paar Figuren ergattern können.

Normalerweise ist es bei einer Figurenreihe, die auf den Markt gebracht wird, ja so, dass es eine bestimmte Reihenfolge der Figuren gibt. Bei den Origins bestand die Wave 1 aus folgenden Figuren: *He-Man, Skeletor, Man at Arms, Evil Lyn, Teela, Beastman* und als Reittier natürlich *Battlecat*.

Hier hätten man schon Stutzen können, denn nur ein paar Wochen später kamen *Teela* und *Evil Lyn* nocheinmal heraus, allerdings mit einer verbesserten Knieversion! Diese „Verbesserungen“ begegnen uns noch einige Male.



Mattel Exclusive: „He-Skeletor“
Bilder: Chriss Tainment



„Wer also nicht auf teure Vorbestellungen aus den USA oder aus Shops hierzulande zurückgreifen möchte, für den hat der Begriff Toyhunting die richtige Bedeutung!“

Chriss Tainment

Das Interessante war nur, ich erinnere mich sehr genau, dass ich als eine der ersten Figuren *Scareglow* in der Hand hatte, der wiederum zu Wave 2 der Origins-Reihe gehörte. Vielen war es auch egal. Das Motto lautete ganz eindeutig: Hauptsache ich bekomme die Figuren!

Um das prominenteste Beispiel vorweg zu nehmen: Die Designer von *Mattel* meinten wohl, lässt uns den Fans etwas Gutes tun, somit entschloss sich *Mattel*, *He-Man* ein komplett neues Gesicht zu verpassen, auch bei *Skeletor* wurde ein wenig an der „Verschlimmbesserungsschraube“ gedreht. Bei Letzterem ist es natürlich auch eine Frage des Geschmacks. Die Erstauflage von *He-Man* sah so befremdlich aus, dass es im Netz etliche Videos zu dem Thema gab, in denen sich die Fans ihrem Ärger und der Enttäuschung Ausdruck verliehen. Ja ich war auch einer von ihnen, dem der neue Stil von *He-Man* nicht so richtig zusagen wollte. Dazu sei aber gesagt, ich war froh einen *He-Man* mein Eigen nennen zu können. Umso größer war die Freude, als *Mattel* 2021 die Vintage Head Versionen von *Skeletor* und *He-Man* ankündigten! Die beiden Hauptcharaktere bekamen nun das „klassische“ Aussehen der 80er-Jahre-Figuren. Wobei ich immer noch der festen Überzeugung bin, dass *Mattel* dies so geplant hatte. Dieselben Figuren 2x verkaufen und nur den Kopf ändern, einfach, genial und es hat geklappt.

Der Clou bei den neuen Figuren war das Konzept „*Mix and Recreate*“. Das neue Figuresystem hat *Mattel* sich recht pfiffig überlegt. Zerlegbare Figuren! Bis auf einige Ausnahmen kann man die Figuren in Ihre Einzelteile zerlegen und mit anderen Figuren mischen. Klar, es ist ja normal, dass man einer Figur den Kopf abnehmen kann und einer anderen aufsetzt, aber *MOTUO* war da noch ein wenig anders. Den Kopf vom Torso trennen, die Arme sind komplett abnehmbar, Stiegel bzw. Füße und der Unterkörper kann vom Oberkörper getrennt werden. Beide Hände lassen sich auch austauschen. Es gibt einige Figuren, bei denen man die Arme konstruktionsbedingt nicht abnehmen kann, aber im Großen und Ganzen ist das Prinzip für Kinder und Customizer richtig klasse.

Der Run auf die Origins-Figuren war riesig und ich glaube bis heute, dass *Mattel* das weder geplant hatte noch vorhersehen konnte, wie erfolgreich und gut diese Reihe bei uns Sammlern ankommen würde. Schnell waren die ersten Figuren vergriffen und manch einer geriet in Panik, die Figuren nicht mehr zu bekommen. Ironischerweise habe ich in einem meiner ersten Videos zu dem Thema auch noch aus vollster Überzeugung gesagt: „*Macht Euch keinen Stress, die Figuren kommen in ausreichender Stückzahl wieder*“. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich nicht, wie falsch diese Aussage doch sein würde.

Das Masters of the Universe-Jahr 2020 startete dann für alle mit einer sehr düsteren Nachricht, welche nicht nur uns Sammler und Liebhaber der Figuren, sondern die gesamte Welt betraf. COVID 19! Es wurde recht schwer an Figuren zu kommen und Einschränkungen im Einzelhandel, plus die immensen Lieferverzögerungen machte es für viele beinahe unmöglich die spärlich erscheinenden Figuren zu besorgen. Wir kennen das, ein Sammler findet

immer einen Weg! Sei es durch befreundete Sammler oder gut vernetzte Shops – man kam irgendwie doch an seinen „Stoff“.

Im Laufe von 2020 und 2021 hat sich aber ein seltsamer Trend abgehoben. Figuren kamen nun zunehmend willkürlich auf den Markt. Ein Fehler, der in den 1980er Jahren gemacht wurde, hat *Mattel* vorgebeugt. Zum Ende der MOTU Line 1986/1987 wurde der Fehler begangen, die Geschäfte nur noch mit den neuesten Charakteren zu beliefern. Was für die Kinder, die schon alle anderen Figuren hatten, durchaus Sinn gemacht hat. Aber dadurch, dass man keinen *He-Man* oder *Skeletor* mehr in die Spielzeugläden stellte, wurden die Kinder ausgeschlossen, die noch nicht zu *Mattels* Kunden gehörten. Offenbar hat sich *Mattel* diesen Fauxpas gemerkt und sich gesagt: Dieses Mal machen wir es richtig! Jaaa...nicht so ganz *Mattel*. Diese Einstellung führte dazu, dass speziell bei dem Spielzeughändler *Smyths Toys*, *Skeletor* und *He-Man*-Figuren zu Dutzenden im Regal hingen, aber sonst keine anderen. Es gab eine Zeit, da waren nur die Hauptcharaktere erhältlich. Ich muss ja nicht sagen, dass dies für einen Toyhunter sehr frustrierend ist, immer und immer wieder von denselben Visagen aus dem Regal angegrinst zu werden.

Dann passierte, was passieren musste. Der drastische Preisfall von Standard- & Vintage-Head-*Skeletor*- und *He-Man*-Figuren wurden wegen der niedrigen Nachfrage und der zu großen Stückzahl für 7,90 € pro Figur verkauft. Dieses Schicksal ereilte später auch andere Figuren, *Ram Man*, *Clamp Champ*, *Battle Armor He-Man* & *Skeletor* und der hierzulande nicht so bekannte *Sunman* (aber das ist ein Thema für sich). Ebenfalls wurden ältere Vehicle auch recht früh aus dem Sortiment reduziert, teilweise mit 50–72% Rabatt.

Um nur 2 Beispiele zu nennen: *Battle Cat* hatte einen UVP von 29,99 € und



wurde auf glatte 15,00 € reduziert. Noch härter hat es *Skeletors Landshark* getroffen, UVP 34,99 € und auf 9,99 € reduziert. (Quelle: *Smythstoy*s) Viele sahen darin natürlich die Chance sich eine kleine Armee an Fahrzeugen zuzulegen, um mehr Figuren auf selbigen platzieren zu können.



Mattel Exclusive: „Frog Monger“
Bilder: Chriss Tainment

Ein geplantes Chaos?

Was von Anfang niemand so richtig verstanden hat, war die Versandstrategie von *Mattel* an die Shops bzw. Händler. War es zu Beginn noch einfach die Figuren zu bekommen – Ab zum *Smyths-Store* in der Nähe und gekauft, entpuppte sich mit der Zeit für uns Fans als scheinbares Zufallsprinzip. Jeder durfte mal.

Zu Beginn konnte man die *Masters Figures* ausschließlich im Spielzeugfachhandel bekommen (Stationär und Online), aber je weiter die Serie voranschritt, desto interessanter wurden die Verkaufslokalitäten der neuesten Figuren. Irgendwann wurde auch nicht mehr angekündigt wo man die neuesten Figuren zu finden vermochte. Es

kam immer häufiger vor, dass Sammler durch Zufall bei *Rossmann* oder *Müller*, die Figuren im Regal, unscheinbar platziert fanden. Dank der Vernetzung verbreitet sich so etwas dann recht fix, aber seltsam ist es schon.

Die Liste der Fundorte liest sich doch recht amüsant, wenn man immer im Hinterkopf behält, dass wir von Spielzeugfiguren reden. *Smyth Toys*, *Mytoys*, *Rossmann*, *Globus* (vereinzelt) und die *Müller Drogerie*. Keiner dieser Anbieter hat jede Figur, immer nur eine bestimmte Wave oder ab und zu „Altbestände“. Aber wann und ob, kann dir auch niemand mit Sicherheit sagen.

Wer also nicht auf teure Vorbestellungen aus den USA oder aus Shops hierzulande zurückgreifen möchte, für den hat der Begriff Toyhunting die richtige Bedeutung!

Ist die Luft raus ?

Immer öfter lese ich unter meinen Videos oder in den sozialen Netzwerken

von Fans und Sammlern, die bei *Origins* aussteigen, das Handtuch werfen und einfach keine Lust mehr haben. Fakt ist leider, es gibt zumindest für mich keine gerade Linie bei *Mattel*. Du weißt nie, wo die neuen Figuren auftauchen werden oder wann. Sogar Vorbestellungen bei dem Shop Deines Vertrauens hängen am seidenen Faden und werden teilweise storniert. Ende 2022 hieß es, eine bestimmte Wave würde nicht in Europa erscheinen und somit nur über teure Importe zu bekommen sein. Betroffen war unter anderem Wave 11 (*Kobra Kahn*, *Rattlor*, *Snake Armor He-Man* und *Boltman*) und der *Ground Ripper* mit *Mekaneck*. Viele Shops haben diese in den USA teuer eingekauft, um den Sammler die Möglichkeit zu geben diese Figuren zu bekommen. Für den *Groundripper* wurden Preise zwischen 60-90 € aufgerufen und auf einmal liest man bei Facebook die Meldung „Hey, Smyths hat die Wave 11 im Sortiment inkl. dem *Groundripper* für 37,99 €“.

Exclusives – Der Tod einer Toyline?

Ein Thema welches aktuell die Gemüter sehr erhitzt ist der Umgang mit dem *Exclusive*-Figuren, die ausschließlich über *Mattels* hauseigene Website *Mattel Creations* erhältlich sind.

Der Vorteil hier, leider einer der Wenigen, man weiß im Vorfeld genau, wann eine Figur angeboten wird – sofern man einen Newsletter abonniert hat oder einer entsprechenden Community folgt. Meist freitags, um 18:00 Uhr werden die Bestellslots freigegeben und da heißt es nur zu oft, haste kein Netz ... biste raus! Versäumt man eine dieser Figuren oder bekommt keine mehr ab, hat man zwei Möglichkeiten :

1. Du sagst dir, och schade, aber ist nicht so schlimm (ja genau), oder
2. Du greifst tief in die Tasche und kaufst eine Figur zum 4- bis 6- fachen Preis auf dem Zweitmarkt.

Zum Glück werden hier recht „exotische“ Figuren verkauft, die nicht jeder

unbedingt braucht oder ihr nicht lange hinterhertrauert. Den Beginn macht 2020 der sogenannte *Art of Engineering-Skeletor*. Eine komplett durchsichtige *Skeletor*-Figur, die aufzeigt, wie eine *Origins*-Figur zusammengesetzt ist. Es folgten unter anderen eine englische *Triklops*-Minicomic-Version oder wie ich ihn liebevoll nenne *Smartie-Triklops*, ein neuer Charakter namens *Kol Darr* und weitere Figuren. Bei all diesen Figuren gab es zwar enttäuschte Sammler, die keine bekamen, aber es schlug nie hohe Wellen. Bis *Mattel* sich dazu entschied, es sei doch eine klasse Idee, mal eine Standardfigur, die eigentlich in den Shops landen sollte, in den Stand der *Exclusives* zu erheben. Diese Figur hört auf den Namen *GRIZZLOR*. Nach der Ankündigung gab es einen regelrechten Ansturm auf *Mattel*, es gab sogar Petitionen dagegen, die im Netz weitergereicht wurden. Offenbar mit Erfolg, zwar konnte man *Grizzlor* nur über *Mattel Creations* bestellen, aber hier hat *Mattel* zwei Bestellstufen angekündigt.

Stufe 1 : Wer hier bis einen *Grizzlor* bestellen konnte, hat diesen auch einige Wochen später bekommen. Die Anzahl der Figuren pro Kunde war begrenzt. Stufe 2 : *Made to order*. Hier konnte jeder so viele *Grizzlor* Figuren bestellen, wie man wollte. Der „Nachteil“ war hier allerdings, dass die Figuren erst Anfang/Mitte 2023 ausgeliefert werden würden, da die Fabriken bis dorthin keine freien Kapazitäten mehr hatten.

So hat *Mattel* also jedem Sammler die Möglichkeit gegeben sich einen (oder mehrere) *Grizzlor*-Figuren zu sichern. Diese Verfahren „made to order“ wurde ebenfalls bei der Figur *Wun-Dar* eingesetzt. Da die Figur durch die mysteriöse Vergangenheit einen großen Hype erfahren hat. Im Prinzip ein *He-Man* mit braunen Haaren.

Nach meiner Meinung, ist dieses Prinzip für Sammler und Fans der Reihe ideal, jeder bekommt seine Figur und wer

diese unbedingt ein paar Monate früher braucht, versucht sein Glück bei der ersten Stufe.

Nach *Wun-Dar* und *Grizzlor* kamen bis dato weitere exotische Figuren in den Kreis der *Exclusive*-Figuren. *Camo Kahn*, eine Variante (*Top Toys Argentinien*) des bekannten *Kobra Kahn* und aktuell der *Frog Monger*, eine neue Figur, die Ihren Ursprung aus dem Verließ-Aufkleber der 80er-Jahre *Castle Grayskull* hat.

Immer öfter höre und lese ich von Gerüchten das *Mattel* plant die *Origins*-Serie einzustampfen und nicht fortführen möchte. Diese wurden bis jetzt nie bestätigt. Aktuell können wir uns noch auf die Neuinterpretation von *Snake Mountain* freuen, die für den Sommer 2023 angekündigt ist. Und der Brocken der Serie kommt natürlich erst 2024 an die Vorbesteller, welche sich an der Kickstarter Kampagne beteiligt hatten, das *ETERNIA PLAYSET*. Für schlappe 960.- € kann man das schon mal machen, oder?

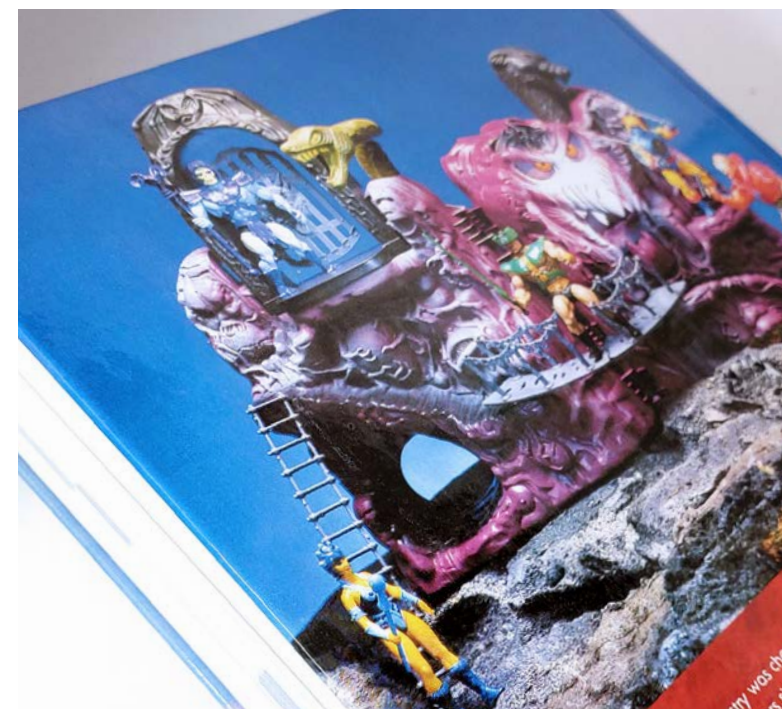
Wie seht Ihr die Gesamtentwicklung der MOTUO Reihe von *Mattel*?
Lasst es mich gerne wissen:
chris-tainment@supermegaaction.de

EIN TIPP
DER
REDAKTION

THE TOYS OF HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE

Für Einsteiger und gestandene Toyhunter, bietet das Buch einen wunderbaren und ausführlichen Einblick in die MOTU-Spielzeug-Welt.

Dark Horse Books
Val Staples, Dan Eardley
ISBN: 978-1506720470



BUTCHER BILLY

Im Interview mit SAM

Audrey Hepburn als 'the Handmaid', Dave Gahan als 'Hellraiser' oder die grandiosen 'Stranger Things'-Illustrationen im 80s-Style - Der Illustrator Butcher Billy haut Dinger raus, die jedes Nerdherz höher schlagen lassen und aus denen das Blut der Popkultur literweise rausfließt.



Butcher Billy
Bild: Butcher Billy



Klar, dass diese erfrischend respektlosen Grafik-Trips viral gehen. Und, dass neben den freien Arbeiten auch die offiziellen Big Player wie *Netflix* oder *Marvel* in der Crossover-Fleischerei des Butchers zur Kundschaft zählen.

Hey Billy, was treibst du gerade? Entspannst du dich oder arbeitest du und welche Musik läuft im Hintergrund?

Ich bin immer beschäftigt. Selbst wenn ich keine Aufträge habe, arbeite ich an meinen persönlichen Projekten und sobald ich ein paar Tage lang untätig bin, fange ich an, mich komisch zu fühlen. Als würde etwas fehlen, von dem ich nicht genau weiß, was es ist. Normalerweise höre ich Popkultur- und True-Crime-Podcasts, während ich arbeite, aber wenn du dich speziell auf Musik beziehst, bin ich momentan süchtig nach dem *Ghostbusters* Afterlife Score. Ich habe das Original von *Elmer Bernstein* immer geliebt und war sehr beeindruckt von dem, was *Rob Simonsen* für den neuen Film daraus gemacht hat.

Deine Illustrationen sind ein nicht enden wollender Acid-Trip durch die letzten Jahrzehnte der Popkultur,



Bild: © Butcher Billy

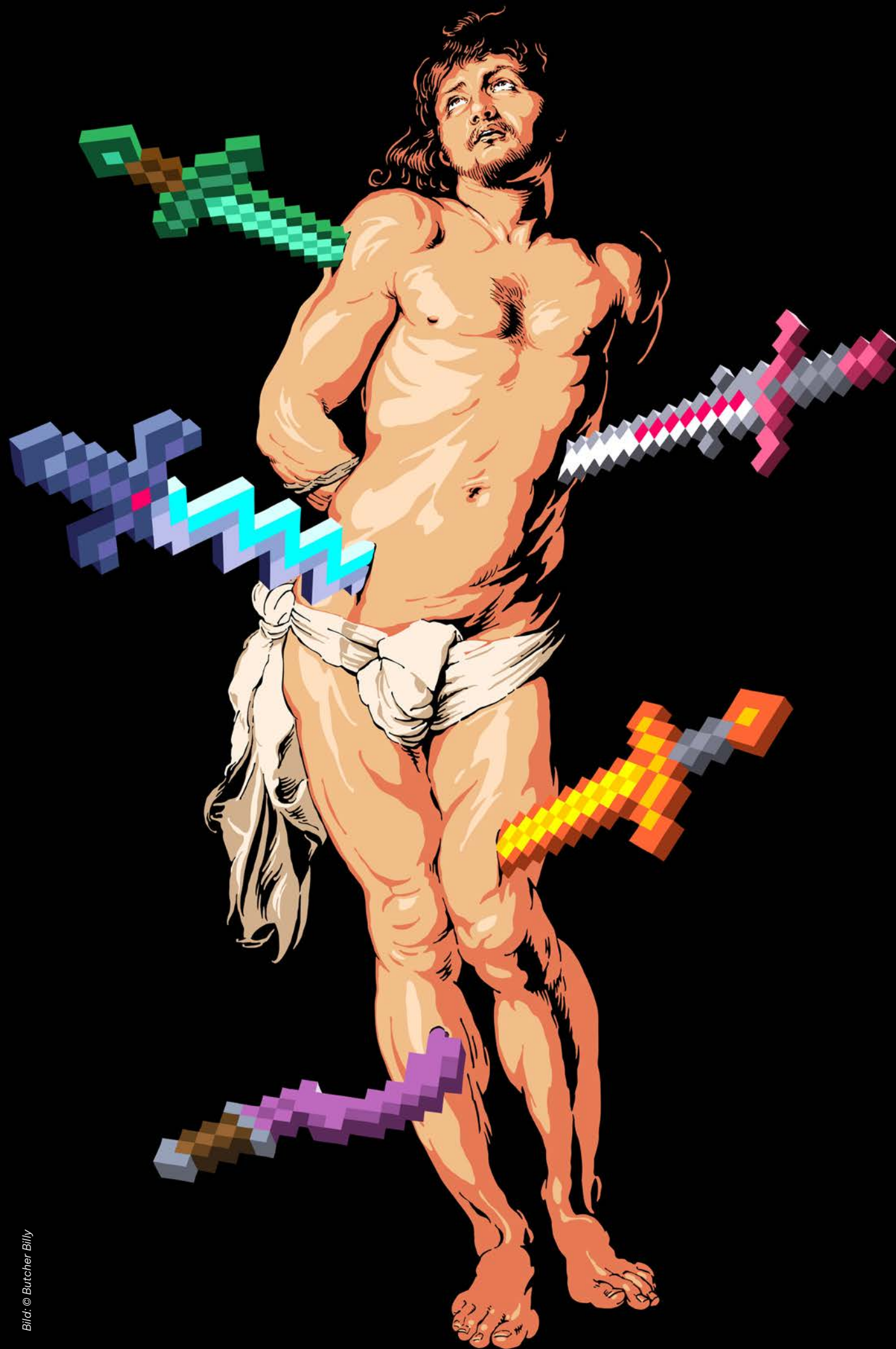


Bild: © Butcher Billy

sowohl visuell als auch thematisch. Die Leidenschaft, die bei deinen Arbeiten durchscheint, zeigt echte Liebe zu den behandelten Filmen und Bands. Bist du der verrückte Fan und Sammler, den man hinter den bunten Crossover-Szenen vermutet?

Ich würde nicht sagen, dass ich ein so großer Sammler bin wie manche meiner Bekannten, aber ich bin auf jeden Fall ein begeisterter Konsument. Manchmal habe ich einen Film schon eine Million Mal gesehen oder ein Lied gehört, aber das hält mich nicht davon ab, es ab und zu wieder zu tun. Und jedes Mal, wenn ich mich erneut darauf einlasse, fällt mir ein neuer Blickwinkel auf, der als Inspiration für ein neues Bild dienen kann.

Befürchtest du, dass dir eines Tages die Crossover-Ideen ausgehen?

Wenn ich nein sage, würde ich wohl lügen. Es ist eher so, dass ich manchmal denke, dass ich alles erforscht habe, was ich zu einem bestimmten Thema, wie einer Figur, einem Film, einer Popkone usw., erforschen konnte. Es geht also nicht darum, dass mir die Ideen ausgehen, sondern eher um die Sorge vor Erschöpfung.

Ein Hammer sind deine Illustrationen für die offiziellen „Stranger Things“- und „The last of us“-Franchises, die natürlich perfekt zum „Butcher Billy-Style“ passen! Wie bist du an diese Aufträge gekommen und hat es Spaß gemacht, für diese hochkarätigen Kunden zu arbeiten?

Eigentlich war nur 'Stranger Things' ein Auftragsjob. Bei 'The Last of Us'

„Triff niemals deine Helden.“

Butcher Billy

mochte ich die Serie einfach und fühlte mich inspiriert, etwas über sie zu gestalten. Das ist etwas, was ich während meiner gesamten Karriere immer gemacht habe, nicht nur zum Spaß, sondern manchmal auch, um mich auf das Radar einiger interessanter Marken zu bringen. Einschließlich 'Stranger Things' selbst.



So entsteht ein interessanter Trend, bei dem meine persönliche Arbeit die Aufmerksamkeit von Marken auf sich zieht, die mich schließlich beauftragen, für sie zu arbeiten. Und wenn sie das tun, wollen sie, dass ich so frei wie möglich bin, um auf dieselbe Art und Weise wie immer zu arbeiten.

Hast du noch einen Traumkunden auf Deiner Liste?

„Triff niemals deine Helden“. Das ist ein altes Sprichwort, das ich ernst nehme. Aber ich habe mit einigen meiner Lieblingsmarken zusammengearbeitet, und die Beziehungen hätten nicht besser sein können.

Erzähl uns etwas über deine Illustrationstechnik. Ist das alles rein digital erstellt? Welche Software und Tools verwendest du?

Es ist alles rein digital, ja. Ab und zu gibt es jedoch einige spezielle Situationen, in denen ich noch den alten Bleistift und Pinsel benutzen muss.

Aber ich verstehe auch, warum die Leute etwas verwirrt über meine Technik zu sein scheinen. Ich liebe es, bei allem, was ich mache, Unvollkommenheiten und einen handgemachten Look zu erzeugen.

Und zu guter Letzt: *Star Wars* oder *Star Trek*?

Ich bin 1978 geboren, also war *Star Wars* der ganze Hype, als ich in den 80er Jahren aufwuchs. *Star Trek* war ein Produkt der 60er Jahre, also schien es eine Sache zu sein, die meine Eltern damals mehr zu schätzen wussten als ich.

Das Interview führte Jan Meinighaus.



Bild: © Butcher Billy



www.retro-amour.de

Marché Noir

DAS Retro-Event im Ruhrgebiet!

**Toys - Vinyl - Cosplay
Comics - Games - Magazine
Fashion - Design - VHS**

**Kulturort DEPOT
Dortmund**

VIELLEICHT MAG ER KEIN SUSHI?

KING OF THE MONSTERS



Von Carsten Gritzan

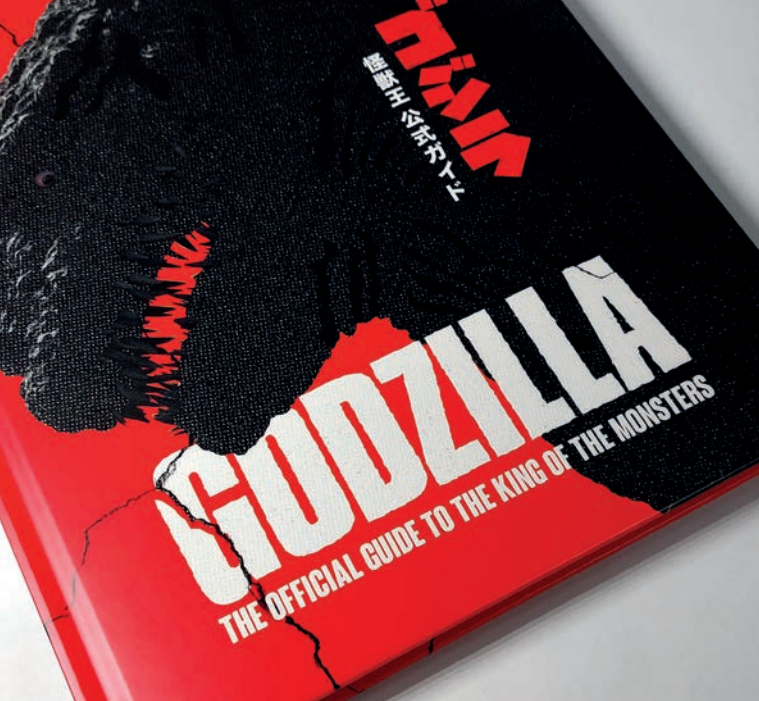
Zum SUPER ACTION MAGAZIN gehören Monster, Alien und ungeheuerliche Kreaturen aus der Hölle, dem All oder Gott sonst woher, wie die Farbe auf dem Papier. Auch in dieser Ausgabe haben wir ein wunderbares Alien-Special. Sie alle sind angst-einflößend, tödlich, unbedingt. Aber hier geht es um weitaus Größeres. Um viel Größeres. Es geht um den König aller Monster. Es geht um Godzilla. Oder Gojira, wie er im Mutterland Japan genannt wird. Godzillas zwiespältiges Verhältnis zur Heimat, welches sich grundsätzlich in der Zerstörung ihrer Metropolen äußert, ob aus eigenem Antrieb oder zur Verteidigung, ist dem Effekt egal. Godzillas Auftritte hinterlassen eine Verwüstung, zu der andere Monster nicht in der Lage sind. Eine Naturgewalt, die selbst der destruktivsten Phantasie noch ein katastrophales Sahnehäubchen aufsetzt.

„Er ist unmittelbar vor uns. Unsere letzte Stunde hat geschlagen. Wir berichten weiter. Mit seinen Pranken greift er

nach uns. Sein Rachen gähnt. Der Turm wankt unter der Urkraft dieses Giganten. Das ist das Ende. Leben sie wohl, alle.“ Also bitte, einen imposanteren Medienauftritt könnte sich ein Monster, welches noch einiges zu tun hat, nicht wünschen. Der höchst emotionale Auftritt des Radio-Reporters, im ersten Godzilla-Film aus dem Jahr 1954 berichtet nicht nur über die Zerstörung und das Leid, er macht deutlich, dass dies das Ende einer Zeit ist, die wir kannten. Der Film aus den Toho-Studios überträgt das Trauma der Atombombenabwürfe auf die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki knapp zehn Jahre zuvor, auf ein ebenso unkontrollierbares Greul der Vernichtung in Form eines Monsters. Godzilla selbst wurde in dem Film als das Ergebnis von Kernwaffentests dargestellt, die zu Mutationen führten und das Monster hervorbrachten. Der Film zeigte Godzilla als Symbol für die zerstörerische Kraft der Atomwaffen und als Warnung vor den Konsequenzen des Missbrauchs von Kernenergie. Im Laufe der Zeit entwickelte sich Godzilla zu einer bekann-



Unser Titelfeld-Monster
„Godzilla 1956“ von NECA
Bild: Super Action Magazin



ten Popkulturfigur und trat in zahlreichen weiteren Filmen, Büchern, Comics und anderen Medien auf. Dabei wurde die Bedeutung der Figur erweitert und vielfältiger interpretiert, jedoch bleibt die ursprüngliche Verbindung zu den Atombombenabwürfen im Zweiten Weltkrieg ein wichtiger Aspekt des Godzilla-Mythos.

„Mit der Vernichtung des Godzilla, ist die Gefahr für uns alle nicht aus der Welt geschaffen. Wenn wir in massloser Vermessenheit fortfahren, die Atomkraft zu missbrauchen, kann es sein, dass Schlimmeres geweckt wird. Kann es sein, dass ein größeres Unheil über uns hereinbricht als dieser Godzilla.“

Godzilla beeinflusst Erdbeben, Stürme, Tsunamis und sein feuerartiger Atem kann einen hochintensiven Strahl aus seinem Mund abfeuern, der als „Godzilla's Atomic Breath“ bekannt ist. Dieser Strahl kann zu großflächigen Feuerkatastrophen führen. Ein Allrounder, wenn man so will. Von der radioaktiven Energie wollen wir erst gar nicht anfangen. In einigen Filmen wird Godzilla als Konsequenz menschlicher Aktivitäten dargestellt. Zum Beispiel kann Umweltverschmutzung oder der Missbrauch



GODZILLA THE OFFICIAL GUIDE TO THE KING OF MONSTERS

Ein bildgewaltiger und wunderbar gestalteter Einblick in den Godzilla-Mythos.

**Welbeck Publishing Group
Toho Co., Graham Skipper
ISBN: 978-1787398993**

„Das ist das Ende. Leben sie wohl, alle.“

Radio-Reporter in „Godzilla“ (1954)

von Atomenergie zu Mutationen und letztendlich zur Erschaffung von Godzilla führen. Hier wird die Botschaft vermittelt, dass die unkontrollierte Ausbeutung der Natur und der rücksichtslose Umgang mit Technologie zu gefährlichen Konsequenzen führen können. In anderen Geschichten wird Godzilla als uraltes Wesen oder als Teil der natürlichen Ordnung betrachtet. In diesen Interpretationen ist der Mensch nicht direkt schuld am Erscheinen von Godzilla, sondern er stellt eher eine Bedrohung dar, der sich Godzilla entgegenstellt, um das Gleichgewicht wiederherzustellen.

Wie auch immer, die Riesenechse ist ein Popstar geworden. Mit riesigem Vermarktungspotenzial und der Kraft unzählige nerdige Klugscheisser aus der ganzen Welt zu vereinen. Was Star Wars kann, kann Godzilla schon lange. Die Fangemeinde durchzieht alle Al-



Bilder unten: Der 60cm Godzilla-Koloss mit Action-Features von Mattel aus der „Shogun Warriors“-Reihe (1977)
Bild oben: Die Hommage von Super7 aus der „ReAction“-Serie





Godzilla 1954
Bild: © Toho Co. Ltd.



Godzilla 1954,
Bandai-Variante

tersstrukturen und ein Ende ist gottlob nicht in Sicht. Zur Zeit der redaktionellen Erstellung dieses Artikels wurde der erste gewaltige Teaser-Trailer zu dem neuesten Film veröffentlicht. Der kommt wieder aus Japan und setzt uns ins Verzücken. SAM wird natürlich in den nächsten Ausgaben darüber berichten.

Ja, es gibt Experten und Expertinnen, Menschen, die vermutlich alles über das Godzilla-Universum wissen und dieses Wissen mit uns teilen. In Foren, in Büchern, auf Youtube-Kanälen. Und wir hören ihnen zu. Weil es spannend, oft lustig ist. Manchmal auch kleinteilig und zu verbissen. Nerds eben. So sind wir halt. Zwei Stimmen, denen wir gerne zuhören, wenn es um Godzilla geht, kommen auch in diesem Bericht zu Wort, aber dazu später mehr. Wollen wir im Detail die Godzilla-Welt im SAM besprechen, müssen wir eine Sonderausgabe in Buchform herausbringen. Was eigentlich keine schlechte Idee ist. Doch picken wir uns vorerst eine Auswahl an Schönheiten heraus, die unsere Redaktion als empfehlenswerten Querschnitt für angemessen hält. Stoßen wir also die Tür weit auf, in eine überwältigende, vielfältige und monströse Welt. Wir widmen uns den Dingen, die wir ganz besonders mögen.

In den 70er-Jahren sorgte *Mattel* mit Figuren aus der Reihe „*Shogun Warriors*“ für Aufsehen. Die Monster wurden nicht nur mit Action-Features ausgestattet, sondern waren riesig im Verhältnis zu anderen Spielzeugfiguren. Stilecht, mit einer Größe von ungefähr 60 cm robuster Monster-Power. Per Hebel auf der Kopf-Rückseite schnellt die Zunge heraus und die Klauen können aus den Gelenken geschossen werden. Ein Highlight in der Toy-Historie. Wer eine solche Godzilla-Figur heute sein Eigen nennen möchte, muss etwas tiefer in die Tasche greifen. Aber ganz verzichten müssen wir dank *Super7* nicht, wenn es darum geht, eine erschwingliche und toll aufgemachte Alternativ-Version zu ergattern. In der *ReAction*-Reihe veröffentlichten die Kalifornier eine nette



Godzilla 1954
Bild: © Toho Co. Ltd.



Inklusive dem
„Oxygen Destroyer“, der Waffe
gegen Godzilla

1954



Godzilla 1954,
Super7-Variante

Hommage an die Shogun-Kultfigur.
„Shogun Godzilla ReAction figure takes the big presence of the classic large format Shogun Godzilla toy and re-imagines it in a smaller package. While the original toy was awesome, the Shogun Godzilla ReAction figure with spring-loaded retractable flame tongue and vintage graphic cardback is a much more manageable way to add the King of the Monsters to your Kaiju collection.“
Ideen haben sie, die Super7-Nerds aus



Godzilla vs Mechagodzilla II, eine der beeindruckendsten Umsetzungen aus der NECA-Godzilla-Reihe

„Wenn wir in massloser Vermessenheit fortfahren, die Atomkraft zu missbrauchen, kann es sein, dass Schlimmeres geweckt wird. Kann es sein, dass ein größeres Unheil über uns hereinbricht als dieser Godzilla.“

Professor Yamane in ‚Godzilla‘ (1954)

San Francisco, die mittlerweile ein abwechslungsreiches Godzilla-Portfolio vorzeigen können. Einige sehr gelungene Exemplare stellen wir auf diesen Seiten vor. Im Laufe der Dekaden kamen Lizenznehmer hinzu oder wurden abgelöst. Der Platz in diesem Magazin und unser Interesse an einer Archiv- und Auflistungs-Organie reicht nicht aus, um hier alles chronologisch darzustellen. Wir haben einige Buchempfehlungen abgebildet, die wunderbar ein Gesamtbild über die Filme vermitteln und nicht nur für Godzilla-Einsteiger interessant sind. Die Filme sind und bleiben der Dreh- und Angelpunkt für die Toy-Produktionen. Die Fülle an Monster-Charakteren und wilden, teils absurden Geschichten sind ein kreatives Füllhorn, welches nie zur Gänze ausgeschöpft werden könnte. Neben Godzilla haben viele weitere Monster unsere Herzen erobert. Unser Redaktions-Liebling ist Hedorah aus dem Film „Godzilla vs Hedorah“. In Deutschland ist der Film unter dem irritierenden Namen „Frankensteins Kampf gegen die Teufelsmonster“ erschienen. Weitere Titel wurden für den deutschen Verleih ebenfalls sehr abenteuerlich benannt. „Die Rückkehr des King Kong“, „Frankenstein und die Ungeheuer aus dem Meer“ oder „Frankensteins Monster jagen Godzillas



DER KLEINE MONSTER TALK MIT JÖRG BUTTGEREIT

Was war Dein erster Godzilla-Film und welche Erinnerungen hast Du daran?

GODZILLA DER DRACHE AUS DEM DSCHUNGEL war der erste. Das ist der deutsche Erstaufführungstitel für den japanischen Film DAIKAIJU KETTO: GAMERA TAI BARUGON aus dem Jahr 1966. Es ist der zweite Film mit der Riesenschildkröte Gamera, die es hier mit dem Chamäleon-Monster Barugon aufnehmen muss. Der deutsche Filmverleih Constantin-Film hielt den Namen Godzilla für zugkräftiger an der Kinokasse. Gamera hat in der deutschen Synchronisation deshalb den Namen seines Gegners Barugon, während Barugon den Namen Godzilla trägt. Es ist kompliziert. Ein wirklich sehr dramatischer und beeindruckender Film, in den mich mein Opa begleiten mußte, weil ich noch so klein war. Nach dem Kinobesuch war ich völlig aufgedreht. Schließlich war ich in einem Alter, in dem das Spektakel auf der übergroßen Leinwand für echt gehalten habe. Doch als mein Opa zu Hause von meiner großen Oma gefragt wurde, ob DER DRACHE AUS DEM DSCHUNGEL denn nicht zu aufregend für mich gewesen sei, erwiderte er nur kopfschüttelnd: „Mann, war das ein Blödsinn ...“ Ich war völlig geschockt. Und enttäuscht. Wie konnte meinem Opa die sensationelle Großartigkeit von GODZILLA – DER



Jörg Buttgereit mit Haruo Nakajima, dem Godzilla-Darsteller im Gummianzug von 1954-1972. Bild: Jörg Buttgereit

DRACHE AUS DEM DSCHUNGEL verborgen bleiben?

Wie hat sich die Wahrnehmung von Godzilla im Laufe der Zeit verändert, und warum hat er immer noch eine so große Fangemeinde?

Da sich das Wesen von Godzilla über die Jahrzehnte hinweg verändert hat, ist er noch immer ein Gradmesser für die Befindlichkeit der Japaner. Die amerikanischen Remakes sorgen dafür, das auch die klassischen Originale in Erinnerung bleiben.

Wie unterscheidet sich der japanische Godzilla von den westlichen Versionen von Godzilla, insbesondere der 2014-Film von Gareth Edwards?

Ein GODZILLA-Blockbuster aus Hollywood mit modernen digitalen Effekten und ausdrücklichem Realismusanspruch wirkt erst mal wie ein großes

Missverständnis. Besonders wenn er mit geschätzten 160 Millionen US-Dollar Produktionskosten teurer ist als alle 28 bis dahin gedrehten japanischen GODZILLA-Filme zusammen. Doch anders als sein Vorgänger Roland Emmerich mit seinem ungeliebten GODZILLA-Re-make von 1998 erweist sich der junge britische Regisseur Gareth Edwards als sensibler Fan, der die japanischen Wurzeln und die atomare Kinderstube der Monsterikone bewahrt.

Die politischen und sozialen Ereignisse der Epochen haben einen großen Einfluss auf die Godzilla-Filme genommen und vermitteln entsprechende Botschaften. Die aktuellen, turbulenten Zeiten könnten eine neue Story zu Godzillas Rückkehr schreiben, oder? Hast Du eine Idee?

Ich bin selbst gespannt auf den neuen japanischen Godzilla-Film, der Ende 2023 in Japan in die Kino kommt.

Jörg Buttgerit ist ein deutscher Autor, Film-, Hörspiel- und Theater-Regisseur sowie Filmkritiker. www.joergbuttgerit.com

Verfolgst Du die Godzilla-Toy-Lines? Hast Du Favoriten?

Ich sammel die japanischen Vinylfiguren von Bandai und habe so einige seltene Stücke in meiner Vitrine. Die inzwischen viel zu klein ist für all die Monster.

Was sind Deine Top 3 aller Godzilla-Filme, und welche Filme würdest Du Einsteigern empfehlen?

Ich liebe FRANKENSTEIN UND DIE MONSTER AUS DEM ALL (1968), FRANKENSTEINS KAMPF GEGEN DIE TEUFELSMONSTER (1971) und SHIN GODZILLA (2016). Den letzten könnte man auch Einsteigern empfehlen, weil er mit seiner Aufarbeitung der Ereignisse der Tsunami- und Reaktorkatastrophe von Fukushima gesellschaftspolitisch relevant ist.

Danke.

HEDORAH, das Smog-Monster (1971 - Godzilla vs. Hedorah). Das riesige Monster wurde nach 'Hedoro' benannt, dem japanischen Wort für Schleim, Erbrochenes oder chemischen Schlamm.

Hier die gelungene Umsetzung aus dem Hause 'Super7'.



**PLAYTOY
DER
AUSGABE**

Bild: Super Action Magazin



JAPAN DIE MONSTERINSEL

Jörg Buttgerit's
Japan-Monster-Film-Führer.

Martin Schmitz Verlag
Jörg Buttgerit
ISBN: 978-3927795945





Sohn“ sind nur einige davon. Vermutlich versprachen sich die Verantwortlichen in den 60er- und 70er-Jahren mehr Kinobesucher unter diesen schmissigen und vor allem bekannten Monsternamen. Vielleicht hatten sie damit sogar recht. Wie auch immer, *Hedorah* wurde von *Super7* großartig als *ReAction*-Figur umgesetzt (Seite 29). Viele weitere Monster aus dem Godzilla-Universum haben über Jahrzehnte die Spielzeugregale gefüllt und für eine große Fangemeinde gesorgt. *Mothra*, *Ghidorah*, *Rodan*, *Gigan*, *Destoroyah*, *Gamera*, *Mechagodzilla* oder *Biollante*, um nur eine kleine Auswahl zu erwähnen, sind für Fans nicht wegzudenken und haben die Godzilla-Filme über Dekaden zu dem gemacht was sie heute sind. Zu dem monströsesten Franchise-Kult, den die Popkultur hervorgebracht hat.

Ein hohes Ansehen haben bis heute die Toys aus dem Hause *Bandai* erlangt. Seit den 80er-Jahren erscheinen immer neue Varianten der *Bandai*-Godzillas und der Kaiju-Monster auf dem Markt. 1997 startete in Japan die TV-Serie „*Godzilla Island*“ mit 256 sehr kurzen Folgen. Die Helden der Serie sind *Bandai*-Figuren, die sich an das jüngere Publikum richten und neue Geschichten erzählen sollen. Im Grunde handelt es sich dabei um *Bandai*-Werbe-Clips mit hohem Trash-Faktor. Waren die Figuren von *Mattel* oder später in den 90er-Jahren von *Trendmasters*, für die spielenden Kids konzipiert und mit Action-Features und Spielsets ausgeliefert, erkennt neben *Bandai*, auch *Neca* recht früh, dass der erwachsene Sammlermarkt sehr lukrativ anzusprechen und weiter auszubauen ist. Also werden die Figuren detaillierter entworfen, um einem peniblen Vergleich mit dem filmischen Original standzuhalten. Oder besser: den vielen filmischen Originalen. Für die Kids ist das größtenteils nichts



Trendmasters-Godzilla (1998)

mehr. Es fehlt schlicht der Spiel- und damit Spaßfaktor. Für die erwachsenen Sammler und Sammlerinnen sind die ausgefeilten Figuren allerdings eine Augenweide für die heimische Kollektion, für die es mittlerweile ausufernde Möglichkeiten zur Erweiterung gibt. In diesem Bereich sucht *Neca* seinen Gegner. In Zusammenarbeit mit den legendären *Toho*-Studios entwickelt der amerikanische Spielzeughersteller Figuren-Varianten zu eigentlich allen erwähnens-



Jet Jaguar aus „Godzilla Singular Point“
Bild: Bandai

werten Filmveröffentlichungen aus dem Godzilla- und Kaiju-Kosmos. Sehr detailliert und doch irgendwie Spielzeug. Geschickt, natürlich inklusive der für *Neca* bekannten, toll gestalteten Klapp-Verpackungen. Sammler und Sammlerinnen kommen unumstritten auf ihre Kosten. Einige Varianten sind nicht mehr erhältlich. Was den Reiz nur umso mehr steigert, genau diese zu bekommen. Wir kennen das, oder? Alles richtig gemacht, *Neca*.

Wer in diesem riesigen Godzilla-Toy-Pool trotzdem bisher nicht seine Favoriten finden konnte, der braucht sicher nicht lange warten, bis neue Lizenznehmer und alt bewährte Produktionen weitere Attraktionen auf den Markt bringen. Das Thema ist noch lange nicht erschöpft. Im Dezember diesen Jahres wird ein neuer Film in die Kinos kommen. Mit neuem Potenzial und neuer Geschichte. Solange das Kino mit den Monstern zu begeistern weiß, solange wird es auch Toy-Lines geben, die hoffentlich bald auch wieder in der Konzeption die Kids mit ins Boot nehmen. Zuletzt wurde dies von *Trendmasters* in den 90er-Jahren umgesetzt. Ja, *Roland Emmerich's* Godzilla darf in der Fangemeinde gar nicht erst erwähnt werden. Der erste nicht in Japan produzierte Film wird von den meisten Fans nicht anerkannt und bis heute mit negativen Bewertungen überschüttet. Wirtschaftlich allerdings war der Film ein riesiger Erfolg. Die Leute strömten weltweit ins Kino. Die dazugehörige Toyline mit Action-Features und dazugehörigen Spielsets waren ebenfalls erfolgreich. Dazu beigetragen hat die im Anschluss an den Film ausgestrahlte Zeichentrickserie, die direkt an den Kinofilm anknüpft und eine Menge Spielideen liefert. Popcorn, Action, Merch und Toys. Warum denn nicht? Und die Figuren sind unterhaltsam und gut ge-

staltet. Diese Godzilla-Interpretation muss nicht gefallen. Aber dabei sollte es auch bleiben. Die Kirche im Dorf lassen, heißt es so treffend.

Das Godzilla-Virus lässt auch andere Medienbereiche nicht kalt. Glücklicherweise. Die Monster berserkern sich mal mehr, mal weniger kreativ durch Videospiele, Comics und TV-Serien. Darunter gibt es unbedingt einige Highlights, die wir wenigstens kurz ansprechen möchten. Jüngst positiv aufgefallen ist die Anime-Netflix-Serie „*Godzilla Singular Point*“. Mit tollen Bildern und einer spannenden Story werden unsere beliebten Monster mit neuen sympathischen Charakteren verwoben und schaffen es, ein völlig neues Publikum anzusprechen. Besonders hervorheben möchten wir die Neu-Interpretation von *Jet Jaguar*, dem von Menschen geschaffenen Roboter, der 1971 seinen ersten Auftritt im Kino hatte. Und diese neue Herangehensweise ist völlig gelungen. Mit einer künstlichen Intelligenz versehen, steht *Jet Jaguar* unseren neuen jungen Helden im Kampf gegen die Monster beeindruckend zur Seite. Und natürlich hat *Bandai* wunderbare Figuren dazu veröffentlicht.

Der Versuch, die Vielzahl der weltweiten Comic-Veröffentlichungen in der Gesamtheit zu präsentieren, würde sich ebenso schwierig wie langweilig gestalten, wie wir es schon bei den Toy-Lines erwähnt haben. Einige Serien haben sich als kommerziell erfolgreich erwiesen und eine treue Fangemeinde aufgebaut, während andere weniger bekannt waren oder es nicht in die Herzen der kritischen Monster-Liebhaber geschafft haben. Dennoch gibt es eine beständige Nachfrage nach Godzilla-Comics und sind in der bunten Welt der Bildchen nicht wegzudenken. In den 70er-Jahren waren es *Marvel Comics*, die das Potenzial von Godzilla erkannten und eine 24-teilige Serie unter dem Titel „*Godzilla - King of Monsters*“



Jet Jaguar aus „Godzilla Singular Point“
Bild: Bandai

herausbrachten. Ab 1987 übernahm *Dark Horse Comics* das Ruder der Lizenzen und veröffentlichte eine Vielzahl an Serien und Formaten. Unter anderem die unglaubliche One-Shot-Issue „*Godzilla Color Special*“ aus dem Jahr 1992. Nachdem *IDW Publishing* sich 2010 die Rechte an Godzilla und vielen anderen *Toho*-Monstern gesichert hatte, präsentiert der Verlag mit „*Godzilla - Kingdom of Monsters*“, eine Neuinterpretation von Godzilla und anderen Kaijus. Sie war ein kommerzieller Erfolg und führte zu weiteren Comicserien wie „*Godzilla: Rulers of Earth*“, „*Godzilla in Hell*“ oder „*Godzilla - Monsters and Protectors*“. Das sind nur einige davon. Hierzulande waren es in den 90er-Jahren *Carlsen Comics*, die unter dem Namen „*Godzilla - King of Monsters*“ den deutschen Comic-Markt mit Monstergeschichten versorgten.



DER KLEINE MONSTER TALK MIT DEM GOREMINISTER

Was war Dein erster Godzilla-Film und welche Erinnerungen hast Du daran?

Das ist leicht und schnell zu beantworten und zwar habe ich als Kind ein winzig kleines und maximal 3cm x 2cm großes Bild in der TV Hören und Sehen erspähen können, auf dem eine Reihe von Monstern abgebildet war. Ich weiß nicht wie oft ich dieses Bild in der Fernsehzeitschrift betrachtet habe, bevor es dann im ZDF an einem Freitag (?) um 20:15Uhr (?) soweit war. „Frankensteins Monster jagen Godzillas Sohn“ flimmerte über den heimischen Röhrenfernseher und meine Eltern mussten diesen Film ertragen, während ihr Filius ganz aufgeregt und mucksmäuschen still im Schneidersitz vor dem Fernsehgerät im holzverkleideten Wohnzimmer auf dem Boden saß

Welches sind die besten Godzilla-Filme, und welche davon sollten für Einsteiger empfohlen werden?

Das ist schwer, weil ist man offen gegenüber alten und heutzutage eher belächelten Effekten? Oder ist man von Hollywood schon so verseucht, dass einen praktische SFX nicht mehr wirklich hinterm Ofen hervorlocken? Wenn man wirklich einsteigen will, dann ist natürlich das Original von Ishiro Hon-



Goreminister
Bild: Vinzenz Neugebauer

da aus dem Jahr 1954 ein absolutes Muss. Etwas psychedelischer hingegen geht es im 1971 erschienenen „Frankensteins Kampf gegen die Teufelsmonster“ von Yoshimitsu Banno zu Werke, aber wenn man etwas „neueres“ anschauen möchte, dann empfehle ich definitiv „Godzilla vs. Megaguirus“ aus dem Jahre 2000. Oder... Seid einfach wie der kleine Goreminister, setzt euch im Schneidersitz gemütlich vor den Fernseher und schaut euch den 1967 erschienenen „Frankensteins Monster jagen Godzillas Sohn“ auf VHS an.

Wie hat sich die Wahrnehmung von Godzilla im Laufe der Zeit verändert, und warum hat er immer noch eine so große Fangemeinde?

Ich glaube Godzilla ist mittlerweile weltweit angekommen und jedem ein Begriff, auch wenn er/sie vielleicht noch niemals einen Gojira Film gesehen hat. Damals war das ja so eine Sache

und der „dumme Deutsche“ brauchte Namen, zu denen er einen Bezug hat. „Ach ja, Frankenstein, das kenne ich...“ so anscheinend die Herangehensweise der Filmverleiher in den 60er und 70er Jahren. Mittlerweile und spätestens sei dem Monsterverse von Legendary/Warner/Toho ist auch die Marke Godzilla ein Multimillionen Dollar Franchise geworden. Ob das gut ist lasse ich einmal dahingestellt, denn machen wir uns nichts vor; Fans lieben einfach den „Man in Suit“ Look der mit der Millennium Staffel in der Zeit von 1999 bis 2004 meines Erachtens perfektioniert wurde. Die große Fangemeinde ist einfach darauf zurückzuführen, dass Big G seit nunmehr 69 Jahren die Welt in Atem hält und stetig Filme veröffentlicht wurden, die immer neue Generationen zu begeistern wussten.

Zudem hat der König der Monster ja seit 2004 seinen Stern auf dem Walk Of Fame und die NASA benannte 2018 sogar ein Sternbild nach ihm. Das soll ihm erst einmal jemand nachmachen und dadurch ist ja auch begründet, dass die charmante Riesenechse überall und in allen Bereichen der Gesellschaft seine Fans hat.

Was sind die wichtigsten Themen und Botschaften, die in den Godzilla-Filmen behandelt wurden, und wie haben sich diese im Laufe der Zeit entwickelt?

Bereits in dem soeben erwähnten „Frankensteins Kampf gegen die Teufelsmonster“ aus dem Jahr '71 ging es

ja schon um die Folgen der Umweltverschmutzung. Dieses und andere Themen wie z.B. der Missbrauch von Genversuchen ziehen sich wie ein roter Faden durch die einzelnen Filme und es ist beachtlich wie früh die japanischen Macher in den Filmen auf aktuelle Missstände hingewiesen haben. Jedoch nie mit dem erhobenen Zeigefinger, was ich persönlich zu begrüßen weiß. Allein über diese Frage könnte man seitensweise referieren, doch würde es Spaß machen, alles haarklein zu sezieren? Fraglich. Deswegen sag ich; Schaut euch die Filme an, entdeckt die Anspielungen selber und zieht daraus eure Schlüsse im Umgang mit anderen Menschen und der Natur.

Ich weiß, dass Du Godzilla-Toys sammelst. Hast Du Favoriten?

Oh ja, und wie ich diese Spielzeuge sammel, doch einen Favoriten wählen ist schwer. Wenn ich mich entscheiden müsste, dann würden definitiv meine King Ghidorah Figuren herausstechen. Das ist eben mein Lieblings-Monster aus dem Godzilla Universum. Oder doch Megalon? Oder Megaguirus? Oder Destoroyah? Oder Space Godzilla? Oder Hedorah? Godzilla selber (natürlich)...Aber... Was für eine gemeinsame Frage.

Ping.

ゴジラ

Der **Gorminister** ist ein deutscher Youtuber, Musiker, Toyhunter und natürlich Godzilla-Nerd.
www.youtube.com/@Goreminister

Das Godzilla-Universum bietet unendliche Möglichkeiten, auf wunderbarste Weise Zeit zu verschwenden. Es gibt viel zu schauen, bergeweise Bücher und Comics, Regale voller Sammelspaß und so manchen Grund, um über diese nerdige Wissenschaft und sich selbst zu lachen. Das ikonische Riesenmonster ist zu einem einzigartigen und anhaltenden Phänomen in der Popkultur mutiert. Mit ihrer zerstörerischen Kraft und den außerordentlichen Fähigkeiten schafft die Figur Godzilla ihren eigenen Mythos. Eine symbolische Bedeutung, die über seine physische Präsenz hinausgeht. In vielen Interpretationen steht er für die zerstörerischen Auswirkungen der Atomkraft, Umweltverschmutzung oder die Konsequenzen des menschlichen Eingriffs in die Natur. Andere sehen den Kern des Phänomens in der Reaktion der Menschheit auf das Erscheinen des Monsters. Es geht um den Umgang mit Bedrohungen, der Zusammenarbeit oder die Konflikte zwischen verschiedenen Interessen und dem Versuch, das Gleichgewicht wiederherzu-

stellen. Aber schlussendlich ist Godzilla einfach nur GROOOOAAAAARRRR.



35 cm Godzilla-Power
von Dor Mei (1986)
Bild: Super Action Magazin

DANTOOINE BASE





Dan Sczudlik, Bild: Vinzenz Neugebauer

DAN SCZUDLIK

HERR DER HELME

Im Gespräch mit Carsten Gritzan

Klar, es gibt eine große Sammler-Szene. Und Star Wars ist in der Beliebtheit auf den ersten Plätzen angesiedelt. Weltweit, unbedingt. Die Objekte der Begierde sind limitiert, weil sie alt sind. Oder sie sind neu und limitiert. Und kostspielig gestaltet, so wie alt eben. Die Vision, die Jagd, das Geld, der Platz. Wir kennen diesen

spielverderbenden Beigeschmack der Leidenschaft, dem nur mit der Hilfe von Humor und Ironie beizukommen ist. Oder? Dan Sczudlik zeigt mir schon in den ersten Minuten unseres Gesprächs, wie leicht alles wird, gesteht man sich die unerschütterliche Wahrheit einfach ein und ergibt sich der kompromisslosen Freude und den grenzenlosen Überlegungen, seinem Ziel näherzukommen.

Und dem nächsten Ziel und dem nächsten. „Ich rede da gar nicht drumherum. Das ist eine Sucht. Anders kann man das nicht erklären. Wenn ich etwas haben möchte, setze ich alles daran, es auch zu bekommen. Wenn es irgendwie in meinen Möglichkeiten liegt, ist mir der Preis scheißegal und auch der Wert ist mir scheißegal.“ Ohne Dan's Äußerung



„Ich rede da gar nicht drumherum. Das ist eine Sucht. Anders kann man das nicht erklären.“

Dan Sczudlik

bewerten zu wollen, bin ich von der Ehrlichkeit, die in einer beängstigenden Gelassenheit daherkommt, so eingenommen und auch verblüfft, dass ich schon fast erahne, wie cool dieses Gespräch in der kommenden Stunde noch werden würde. Ich sollte recht behalten.

Dan's Gelassenheit wird von seiner Katze untermauert. Er sitzt mir gegenüber,



Bild: Vinzenz Neugebauer

die Katze im Arm, streichelt sie rhythmisch, gleichmäßig, fast meditativ. Ich bin in einem Bond-Film. Die Katze läuft über den Tisch, hin und her, immer darauf achtend, den Schwanz permanent in Dan's Gesicht zu platzieren. Oder sie kotzt im Hintergrund. Meine Aufmerksamkeit hat sie. Dan stört das alles nicht. Es ist seine Katze und seine Geschichte.

„Ich beschränke mich bewusst auf Star Wars. Es ist wie die Büchse der Pandora, die geöffnet wird. Da ist nicht viel Platz für weitere Bereiche. Star Wars braucht den Raum und das Geld.“ Den Grad der Faszination, die Dan's Sammlung erzeugt, kann vielleicht durch den Anruf unseres Fotografen recht einfach erklärt werden, der einige Tage nach unserem Gespräch diesen Artikel bebildern soll. *„Ne, das geht so nicht. Ich muss da nochmal hin. Hab schon einen zusätzlichen Termin ausgemacht. Wie geil ist das denn bitte alles.“* Gesagt, getan. Und trotzdem können wir nur einen Bruchteil der Fotos in dieser Ausgabe zeigen. Wir werden uns aber was einfallen lassen, um euch nichts vorzuhalten. Versprochen.

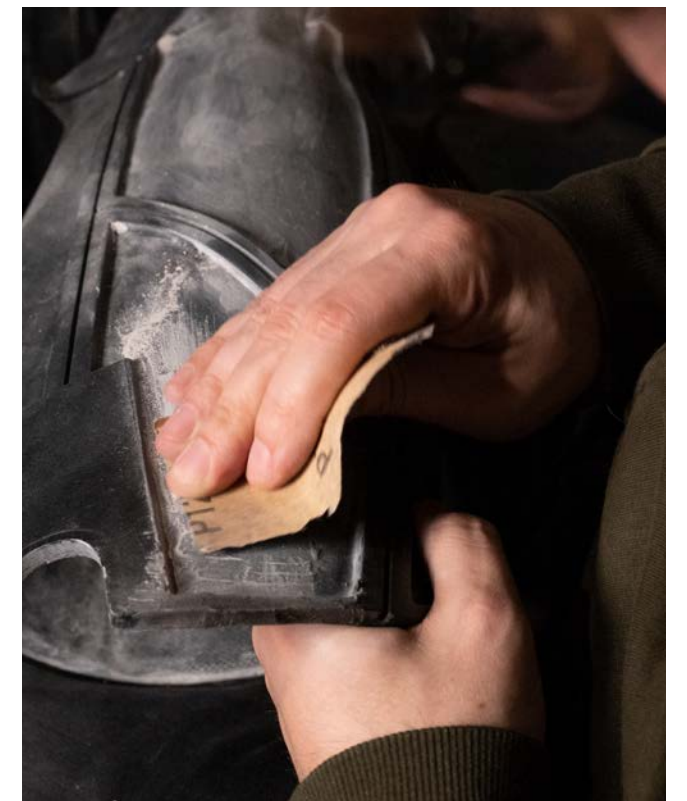
„Ich wünschte, ich könnte mich auf die Original-Triologie fokussieren. Leider finde ich die Prequels, Sequels und die meisten TV-Produktionen auch ziemlich geil. Wenn's mich unterhält, dann hat es mich auch schon gepackt und ich überlege, was ich haben müsste oder umsetzen könnte. Im Netz und Communitys wird meiner Meinung nach viel zu viel hineininterpretiert und auch zerpfückt.“ Solche Worte werden von denen, für die die Original-Triologie in Stein gemeißelt und die einzig wahren Star Wars-Filme sind, sicher nicht so gerne gehört. Die Kritik an den neuen Verfilmungen und Serien derer ist laut, jedoch nicht der Realität entsprungen. Gerade die diesjährige, ausverkaufte *Star Wars-Celebration* in London zeigt, dass die neuen Formate euphorisch gefeiert werden und Disney es sehr



Bilder: Vinzenz Neugebauer

wohl geschafft hat, die nächsten Generationen zu überzeugen und zu mobilisieren. *„Vielleicht ist dein Star Wars tot, aber du dann vielleicht auch ein bisschen.“* Das ist Dan's klare Ansage an die Verkropftheit, die es übertragen in allen Communitys und Genres gibt.

Ein Blick auf Dan's Sammlung genügt, um die Dimensionen in alle Richtungen zu erkennen, die sich stark von vielen anderen Kollektionen unterscheiden. Infiziert durch die Vintage-Toys seines damaligen Freundes, der diese von seinem Vater vererbt bekommen hat, nimmt das Hobby gegen Mitte der Neunziger Jahre mit den *Power of the Force*-Figuren seinen Anfang. Der Kinostart von *Episode I* zieht Dan dann endgültig in den Bann und die Leidenschaft nimmt seinen Lauf. *„Ich habe mich mit meinen Kumpels mit Licht-*





schwertern geprägt. Das volle Programm eben.“ Eine entscheidende Rolle für den weiteren Weg in der Ausübung seiner Begeisterung spielt das *Toy Hunter's Journal*. Ende der Neunziger-Jahre das absolute Informations-Magazin für die Toy-Community. Besondere Aufmerksamkeit weckt ein Artikel, in dem der Bau eines R2-D2 beschrieben wird. „Das ist cool. Das will ich auch so machen.“ Allerdings wird Dan schnell klar, welcher Aufwand damit verbunden ist. Es fehlen die Skills, die Werkstatt und auch die finanziellen Mittel. So blieb es bei den Figuren, Büchern und Videospielen. Vorerst. Einschneidend war später der Kontakt zu einem anderen *Star Wars*-Nerd aus England, der unter anderem über die finanziellen Mittel verfügte, um sich die ersten Replikas zu besorgen. Es entsteht ein Austausch, der Dan ermutigt und animiert sein R2-D2-Vorhaben erneut anzugehen. „Das war mein Einstieg in eine bessere Welt.“ Dan muss laut darüber lachen. Wir wissen jedoch, dass er es ernst meint. Es entsteht ein Prototyp. „Der sah auch gar nicht so verkehrt aus. Vielleicht nicht ganz so ausgewogen in der Stabilität. Und an eine Fernsteuerung war noch nicht zu denken.“ Der Ehrgeiz packt Dan und lässt mit Hilfe von Freunden, dem Internet und einer Menge Arbeit eine weitere Version entstehen. Dazwischen liegen eineinhalb Jahre. Dan's erstes großes Projekt und Wegweiser für sein weiteres Vorgehen.

Wichtig für Dan ist der Austausch mit Gleichgesinnten. Es geht nicht nur um die Aneignung von Techniken oder um das nerdige Fachsimpeln. Es geht darum, mit Freunden und Freundinnen zusammensitzen. Bei einem Essen, bei einem Bier, auf Conventions oder im Urlaub. Im echten Leben halt, außerhalb der digitalen Welt. Es geht darum, Spaß zu haben und natürlich gemeinsame Interessen zu teilen. Vielleicht so ganz nebenher. Wunderbar. So findet Dan seinerzeit im Netz eine *Star Wars*-Community aus Bochum,



Bilder: Vinzenz Neugebauer



„Ich beschränke mich bewusst auf Star Wars. Es ist wie die Büchse der Pandora, die geöffnet wird. Da ist nicht viel Platz für weitere Bereiche.“

Dan Sczudlik

die einen regelmäßigen Stammtisch organisiert. Dan nimmt teil und sitzt plötzlich der Person gegenüber, die im gerade beschriebenen *Toy Hunter's Journal* mit dem R2-D2-Bau, Dan's Feuer entfacht und großen Einfluss auf ihn genommen hatte. So baut sich alles aufeinander auf. Gemeinsam mit einem stetig wachsenden Netzwerk, werden weitere Projekte angegangen. Mal funktioniert was, mal nicht. Eins ist jedoch sicher. Durch die engagierte, gemeinsame Arbeit wird auch Dan's Schaffen auf immer höhere Ebenen gehoben.

„Das Sammeln und Kaufen war dann irgendwann so eine Nebenerscheinung. Eine Art Symptom. Es war keine be-

**DANTOOINE
BASE**

wusste Entscheidung, jetzt unbedingt eine Kollektion entstehen zu lassen. Das hat sich so entwickelt. Angefangen hat es mit dem R2, dann die Stormtrooper, später die Blaster, die Helme und so weiter. Der eine Helm war cool, dann musste es der Nächste sein. Die recht lose Zusammenstellung habe ich dann angefangen, vernünftig in Szene zu setzen. Ich bin in Sammlergruppen aktiv geworden, wo das alles gut ankam. Da kommt man dann nicht mehr raus. Ich bin andersherum richtig schlecht darin, Sachen wieder gehen zu lassen. Das funktioniert bei mir nicht. Rationalität hat da keine Chance. Ja, ich habe sechs Stormtrooper-Helme. Aber ich kann davon keinen abgeben.“

Ich denke, unsere Leser und Leserinnen können das sehr gut nachempfinden. Freud und Leid liegen da nah beieinander. Alles natürlich mit einem Augenzwinkern versehen. Auch Dan beobachtet eine starke Entwicklung in den Communitys, in denen gerade die teuren Sammlerstücke als Statussymbol erhalten müssen. „Das ist definitiv ein Trend, den es in dieser extremen Form noch nicht gegeben hat. Eine Entwicklung, über die ich stundenlang reden könnte. Da werden Dinge museumsge- recht aufgestellt und präsentiert, die im Endeffekt, trotz der hohen Preise, qualitativ nicht an die Film-Originale ran- kommen. Da geht es nur um den Status, um den Preis. Mein Anspruch ist immer schon ein anderer gewesen. Ich möchte, dass die Teile so nah es irgendwie geht, mit den Originalen verglichen werden können. Darum habe ich ja angefangen, selber zu bauen. Dadurch darf ich mich auch im Detail verlieren.“



Bild: Vinzenz Neugebauer



Bild: Vinzenz Neugebauer

Mit der Zeit ist Dan, gerade in den Bereichen rund um R2-D2 und dem Stormtrooper ein Experte und gefragter Ansprechpartner für Expertisen geworden. „Es hat sich rumgesprochen, dass ich Ahnung habe von dem Scheiß.“ Der Ruf schwappt auch über die Kontakte nach England zu Leuten, die in den Besitz einer Original-Stormtrooper-Rüstung gekommen sind und über viel Know-how und eben auch Expertisen wie die von Dan, originalgetreue Repliken erstellen konnten. Es wurde ein Unternehmen gegründet und die Community war in heller Aufregung. Direkte Nachbildungen vom Original, wer will so etwas nicht in seiner Sammlung haben. Die Nachfrage war groß und die Bestellungen schlugen ein. Ein Kickstart. „Dann kam die Ernüchterung bei den Sammlern. Die Helme, gerade mal aus 1,5 mm dickem Material, mit der Anmut eines Plastikbechers, haben natürlich mit den gefütterten Fiberglas-Versionen aus den Vitrinen der Sammler, die auf dem Markt angeboten werden, nichts zu tun. Es wurden viele Helme zurückgegeben und das Geld zurückverlangt. Das hat sich heute gedreht. Plötzlich ist genau diese Originaltreue das ausschlaggebende Kriterium. Und es wird



viel Geld dafür bezahlt. Allerdings bezweifle ich, dass so eine teure Investition eine Wertanlage ist. Innerhalb der Blase ist so ein Besitz hoch angesehen. Platzt diese, kann man hoffentlich den Helm noch lieb haben. Wert ist er aber nichts mehr.“

Die Kreativität ist Dan neben der Sammelleidenschaft sehr wichtig. Eine Schnittmenge, die von vielen seiner Freunde und Freundinnen geteilt wird. Zusammen in der Werkstatt an Neuem arbeiten, tüfteln, dem Original immer näher kommen. Darum geht es. Um ein soziales Umfeld, um eine geteilte Leidenschaft und ja, auch um eine Sucht, die es im Zaum zu halten gilt.

[instagram.com/dantooinebase](https://www.instagram.com/dantooinebase)
[facebook.com/r2dan](https://www.facebook.com/r2dan)

Bilder: Vinzenz Neugebauer



Bilder: Dan Sczudlik

STAR WARS CELEBRATION LONDON 2023

EINIGE GEDANKEN VON DAN SCZUDLIK

Wenn die Zeit und die Umstände es möglich machen, ist Dan auf den Star Wars Celebrations vertreten. Wenn sie es nicht möglich machen, erst recht. Kaum ist die Celebration in London Geschichte, wird darüber diskutiert, ob und wie eine Anreise nach Japan zu bewerkstelligen ist. Dort findet sie nämlich statt, die nächste Star Wars Celebration im April 2025. Doch drehen wir die Zeit etwas zurück und reisen in Dan's Gedanken nach London, um an seinen Eindrücken teilzuhaben.

„Bei einer Veranstaltung in dieser Größenordnung ist ein gewisses organisatorisches Chaos wohl nicht zu vermeiden. Das war bisher bei allen Celebrations, an denen ich teilgenommen habe, der Fall. Das mag vielleicht auch zum Teil daran liegen, dass ein großer Teil der vielen Helfer und Helferinnen kein Fachpersonal der Messe sind, sondern Fans, die irgendwie dabei sein wollen.“

Da kann das Know-how schonmal auf der Strecke bleiben. Das ist aber bei allen Conventions der Fall, was nicht unbedingt schlimm ist, sogar einen gewissen Charme ausmacht. Unglücklich war, dass die Haupteingänge zum Einlass geschlossen blieben und wir durch einen Nebeneingang in eine leere Vorhalle geführt wurden, in der wir für die verschiedenen Möglichkeiten eingereiht wurden. 'Vorsortiert' sozusagen. Organisatorisch sicherlich nicht zu ändern. An den Nebeneingängen an Müllcontainern vorbeigeführt zu werden ist aber auch nicht schön. Das ist nicht die erhoffte Begrüßung. Das habe ich schon anders erlebt. Auch hätte die Aufteilung etwas entzerrt werden können, um beispielsweise die Gänge etwas zu erweitern. Zumal eine Halle komplett leer blieb.“

Die hauptsächlichen Kritikpunkte aus Dan's Sicht haben wir somit aufgeführt.



Es soll jedoch nicht der Eindruck entstehen, Dan und seine Mitstreiter*innen hätten keinen Spaß gehabt. Aber so lieben wir es ja, zu meckern gibt es immer was. Das gehört dazu. „Es war definitiv keine schlechte Celebration. Das Lucasfilm Showcase Panel und der Prisoner Escape Run waren echte Highlights! Meine persönlich beeindruckendste Celebration allerdings war Anaheim 2015. Da kommt London nicht ran, weil damit viele persönliche Emotionen verbunden sind.“ Nach einer vorangehenden Krebsdiagnose, entsprechender Operation und Therapie haben Dan's Freunde seine Teilnahme an der Star Wars Celebration in Anaheim bestimmt und organisiert. Schon zwei Wochen nach der letzten Chemositzung ging es in die USA. Noch nicht wieder ganz in der Welt, erfährt er eine wunderbare Convention mit vielen Höhepunkten, verbunden mit einem sicherlich unvergesslichen USA-Trip. Gute Freunde eben, oder? Der erste Trailer zu The Force Awakens, zusammen mit tausenden Fans im Auditorium der Celebration Stage ist gleich doppelter Neuanfang. Der Satz „Chewie, we're home“ fällt und es brechen die Dämme. Dan hat den Krebs besiegt und es gibt neue Geschichten aus einer weit, weit entfernten Galaxie. „Die Stimmung war eh schon überwältigend und sowohl ich, als auch meine Leidenschaft bekommen neues Leben eingehaucht. Das hat sich eingebraunt.“ Da kann London

nicht mithalten, auch wenn der Spaß mit Freunden auch hier groß ist. Und ein Dabeisein hilft, das Fandom als Ganzes zu begreifen: „So eine Celebration ist auch eine Art Reality-Check, in der man die eigene Blase verlassen kann. Besonders die Web-Bubble, in der die meckernde Gruppe von Mittvierzigern alles Scheisse findet, was nicht die Original-Trilogie angeht. Plötzlich stehst Du in London in einer Halle mit zwanzigtausend Menschen, die hauptsächlich die aktuellen Sachen feiern. Mando, Clone Wars, die ganzen Serien, das holt die Leute ab. Es wird eben nicht mehr nur zelebriert, was vor vierzig Jahren mal war. Klar, es ist die Grundlage, aber für sehr viele Leute ist entscheidend, was Disney gerade macht. Und das ist auch völlig cool so. Disney hat es geschafft, weitere Generationen zu begeistern. Und das nicht zu knapp. Wenn tausende von jungen Menschen 250 Euro für ein Ticket ausgeben, sind das eben auch begeisterte Fans.“

Es würde uns wundern, wenn Dan mit seiner Gang keinen Weg nach Japan zur Celebration 2025 findet.

Bilder: Dan Sczudlik



TOYPLOSION
MOST POWERFUL RETRO TOYSHOW

presented by
MOTUBROS
MAKERS OF THE UNIVERSE
FAN COMMUNITY

26.08.2023

10.00-18.00 UHR
EUROPAHALLE
CASTROP-RAUXEL

Tickets: toyplosion.de
 /toyplosion

MARCHÉ NOIR 2

PARTY GALORE

Unbedingt wollen wir in unserer neuen SAM-Ausgabe einen kleinen Rückblick auf die zweite Marché Noir-Veranstaltung im Dortmunder Depot veröffentlichen. Aus gutem Grund. Die Veranstaltungsreihe wurde von unserem Redaktions-Team ins Leben gerufen und organisiert. Wir haben die wunderbare Gelegenheit genutzt, im atmosphärischen Ambiente unsere Magazin-Release-Party zu feiern.

Und wir haben ganz offensichtlich den Nerd-Nerv getroffen. Trotz Kälte und Regen haben sich viele Neugierige auf den Weg ins Dortmunder Depot gemacht. In der Halle ging es dann umso heißer zur Sache. 1.400 Besucher*innen haben sich über den ganzen Tag verteilt, ihrer Leidenschaft für Toys, Cosplay, Comics und Retro-Charme hingeben können. Aus allen Ecken Deutschlands kommend, haben uns unterschiedlichste Aussteller und Aussteller*innen einen wunderbaren Tag bereitet. Nicht selten war der Begriff eines Familientreffens zu hören. Beste Stimmung, heiße Hot Dogs und kaltes El Gato-Bier ließen die Zeit wie im Flug vergehen. Einen schöneren Rahmen konnte sich unser SUPER MEGA ACTION-Release nicht vorstellen.

Gerade einmal fünf Monate zuvor, haben wir auf dem Gelände der Dortmunder Zeche Zollern die Marché Noir-Premiere gefeiert. Hier war bereits abzusehen, dass unser Format großes Interesse weckt und wir weitermachen müssen. Im Dortmunder Depot hatten wir nun die Möglichkeit, das Event so fortzusetzen und zu optimieren, wie es unseren eigenen Ansprüchen gerecht

*Christopher Tauber signiert seine ???-Comics.
Bild: Helmut Bauer*





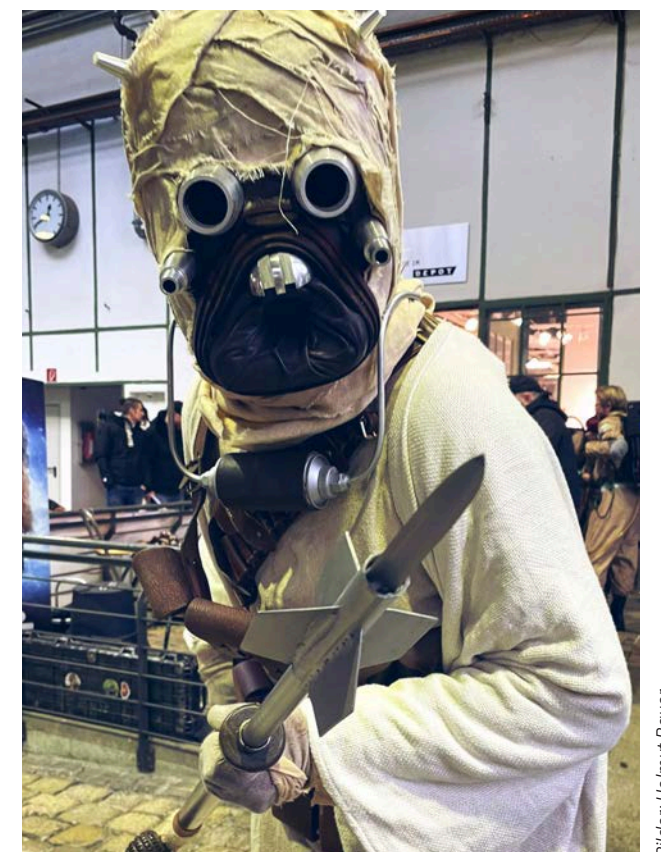
wird. Damit haben wir richtig gelegen. Auch wenn wir es schon erahnt haben, die Erwartungen wurden übertroffen. Nicht nur viele Aussteller und Ausstellerinnen haben lange Wege auf sich genommen. Wir waren positiv überrascht, wie sehr sich unsere Veranstaltung deutschlandweit herumgesprochen hat. Auch nach der Veranstaltung wurden wir tagelang mit tollen Videos und Berichten beglückt. Youtuber*innen aus allen Ecken des Landes haben uns im Nachgang die nötige Bestätigung und Motivation für Marché Noir 3 gegeben. Im Februar 2024 wird das Depot Dortmund ein ganzes Wochenende in den Händen unserer Toy-, Cosplay-, Comic-, Vinyl-, Video- und Game-Nerds liegen. Wir haben auf die Meinungen unserer Besucher*innen gehört und werden uns räumlich nicht vergrößern. Jedoch werden wir den Spaß verlängern. Zwei Tage, mit wechselndem Programm und vielen Überraschungen, werden eine würdige Erweiterung für unser Format hergeben. Tickets und Infos gibt es unter: www.retro-amour.de



Auf unserer Webseite (www.super-megaaction.de) könnt ihr euch viele weitere Bilder und vor allem einige Videos anschauen. Besonders empfehlen möchten wir hier die Berichte von Peter Petendo und dem Goreminister. Aber schaut selbst. Wir haben uns über jede Erwähnung und jeden Kommentar gefreut. Ohne diese Bomben-Community würden Veranstaltungen wie Marché Noir nicht funktionieren.

Unser Team von SUPER MEGA ACTION und MARCHÉ NOIR sagt DANKE an alle Beteiligten!

Wer nicht bis zum Februar 2024 warten möchte, hat die Gelegenheit ein weiteres Format unserer Event-Reihe zu besuchen. Ebenfalls im Depot werden wir am 24. September 2023 das SHUT UP, CRIME FEST veranstalten. Neugierig? Alle Infos: www.shut-up-crime.de



GALAXY Logbuch EXPLORER



Offizieller Packshot
Bild: Lego

Wer in den späten Siebzigern großgeworden ist, kam um die Weltraum-Manie kaum herum. Space Shuttles, James Bond in Moonraker und natürlich Star Wars und Kampfstern Galaktica. Die Spielzeughersteller zogen nach und so kam neben den Kenner-Weltraumpüppchen, Playmobil (1980) auch die erste Space-Serie des dänischen Klemmbaustein-Herstellers (1978).

Im gelben Cockpit der hellgrau, blauen Raumschiffe mit dem Planetenlogo auf

der Brust führte der Weg vom Kinderzimmer direkt in ferne Galaxien.

Über 40 Jahre nach Landung des ersten Lego Galaxy Explorer setzt Lego auf den Nostalgetrend und lässt für alle junggebliebenen Feierabend-Astronauten das Remake vom Stapel laufen. 1,5x größer als der Vorgänger, ungleich cleverer konstruiert und mit der richtigen Balance aus Nostalgie und aktualisiertem Design. Die Community ist sich einig: Eines der besten Lego-Sets des Jahres!



Bild: Jan Meinighaus

Logbuch-Eintrag 9.212 Galaxy-Explorer LL928, der Captain:

Die Crew wurde aus dem Cryoschlaf aufgeweckt, weil uns der Notruf eines bislang als verschollen geltenden Schiffes erreicht hat. Wir nähern uns dem Ursprung des Signals bis zum Rand eines schwarzen Loches. Handelt es sich gar um ein Wurmloch?



Bilder: Jan Meinighaus

Logbuch-Eintrag 9.213

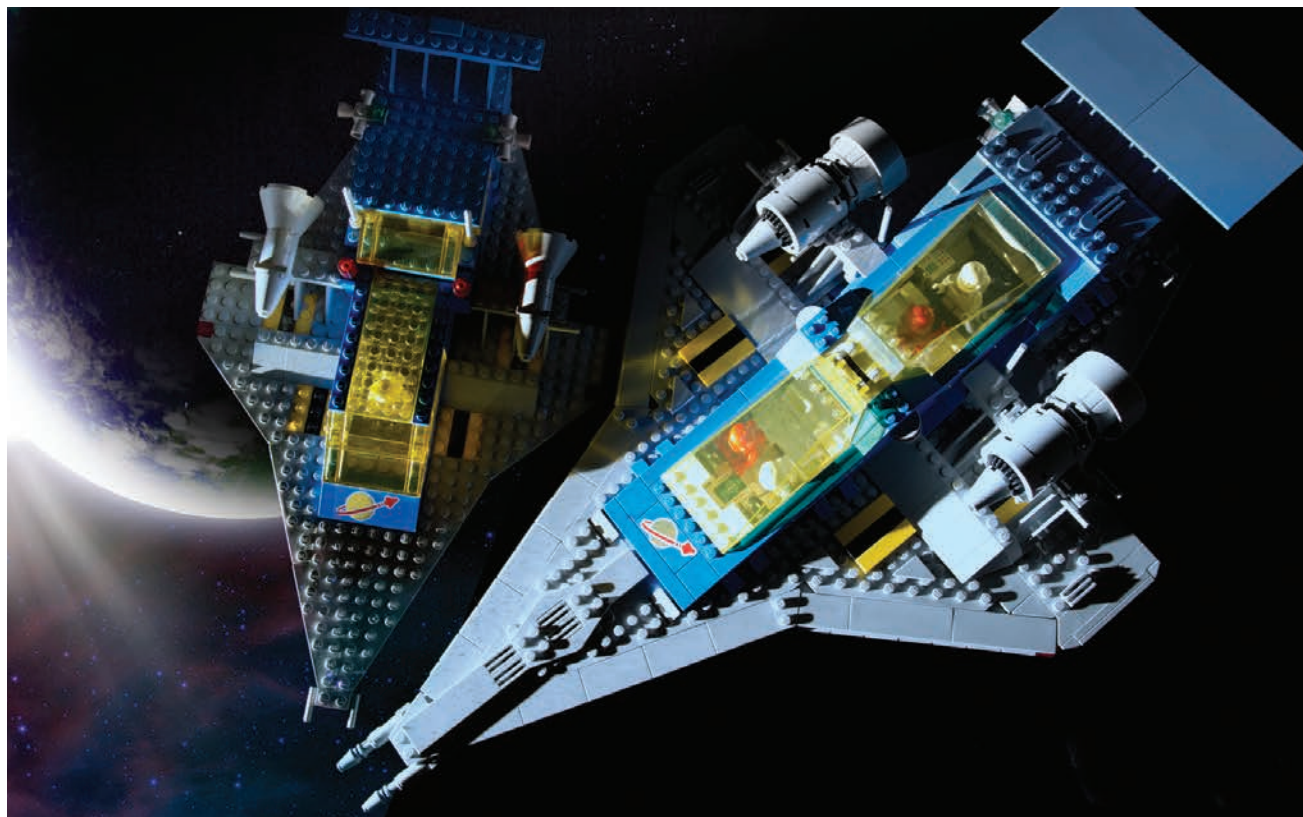
Galaxy-Explorer LL928, der Captain:

Erste Anzeichen deuten darauf hin, dass es sich bei dem Schiff um ein menschliches Objekt handelt. Sehr ähnlich unserem eigenen Space Explorer-Typ. Jedoch ist die Zeitsignatur von 1979. Wir docken in Kürze an, um Gewissheit zu erlangen.

Logbuch-Eintrag 9.214

Galaxy-Explorer LL928, der Captain:

Vermutlich gab es eine Unregelmäßigkeit im Raumzeit-Kontinuum, so dass wir uns einer unglaublichen Tatsache stellen müssen: Es handelt sich um die Galaxy Explorer LL928 in der Version von 1979, die vor über 40 Jahren den terrestrischen Orbit verließ und auf ihrer Mission im Ringnebel M57 verschwand.



SUPER



Bild: Jan Meinighaus

Logbuch-Eintrag 9.215

Galaxy-Explorer LL928, der Captain:

Beide Schiffe landen auf dem nahegelegenen Mond und wir begrüßen die kaum gealterte Besatzung. Für Cpt. Kjeld Kirk Kristiansen und Lt. Michael Psiaki sind im Paralleluniversum nur wenige Wochen vergangen. Unser Droide bringt uns 12 Jahre alten Scotch und wir diskutieren, ob Star Wars oder Star Trek die bessere Filmreihe ist.

ACTION

Logbuch-Eintrag 9.216

Galaxy-Explorer LL928, der Captain:

Beide Schiffe machen sich auf den Heimweg. Im Bordradio läuft ‚Major Tom‘ von Peter Schilling.



ALIENS

Playing with Playsets - vom Spielkind zum Playset Lover

Von Thorsten Anders

Als Kind habe ich sie geliebt, diese Sets mit viel Kleinkram, Figuren, Fahrzeugen, Landschafts- oder auch Gebäude-Elementen, die in Kiosken, an den Kirmes-Spielzeugbuden oder den Regalen der Supermärkte hingen. Meist auf Blisterkarten oder in durchsichtigen nach Weichmacher riechenden Plastikbeuteln mit gelochter Pappmanschette zum Aufhängen.

Ob Soldaten mit Pontonbrücken, Panzern und Geschützstellungen, Weltraumstationen mit Astronauten und Raketen, Western Forts mit quietschbunten Cowboys und Indianern*, Piraten mit Schatztruhen, Kanonen und Palmen oder auch Safari-, Zoo- oder Bauernhofkonvolute. Sie alle haben kurzfristig in andere Welten entführt und uns die wildesten Abenteuer erleben lassen, egal ob am heimischen Küchentisch, im Kinderzimmer, der Sofalandschaft, im Sandkasten oder auf dem Spielplatz. Und je mehr Zeug dabei war, umso größer der Beschäftigungsfaktor, denn man musste das ja auch alles aufbauen. Leider fehlten dann innerhalb kürzester Zeit auch schon die ersten Teile, was

* Heute natürlich American Natives genannt – aber eben nicht damals.

der Spielfreude meist aber keinen Abbruch tat. Sofaritzen und Sandkästen konnten da echt gnadenlos sein. Und je billiger und rudimentärer die Sets, desto mehr war auch die eigene Kreativität gefragt. Vielleicht könnte man hier auch schon eine Definition ableiten, die für uns "Playset Lovers" eine gewisse Versachlichung der Leidenschaft darstellt: Ein „Playset“ ist ein Spielzeug- oder Sammlerstück, das verschiedene zusammenhängende Elemente, wie Figuren, Gebäude, Fahrzeuge und Zubehörteile enthält, die dazu bestimmt sind, eine spezielle Spielwelt oder Szene nachzubilden. Playsets sind thematisch gestaltet und Miniaturversionen von z.B. Landschaften, Straßenzügen, Häusern, Ritterburgen, Raumstationen oder auch Bauernhöfen. Sie können Szenarien aus Filmen, TV-Serien, Comics oder realen Umgebungen darstellen und bieten Kindern oder auch Sammlern, interaktive und fantasievolle Spiel- oder Darstellungsmöglichkeiten.

Unendliche Weiten im Kinderzimmer

Natürlich hat auch ein Baustellen-Set von *Action Stars*, *Matchbox* oder *Play Big* seinen Spielfaktor und weiß natürlich zu unterhalten. Die Faszination für



Bild: Thorsten Anders



„Selbst wenn es nur ein Stück Plastik mit Pappe ist. Playset Lover sehen viel mehr darin.“

Thorsten Anders

fremde und entfernte Welten wird hier aber nur ganz entfernt erfüllt und genau diese habe ich mit meinen Freunden allerdings schon zu Kindheitszeiten geteilt. Und so ist es auch nachvollziehbar, dass der Weltraum nicht nur bei uns ein beliebtes Playset-Thema war – also bei den Jungens.

Das ist allerdings nicht erst seit dem oft zitierten Erfolg der Kenner *Star Wars*-Figuren so. Bereits in den 40er und 50er Jahren des letzten Jahrhunderts spielte man – vornehmlich in den USA – mit Weltraum Playsets zu *BUCK ROGERS*, *FLASH GORDON* oder später auch zu *NASA*-Themen. Der *TOM CORBETT SPACE PATROL ROCKET PORT* aus dem Hause Marx ist da ein All Time-Klassiker. Auch Mattels *MAJOR MATT MASON*-Reihe mit den eher technisch anmutenden Spielsets und Raumschiffen war höchst populär. Die Mondlandung tat ihr übriges dazu. Und so haben mit dem Aufkommen von Filmthemen wie *STAR TREK*, *KAMPFSTERN GALACTICA*, *MONDBASIS ALPHA* oder auch den *THUNDERBIRDS* nach und nach auch bei uns die galaktischen Themen mit ihren außerirdischen Lebensformen, Weltraumhelden und echt schurkischen Imperatoren neben dem Bauernhof, dem Zoo, der Ritterburg und dem Western-Ford im Kinderzimmer Einzug gehalten. Selbst das damals konservative *Playmobil* – wo eigentlich jedes Set ein Playset ist – startete 1980 mit der *Playmo Space*-Reihe in den Weltraum. Interessant auch, dass deren damaliges futuristisches Design bis heute Stand gehalten hat. Und ob z.B. bei den *MICRONAUTS*, der *EXO SQUAD*, *CAPTAIN POWER* oder auch *MARSHALL BRAVESTARR* – fast alle haben sie mehr



Bilder: Thorsten Anders



Bild: Thorsten Anders

oder weniger neben ihren Figuren und Fahrzeugen auch ihre Playsets gehabt. *STAR WARS* will ich hier gar nicht mehr weiter erwähnen.

Aber bei einer Filmreihe, die sich nach und nach zum heimlichen Science Fiction- und Horror-Star der Popkultur gemausert hat, findet man als Sammler über die Jahrzehnte leider nur wenige Playsets. Und das ist die *ALIEN*-Filmreihe.

Nichts fürs Kinderzimmer

Das mag sicherlich am gruseligen – wenig kindgerechten Thema liegen, weshalb Kenner auch Ende der 70er die eigens zum Kinofilm konzipierte 10cm-Figurenreihe dann doch nicht auf den Markt brachte und lediglich eine etwa 50 cm große *Alien*-Figur veröffentlichte. Bei den Eltern kam "dieses Monster" nicht sonderlich gut an, bei Ihren Kindern aber umso mehr. Und so

ist es nicht verwunderlich, dass diese Figuren heute bei Sammlern immer weitere Höchstpreise erzielen und bereits mehrere Neuinterpretationen von *Super7* und auch *NECA* herausgebracht wurden, die ebenfalls steigende Preise verzeichnen. Die leer ausgegangenen Kinder von damals holen sich Ihr Spielzeug zurück.

Immerhin brachte Kenner dann viel später, nämlich Anfang der 1990er die eigene, etwas abstraktere und buntere Figurenreihe zu *James Camerons ALIENS* heraus, die sich aber nur marginal an der Filmvorlage orientierte. Zu dieser Zeit waren dann viele Eltern durch die ständige Penetration der Spielzeugindustrie und Reihen wie z.B. *MASTERS OF THE UNIVERSE* bereits an alltägliche Monster im Kinderzimmer gewöhnt und sahen in den oft bunten Alienfiguren keinen echten Grund zur Aufregung mehr. Und so erschienen in



insgesamt fünf Figurenserien 9 Space-Marines, 16 Aliens, 4 Fahrzeuge und immerhin ein Playset.

Das *ALIEN QUEEN HIVE* (Bienenstock) Playset beinhaltete neben der *Alien Queen*-Figur auch eine Bodenplatte im klassischen *Giger*-Design und den großen Hinterleib, mit dem die Königin im Film die berühmten *Alien*-Eier legt, der hier aber mit einer schicken Schleim-Funktion versehen wurde. Natürlich wurde damals von *Kenner* dem Set auch eine Dose Schleim ("Ooze" genannt) beigelegt, was aber 1994 in Deutschland dazu führte, dass das Set nicht eingeführt werden durfte und so für den deutschen Markt gecancelt wurde. Die deutsche Lebensmittelverordnung verhinderte, dass deutsche Alien-Fans und natürlich auch Kinder mit dem ominösen in Übersee zusammen gemixten Chemie-Glibber herum spielen konnten. Diesmal hatten also

nicht die Eltern Schuld, sondern das urdeutsche Behördenamt. Unglaublich! Übrigens war der Schleim damals Atomgelb. Wir haben diesen hier mal für die Aufnahmen in einem knalligen Orange ersetzt.

Ich persönlich erinnere mich noch gut, wie ich das Playset zum ersten Mal Mitte der 90er Jahre in *PB's t Toy Heaven* in Köln als "Import-Set" entdeckte. Aber 79 D-Mark waren damals einfach zu viel Geld für einen Studenten. Viele Jahre später habe ich im Internet natürlich etwas mehr dafür bezahlt.

In England – und nur in England – hat *Kenner* dann seinen *ALIENS*-Figuren noch ein nettes Goodie auf die Rückseiten der Blisterkarten gepappt: Die sogenannten 3D POP-UP SPACE BASE-Elemente. Das waren insgesamt 6 Klappkarten, die zusammengestellt eine ganze Raumstation ergaben und passend zur Reihe quietschbunt und



Bild: Thorsten Anders





Bild: Thorsten Anders

poppig gestaltet wurden. Auf der Rückseite der Karten fand man jeweils noch eine kurze Geschichte, die man mit dem auf der Vorderseite befindlichen Teil der Station und den erstandenen Action-Figuren nachspielen konnte. NECA hat diese Pop-Up Karten vor wenigen Jahren in einer zur eigenen ALIENS-Figurenreihe vergrößerten Version für die Mitglieder im hauseigenen Sammlerclub noch einmal herausgebracht.

Weitere Playsets im Alien-Kosmos

1996 brachte Galoob dann in der MICRO MACHINES-Reihe einen Alien-Schädel zum Aufklappen als Mini-Playset heraus, in dem 3 Szenarien aus dem ersten ALIEN-Film abgebildet wurden. Etwa zur gleichen Zeit wurde auch ein ACTION-FLEET-Playset zu ALIENS unter dem Titel OUTER WORLD

STATION angekündigt, scheinbar auch entwickelt, aber nie herausgebracht. Das wäre dann ein ernsthaft bespielbares ALIENS-Playset gewesen, dass selbst für diese Miniatur-Reihe relativ groß geworden wäre. Macfarlane Toys brachte dann 2004 in der eigenen Movie Maniacs-Reihe noch eine Alien-Queen heraus, der noch ein Stück Boden und Wand einer Raumstation beigelegt war, an der noch eine Chestbuster ausbrütende Siedlerin hing. Dieses Set könnte man ebenfalls noch als Playset bezeichnen, hatte es doch eine Spielfunktion: Man konnte mit dem Chestbuster die Brust der armen Siedlerin durchstoßen. Ziemlich eklig.

Ein Playset wie ein Puppenhaus kam dann ebenfalls 2004 von Tree House Kids auf den Markt. Das ALIENS DELUXE PLAYSET erstreckt sich über drei Ebenen und beinhaltet neben 6 Marines

Figuren auch 7 Aliens, sowie Alien-Eier und Munitionskisten. Alles eher schlichte und einfarbige Spritzguss-Teile, die von der Qualität eher der von günstigeren Spielzeugsoldaten-Sets entsprechen. Das Playset kann in wenigen Minuten zusammengesteckt werden und könnte von der Größe her vielleicht auch für die ReAction ALIENS-Figuren passen, denen bisher noch ein eigenes Playset fehlt.

Eben für diese Figuren-Reihe – den ReAction-Figuren – die in Größe, Funktionalität und Look den alten 70er-Jahre Kenner-Figuren entsprechen und bei vielen Sammlern wohlige, retro-orientierte Kindheitsgefühle wecken, kredenzte uns Super7 quasi das letzte

ALIEN-Playset, welches bisher veröffentlicht wurde. Hier nahm sich Super7 die bereits erwähnte von Kenner im Jahre 1979 verschmähte Actionfiguren-Reihe vor und veröffentlichte nach und nach die gesamte Nostromo-Crew samt Alien. Vor gut 8 Jahren präsentierte man hierzu dann das ALIEN EGG CHAMBER ACTION PLAYSET, welches aus einer Kunststoffbodenplatte und einer mit Hintergrund bedruckter Kartonrückwand bestand und somit genau wie die alten Kenner-Spielsets umgesetzt war.** Man bekam es zunächst

** Das Playset könnt Ihr Euch ausführlich in der SPIELZEUCH-Folge 05 zur ReAction-Reihe bei YouTube anschauen: <https://youtu.be/6H4-f5tN4tA>



Bild: Thorsten Anders

als Special auf der *San Diego Comic Con*, bevor es später auch in abgewandelter Verpackung (schwarz statt blau) ganz normal zu erstehen war. Weniger die günstigen Materialien, als mehr die Idee und das Design spielten hier die ausschlaggebende Rolle für die Sammler. Sehnten sich diese doch schon länger nach einer Vitrinenheimat für Ihre neuen alten Alien-Figuren. Für Kinder war dieses Set von Anfang an nicht konzipiert, und so steht auch auf der Verpackung "ADULT COLLECTIBLE - NOT A TOY", obwohl genau dort zwei vergnügt spielende Kinder abgebildet sind. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt. So sind die halt bei *Super7*. Und das ist es auch, was die Produkte der Nerd-Firma aus San Francisco ausmacht. Der Humor und dass hier Produkte von Fans für Fans gemacht werden. Da lässt es sich auch leichter verkraften, dass man 70 Euro und mehr für ein solches Produkt bezahlt, welches vermutlich nicht mal mehr als

5,99 Dollar an Produktions- und Entwicklungskosten pro Stück verursacht. Es ist schließlich die Idee, die den Ausschlag gibt. Natürlich sind es auch die weiterführenden Eingebungen der Kreativen, die uns durch Umsetzung und Ausgestaltung solcher Playsets in ferne Welten entschweben lassen – egal ob jung oder alt. Denn das ist es, was ein Playset eigentlich ausmacht. Neben der Summe aller Teile steht erst einmal die Idee im Mittelpunkt. Denn diese entscheidet letztendlich über den Marktwert. Selbst wenn es nur ein Stück Plastik mit Pappe ist. Playset Lover sehen viel mehr darin...

Thorsten Anders

Der Autor liebt nicht nur Playsets und Retro-Spielzeug, sondern vor allen unterhaltsame schlechte Filme. Für die **TRASHOTHEK** produziert er u.a. bei YouTube **SPIELZEUCH** Videos und auch die Podcast-Reihe **DIE TRASHOTHEK WOCHENSCHAU**, in der auch über neue Spielzeugprodukte berichtet wird.



Bilder: Thorsten Anders

O-TON-HÖRSPIELE

von WOLFRAM DAMERIUS

Das ungeliebte Stiefkind der Hörspielwelt



Das Feld der Hörspiele ist groß und fassettenreich. Ob Jugendkrisis, Science-Fiction, Märchenvertonungen, Western oder Gruselgeschichten. Viele dieser Themen stehen bei den Hörern hoch im Kurs und erfreuen sich seit Jahrzehnten anhaltender Beliebtheit. Aber speziell eine Form der Hörspielumsetzung, unabhängig von den gelieferten Inhalten, hat es jedoch bei den Hörspielfans nicht einfach: Das O-Ton-Hörspiel. Zurecht? Ist der negative belastete Ruf des O-Ton-Hörspiel begründet? Woran liegt das? Und gibt es wohl-möglich trotzdem auch einige Perlen zu entdecken?

Das sogenannte O-Ton-Hörspiel hat unter Hörspielfans im Allgemeinen keinen guten Ruf. Bietet es doch nur die „Original Tonspur“ eines Filmes bzw. der TV-Vorlage ohne das dazugehörige Bild. Das O-Ton-Hörspiel bedient sich eines visuellen Mediums, welches oft durch die Bildsprache, dem Schnitt und den optischen Reizen eine ganz eigene Dramaturgie und Faszination ermöglicht, die hier nun komplett wegfällt. Ein O-Ton-Hörspiel bietet also keinen wirklichen Mehrwert zur TV- bzw. Filmvorlage. Eher im Gegenteil. Durch fehlenden Bildinformation muss das O-Ton-Hörspiel nicht vorhandene Information erstmal kompensieren.



Bereits in den 60er Jahren entdeckten Labels wie ARIOLA und BACCAROLA das lukrative Geschäft mit beliebten Kinderfiguren wie Lassie, Fury, Rin Tin Tin oder Donald & Co.



Zu Beginn der 70er Jahre prägte das Label DISNEYLAND RECORDS mit ihren zahlreichen Adaptionen und Filmspur-Auswertungen den Hörspielmarkt.

Hier ist beispielsweise ein geschickter Erzählereinsatz notwendig. Oder die Vorlage bietet eine dialoglastige Erzählweise, die es dem Hörer einfacher macht, der Handlung folgen zu können. Und genau hier liegt des Pudels Kern begraben. Man bemerkt als Konsument relativ schnell, ob das Gehörte für das Medium Hörspiel entwickelt wurde oder nicht. Ob nun bewusst oder unbewusst. Als Kind war ich schnell verwirrt, wenn in einer actionreichen Verfolgungsjagd nicht klar war, wer hier nun wem verfolgt und was dabei alles passierte. Auch wenn ich damals noch nicht genau verstand, warum einige Hörspiele besser funktionierten als andere, nahm ich unbewusst schon die Nachteile eines O-Ton-Hörspiels wahr. Trotzdem waren

in einem bestimmten Alter O-Ton-Hörspiele für mich sehr interessant. Der Grund ist naheliegend. O-Ton-Hörspiele waren für mich als Kind oft der erste Kontakt zu beliebten Serien oder Filmen jener Zeit. Ich konnte die ersten Abenteuer von Luke Skywalker und Co. schon lange vor meiner ersten Filmsichtung genießen. Die Abenteuer von James Bond, den Ghostbusters oder der Crew des Raumschiffs Enterprise waren jederzeit im Kinderzimmer verfügbar. Unabhängig vom Kinobesuch, der TV-Ausstrahlung oder einer VHS-Cassette. Viele beliebte Film- und Fernseh-Marken waren für ein schmales Taschengeld zu erwerben und jederzeit konsumierbar. Der wahrscheinlich größte Pluspunkt des O-

„Das ‚Hörspiel zum Film‘ ist nach wie vor oft der Erstkontakt zu den Figuren und Helden der jungen Hörer.“

Wolfram Damerius

Ton-Hörspiels und der Hauptgrund für den Erfolg bei Kindern.

Dabei ist die Idee beliebt und bekannte Marken und Figuren für den Hörspielsektor aufzugreifen durchaus nicht neu. Bereits in den 50er und 60er Jahren wurden beliebte Fernsehformate wie *Lassie*, *Fury* oder bekannte DISNEY-Figuren wie *Mickey Maus* und *Donald Duck* für Hörspielproduktionen genutzt. Zwar handelte es sich zu dieser Zeit noch nicht um O-Ton-Hörspiele, sondern um eigenständige Umsetzungen und Adaptionen. Aber der bewusste Einsatz beliebter Kinderfiguren als Zugpferd auf dem Cover und dem daraus resultierenden Kaufanreiz für jüngere Hörer wurde von den Labels schnell erkannt.

So dauerte es nicht lange, bis das Musiklabel DISNEYLAND RECORDS den großen Erfolg ihrer Zeichentrickfiguren auf dem Hörspielmarkt erweitern wollte. Gerade die großen Zeichentrick-Erfolge wie *Dumbo*, *Bambi*, *Das Dschungel Buch*, *Bernhard & Bianca* oder *Susi & Strolch* boten sich durch ihren hohen Bekanntheitsgrad für erfolgreiche Auswertung auf LP und MC an. Dabei entstanden Ende der 60er bis weit in die 70er Jahre zahlreiche Hörspielproduktionen zu allen möglichen Geschichten und Figuren des erfolgreichen Mäusekonzerns. Lizenzrechtlich unabhängig konnte DISNEYLAND RECORDS aus dem Vollen schöpfen. Waren die Umsetzung und Adaptionen der DISNEY-Geschichten zu Beginn oft noch extra produzierte Hörspiele, wurde immer öfter auch die originale



Kuriosität: Das O-Ton-Hörspiel zur TV-Serie Geheimwaffe Dombolt gehört heute zu den teuersten und seltensten LPs unter Hörspielsammlern. Inhaltlich ist diese lieblose POLY-Produktion jedoch kaum der Rede wert. Der fehlende Erzählereinsatz macht ein Überblick über die Handlung kaum möglich. Hier ist das Sammlerinteresse in erster Linie auf die geringe Verfügbarkeit der LP zurückzuführen.

Tonspur der deutschen Synchronisation genutzt. Die Vorteile lagen hier klar auf der Hand. Mit wenig Einsatz waren schnell ökonomische Gewinne ohne großen Produktionsaufwand zu regenerieren. Natürlich lagen dabei Qualität und Quantität nicht immer auf gleicher Höhe. Aber wenn beispielsweise beim *Dschungel Buch* der Baghira-Synchronsprecher bei der Hörspielvariante auch gleichzeitig den Erzählerpart übernahm und wir als Hörer durch Baghira persönlich begleitet wurden, wurde das O-Ton-Hörspiel durch diese schöne Idee abgerundet. Auch andere DISNEY-Filme wie *Tron* oder *Das schwarze Loch* boten durch den geschickten Einsatz des Erzählers und atmosphärischen Beschreibungen tatsächlich einen gelungenen Gesamteindruck und funktionierten auch unabhängig von der filmischen Vorlage erstaunlich gut.

Aber auch andere Labels wie die EMI, ARIOLA und POLY haben in den 70ern den großen Erfolg bekannter Film- und TV-Formate erkannt und begannen beliebte Marken zu lizenzieren. Gerade



Das Label POLY prägte den Hörspielmarkt mit dutzenden O-Ton-Hörspielen zu beliebten Zeichentrick- und Kinderserien.



Entgegen der bisherigen Produktionsweise versuchte das Hörspiellabel EUROPA ebenfalls mit der Veröffentlichung von O-Ton-Hörspielen am Hörspielmarkt zu punkten.

das Label POLY überflutete den Markt in der zweiten Hälfte der 70er mit der Auswertung dutzenden Titel zu beliebten Zeichentrick- und Kinderserien. Ob *Die Biene Maya*, *Kimba*, *Calimero*, *Die Fünf Freunde*, *Captain Future* oder *Heidi*. Kaum eine beliebte Serien wurde ausgelassen. POLY setzte dabei vor allem auf Masse. Der Einsatz eines Erzählers wurde dabei oft komplett ausgespart. Und das leider oft auf Kosten der Nachvollziehbarkeit. Wenn man als Kind nicht mit den entsprechenden Stoffen vertraut war, viel es manchmal sehr schwer den Überblick über die Geschehnisse zu behalten.

Auch an dem traditionsreichen Hamburger Hörspiellabel EUROPA ging der erfolgreiche O-Ton-Trend nicht spurlos vorbei. Hat EUROPA bisher durch die hochfertige Umsetzung von Jugendliteratur-Adaptionen, Märchen- und Western-Stoffen große Erfolge gefeiert, versuchte das Label ebenfalls mit bekannten Lizenzen ihren stetigen Erfolg

auszubauen. Ob durch die TV-Serien wie *Mein Freund Winnetou*, *Halo Spencer*, *Mandara* oder dem erfolgreichen Straßenfeger *Dallas*. Aber der große Erfolg der O-Ton-Hörspiele blieb, im Gegensatz zu den bisherigen EUROPA-Rennern wie *Die drei ???*, *Fünf Freunde* oder *Hui Buh*, leider aus. Verbindet man doch mit EUROPA eher moderne Umsetzungen, die durch ihre hochwertigen Sprecher und der lebendigen und dynamischen Erzählweise Standards setzten, wirkten die neuen O-Ton-Hörspiele eher wie Fremdkörper im EUROPA-Verlagsprogramm.

Trotzdem setzen verschiedene Labels weiter auf die Veröffentlichung von beliebten TV- und Filmstoffen. So erschienen fast alle ZDF-Weihnachts-Mehrteiler wie *Timm Thaler*, *Silas*, *Jack Holborn*, *Nesthäken*, *Patrick Pacard* und *Anna*. Im Laufe der Jahre wurden viele der deutschen Fernseherfolge für den Hörspielmarkt von verschiedenen Labels auf LP oder MC ausgewertet. Aber



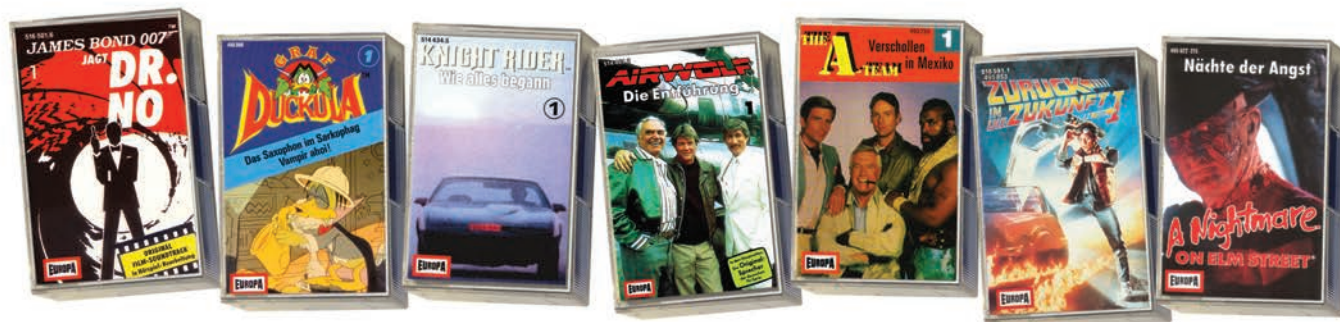
KARUSSELL feierte mit O-Ton-Hörspielen zu beliebten TV-Serien wie ALF große Erfolge und positionierte sich einige Jahre als Marktführer bei der Veröffentlichung von TV- und Film-Lizenzen.

LOS AMIGOS MOTU CONVENTION

Das Stickeralbum

EXCLUSIVE
Los Amigos Con V
17.06.2023 in Hanau





EUROPA sicherte sich Ende der 80er Jahre ein großes Lizenzpaket beliebter Film- und TV-Stoffe. Viele davon wurden von EUROPA trotzdem exklusiv für das Medium Hörspiel neu produziert und eingesprochen.

„Mit wenig Einsatz waren schnell ökonomische Gewinne, ohne große Produktionsaufwand zu regenerieren. Natürlich lagen dabei Qualität und Quantität nicht immer auf gleicher Höhe.“

Wolfram Damerius

auch weltbekannte Kinoerfolge wie die *Star Wars*-Filme erfreuten sich auf dem Hörspielsektor großer Beliebtheit. Aber Ende der 80er befand sich der Hörspielmarkt in einer Krise. Elektronische Videospiele und die mittlerweile erschwinglichen VHS-Cassetten nahmen immer mehr Einzug im Kinderzimmer. Das Hörspiellabel *KARUSSELL* schaffte es trotzdem gegen Ende der 80er auf dem angeschlagenen Hörspiellmarkt mit einem neuen Verlagsprogramm auf sich aufmerksam zu machen. Auf der einen Seite werteten sie die Klassiker der *DISNEYLAND RECORDS*. Auf der anderen Seite dominierten sie innerhalb von kürzester Zeit durch die Veröffentlichung zahlreicher TV- und Filmlicenzen. So verschaffte sich *KARUSSELL* schnell einen Achtungserfolg mit der Veröffentlichung aktueller und beliebter Stoffe wie *Ghostbusters*, *Beverly Hills 90210*, *Baywatch*, *Die Simpson*, *Max Headroom* und *ALF*. Gerade *ALF* erweist sich hier als absoluter Erfolg. Funktionieren die lustigen Geschichten um den Außer-

irdischen Besucher vom Planeten Melmac perfekt als Tonspur-Hörspiel. Da das Kammerstück-ähnliche Prinzip der Serie auf wenig wechselnde Schauplätze ausgelegt war und von den humorvollen Dialogen der Protagonisten lebte, konnte sich der Hörer wunderbar auf die Hörspiele einlassen. Ein klarer Vorteil, der zum großen Erfolg der *ALF*-Hörspiele führten. Bei anderen Serien war das deutlich schwieriger.

Die Erfolge der O-Ton-Hörspiele motivierte *EUROPA* erneut einen weiteren Versuch mit bekannten Franchise-Marken zu starten. Mit den O-Ton-Umsetzungen von *Pipi Langstrumpf*'s neueste Streiche und den *James Bond*-Filmen wagte das Labe einen zweiten Anlauf. Zeitgleich sicherte man sich ein großes Lizenzpaket beliebter *UNIVERSAL*-Produktionen wie *Knight Rider*, *Airwolf*, *A-Team* oder der beliebten Filmreihe *Zurück in die Zukunft*. Aber hier machte sich *EUROPA* die Mühe und transkribierte die Dialogbücher für das Medium Hörspiel um. Einen Großteil der Synchronsprecher holte man sich erneut ins Studio. So entstanden Adaptionen, die wesentlich besser funktionierten als die O-Ton-Veröffentlichungen der anderen Labels. Es war dem jungen Hörer deutlich einfacher den Abenteuern von *Michael Knight* und seinem sprechenden Wunderauto zu folgen.

Dominierten in den 90ern Jahren nach wie vor *DISNEY*-Erfolge den O-Ton-



Durch das neue arrangieren der reinen Synchronspuren, Sounds und der beliebten Musik und einem stimmigen Erzählereinsatzes, gelingt es den neuen *Star Wars*-Hörspielen die Atmosphäre der Filme aufzugreifen und mit einer eigenen Dramaturgie zu überzeugen.

Markt, so konnten zum Jahrtausendwechsel auch bekannte Marken wie *Star Wars* mit neuem und aufwändig arrangierten Originalton der deutschen Synchronisation begeistern. Der Einsatz von Synchronlegende *Joachim Kerzel* als Erzähler veredelte die Hörspiele und trugen deutlich zur Atmosphäre bei.

Neben *DISNEY* und *Star Wars* werden auch andere Kinoerfolge ausgewertet. Sowohl die *MARVEL*-Comicverfilmungen, als auch die *Bibi & Tina*-, *Hanni & Nanni* oder *Die wilden Kerle*-Reihe. Alles was aktuell im Kinderzimmer angesagt ist, wurde zeitnah als „Hörspiel zum Film“ veröffentlicht.

Auch wenn sich die Veröffentlichungen von O-Ton-Hörspielen in erster Linie an eine jüngere Zielgruppe richten, wurden in den letzten Jahren auch immer öfter Stoffe für erwachsene Hörer publiziert. Zum Beispiel die *Hitchcock*-, *Edgar Wallace*- und *Dr. Mabuse*-Filme oder deutsche TV-Klassiker wie *Raumpatrouille Orion*, *Ein Herz und eine Seele* oder *Derrick*. Hier wurde versucht das Retro-Gefühl des Nostalgikers zu erreichen. In manchen Fällen gelingt es auch einen Mehrwert zur Filmvorlage herzustellen, wie beispielsweise bei der Umsetzung der Hörspielfassung zum deutschen Kinofilmklassiker *Das Boot*. In einer aufwändigen Restaurierung



In den letzten Jahren richten sich einige der O-Ton-Veröffentlichung gezielt an eine ältere Hörerschaft.



Die aufwändige Umsetzung der Hörspielfassung des deutschen Kinoerfolges *Das Boot* ist für den Hörer eine sinnvolle Ergänzung zum Film.

der Audiospur und der Nutzung der separaten Sound- und Geräuschkspur, konnte das akustische Szenenbild neu abgemischt werden. Hauptdarsteller *Herbert Grönemeyer* ergänzt das Geschehen um weitere Passagen der Buchvorlage, die es im Film nicht zu sehen gab. Dieser Mehrwert ist tatsächlich ein geschickter Schachzug und macht das Hörspiel zu einer gelungenen Bereicherung für den Hörer.

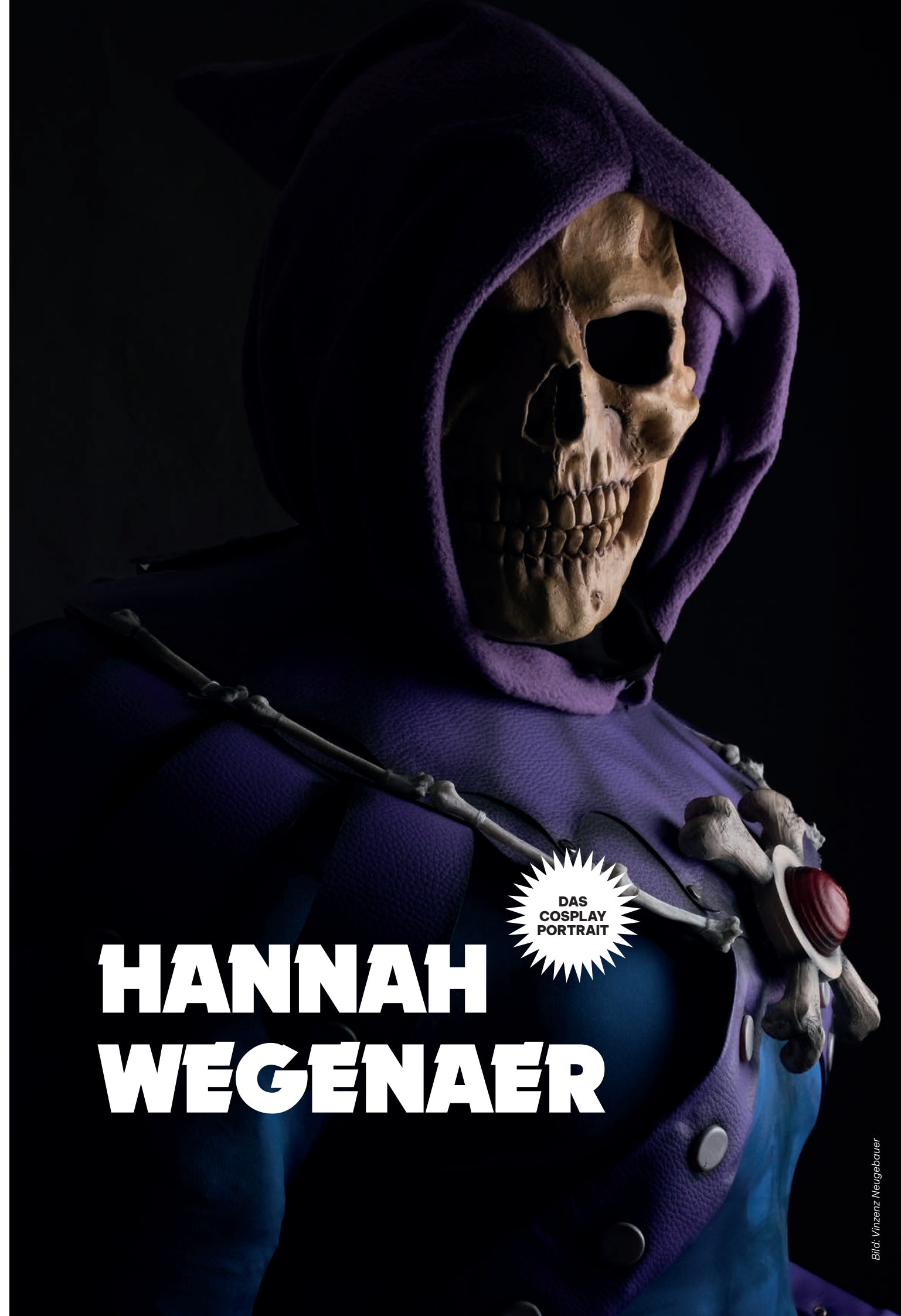
Die Begehrlichkeit nach bestimmten Film- und TV-Stoffen kann heutzutage viel schneller bedient werden als noch zu meiner Kindheit. Während ich einem Kinobesuch oder einer TV-Ausstrahlung lange entgegenfiebern musste um meine Helden sehen zu können, sorgen Streaming- und Onlinedienste für eine sofortige Verfügbarkeit. Trotzdem sind O-Ton-Veröffentlichung nach wie vor ein lukratives Geschäft und auf dem Hörspielmarkt immer noch präsent. Der Grund ist wahrscheinlich der gleiche, wie auch schon zu meiner Kindheit. Das „Hörspiel zum Film“ ist nach wie vor oft der Erstkontakt zu den Figuren und Helden der jungen Hörer. Höchstwahrscheinlich hat ein 10-Jähriger die Abenteuer von *Iron Man*, *Thor* und *Captain America* bereits auf CD oder via Stre-

am als O-Ton-Hörspiel gehört, bevor er *Avangers* im Kino oder auf DVD gesehen hat. Und gerade dieser Erstkontakt ist wahrscheinlich die größte Faszination für die jungen Konsumenten. Oder das Hörspiel läuft nach der Sichtung als Ergänzung in der Dauerschleife im Kinderzimmer. Hinzu kommt, dass Eltern bei dem Hörspiel-Konsum sicherlich weniger bedenken haben, als wenn ihre Sprösslinge vor der Mattscheibe sitzen. Abschließend betrachtend ist die Faszination des O-Ton-Hörspiels bei Kindern natürlich nachvollziehbar. Aber genauso nachvollziehbar ist die Ablehnung der älteren Hörspielfans. Die Nachteile gegenüber einer eigenständigen Hörspielproduktion liegen offensichtlich auf der Hand. Schnell bemerkt man, dass die reine Tonspur eines Filmes oder Serie nicht für das Medium Hörspiel entwickelt wurde. Zu selten funktioniert es für beide Medien. Und zu selten wird die fehlende Visualität durch einen gut geschriebenen Erzählerpart kompensiert. Einige positive Beispiele zeigen, dass es durchaus funktionieren kann. Leider ist das nicht oft der Fall.



Wolfram Damerius

Der Autor unserer Hörspiel-Kolumne liebt und lebt die Vielfalt der Hörspielkultur. Wolfram Damerius war Herausgeber des Hörspiel-Kult-Magazins ‚Playtaste‘ und arbeitet als Illustrator, unter anderem für die EUROPA-Gruselserie.





Bilder: Vinzenz Neugebauer

MIT ÜBUNG GEHT ALLES

IM
INTERVIEW
MIT
HANNAH
WEGENAER

Für unsere neue SAM-Ausgabe hatten wir das große Vergnügen, *Hannah Wegenaer* zu besuchen. Aufgefallen ist *Hannah* uns bereits auf der vergangenen *Marché Noir*-Veranstaltung in Dortmund. Wer konnte ahnen, dass unter dem angsteinflößenden *Skeletor*-Kostüm eine sympathische und talentierte Frau steckt, die eine genaue Vorstellung von ihrem Hobby hat und ihre Kreativität wunderbar einzusetzen weiß.

Wie bist du zum Cosplay gekommen und was hat dich dazu inspiriert?

Durch meine Zwillingschwester. Sie hat damals mit Marvel und Zelda Cosplay begonnen. Inspiration war ihre Überredungskunst.

Welches war dein erstes Cosplay und welche Herausforderungen gab es dabei?

Wenn ich genau sein soll dann eine Version von Rogue aus X-Men. Allerdings hat meine Schwester dies für mich gemacht. Danach habe ich direkt meinen ersten Iron-Man Anzug gebaut. Herausforderungen waren vor allem das Geld (ich war 16/17) und somit fehlende Utensilien.

Wie wählst du deine Charaktere aus, die du cosplayst? Gibt es bestimmte Kriterien, die du berücksichtigst?

Ich liebe es, Rüstungen mit Helmen zu bauen, so muss

„Übt das Hobby Cosplay so aus, wie es euch Spaß macht.“

Hannah Wegenaer

ich weniger mich als Person mit Gesicht präsentieren. Meine Cosplays sind generell natürlich Charaktere, die ich mag und gerne darstellen möchte.

Wie gehst du bei der Herstellung deiner Cosplay-Kostüme vor? Hast du bestimmte Techniken oder Materialien, die du bevorzugst?

Wenn es um Rüstungen geht, schau ich, ob es online schon 3D Modelle (oder noch besser: Pepakura Dateien) gibt. Finde ich keine, versuche ich diese selbst zu erstellen. Am Liebsten nutze ich Foam, gerne aber auch 3D Druck (PLA&Resin) für Teile, die stabil sein sollen (Helme).

Hast du jemals an einem Wettbewerb teilgenommen?

Wenn ja, welche Erfahrungen hast du dabei gemacht?

Ich habe zwei Mal an Wettbewerben mit meinen Iron Man Anzügen teilgenommen, leider nie etwas erreicht. Ich brauche Wettbewerbe für den Spaß am Hobby nicht.

Welches war dein aufwändigstes Cosplay-Projekt bisher und wie lange hast du daran gearbeitet?

Mein aufwändigstes Cosplay war mein Destiny Cosplay, da ich dort alles von Grund auf selbst erstellt habe (Schnittmuster, 3D Druck Dateien,...). Hochgerechnet habe ich daran einen Monat gearbeitet.



Bilder: Vinzenz Neugebauer





„Der spaßige Part an Cosplay ist der soziale Aspekt, welcher jetzt erst wieder Fahrt aufnimmt.“

Hannah Wegenaer

men. Aber öfter bekomme ich zu hören „ich könnte das nicht“. Mit Übung geht alles!

Hast du irgendwelche lustigen oder ungewöhnlichen Erlebnisse während des Cosplayens gehabt?

Mein MK39 Iron Man Anzug wird oft für Genji aus Overwatch gehalten.

Was bedeutet Cosplay für dich persönlich und welche Botschaft möchtest du damit vermitteln?

Seit Corona mache ich Cosplay eher für mich, da ich Outfits nachstellen möchte. Der spaßige Part an Cosplay ist allerdings der soziale Aspekt, welcher jetzt erst wieder Fahrt aufnimmt. Meine Botschaft wäre: Übt das Hobby Cosplay so aus, wie es euch Spaß macht.

[instagram.com/hannah_wegenaer](https://www.instagram.com/hannah_wegenaer)

Wie bereitest du dich auf Conventions oder Cosplay-Events vor?

Genug Trinken & Essen mitbringen :)

Welche Art von Feedback oder Reaktionen erhältst du von anderen Menschen, wenn du cosplayst?

Ich bekomme oft gesagt, dass meine Cosplays sehr nah an die Vorlage kommen.



Bilder: Vinzenz Neugebauer

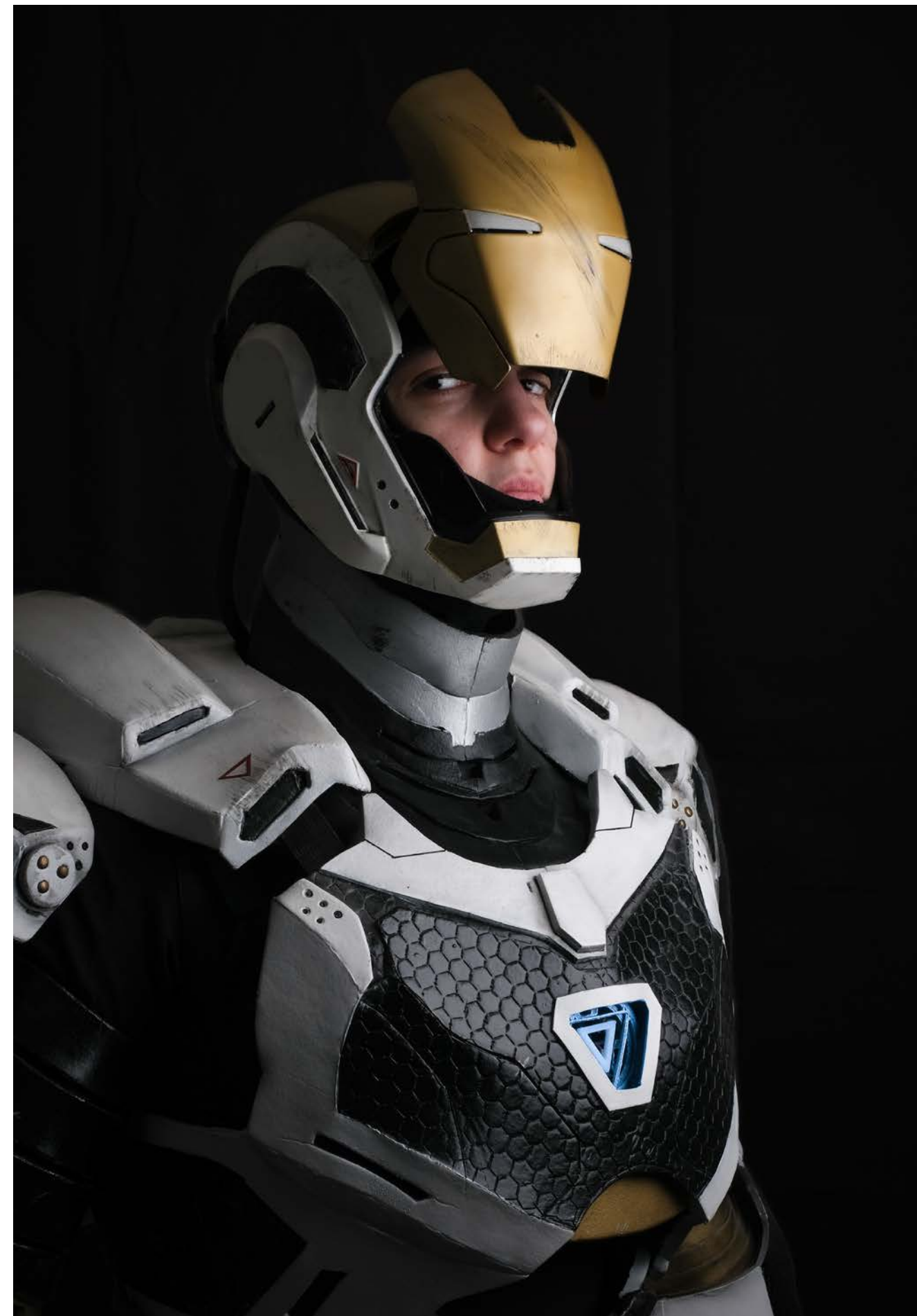


Bild: Vinzenz Neugebauer

STAR BIRD

Anfang der Achtziger fanden sich in den bunt tapezierten Kinderzimmern nicht nur heutige Klassiker wie der *rasende Falke* von Kenner, das *Castle Greyskull* oder die *USS Enterprise*, sondern auch zahlreiche weitere Wunschzettel-Kandidaten aus Spritzguss und billigem Plastik. Einer davon war der „*electronic Star Bird*“ von MB Electronics (in Deutschland unter dem Namen „*Supervogel*“, der vermutlich von krawattierten Erwachsenen in verqualmten Konferenzräumen so fantasievoll erdacht wurde).

Das granatenstarke Design irgendwo zwischen „*Y-Wing Fighter*“ und „*Battlestar Galactica*“ war jedoch nicht der Hauptgrund für neidische Blicke auf dem Grundschulhof: Denn durch einen 9-Volt-Blockbatterie-Kernreaktor erwachte die „*Star Bird*“ zum Leben und es ließen sich beeindruckende Effekte auf Knopfdruck abfeuern. Laserkanonen mit Licht und Sound, klar! Aber auch die Start-, und Landegeräusche der Aggregate für Hyperraumflüge brummt durch Hausflure und Klassenzimmer. Je nach Haltung des Raumschiffs aufsteigend (Der Aufbruch in ferne Welten) oder absteigend (Das Abenteuer ist überstanden, Mission Control erbittet Landung auf der Erde).



Bild: Jan Meinighaus

Weitere Gimmicks waren abnehmbare Mini-Jäger an den Flügeln, eine drehbare Kanone, und mehrere Steckkombinationen für weitere Versionen.

MB Electronics baute den „Star Bird“ von 1978 bis 1981 im Zuge des damaligen SciFi-Hypes und erweiterte die Range 1979 mit einem „*Space Avenger*“, einer „*Command Base*“ aus Pappe und zu guter Letzt mit einem schwarzen „*Space Intruder*“.

Da MB diesem fantastischen Kinderzimmer-Geschoss so gut wie keine Hintergrundstory spendiert hat, blieb den abenteuerlustigen Sandkastenpiloten der Achtziger nichts anderes übrig, als selbst die Drehbücher zu

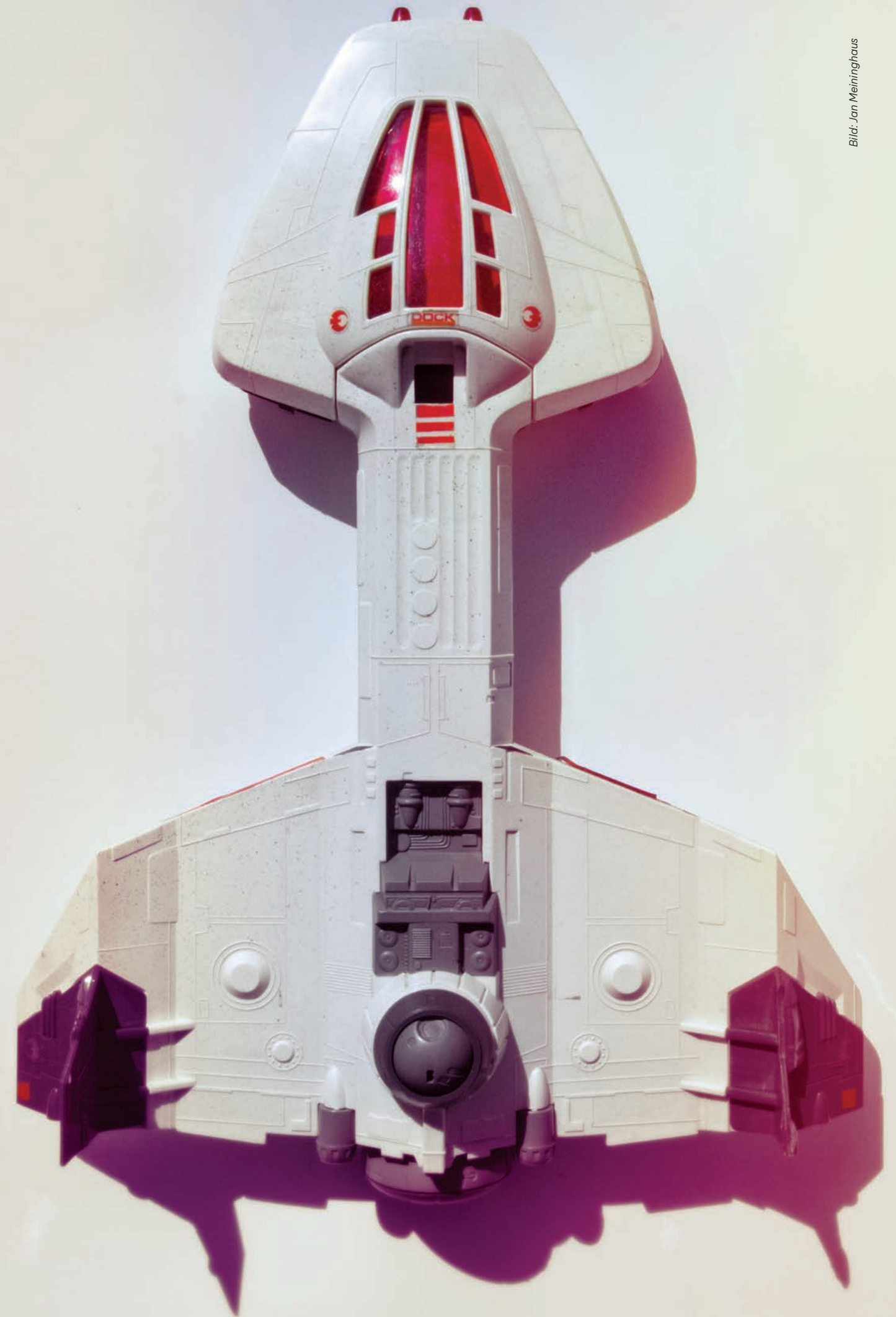


Bild: Jan Meinighaus

„Wir haben die Geschichte buchstäblich jeden Tag in unserem Kopf.“

Christopher Shy

ihren Zeitreisen und Sternenkriegen zu schreiben. Der Illustrator *Christopher Shy* aus *Wisconsin* ist eines dieser Kids gewesen und auch ihn hat – wie uns alle – das leidige Erwachsenwerden nicht davon abgehalten, weiterhin von fernen Galaxien und Abenteuern im Weltraum zu träumen:

„Wir haben hier in *Wisconsin* eine Art Fanclub für den *Starbird* und wir tauschen manchmal Geschichten aus, nur so zum Spaß. Ich habe zusammen mit meinem Freund *Joel Ylvisaker* ein paar dieser Stories aufgeschrieben, als Grundlage für die Artworks, die ich manchmal illustriere. Im Grunde ist das der *Starbird*-Film in unseren Köpfen.“

Dies ist eine kurze Zusammenfassung: **STARBIRD, das letzte Kampfschiff**

Nachdem ein Artefakt unbekannter Herkunft das Sonnensystem zerstört hat, ist der *Starbird* das einzige überlebende Gunship der Erde.

Das Artefakt ist so groß wie der *Jupiter* und zerstörte wahllos alles, was sich ihm in den Weg stellte, während es die zurückgelassenen Rohstoffe absorbierte. Die Erde und ihre Kolonien schickten alle Kampfschiffe, die sie hatten, um das Artefakt anzugreifen, aber sie hatten keine Chance. Der *Starbird* schaffte es gerade noch, im Kampf zu bleiben, bis das Artefakt ein Wurmloch erzeugte, das das nun zerstörte Sonnensystem verließ und den *Starbird* mit sich zog.

Gestrandet im fremden Raum, kämpfen der *Starbird* und seine Besatzung einen aussichtslosen Kampf gegen einen Feind, der ihnen weit überlegen ist. Unterwegs rettet die Besatzung Überlebende und nimmt Flüchtlinge auf, die ebenfalls Opfer des Antimaterie-generierenden Artefakts wurden. Neue Freunde und neue Feinde bilden eine Allianz, während die *Starbird* versucht, das Artefakt aufzuhalten und seine Geheimnisse zu lüften.

„Der kleine Roboter in der Illustration ganz unten rechts basiert auf einem *TOMY*-Aufziehroboter aus den 1970er Jahren. Was die Besatzung betrifft, so haben wir diese Geschichten schon seit Jahren geschrieben und dabei unsere Lieblingstypen und -figuren verwendet. Es gab einen überlebenden Androiden, der auf einem zerstörten außerirdischen Außenposten gefunden wurde und dessen Gesicht zerstört war, was sehr an die Androiden aus dem *Sechs-Millionen-Dollar-Mann* erinnerte, der zum Schiffsarzt wurde. Stell Dir einen Androiden vor, dessen Gesicht verdrattet ist und dessen Augen leuchten, der Deine Wunden behandelt und sarkastische Ratschläge gibt. Diese Geschichten helfen uns, viele der Abenteuer, die wir als Kinder erlebt haben, mit Leben zu füllen und beflügeln die Fantasie und Kreativität der Erwachsenen. Ich glaube, viele Kinder hatten dieses Spielzeug damals und mussten sich eigene Abenteuer ausdenken, da es von *MB electronics* keine Hintergrundgeschichte dazu gab.

Und auch Jahrzehnte später erfüllt es uns mit kindhafter Freude, diese phantasievollen *SciFi*-Stories weiter zu entwickeln. Wir haben die Geschichte buchstäblich jeden Tag in unserem Kopf.“



Artwork von: Christopher Shy, www.artofronin.com, www.studioronin.com



CON-FINDER

Juli bis Oktober 2023

Juli

30. Jun – 02. Jul · Düsseldorf · Dokomi
08. Jul · Dresden · DATE (AnimeXX Treffen)
08. Jul · Nürnberg · FrankenMexx
08. Jul · Neuss · Comic, Film und Manga Fest
09. Jul · München · Japan-Dult
09. Jul · Mainz · Proud Nerd Wizards & Beasts
15. Jul · Essen · Grugapark Poké-Liga
15. Jul · Geislauren · Vegan Fantasy Fair
21. – 23. Jul · Potsdam · Anime Messe Babelsberg
22. Jul · Köln · Kerun Con
22. + 23. Jul · Frankfurt am Main · CosDay
28. + 29. Jul · München · Geek Festival
29. Jul · Oberhausen · CMC
29. Jul · Dortmund · Let your Geek out I Mini Festival
29. Jul · Nürnberg · Noris-Liga
29. Jul · Berlin · Ongaku Matsuri
29. Jul · Höxter · Shinjin Meeting

August

04. – 06. Aug · Mannheim · AnimagiC
11. – 13. Aug · Cottbus · Elbenwald Festival
11. – 13. Aug · Limburg · RatCon
12. Aug · Hamburg · CMC
12. + 13. Aug · Bonn · AiKon
12. + 13. Aug · Magdeburg · Contaku
18. – 20. Aug · Frankfurt am Main · Main Matsuri
18. – 20. Aug · Wesel · Niederrhein Con
18. – 20. Aug · Bremen · NipponCon
19. + 20. Aug · Bad Mergentheim · Annotopia
23. – 27. Aug · Köln · Gamescom
26. Aug · Castrop-Rauxel · Toyplosion
27. Aug · Berlin · Japanmarkt

September

01. + 02. Sep · Bremen · WaterCon
01. – 03. Sep · Wiesbaden · Connichi
02. + 03. Sep · Lüdinghausen · Annotopia
02. + 03. Sep · Bremen · botanika goes space
02. + 03. Sep · Düsseldorf · Weekend of Hell
08. + 09. Sep · Dresden · Altmarkt Galerie Fantasy
09. Sep · Düsseldorf · CMC
09. Sep · Karlsruhe · KazKon
15. – 17. Sep · Oschersleben · Asia Arena!
16. Sep · Karlsruhe · Nerdic
16. + 17. Sep · Freiburg · Comic Con
16. + 17. Sep · Schweinfurt · Chisana
23. Sep · Dresden · DATE (AnimeXX Treffen)
23. + 24. Sep · Speyer · Science Fiction Treffen
28. Sep – 01. Okt · Hamburg · Comicfestival
29. Sep – 01. Okt · Bonn · MagicCon
30. Sep · Köln · Kerun Con
30. Sep · Dortmund · Salvatore Brothers Con

Oktober

01. Okt · Dortmund · German Hunters Con
05. – 08. Okt · Essen · Spiel
06. – 08. Okt · Hannover · NiCon
07. Okt · Nürnberg · FrankenMexx
13. – 15. Okt · Hamburg · Polaris Con
20. – 22. Okt · Berlin · MEX
21. + 22. Okt · Trier · Play! Con
27. – 29. Okt · Kassel · Anime Festival
27. – 31. Okt · Alsdorf · Halloween House
28. Okt · Bremen · CMC
28. + 29. Okt · Saarbrücken · SaarCon
28. + 29. Okt · Kassel · TimeLash

Danke an Con-Finder für's Daten zur Verfügung stellen!
Wenn eure Lieblings-Con fehlt, könnt ihr Con-Finder
gerne kontaktieren. Mehr Infos: con-finder.de

www.con-finder.de

SHUT UP, CRIME FEST

KRIMI-KULTUR
SAMMELN
& ENTDECKEN



Am 24. September 2023 wird der Kulturort Depot in einer abenteuerlichen und aufregenden Reise durch die Geschichte der Krimi-Kultur, einen Tag lang zum Dortmunder Scotland Yard. Die berühmtesten Detektive und Ermittlerinnen der Welt laden ein, kultige Klassiker und neue Helden und Heldinnen aus einem atemberaubenden Genre zu feiern. Lassen Sie sich einen wohligen Schauer über den Rücken hauchen, wenn es heißt: SHUT UP, CRIME!

Suspense, Mystery, Thrill, Secrets... entdecken Sie eine Welt voller Rätsel und Abenteuer. In Büchern, Filmen, Magazinen, Spielen, Comics, Hörspielen und True Crime-Podcasts präsentieren unser Aussteller*innen eine so noch nie dagewesene Vielfalt der Kriminal-Kultur. Vom alten Groschenroman bis zum modernen Bestseller, auf der SHUT UP CRIME-Convention finden unabhängige Produktionen und Veröffent-

lichungen ebenso ihren Platz, wie die populären Werke mit den bekanntesten Kommissare und Kommissarinnen aus der unterhaltenden Fiktion. Von Sherlock Holmes, Hercules Poirot und Miss Marple, über Columbo, Jerry Cotton und Jessica Fletcher, bis hin zu Nick Knatterton und den Drei Fragezeichen. Eine faszinierende Gelegenheit zum Sammeln und Entdecken.

Wer bereits eines unserer Events besucht hat, kann bestätigen, dass es nicht an Abwechslung und einem unterhaltenden Rahmenprogramm mangelt. Seien Sie Gewiss, es wird für unsere Gäste ein Tag voller rätselhafter Überraschungen.

Es lohnt sich immer mal wieder, im Netz auf www.shut-up-crime.de nachzuschauen, was wir uns für Sie ausgedacht haben.

Wir sehen uns!

SUPER MEGA ACTION

DAS MAGAZIN FÜR BÄÄÄM BOOOM ZOOOSCH



DAS VERBRECHEN HAT KEINE CHANCE!

**DETEKTIVE - BÜCHER - SPIELE - PODCASTS -
FILME - TRUE CRIME - HÖRSPIELE**

**SHUT UP,
CRIME
FEST**

**KRIMI-KULTUR
SAMMELN
& ENTDECKEN**

**A THRILLING
SUSPENSE
DETECTIVE
CONVENTION**

**24
09
23**

kiosk
•+▶

**SUPER
ACTION
MAGAZIN**

schwarz
MAGAZIN

S
SUPER MEGA COLOR

**SHUT UP,
CRIME
FEST**

www.shut-up-crime.de