

02 2023
7,50 Euro



S.A.M.

ISSN 2941-2986

SUPER ACTION MAGAZIN



DAS MAGAZIN FÜR BÄÄÄM BOOOM UND WOOOHU

**RÉTROFABRIK
HÖRSPIELE**



**DINOSAURS TOYS
AND MERCHANDISE**

**INQUISITOR
CRAFTS**

STAR WARS

AHSOKA

BATMAN PLAYSETS

TOYS OF WAR

**TOKYO
TOY TOUR**



**THE MAKING
OF S.M.A.G.**

kiosk



NEU

TOYS · HÖRSPIEL · COSPLAY · CONVENTIONS

NEU

www.retro-amour.de

Marché Noir

DAS Retro-Event im Ruhrgebiet!

**Toys - Comics - VHS - Vinyl
Gaming - Magazine - Fashion
Bücher - Design - Cosplay**

**Kulturort DEPOT
Dortmund**

**03.+04.
Februar
2024**

 **@retroamour_event**

 **Rétro Amour**

EDITORIAL

Auch für die letzte SAM-Ausgabe des Jahres lag das größte Geschick darin, uns in der Redaktion bewusst auszubremsen. So viele wunderbare Themen und Ideen, die an uns herangetragen wurden, könnten viele weitere Magazine füllen. Wir haben uns zugunsten der Vielfalt unserer Kernthemen auf eine unterhaltende Auswahl geeinigt. Und diese besteht aus einer Aneinanderreihung von Highlights. Etwas zu selbstbewusst? Aber nicht doch.

In dieser Ausgabe nimmt uns Chriss Tainment mit auf seine Tokyo-Reise, wir stellen erneut ein beeindruckendes Cosplay und die Person dahinter vor, wir präsentieren die Toy-Favoriten aus der Redaktion und lassen uns von Experten aus den diversen Toy-Lines interessante Hintergrundinformationen liefern. Außerdem brechen wir mit unserem Artikel "Peng - Du bist tot" bewusst die Feel-Good-Blase auf. Kriegsspielzeug ist immer ein heikles Thema, zu dem es viele Meinungen, Forschungen und entsprechende Kontroversen gibt. Unser Kolumnist Jan Meininghaus befasst sich mit dem heißen Eisen und kombiniert seine persönlichen Erfahrungen mit einigen Kommentaren von Müttern, Vätern und deren Kindern. Gerade in diesen Zeiten sollte das Thema noch kritischer betrachtet und besprochen werden, ohne in Floskeln zu verfallen. Egal aus welchem Standpunkt entsprungen.

Wer das SAM-Magazin kennt, dem ist auch unser Maskottchen S.M.A.G. (Super Mega Action Giant) nicht fremd.



Das Cover-Motiv dieser Ausgabe macht es bereits deutlich. Wir starten mit dem ersten Teil unserer Making-of-Doku. SAM begleitet den Prozess vom Entwurf eines Charakters bis hin zur fertigen Actionfigur. Das ist nicht nur spannend, sondern wir wissen selbst noch nicht genau, wohin uns diese Reise führt. Wir hoffen, euch ebenfalls mit dem S.M.A.G.-Virus infizieren zu können.

Unsere Redaktion wünscht euch viel Spaß mit der Ausgabe, sowie ein tolles Restjahr und einen Super-Action-Jahreswechsel.

Carsten Gritzan
Chefredakteur

INHALT

TMNT - MUTANT MAYHEM ⁶

COWABUNGA - ENDLICH WIEDER PIZZA

TOKYO TOY TOUR ¹⁶

BIG IN JAPAN

AHSOKA ²⁹

FRAUEN DER MACHT

TOYPLOSION ³⁴

MEGA CONVENTION

PENG. DU BIST TOT! ³⁸

DAS DILEMMA MIT DEM KRIEGSSPIELZEUG

WAR TOYS FOR PEACE ⁴⁴

BRIAN MCCARTY

30 JAHRE JURASSIC PARK ⁴⁸

RÜCKBLICK EINES SPIELZEUGSAMMLERS - TEIL 1

BATMAN PLAYSETS ⁵⁶

PLAYSET LOVERS

DIE NEUEN MOTU-HÖRSPIELE ⁷⁰

RETROFABRIK

INQUISITOR CRAFTS ⁷⁸

A FAMILY CRAFT STORY

THE MAKING OF S.M.A.G. ⁹⁰

VON DER IDEE ZUR FIGUR - TEIL 1

DES NERDS
FEUCHTE HOSE
TOYPLOSION
SEITE 34

kiosk ^{o+}

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), Aboservice, Vertrieb: Kiosk Verlag UG (haftungsbeschränkt),
Mitarbeiter der Ausgabe: Chriss Tainment, Jan Meininghaus, Wolfram Damerius, Thorsten Anders, Martin Kerstan, Patrick Jacobs
ISSN 2941-2986, Kontakt: play@supermegaaction.de, www.supermegaaction.de, Telefon: +49 (0) 231.92 50 55 52

© 2023 Kiosk Verlag



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

COWABUNGA

Von Carsten Gritzan

Endlich wieder Pizza...

Nie waren sie verschwunden, die vier Mutanten-Schildkröten und ihr Ratten-Papa. Seit Mitte der 80er-Jahre raufen die **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** mit Shredder, dem Foot-Clan und unzähligen, wundervoll mutierten Ganoven um die Wette. Alleine die Entstehungsgeschichte dieser unfassbar absurden Story rund um die Ninja-Turtles, basierend auf den Comics von Kevin Eastman und Peter Laird, würde schon ein Magazin füllen. Zu diesem Thema gibt es tolle Dokus und eine Menge Infos zum Nachlesen, was wir an dieser Stelle sehr empfehlen möchten. Das alles war so schräg, dass es nur zwei Möglichkeiten gab. Entweder interessiert es niemanden oder das Ding geht durch die Decke. Der Rest ist Geschichte.

Doch wir beschäftigen uns in diesem Artikel mit der aktuellen Interpretation der Pizza liebenden Ninja-Brüder. Was auch schon direkt den Kern von **MUTANT MAYHEM** trifft. Endlich sind Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello wieder vier pubertierende Teenager, die sich nach Action, Pop und Abenteuer sehnen. Und natürlich Pizza lieben. So wie alle Teenager. Die Turtles sind wieder wie wir, oder wie wir es waren und wieder sein möchten. Willkommen zurück in der Adoleszenz. Willkommen zurück in einem Pool aus Schleim, Käse und Unsicherheit. Ob der Film oder die dazugehörige Toyline, die Interpretation ist mutig. Und wir nehmen es an dieser Stelle vorweg. SAM ist ein großer Fan von **MUTANT MAYHEM**. Warum dies so ist, hat vor allem einen Grund: **MUTANT MAYHEM** spricht bewusst primär die Kids an. Die Story ist in ihrer Schlichtheit sehr schlau und optisch beeindruckend umgesetzt. Der ungewohnte Zeichenstil ist einnehmend, kinotauglich und mitreißend. Der Soundtrack von Trent Reznor und Atticus Ross ist sogar bombastisch. Alles zusammen ein Gut-gegen-Böse-Action-Spektakel für die ganze Familie mit viel Humor. Das ist erfrischend und wichtig. Was nicht als Kritik an den Interpretationen der vergangenen Jahre verstanden werden will. Sie haben allesamt ihren Reiz. Ob Filme oder Toylines. Doch maßgeblich wird immer der Nostalgie-Faktor an-



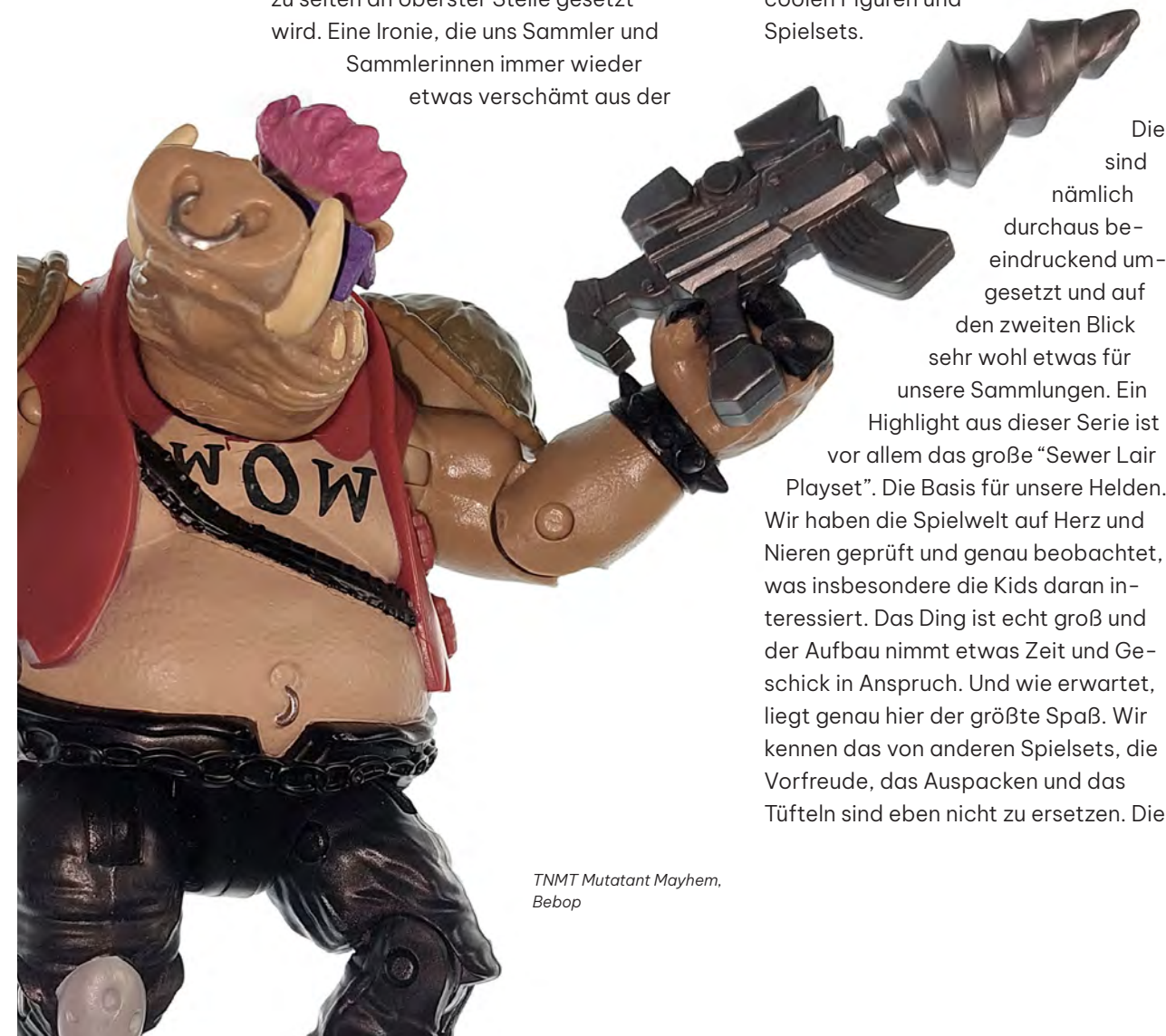


„Spielzeug, welches zum Spielen entwickelt wurde. Wow, könnte ein Trend werden“

gesprachen, um die älter gewordenen Fans in ihre Jugend zu katapultieren. Wir kennen das. Diese Strategie bestimmt den Markt für Sammler und Sammlerinnen. Das ist auch völlig in Ordnung. MUTANT MAYHEM bricht diese Vorgehensweise kompromisslos und mit Furore. Davor ziehen wir unseren Hut.

Den Gestaltern der entsprechenden Toyline wird bewusst gewesen sein, dass die MUTANT MAYHEM-Figuren im Sammlerregal, neben den detaillierten, etwas düsteren Neca-Toys eben wie Spielzeug aussehen werden. Die quietschgrünen, schlaksigen Charaktere der Turtles sind nunmal genau das. Spielzeug. Eine Funktion, die viel zu selten an oberster Stelle gesetzt wird. Eine Ironie, die uns Sammler und Sammlerinnen immer wieder etwas verschämt aus der

Wäsche blicken lässt. Wir kennen das und überspielen dies auch jetzt sehr souverän. Und genau darin liegt die Stärke von MUTANT MAYHEM. Wie soll ein erwachsener Mensch über rasende Turtle-Vans die Pizzen im Mega-Tempo abfeuern, ernsthaft fachsimpeln? Wie sollen bei ferngesteuerten, skatenden Turtles, die beeindruckende Loops über den Teppich hinlegen, an der Bemalung gemäkelt werden. Während die Kids die Features feiern und Spaß in den Backen haben, liegt die jahrelange Erfahrung unserer Toy-Hunter-Karriere in Scherben. Spielzeug, welches zum Spielen entwickelt wurde. Wow, könnte ein Trend werden. Die sarkastischen Seitenhiebe sind uns verziehen. Wir machen ein Toy-Magazin mit einer 99-prozentigen erwachsenen Leserschaft. Wir dürfen das. Eben darum ist MUTANT MAYHEM so erfrischend. Der Film verbindet die Generationen. Die Toys machen den Kids Spaß und die Erwachsenen freuen sich über die coolen Figuren und Spielsets.



TNMT Mutant Mayhem, Bebop

Die sind nämlich durchaus beeindruckend umgesetzt und auf den zweiten Blick sehr wohl etwas für unsere Sammlungen. Ein Highlight aus dieser Serie ist vor allem das große "Sewer Lair Playset". Die Basis für unsere Helden. Wir haben die Spielwelt auf Herz und Nieren geprüft und genau beobachtet, was insbesondere die Kids daran interessiert. Das Ding ist echt groß und der Aufbau nimmt etwas Zeit und Geschick in Anspruch. Und wie erwartet, liegt genau hier der größte Spaß. Wir kennen das von anderen Spielsets, die Vorfreude, das Auspacken und das Tüfteln sind eben nicht zu ersetzen. Die



vielen sympathischen Gimmicks der Turtle-Höhle sorgen schon im Aufbau für gute Laune. Stück für Stück werden hier bereits die späteren Spielideen ausgedacht und immer wieder mit den Figuren ausprobiert. Klar, ohne die Figuren macht das Unterfangen keinen Sinn. Die sind wie zu erwarten nicht im "SEWER LAIR PLAYSET" enthalten. Also liebe Eltern: Augen zu und Karte durch, wie es so schön heißt. Und bloß nicht das Ooze vergessen, meine Güte das Ooze, der elementarste Bestandteil für die spätere Sauerei. Einmal aufgebaut, kann es gleich losgehen: Dixi-Klo, Aufzug, Falltüren, Verstecke unter den Gleisen der Stadt. Was es eben so für eine geheime Zentrale braucht. Wir haben ebenfalls in dieser Ausgabe ein Batman-Playset-Special von Thorsten Anders anzubieten. Die Parallelen sind hier durchaus mit einer Batcave vorhanden. Das alles ist toll. Herausragend ist es jedoch, die eindringenden Feinde mit grünem Schleim abzuwehren. Und der findet seinen glitschigen Weg durch die Rohre und Türen des Playsets auf die



TNMT Mutant Mayhem, Splinter

Köpfe von "Bebob", "Rocksteady" und Co. Wo wir auch schon bei den Figuren sind. Die beiden gerade erwähnten berühmten Mutanten-Gauner sind fantastisch. Wie alle Figuren der ersten Wave. Ebenso wie die Turtles und "Splinter", ist hier alles auf einen farbenfrohen Comic-Style ausgelegt.

Sie sind lustig und verdammt cool. Mit guten Bewegungspunkten, um alle Spielideen und Posen kreativ umsetzen zu können. "Superfly" und "Leatherhead" gehören ebenfalls zu den Schurken der ersten Rutsche. In der nächsten Wave erwarten wir sehnächtig die noch fehlenden Charaktere. Ganz voran natürlich "April O'Neil", die sich im Film mit ihren wunderbar in die vorher erwähnte Teenage-Dirt-Bag-Welt einfügt.

Und ja, es gibt auch "Exclusives". Ganz verzichten möchte man auf die verlässliche Nerd-Routine dann doch nicht. Smyth Toys beginnt hierzuland



TNMT Mutant Mayhem, Battle Pack, Smyth Toys Exclusive



Bilder: © Paramount Pictures

de das Spiel mit dem "Mega Mutant" und einigen Doppelpacks, die von den Einzelfiguren leicht abgeändert wurden. Unverständnis und Empörung über die Geldmacherei sind klar. Verzicht ist jedoch keine Option. Ein bekanntes Spiel zwischen Hersteller*innen und Sammler*innen. Amazon steigt ein und hat ebenfalls einige Besonderheiten im Angebot. Doch bleiben wir bei den Standards. Nicht fehlen sollte der Turtle-Pizza-Party-Van. Einmal als "normale" Version, die mit Figuren bestückt, fertig ausgestattet für die Schlacht gegen den "Mega-Mutant" ist, oder als ferngesteuerte Flitzer-Version für den Wohnzimmer-Blitzkrieg. Auch MUTANT

MAYHEM bietet viele Möglichkeiten, sein Geld loszuwerden. Riesenfiguren, Motorräder, Skateboards, Figuren mit Sound oder Plüsch. Nicht zu vergessen der umfangreiche Film-Merch jenseits der Toyline. Playmates und Nickelodeon ziehen alle Register. Und das ist wunderbar. Der Film hat es verdient, diese Dinge zu bekommen. Oder ob der Film für diese Dinge gemacht wurde? Wie auch immer.

Vieles wurde von Beginn an anders angegangen. Vielleicht liegt es schlicht an den „Machern“ der Film-Idee. Zum Beispiel an den Produzenten Seth Rogen und Evan Goldberg, beides bekennende TMNT-Fans und bekannt für ihren etwas "spezielleren", teils anarchischen Humor. Die beiden sind auch mit dem Regisseur Jeff Rowe und mit Brenda O'Brian für das Drehbuch verantwortlich, was MUTANT MAYHEM anzusehen ist. Unbedingt ein weiteres Plus für den Mut



TMNT Mutant Mayhem, Der Pizza-Party-Van

in der Umsetzung ist die künstlerische Komponente. Schon bei der Sichtung des ersten Trailers war klar, da passiert gerade etwas Neues. Das wurde im Film absolut bestätigt. Der "Scribble-Look", wie Seth Rogen ihn selbst nennt, basiert ebenfalls auf dem "Teenager"-Fokus der Story. Es sollte so aussehen, als würde alles schnell in ein Notizheft gekritzelt werden. Das war der Ausgangspunkt. So wie es einst die Schöpfer der TMNT getan haben. Dazu kam das wundervolle Farbkonzept. Lichter und Schatten übernehmen das Übrige in einem völlig neuen Stil. Die Explosionen, die Verfolgungsjagden und Kampf-Szenen werden hier zur Kunst, die einem den Mund offen stehen lässt. Es greift alles ineinander, Bilder, Musik und Story. Ein Film, den man sich nicht nur einmal anschauen sollte.

Unser abschließendes MUTANT MAYHEM-Fazit fällt knapp aus: TMNT MUTANT MAYHEM ist einfach nur saucol. Cowabunga.



THE ART OF TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANT MAYHEM

Dieser Band bietet einen detaillierten Einblick in die einzigartigen Designs und atemberaubenden Grafiken, die diese frische Variante einer klassischen Franchise ausmachen!

IDW Publishing
ISBN: 979-8887240985





TOKYO TOY TOUR

Von Chriss Tainment

Big in Japan

Von Chriss Tainment

Endlich ist ein Traum in Erfüllung gegangen und mir stehen drei Wochen lang die verrücktesten Orte, die Japan zu bieten hat, offen. Nintendo, Anime, Manga und Kawaii...Japan ist so fantastisch, abwechslungsreich und dabei so faszinierend fremdartig, da schreibe ich doch einfach mal für SAM und die Daheimgebliebenen einen kleinen Reisereport. In diesem Sinne: BITTE SCHÖN!

Allem vorweg einige Dinge, die mir sofort aufgefallen sind und bei denen man vielleicht sogar verwirrt sein könnte:

- ▶ Japan legt Wert auf Sauberkeit, sprich es gibt sehr wenige öffentliche Mülleimer. Aber wohin mit meinen Getränkedosen oder Snackverpackungen? Die Antwort ist simpel: Mitnehmen! Ja, in Japan nimmt man seinen eigenen Müll wieder mit heim, oder wartet, bis man öffentliche Mülleimer / Flaschensammelstellen findet.
- ▶ Japaner sind Ausländern gegenüber äußerst hilfsbereit. Ich habe mich dabei ertappt, wie ich einige Male erschrocken reagiert habe, sobald ein älterer Japaner mich gefragt hat, wo ich denn herkäme oder wohin ich möchte (alte deutsche Denkweise: der will mir was). Der einfache Hintergrund ist, sie machen sich Sorgen, der Tourist könnte sich verlaufen haben und findet nicht sein Ziel.
- ▶ Vorurteile treffen wie bei allen anderen Völkern nicht immer zu. Auch ich habe die Mythen über diverse Automaten gehört, aus denen man sich fragwürdige Dinge „ziehen“ kann. Aber das ist an den Haaren herbeigezogen. In den drei Wochen habe ich weder einen solchen Automaten gefunden noch jemanden,



- der mir einen zeigen konnte.
- ▶ Beim Essen in der Öffentlichkeit musste ich mich umstellen, denn hier sollte man auf jeden Fall mehr Zeit einplanen. Snacks, sprich Fast- oder Streetfood, darf man nicht im Gehen oder Laufen verzehren. Dies gilt als unhöflich. Man könnte andere Passanten anrem-peln und bekleckern. Also merke: Wer essen will bleibt stehen, denn das wird gern gesehen!
- ▶ U-Bahn- oder Bahnfahren war noch nie so entspannt für mich. Nicht nur weil die japanischen Bahnen pünktlich sind! Niemand spricht laut, schreibt oder lässt Handygedudel im Zug erklingen. Dies gilt ebenfalls als Todsünde!

Nach diesem kleinen Japan-für-Neulinge-Kurs, stürzen wir uns direkt in die ultimative Weltmetropole Tokio. In der ersten Woche habe ich in einem kleinen Stadtteil namens Akihabara mein Hotel



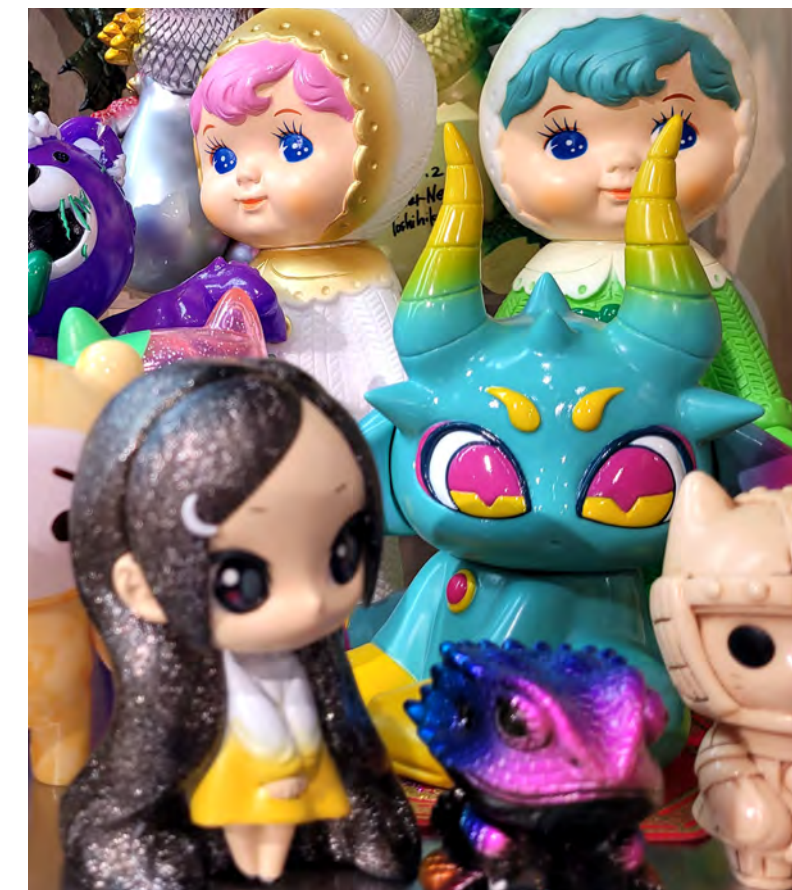
Bilder: Chriss Tainment

bezogen. Wie sagte Luke Skywalker schon: Wenn die Galaxy ein helles und lautes Zentrum hat, dann bist du hier genau mittendrin! Akihabara ist DAS Mekka für Anime- und Manga-Fans, für Otakus sowie jeder Art von Figuren- und Videospiel-Verrückten! Eigentlich die schlechteste Kombination, die man sich nur vorstellen kann. Ein Sammler (von Toys und Videospielen) aus Europa, kommt nach Japan mit einer Zollgrenze von 420 Euro und nimmt sich ein Zimmer direkt an der Akihabara Station, ca. 20 Meter entfernt von den ersten Toy-Stores. Die Versuchung ist sehr groß und der Koffer zu klein. Trotzdem heißt es nun: Raus auf die belebten Straßen des coolsten Stadtteils Tokios. AKIHABARA.

Eine alte „Sucht“ neu entfacht

Nicht eine komplette Stunde verbringe ich in meinem Hotelzimmer, da zieht es mich schon direkt in den ersten

Toytower. Warum haben wir so etwas eigentlich nicht? Einen Toytower! Der Platzmangel in Tokio ist allgegenwärtig und so haben sich diese plietschen Menschen natürlich gedacht:





„Akihabara ist DAS Mekka für Anime- und Manga-Fans, für Otakus sowie jeder Art von Figuren- und Videospiel-Verrückten!“

Komm, bauen wir doch einfach mal in die Höhe! Da stand ich nun vor einem achtstöckigen Haus, jede Etage mit Toys, Mangas und Sammelartikeln vollgestellt. Stellt es Euch mal so vor: Jede Etage besteht aus bis zu 12 Geschäften, mit jeweils unterschiedlichen Themen. Von gebrauchten Toys, über aktuellen Figuren bis hin zu den sehr beliebten Modellbausätzen, findet man hier so ziemlich alles, was einen Figurensuchti ins Schwärmen bringen kann! Lasst uns mal bei dem Thema Modellbau bleiben. Klar hier zu Lande kennt man die eher klein gehaltenen Abteilungsecken mit den üblichen Verdächtigen. Firmen, wie Revell oder Tamyia – eine ganz andere Liga präsentiert sich hier! Die schiere Vielfalt an Modellbausätzen und deren Themen, erschlägt einen direkt beim Betreten der ersten Geschäfte. Hier gibt es buchstäblich ALLES, was man sich als Modellbau-Begeisteter oder Interessierter nur wünschen kann. Ob Autos, Tiere, Filmmodelle oder eben meine alte Schwäche, Gundam Suits und Mechbausätze. Die Firma Bandai ist da ganz vorne mit dabei und deren Gundam-Bausätze haben mich früher schon begeistert. Es ist nicht mal so, dass ich den Anime, auf dem diese Bausätze basieren gut finde oder gesehen habe. Nein, mich fasziniert einfach das Design und die Vielfalt dieser Mechs. Bei 126 habe ich aufgehört zu zählen (ja ich wollte es mal wissen) und da war ich nicht mal ansatzweise bis zu einem Zehntel durch die Läden vorgestoßen, was mich nicht davon abhielt, direkt einen Gundam-Bausatz zu kaufen. Aber zu Gundam komme ich später einmal im Detail.

Die restlichen Stunden vom Anreisetag habe ich damit verbracht durch



Bilder: Chriss Tainment

Akihabara zu schlendern und an jedem Schaufenster stehen zu bleiben oder mich direkt in den kleinen und großen Geschäften zu verlieren. Im Hinterkopf immer diese Stimme, die zu mir sagt: „Du bist noch drei Wochen hier und willst doch nicht am ersten Tag alles ausgeben“. Recht hat diese leider und deshalb noch schnell ein paar der hier verbreiteten Videospielläden kartographieren und schnell was zu essen finden. Denn der Motor braucht Kraftstoff. Neben all diesen fantastischen Geschäften und Kaufhäusern, fielen mir immer wieder die überdimensionierten Kaugummiautomaten auf, welche überall, also wirklich überall, rumstehen. Okay man bekommt keine Kaugummi aus diesen Automaten, dafür aber jedes nur erdenkliche Kleinteil-Dekostück. Die Rede ist natürlich von den Gachapon-Automaten. Gachapons wurden in den 1960ern von der Firma Bandai erfunden und ein-



geführt. Es sind 100 ¥ Münzenfresser, die mit faustgroßen Kugeln bestückt sind. Eben wie ein großer Kaugummi-automat, nur das hier „Spielzeuge“ und Deko-Kram drinstecken, ähnlich wie unsere Kinderüberraschung, nur eben ohne Schokolade. Und viel größer und qualitativ besser. Ich warne Euch vor diesen Dingen, fangt damit nicht an! Im Ernst, die machen süchtig. Das ist wohl auch der Sinn und der Spaß an den Gachapons. Jede Maschine hat ein anderes Themengebiet und es gibt wirklich ALLES! Von Miniaturkatzen als Gemüse verkleidet über kleine Gundambausätze, diverse Schlüsselanhänger bis hin zu aktuellen Anime- und Manga-Figuren im Kleinformat. Besonders verrückt fand ich die Zusatzteile für 1/6-Scale-Figuren. Es gab sogar einen Automaten, der 1/6 große Sega Konsolen komplett mit detailgetreuen Spielen, Aufklebern und

Controller anbot. Ratet mal, was ich jetzt habe?

Das Thema ist hier so groß, dass jedes große Kaufhaus (Yodobashi Camera) eine eigene Abteilung für diese kleinen Münzfresser hat. Keine Sorge, es gibt natürlich auch komplett eigenständige Geschäfte und auch Gachapontürme, die sich in volle Gänze diesen kleinen Maschinen gewidmet haben. Eine naheliegende Anmerkung dazu: Solltet Ihr aus Eurer Lieblingsserie mal ein Teil nicht aus der Gachapon bekommen haben, es gibt genug Geschäfte, die sich dem Wiederverkauf dieser Sammlerartikel verschrieben haben.

Ich habe es letztendlich geschafft mich loszureißen und den Tag bei einer unglaublich leckeren Ramen ausklingen zu lassen. Ich bin völlig geschafft und mit Reizen überflutet, dabei sei gesagt, es

sind gerade mal 4 Stunden vergangen. Nächste Station: Dreamland.

Was mir auf jeden Fall richtig geholfen hat, war es mir einen Plan zu machen! Wo möchte ich unbedingt hingehen, was will man alles sehen und erleben? Hat man einen solchen nicht (als Toy-addicted), lässt man sich nur zu leicht von all der Masse, die die zahllosen Shops in Tokio anbieten, ablenken.

Der zweite und der dritte Tag waren da schon eher ruhiger und entspannter. Ha, habt ihr das wirklich geglaubt? Natürlich nicht. Volle Fahrt in das Disneyland Resort Tokio. Hiermit oute ich mich als Disneyadult (ein „erwachsener“ der sich speziell für Disney-Parks- und Marken begeistert). Auch hier hat man die Qual der Wahl. Welchen der beiden Parks soll ich denn nehmen? Ähnlich wie das Disneyland bei Paris, besteht es hier aus zwei separaten Parkanlagen. Zum einen das klassische Disneyland-Resort mit dem Schloss und all den Themen, die man in einem Disneyland vermuten würde und zum anderen aus dem Disney-Sea-Park, der doch schon etwas anders angelegt ist. Mit dem Schwerpunkt Wasser, findet man dort eine amerikanische Hafenstadt, ein riesiges Kreuzfahrtschiff und Rides von „Arielle“ und „Findet Nemo“. Hand aufs Herz, wer von Euch kennt denn den Teddybären DUFFY? Das ist ein Ding was mich total fasziniert hat. Die Japaner haben einen Charakter, samt Freunde, die in Europa so gut wie niemand kennt! Ebenso erstaunt war ich nach der Feststellung, dass die Japaner keinerlei Star Wars Merch innerhalb des Disneylands haben. Glücklicherweise gibt es neben dem eigentlichen Disneyland in Tokio genügend Disneyshops, um dieses Problem zu lösen.

Kneif mich doch mal bitte

Eine große Sache, welche ich unbedingt erleben wollte, war mir mal die



Bilder: Chriss Tainment

Gundam Factory in Yokohama anzusehen. Dort steht der weltweit einzige RX-78F00 in Lebensgröße. Viele kennen diese Bezeichnung sicherlich nicht, aber wenn Ihr diesen Mech auf einem Bild seht, wissen die meisten direkt wer gemeint ist.

Es hieß früh aufstehen und 45 Minuten mit der Metro durch Tokio, bis runter



Bilder: Chriss Tainment

nach Yokohama trudeln. Vom Weiten konnte ich das Dock schon erkennen und die Aufregung wurde immer größer. Immer im Hinterkopf behalten, dass ich kein Fan der Serie bin, lediglich das Design und die Umsetzung faszinieren mich an der Gundam-Geschichte.

Je näher ich der Factory kam, desto nervöser wurde ich. Klar, das ist ein fiktives Teil, ein Roboter der sich in unsäglich langsamer bewegt, aber das war mir total egal. Tickets gescannt und nichts wie durch den Tunnelleingang zur großen Ladezone des Gundams. Mein lieber Scholli, das muss man erst mal wirken lassen. Ein 18 Meter großer und 25 Tonnen schwerer Mech, der sich auch noch passend zum ganzen Setting bewegt. Begleitet mit den Original-Stimmen aus dem Anime mit Lichteffekten und jeder Menge Rauch!

Bombastisch, was die Ingenieure dort geschaffen haben! Alle 15 Minuten startet eine neue Sequenz, indem der Koloss eine kleine Szene nachspielt. Schritt nach vorn, Daumen hoch, Kopf zu dem Zuschauer drehen und noch einiges mehr. Der absolute Hammer. Aufgefallen ist mir hier erneut die japanische Höflichkeit und der Respekt, dem man sich hier entgegenbringt. Wenn ich Anstalten gemacht habe ein Foto zu machen, zu posieren oder einfach ein kurzes Video einzufangen, hat sich niemand in das Bild gedrängt, jeder hat brav gewartet bis man fertig war! So etwas ist sehr erfrischend. Selbstredend kann man sich den RX-78F00 nicht nur von unten ansehen und das war es – nein! Es gab auch das Gundam-Museum, welches alle Informationen zum Bau des Ungetüms dokumentiert hat. Inklusive interaktiver

Modelle, an denen man die Technik und Konstruktionskunst nachvollziehen konnte. Nicht fehlen durfte der Fanshop. Wenn man schon so eine beeindruckende Sache auf die „Beine“ stellt, dann will man auch ein wenig mehr Fanservice bieten. Der Gundam-Shop war recht übersichtlich und mit einigen exklusiven Mitbringseln bestückt. Das interessante daran war, ich wurde speziell an der Kasse darauf hingewiesen, wenn ich jetzt bezahle, war es das für mich. Sollte heißen: Du darfst hier nicht zweimal an der Kasse stehen.

Teil 2 meines Abenteuers mit dem Gundam war eine Tour zur Aussichtsplattform, wobei es zwei Level gibt. Level 1 befindet sich auf Höhe des Torsos und Level 2 direkt neben dem Kopf des Gundam. Mit viel Glück gehört man zu der Gruppe, die miterleben darf, wie der Gundam sich zu einem auf der Plattform dreht und direkt ansieht. Das alles knapp zwei Meter entfernt. Ein absolut unvergessliches Erlebnis für mich und das sollte nicht das einzige dieser Art bleiben. Wer allerdings mit dem Gedanken spielt, sich diese verdammt coole Gundam-Show nicht entgehen zulassen, der sollte sich beeilen. Ursprünglich war es geplant den Gundam im März 2023 abzubauen, aber durch die Pandemie haben sich die Betreiber entschieden, dies auf März 2024 zu verschieben!

Aber es gibt noch mehr! Am Diver City Plaza Tokio steht ebenfalls ein riesiger Gundam Mobile Suit, der Unicorn-Gundam! Es ist ja nicht genug, dass diese Statue vor dem riesigen Einkaufszentrum steht. Nein, innerhalb dieser Mall verbirgt sich die Gundam-Base. Der offizielle Shop für alles, was mit dem Thema Gundam und Gunpla zu tun hat. Über 500+ Bausätze, eine eigene Modelleihe und Modelmakerausstellung. Ein kleiner Tipp von mir, den ich durch reinen Zufall herausgefunden habe: Geht im Dunkeln zu dieser Statue und bewundert die Show! Ja das Teil hat

eine eigene Show, die Lichter des Platzes gehen aus und es wird ein Teil des Gundam-Animes auf die Hauswand projiziert. Lichter und Sound spielen zusammen und zwar auch am und im Unicorn-Gundam selbst! Der Wahnsinn. Von wegen Statue, die Kopfmassage kann sich bewegen und verschiedene Farbmodes werden abgespielt, eben passend zum Anime. Ein tolles Spektakel!

Nach dieser Erfahrung brauche ich erst mal eine schöne heiße Schüssel Ramen.

Videospiele zum Anfassen und Mitmachen

Eine weitere Reise führte mich in das schöne Osaka mit seinem beeindruckenden Osaka Castle mit all den Tempeln und natürlich dem wichtigsten Ort: SUPER NINTENDO WORLD! Jawoll, hier hat der erste Nintendo Freizeitpark eröffnet und lädt ein zum Träumen und Zocken. Mitten im Herzen





des Universal Studios Parks schlummert eine große grüne Warpröhre. Die zu durchschreiten war Pflicht. Die Musikkulisse stimmt direkt ein und wirft dich zurück in die SNES Zeit. Nach dem Durchschreiten von Princess Peach Schloss stand ich nun da, Nintendo World. Überall Koopas, Yoshis, Piranha Pflanzen und Fragezeichenblöcke. Eben diese Blöcke haben mit dem gekauften Armband interagiert, sowie der ganze Park an sich! Mit dem Band und der App habe ich mein eigenes Super Mario Abenteuer gespielt. Bin gegen Blöcke gesprungen, um dabei Münzen zu sammeln, habe mit Mario zusammen im Mariokart Ride gegen Bowser und seine Schurken bestanden (4mal) und auf Yoshi geritten, um die verschollenen

Eier wieder einzusammeln. Nintendo World hat zwar „nur“ zwei echte Rides, aber dafür hat man verschiedene Minispiele und Dinge zum Entdecken. Ziel ist es, drei goldene Schlüssel zu erlangen und sich im finalen Level Bowser Jr. zu stellen. An jeder Ecke, in jedem Winkel und an allen Gebäuden finden sich Eastereggs und versteckte Botschaften, die man mit seinem Armband scannen und dafür Sticker in der App sammeln kann. Es mag vielleicht etwas seltsam klingen, aber es macht verdammt viel Spaß! Als Nintendo-Fan und Videospielsammler war es für mich eh klar, dass ich in diesem Park einiges an Geld lassen werde. Und so kam es dann auch. Einen Mariokart-Popcornbecher, T-Shirts, Regencapes, Goldmünzen, Aufnäher und, und, und – Nintendo weiß schon wie man Fanboy und Fangirls drankriegt.

Für mich war der Rest des Universal Parks reine Nebensache. ob nun der Jurassic Park Ride oder Hogsmeade aus dem Harry Potter Universum, alles richtig toll, aber SNW war der Knaller. Ich wollte gar nicht mehr raus und versucht mal nach einem Tag im Park die Melodien aus dem Kopf zu bekommen. Nicht so leicht wie manche glauben. Der japanische Gott des Wetters hatte an diesem Tag Urlaub, aber das bisschen Regen konnte mir den Tag in Nintendo World nicht madig machen.

Nach den doch sehr aufregenden Tagen war es auch einmal Zeit etwas für die Seele und den Körper zu tun. Die nächste Station war Kyoto und der Schrein der 1000 Tore. Man kennt ja den Spruch: „Auf der anderen Seite des Zaunes, ist das Gras viel grüner“ In Bezug auf den Himmel über Japan und den Blauton würde ich das sofort unterschreiben. Wow, ist das ein intensives blau! Dazu der starke Kontrast der grünen Bambuswälder rund um die 1000 Tore. Man merkt direkt, wie sich alles entspannt, trotz der Touristen entlang der



Wege. Die Luft ist klar und angenehm, die Vögel in den Bäumen zwitschern und aus irgendeinem kleinen Schrein hört man einen Mönch beten. Es tat richtig gut nach den aufregenden Tagen in die Natur und die Tempelanlagen zu wechseln. Sogar so gut, dass der folgende Tag den berühmten Minouh-Wasserfall als Ziel hat.

Weite Wege und viel Wasser

Der 33 Meter hohe Wasserfall liegt im gleichnamige Mino-O-Park. Eine gute Stunde Fußmarsch von der Mino-O-Line Station entfernt geht es durch teilweise befestigte Wege den Berg hinauf. Stetig begleitet vom Rauschen und Plätschern des Mino-O-Flusses, der sich seinen Weg wie eine durchsichtige Schlange durch den Berg, hinunter ins Tal bahnt. Dieser Weg zum Wasserfall

hatte etwas Erholsames und Beruhigendes. Am Wasserfall selbst war es hingehend auch recht still, zumindest was Gespräche anging, denn durch das Tosen des Mino-O-Falles, hat man eh nicht wirklich was verstanden und wir erinnern uns: Japaner sind rücksichtsvoll und werden in der Öffentlichkeit nicht unnötig laut. Praktischer Weise waren direkt vor dem Wasserfall Bänke aufgebaut, auf denen man sich ausruhen oder einfach nur den Fall betrachten konnte. Durch den Schwung des Aufpralls des Wassers, verteilten sich kleine Tropfen über alle anwesenden Besucher, eine willkommene Abkühlung bei knappen 28°C. Der Weg zurück ging flotter von der Sohle. Als Belohnung gab es im Tal etwas sehr Ungewöhnliches, aber für diese Region wohl normal: Frisch frittierte Ahornblätter! Alleine von Blättern wurde ich aber nicht wirklich gesättigt, also hieß es: Nächste Station RAMEN!

Jetzt aber: Shopping

Mich haben so viele Eindrücke aus Geschäften, Malls, Märkten und Secondhand-Stationen erschlagen, dass ich nicht mehr mitzählen kann. Tokio ist allerdings nicht nur ein Himmel für mich als Spieler und Sammler, nein auch was Franchise-Erlebnisse angeht, kommt man quasi an jeder Ecke auf seine Kosten. Sei es nun die verschiedenen Event-Cafés, wie das von Pokemon, Kirby, Capcom, Katzen-Cafés, Otter-Cafés oder einfach die Spielhallen mit Ihren Kult-Arcade-Automaten. Tokio bietet mir alles, was ich mir hätte wünschen können. Das Nerdherz schlägt ständig auf Hochtouren und wird erst wieder daheim langsam zur Ruhe finden. Es ist allerdings noch Platz im Koffer und die Videospiel- und Spielzeuggeschäfte schreien alle meinen Namen, nichts wie los.

Meine erste Anlaufstelle war das Kaufhaus Yodobashi Camera in Akihabara.



Yodobashi ist eine Kette und mehrfach in Tokio vertreten und vergleichbar mit unseren alten Kaufhäusern. Ach was rede ich denn da? Stellt euch Karstadt, Mediamarkt, einen Supermarkt und ein Möbelhaus vor. YC ist ein riesiges Hochhaus mit etliche Stockwerken und jedes Stockwerk ist so groß wie ein Mediamarkt! Der pure Wahnsinn. Ihr könnt Euch sicherlich denken, was passiert ist, als ich in die Spielzeug- und Videogames-Abteilung gekommen bin! Tausende Modellbausätze von verschiedenen Firmen und in Themengebiete unterteilt. Ein ganzen Arsenal an Videospielen von Playstation, Nintendo und ein bisschen Microsoft und nicht zu vergessen die Spiel- und Sammel-sachen. Hier gibt es alles, was man sich nur vorstellen kann. Okay der Abend war dann auch gelaufen. Drei Stunden später bin ich aus der Abteilung raus und hatte nicht einmal etwas gekauft. Mein Kopf hat noch alles verarbeitet. Zum Glück lagen auf dem Weg zurück ins Hotel genügend der kleinen Second-hand-Händler für Toys und Videospiele. Es hat Vorteile in Japan 1,87 m groß zu sein, aber in solchen Läden zu shoppen ist keiner davon.

Die Frage, ob ich noch einmal nach Japan kommen möchte, stellt sich erst gar nicht. Viel eher sollte die Fragestellung so aussehen: Wann komme ich endlich wieder nach Japan? Im Ernst, ohne jetzt die politischen und gesellschaftlichen Punkte genau zu kennen, noch sie zu erörtern, meine reine Beobachter-Meinung: Japan ist sauber, die Menschen absolut respektvoll in jeglicher Hinsicht, gegenüber fremdem Eigentum, der Natur und Untereinander. Der Mix aus extremer Unterhaltung, Shopping-Möglichkeiten und Erlebnisparks steht im krassen Kontrast zum traditionellen Japan mit seinen tausenden Tempeln, wunderschönen Landschaften und wie ich zugeben muss, leckerem Essen. Japan hat mich wohl nicht zum letzten Mal gesehen.



www.retro-amour.de

Marché Noir

DAS Retro-Event im Ruhrgebiet!

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

**Kulturort DEPOT
Dortmund**

STAR WARS

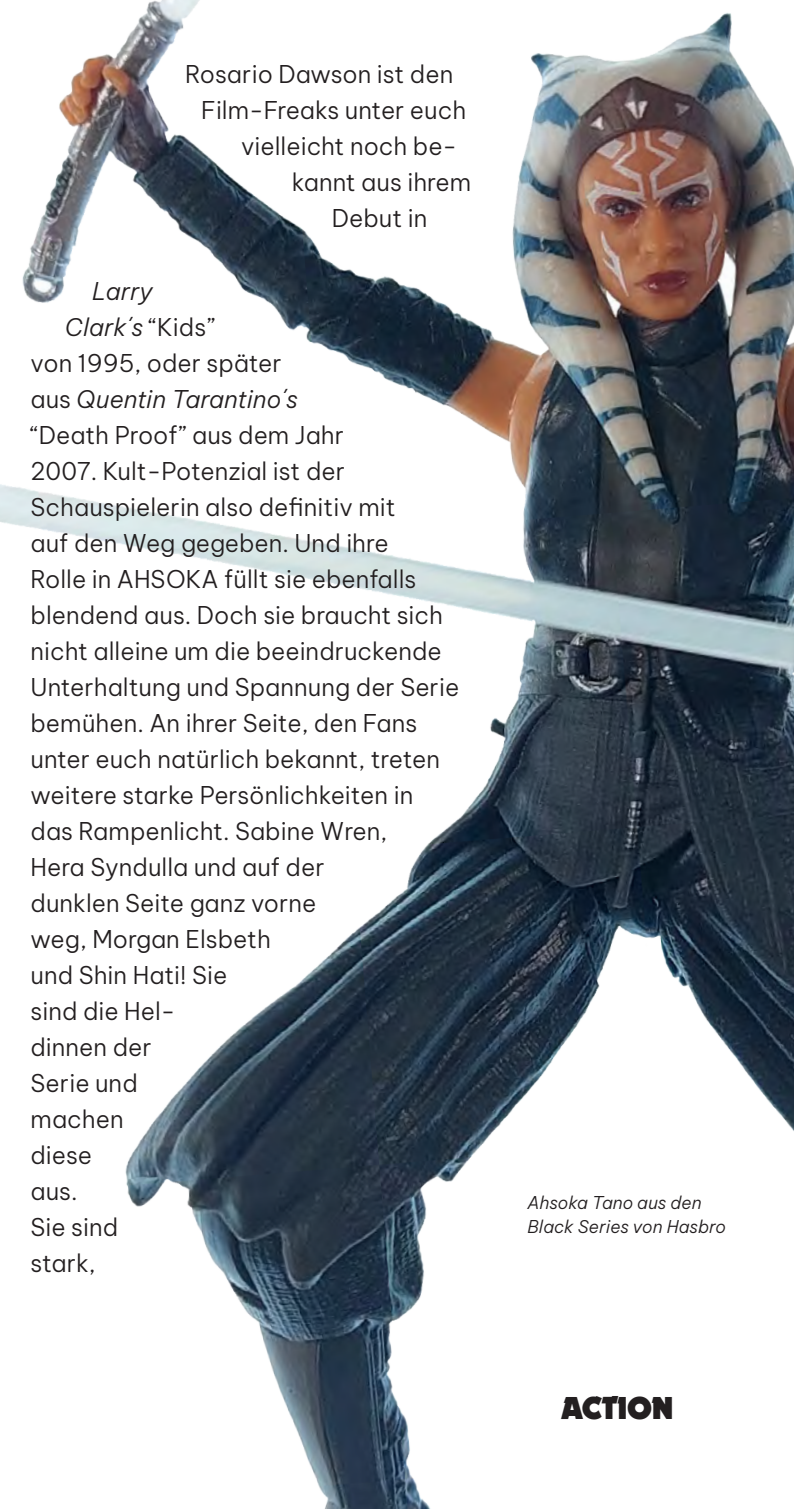
AHSOKA

FRAUEN DER MACHT

Von Carsten Gritzan

Die Star Wars-Messlatte wurde zuletzt von Disney sehr hoch gelegt. Nach dem Kritiker- und Publikums-liebling "Andor", dem Dauerbrenner „The Mandalorian“ und dem Effektfeuerwerk "Obi Wan Kenobi" waren wir gespannt, wie die Umsetzung rund um AHSOKA Tano funktionieren würde. Für Leute, die nicht unbedingt im Star Wars-Kosmos, mit allen Filmen, Animations- und Serien-Adaptionen, Sidekicks und Spin-off's betraut sind, wird es langsam kompliziert. Der Genuss liegt vielleicht darin, sich für einige Dinge einfach nicht zu interessieren und sich auf die schönste Art unterhalten zu lassen. Und für diejenigen, denen das alles sehr wichtig ist, ist die Serie AHSOKA ein Füllhorn für den entsprechenden Nerd-Talk. Wir haben bekannterweise einen Hang zum Ersteren. Und wer SAM kennt, weiß, dass wir nicht über AHSOKA berichten würden, wenn wir nicht davon begeistert wären.

Kennt man die Charaktere und deren Geschichte bereits, insbesondere durch die Animationsserie "Clone Wars", bekommt die Serie nochmal einen besonderen Aha-Kick. Den ersten Real-Auftritt bekommt Ahsoka Tano, verkörpert von *Rosario Dawson*, in der zweiten Staffel der *Mandalorian*-Serie.



Rosario Dawson ist den Film-Freaks unter euch vielleicht noch bekannt aus ihrem Debut in

Larry Clark's "Kids"

von 1995, oder später aus *Quentin Tarantino's* "Death Proof" aus dem Jahr 2007. Kult-Potenzial ist der Schauspielerin also definitiv mit auf den Weg gegeben. Und ihre Rolle in AHSOKA füllt sie ebenfalls blendend aus. Doch sie braucht sich nicht alleine um die beeindruckende Unterhaltung und Spannung der Serie bemühen. An ihrer Seite, den Fans unter euch natürlich bekannt, treten weitere starke Persönlichkeiten in das Rampenlicht. Sabine Wren, Hera Syndulla und auf der dunklen Seite ganz vorne weg, Morgan Elsbeth und Shin Hati! Sie sind die Heldinnen der Serie und machen diese aus. Sie sind stark,

Ahsoka Tano aus den Black Series von Hasbro



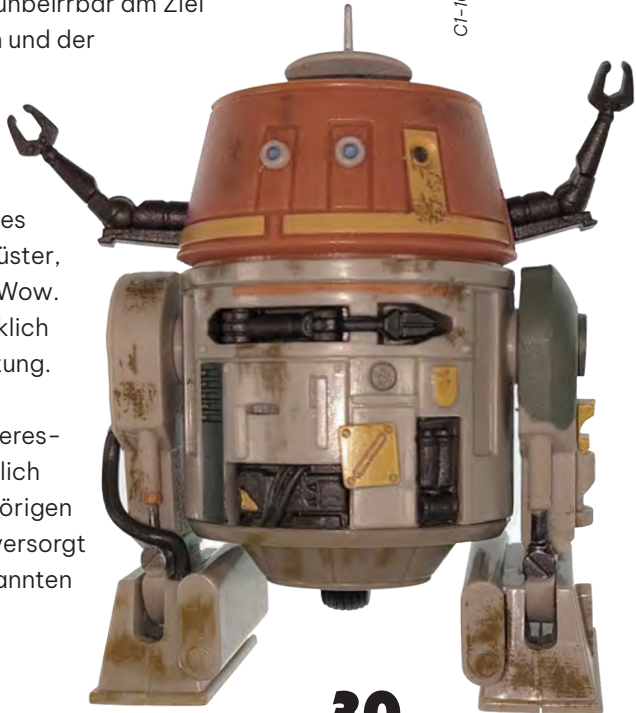
intelligent, talentiert und sie sind eins mit der Macht. Ob mit der dunklen Seite im Bunde oder mit der hellen, sie ziehen uns in den Bann. Aber keine Angst, es gibt natürlich auch eine männliche Macht, die allerdings fast eine Nebenrolle spielt. Ezra Bridges, Lord Baylan Skoll und natürlich Großadmiral Thrawn. Letzterer, verkörpert von *Lars Mikkelsen*, sorgte wohl in den Fan-Foren für viel Gesprächsstoff. AHSOKA kann ganz ohne Vorwissen aus der Star Wars-Saga genossen werden, was gerade für die nachrückenden Fans ein schöner Effekt ist. Bekanntlich können diese mit der ganzen Nostalgie-Sause um die "alten" Filme nicht viel anfangen. Oder sie wachsen mit dem "Fan-Sein" später hinein. Insbesondere für die jungen Mädels gibt es nun wieder eine Serie, die für jeden Charakter-typen eine Heldin präsentiert, in die man sich heimlich hineinversetzen kann, um eben die Berge zu versetzen, zu denen es Heldinnen braucht. Klar, die Story ist dünn. Darum geht es bei Star Wars aber auch nicht. Hier kämpft Gut gegen



Power-Cast auf der Star Wars Celebration 2023, Bild: © Disney+

Böse, so wie wir es wollen. Es gilt natürlich, ein neues Imperium zu verhindern. Das Ganze mit viel Action, tollen Bildern, wunderbaren Wesen und Androiden. Und vor allem mit einem offenen Ende, das uns schon jetzt sehnsüchtig auf die zweite Staffel warten lässt. Ja, es geht auch um Freundschaft, um die Zerrissenheit der Protagonist*innen, um den kompromisslosen, aufopfernden Siegeswillen für das Gute. Ja, das ist toll. Aber noch wichtiger ist eigentlich, dass die Sturmtruppen wieder gut aussehend unbeirrbar am Ziel vorbei schießen und der Böse irgendwie cool blau ist und rote Augen hat. Und Hexen gibt es diesmal. Sehr düster, sehr effektiv. Wow. AHSOKA ist wirklich große Unterhaltung.

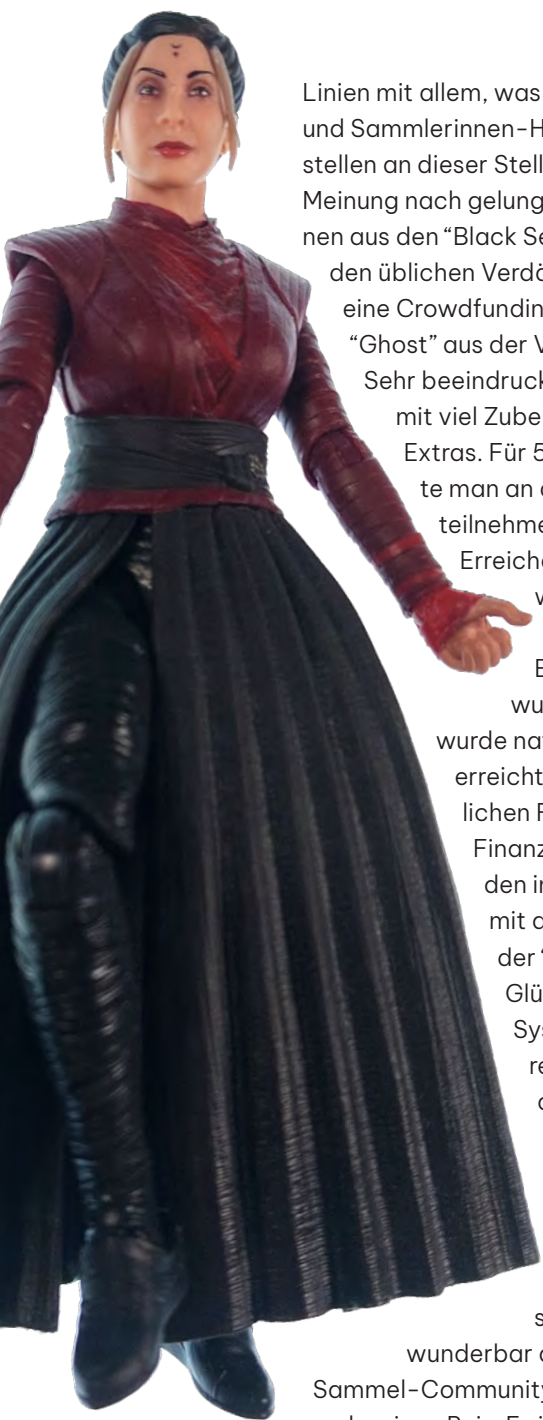
Wir von SAM interessieren uns natürlich für die dazugehörigen Toys. HASBRO versorgt uns in ihren bekannten



C1-10P / Chopper aus den Black Series von Hasbro



Rosario Dawson als AHSOKA, Bild: © 2023 TMLucasfilm Ltd.



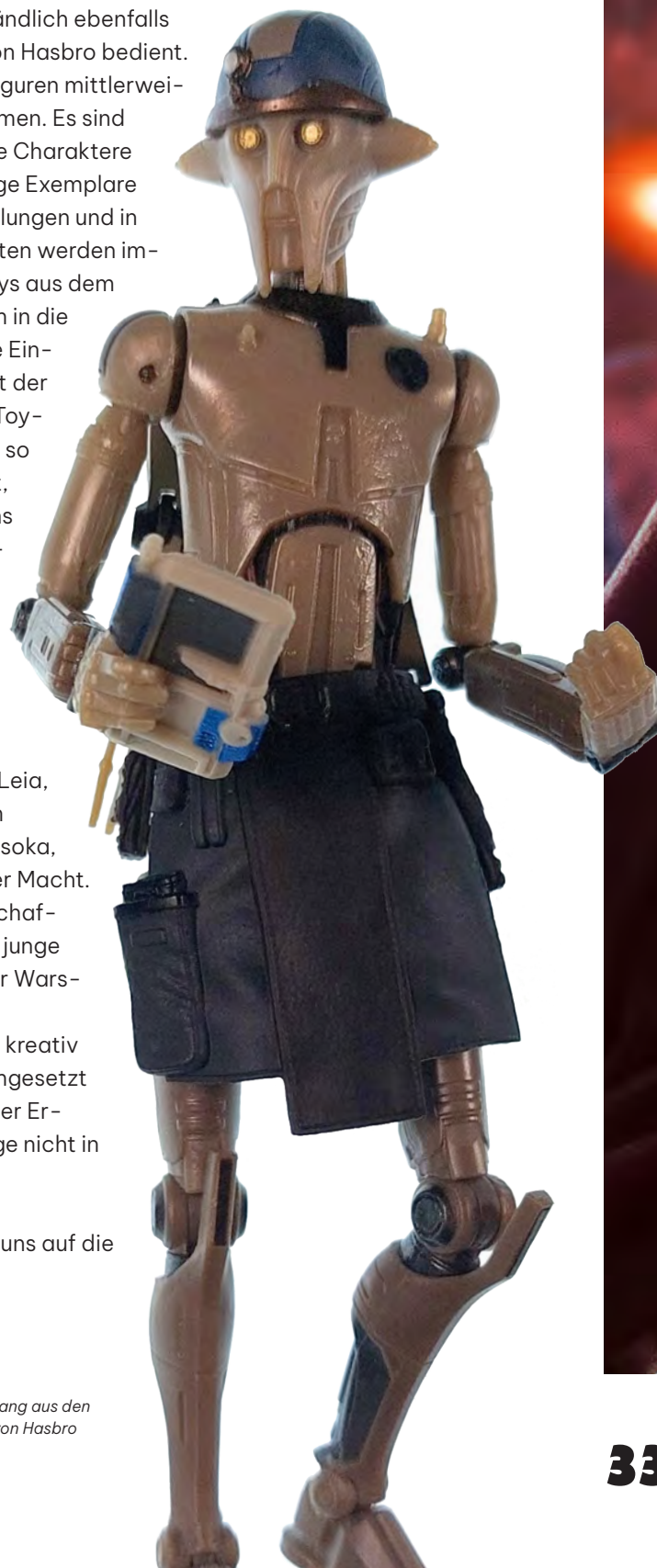
Morgan Elsbeth aus den
Black Series von Hasbro

Linien mit allem, was das Sammler- und Sammlerinnen-Herz begehrt. Wir stellen an dieser Stelle einige unserer Meinung nach gelungensten Versionen aus den "Black Series" vor. Neben den üblichen Verdächtigen gab es eine Crowdfunding-Aktion für die "Ghost" aus der Vintage Collection. Sehr beeindruckend, sehr groß, mit viel Zubehör und tollen Extras. Für 579,99 Euro konnte man an der Finanzierung teilnehmen und auf das Erreichen des Ziels hoffen, welches von Hasbro auf 8000 Besteller gesteckt wurde. Dieses Ziel wurde natürlich spielend erreicht und die glücklichen Financier und Financierinnen werden im Herbst 2024 mit der Auslieferung der "Ghost" beglückt. Glückwunsch. Dieses System ist zur Zeit recht populär bei den Toy-Herstellern. Verständlich, aus ihrer Sicht. Es gibt kein Risiko und mit dem Geld lässt sich schließlich wunderbar arbeiten. Für die Sammel-Community hat das System auch seinen Reiz. Es ist sichergestellt, dass die Produktion endlich ist und das gekaufte Produkt nur an Wert gewinnen kann. Wie oft auch immer dieses Vorgehen ständig neu kontrovers diskutiert wird, funktioniert es ja nunmal. Es ist und bleibt schwierig für etwas viel Geld zu bezahlen, was erst in einem Jahr in den Händen gehalten werden kann. Aber kommen wir zurück zu den frei im Handel erhältlichen Figuren. Oder besser: zu denen, die bis vor kurzem noch frei erhältlich waren. Auch hier ist die Nachfrage groß. In den AHSOKA-"Black Series" sind manche Charaktere schon

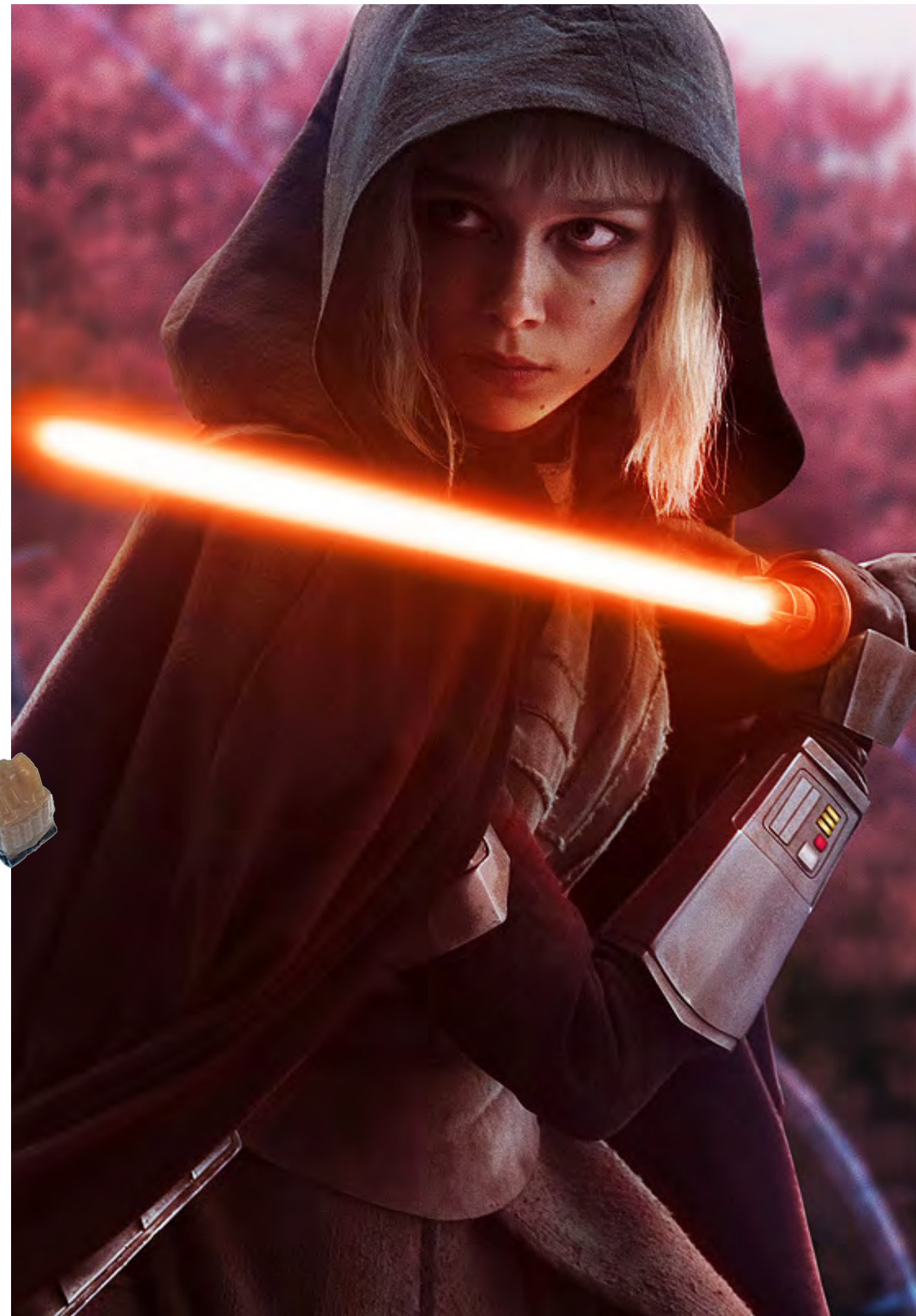
jetzt nur noch schwer zu bekommen. Zum Beispiel der großartige Professor Huyang. Ein Highlight in der SAM-Redaktion und eine unbedingte Empfehlung. Die Figur ist toll umgesetzt und es macht Spaß, sie in Szene zu setzen. Wenn wir schon bei den Highlights aus den bisher veröffentlichten Figuren sind, gehören Hera Syndulla und der Droide Chopper unbedingt dazu. Die Vintage- und Retro-Kollektionen werden selbstverständlich ebenfalls in vollem Umfang von Hasbro bedient. Auch hier sind die Figuren mittlerweile schwer zu bekommen. Es sind noch lange nicht alle Charaktere erschienen. Für einige Exemplare laufen die Vorbestellungen und in den nächsten Monaten werden immer wieder neue Toys aus dem AHSOKA-Universum in die Shops kommen. Wie Eingangs erwähnt, liegt der Spaß auch bei den Toy-lines darin, bei einer so großen Themenwelt, wie Star Wars sie uns bietet, einige Veröffentlichungen links liegen zu lassen und sich auf seine Favoriten zu konzentrieren.

Disney kreiert nach Leia, Rey und Jyn, mit den Geschichten von Ahsoka, eine weitere Frau der Macht. Eine Heldin, die es schaffen wird, weiter das junge Publikum für die Star Wars-Saga zu begeistern. Und solange dies so kreativ und unterhaltend umgesetzt wird, ist eine Ende der Erfolgsstory noch lange nicht in Sicht.

Wir von SAM freuen uns auf die Fortsetzung.



Professor Huyang aus den
Black Series von Hasbro



Shin Hati, Bild: © 2023 TM Lucasfilm Ltd.

TOYPLOSION

DES NERDS FEUCHTE HOSE

Von Carsten Gritzan

In diesem Jahr feierte die Toyplosion in Castrop-Rauxel ihre Premiere. Schon Monate bevor die Tore in der Europahalle geöffnet wurden, stand fest, dass dieses Toy-Event eine neue Event-Dimension für Spielzeug-Verrückte einläuten wird. Die Organisation der Veranstaltung ist stark in der Community verwurzelt und nutzt die sich daraus ergebenden Promo-Kanäle hervorragend. Die Ausstellerplätze waren schnell ausgebucht und die Tickets schon weit vor dem Termin ausverkauft. Also, alles richtig gemacht. Jetzt mussten nur noch die sehr hohen Erwartungen der Besucher und Besucherinnen erfüllt werden. Wir

vom SUPER ACTION MAGAZIN waren natürlich mit einem Stand vor Ort und können vorwegnehmen, dass den Veranstaltern und Veranstalterinnen dies bravourös geglückt ist.

Ein Paradies für Toyhunter, ein Graus für das Portemonnaie. Wir sind uns sicher, dass so manches vorher festgelegte Budget weit überzogen wurde. Auch wir konnten manche Dinge einfach nicht dort liegen lassen. Die angebotene Vielfalt war überwältigend. Die Bekanntschaften, die dort gemacht wurden, das Wiedersehen mit Freunden und Freundinnen, der Nerd-Talk...das alles über viele Stunden verteilt, hat nicht nur uns einen wunderbaren Tag bereitet. *„Meine Güte, die sind ja alle genau so bekloppt“*, durfte der ein oder andere im Menschengewirr gedacht haben. Trotz der Menge an Besuchern und Besucherinnen war man unter sich. Die Leidenschaft breitet sich aus, die Community wächst. Nicht zuletzt, weil die Toyplosion es schafft, viele Lager zu vereinen. Das ist vorbildlich. Bitte nachmachen.

Wer nicht vor Ort sein konnte, wird viel über die Toyplosion im Netz erfahren. So wie im Vorfeld eine massive Präsenz von Empfehlungen beobachtet werden konnte, so wurde das Event auch im Nachhinein von vielen Begeisterten Sammlern und Sammlerinnen dazu genutzt, sich inmitten der Toy-Community zu präsentieren. Im Grunde wurde so schon die Werbekampagne für die zweite Ausgabe eingeläutet.





Bilder: SUPER ACTION MAGAZIN

SAM fragt Peter Petendo, einen der verantwortlichen Organisatoren der Toyplosion, nach seiner Einschätzung:

Es ist unendlich viel über die Toyplosion berichtet worden und ihr habt zurecht durch die Bank positives Feedback erhalten. Für eine Premierenveranstaltung ist das ungefragt

der gerechte Lohn für die ganze Arbeit. Deckt sich denn auch die euphorische Wahrnehmung der Besucher und Besucherinnen mit dem Geschehen hinter den Kulissen? Finanzierung, Organisation...ihr habt sicherlich diverse Nervenkasper hinter euch, oder? Schließlich habt ihr auch noch Beruf und Familie.

Intern haben wir nach der Veranstaltung einiges aufgearbeitet! Uns sind einige kleinere Dinge aufgefallen, die wir 2024 um- und abstellen werden! Ohne die Rückendeckung unserer Familien wäre die Toyplosion definitiv nicht möglich gewesen, ein großes Dankeschön an unsere Frauen und Kinder!

Die zweite Runde steht 2024 an. Diesmal gleich über zwei Tage. Und wieder ist die Halle in Rekordzeit ausgebucht. Tickets werden bestellt



wie bekloppt, alles wird gerade noch einmal getoppt. Wo soll die Reise hingehen?

Es ist schön, dass die Toyplosion auch in ihrer zweiten Ausgabe ein Erfolg zu werden scheint! Die Erwartungshaltung an der zweiten Ausgabe ist hoch und wir arbeiten mit Hochdruck an der Umsetzung für ein noch bessere Toyplosion 2.

Was war Dein persönliches Highlight am Veranstaltungstag? Hattest Du überhaupt Zeit, die Show selbst zu genießen?

Ganz ehrlich, ich habe kaum etwas mitbekommen. Viele Dinge habe ich erst in den zahlreichen Videos und Beiträgen auf Youtube im Nachhinein wahrgenommen! Es war unheimlich viel zu tun, und wir wollten als Team jedem gerecht werden! Das ist auch ein großes Ziel für die Toyplosion 2, mehr mit den Besuchern zu sprechen und generell mehr die Atmosphäre zu genießen! Mein Highlight waren die glücklichen Gesichter, und die Stimmung in und um die Europahalle!

Die Frage, ob Dir irgendetwas nicht gefallen haben sollte, stellen wir dann im Umkehrschluss natürlich auch.

Nicht gefallen hat mir, dass die Veranstaltung gefühlt nach 1 Stunde wieder vorbei war! Die Zeit ist verfliegen, und es dauert noch so lange bis nächstes Jahr September!

Du bist in der Toy-Community sehr bekannt. Du supportest und kooperierst regelmäßig und trägst dazu bei, die verschiedenen Lager in Deutschland zu verbinden. Ich weiß aus vorangehenden Gesprächen, dass Dir dieses Thema sehr am Herzen liegt. Eine wichtige Zutat im Erfolgsrezept der Toyplosion, oder?

Das mag sein, dass es dazu beiträgt, und wenn es so ist, freut es mich! Ich bin der Meinung das es genug Mist auf der

Welt gibt, das brauchen wir im Hobbybereich nicht auch noch!

Hier sollte man Abschalten können, eine schöne Zeit haben und sich einfach an der Sache an sich erfreuen! Generell haben aber alle aus unserem Team die Toyplosion zu dem gemacht, was sie ist.

Danke an Aslan, Benni, Ferru, Rene und Philipp.

Auch unsere hauseigene MARCHÉ NOIR-Veranstaltung in Dortmund geht 2024 in die nächste Runde. Ebenfalls über zwei Tage. Kann man sagen, dass das Nerd-Herz zur Zeit im Pott schlägt?

Absolut! Ich freue mich riesig auf die MARCHÉ NOIR und werde definitiv wieder dabei sein!

SAM ist natürlich 2024 wieder auf der Toyplosion dabei. Wir freuen uns auf zwei Tage Toy-Halligalli.

Schön euch wieder begrüßen zu dürfen, ihr gehört fest zur Community!





PENG! DU BIST TOT!

Das Dilemma mit dem Kriegsspielzeug

Von Jan Meinighaus

Ich selbst werde in diesen Tagen 50 und habe in meiner Kindheit und Jugend alles abgefeuert, was die Wafenkammern der Spielzeuggeschäfte zu bieten hatten. Dennoch bin ich zu einem äußerst friedliebenden und bedächtigen Erwachsenen geworden. Für SAM gehe ich jetzt erneut auf Mission: „Sir, begeben Sie sich in die Schützengräben zwischen unschuldigem Spieltrieb und bedenklichem Militarismus. Sammeln Sie Kommentare beider Fronten.“ „Sir, jawohl, Sir!“

Also erstmal zurück in die eigene Kindheit, die 70er. Zurück in eine Welt zwischen Friedensbewegung, kaltem Krieg und Bundeswehr-Manövern im heimischen Wald. „Peng, Du bist tot“ – Ein Satz, den man auf Schulhöfen und Kinderspielplätzen früher oft gehört hat ohne sich viel dabei zu denken. Erst ganz klassisch als „Cowboy und Indianer“, dann mit „Captain Future“ und irgendwann auch als Möchtegern-Soldat. Wir haben uns M-16 Sturmgewehre aus Dachlatten gebastelt und im Wald „USA gegen Vietnam“ gespielt (wobei

die US-Army immer den cooleren Look hatte, der Vietcong aber durch seine unbesiegbare Rebellen-Attitüde bestach – eine schwere Wahl also). Woher wir das kannten und wieso wir wussten, wie es aussah? Von den Spielzeugverpackungen, aus dem Fernsehen und dem Kino.

Im heimischen Kinderzimmer ein weiteres Schlachtfeld: Nach den billigen Plastiksoldaten im 50er-Pack aus der Tüte wurde aufgerüstet und hochwertige Modellbausätze von Revell oder – noch besser – Tamiya ließen das Kinderzimmer langsam zu einer dritten Weltmacht werden. Denn machen wir uns nichts vor: Für einen technikbegeisterten 14-jährigen geht von Tomcat-Kampffjets, Maschinengewehren und Apache-Helikoptern eine große Faszination aus. Vielleicht, weil das so'n bißchen „Star Wars in echt“ ist? Vielleicht wegen Tom Cruise, dem Draufgänger „Maverick“ mit seiner F-14? Jedenfalls habe ich zu jeder Zeit den Unterschied zwischen unserem waffenstarken Spiel und den schrecklichen





Die billigen Tütensoldaten, erhältlich in allen erdenklichen Armeen und treffend zum Einsatz gebracht in Pixars Toy Story Filmen.

Bildern um 20.00 Uhr in der Tagesschau erkannt. Dort lernten wir schon früh, wie die echte Gewalt sich anfühlte – nämlich gar nicht mehr cool. Nordirland-Konflikt, Falkland-Krieg, naher Osten, atomare Bedrohung und Wettrüsten. Und der Vietnamkrieg war auch noch nicht so lange vorbei, John Rambo oder das A-Team konnten das bestätigen. „Die letzten Kinder von Schewenborn“ haben uns sehr viel mehr beunruhigt als alle Missionen von Schwarzenegger, Stallone und Chuck Norris zusammen. Die Spielforscherin Gisela Wegener-Spöhring kam auf der Basis ihrer Befragungen westfälischer Grundschulkinder zum Ergebnis: „... dass normal aufwachsende Kinder zwischen Krieg und Krieg-Spiel sehr wohl unterscheiden können. Die Kinder lehnen den wirklichen

Krieg strikt ab, lieben aber in ihrer großen Mehrheit das spannende Kriegsspielen und wünschen sich mehr Kriegsspielzeug. Das ist für Fachleute durchaus kein Widerspruch, sondern erklärt sich aus den andersartigen Sinngebungen und Wirklichkeitsebenen von Spiel und Realität.“

Doch irgendwann reichte es dann meinen Eltern. Die beiden linken Pazifisten aus der 68er-Bewegung machten Schluss mit Panzermodellen und Flugzeugträgern. Dazu kam noch, dass man selbst das Interesse verlor. In den 80ern fanden regelmäßig Veranstaltungen wie „unser Heer“ der Bundeswehr statt, auf denen man echte Panzer und Tornado-Jets hautnah besichtigen und besteigen konnte. Schon auf dem Ausstellungsgelände der Schillkaserne Wesel wurden uns Jungs zwei Sachen langsam bewusst: Die massive Gewalt eines Leopard 2 Panzers lässt sich durch ein 1:72 Modell in billigem Spritzguss-Plastik kaum vermitteln. Und in der Konsequenz daraus dann „echter“ Soldat zu werden, war uns zu mühselig. Wir waren ja auch nicht so dämlich, dass wir den Unterschied zwischen Phantom Kommando und der Grundausbildung der Bundeswehr nicht überbissen hätten. Mit dem Hinübergleiten in die Subkultur Hardcore, Punk und Thrashmetal ging dann auch das Ablehnen jeder Autorität einher (nicht gerne gesehen bei der BW!). Und auch wenn die Tarnjacke weiter getragen wurde, dann nicht mehr mit Top Gun Patch, sondern mit den Logos von Slayer und D.R.I.

Allerspätestens mit der Entscheidung, Zivildienst oder Grundwehrdienst abzuleisten, entschied man sich dann für die gemütliche Variante und Krieg fand lediglich im Kino oder ausgeliehen aus der Videothek statt. Andere Generationskameraden haben dann mit Ballerspielen und Egoshootern weitergemacht, aber da bin ich raus. Wobei ich mal gehört habe, dass die US Army Egoshooter einsetzt, um die Hemm-

TOY`N`ROLL by JAN MEININGHAUS

„Die letzten Kinder von Schewenborn haben uns sehr viel mehr beunruhigt als alle Missionen von Schwarzenegger, Stallone und Chuck Norris zusammen.“

schwelle zum Töten herabzusetzen, indem Zielen & Abdrücken als Reflex trainiert wird. Dagegen waren unsere Dachlatten-MGs aber wenig jugendgefährdend!

Gibt es eine Pointe, was lernen wir daraus? Locker machen? Gehören der kriegerische Spieltrieb und die nachgestellten Szenarien zur Kindheit wie Süßkram und Comichefte? Darf dann auch der gefundene Stock zu Exkalibur werden, ein Ast zur Silberbüchse oder ein Tannenzapfen zur Handgranate?

Gisela Wegener-Spöhring schlussfolgert dazu „Kriegs- und Action-Spielzeug bietet die Möglichkeit, spannungsreiche innere Realitäten auszudrücken und Konflikte zu inszenieren. Damit kann es auch helfen, diese zu lösen.“

Dennoch können wir uns angesichts der aktuell eskalierenden Konflikte nicht ganz freimachen von dem seltsamen Gefühl, Spielzeugwaffen im Supermarkt zu sehen oder etwas peinlich berührt zu sein beim Anblick der Anzeigen für Spielzeugpanzer. Gut so, denn trotz allem sollte das Thema von Eltern gewissenhaft und mit Fingerspitzengefühl vermittelt werden.

Kino und Video brachten das Schlachtfeld direkt ins Kinderzimmer. Oft ohne, dass die Kinder jemals die Filme gesehen hatten, wurden Spielwelten durch die Werbung und TV-Präsenz mitgeliefert.



Und in Deutschland gehen wir eh nochmal ganz anders mit Themen wie Militarismus und Krieg um. Wieso nochmal? Ach ja...

Staff Sergeant Meininghaus ist heute jedenfalls froh, dass er mit seinen Freunden im Wald gespielt und zuhause aufwendige Dioramen gebaut hat, statt nächtelang Metal Gear Solid zu zocken oder Klassenkameraden zu klatschen.

Ivonne Echterhoff, 41, Mutter

Als wir 2011 zum ersten Mal Eltern wurden, hatten wir ganz klare Vorstellungen, was bestimmte Erziehungsfragen betrifft. Es dauerte nur wenige Jahre, bis der Dreikäsehoch erstmals eine Plastikpistole begehrte. Für uns absolut undenkbar, dem nachzugeben. Keine Spielzeugwaffen im Haus, das war für uns lange unumstößlich. Auch auf der Kirmes an der Losbude musste sich der Nachwuchs für die gesammelten Punkte etwas anderes aussuchen – je nach Altersstufe langsam begleitet mit Erklärungen. Waffengewalt und Krieg sind mit das Schlimmste, das ich mir vorstellen – oder lieber nicht vorstellen – kann. Die letzten Jahre lieferten leider genug Anlass und direkten Bezug zum Leben unserer Kinder (plötzlich ukrainische Kinder in der Klasse), um diese Themen immer wieder aufzugreifen, die Kinder bei Fragen zu begleiten, aufzuklären. Und dennoch: Irgendwann gab es das erste Holzschwert vom Rittermarkt. Dann die Pistole zum Polizeikostüm an Karneval, den Colt zum Cowboykostüm – auch wenn diese in der Schule sogar verständlicherweise verboten sind. Zuhause gehörten sie zum Spiel dann doch dazu. In jedem Kinderbuch, jedem Film spielen auch Waffen und Kämpfe eine Rolle, es war utopisch das komplett von den Kindern fernzuhalten. Das haben wir gelernt und sind etwas entspannter

geworden. Auch, weil wir sehen, wie gut unsere Kinder das aktuelle Weltgeschehen verstehen, wie sie zu empathischen Menschen heranwachsen. Unseren Weg bei diesem Thema würden wir wohl wieder so einschlagen.

Norman Gocke, Vater

Kinder spielen, um die Realität und die Welt um sie herum zu begreifen. Bis vor kurzem gehörte es bei pädagogisch korrekten Eltern zum richtigen Ton, dass Kriegsspielzeug im Kinderzimmer nichts verloren hat. Doch eben jene, die noch vor kurzem gegen jede Art von Waffenexporten gewesen sind, waren angesichts des Ukrainekriegs ihre Dogmen über Bord. So einfach ist es nämlich dann doch nicht. Panzer und Kampfflugzeuge sind offenbar doch nicht nur Mordmaschinen, sondern auch sinnvolle Defensivwaffen und unter Umständen Garanten für Frieden. Ein stark bewaffnetes Land greift man nunmal nicht so schnell an. Und neben dem militärischen gibt es ja auch noch den technischen Aspekt. Vieles, was wir täglich nutzen und unser Leben angenehmer macht, wurde ursprünglich fürs Militär entwickelt. Eine F-16 aus Klemmbausteinen zusammenzusetzen ist immer noch was anderes, als kleinen Kindern die neuesten Videos aus Nahost zu zeigen. Kriege sind ein elementarer Bestandteil der Menschheitsgeschichte. Solange man kleine Menschen kindgerecht und altersgemäß an dieses Thema heranhöhrt, um so mehr werden sie später einmal Frieden und Freiheit zu schätzen und zu verteidigen wissen.

Gregor Koppe, 53, Vater

Ich denke Waffen und Kriegsspielzeug sind in Kinder Augen nicht negativ belegt. Kinderhelden wie Robin Hood tragen Pfeil und Bogen, Ritter, Prinzen und Piraten tragen Schwerter, Säbel



Im Marschgepäck: Pinzette, Klebstoff und Emaillefarben. Plastikmodellbau erfordert Geduld, Geschick und Kreativität. (Hochwertiger Revell-Bausatz eines amerikanischen Kampfflugs Type F 16)

und Pistolen bei ihren Abenteuern. Mit Gewalt hat das aber nichts zu tun, die Kinder lernen im Spiel, zu unterscheiden, zwischen Gut und Böse und den Umgang mit Macht. Kinder entdecken im Spiel ihre Welt zu der all dies dazugehört. Deshalb helfen Verbote den Kindern auch nicht weiter, denn früher oder später stellen sie selber fest, dass das Leben nicht Friede, Freude, Eierkuchen ist. Auch, wenn die Kinder völlig im Rollenspiel versunken sind, können sie doch noch zwischen der Wirklichkeit und dem Spiel unterscheiden. Kinder wissen, dass sie keine Ritter, Soldaten sind, nur weil sie im Spiel solche darstellen. Die Spielzeugwaffe ist dann Teil dieser Spielwelt. Wir haben unseren Kindern, heute alle 16 (Drillinge), probiert stets so wenig wie möglich zu verbieten, stattdessen haben wir ihnen geholfen diese Welt und die Menschen, mit all ihren Facetten kennen und verstehen zu lernen. Angefangen beim Umgang mit Süßigkeiten, Social Media und auch mit Kriegsspielzeug zum Beispiel in Form von Playmobil Piraten und Römern. Meine Töchter sind weder Zuckerjunkies noch angehenden Gewaltverbrecher geworden, noch haben sie Anlagen dazu entwickelt...

Antonia Koppe, 16, Tochter

Ich finde es Quatsch Kriegsspielzeug zu verbieten. Verbotene Sachen werden

nur interessanter durch das ausgesprochene Verbot und man sucht Wege, um das Verbot zu umgehen. Total wichtig finde ich allerdings, dass die Eltern den Kindern die Dinge erklären, damit sie lernen es damit auf sich hat und sie das einordnen können. Wenn wir mit Playmobil Römern gespielt haben, gab es immer gratis Geschichtsunterricht von Papa und wir wussten was ein Gladius und eine Lorica Segmentata war.

Ben Echterhoff ist 12 Jahre alt.

Ich bin der Meinung, man sollte Spielzeugwaffen nicht gleich verbieten sondern eher dafür sorgen, dass sie nicht mehr so oft in Kinderspielzeugsets vorkommen. Außerdem sollten sie nicht mehr so oft beworben werden. Man sollte als Eltern mit den Kindern darüber reden, dass Waffen nichts Tolles sind.



Brian McCartys

WAR TOYS FOR PEACE



www.wartoys.org

Seit 2011 kooperiert der Fotograf Brian McCarty mit Kindern für seine außergewöhnliches und bewegendes Projekt War Toys. An Kriegsschauplätzen im Irak, dem Gaza Streifen, Israel, Syrien und dem Libanon.

Dabei läßt er die vom Krieg traumatisierten Kids Bilder malen, die ihm als Briefings für seine aufwühlenden Fotos dienen. „Kinder teilen ihre traumatischen Kriegserfahrungen eher durch indirekte Kommunikationsmittel wie Malen oder Spielen mit und verarbeiten sie dadurch“, so McCarty. „Ihre kognitiven

Fähigkeiten sind denen der Sprache weit voraus.“ Als Location für McCartys Fotos dienen zumeist die exakten Orte, an denen die Kinder ihre Erfahrung machen mussten; die für die Fotos verwendeten Spielsachen sind von örtlichen Basaren, aus Privatbesitz oder von den Geschäften vor Ort. Durch die Unmittelbarkeit der gemalten Bilder in Verbindung mit Brians Fotos wird auf direktem Weg die traumatische Kriegserfahrung vermittelt, ohne auch nur ein Gesicht zu zeigen oder die sonst üblichen Schockbilder zu bemühen.

War Toys ist eine Nonprofit-Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, durch die Stimmen von traumatisierten Kindern einen gesellschaftlichen Wandel in der Wahrnehmung von Krieg und Konflikten herbeizuführen.



Sderot Home (drawing), 2012

Am Morgen des 22. November 2012 endete die "Operation Pillar of Defense" mit einem Waffenstillstand im Gaza-Streifen. Während der zahlreichen Raketen-Angriffe floh die Zivilbevölkerung der Stadt Sderot in Bunker, so auch „Juri“. Auf seinem Bild ist zu sehen, wie der Junge sich währenddessen die scheinbar unzähligen Raketen auf sein Zuhause vorgestellt hat. Viele ähnliche Bilder anderer Kinder wurden zeitgleich gemalt.



TOY`N`ROLL by JAN MEININGHAUS



Mother of Violence (drawing), 2012

Im Bild von „Karima“ herrscht Chaos, im unteren Teil hält eine Mutter ihr Kind in den Armen, schützend vor den Kämpfen. Viele solcher Bilder wurden von Kindern gemalt, mit wiederkehrenden Motiven: Olivenbäume, Flaggen, Mauern – einfachen Symbolen für den komplexen Israel-Plästina-Konflikt. Für das Foto verwendete Brian McCarty eine handelsübliche Kinderpuppe sowie eine Fulla-Doll für ihre Mutter (Fulla-Puppen sind als züchtiges Gegenstück zu Barbies sehr beliebt in der arabischen Welt).



The simplicity of the photographs is instantly affecting, particularly when they include modern-looking toys in garish, man-made colors set against violent backgrounds.

Soraya Nadia McDonald,
Washington Post



Rainbow, Chernigiv, Ukraine, August 2022

„...als die Ukraine den Krieg gewonnen hat“ – so stellt sich die 7-jährige Alisa die Zukunft vor. Im Zentrum eines Regenbogens ein zurückgekehrter Soldat, laut Alisa „gesund und munter“. Mehr möchte das Mädchen nicht zu ihrem Bild sagen, vermutlich ist der Soldat ihr Vater.

30 Jahre

JURASSIC PARK

**Rückblick eines
Spielzeug-Sammlers**

Von Patrick Jakob



Die Magie hinter den Dinosauriern

Von Patrick Jakob

Am 2. September 1993 startete **Jurassic Park** in den deutschen Kinos und brach alle Rekorde. Aber warum wurde der Film so erfolgreich? Schließlich gab es schon früher Filme mit Dinosauriern.

Das ist im Grunde ganz einfach: erstmalig waren realistische Dinosaurier ganz ohne Stopp Motion Animationen auf der Leinwand zu sehen, welche bis dato der Standard gewesen sind. Nur nochmal zur Definition: Stopp Motion ist ein Verfahren, um ein bewegliches Modell zum Leben zu erwecken. Es wird ein Foto von dem Modell gemacht und darauffolgend nur minimal in seiner Pose verändert, um es anschließend nochmal zu fotografieren. Wenn man diesen Prozess 25-mal wiederholt und die Bilder zu einem Film zusammenfügt, hat man ein Modell, welches sich genau eine Sekunde lang bewegt. Das klingt nach viel Arbeit und das ist es auch. Und genau mit dieser Technik, sollten die Dinosaurier auch von Phil Tippett in Jurassic Park animiert werden. Zumindest so lange, bis Steven Spielberg von einem *Industrial Light and Magic* Mitarbeiter, eine lebensechte Tyrannosaurus Rex Computer-animation „serviert“ bekam. Spielberg entschied sich gegen



die übliche Stopp-Motion-Technik welches Jurassic Park im Resultat zu einem großen Erfolg an den Kinokassen werden ließ. Dieser magischen Anziehungskraft, die Jurassic Park mit seinen realistischen Dinosaurier auslöste, konnten sich nur die wenigsten entziehen. Noch weniger als Erwachsene, können das die Kinder. Und diese wollten nun auch Jurassic Park Spielzeug haben!



*Kenners berühmter RED REX (Fan Name)
Tyrannosaurus Rex von Kenner 1993*

Die Suche nach einem geeigneten Hersteller

Wie so oft üblich, wollte man natürlich auch zum Start von Jurassic Park eine passende Spielzugserie auf den Markt bringen. Daher schaute *Universal* nach geeigneten Herstellern Ausschau. Es waren mehrere Hersteller im Gespräch und letztendlich bot man Mattel die Lizenz für die Jurassic Park Spielzeugserie an. *Mattel* zögerte jedoch, da *Mattel* damals der Meinung war, das der Markt bereits mit Dinosaurierspielzeug gesättigt war. *Mattel* konnte natürlich nicht wissen, welchen Erfolg der Film haben würde und lehnte das Angebot ab. Alternativ entschied man sich anschließend für die Firma *Kenner*, die bereits in den 1980ern große Erfolge mit den Star Wars Actionfiguren feiern konnte. Da zu diesem Zeitpunkt die Vorproduktion von Jurassic Park noch im vollen Gange war und teilweise noch die finalen Schauspieler für die Rollen fehlten, musste *Kenner* sich für die Gestaltung der Figuren, auf die Beschreibungen aus Michaels Crichtons Buchvorlage verlassen. Daher haben auch die ersten sechs menschlichen Actionfiguren fast keine Ähnlichkeit mit den finalen Darstellern.

Dino Spielzeug gibt es bereits genug, *Kenner* brachte pünktlich zum Kinostart eine umfangreiche Palette an Dinosauriern, Menschen, Fahrzeuge und ein Playset auf den Markt. *Kenner* wollte sich klar von anderem Dinosaurierspielzeug abheben und entschied sich daher für das Jurassic Park Echtheitslogo, welche alle Figuren auf dem Oberschenkel tragen sollten. Dazu erfand man Werbeslogan: „Wenn es nicht Jurassic Park ist, ist es ausgestorben“. Die menschlichen Actionfiguren wur-

den neben zahlreichen Ausrüstungsgegenständen, auch mit einem Dinosaurier-Jungtier und einer speziellen Sammelkarte verpackt. Bei den großen Dinosauriern entschied *Kenner* sich für ein weiteres



charakteristisches Merkmal: sie wurden aus einem gummiähnlichen Material hergestellt, welche die Dinosaurier noch realistischer machte. Dieses realistische Gefühl, welches dieses Material vermittelte, hatte aber auch einen großen Nachteil: es machte die Figuren unbeweglich. Die vier großen Dinosaurier der ersten Serie verfügten über (fast) keinerlei Gelenke. Damit waren die Figuren, wenn sie im Regal standen, relativ steif. Wenn Sie jedoch in die Hände von Kindern gelangten, war das Material trotzdem so flexibel, dass sich Kopf und Schwanz verbiegen ließen und bot trotzdem eine Menge Spielspaß. Beim großen Tyrannosaurus Rex durfte man die Bewegung mit dem Kopf nicht übertreiben, da man sonst Gefahr lief die Mechanik zu zerstören, die über einen Bowdenzug gesteuert wurde.

*Carnotaurus zur Jurassic Park
Kenner Serie von 1994*



Dr. Alan Grant und Dr. Ellie Sattler in drei Generationen – größte Figuren aus der Amber Collection (Mattel 2021), mittlere Figuren (Kenner 1993), kleine Figuren Hammond Collection (Mattel 2022)

Die erste Serie von 1993 wurde ein voller Erfolg und *Kenner* schickte 1994 direkt eine zweite Serie hinterher. Die Menschen aus der ersten Serie wurden nochmals überarbeitet und trugen nun auch Köpfe, die den Schauspielern ähnlich waren. Es wurden aber auch Figuren „hinzugedichtet“, die es so im Film überhaupt nicht gegeben hatte. So wurde beispielsweise ein Carnotaurus „Demon“ veröffentlicht, der nach heutigen Maßstäben eher als Unfall gelten würde, weil sie so skurril aussieht. Die Figur verkaufte sich auch nicht sonderlich gut. Das Paradoxe daran ist, dass sie heute bei Sammlern zu einer der begehrtesten Figuren überhaupt zählt und entsprechend hoch gehandelt wird. Aber auch bei den menschlichen Charakteren gab es neue Gesichter: die sogenannten Evil Riders und Dino Trackers. Das waren Charaktere, die *Kenner* erfand, um den Spielspaß in

Jurassic Park zu erweitern. Die Figuren hatten nicht viel mit den Schauspielern gemeinsam und sind auch gut mit Muskeln bepackt. Rein optisch gesehen könnte man auch sagen, es sind Wrestling Figuren mit einem Jurassic Park Logo. 1997 kam Vergessene Welt Jurassic Park in die Kinos. Natürlich brachte *Kenner* auch hier wieder eine umfassende Serie an Jurassic Park Figuren auf den Markt. *Kenner* hatte aus den Fehlern bei den Gummidinosauriern gelernt und verpasste dem neuen Trasher T-Rex bewegliche Beine. Jetzt konnte man den Rex wie im Film auf den Bauch legen und ihn mit dem Capture Gear fesseln, was mit der älteren Version nicht möglich gewesen wäre. Wie schon bei der zweiten Serie von 1994 war das Capture

Gear nun ein essenzieller Bestandteil der Lost Word Serie und lag fast allen Figuren mit bei. Gemäß dem Film, der auf der verlassenen Isla Sorna spielte, lag der Focus nicht nur auf den Dinosauriern, sondern auch auf den Fahrzeugen. Insgesamt gab es sechs verschiedene Fahrzeuge, die man durchaus auch mehrmals kaufen konnte, um die Jagdszenen aus dem Film optimal nachspielen zu können. Auch diese Serie wurde ein großer Erfolg und wurde sogar in den USA als „das Meistverkaufte Spielzeug 1997“ ausgezeichnet.

Die neuen Eigentümer

Bereits Anfang der 90er wurde *Kenner* vom Spielzeuggiganten *Hasbro* auf-

Dilophosaurus mit Wasser-Spritz-Funktion
Kenner 1993



SDCC 2023 Exclusive – Steven Spielberg aus der Hammond Collection



Kenner's Velociraptor – Erstveröffentlichung 1993 (links), Repaint von 1997 zu *The Lost World* (mitte) und Repaint zu *Chaos Effekt* Serie 1998 (rechts)

gekauft. Zunächst konnte *Kenner* wie üblich weiterarbeiten, jedoch wurden schon bei der *Lost World* Serie einige Dinge durch *Hasbro* geändert. So trugen die Figuren bereits seit 1997 den Stempel „*Hasbro*“ statt „*Kenner*“. Diese zunächst kleinen Änderungen sollten aber noch umfangreicher werden. Im Jahr 2000 wurde *Kenner* vollständig von *Hasbro* aufgelöst und so wunderte es nicht, dass sich auch die Spielzeuge fundamental ändern sollten.

2001 kam der dritte Teil der Reihe in die Kinos: *Jurassic Park 3*. Nun brachte *Hasbro* eine ganz neue Palette von Spielzeugen auf den Markt und nun wurden die Änderungen auch sichtbar. Die menschlichen Figuren wurden jetzt im Maßstab von 1:18 hergestellt, obwohl die *Kenner* Figuren der ersten beiden Teile im Maßstab von 1:16 produziert wurden. Die neuen Figuren konnten also streng genommen, nicht mit den alten Figuren und Fahrzeugen kombiniert werden. Ich weiß noch genau wie enttäuscht ich damals von

diesem Umstand war und ich musste mich erstmal an diese neue Größe gewöhnen. Das war aber noch nicht das schlimmste. Vielmehr war es nicht nachvollziehbar, warum *Hasbro* jetzt plötzlich (bis auf wenige Ausnahmen) alle Dinosaurier auf eine Einheitsgröße geschrumpft hatte und man sich somit noch weiter von den ursprünglichen *Kenner* Figuren entfernte. Es gab zu den regulären Figuren noch einen *Tyrannosaurus Rex* sowie einen *Spinosaurus*, die ihren Namen als einzige überhaupt verdient hatten, da sie passend zu den Menschen die „richtige“ Größe hatten. Es muss vielen Fans ähnlich wie mir ergangen sein, denn die Serie konnte nicht an die großen Erfolge der beiden *Kenner* Serien anknüpfen. Auch wenn die Umstände damals gewöhnungsbedürftig waren, zählt heute die *Jurassic Park 3* Spielzeugserie, zu meinen absoluten Favoriten.

In den darauffolgenden Jahren veröffentlichte *Hasbro* immer wieder die ursprünglichen *Jurassic Park 3* Figuren



Hasbro 2001 Jurassic Park 3 Toyline

in neuen Farben, sogenannte Repaints, und verkaufte sie einfach unter dem Namen „Jurassic Park“. Dabei waren es immer die gleichen Figuren ohne Neuheiten. 2009 legte *Hasbro* mal wieder die alten Figuren von 2001 als Repaints auf und brachte aber erstmals zwei wirklich neue Figuren auf den Markt. Den Allosaurus und Pachyrhinosaurus. Es waren zwei von Grund auf neuentwickelte Figuren und diese machten wirklich Hoffnung auf eine neue Figurenserie die Jurassic Park wiederbeleben könnte. Genau das Gegenteil sollte letztendlich eintreten, denn es wurde zunehmend still im Jurassic Park Universum.

Neue Hoffnungen und ein tiefer Fall

Im Herbst 2014 wurde ein kurzer Teaser mit dem Titel „Jurassic World“ angekündigt. Als dieser veröffentlicht wurde, war ich damals sehr aufgeregt und ich habe den Teaser bestimmt gleich 20-mal hintereinander angeschaut. Ich konnte es einfach nicht glauben, denn nach über 10 Jahren sollte mein absolutes Lieblingsfranchise unter einem neuen Namen wiederbelebt werden! Die Lizenz für eine neue Spielzeugse-

rie lag immer noch bei *Hasbro* und sie kündigten für Jurassic World im Jahr 2015, eine umfangreiche Spielzeugserie an. Als ich im Internet die durchgesickerten Beschreibungen der Sets las, malte ich mir die traumhaftesten Figuren aus. Schließlich war eine lange Zeit vergangen und die technischen Möglichkeiten hatten sich enorm verbessert. Es war endlich die Chance für *Hasbro*, alle Fehler die 2001 gemacht wurden zu verbessern und an die Erfolge der *Kenner* Serien anzuknüpfen. Es wurde von *Universal* massiv in das Marketing zu Jurassic World investiert und es zeichnete sich ein Mega-Hit an den Kinokassen ab.

Hasbro stellte pünktlich zum Kinostart die neuen Figuren auf der Toy Fair 2015 vor und sie waren leider eine Enttäuschung auf ganzer Linie. *Hasbro* hatte offenbar nichts aus seinen Fehlern gelernt. Ganz im Gegenteil. Die Figuren hatten eine Comic ähnliche Optik und waren teilweise wieder in der „Einheitsgröße“ umgesetzt worden. Das positive war, dass man auch neue Wege mit verkleinerten Figuren ging. Aber auf der anderen Seite machte man eine ganze Menge neuer Fehler.

Es wurden beispielsweise keinerlei menschliche Figuren veröffentlicht, die so essenziell für das Nachspielen der Jurassic World Geschichte sind. Offenbar war man der Meinung, dass Menschen unwichtig wären und sich nur Dinosaurier verkaufen würden. Später beim Auspacken entpuppte sich allerdings erst der größte Fehler: die Schraubenlöcher! Trotz der Möglichkeiten, die die Hersteller heute dank der sich immer verbessernden Computertechnik haben, schafft es *Hasbro* den Figuren riesige Schraubenlöcher zu verpassen. Diese liegen auch noch auf der vom Käufer abgewandten Seite. Im Geschäft sehen die Figuren den Umständen entsprechend gut aus, wenn man diese dann aber ausgepackt hat, tritt das Schraubenlochdesaster zum Vorschein. Das schlimme daran war, dass viele Sammler, mich eingeschlossen, die Figuren aus Nostalgiegründen trotzdem gekauft haben. Schließlich war es gut 14 Jahre her, dass Figuren zu einem Jurassic Park Film veröffentlicht wurden. Dieses Nostalgiegefühl war damals bei mir so stark, das ich heute noch *Hasbro's* 2015er Serie in Originalverpackung kaufe, wenn ich sie günstig bekomme. Ja obwohl die Figuren eigentlich wirklich schlecht sind, muss man fairerweise sagen, gehören sie dennoch zur Historie der Jurassic Park Actionfiguren dazu. Die Wege von Sammlern sind eben manchmal unergründlich. Das oftmals negative Feedback zu den Figuren sollte aber nicht ohne Folgen für *Hasbro* bleiben. 2017 wurde bekanntgegeben, dass *Universal* und *Hasbro* getrennte Wege gehen werden. Die Lizenz wurde einem anderen großen Hersteller angeboten: *Mattel*. Und nach über 20 Jahren machte *Mattel* den gleichen Fehler nicht noch einmal. *Mattel* nahm die Lizenz an und wurde der neue Hersteller für die Jurassic World Spielzeugserie!

Bilder im Artikel: © Patrick Jakob

Teil 2 der Serie in SAM Ausgabe 3!

Stgt. T-Rex Turner - Dino Tracker - Serie Kenner 1994



Pteranodon Kenner 1993 Serie 1



Jurassic Park Kenner 1994 - Skinner - aus der Evil Riders Serie, die nichts mit dem Film zu tun hat + Evil Riders Strike Cycle Vehicle



BATMAN PLAYSETS

Die Bathöhle – Playing with Playsets – eine Superhelden-Mancave

Von Thorsten Anders

Schon immer galt das Spielzimmer von uns Jungens als sauerstoffarmer, unaufgeräumter Raum voller Geheimnisse, Verstecke und Dingen, die von den meisten Außenstehenden als unnützes Zeug abgetan, von den Bewohnern, die darin hausten aber als größte Schätze angesehen wurden.

Da geht es um Geheimnisse und große Leidenschaften zwischen miefigen Tennissocken und Sneakern, halbleeren Pizzaschachteln, alten Computer- oder Monster-Magazinen, Sammelkarten, Redbull- und Coladosen, Game-Konsolen und alten wie neuen Actionfiguren. Und trotz der wirklich geringen Ähnlichkeit bezeichneten viele ihre Höhle hinter verschlossenen Rollläden als ihre Man- oder auch Batcave.

Wir wollen hier unseren Blick von den feuchten Tennissockenbergen abwenden und uns lieber einige der Höhlen annehmen, die als Hauptquartier des dunklen Ritters von Gotham in Form von Playsets unsere Sammelleidenschaft beflügelten und beflügeln. Denn egal, ob aus Pappe oder Plastik, für uns ist es einfach mehr! Denn wir sind Playset Lover!

Die Bathöhlen erobern die Kinderzimmer

Seit IDEAL 1966 das allererste Batcave-Playset im Jahr der durch die TV-Serie mit Adam West losgetretene Batmania veröffentlichte, sind so einige Fledermaus-Hauptquartiere des dunklen Superhelden von Spielzeugherstellern in die Kinderhöhlen, äh – zimmer der Welt produziert worden. Die Batcave ist sicherlich ein perfektes Objekt für ein Playset, mit dem man in fremde Welten eintauchen kann. Wie schon im letzten Heft bei den Alien-Playsets beschrieben, geht es ja darum, in eine eigene Spielset-Welt seiner Helden oder auch Lieblingsmonster einzutauchen. Und wer möchte nicht mal Batman sein (bestimmt nicht Robin) und mit dem Batmobil aus der Höhle sausen, unglaubliche Berechnungen mit dem Batcomputer machen oder sich mit Batzubehör – wie z.B. dem Anti-Haifisch-Bat-Spray – aus der Waffenkammer ausstatten? Heilige Makrele!

Das erste Playset, ein aufklappbarer Papp-Koffer mit Griff enthielt damals die 3-Zoll-Figuren von Batman und Robin, wie auch ein Kunststoff-Bat-



Bild: Thorsten Anders



Batcave aus der 66er-Serie, McFarlane Toys, Bilder: Thorsten Anders

mobil ohne echte Räder. In die Rückwand des zweigipfligen Koffers wurde eine Abbildung des Atomreaktors aus der Serienkulisse im knalligen Cartoon-Style gedruckt, der auch in der LEGO Bathöhle zur Classic TV Serie aus dem Jahr 2016 und in der neuen Mac Farlane 66er-Reihe seine Wiederentdeckung fand.

Historisch sicher eines der beliebtesten Bathöhlen-Sets ist die MEGO-BAT-CAVE aus dem Jahr 1974. Passend für ihre 8-Zoll-Fiuren der Worlds-Greatest-Super-Heroes-Serie produzierte man die Batzentrale ebenso wie das Vorgänger-Set aus Vinyl-beschichteter Pappe. Die Box, die sich nach dem Öffnen in ein 3D-Set verwandelt, welches mit Batcomputer, funktionierenden Batsignal und geheimer Ausfahrt für das Batmobil – genau wie im



Fernsehen – aufwartete, war zuvor in dem gleichen Grundaufbau bereits das Action Jackson Playset THE LOST CONTINENT und als PLANET OF THE APES-Playset erschienen. Damals war man ein wenig sparsam, wenn es um die Konstruktion neuer Playsets ging. Da wurde halt wiederverwendet was ging, wofür man heute mit ständig neuen Sets zugeworfen wird.

Das Konzept der Batcave geht übrigens auf das fünfzehnteilige Batman-Kino-Serial aus dem Jahr 1943 zurück, in dem man das Hauptquartier von Bruce Wayne in eine Höhle verlegte. Das war übrigens Batmans erster Auftritt vor einer Kamera, obwohl er seinen ersten Comic-Auftritt bereits 1939 hatte. Später wurde der Name und die Idee der Batcave aus der Columbia-Pictures-Produktion für die Comics übernommen.

Die Bathöhlen im Wandel der Zeit

Es folgten weitere Playsets, die sich natürlich immer dem Zeitgeist und den aktuellen Comic-Vorlagen anpassten. So erschien 1977 von MEGO das BATMANS WAYNE FOUNDATION-Playset, das mit seiner Stelzenstruktur und den gesteckten Rück- und Zwischenwänden aber eher an ein Barbie-Haus in Blau erinnerte, als an ein Batman Hauptquartier. Einen weiteren Versuch legte MEGO ein Jahr später für die 3,75-Zoll-Pocket-Superheroes-Linie nach. Das höhlenmäßige Set aus caramelfarbigem Vacuform-Kunststoff war sehr zerbrechlich, weshalb die Spielfreude nicht allzu lange anhielt und heute kaum noch intakte Sets zu finden sind.

Die wirklich tollen bunten Batcave-Poster, die man als Leser der BATMAN-Comics immer mal wieder präsentiert bekam, haben sich in den Spielsets leider nie wirklich widergespiegelt. So gab es auch so gut wie nie ein Set mit dem grünen mechanischen T-Rex





oder der gigantischen Penny-Münze, die sich in einigen der Poster wiederfanden, wie z.B. in Neal Adams 1969er Querschnitt-Poster des gesamten Bergs unter Wayne Manor oder Dick Sprangs "Secrets of the Batcave" von 1973. Die einzige Ausnahme ist hier so ziemlich das *HOT WHEELS BATCAVE WAYNE MANOR PLAYSET* von *Mattel* aus dem Jahre 2003.

In den 80er und 90er Jahren orientierte man sich beim Playset-Output dann eher an den Kinofilmen von Burton und Schumacher. So legte die junge Firma *Toy Biz* 1989 ein beidseitig bespielbares Set vor. Ausgestattet war es mit Felsen in hellen Grautönen, blauen und roten Bat-Elementen wie Computerbildschirmen, Laufstegen, einer Falltür einer Bodengrube, einen Aufzug und einen "abstürzbaren" Felsen, der irgendwie ungünstig über Batmans Arbeitsplatz positioniert war. Arbeitsschutz

war also in der Bathöhle nicht wirklich angesagt. Was würde man wohl bei Wayne Enterprises dazu sagen?

Kenner's BATCAVE COMMAND CENTER aus dem Jahr 1992 präsentiert sich gleich mit drei Spielbereichen, die man platzsparend ineinander klappen konnte. Hier gab es die Vorderseite von Wayne Manor, ein Bösewicht Versteck mitsamt einer Falltür und Säure-Tank und ein Batgewölbe mit Kostümwechselkammer, um Bruce in Batman zu verwandeln.

Drei Jahre später präsentierte *Kenner* zu *BATMAN FOREVER* sicher eines der größten Batcave-Playsets, bei dem drei Höhlenplateaus – wie Inseln – miteinander verbunden waren. Bei vielen galt das Set damals als zu abstrakt und zu offen, musste man sich die Höhle doch drumherum dazu denken. Und so folgten nach und nach dutzende von Batman-Playsets verschiede-



Bilder: Thorsten Anders





Spin Masters BAT TECH BAT-CAVE. Eine 84 cm große Batmanfigur, in der sich nach dem Aufklappen der beiden Frontseiten eine Bathöhle mit zehn verschiedenen Bereichen präsentiert.

ner Hersteller in die Kinderzimmer der Welt. Gerade auch für die ganz Kleinen lieferte *Fischer Price*, bzw. *Imaginext* dutzende von verschiedenen Bathöhlen und Bat-Roboter-Playsets aus, um aus ihnen nach und nach große Batman-Fans zu machen.

Auch außergewöhnliche Playsets, wie z.B. die DC PRIMAL AGE BATCAVE von *Funko* aus dem Jahre 2018, die sich im Barbaren-Style bei den MASTERS OF THE UNIVERSE anlehnte, reihten sich in die lange Historie ein. Leider passte der Figuren-Maßstab nicht ganz zu den klassischen MOTU-Figuren.*

In einem wesentlich kleineren Maßstab präsentierte sich die NANOSCENE BATCAVE die 2017 für die NANO METALFIGS von *Jada Toys* auf den Markt kam. Ein schickes kleines Diorama-Playset mit Funktionen und Beleuchtung, das jeder Sammler gerne in seiner Sammlung aufnahm. Vor allem weil sie relativ wenig Platz benötigt und sich auf erschwinglichem Taschengeld-Level bewegte.

Interessant auch die vor kurzem erschienene Bathöhle von *Character Options* aus umweltfreundlichem FSC-zertifiziertem Holz. Ja richtig gelesen. Sowohl die Batcave, als auch die rudimentären Figuren und das Batmobil sind zum größten Teil aus Holz – für die Öko-Mamis und Papis unter uns – nicht für die Kinder.

Die Höhlen der Gegenwart

Doch werfen wir noch einen Blick auf die zuletzt erschienene Batcaves, zu denen wir hier auch die meisten Fotos

* Hierzu empfehlen wir die SPIELZEUCH-Folge 10b bei YouTube



Bilder: Thorsten Anders



Mattels BATMAN VS. SUPERMAN-Playset aus dem Jahre 2016 misst ganze 125cm in der Höhe... Das Areal für die 6 Inch großen Mattel-Actionfiguren zum gleichnamigen Film ist einfach bombastisch!

präsentieren. Hier kann man schnell das Gefühl bekommen, dass Größe eine immer wichtigere Rolle spielt.

Mattels BATMAN VS. SUPERMAN-Playset aus dem Jahre 2016 misst zum Beispiel ganze 125cm in der Höhe. Das unterirdische "Superhelden-Puppenhaus" mit vier Ebenen von der Straßenebene bis zur Batmobil-Garage in der Tiefpaterre wirkt dabei echt gigantisch. Mit Aufzug, Trainingsbereich, Waffenkammer, Bat-Garderobe, Computerzentrale, geheimer Fluchtkammer, Gefängniszelle, Falltüren und Seilrutsche hat man jede Menge Spielmöglichkeiten und eines der umfangreichsten Playsets überhaupt. Zusätzlich enthalten ist eine exklusive Actionfigur von Ben Affleck als Batman mit abnehmbarer Anzugpanzerung wie auch zusätzlichen Waffen für die Waffenkammer. Das Areal für die 6 Inch großen Mattel-Actionfiguren zum gleichnamigen Film ist einfach bombastisch! Ein beispielbares Set, bei dem Kinder und Eltern ihren Spaß haben. Man sollte sich allerdings genug Zeit zum Aufbauen nehmen.

Ebenfalls groß ist Spin Masters BAT TECH BATCAVE. Eine 84cm große Batmanfigur, in der sich nach dem Aufklappen der beiden Frontseiten eine Bathöhle mit zehn(!) verschiedenen Bereichen präsentiert. Hier kann man mit den knapp 10cm großen Figuren aus dem Hause Spin Master jede Menge Abenteuer erleben. Im Zentrum ein Aufzug, der die passenden Soundeffekte zu jeder einzelnen Ebene abspielt. Zusätzlich beinhaltet dieses





DC PRIMAL AGE BATCAVE, Funko, Bilder: Thorsten Anders



Hauptquartier eine Computerzentrale, eine Garage, einen Trainingsbereich, eine Superschurkenzelle, eine Falltür, einen Atomgenerator, einen OP-Tisch und vieles mehr. Und nach dem Spielen klappt man sie wieder zu und ein über 80cm großer Batman steht im Spielzimmer – oder in der Sammlung. Das ist cool und ein schönes Gimmick.

McFarlane Toys veröffentlichte 2021 ein erstes geniales Set zur 66er-Serie, das die Batcave samt Atomreaktor in all ihren knalligen Farben präsentierte. Felsenwände, Computer, Schränke, Rohrleitungen und Rutschstangen, alles wirkt wie direkt aus der Filmkulisse miniaturisiert. Ein tolles Zubehör, um die parallel veröffentlichten 6 Inch-Figuren des dynamischen Duos und seiner Gegenspieler in der Vitrine oder im Regal perfekt in Szene zu setzen. So gab es dann auch das passen-

de klassische Batmobil, das geniale Bat-Cycle mit Robin-Beiwagen oder auch das Batboot. Im letzten Jahr bekamen dann noch die Bösewichte ihr Hafenspelunken-Geheimversteck mit Aktenschränken, Villain's-Wandtattoo, Bücherregalen und großem Kaffeeklatsch-Konferenz-Tisch kredenzt. Und das Arbeitszimmer von Bruce Wayne samt Bücherregal-Geheimtür und Rutschstangen, wie auch dem Roten Telefon und der aufklappbaren Büste mit Geheimknopf im Inneren kam dann noch in diesem Jahr auf den Markt. Alles in allem tolle *McFarlane*-Sets, aber schwer zu bespielen, da alle Wände und Elemente eher Filmkulissen gleichen und nicht sehr standfest sind. Optisch grandios, aber für Kinderhände und auch Sammlerpranken weniger geeignet. Aber diese Serie hat sich schon alleine wegen des supergeilen Robot Batmans und dem wunderbar bösen Gegenspieler Lord Death Man gelohnt, die gerade erst vor kurzen die 66er-Figuren-Reihe ergänzten.

Was in der ganzen Reihe von Playsets jetzt eigentlich noch fehlt, ist eine *Playmobil* Bathöhle mit Batmobil, Batwing, Batgenerator, Computer, Gefängniszelle wie auch Sound und Beleuchtung und einem zweiten Playset von Wayne Manor zum obendrauf setzen. Ob das den angeschlagenen Spielzeughersteller aus Zirndorf wieder auf Spur bringen könnte, ist reine Spekulation. Aber cool wäre es trotzdem.

Alles in allem kann man aber sagen, dass es wohl keine Filmkulisse gegeben hat, von der es über all die Jahre mehr Playsets gegeben hat, als von der Batcave. Ob des der natürliche männliche Höhlentrieb, die Faszination für den dunklen Ritter und seine vielen Abenteuer oder die spannenden Filme und Serien gewesen sind, die immer wieder das Interesse an neuen und alten Bathöhlen angekurbelt haben, kann gar nicht abschließend bewertet werden. Die große Auswahl und die vielen Varia-



tionen (allein schon bei *LEGO*) zeigen immerhin, dass allein die Begeisterung um Batman auch 84 Jahre nach dem ersten Comic-Auftritt einfach immer noch anhält. Und das Schönste ist: Robin steht immer noch an seiner Seite.

Thorsten Anders

Der Autor liebt nicht nur Playsets und Retro-Spielzeug, sondern vor allem unterhaltsame schlechte Filme. Für die **TRASHOTHEK** produziert er u.a. bei YouTube **SPIELZEUCH** Videos und auch die abwechslungsreichen **TRASHOTHEK-PODCAST**-Episoden, die man überall da hören kann, wo es Podcasts gibt.

Vielen Dank an *heo* für die Bereitstellung der *McFarlane Toys* 66er-Serie auf den Seiten 58-63!

RETROFABRIK HÖRSPIELE

von WOLFRAM DAMERIUS

Die Rückkehr der ,Masters of the Universe‘- Hörspiele nach Deutschland

Auf der diesjährigen Grayskull-Con ließ der RETROFABRIK-Verlag die News-Bombe platzen und kündigte für 2024 neue lizenzierte MotU-Hörspiele an. Für Hörspiel- und Masters-Fans ein absoluter Traum. Grund genug sich in dieser Kolumne mit MotU-Experten und Autoren Alex Streb über die Entwicklung und Planung der neuen Produktionen zu unterhalten.

Seit vielen Jahrzehnten ist Deutschland eine große Hörspielnation. Das erste Radiohörspiel feierte jüngst sein 100jähriges Jubiläum. Bevor der Fernseher flächendeckend die deutschen Wohnzimmer eroberte, war das Radio

ein regelmäßiger Magnet für die ganze Familie. Spätestens mit der erfolgreichen Vermarktung des kommerziellen Hörspiels auf Vinyl und MC durch Labels wie EUROPA, KIOSK, MARITIM oder FONTANA war der Siegeszug des Hörspiels in den Kinderzimmern nicht mehr aufzuhalten. In den 60er, 70er und 80er Jahren entwickelte sich der Hörspielmarkt zum lukrativen Geschäftszweig. Entsprechend fanden auch immer mehr Lizenzprodukte von beliebten TV- & Zeichentrickstoffen Einzug in das Verlagsprogramm vieler Labels. Anfang der 80er Jahre entwickelte der Spielzeughersteller MATTEL eine neue Action-Fantasy-Toyline mit dem rei-



berischen Titel „Masters of the Universe“. Der klassische Kampf zwischen Gut & Böse wurde werbewirksam und mit viel Aufwand vertrieben. Neben den Figuren wurden auch zahlreiche Merchandise-Artikel produziert. Lunchboxen, Comics, Pyjamas und Sammelkarten sorgten dafür, dass kaum ein Kind an He-Man, Skeletor und Co. vorbei kam.

Auch in Deutschland grassierte schnell das MotU-Fieber. Der INTERPART-Verlag produzierte eigens entwickelte Comics um die Giganten des Universums. Auch das Hamburger Erfolgslabel EUROPA, offen für lukrative und erfolgsversprechende Stoffe, wurde auf den Spielzeughit aus den USA aufmerksam. Das Team um Hörspielproduzentin Heikedine Körting und Autor H.G. Francis konnte sich Mitte der 80er Jahre die Rechte für die Vertonung von MotU-Hörspielen sichern. So entstanden in den darauffolgenden Jahren qualitativ hochwertige Hörspiele mit tollen Sprechern wie Nobert Langer, Jürgen Thormann, Peter Pasetti und vielen weiteren traditionellen EUROPA-Stimmen. Gerade hierzulande trugen die atmosphärischen MotU-Hörspiele zum Erfolg bei, da sie für viele Kinder auch der Erstkontakt bzw. die ideale Ergänzung zum Spielzeug waren. Viele Fans wurden durch die MotU-Hörspiele von EUROPA maßgeblich geprägt.



Hörspielautor Alex Streb

Teilweise mehr als durch die beliebte Zeichentrickserie von FILMATION.

Auch MotU-Fan und späterer Hörspielautor Alex Streb erinnert sich an seine erste Begegnung mit den Masters: „Ich bin Jahrgang 1976 und habe den Start von Masters bewusst wahrgenommen. Meinen ersten Kontakt zu MotU hatte ich über meinen Bruder, der zu Weihnachten von seiner Paten-tante Jitsu oder Webstor geschenkt bekommen hat. Den beiliegenden Mini-comic „Temple of Darkness“ habe ich geliebt. Danach bekam ich auch eigene MotU-Figuren geschenkt. Das muss 1984/85 gewesen sein. Und dann war ich mittendrin. Auch die EUROPA-Hör-



spiele habe ich dann regelmäßig gehört. Ich hatte damals zwar nicht alle Folgen, habe dann aber bei Freunden weitere MotU-Hörspiele gehört, so dass sich für mich ein Gesamtbild ergeben hat.“ Auch wenn es weltweit vereinzelte MotU-Hörspiele in anderen Sprachen gab, so hatte der Erfolg der MotU-Hörspiele in Deutschland ein Alleinstellungsmerkmal. Das haben auch die anderen Masters-Fans weltweit mitbekommen. „Die internationalen MotU-Fans haben die deutschen Hörspiel-Produktionen schon wahrgenommen. Es gibt ja mit Anti-He-Man mittlerweile ja auch Figuren-Veröffentlichungen, die den deutschen Hörspielen zugrunde liegen und unter Fans Kultstatus genießen“, schildert Alex Streb. „Wir haben mit den Figuren gespielt und parallel lief das Hörspiel dazu. Das war mit der FILMATI-ON-Serie natürlich nicht möglich, zumal diese bei uns zu einem Zeitpunkt anlief, als die Toyline schon fast wieder auslief“, ergänzt Alex. „Meine Lieblingsfolge aus der EUROPA-Ära ist ‚Die Höhle des Schreckens‘. Skeletor war in den EUROPA-Hörspielen nie diabolischer als da. Eine sehr spannende und düstere Folge,

die ich rauf und runter gehört habe.“ Auch wenn es nach der Einstellung der Toyline viele Jahre ruhig um Masters war, ging für Alex Streb die Liebe zu den Giganten des Universums nie ganz verloren. „Der Kontakt zur MotU-Fanszene fing bei mir damals mit der Internetseite he-man.de an. Später kam noch planeternia.de hinzu, denen ich bis heute treu bin und wo ich immer wieder gerne vorbeischaue und mich einbringe“, erinnert sich Alex. „Damals gab es ja von HEAROIC einen ambitionierten Versuch eine mehrteilige Hörspielreihe zu der 200X-Toyline zu starten. Auch wenn das langfristig nicht funktioniert hat, da die 200X-Figurenserie relativ schnell eingestampft wurde, ist der Kontakt zu einzelnen Personen geblieben. Dadurch sind teilweise langjährige Freundschaften entstanden. 2014 habe ich Mathias Gall kennengelernt, mit dem ich seit vielen Jahren unkommerzielle MotU-Fan-Hörspiele entwickle. Später kam noch Alexander Derra hinzu, mit dem wir zusammen FanFiction-Hefte im Stile und Geiste der alten Werbeheftchen aus den 80ern veröffentlichen.

Das Thema FanFiction beschäftigt mich mittlerweile seit gut 20 Jahren“, schwärmt Alex.

Über die Jahre versuchte Spielzeughersteller MATTEL mit Reboots das anhaltende Interesse der Fans an der Toyline zu bedienen. Ob die Neuauflage der sogenannten 200Xer-Line, der CLASSICS oder später den ORIGINS-Line. MotU war dank einer treuen Fangemeinde nie wirklich weg. Mit MotU-REVELATION und einer auf jüngere ausgerichteten Animationserie widmete sich der Streaming-Riese NETFLIX dem MotU-Kosmos. Im Zuge dessen erschienen auch seit vielen Jahren wieder deutschsprachige Hörspiele. Alex, der neben Gunnar Sadlowski und Mathias Gall, für das Skript verantwortlich war, schildert den Entstehungsprozess hierzu: „Zur Veröffentlichung der beiden NETFLIX-Serien hat der CARMA-Verlag Werbehörspiele für MATTEL produziert. Für die ‚MotU-Kinder-Animationsserie‘ wurde eine CD produziert, die einem Magazin beilag. Die anderen beiden Hörspiele orientierten sich an der MotU-REVELATION-Serie und waren als Gratis-CD beim Kauf von Masters-Produkten im Smyths-Toys erhältlich. Das war ein beauftragtes Werbemittel von MATTEL DEUTSCHLAND. Und MATTEL weiß natürlich um die Hörspielaffinität der deutschen Fans. Da lag es nahe, dass diese Symbiose und die zur Verfügung stehenden Werbemittel ein Projekt wie dieses ermöglichen.“ Aber das war für Alex erst der Beginn seines Wirkens im MotU-Kosmos. Begeistert führt Alex aus: „Anfang September 2023 gab es auf der Grayskull-Con durch die RETROFABRIK die Ankündigung neuer offizieller MotU-Hörspiele. Die RETROFABRIK hat durch ihre Neu-Veröffentlichungen der alten MotU-Comics des INTERPART- und EHAPA-Verlages aus den 80ern große Aufmerksamkeit bei den MotU-Fans in den letzten Jahren erreicht. Leider hat es bisher mit einer Wiederveröffentlichung oder der Produktion neuer



MotU Comics vom EHAPA Verlag Ende der 80er

MotU-Hörspiele nie geklappt. Das hat sich mit den Lizenzen der INTERPART- und EHAPA-Stoffe geändert, da hier die Lizenz auch eine Hörspielumsetzung ermöglicht. Da kam natürlich schnell die Idee auf, aus dem bestehenden Material eine Hörspielumsetzung zu machen. Mustafa Ceyhan und Frank Radermacher, die Köpfe hinter der RETROFABRIK, stehen im engen Kontakt mit Hörspielproduzent Matthias Brinck. Man war sich schnell einig, dass man es probieren möchte. Nach einiger Zeit und mehreren Verhandlungen kam dann das grüne Licht seitens MATTEL, dass die Inhalte der INTERPART- und EHAPA-Comics als Hörspiele umgesetzt werden dürfen.“ Und zu diesem Zeitpunkt kommt Alex als Hörspielautor ins Spiel. Über die Vorgehensweise berichtet er: „Zum Autorenteam gehören wieder Gunnar Sadlowski, Mathias Gall und ich. Als allererstes haben wir uns über einige Monate hinggesetzt



Neuaufgaben der MotU Comics



ICH, SKELETOR, BEHERRSCHER
DES BÖSEN, WERDE HE-MAN UND
SEINE GETREUEN DEM UNTERGANG
PREISGEBEN! ETERNIA WIRD BRENNEN,
UND NIEMAND WIRD DIESER KOS-
MISCHEN KATASTROPHE ENT-
RINNEN!

Die spannende Science-Fiction-Serie



MotU EUROPA Werbung von 1986

und ein ‚World-Building‘ betrieben. Es war natürlich eine Herausforderung die unterschiedlichen Figuren, Zeiten und Geschichten der Vorlage zu überblicken und sinnvoll zusammenzuführen, da die Comics der beiden Verlage ja in unterschiedlichen Phasen der MotU-Toyline veröffentlicht wurden. Wir mussten erstmal alles gerade ziehen. Das bedeutet bestimmte Widersprüche glatt zu bügeln. Uns war auch klar, dass wir uns erstmal auf die Geschichten konzentrieren müssen und weniger auf die Figuren der unterschiedlichen Phasen. Wenn wir beispielsweise eine Geschichte haben in der Blade und Snout Spout mitspielen, die ja zu den späten Figuren der 80er Jahre gehören, dann kann es durchaus sein, dass wir diese durch andere Charaktere ersetzt werden. Wir wollen in den Erzählungen mit den klassischen Figuren beginnen und dann nach und nach neuere Charaktere einführen. Wir haben das Glück, dass uns das gesam-

te Grundlagenmaterial vorliegt und wir dadurch gut überlegen und planen können, welche Geschichten sich zu welchem Zeitpunkt gut miteinander verbinden lassen bzw. aufeinander folgen lassen können, um einen sinnvollen Rahmen zu schaffen. Das ist ein riesiger Vorteil, den die Autoren früher nicht hatten. Ein anderer Aspekt, den wir als Autoren bedenken müssen, ist die Ergiebigkeit der Vorlagen. Wenn man die Vorlagen 1 zu 1 vertonen würde, dann wären die Geschichten teilweise nur 10 bis 15 Minuten lang. Das ist natürlich viel zu kurz. Das bedeutet für uns, dass wir schauen müssen, was eventuell noch nicht erzählt wurde oder ergänzt werden kann, um die Geschichten rund und länger zu machen. Dafür haben wir auch den kreativen Freiraum und den werden wir auch nutzen müssen, um eine Standardlänge von ca. 50 Minuten erzählen zu können. Außerdem soll den Hörern ein neues Abenteuer präsentiert werden. Das kann dann eventuell aus verschiedenen Versatzstücken des Grundlagenmaterial bestehen und es soll auch einen Mehrwert bieten.“

Gibt es denn Vorgaben seitens MATTEL was die Umsetzung betrifft? „Es gibt natürlich eine Erwartungshaltung seitens des Lizenzgebers und uns selber,“ führt Alex aus. „Die Produktionen sollen im Sinne der Marke sein. Und da das Ursprungsmaterial aus den 80ern stammt, wollen wir auch alle klassisches MotU-Feeling. Es gibt Themen wie Sexualität, Splatter und andere Formen der übertriebenen Gewalt, die wir nicht mit unserem MotU verbinden. Und darüber sind wir uns im Team auch alle einig, was die Zusammenarbeit auch sehr einfach macht. Darum harmoniert es in dieser Konstellation auch sehr gut, weil wir alle eine sehr klassische und positive Sicht auf MotU haben. Es geht also eher darum, die eigenen Ansprüche zu erfüllen. Geplant sind 30 Hörspiele basierend auf dem Material der INTERPART- und EHAPA-Comics. Die ersten Skripte sind

fertig. Wir haben einen Fahrplan für das erste Drittel der Geschichten. Gunnar, Mathias und ich schreiben an den Geschichten, die wir dann wechselseitig Korrektur lesen, um sie dann an Mustafa und Frank von der RETROFABRIK zu schicken. Die beiden übergeben die fertigen Skripte dem Lizenzgeber MATTEL zur Freigabe. Das gilt nicht nur für die Skripte, sondern auch für die Sprecher. Der Lizenzgeber soll sich natürlich auch ein akustisches Bild davon machen können, wie welcher Charakter klingt,“ erklärt Alex. Natürlich wollen die Fans genau wissen, wann und wie die ersten Hörspiele erscheinen werden. Alex hierzu: „Die RETROFABRIK plant pro Folge eine Standard Jewel-Case-Veröffentlichung auf CD, sowie ein exklusives Mediabook mit zwei CDs. Die zweite CD soll Bonusmaterial wie Interviews, Making-ofs usw. enthalten. In dem Mediabook wird auch ein Buchteil für die optische Präsentation enthalten sein. Aktuell ist es natürlich noch zu früh um etwas Genaues zum Veröffentlichungszeitpunkt, Veröffentlichungsrhythmus oder zum Preis sagen zu können. Das sind alles Punkte, die in der Kalkulation sind. Wir werden voraussichtlich im Frühjahr 2024 starten können.“

Wie ist es für einen MotU-Fan der ersten Stunde an diesem Entstehungsprozess maßgeblich beteiligt zu sein? Alex antwortet begeistert: „Für mich als MotU-Fan geht natürlich ein absoluter Traum in Erfüllung. Das ist total geil! Einerseits ist das ein riesiges Vertrauen, welches mir da entgegen gebracht wird. Auf der anderen Seite ist uns allen im Team natürlich bewusst, dass man nie allen Fans mit ihren unterschiedlichen Erwartungshaltungen gerecht werden kann. Damit muss man dann leben und umgehen können. Aber die Freude an einem solchen Projekt beteiligt zu sein überwiegt ganz klar. Als damals der Anruf von Matthias Brinck kam und er sagte, dass wir loslegen können, war das schon ein tolles Gefühl. Und alleine der Arbeitsprozess, der seit

längerer Zeit im vollen Gange ist, macht mich sehr glücklich.“ Wird denn etwas vom Geist der EUROPA-Hörspiele zu spüren sein? Alex antwortet klar: „Natürlich wird es, je nach Autoren, Einflüsse und Verbeugungen zu den EUROPA-Hörspielen geben. Aber sehr dezent, denn wir möchten nicht direkt mit den klassischen Hörspielen verglichen werden und den Eindruck vermitteln einen Aufguss zu produzieren. Im Gegenteil. Es soll etwas Eigenständiges entstehen. Direkte Vergleiche würden einem rechts und links um die Ohren gehauen werden. Wir haben durch das ‚Retroversum‘, wie ich es gerne nenne, die Möglichkeit z.B. neben den EUROPA-Hörspielen, den Alcalá-Mini-Comics, den späteren Mini-Comics, der FILMATION-Serie oder den CLASSICS-Biografien etwas ganz eigenes, gleichwertiges zu entwickeln. Es bietet den Ansatz Teile des Retroversums in diesem ganzen MotU-Multiversum valide und für sich selbst stehend zu entwickeln, ohne dass andere Teile davon geschmälert werden. Das ist eine riesige Chance, etwas zu erschaffen, das einem das nostalgische Gefühl von früher beschert aber trotzdem etwas eigenes darstellt.“

Mein Interesse hat Alex geweckt. Und das vieler Fans ebenfalls. Es gilt noch vieles zu erfahren. Eins ist ganz klar: Wir werden uns nicht das letzte Mal über die neuen Hörspiele der RETROFABRIK unterhalten haben. Das war nur der Auftakt. Danke Alex!

News zur RETROFABRIK gibt es auf www.retrofabrik.de und www.facebook.com/retrofabrik

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.

Das große Cosplay-Portrait

INQUISITOR CRAFTS





Bilder: Martin Kerstan

A FAMILY CRAFT STORY

IM
INTERVIEW
MIT
WOLFGANG
HOLZAPFEL

Wolfgang, kannst Du unseren Lesern und Leserinnen etwas über Dein Cosplay erzählen? Wie kam es zu der Überlegung, Dich genau dafür zu entscheiden? Schließlich handelt es sich ja nicht gerade um die einfachste Umsetzung.

Mein Cosplay ist aus dem Warhammer 40k und stellt einen Space Marine der Blood Angels aus dem Death Company Chapter dar. Es ist in der Originalgröße eines Space Marines gebaut und ist am höchsten Punkt (was der Iron Halo auf dem Backpack ist) ca. 2,70 m hoch. Das ist jetzt nicht das Franchise mit dem größten Bekanntheitsgrad und wenn man an Warhammer 40k Space Marines denkt, ist das präsenteste wohl

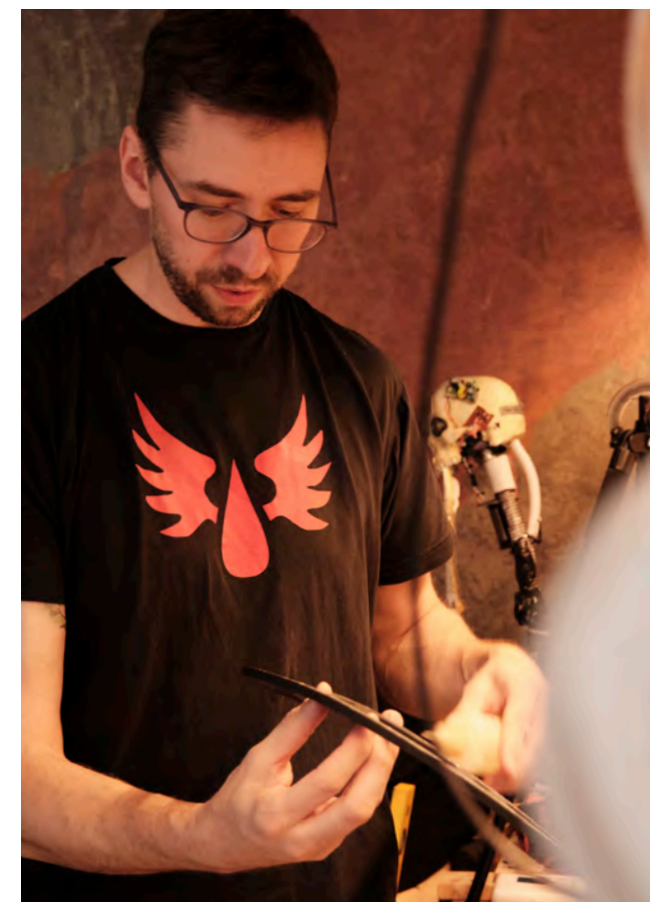
ein Ultra Marine. Warum sich also für so eine Nische entscheiden und das „Risiko“ eingehen, von keinem erkannt zu werden? Die meisten, die mich fragen, denken es läge daran, dass ich das Table Top von Warhammer spielen würde und in diesem Spiel auch die Figuren der Blood Angels in den Kampf schicken würde. Aber dem ist tatsächlich nicht so. Ich erzähl euch gerne wie es dazu gekommen ist.

Ich spiele schon seitdem ich 15 bin, also mittlerweile seit 25 Jahren, ein Pen und Paper Rollenspiel aus dem Warhammer Universum. Diese Liebe teile ich auch schon sehr lange mit meiner Frau. Vorletztes Jahr haben meine Frau und ich das Haus, in dem wir jetzt wohnen,

„Die Arbeit an den Cosplay-Sachen hat mir das erste Mal das Gefühl gegeben, genau das zu tun, was ich tun sollte.“

Wolfgang Holzapfel

saniert. Und in diesem Zuge haben wir auch ein Gästezimmer eingerichtet. Und eines Abends meinte ich zu meiner Frau „Sag mal, was hältst du davon, wenn wir aus dem Gästezimmer ein Warhammer themed Pen und Paper Zimmer machen?“ Meine Frau war sofort begeistert und so haben wir ziemlich schnell unseren Plan umgesetzt. Die Wände sehen jetzt aus wie Metallplatten, die Decke zeigt einen Blick in den Weltraum. Und als wir dann das erste Mal in unserem Zimmer saßen, dachte ich: „Jetzt ein Kettenschwert an der Wand hängen zu haben wäre schon cool“. Und just in diesem Moment war die Idee des Cosplayens entstanden. Ich hatte überlegt, wie ich sowas wohl bauen könnte, ich hatte bisher keine Erfahrung im Crafting und Cosplay. Aber mir war schnell klar, dass man über das cosplay-craften sicher ein gutes Kettenschwert bauen könnte. Also bin ich tiefer in die Materie eingestiegen, habe mir viel zum Thema Cosplay und Crafting bei youtube angesehen und habe dann zeitnah mein Kettenschwert gebaut. Als es dann an der Wand hing, dachte ich: „Mhhhh, wie schwer ist es wohl einen Space Marine zu bauen?“ Und so ist das Ganze ziemlich schnell eskaliert. Ich habe erst einige kleinere Props gebaut, um mit den Materialien besser umgehen zu können. Dann kam ein guter Freund auf mich zu und meinte, wenn ich ihm einen Space Marine baue, bezahlt er das Material und ich kann beim Bau lernen,





was funktioniert und was nicht. Das fand ich einen super Deal und habe das gemacht. Ich habe für ihn einen Space Marine der Dark Angels gebaut. Dabei habe ich tatsächlich sehr viel gelernt. Und im Anschluss habe ich dann meinen eigenen Anzug gebaut. Für mich war klar, wenn ich einen baue, dann von den Blood Angels, weil ich ihre Geschichte liebe. Und es gibt bei den Blood Angels einen Fluch der macht, dass die Betrof-

fenen Wahnsinnig werden und nur noch einmal in den Kampf ziehen. Und da ich selber ein bisschen verrückt bin konnte ich mich damit ganz gut identifizieren. Daher ist mein Blood Angel auch nicht rot sondern schwarz. So kam also eins zum anderen. Ich wollte meinen in der richtigen Größe bauen, daher war das Skalieren der Proportionen eine Herausforderung.

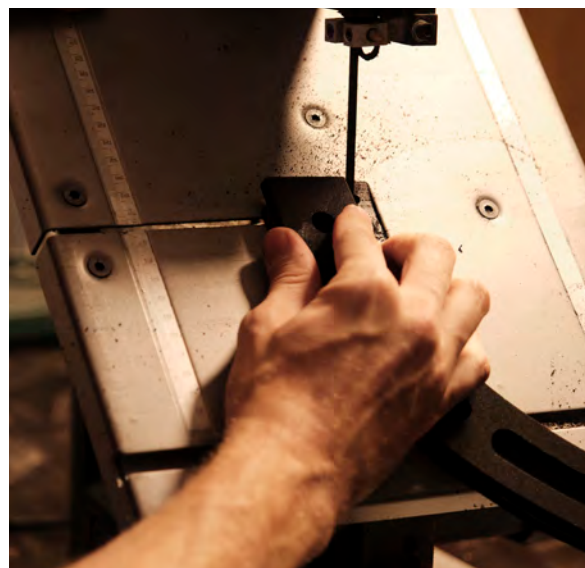
Ich habe auch stetig Sachen optimiert oder verändert, um die bestmögliche Bewegungsfreiheit zu haben.

Ich laufe zum Beispiel auf Trockenbau-Stelzen. Diese ermöglichen es mir, natürlich zu laufen. Ich habe es auch geschafft die Schultern so flexibel zu halten, dass ich meinen Helm selbst aufsetzen kann. Das können die wenigsten Space Marine Cosplayer. Der Anzug ist klimatisiert, mittlerweile ist ein Schädel dran, der sich bewegt und Sprechen kann und das Backpack kann Rauch aus den Schubdüsen kommen lassen.

Es steckt also mittlerweile viel Technik darin. Auch hier hatte ich keine Vorbildung. Meine Frau und ich haben uns auch hierzu viel bei youtube und ähnlichen angesehen. Die Technik funktioniert über einen kleinen Mini-Computer, einen Arduino. Was die Programmierung angeht, hat sich das primär meine Frau eingelesen und setzt das auch um. Ich verlöte die Sachen



Bilder: Martin Kerstan



dann immer nur. Ich habe wirklich große Freude beim Bau dieser Rüstungen.

Dass das Ganze ein verrücktes Unterfangen und auch schwer in der Umsetzung wird, war mir zwar anfangs klar, aber hat mich nicht abgehalten, das Alles zu machen. Als ich dann im Mai das erste Mal mit meiner Rüstung auf einer Veranstaltung war, war das schon sehr cool die Reaktionen der Leute zu sehen. Ich war allerdings nicht darauf vorbereitet, was ich in der Rüstung für ein Publikumsmagnet bin.

Was fasziniert Dich grundsätzlich am Cosplay?

Tja, das ist eine Frage, die ich sehr kurz, aber auch sehr lang beantworten kann. Die Kurzfassung? Mir macht das Bauen und auch das Konzeptionieren neuer Dinge viel Spaß. Ich habe zum Beispiel ein Kettenschwert und eine Kettenaxt gebaut, bei denen die Kette läuft, also funktionabel ist. Es ist aber alles aus EVA Foam, also weichem Material gebaut. Der Prozess von der Idee bis zum fertigen Produkt genieße ich einfach. Klar es gibt immer Hochs und Tiefs und gerade beim Bau der funktionierenden Kettenwaffen wollte ich ab und an gerne mal Sachen durch die Gegend werfen, wenn mal wieder etwas nicht funktioniert hat. Aber in Summe macht mir die kreative Arbeit dahinter viel Spaß. Die lange Version?

Ich habe Jura studiert und bin als Anwalt tätig. Jura hat mir aber an sich noch nie so wirklich Spaß gemacht. Aber da ich es nun mal studiert habe, arbeite ich jetzt auch darin. Ich habe aber immer mehr gemerkt, dass es mir nicht gut damit geht. Als ich dann dieses Jahr im Mai auf dem Cosplayday im Moviepark war, hat sich aber einiges geändert. Ich habe mir für das Cosplayen ein Instagram Profil angelegt und den Prozess meiner Arbeit an den Rüstungen geteilt. Im Anschluss an den Moviepark habe ich auch bei Instagram sehr viel positive Resonanz bekommen.



Bereits im Juni wurde ich gefragt, ob ich auch Rüstungen als Auftragsarbeit machen würde. Und ich dachte: „Klar warum nicht!“. Das habe ich dann auch gemacht. Und als ich das erste Mal an einer Auftragsarbeit gearbeitet habe, ist mir auf einmal bewusst geworden, dass ich sehr viel Freude bei der Arbeit habe. Dass sich Arbeit auch so anfühlen kann, wusste ich bis dahin nicht. Ich habe während meines Studiums sehr viele verschiedene Jobs gemacht und war aber nirgends richtig zu Hause. Arbeit war für mich immer etwas, dass ich tun muss. Es hatte aber selten was mit Freude zu tun. Die Arbeit an den Cosplay Sachen hat mir das erste Mal das Gefühl gegeben, genau das zu tun, was ich tun sollte. Diese Arbeit erfüllt mich und macht mich zufrieden.

Ich war als großer Nerd immer irgendwie Außenseiter und habe nirgends so richtig gut reingepasst. Im Cosplayen fühle ich mich aber zuhause. Daher haben meine Frau und ich zusammen entschieden, dass ganze auszubauen. Mittlerweile habe ich viele Props für andere gebaut, von klein bis sehr groß. Ich habe auch eine Space Marine Rüstung nach Amerika verschickt. Seit ich letztes Jahr im August mit dem Cosplay und Crafting angefangen habe, habe ich 6 Space Marine Rüstungen gebaut. Ich war auf vielen Conventions in meiner Rüstung unterwegs und habe viele tolle Menschen kennengelernt.





Diese Arbeit macht mich glücklich. Es ist ein sehr abwechslungsreicher Prozess, ich lerne ständig neue Dinge und kann meine Kreativität ausleben.

Die Cosplay-Leidenschaft hat sich bei Dir zu einem Familienprojekt entwickelt, oder?

Ja das kann man sagen. Meine Frau hat sich schon immer gerne gute Cosplayer/innen auf Instagram angeschaut. Sie hat also dahingehend auch ein großes Interesse. Es sieht immer so aus, als würde hinter Inquisitorcrafts nur ich stecken, aber das stimmt nicht. In allem, was ich baue, steckt auch immer viel Zeit, Mühe und Liebe meiner Frau. Die meisten Sachen werden zwar von mir umgesetzt, aber meine Frau recherchiert viel, sammelt Ideen, schaut sich neue Techniken an und zeigt sie mir. Das Programmieren der Arduinos wird immer von ihr gemacht und auch beim Bemalen der Props und Rüstungen ist sie meistens involviert.

Mittlerweile haben wir eine Werkbank in unserem Wohnzimmer stehen. Dort sitze ich auch oft mit unserem 4-jährigen Sohn und er hilft mir. Er hat schon mit mir gelötet, genäht und Sachen verklebt. Genau deswegen steht die Werkbank auch bei uns im Wohnzimmer. Damit es immer ein Miteinander ist.

Mein Sohn und ich haben auch gemeinsam für ihn eine eigene Space Marine Rüstung gebaut. Ich finde es schön, ihm all diese Dinge zu zeigen und beizubringen. So hat er in ein paar Jahren das Wissen, um selbst solche Sachen zu bauen, wenn er das denn möchte. Und natürlich sind beide unsere Söhne, also auch der jüngere mit zwei Jahren, immer dabei, die Waffen Props, die ich baue, in epischen Kämpfen auf ihre Haltbarkeit zu testen.

Das Craften ist also fester Bestandteil unseres Familienalltags geworden.

Ich weiß, dass Dein Cosplay auf Veranstaltungen und Conventions nicht immer leicht umzusetzen ist. Du brauchst Hilfe beim Anlegen des Kostüms und auch die Größe birgt so manche Tücken, oder? Kannst Du etwas aus dem Nähkästchen plaudern?

Also ich kann meine komplette Rüstung allein anziehen. Es war viel „Design-Aufwand“ nötig, dass das geht, aber es klappt gut. Die einzige Stelle bei der ich wirklich Hilfe brauche, ist das Schließen der Schnallen der Stelzen, da ich an diese nicht mehr dran komme.

Ich bin dennoch auf Hilfe angewiesen, wenn ich mit meiner Rüstung auf Conventions unterwegs bin. Ich habe das große Glück einen Freund an meiner Seite zu haben, der mir den besten Support bietet, den man haben kann. Für ihn hatte ich auch den Dark Angel gebaut, über den ich vorhin erzählt hatte.

Er hilft mir nicht nur beim Anziehen, sondern checkt auch permanent, ob die Schnallen festsitzen, ob die Schultern noch sitzen, ob das Licht geht etc.



Bilder: Martin Kerstan



Bild: Martin Kerstan

Er zieht auch immer unseren Bollerwagen, in dem all unser Equipment ist. Und es stehen immer viele Leute um uns herum zum Fotos machen. Er managt immer, dass alle ein Foto bekommen, verteilt Visitenkarten von mir und erzählt über den Bau der Rüstung. Alles Dinge, die ich in diesem Ausmaß allein nicht könnte. Oft bekomme ich „oben“ in meiner Rüstung viele Anfragen gar nicht richtig mit oder höre unter dem Helm schlechter. Er kümmert sich auch darum, dass ich Pausen bekomme, da das Tragen des Anzugs sehr anstrengend ist auf Dauer. Er versorgt mich mit Wasser und in den Pausen besorgt er Essen. Ich stehe zwar mit meiner Rüstung auf Conventions oft im Rampenlicht, aber ohne ihn als Support wäre das alles so nicht möglich.

Und auch das Laufen über eine Convention birgt Tücken. Allein schon zur Convention zu kommen, ist gar nicht so einfach. Wir packen immer alles auf einen Bollerwagen und ziehen ihn vom Parkplatz zur Messehalle. Auf der Dötkomi in Düsseldorf bedeutete das einen Fußmarsch von 4 km vom Parkplatz

bis zur Messehalle, da wir zu viel Zeug für die Shuttlebusse hatten. Und auch auf den Conventions ist es immer eine Herausforderung, durch Türen durchzupassen oder Stockwerke zu wechseln. Ich bin aber in meiner Rüstung auch schon Aufzug und Rolltreppe gefahren. Aber es gibt immer auch Türen, durch die ich einfach nicht durchpasse. Dann müssen wir entweder die Rüstung ablegen und sie drinnen wieder anziehen oder den Bereich meiden.

Auch wenn ich auf den Fotos meistens nur allein zu sehen bin, das Ganze funktioniert mit dieser Rüstung nur, wenn man Menschen hat, die einen unterstützen.

Wie reagieren die Menschen auf Dein Cosplay, besonders wenn du auf Conventions unterwegs bist?

Als ich im Mai auf dem Cosplay-Day im Moviepark war – das war das erste Mal, dass ich mit meiner Rüstung irgendwo war – haben mich die Reaktionen echt umgehauen. Es stand permanent eine Traube an Menschen vor mir,

die mit mir Bilder machen wollten. Ich habe unendlich viel positiven Zuspruch bekommen.

Die meiste Zeit komme ich nur sehr langsam voran, weil ich andauernd um Fotos gebeten werde. Ich habe damit wirklich nicht gerechnet. Die Rüstung steht bei uns im Wohnzimmer und ich sehe sie jeden Tag und sie gehört zum Alltag. Da vergesse ich immer schnell, wie sie wirkt, wenn ich sie anhabe. Es ist auf jeden Fall ein tolles Gefühl, mit ihr über Conventions zu laufen. Und wenn man dann auf einer Convention um eine Ecke läuft, sind die Blicke der Menschen oft sehr spannend. Viele liegt ein „what the f***“ auf den Lippen und es haben sich auch schon Leute an ihren Getränken verschluckt. Und ich bin doch immer wieder überrascht, wieviel Menschen mein Cosplay erkennen und über Meter hinweg schreien „Für den Imperator!“. Da gab es schon viele unvergessliche Momente für mich.

Kannst Du überschlagen, wie viel Zeit Dein Kostüm in der Herstellung in Anspruch genommen hat? Hast Du alles selbst hergestellt?

Das ist eine schwere Frage. Mittlerweile nutze ich bei meinem Cosplay auch immer eine meiner Kettenwaffen. Allein die Zeit, die ich gebraucht habe, dass diese funktionieren, ist wahrscheinlich so lang, wie ich für den Bau einer ganzen Rüstung brauche. Ich würde sagen, es sind so um die 600 Stunden. Das beinhaltet die Rüstung, die Waffen und das Banner, das ich genäht habe.

Arbeitest Du gerade an einem neuen Cosplay? Oder reift gedanklich eine Idee zum nächsten Projekt? Worauf dürfen wir uns freuen?

Für mich persönlich habe ich meine drei nächsten Cosplay schon geplant. Das für nächstes Jahr habe ich auch schon begonnen. Alle diese Cosplay

kommen aus dem Warhammer Universum. Für Auftragsarbeiten baue ich auch Sachen aus anderen Universen, aber für mich ist das Warhammer Universum noch so reichhaltig, dass ich daraus noch einiges bauen möchte. Das nächste Cosplay kommt aus dem Spiel Inquisitor Martyr und ich baue die Rüstung von Inquisitor Klosterheim. Sie ist nicht so groß wie mein Space Marine, aber sehr detailliert und mega cool. Es fordert auch wieder neue Techniken, die ich bisher noch nicht genutzt habe.

Welche Tipps würdest du jemandem geben, der neu im Cosplay-Hobby ist?

Der entscheidende Faktor ist einfach anfangen. Um etwas cooles zu bauen braucht es nicht viel. Es gibt für fast alles Schnittmuster für wenig Geld, wenn man das Schnittmuster hat, braucht man noch ein Teppichmesser, einen Wetzstein und Kontaktkleber. Und los geht es. Ich habe meinen ersten Space Marine auch mit genau diesen Werkzeugen gebaut. Bei youtube kann man quasi alles lernen. Ich teile auf Instagram auch immer mein Wissen und viele andere tun das auch. Dank des Internets können wir zu jeder Zeit fast alles lernen. Man muss sich nur trauen und einfach neugierig sein.

Wo darf man Dich in den kommenden Monaten mit Deinem Cosplay bestaunen? Gibt es Pläne?

Ich werde am 2. und 3. Dezember auf der Comiccon in Dortmund, am 9. und 10. Dezember auf der Comiccon in Stuttgart und am 16. Dezember in Hannover auf der Dreamhack sein. Und natürlich im Februar an beiden Tagen auf der Marche Noir in Dortmund. Ab nächstes Jahr vielleicht auch schon im neuen Cosplay.

instagram.com/inquisitorcrafts
youtube.com/@inquisitorcrafts1680

THE MAKING OF S.M.A.G.

TEIL EINS

Illustration
Brian Storm



Brian Storm und seine ersten S.M.A.G.-Entwürfe, Bild: Peter Gwiazda

Die ursprüngliche Idee zur Entwicklung des S.M.A.G. (SUPER MEGA ACTION GIANT) bestand darin, ein Key-Visual zu kreieren, welches die Themen-Essenz des SUPER ACTION MAGAZINS spielerisch zusammenfasst. Dabei stand die Welt der Action-Figuren in der Priorität für die Entwürfe entsprechend ganz oben. Unsere Suche nach einem geeigneten Illustrator für diese Aufgabe war nicht schwer. Schon in der Vergangenheit haben wir mit dem Düsseldorfer Brian Storm wundervolle Projekte für einige unserer Veröffentlichungen umsetzen können. Wir wussten, dass Brian durchaus eine Affinität zu diesem Thema mitbringt und sofort unser Anliegen verinnerlicht.

Brian, Hand auf's Herz. Was hast Du bei unserer ersten Anfrage gedacht? Es gab ja noch keine Referenzen. Das Magazin stand noch in der Entwicklung, es gab nichts zu sehen, um einen Eindruck vom Projekt zu gewinnen.

Brian Storm, Bild: Peter Gwiazda

Ich war gleich begeistert als du mir vom neuen Magazin erzählt hast. Das Schwarz Magazin ist schon mit so viel Liebe zum Detail kuratiert und trifft bei mir thematisch nicht nur einen sondern gleich alle Nerven. Das Super Mega Action Magazin klang da nicht nur wie eine logische Schlussfolgerung sondern auch gleich sehr spannend. Dafür nun ein Key Visual zu entwickeln – herrlich!

Wir haben zuvor die Idee eines ‚Mesh-Up‘ besprochen. Inspiriert durch Klassiker der Toy-Kultur sollte eine Hommage an eben genau diese entstehen. Das löst im ersten Moment gedanklich ein kreatives Feuerwerk aus. Was in der Umsetzung dann doch seine Tücken hat, oder? Es soll ja etwas Neues entstehen, mit offensichtlichen Referenzen an die Helden aus den Genres.

Ja, ganz richtig. Wir hatten ja gleich beim ersten Telefonat dazu so viele Ideen, in welche Richtung das gehen

kann. Das war wahrscheinlich auch die größte Herausforderung: Sich überhaupt zu beschränken.

Einige vorhergehende Skizzen können in diesem Artikel bestaunt werden. Es wurde verworfen, hinzugefügt und bewusst stark übertrieben. Eine Spielwiese. War es auch eine kleine Zeitreise für Dich?

Na klar. Ich bin mit Toys aufgewachsen und war in Kinder- und Teenager Jahren ein eifriger Sammler von so vielen Serien. Leider habe ich mich im Laufe des Heranwachsens von dem Großteil der Sammlung verabschiedet. Aber wie bei vielen Kreativen, die ich kenne, finden sich auch bei mir immer noch einige Sammelfiguren zuhause. Um so schöner, im Zuge der Recherche nochmal einiges Revue passieren zu lassen.

Die Idee, auf Basis Deines Entwurfes ein Beispiel zum Prozess einer Toy-Produktion für unsere Leser und

3D-Design Jürgen Strumberg

Leserinnen zu entwickeln, kam ja erst später. Natürlich nicht zuletzt aufgrund der positiven Resonanz auf Deine Illustration. Was ist Dein Gedanke dazu?

Als ich das Video zum 3D Rendering im Netz gesehen habe, habe ich mich ziemlich gefreut und natürlich gehofft das etwas in dieser Richtung entstehen könnte. Was du mir auch kurze Zeit später bestätigt hast. So etwas erlebt man als Illustrator natürlich nicht alle Tage.

In diesem ersten Teil unseres kleinen SMAG-Doku behandeln wir auch die Übergabe des kreativen Staffelstabes

Nachdem wir uns dazu entschlossen haben, die beeindruckende S.M.A.G.-Umsetzung von Brian Storm weiter zu spinnen und die Idee im Raum stand, eine Action-Figur ins Leben zu rufen, brauchten wir für den nächsten Schritt eine 3D-Variante des Helden-Mesh-Ups. Und hier kam Jürgen Strumberg ins Spiel. Der 3D-Designer und selbst Nerd mit Leib und Seele, war also genau die richtige Lösung für unser Vorhaben.

Jürgen, ich weiß, dass dein erster Eindruck vom S.M.A.G. gar nicht so euphorisch war, oder? Was hat Deine Meinung geändert?

Ich denke zuerst hatte mich der S.M.A.G. durch die Vielfalt der verschiedenen Elemente aus denen er besteht schlicht etwas überfordert. Er ist ja ein wenig wie Franksteins Monster aus einer anderen Realität. Ich wusste nicht wem ich

an den 3D-Designer. Du hattest die Möglichkeit einige Umsetzungen mitzuverfolgen. Ist es nicht spannend, aus Deinem Entwurf die plastische Weiterführung zu erleben? Oder hat dies für Dich nicht mehr viel mit Deiner Interpretation zu tun?

Ehrlich gesagt war ich von den handwerklichen Fähigkeiten des 3D Artists (Name?) sehr begeistert. Es gibt / gab ja immer nur die 2D Illustration von meiner Seite. Das dann als dynamische, plastische Figur zu sehen – wirklich klasse. Da ist die Zeichnung wirklich zum Leben erweckt.



da ins Gesicht schaue. Dem Bösewicht aus Eternia, der Ninja-Schildkröte aus der Kanalisation, dem Sith-Lord, oder dem berserkenden Mutanten? Und die Liste ließe sich noch fortsetzen. Bereits kurz nachdem ich damit begonnen hatte den S.M.A.G. am Computer in unsere drei Dimensionen zu holen, fing ich jedoch an, sein wahres Wesen zu mö-

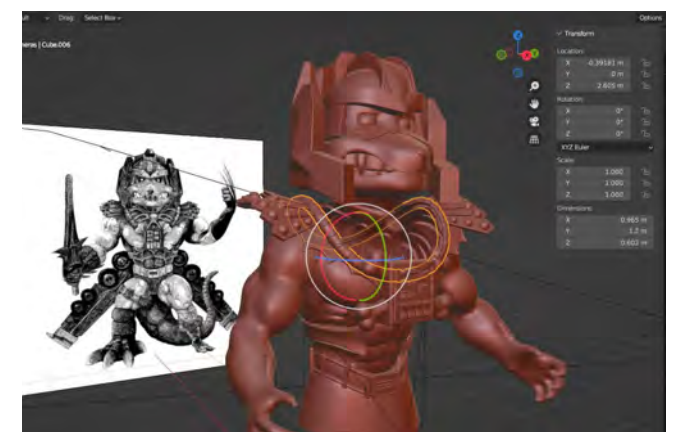
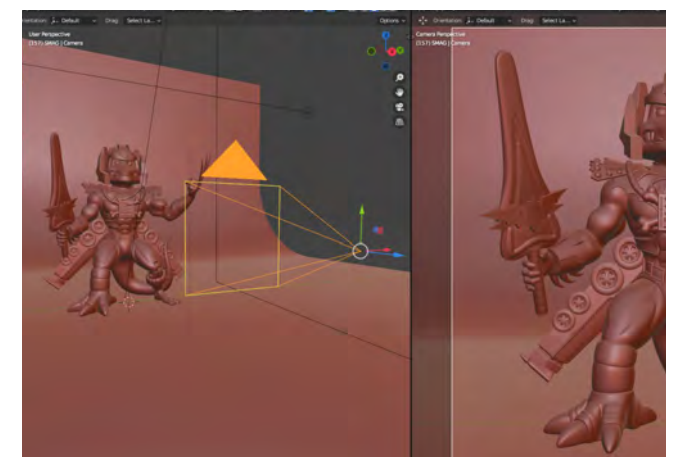
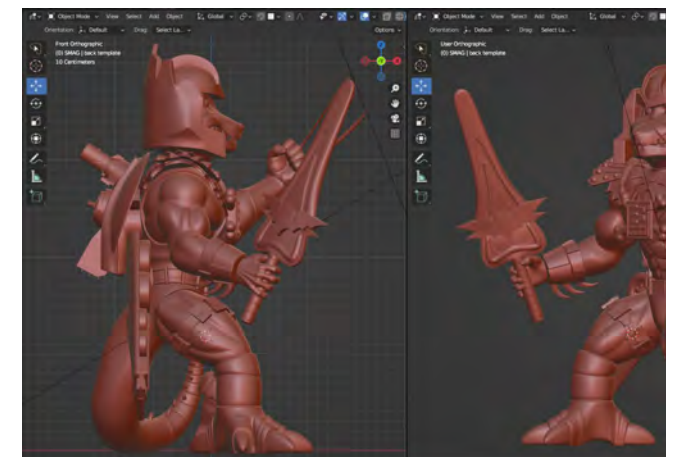
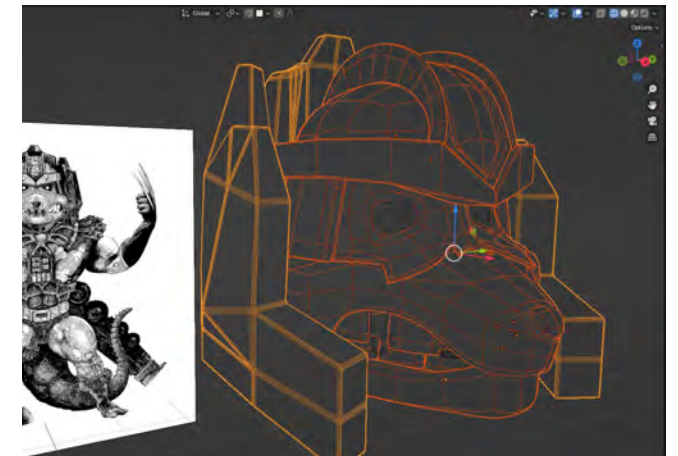
gen. Er steht für mich einfach für jede Sekunde in der wir als Kinder mit den Figuren der vielen Toy-Linien in fremden Welten Abenteuer erlebt haben.

Nun lag es an Dir, der Figur unter anderem eine entsprechende Rückseite zu geben. Die gab es ja nun mal nicht. Plötzlich muss sie funktionieren, alles muss schlüssig sein. Sie soll stehen können, sich möglicherweise auch bewegen. Irgendwie hast Du die Zeichnung schließlich zum Leben erweckt. Kann man das so sagen?

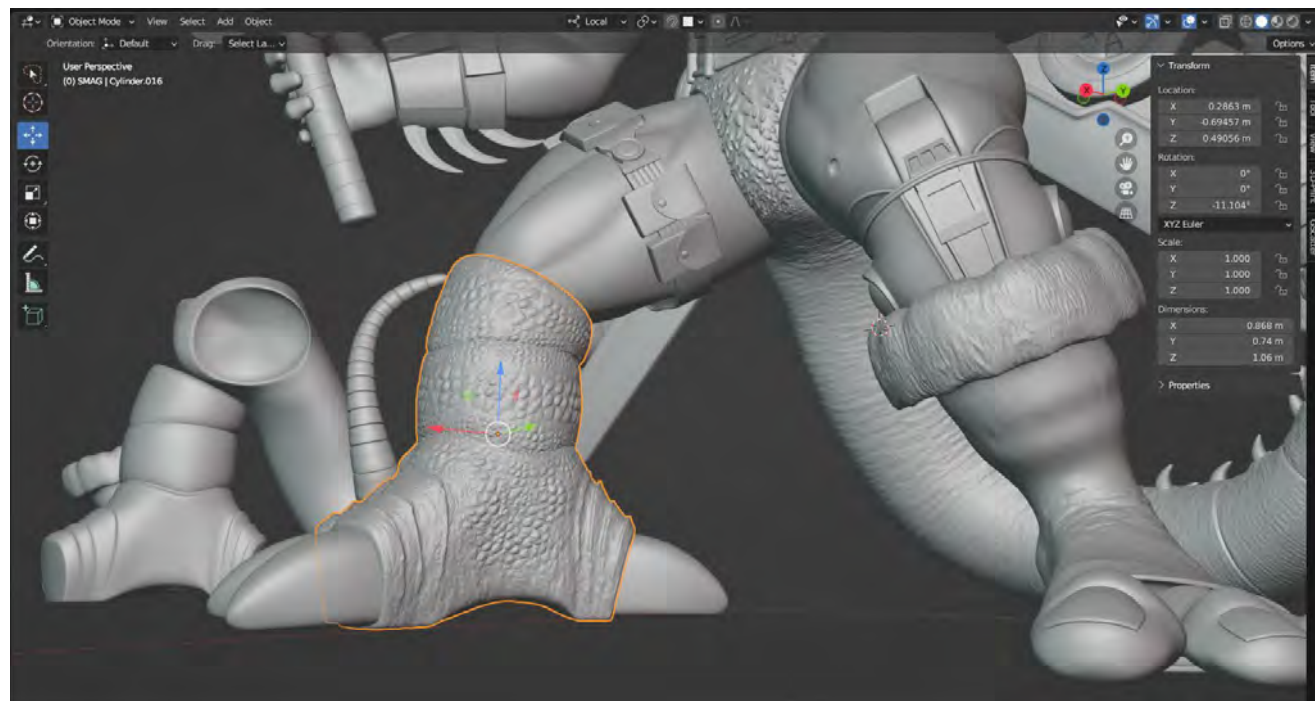
Die Rückseite der Figur bot in der Tat einen gewissen Spielraum, um ein paar weitere Referenzen in die Comic-, Movie- und Toy-Welt zu realisieren. Weil ich es aus der Arbeit im 3D-Bereich gewohnt bin, meistens strikt nach Vorgaben zu arbeiten, war es natürlich besonders toll diesen Bereich im Team gestalten zu können. Bei einem so bunt zusammengewürfelten Wesen geht es natürlich schwer über die Zunge von einer „stimmigen“ Gesamtopitik zu reden, doch ich denke dass wir eine angemessen phantastische Rückseite zu der zweidimensionalen Vorlage kreiert haben. Dem ein oder anderen wird dort einiges bekannt vorkommen. Ich würde nicht sagen, dass die Zeichnung erst durch die 3D-Umsetzung zum Leben erweckt wurde. Eher wurde ihr der Weg in neue Welten geebnet.

Im ersten Schritt waren wir so begeistert von der neuen Dimensionalität unseres S.M.A.G., dass wir kleine Clips Teaser erstellt haben. In verschiedenen Variationen. Plötzlich standen völlig neue Möglichkeiten im Raum und wir haben viel experimentiert. Schließlich sind wir zu unserem eigentlichen Vorhaben zurückgekehrt. Zur Actionfigur. Wo liegen speziell bei unserer Figur die Tücken in der Umsetzung?

Als die originale Illustration des Künstlers entstand war ja der Gedanke an



S.M.A.G.-3D-Prozess, Bilder: Jürgen Strumberg



S.M.A.G. - 3D-Prozess, Bild: Jürgen Strumberg

eine reale Figur noch nicht geboren. Entsprechend wurde dort der Phantasie freier Lauf gelassen, ohne die Frage nach der Machbarkeit im Hinterkopf zu haben. Das ist aus meiner Sicht auch gut und richtig so. Da wir bei der 3D-Umsetzung aber so nah wie möglich an der Vorlage geblieben sind, haben wir natürlich dann auch Bereiche und Formen übernommen, die für eine Produktion als Figur je nach Herstellungsart mehr oder weniger kompliziert sind. Was im 3D-Druck noch relativ einfach ist, lässt sich zum Beispiel wegen mehrfacher Überhänge als Gussform nicht immer ganz trivial lösen. Jetzt kommt noch dazu, dass wir keine Profis für Herstellung von Figuren sind, sondern selbst Schritt für Schritt sehen sehen werden, wie wir ans Ziel kommen. Aktueller Kurs ist es, die Umsetzung eher etwas aufwendiger zu gestalten als zugunsten der Produktion Änderungen am Design vorzunehmen. Daran wird gerade noch gearbeitet und ich bin recht zuversichtlich, dass zugunsten der Umsetzbarkeit höchstens minimale Änderungen nötig sein werden.

Was hast Du, verglichen mit der Original-Illustration, im Wesentlichen

verändern müssen und was Du durch die digitalen Möglichkeiten verändern können?

Auf dem Weg von der Illustration zum 3D-Modell gab es eigentlich keine Bereiche, die einem dreidimensionalen Aufbau konkret im Weg standen und deshalb geändert werden mussten. Eher waren an vielen Stellen Entscheidungen nötig, weil nicht genau ersichtlich war, wie der Aufbau gedacht sein könnte. Bei der 3D-Modellierung nach einzelnen 2D-Vorlagen ist das aber eine nicht unübliche Problematik. Ein simples Beispiel sind die gekreuzten Knochen hinter der Chestbox. In der Illu sieht es zunächst so aus als wäre die Box einfach vor den Knochen. Im 3D-Modell wäre sie dann aber viel zu weit vom Körper entfernt und deshalb hab ich hier entschieden, die Knochen einfach aus der Box heraus „wachsen“ zu lassen. So hat sich einiges was unklar war einfach daraus ergeben wie es gut aussieht und/oder sinnvoll erscheint.

Teil 2 der Prozess-Serie *THE MAKING OF S.M.A.G.* erscheint im Februar 2024 in SAM-Ausgabe 3!

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**

**05
05
24**

kiosk

**SUPER
ACTION
MAGAZIN**

schwarz
MAGAZIN

S
SUPER MEGA COLOR

**SHUT UP,
CRIME
FEST**



**Marché
Noir**
www.retro-amour.de

**03.+04.
Februar
2024**

SPAWN @daniel_murray_cosplay / SPAWN-Foto @jessys_pictureworld
durch Retro Amour bearbeitet

Marché Noir

DAS Retro-Event im Ruhrgebiet!

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

Kulturort DEPOT, Dortmund

www.retro-amour.de  @retroamour_event  Rétro Amour

kiosk
•+▶

**SUPER
ACTION
MAGAZIN**

schwarz
MAGAZIN

S
SUPER MEGA COLOR

**SHUT UP,
CRIME
FEST**