

Die ewige Schlacht um Eternia – 30 Jahre MASTERS OF THE UNIVERSE

von Björn Steckmeier

Ist man ein Kind männlichen Geschlechts, das in den 80ern aufgewachsen ist, so ist die Chance ziemlich groß, dass man in der einen oder anderen Form mit den Giganten des Universums in Berührung gekommen ist. Sei es als Spielzeug, Comic, Realfilm oder über die umfangreiche Zeichentrickserie. Die Abenteuer des guten He-Man und der Kampf gegen seinen bösen Widersacher Skeletor jähren sich dieses Jahr bereits zum 30. Mal. Zeit also, die Chroniken der Zauberin einmal durchzublättern und in die Welt der Masters einzutauchen.

Von Barbaren, männlichen Barbies und kleinen Soldaten

Dass es die „Masters of the Universe“, oder kurz MotU, überhaupt gibt, ist zwei phänomenalen Fehlentscheidungen im Management von Mattel zu „verdanken“. Dort bekam man die Lizenz zur Produktion eines kleinen Science-Fiction-Films eines noch unbekanntem Regisseurs angeboten. Doch \$750.000 Lizenzgebühr war dem damaligen Chef von Mattel zu viel. Der Film? Natürlich „Star Wars“. Bekanntlich ging die Lizenz an Kenner und der Rest ist Geschichte. Damit hatte man neben Hasbros „G.I. Joe“¹ nun nicht mehr nur einen, sondern gleich zwei starke Mitbewerber auf dem hartumkämpften Markt des Spielzeugs für Jungs. Zwar hatte man 1973 „Big Jim“ eingeführt, um gegen die Joes anzutreten, doch trotz umfangreichem Zubehör und effektiver Karatehand wollte sich der große Erfolg nicht einstellen. Ein Hit musste her.

Wie passend also, dass man zu dieser Zeit die Lizenz eines gewissen Barbaren erwerben konnte, dessen Verfilmung mit Arnold Schwarzenegger bald in die Kinos kommen würde. Dumm nur, dass man sich offenbar nicht gut genug informiert hatte. Denn nachdem man die ersten Ausschnitte zu Gesicht bekam, musste die Marketingabteilung feststellen, dass sich der gute „Conan“ doch nicht so ganz für ein jugendliches Publikum eignet und die Lizenz wurde umgehend wieder zurückgegeben. Jetzt stand man wieder am Anfang.

¹ 1964 von Hasbro als männliche Antwort auf Mattels Erfolgshit „Barbie“ eingeführt, waren die Figuren bis 1976 auch tatsächlich in der gleichen Grösse wie das bekannte Modepüppchen erhältlich. Erst 1981 mit dem Relaunch als „A Real American Hero“ wurden die Figuren drastisch verkleinert, was sich bis heute gehalten hat

In einer Produktkonferenz im Winter 1980 fiel wohl aller Wahrscheinlichkeit der Startschuss für He-Man und seine Kollegen aus Plastik.

Wer genau nun He-Mans Erfinder ist, darüber gibt es unterschiedliche Ansichten und Aussagen. So streiten sich der Designer Roger Sweet und der Illustrator Mark Taylor schon seit Jahren darüber, wer die ursprüngliche Idee dazu hatte². Laut Sweet hat er das Konzept erarbeitet und Taylor nur um Ausarbeitungen und Illustrationen gebeten und glaubt man Taylor, so hatte er den entsprechenden Geistesblitz.

Wie dem auch sei, 1981 begann die Produktion und ein Jahr später erfolgte die Markteinführung der ersten Figuren von „Masters of the Universe“.

Ankunft auf Eternia

Diese erste Wave bestand aus acht Figuren – He-Man, Man-at-Arms, Stratos und Teela auf der Seite der Guten und Skeletor, Beast-Man und Mer-Man als Gegenspieler. Die achte Figur, Zodac, wurde zwar den Bösen zugerechnet, aber er war eher eine Schweizer Natur, also neutral. Dazu gab es noch Battle-Cat, He-Mans beeindruckenden Kampftiger, zwei Fahrzeuge und natürlich Castle Grayskull als Play-Set. Damit konnte die Schlacht um den Planeten Eternia beginnen. Nicht unerwähnt bleiben sollte allerdings, dass sehr stark darauf geachtet wurde, die Kosten der Herstellung niedrig zu halten. Das zeigt sich daran, dass viele Körperteile der Figuren (Torso, Arme) identisch sind, aber vor allem auch daran, dass ein aktives Recycling betrieben wurde. Battle-Cat war z.B. einfach nur ein umgefärbter Tiger aus „Big Jim“, genau wie die Adler Zoar und Screech ebenfalls einfach von dort wiederverwendet wurden. Auch ein Gorilla sollte ursprünglich als Gygor erneut zum Einsatz kommen, fiel aber wohl einer Budgetkürzung zum Opfer.

Ungewöhnlich war zudem, dass es gleich zu Anfang eine weibliche Figur gab, da Jungs vor der Pubertät ja eher weniger Interesse am weiblichen Geschlecht haben und diese sich auch nicht nachsagen lassen wollten, sie würden mit Puppen spielen. Andere Spielzeugreihen verzichteten daher oftmals auf weibliche Action-Figuren.

Am Anfang war das geschriebene Wort

² Nachzulesen in Roger Sweets Buch „Mastering the Universe: The Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea“

Auch warf man nicht nur einfach die Figuren auf den Markt, sondern bemühte sich auch vom Start weg um eine interessante Hintergrundgeschichte. Dazu legte man den Figuren Mini-Comics dabei, die anfangs in Zusammenarbeit mit DC Comics entstanden und von den renommierten Künstlern Alfredo Alcalá und Mark Texeira gestaltet wurden. Die Grundgeschichte ist dabei natürlich schnell erzählt: Der anfangs noch als Barbar bezeichnete He-Man bekommt von der Sorceress die eine Hälfte eines Zauberschwertes, die auf gar keinen Fall Skeletor, der bereits die andere Hälfte besitzt, in die Hände fallen darf. Denn besitzt man beide Hälften, so kontrolliert man Castle Grayskull und damit letztendlich auch den gesamten Planeten.

Diese Anfänge, die sich teilweise eklatant von späteren Entwicklungen und Änderungen unterscheiden, sind auch die Grundlage für die fünf bei DC verlegten Comichefte – eine dreiteilige Miniserie und zwei Crossover mit Superman. Begleitende Comicliteratur war auch in den Folgejahren weiterhin wichtig, wenn auch nicht immer unbedingt, um die Hintergrundgeschichte auszubauen.

Der deutsche Condor Verlag erwarb bereits 1984 die Lizenz, um eigene Geschichten veröffentlichen zu können. Immerhin zehn Hefte lang entstanden spannende Abenteuer, die von Michael Götze in beeindruckenden Bildern umgesetzt und sogar ins Ausland (z.B. Spanien, Holland) verkauft wurden. Dazu veröffentlichte der Verlag noch zwei Taschenbücher mit Kurzgeschichten aus Italien, deren Qualität allerdings vornehm ausgedrückt eher suboptimal war.

1986 startete der amerikanische Marvel Verlag dann unter dem Imprint Star Comics eine fortlaufende Comicreihe, die es auf insgesamt 13 Hefte und eine Filmadaption bringen sollte. Der überwiegende Teil der Serie war nicht mehr als schlecht verkappte Werbung für ein jeweils neues Spielzeug, das „rein zufällig“ gerade auf den Markt kam. Erst die letzten Hefte wichen davon ab und der Abschluss war sogar eine ungewohnt düstere Geschichte um einen Skeletor, der augenscheinlich den Kampf gegen die Meister des Universums gewonnen hat. In Deutschland hingegen startete der Ehapa Verlag ein monatliches Magazin. Auch dieses war im besten Fall Werbung für neue Spielzeuge, wurde aber durch die Cover und viele beigelegte Poster des berühmten Malers und Comickünstlers Esteban Maroto deutlich aufgewertet. Weitere eigene Comics erschienen in Argentinien, Indien und Großbritannien. Zudem gab es auch noch Kinderbücher und Hörspiele.

Abenteuer in Ton und Bild

Gerade bei den Hörspielen tat sich das deutsche Label Europa hervor. Während die Amerikaner, Briten u.a. nur ein paar vereinzelte Hörspiele hatten, durften die Kinder hierzulande sich ab 1984 über eine eigene, populäre und damit langlebige Reihe freuen, die es 1988 auf 37 reguläre Folgen und ein Special (die sogenannte Episode 0) bringen sollte. Verpflichtet wurden bekannte Sprecher wie Norbert Langer (Thomas Magnum), Peter Pasetti (Die drei ???) oder Eric Vaessen (Ben Matlock) und erzählt wurden komplett eigenständige Geschichten. Eine Handvoll der Hörspiele wurde auch im Remus-Regal zusammen mit einem Malbuch verkauft.

Einen nicht unerheblichen Anteil an der Popularität von He-Man & Co. hatte natürlich die Zeichentrickserie von Filmation. Ronald Reagan hatte gerade ein Gesetz gekippt, das es verbot, Kinderserien zu produzieren, die ein bestimmtes Produkt bewarben. Daher konnten der Spielzeughersteller und das amerikanische Studio ihre erfolgreiche Zusammenarbeit beginnen. Im Zeitraum von 1983-1984 entstanden zwei Staffeln mit insgesamt 130 Episoden. Die Folgen wurden u.a. von bekannten Autoren wie Larry DiTillio (Transformers: Beast Wars), Paul Dini (Batman: The Animated Series) oder J. Michael Straczynski (Babylon 5) verfasst.

Besonders zu erwähnen ist die Tatsache, dass Filmation viel dazu beigetragen hat, He-Man und seine Freunde so zu formen, wie wir sie heute noch in Erinnerung haben. So entstammt etwa das Konzept, dass aus dem schwächtigen Adam durch das Zauberschwert erst der starke Muskelprotz wird, aus der Trickserie (und damit natürlich auch He-Mans Markenzeichen, der Spruch *„Bei der Macht von Grayskull... ich habe die Kraft!“*). Auch Orko, der treue und obligatorische Sidekick, ist keine Erfindung von Mattel.

In Deutschland fand sich aber über Jahre hinweg kein TV-Sender. Stattdessen wurde nur knapp ein Dutzend Folgen in verschiedenen Varianten auf Video veröffentlicht. Hier wechselte auch die Synchronisation ständig, so dass He-Mans Stimme angefangen beim harten und donnernden Sascha Hehn später immer weicher wurde. Erst 1988 erfolgte eine Ausstrahlung aller Folgen auf Tele 5, diesmal mit Helgo Liebig in der Hauptrolle.

Der Anfang vom Ende und ein Schwesterchen

Die ersten beiden Jahre des Franchises waren bereits erfolgreich. Im ersten Jahr verdiente man 38 Millionen Dollar und im Folgejahr bereits 80 Millionen, nur mit den Actionfiguren. 1984 legte man dann richtig los und nahm 111 Millionen Dollar ein. Was folgte, war eine Flut von Produkten, die man den Spielzeughändlern aufs Auge drückte. Nicht nur die

Actionfiguren selbst, sondern so ziemlich jede Art von Merchandise, die man sich vorstellen kann.

Hinzu kam noch die Entwicklung eines Spin-off – „She-Ra: The Princess of Power“. He-Mans Zwillingschwester sollte sich an Mädchen richten und demensprechende Figuren kamen auf den Markt. Viel Rosa, Haare, die man kämmen konnte und alles ein wenig netter als beim Bruder. Das zeigt sich vor allem in den deutschen Hörspielen, deren Skripte an Dummlichkeit kaum zu unterbieten waren und eher an einen Kaffeeklatsch statt dem Kampf Gut gegen Böse erinnerten. Auch hier wurden die Puppen mit Minicomics ausgestattet und es gab eine Zeichentrickserie, die glücklicherweise das Niveau von MotU halten konnte. Die ersten fünf Folgen wurden zum Kinofilm „Das Geheimnis des Zauberschwertes“ zusammengeschnitten. Auch hier gab es das Problem einer fehlenden TV-Ausstrahlung und erneut erschienen nur ein paar ausgewählte Episoden auf VHS. Eine teilweise Ausstrahlung erfolgte 1989 wieder auf Tele 5, aber erst 2000 wurden die restlichen Folgen synchronisiert und auf dem damaligen Pay-TV-Sender Premiere ausgestrahlt. Während die Tele 5-Synchros von MotU als auch PoP eher billig waren (wenige Sprecher wurden auf viele Rollen verteilt), waren die von Premiere produzierten Folgen von hoher Qualität.

All die führte dazu, dass man 1985 Jahr bereits 250 Millionen mit MotU (und 58 Millionen mit PoP) verdiente. Diese Zahl wuchs ein Jahr später dann sogar auf gewaltige 400 Millionen an. Insgesamt nahm man 1,2 Milliarden ein. Ein wirklicher Verkaufsgigant.

1987 war dann aber erst mal alles zu Ende. Das unermüdliche Befüllen der Regale der Händler ließ die Umsatzzahlen nicht stetig zurückgehen. Nein, sie stürzten regelrecht ab – auf gerade mal sieben Millionen US-Dollar. Daran konnte auch der im selben Jahr angelaufene, aber geflopte Kinofilm mit Dolph Lundgren und Courtney Cox in den Hauptrollen nichts ändern. Damit schien das Ende der Spielzeugreihe gekommen. Ein Relaunch als „The Powers of Grayskull“ kam über ein paar urzeitliche Figuren, die nur noch in Europa verkauft wurden, nicht hinaus. Doch so leicht wollte man ein einst so erfolgreiches Franchise nicht aufgeben

Auf zu neuen Welten

Das Resultat war eine komplette Konzeptänderung. Statt in einer barbarischen Welt mit ein wenig Hochtechnologie wurden He-Man und sein Widersacher Skeletor in eine futuristische Welt geworfen. Der Titelheld verlor nahezu seine gesamte Muskelmasse und wurde rank und schlank. Dafür gab es Raumschiffe, viele neue Planeten und komplett neue Begleiter für beide

Seiten. Unter dem simplen Titel „He-Man“ erfolgte der Wechsel parallel im Comic von Ehapa, in einem letzten Hörspiel (wieder von Europa) und natürlich einer neuen Trickserie. Diese war eine Amerikanisch-Französisch-Japanische Koproduktion und verfügte über weit bessere Animationsqualität und auch weit phantasievollere Episoden. Zudem wurde Skeletor in der letzten Folge endgültig besiegt und es kann von einem runden Abschluss der Saga gesprochen werden. He-Man sah hier allerdings eher wie der jüngere Bruder von Matt Trakker aus „M.A.S.K.“ aus.

Doch der Unterschied zu dem, was man als „Masters of the Universe“ kannte, war einfach zu groß. Hinzu kam, dass die Konkurrenz mit den „Teenage Mutant Ninja Turtles“ und den „Power Rangers“ ebenfalls sehr erfolgreiche Konzepte am Start hatte und Mattel stetig Marktanteile abringen konnte. Die Spielzeuge flopten jedenfalls kläglich und verschwanden bereits 1992 endgültig aus den Regalen der Spielwarenläden. Auch ein letzter Versuch, die Produktion eines He-Mans, der von der Statur wieder an die ursprüngliche Version erinnerte, half nichts. Der Muskelmann vom Planeten Eternia war geschlagen.

Manchmal kommen sie wieder

Wenn man einmal Blut geleckt hat, will man jedoch nicht mehr loslassen. Da sich mit der steigenden Popularität des Internets immer mehr Fans zusammenschließen und sich über ihre Jugend austauschen konnten, wurden auch die Rufe nach einer Neuauflage von MotU immer lauter. Im Jahre 2000 hatte Mattel dann endlich ein Einsehen und es erschienen zehn Figuren als Faksimile-Produktion. Lustiger Weise hatte man beim Hersteller natürlich längst keine Gussformen mehr und musste sich die Figuren und Minicomics selbst zusammenkaufen, um sie reproduzieren lassen zu können. Der Erfolg war so groß, dass 2001 ein paar weitere Figuren folgten und sogar ein kompletter Neustart in Auftrag gegeben wurde.

Nur ein weiteres Jahr später kam die neuen Figuren auf den Markt. Diese wurden von den Four Horsemen gestaltet, die u.a. auch schon erfolgreich Spielzeugfiguren für Todd McFarlanes „Spawn“ designet hatten. Die Handlung wurde einem Reboot unterzogen und die Figuren ein bisschen modernisiert, aber nicht brachial umgestaltet. Bei diesem Neustart machte Mattel keine halben Sachen, da sofort Lizenzen für eine Comicreihe vergeben und eine neue Zeichentrickserie in Auftrag gegeben wurde. In dieser wurde aus Skeletor jetzt auch offiziell der Bruder von He-Mans Vater, was in einem Minicomic seiner Zeit nur angedeutet wurde. Obwohl der Relaunch von den Fans überwiegend positiv aufgenommen wurde, war er finanziell kein besonderer Erfolg. Die Schuld kann man hier überwiegend beim Hersteller

suchen, der den Markt mit immer neuen und uninteressanten Varianten von He-Man und Skeletor überschwemmt hat, während die interessanten Figuren kaum zu finden waren. Dies führte dazu, dass die Händler auf ihren Waren sitzenblieben und die Masters aus dem Programm nahmen. Auch gab es einige rechtliche Probleme, was zumindest die Namen der Charaktere betraf. So musste z.B. Fisto in Battlefist umbenannt werden, weil Hasbro die Rechte an Kit Fisto aus „Star Wars“ hielt. Dem Verleger der neuen Comics machte man hingegen das Leben schwer und die Zusammenarbeit durch Mikro-Management nahezu unmöglich, bis diese letztendlich aufgaben. 2004 wurde die Neuausrichtung zumindest als Massenprodukt aufgegeben. Die nächsten drei Jahre durfte der Hersteller NECA stattdessen kleine Statuen aus Plastik produzieren, die so genannten Stactions. Auch diese wurden von den Four Horsemen gestaltet und machten es sich zur Aufgabe, modernisierte Varianten der alten Spielzeuge herzustellen, so als hätte Mattel nie aufgehört.

Was bringt die Zukunft?

Danach nahm Mattel wieder selbst die Zügel in die Hand und lancierte eine neue Reihe, die „Masters of the Universe Classics“. Hierbei versucht man, die Fehler der Vergangenheit zu meiden. Exklusiv für einen Sammlermarkt produziert, kann man die Figuren nur für eine kurze Zeit über die Onlineplattform www.mattycollector.com bestellen. Zudem soll auch wirklich jede Figur – sofern rechtlich möglich – ihr eigenes Spielzeug bekommen, auch wenn diese z.B. nur in einem Mini-Comic aufgetreten ist. Zudem versucht man nun, alle Varianten des Franchise in einer großen Kontinuität zu vereinen und Unstimmigkeiten gerade aus den Anfangstagen zu streichen. Dazu dienten bisher vornehmlich die Figuren-Verpackungen selbst, aber der amerikanische Verlag Dark Horse hat eine Comicreihe produziert, die dieses Jahr drei ausgewählten Figuren beilegt wurde bzw. wird. Außerdem hat sich DC Comics erneut die Rechte gesichert und wird ab Juli eine sechs Hefte umfassende Comicserie veröffentlichen.

Ebenfalls im Gespräch ist seit Jahren eine erneute Verfilmung, an der ursprünglich auch einmal John Woo beteiligt sein sollte. Aber hier gibt es seit 2010 keine wirklich konkreten Neuigkeiten mehr. Dennoch scheint es so, als wären die „Masters of the Universe“ auch im 30. Jahr ihres Bestehens immer noch in den Herzen vieler Junggebliebener. Ein wenig Nostalgie kann schließlich nicht schaden.