SF-Kinderkram

Matrial zu einem Vortrag von Julia

Inhaltsverzeichnis

1 Captain Video and His Video Rangers **1**

1.1 Technische Daten . . . 1

1.2 Figuren der Handlung . . . 1

1.2.1 *Captain Video* . . . 1

1.2.2 Der *Video Ranger* . . . 2

1.2.3 Der Roboter: *I Tobor* . . . 2

1.2.4 Dr. Pauli . . . 2

1.3 Flugtechnik . . . 2

1.4 Autoren . . . 2

1.5 Produktionshintergründe . . . 2

1.6 Folgeproduktionen in anderen Medien . . . 2

1.7 *Captain Video* und der Kalte Krieg . . . 2

1.8 Das Ende, Verbleib . . . 3

1.9 Siehe auch . . . 3

1.10 Literatur . . . 3

1.11 Dokumentationen . . . 3

1.12 Weblinks . . . 3

2 Captain Z-RO **4**

2.1 Technische Daten . . . 4

2.2 Handlung . . . 4

2.3 Besetzung . . . 4

2.4 Episoden, soweit bislang bekannt . . . 4

2.5 Überlieferung . . . 5

2.6 Siehe auch . . . 5

2.7 Literatur . . . 5

2.8 Weblinks . . . 5

3 Space Patrol **6**

3.1 Handlung . . . 6

3.1.1 Protagonisten . . . 6

3.2 Produktionsgeschichte . . . 7

3.2.1 Zielgruppe . . . 8

3.3 Merchandising . . . 8
3.4 Tricktechnik . . . 9
3.5 Sendezeiten . . . 9
3.6 Überlieferung und Wiederausstrahlung . . . 9
3.7 Siehe auch . . . 10
3.8 Literatur und Dokumentationen . . . 10
3.9 Weblinks . . . 10
3.10 Einzelnachweise . . . 10

4 Tom Corbett, Space Cadet 11
4.1 Produktionshintergründe . . . 11
4.2 Handelnde Figuren und ihre Besetzung . . . 11
4.2.1 Tom Corbett . . . 11
4.2.2 Astro . . . 11
4.2.3 Roger Manning . . . 11
4.2.4 Captain Strong . . . 11
4.2.5 Commander Arkwright . . . 12
4.3 Das Raumschiff Polaris . . . 12
4.4 Episoden . . . 12
4.5 Andere Medien . . . 13
4.5.1 Bücher . . . 13
4.5.2 Radio . . . 13
4.5.3 Comics . . . 13
4.6 Überlieferung . . . 13
4.7 Literatur . . . 13
4.8 Dokumentationen . . . 14
4.9 Siehe auch . . . 14
4.10 Weblinks . . . 14

5 Astro Boy 15
5.1 Inhalt . . . 15
5.2 Entstehung . . . 15
5.3 Veröffentlichung . . . 15
5.4 Adaptionen . . . 15
5.4.1 Anime-Fernsehserie 1963 . . . 15
5.4.2 Weitere Serien . . . 15
5.4.3 Videospiele . . . 16
5.4.4 Kinofilm . . . 16
5.4.5 Merchandising . . . 16
5.5 Comic-Adaptionen . . . 16
5.6 Rezeption und Bedeutung . . . 16
5.6.1 In Japan . . . 16

5.6.2 International . . . 16
5.7 Einzelnachweise . . . 16
5.8 Weblinks . . . 17

6 Supercar (Fernsehserie) 18
6.1 Handlung . . . 18
6.2 Produktionsgeschichte . . . 18
6.3 Synchronisation . . . 18
6.4 Literatur . . . 19
6.5 Weblinks . . . 19

7 Fireball XL5 20
7.1 Weitere technische Daten . . . 20
7.2 Produktionsgeschichte . . . 20
7.3 Plots und Charaktere . . . 20
7.4 Episoden . . . 21
7.5 Literatur . . . 21
7.6 Weblinks . . . 21

8 Thunderbirds 22
8.1 Inhalt . . . 22
8.2 Hintergrund . . . 22
8.3 Sonstiges . . . 23
8.4 Folgen . . . 23
8.5 Spielfilme . . . 23
8.6 Weitere Fernsehserien . . . 23
8.7 Literatur . . . 24
8.8 Weblinks . . . 24
8.9 Einzelnachweise . . . 24

9 Captain Scarlet und die Rache der Mysterons 25
9.1 Übersicht . . . 25
9.2 Story . . . 25
9.3 Hintergrund . . . 25
9.4 Tricktechnik . . . 26
9.5 Spielfilme . . . 26
9.6 Reboot . . . 26
9.7 Literatur . . . 26
9.8 Weblinks . . . 26

10 Der Onkel vom Mars 27
10.1 Handlung . . . 27
10.2 Kritiken . . . 27

10.3 Hintergründe . . . 27
10.4 Weblinks . . . 27
10.5 Einzelnachweise . . . 27

11 Die Jetsons **28**
11.1 Inhalt . . . 28
11.2 Personen . . . 28
11.3 Produktion und Veröffentlichung . . . 29
11.4 Synchronsprecher . . . 29
11.5 Einzelnachweise . . . 29
11.6 Weblinks . . . 29

12 The Tomorrow People **30**
12.1 Handlung . . . 30
12.2 Produktion . . . 30
12.2.1 Entstehungsgeschichte . . . 30
12.2.2 Casting . . . 30
12.3 Besetzung . . . 31
12.3.1 Hauptbesetzung . . . 31
12.3.2 Nebenbesetzung . . . 31
12.3.3 Gaststars . . . 31
12.4 Ausstrahlung . . . 31
12.5 Episodenliste . . . 31
12.6 Rezeption . . . 31
12.7 Weblinks . . . 31
12.8 Einzelnachweise . . . 31

13 He-Man **33**
13.1 Hintergrundgeschichten . . . 33
13.1.1 198X . . . 33
13.1.2 PoP . . . 33
13.1.3 NA . . . 34
13.1.4 200X . . . 34
13.1.5 Classic . . . 34
13.2 Figurenvarianten von He-Man . . . 34

14 Transformers **35**
14.1 Überblick . . . 35
14.1.1 Die Spielzeugfiguren . . . 35
14.1.2 Vertrieb . . . 36
14.1.3 Die Hintergrundgeschichte . . . 37
14.2 Die Ursprünge . . . 37
14.3 Die einzelnen Spielzeugserien . . . 38

14.3.1 Die Originalserie („Generation 1 “) . . . 38
14.3.2 Generation 2 . . . 39
14.3.3 Beast Wars . . . 40
14.3.4 Machine Wars . . . 40
14.3.5 Beast Machines/Beast Wars Returns . . . 41
14.3.6 Car Robot/Robots in Disguise . . . 41
14.3.7 Neuauflagen . . . 41
14.3.8 Super Collection Figures/Heroes of Cybertron . . . 42
14.3.9 Micron Densetsu/Armada . . . 42
14.3.10 Universe (ab 2003) . . . 42
14.3.11 Smallest Transformers . . . 43
14.3.12 Binaltech/Alternators . . . 43
14.3.13 Masterpiece/20th Anniversary . . . 44
14.3.14 Superlink/Energon . . . 44
14.3.15 Robot Masters . . . 44
14.3.16 Galaxy Force/Cybertron . . . 44
14.3.17 Star Wars Transformers und Crossovers . . . 45
14.3.18 Titanium Series . . . 45
14.3.19 Kiss Players . . . 45
14.3.20 Classics/Henkei! Henkei! . . . 46
14.3.21 Transformers (Kinofilm 2007) . . . 46
14.3.22 Takara-Labels . . . 47
14.3.23 Transformers: Animated . . . 47
14.3.24 Universe (2008) . . . 47
14.3.25 Revenge of the Fallen . . . 48
14.3.26 Transformers (2010) . . . 48
14.3.27 Generations . . . 48
14.4 Andere Medien . . . 48
14.4.1 Fernsehserien . . . 49
14.4.2 Filme . . . 51
14.4.3 Comics . . . 51
14.4.4 Videospiele . . . 53
14.5 Fanclub und Conventions . . . 54
14.6 Weblinks . . . 54
14.7 Einzelnachweise . . . 54

15 Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie 56
15.1 Inhalt . . . 56
15.2 Charaktere . . . 56
15.2.1 Protagonisten . . . 56
15.2.2 Antagonisten . . . 57
15.3 Produktion und Veröffentlichung . . . 57

15.4 Episodenliste . . . 57
15.5 Synchronisation . . . 57
15.6 Weblinks . . . 57

16 Inspector Gadget **58**
16.1 Inhalt . . . 58
16.2 Die Gadgets . . . 58
16.3 Produktion und Veröffentlichung . . . 59
16.4 Synchronsprecher . . . 59
16.5 Filme . . . 59
16.6 Ableger . . . 59
16.7 Weblinks . . . 60
16.8 Einzelnachweise . . . 60

17 Power Rangers **61**
17.1 Handlung . . . 61
17.2 Produktionshintergrund . . . 61
17.3 Ausstrahlung . . . 61
17.4 Staffeln / Serien . . . 61
17.5 Filme . . . 62
17.6 Weblinks . . . 62

18 Animorphs (Fernsehserie) **63**
18.1 Handlung . . . 63
18.2 Erfolg der Serie . . . 63
18.3 Deutsche Erstausstrahlung . . . 63
18.4 Weblinks . . . 63

19 Roswell (Fernsehserie) **64**
19.1 Rahmengeschichte . . . 64
19.2 Erzählstil . . . 64
19.3 Handlung . . . 65
19.3.1 Staffel 1 . . . 65
19.3.2 Staffel 2 . . . 65
19.3.3 Staffel 3 . . . 65
19.4 Figuren . . . 66
19.4.1 Hauptcharaktere . . . 66
19.4.2 Nebencharaktere . . . 71
19.5 Besetzung . . . 73
19.5.1 Hauptdarsteller . . . 73
19.5.2 Nebendarsteller . . . 73
19.6 Episodenübersicht . . . 73
19.7 Weblinks . . . 73

20 Ben 10 **74**
20.1 Handlung . . . 74
20.2 Charaktere . . . 74
20.2.1 Protagonisten . . . 74
20.2.2 Wiederkehrende Antagonisten . . . 74
20.3 Die Omnitrix . . . 75
20.4 Produktion und Veröffentlichung . . . 75
20.4.1 Gestaltung und Ausstrahlung . . . 75
20.4.2 Synchronisation . . . 75
20.5 Episodenübersicht . . . 75
20.6 Filme . . . 75
20.7 Fortsetzungsserien . . . 76
20.7.1 Ben 10: Alien Force . . . 76
20.7.2 Ben 10: Ultimate Alien . . . 76
20.7.3 Ben 10: Omniverse . . . 76
20.8 Auszeichnungen . . . 76
20.9 Einzelnachweise . . . 76
20.10 Weblinks . . . 76

21 Star Wars: Clone Wars **78**
21.1 Handlung . . . 78
21.1.1 1. Staffel . . . 78
21.1.2 2. Staffel . . . 78
21.1.3 3. Staffel . . . 79
21.2 Episodenliste . . . 79
21.3 Auszeichnungen . . . 80
21.4 Ausstrahlung und Veröffentlichung . . . 80
21.5 Synchronisation . . . 80
21.6 Weblinks . . . 80
21.7 Einzelnachweise . . . 80

22 The Tribe **81**
22.1 Handlung . . . 81
22.2 Besetzung . . . 81
22.2.1 1. Staffel . . . 81
22.2.2 2. Staffel . . . 81
22.2.3 3. Staffel . . . 81
22.2.4 4. Staffel . . . 81
22.2.5 5. Staffel . . . 81
22.3 Episodenübersicht . . . 81
22.4 Die Gegenspieler . . . 81
22.5 Veröffentlichungen und Merchandising . . . 82

22.5.1 Medien 82
22.5.2 Diskografie 83
22.6 Weblinks 83
22.7 Anmerkungen und Einzelnachweise 83

23 Captain Buzz Lightyear – Star Command 84
23.1 Handlung 84
23.2 Charaktere 84
23.3 Orte, Planeten und Welten 86
23.4 Veröffentlichung 87
23.5 Synchronisation 87
23.6 Captain Buzz Lightyear – Star Command – Das Abenteuer beginnt 87
23.7 Weblinks 87
23.8 Text- und Bildquellen, Autoren und Lizenzen 88
23.8.1 Text 88
23.8.2 Bilder 90
23.8.3 Inhaltslizenz 91

Kapitel 1

Captain Video and His Video Rangers

Captain Video and His Video Rangers war die erste Science-Fiction-Fernsehserie der Welt und wurde vom 27. Juni 1949 bis zum 1. April 1955 in schätzungsweise 1200 Episoden ausgestrahlt. Sie war das Vorbild für die Serien *Tom Corbett, Space Cadet*, *Space Patrol* sowie *Rocky Jones, Space Ranger*. Jede Sendung begann mit einem Vorspann, unterlegt von der Ouvertüre der Oper *Der Fliegende Holländer*:

> „*Fighting for law and order, Captain Video operates from a mountain retreat, with secret agents at all points of the globe! Possessing scientific secrets and secret weapons, Captain Video asks no quarter, and gives none to the forces of evil.* “

Captain Video Atomic Rifle

1.1 Technische Daten

Die Serie wurde von dem Fernsehsender DuMont produziert; die Idee stammte von Programmdirektor James Caddigan.

Die Ausstrahlung erfolgte live fünf- bis sechsmal die Woche. Die Folgen hatten anfänglich eine Länge von 30 Minuten, ab 1953 15 Minuten, und wurden zwischen 19:00 und 19:30 Uhr gesendet. Obwohl für Kinder und Jugendliche konzipiert, erfreute sich die Serie auch bei Erwachsenen großer Beliebtheit.

Die Serie wurde durch Werbung finanziert und jede Sendung durch Werbeblöcke unterbrochen. Innerhalb der Werbeblöcke gab es besondere *Video Ranger messages*, in denen unter anderem für Merchandising-Artikel der Serie geworben wurde wie zum Beispiel Raumhelme.

1.2 Figuren der Handlung

1.2.1 *Captain Video*

Captain Video ist der Führer der *Video Rangers*, einer Organisation, die im Jahr 2254 agiert und für Wahrheit und Gerechtigkeit kämpft. Seine Aufträge erhält *Captain Video* vom *Commissioner of Public Safety*. Die Figur wurde 1949/50 von Richard Coogan und anschließend bis 1955 von Al Hodge gespielt. Hodge wurde derartig mit der Figur identifiziert, dass er nach dem Ende der Serie keine Beschäftigung als Schauspieler mehr fand und unter anderem als Wachmann arbeitete.

Seinen Namen verdankt *Captain Video* dem *opticon scillometer*, einem Röntgenstrahlgerät, mit dessen Hilfe er in der Lage ist, jeden Ort auf der Erde zu beobachten. Dieses Gerät dient vorzugsweise dazu, seine global tätigen Agenten zu beobachten. Diese agieren in Ausschnitten aus alten Westernfilmen, die keinerlei Bezug zur Handlung besitzen. Damit sparte DuMont nicht nur Produktionszeit, sondern gab den live agierenden Schauspielern und der Kameratechnik auch Zeit für neue Anordnungen innerhalb der Sendungen, zum Beispiel dem Wechsel der Kameraposition oder der Kostüme.

1.2.2 Der *Video Ranger*

Der *Video Ranger* ist der Gehilfe von *Captain Video*; ein namentlich nicht bezeichneter Teenager, der von Don Hastings gespielt wurde.

Weitere Untergebene des Captains sind *Ranger Rogers*, der Kommunikationsoffizier, und *Ranger Gallagher*.

1.2.3 Der Roboter: *I Tobor*

I TOBOR war der erste Roboter, der in einer Fernsehserie auftrat. Das Modell des Roboters wurde später noch für den Spielfilm *Tobor, the Great* (USA 1954, Regie: Lee Sholem) und für die Pilotfolge der Fernsehserie *Here comes Tobor* (USA 1957, Regie: Duke Goldstone) genutzt.

1.2.4 Dr. Pauli

Dr. Pauli ist der wichtigste Gegenspieler des Captains. Er ist ein genialer Erfinder, der seine neuesten Errungenschaften gegen den Captain einsetzt. Obwohl er von den Drehbuchautoren schon für tot erklärt und daher aus der Handlung entfernt worden war, musste er aufgrund von massiven Zuschauerprotesten wieder in die Serie aufgenommen werden.

1.3 Flugtechnik

Die *Video Ranger* verfügten ursprünglich über die X-9 als Einsatzmittel, die später durch die X-10 abgelöst wurde. Diese Geräte waren jedoch nicht tauglich für den Flug im Weltraum. Mit der *Galaxy* und *Galaxy II* waren die Ranger auch in der Lage, im All tätig zu werden.

Das Modell der „Galaxy “war nach dem Vorbild der V2-Rakete konstruiert und kostete seinerzeit 12.000 Dollar. Die Idee dazu stammte von Arthur C. Clarke, der mit der Produzentin Olga Druce befreundet war.

1.4 Autoren

Der erste Autor der Serie, Maurice Brockhauser, war mit der Gestaltung der Drehbücher überfordert und wurde 1951 auf Druck der neu eingestellten Produzentin Olga Druce entlassen. Ihr gelang es 1952/53, populäre Science-Fiction-Autoren für die Serie zu gewinnen, unter anderem Damon Knight, James Blish, Jack Vance, Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Cyril M. Kornbluth oder Robert Sheckley. Dadurch stieg die Qualität der Serie, die bis dahin eher den Charakter eines bebilderten Hörspiels besaß, beträchtlich an. Hierzu Olga Druce:

> „They were very happy to be on TV and to learn the form. They all worked very hard and very seriously. For all of them it was the first time they had written for television. But they wrote for Galaxy and Astounding Science Fiction. “

– Zitiert nach David Weinstein, Forgotten Network, S. 84.

1.5 Produktionshintergründe

Wie *Space Patrol* war die Serie ein rein kommerzielles Unternehmen, das durch Werbung und später auch durch Merchandising finanziert wurde. Aufgrund des ursprünglich knappen Budgets war die Tricktechnik im Vergleich zur Tricktechnik in Spielfilmen äußerst primitiv. Die Uniformen der Video Ranger waren zeitgenössische Uniformen der US-Armee, auf die lediglich gestickte Blitze aufgenäht worden waren.

Im September 1952 wurden zwei Tricktechniker, Russell und Haberstroh, engagiert, die ab diesem Zeitpunkt durchaus aufwendige Modelle für die Serie herstellten. Die Tricksequenzen wurden auf 16-mm-Film aufgenommen, so dass sie je nach Bedarf bei den Live-Sendungen eingesetzt werden konnten.

1.6 Folgeproduktionen in anderen Medien

Columbia Pictures produzierte 1951 die Filmserie *Captain Video: Master of the Stratosphere* mit Judd Holdren in der Hauptrolle.

Ebenfalls 1951 erschien eine Comic-Version der Serie von Fawcett Comics. Im Gegensatz zu den parallel ausgestrahlten Konkurrenzserien *Tom Corbett* und *Space Patrol* erschien von *Captain Video* jedoch keine Hörspielfassung.

1.7 *Captain Video* und der Kalte Krieg

Der Zeitgeist des Kalten Kriegs spiegelt sich in der Serie deutlich wider. Die jugendlichen Zuschauer wurden auf eine unsichere Zukunft vorbereitet:

> “Every day for nearly six years, ‘Captain Video’ gave children thrills by showing them a universe, in as much graphic detail as 1950s standards would allow, filled with nefarious and crazy outlaws of all types: from brilliant scientists bent on destroying the world, to cool dictators who ban religion and enslave the masses.

> Despite the show's reassuring messages about American physical, moral, and technological superiority, 'Captain Video'' s world was not very safe. Captain Video was one of the first TV programs, for kids or adults, to dramatize, and occasionally exploit, the perilous world situation. Kids saw a thrilling and scary future fraught with dangers beyond the control of even Captain Video. The hero could only act as an itinerant freedom fighter, traveling to horrible troubled spots throughout the universe, hoping to contain dammage until viewers tuned the next day. Still, as children pondered their own daily battles with dangers ranging from schoolyard bullies to communists at home and abroad, Captain Video provided a model of moral rectitude, tolerance, and ingenuity."

– David Weinstein: Forgotten Network, S. 89.

Die starke Bindung jugendlicher Fans an Science-Fiction-Fernsehserien kritisierte der amerikanische Autor Donald A. Wollheim 1969 in satirischer Form in seiner Kurzgeschichte *Auftrag für die Weltraumgrenadiere*, in der sich *Captain Video*, *Tom Corbett* und *Space Patrol* unschwer wiedererkennen lassen.

1.8 Das Ende, Verbleib

Die Serie musste 1955 eingestellt werden, da die Werbe-Einnahmen ständig zurückgingen und DuMont generell gegenüber anderen Sendern nicht mehr konkurrenzfähig war. Außerdem hatte das Science Fiction-Genre im amerikanischen Fernsehen zu diesem Zeitpunkt einen Sättigungsgrad erreicht. Auch die parallel ausgestrahlten Serien *Tom Corbett, Space Cadet* und *Space Patrol* wurden 1955 eingestellt.

Im Gegensatz zu *Space Patrol* wurde die Serie jedoch zumindest in den 1950er Jahren nicht mehr erneut ausgestrahlt. Von *Captain Video* sind nur wenige Folgen erhalten geblieben, obwohl ein großer Teil der Live-Ausstrahlungen durch Kinescope auf 16-mm Filmmaterial aufgenommen worden war. DuMonts Filmarchiv wurde in den 1970er Jahren durch den neuen Eigentümer Metromedia aus bislang unbekannten Gründen zerstört; möglicherweise aus Mangel an Lagerplatz und mangelnder Perspektive der Neuvermarktung.

Lediglich einige wenige Folgen werden in verschiedenen Videoeditionen und auf DVD auf dem Markt angeboten. Das UCLA Film and Television Archive besitzt angeblich 24 Folgen.

1.9 Siehe auch

- Liste von Science-Fiction-Serien
- Science Fiction im Fernsehen
- Captain Z-RO

1.10 Literatur

- Donald F. Glut, Jim Harmon: *The Great Television Heroes*, New York 1975.
- Kapitel 5: *Captain Video: Protector of the Free World and the DuMont Network*, in: David Weinstein: *The Forgotten Network. DuMont and the Birth of American Television*, Philadelphia 2004, S. 69-92.
- Donald A. Wollheim: *Auftrag für die Weltraumgrenadiere* (*LAST STAND OF A SPACE GRENADIER*), in: Ders.: *Wie weit ist es nach Babylon? TWO DOZEN DRAGON EGGS. Utopisch-technische Erzählungen*, München 1972, S. 139-147.

1.11 Dokumentationen

Ausschnitte von *Captain Video* wurden in der TV-Dokumentation *TV Guide Looks at Science Fiction* (USA 1997) gezeigt, die von William Shatner mit gestaltet wurde.

1.12 Weblinks

- *Captain Video* bei *The Museum of Broadcast Communication*
- *Captain Video and His Video Rangers* in der Internet Movie Database (englisch)
- Freier Download einer Folge der Serie von 1949 bei archive.org
- Informationen zur Serie bei solarguard.com
- Informationen zur Serie, unter anderem mit zeitgenössischen Rezensionen bei slick-net.com

Kapitel 2

Captain Z-RO

Captain Z-RO war die erste Science-Fiction-Fernsehserie der Welt, die das Thema der Zeitreise thematisierte. Formales Vorbild war *Captain Video and His Video Rangers*.

2.1 Technische Daten

Von November 1951 bis zum 10. Juni 1956 wurden insgesamt 77 Episoden von Kathleen K. Rawlings für den Sender „Kron "in San Francisco produziert. Von 1951 bis 1954 umfaßten die Episoden eine Länge von 15 Minuten, anschließend 30 Minuten.

Wie *Captain Video and His Video Rangers*, *Space Patrol* und *Tom Corbett, Space Cadet* war *Captain Z-RO* ein rein kommerzielles Unternehmen, das durch Werbeeinnahmen finanziert wurde.

Vermutlich wurde die Serie bis 1953 Live gesendet, aber ab 1953, soweit bekannt, auf Video aufgezeichnet, ab 1955 auf Film.

2.2 Handlung

Der Wissenschaftler Captain Z-Ro und sein Teenager-Assistent Jet operieren mit der Zeitmaschine ZX-99, die es ihnen ermöglicht, sich sowohl in Raum und Zeit zu bewegen als auch die Vergangenheit und die Zukunft zu sehen.

Captain Z-RO ist somit in der Lage, Probleme im Ablauf der Vergangenheit zu erkennen. Als z. B. die Gefahr besteht, dass König Johann von England die Magna Carta nicht unterzeichnen wird, reist Captain Z-RO zurück in das 13. Jahrhundert, um den Ablauf der Geschichte zu garantieren.

2.3 Besetzung

- Captain Z-RO: Roy Steffens (18 Episoden, 1955–1956)
- Jet: Bruce Haynes (17 Folgen, 1955–1956)

Gastrollen:

- Daniel Boone als Erwachsener: Joe Miksak (vier Folgen)
- Kolumbus: Edward Sterlingson (zwei Folgen 1955–1956)

2.4 Episoden, soweit bislang bekannt

- *Christopher Columbus*, 18. Dezember 1955
- *Daniel Boone*, 25. Dezember 1955
- *Marco Polo*, 1956
- *Benedict Arnold*, 1956
- *King John*, 1956
- *Magellan*, 1956
- *Pony Express*, 1956
- *William Tell*, 5. Februar 1956
- *Roger the Robot*, 1956
- *Blackbeard the Pirate*, 1956
- *Attila the Hun*, 1956
- *Robin Hood*, 1956
- *Washington and Howe*, 1956
- *Curse of Ra*, 1956
- *Hernando Cortez*, 1956
- *Molly Pitcher*, 1956
- *Discovery of Gold*, 1956
- *Meteor*, 1956
- *Captain Cook and the Hawaiian Islands*, 1956
- *Aztec Papers*, 1956

- *Genghis Kahn*, 1956
- *The Great Pyramid of Giza*, 1956
- *Leonardo DaVinci*, 1956
- *William the Conqueror*, 1956
- *Adventure in Space*, 1956
- *King Alfred*, 1956

2.5 Überlieferung

Aufgrund der Aufzeichnung auf Video und Film sind diverse Episoden der Serie erhalten geblieben, die inzwischen auf DVD ediert sind.

2.6 Siehe auch

- Science Fiction im Fernsehen
- Time Tunnel
- Dr. Who
- Captain Video and His Video Rangers
- Tom Corbett, Space Cadet
- Space Patrol

2.7 Literatur

Donald F. Glut, Jim Harmon: *The Great Television Heroes.* New York 1975.

2.8 Weblinks

- Informationen zur Serie bei oldietv.com
- *Captain Z-RO* bei imdb.com
- Farbstandbild mit *Jet* und *Captain Z-RO*
- Episode 22, *Hernando Cortez*, bei toonheads.com
- Episode 1, *Christopher Columbus* bei youtube.com

Kapitel 3

Space Patrol

Space Patrol 1953

Space Patrol ist eine von 1950 bis 1955 produzierte US-amerikanische Science-Fiction-Fernsehserie. Nach *Captain Video and His Video Rangers* und *Tom Corbett, Space Cadet* war es die dritte Science-Fiction-Serie der Welt und wie die anderen beiden Serien als Space Opera konzipiert. Eine gleichnamige britische Serie von 1962, die inhaltlich nicht in Verbindung mit der amerikanischen Produktion steht, wurde in den USA unter dem Titel *Planet Patrol* ausgestrahlt, um einer Verwechslung mit *Space Patrol* vorzubeugen.

3.1 Handlung

Die Serie spielt im 3. Jahrtausend. Da sie keine kontinuierliche Handlung besaß, die eine präzisere Darstellung des politischen Hintergrunds erlaubt hätte, wurden den Fans entsprechende Informationen durch das *Space Patrol Handbook* vermittelt. Danach wurden die *United Planets of the Universe* gegründet, nach dem im *Great Solar System War* die Gründung einer *Solar Federation* gescheitert war. Die *United Planets* umfassen die Planeten des Sonnensystems; in späteren Folgen ist die Menschheit mittels einer neuen Antriebstechnik in der Lage, das *Solar System* zu verlassen. Die erste außersolare Kolonie wird im Sirius-System auf Sirius IV gegründet.

Die Regierung der *United Planets* residiert auf dem Planeten *Terra*, bei dem es sich jedoch nicht um die Erde handelt, sondern einen künstlichen Planeten zwischen Erde und Mars mit der Hauptstadt *Terra City*. Die Verfassung der *United Planets* ist nach dem Vorbild der Konstitution der USA modelliert. Der *Secretary General of the United Planets* residiert analog dazu im Kapitol. Die einzelnen Planeten werden offenbar durch einen Gouverneur regiert. Zumindest auf Neptun hat eine Monarchie existiert, die aus unbekannten Gründen abgeschafft wurde.

Die *Space Patrol* ist laut Handbuch eine Art kosmische Polizei, nimmt aber auch Forschungsaufgaben wahr und schützt die *United Planets* vor dem Eindringen von Außerirdischen. Aufgrund dieser Aufgabenzuschreibung existiert eine breite Palette von potentiellen Gegnern: Außerirdische aus der Galaxis wie die *Thormanoids*, Raumpiraten wie Captain Dagger, Amazonen auf der Venus, die starke Männer versklaven und schwache vernichten, unsichtbare Ungeheuer, Weltraumspinnen, Verbrecher, die sowohl als gewöhnliche Kriminelle auftreten als auch als politische Putschisten. Da in den späteren Folgen der Serie mit dem *Stardrive* eine Zeitmaschine zur Verfügung steht, werden Corry und Happy mit Azteken, Indianern oder fanatischen religiösen Siedlern in Neuengland konfrontiert, die die Raumfahrer für Zauberer halten.

In der Folge *Errand of Mercy* (Nr. 94, ausgestrahlt am 11. Oktober 1952) reisen Corry, Happy und Tonga mit dem *Stardrive* tausend Jahre in die Vergangenheit in die Zeit des Koreakriegs, um in den USA eine Blutspendeaktion zu initiieren. Dadurch sollen die Vorräte des Roten Kreuz' wieder ergänzt werden, die durch den laufenden Krieg abgenommen haben. Doch durch einen Fehler landen die *Space Patrollers* nicht im Jahr 1952, sondern in den 1940er Jahren bei den Nazis. Sie werden durch einen namenlosen „Nazi-Major “, dargestellt durch Bela Kovacs, gefangen genommen, der Buzz zwingen will, den tatsächlichen Hintergrund seiner Mission zu verraten. In der Folge *The Androids of Algol* (Nr. 205 vom 22. Januar 1955) weist der außerirdische Eroberer Raymo eine starke Ähnlichkeit mit dem italienischen Diktator Mussolini auf.

3.1.1 Protagonisten

Commander Buzz Corry Ist Astrophysiker und in Bakersfield/Kalifornien geboren. Er wird Nachfol-

Space Patrol cast 1950

ger seines älteren Bruders Kit Corry auf dem Posten des Commander in Chief der *Space Patrol*. Das Flaggschiff der *Space Patrol* ist der Raumkreuzer *Terra V*. Buzz Corry ist sowohl der Erfinder des *Brainograph*, einer Maschine zur Gehirnwäsche, mit der die Gegner der *United Planets* in friedliche und kooperative Individuen umgewandelt werden, als auch der Entdecker des seltenen „Silbermetalls "Endurium.

Edward Carlisle Ist als *Secretary General* das Regierungsoberhaupt der *United Planets*.

Carol Carlisle Edwards Tochter ist Astrophysikerin und gehört der *Research and Development Branch* der *Space Patrol* an. Sie entwickelt zusammen mit Tonga diverse technische Geräte. Carol ist gleichzeitig Verbindungsoffizier zwischen dem *Secretary General* und den *Space Patrol Headquarters*.

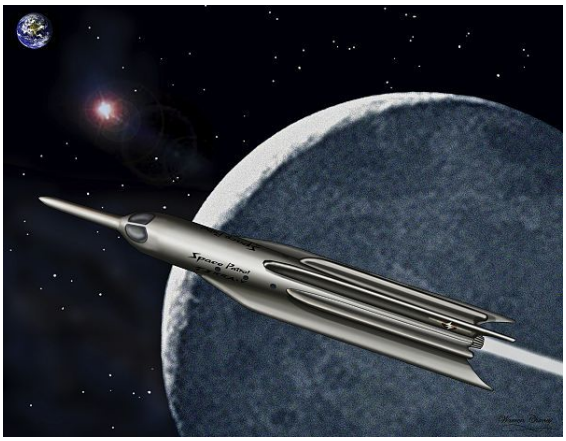
Tonga Sie stammt aus der königlichen Familie des Planeten Neptun und ist Chemikerin. Prinz Baccarratti und sein Zwillingsbruder Zarra sind ihre Brüder. Ursprünglich eine Kriminelle mit dem Spitznamen *Lady of Diamonds*, ist sie durch eine Behandlung mit dem *Brainograph* eine loyale Mitarbeiterin der *Space Patrol* geworden.

Kadett Happy Ist Mitglied der *Space Patrol Academy* und wurde von Buzz Corry als engster Mitarbeiter und Co-Astrogator ausgewählt. Er ist in Chicago geboren und besitzt wie Corry eine Ausbildung als Astrophysiker.

Major "Robbie"Robinson Ist der *Security chief* der *United Planets* und damit eine Art Geheimdienstchef. Er ist ein ehemaliger Sergeant der Landstreitkräfte, der den Aufstieg in die Offizierslaufbahn geschafft hat.

Prinz Baccarratti Ist der Sohn des Königs von Neptun und Herrscher des Planeten X. Sein Ziel ist die Errichtung einer tyrannischen Monarchie über das gesamte Solarsystem. Er ist der gefährlichste Gegner von Buzz Corry.

3.2 Produktionsgeschichte



Flight of the Terra V

Die Serie wurde von Mike Moser ganz offensichtlich nach dem Vorbild von *Captain Video and His Video Rangers*, die im Vorjahr auf Sendung ging, 1950 konzipiert. Als visuelles Vorbild dienten vermutlich die *serials* von Flash Gordon aus den 1930er Jahren. Moser, der wie Ed Kemmer im Zweiten Weltkrieg als Kampfpilot gedient hatte, nutzte zahlreiche Fachbegriffe für die Serie aus dem Militärbereich sowie Kurzgeschichten, die er in Astounding Science Fiction gelesen hatte. Als zusätzliche Inspiration diente ihm die Columbia Encyclopedia; vor allem für die Verwendung naturwissenschaftlicher Begriffe. Ziel von Moser war es offenbar, soweit dies nachvollziehbar ist, Werbeagenturen auf seine Serie aufmerksam zu machen und diese als Sponsoren zu gewinnen. Dies gelang ihm im Mai 1951, als Ralston Purina als Sponsor einstieg und seine Produkte wie „Wheat Chex ", „Rice Chex "und „Hot Ralston "in der Serie vermarktete.

Doch den eigentlichen Gewinn erzielte Moser durch Zusammenarbeit mit der *Gardner Advertising Company*, die nicht nur Merchandising-Produkte der Serie vermarktete, sondern zur Steigerung der Werbung und damit des Umsatzes auch Drehbücher forderte, in denen die Produkte im Vordergrund standen. Zur weiteren Maximierung des Umsatzes traten Ed Kemmer und Lyn Osborn

in ihren Rollen als Buzz und Happy in den Werbepausen auf. Außerdem wurden zwei professionelle Werbeansager, Jack Narz und George Barcley, angeworben, die ebenfalls in den Werbepausen als *Captain Narz* und *Captain Barcley* in Uniformen der *Space Patrol* auftraten.

Wie *Captain Video* oder andere frühe Fernsehserien wurde aus Kostengründen live gedreht, da Filmmaterial zu teuer war und die Videotechnik bzw. MAZ-Technik erst 1956 ausgereift war, um in der Fernsehproduktion eingesetzt zu werden. Lediglich Vor- und Abspann wurden auf 16 mm-Material gedreht, um dieses als Konserve bei jeder neuen Sendung benutzen zu können. Um die Sendungen auch außerhalb des Ausstrahlungsgebiets Los Angeles zu vermarkten, wurden sie mit dem Kinescope-Verfahren aufgezeichnet und an andere Sender verkauft. Dabei wurde die Ausstrahlung mit einer 16 mm-Filmkamera von einem Fernsehbildschirm aufgenommen. Diese Filme konnten dann beliebig kopiert und vermarktet werden.

Innerhalb von ein, zwei Jahren wurde *Space Patrol* zu einem landesweiten Medienphänomen. 1952 besaß die Serie angeblich schon sieben bis zehn Millionen regelmäßige Zuschauer. Dementsprechend stiegen auch die Gagen für die Schauspieler. Erhielt Ed Kemmer anfänglich noch pro Tagesauftritt 8.00 Dollar, stieg seine Jahresgage 1953 auf $ 45.000. Moser verdiente nach Angaben von Bassior zeitweise $ 5.000 pro Woche. Nach einer Meldung von Life vom 1. September 1952 hatte die Serie *Gardner Advertising* bis zu diesem Zeitpunkt bereits $ 40 Mill. an Merchandising-Einnahmen eingebracht; nach heutigen Begriffen (2010) eine Summe von einer halben bis einer Milliarde Euro.

Mit dem Tod von Moser, der 1953 bei einem Autounfall ums Leben kam, geriet die Produktion in Bedrängnis, da seine Ehefrau und Rechtsnachfolgerin Helen Moser kaufmännisch wenig versiert war. Die Hintergründe zur Einstellung der Serie sind unklar. Fest steht lediglich, dass *Gardner Advertising* die Zusammenarbeit mit Helen Moser im Dezember 1954 beendete. Sowohl die Darsteller als auch die Techniker wurden von der Entscheidung völlig überrascht.

Für die Hauptdarsteller war das Produktionsende ein Desaster. Während sich Virginia Hewitt durch eine Heirat mit dem Star-Designer Ernst Meer ins Privatleben zurückzog, wurden Kemmer, Osborn, Mayer, Bana und Kovacs arbeitslos. Vor allem Osborn und Kovacs wurden völlig mit ihren Rollen als Hap und Prince Baccarratti identifiziert und galten als „verbrannt“. Kemmer, Mayer und Bana gelang schließlich der Wiedereinstieg im Fernsehen; Kovacs wurde Schauspiellehrer in New York. Osborn verstarb bereits 1958 32-jährig an einem Gehirntumor.

Nach Angaben von Kemmer wurden insgesamt gut 1400 Fernseh- und Hörspiele produziert; präzise Statistiken sind nicht vorhanden. Sicher ist nur, dass 210 halbstündige Sendungen aufgenommen wurden, von denen die Titel, kurze Inhaltsangaben und die Erstausstrahlungsdaten erhalten geblieben sind. Die letzte Folge, *The Atomic Vault*, wurde am 26. Februar 1955 ausgestrahlt.

3.2.1 Zielgruppe

Die kommerzielle Zielgruppe der Serie waren Kinder und Jugendliche, obwohl keine der Rollen durch Angehörige der Zielgruppe besetzt waren wie in der ebenfalls parallel produzierten Serie *Rocky Jones, Space Ranger*.

Finanziert wurde *Space Patrol* durch zwischengeschaltete Werbung für die Firmen Ralston Purina (ab Mai 1951) und Nestlé (ab Januar 1954),*[1] wobei die beiden Protagonisten Commander Buzz Corry und Cadet Happy auch in den Werbepausen auftraten. Der eigentliche Gewinn wurde jedoch durch den Vertrieb von Merchandising-Produkten erzielt, den die *Gardner Advertising Company* betrieb.

3.3 Merchandising

Space Patrol Autographed Poster

Die *Gardner Advertising Company* mit Büros in New York und St. Louis bot im September 1952 bereits 80 *Space Patrol*-Produkte an, darunter T-Shirts, Uniformen, Mützen, Stiefel, Fliegerschals, Waffen (*Rocket-Gun*, *Cosmic Smoke Gun*, *Auto-Sonic-Rifle*), einen *Mono-View Outer Space Plastic Helmet*, Kartonmodelle von Flughäfen, Städten und Raumschiffen bis hin zum Schlafanzug und einem marsianischen Totemkopf in der Preisklasse von 25 Cent bis $ 3.98. Allein vom *Membership Kit*, der einen Space Cadet-Ausweis, eine Karte des Universums, das *Space Patrol Handbook*, ein Foto der Hauptdarsteller und ein Abzeichen erhielt, wurden 664.751 Exemplare produziert. Ein *Official Space Patrol Catalog* sorgte für eine gezielte Vermarktung.

Die Schauspieler wurden auch außerhalb der Produktion auf besonderen Werbetourneen eingesetzt, bei denen die so genannte *Ralston Rocket* eingesetzt wurde; eine ca.

35 Fuß lange Attrappe des Raumkreuzers *Terra*. Sie wurde 1955 als Hauptpreis bei einem Wettbewerb ausgesetzt. Diese Kampagne diente noch der Maximierung des Verkaufs von Ralston-Produkten, da die Kinder und Jugendlichen zur Teilnahme an dem Wettbewerb mehr oder weniger gezwungen waren, Unmengen von Packungen von Wheat- oder Rice Chex zu erwerben.

Die meist jugendlichen Fans wurden durch Werbung, Merchandising-Vermarktung oder Leserbriefaktionen stark an die Serie gebunden und als *Space Patrollers* angesprochen. Die starke Bindung Jugendlicher an derartige Science-Fiction-Fernsehserien kritisierte der US-amerikanische Autor Donald A. Wollheim 1969 in satirischer Form in seiner Kurzgeschichte *Auftrag für die Weltraumgrenadiere*, in der sich *Tom Corbett* und *Space Patrol* unschwer wiedererkennen lassen.

Comics und Hörspiele

Zusätzlich erschienen von *Space Patrol* ab dem 25. Oktober 1952 bis ca. Mitte 1955 mindestens 107 Hörspiele; hinzu kamen 1952 zwei Comic-Ausgaben.

3.4 Tricktechnik

Die Miniatursets zum Beispiel für *Terra City* bestanden aus Karton, die Raumschiffe in verschiedenen Größen aus Plastik. Das gesamte technische Inventar für die Raumschiffe oder Raumanzüge stammte aus ausgesondertem Kriegsmaterial von B-24 Liberator-Bombern.

Die Kostüme wurden teilweise von älteren Filmproduktionen ausgeliehen, so der schwarze Lederanzug von Prinz Baccarratti, der aus dem Colombia-Serial Flying G-Men von 1939 stammte. Aus unbekannten Gründen wurde das Falkenemblem auf der Brust des Anzugs, das den Protagonisten der alten Serie, den *Black Falcon*, charakterisierte, beibehalten.

Da die Techniker und Drehbuchautoren für das frühe amerikanische Fernsehen meistens vom Radio kamen, war die visuelle Umsetzung der Plots in der Anfangsphase der Serie teilweise recht plump und dialoglastig. Die Tontechniker waren jedoch hochprofessionell; so wurde der Start des Raumschiffs im Vorspann effektvoll mit dem Geräusch einer Toilettenspülung unterlegt. Allerdings konnte aufgrund der Live-Sendung die seinerzeit einfachste, aber gleichzeitig wichtigste visuelle Tricktechnik, das Stop-Motion-Verfahren, nicht angewandt werden.

Gedreht wurde mit drei Fernsehkameras, die sehr unbeweglich waren und von Szene zu Szene zu den Sets bewegt werden mussten. Nahaufnahmen von Personen wurden oftmals nicht durch eine Kamerafahrt, sondern die Eigenbewegung der Darsteller erzeugt, die auf die Kamera zugingen (so genannte interne Montage). Trotzdem gelang es Technikern wie „Truck “Krone und Bob Trachinger, visuelle Effekte zu erzeugen, die seinerzeit ungewöhnlich waren, wie der pulsierende Raumkreuzer *Terra V* beim *Powerdrive*.

Aufgrund des Live-Charakters der Sendungen kam es zu zahlreichen Pannen, da Gastschauspieler den Text vergaßen oder Bühnenarbeiter während der Aufnahme das Set durchquerten. Bei extremen Ausfällen wurde ein Pausenbild eingeblendet. Oftmals mussten die regulären Darsteller wie Kemmer und Osborn improvisieren, um Ausfälle der Gastschauspieler zu kaschieren. Auch waren die Drehbücher in vielen Fällen nicht rechtzeitig genug am Set, um den Schauspielern noch Zeit zum Studium der Texte zu geben. Die Texte wurden dann mit Zetteln an unauffälligen Orten am Set angebracht und konnten während der Aufnahme abgelesen werden.

3.5 Sendezeiten

Die ersten, anfänglich 15 Minuten langen *strip shows*, wurden von dem lokalen Fernsehsender KABC in Los Angeles, der der *American Broadcasting Company* ABC gehörte, ab dem 9. März 1950 wöchentlich live ausgestrahlt. Vom 30. Dezember 1950 bis zum 26. Februar 1955 gingen 210 halbstündige Folgen auf Sendung, die mit Hilfe des Kinescope-Verfahrens aufgezeichnet und anschließend landesweit vermarktet wurden. Parallel wurden jedoch die 15minütigen *shows* als wochentägliche Sendungen bis Sommer 1953 weiter produziert; die letzte Ausstrahlung in diesem Format erfolgte vermutlich am 7. August 1953.

3.6 Überlieferung und Wiederausstrahlung

Nach bisherigem Kenntnisstand ist nur ein Bruchteil der Fernsehsendungen überliefert. Hierbei handelt es sich offenbar sämtlich um Kinescope-Kopien der halbstündigen Ausstrahlungen.

Offenbar aufgrund des Sputnikschocks 1957 und dem damit verbundenen erneuten Interesse an der Weltraumfahrt fand im August 1958 die erste Wiederausstrahlung von Sendungen statt. Angeblich wurde die Serie 1958 auch nach Kuba verkauft, das hohe Dichte von Fernsehempfängern aufwies. Erneute Ausstrahlungen erfolgten 1964 und Mitte der 1980er Jahre.

Ab 1990 wurde ein gutes Dutzend Folgen von der Firma *Rhino Home Video* auf drei VHS-Kassetten im NTSC-Format ediert. Seit 2009 wird auch eine DVD angeboten, die offenbar die Folgen der Videoedition enthält.

Die Journalistin Jean-Noel Bassior, eine *aficionada* von *Space Patrol*, führte gut 20 Jahre lang Interviews mit Dutzenden von beteiligten Schauspielern, Produzenten und Technikern durch und recherchierte ausgiebig in der zeit-

genössischen Presse. Dabei stellte sich auch heraus, dass offenbar keinerlei Produktionsunterlagen mehr existieren. Sie veröffentlichte ihre Recherchen 2005 unter dem Titel *Space Patrol. Missions of Daring in the Name of Television* (Jefferson, NC/London).

3.7 Siehe auch

- Science Fiction im Fernsehen
- Captain Video and His Video Rangers
- Tom Corbett, Space Cadet

3.8 Literatur und Dokumentationen

- Donald F. Glut, Jim Harmon: *The Great Television Heroes.* New York 1975.
- Jean-Noel Bassior: *Space Patrol. Missions of Daring in the Name of Television.* Jefferson, NC/London 2005.
- Francis Linke: *Space Patrol Memories by Tonga.* Band 1–3, Los Angeles 1966, 1976, 1977 (Privatdruck).
- Jack Haggerty, Jon C. Rogers: *Spaceship Handbook.* Livermore, CA 2001.
- Donald A. Wollheim: *Auftrag für die Weltraumgrenadiere (LAST STAND OF A SPACE GRENADIER).* in: *Wie weit ist es nach Babylon? TWO DOZEN DRAGON EGGS. Utopisch-technische Erzählungen.* München 1972, S. 139–147.
- *TV Guide Looks at Science Fiction.* Video-Dokumentation von 1997 mit William Shatner mit Ausschnitten aus *Space Patrol*.
- Cynthia J. Miller/A. Bowdoin Van Riper (Hg.): *1950's "rocketman" TV series and their fans. Cadets, rangers, and junior space men*, New York (Palgrave Macmillan) 2012. ISBN 978-0-230-37731-8

3.9 Weblinks

- *Space Patrol* in der Internet Movie Database (englisch)
- *Space Patrol* bei solarguard.com
- *Space Patrol* bei bravepages.com
- Offizielle Website des Buchs von Jean-Noel Bassior auf spacepatrolbook.com
- Episode *The Threat of the Thurmonoids* vom 24. Mai 1952 auf youtube.com, Teil 1
- Hörspielepisode *The Hole in Empty Space*, ABC Radio, 25. Oktober 1952

3.10 Einzelnachweise

[1] Space Patrol – Sponsors: Ralston-Purina (1951–54), Nestle Chocolate (1954–55) auf solarguard.com, abgerufen am 20. Mai 2013.

Kapitel 4

Tom Corbett, Space Cadet

Frankie Thomas in Tom Corbett, Space Cadet (1951)

Tom Corbett, Space Cadet, war nach Captain Video and His Video Rangers die zweite Science-Fiction-Fernsehserie der Welt und wurde von verschiedenen amerikanischen Fernsehsendern vom 2. Oktober 1950 bis zum 25. Juni 1955 ausgestrahlt. Wie viele Sendungen insgesamt produziert wurden, ist bislang nicht bekannt.

4.1 Produktionshintergründe

Die Serie war eine Reproduktion der DuMont-Produktion Captain Video and His Video Rangers und diente wie diese rein kommerziellen Zwecken, nämlich als Werbeträger für Firmen wie Kellogg's oder Kraft. Wie ihr Vorbild wurde sie Live gesendet und im Kinescope-Verfahren aufgezeichnet.

Die Serie wurde vom 2. Oktober bis zum 29. Dezember 1950 auf CBS, vom 1. Januar 1951 bis zum 26. September 1952 auf ABC, vom 29. August 1953 bis zum 22. Mai 1954 auf DuMont und vom 11. Dezember 1954 bis zum 25. Juni 1955 auf NBC ausgestrahlt.

Tom Corbett basiert auf dem 1948 veröffentlichten Roman Space Cadets von Robert A. Heinlein und wurde von Joseph Lawrence Greene für das Fernsehen adaptiert. Drehbuchautoren waren u.a. Albert Aley (9 Episoden, 1954-1955), Willie Gilbert (7 Episoden, 1951-1955), Jack Weinstock (7 Episoden, 1951-1955), George Lowther (2 Episoden), Stu Byrnes, Robert A. Heinlein und Art Wallace. Technischer Berater war der deutsche Wissenschaftler Willy Ley. Die Serie spielt im Jahr 2352.

4.2 Handelnde Figuren und ihre Besetzung

4.2.1 Tom Corbett

Tom Corbett (Frankie Thomas) ist der begabteste Kadett der Space Academy, an der alle Astronauten der Erde ausgebildet werden.

4.2.2 Astro

Kadett *Astro* (Al Markim) ist ein Venusier. Er ist der erste Außerirdische, der in einer Science Fiction-Fernsehserie als Teil einer regulären irdischen Besatzung auftrat.

4.2.3 Roger Manning

Kadett *Roger Manning* (Jan Merlin) war der lässige, widerspenstige Gegenpart des disziplinierten Musterkadetten Tom Corbett.

4.2.4 Captain Strong

Captain Strong (Michael Harvey) ist der Vorgesetzte der Raumkadetten an der Weltraumakademie.

Tom Corbett and Doctor Dale 1951

4.2.5 Commander Arkwright

Commander Arkwright (Carter Blake) ist der Kommandeur der Raumflotte, der die Polaris untersteht.

4.3 Das Raumschiff Polaris

Die Polaris, die von den Raumkadetten geflogen wird, ähnelt äußerlich einer deutschen V-2-Rakete wie auch die Galaxy in Captain Video.

Tom Corbett Space Cadet Cadets Manning Astro and Strong 1951

4.4 Episoden

- The Gremlin of Space, 19. März 1955
- The Atomic Curtain, 11. Dezember 1954
- Astro's Trial, 18. Dezember 1954
- The Runaway Asteroid, 1. Januar 1955
- Suit Up for Death, 8. Januar 1955
- Mystery of the Mothball Fleet, 15. Januar 1955
- The Life Ray, 22. Januar 1955
- A Mighty Mite, 29. Januar 1955
- Ace of the Space Lanes, 5. Februar 1955
- The Asteroid Station, 12. Februar 1955
- The Grapes of Ganymede, 19. Februar 1955
- Assignment: Mercury, 26. Februar 1955
- The Mystery of the Missing Mail Ship, 12. März 1955
- Spaceship of Danger, 2. April 1955
- The Magnetic Asteroid, 9. April 1955
- Danger in the Asteroid Belt, 16. April 1955
- False Alert, 23. April 1955
- The Space Projectile, 13. February 1954
- The Outpost of Terror, 7. Mai 1955
- Exercise for Death, 14. Mai 1955
- The Stowaway, 28. Mai 1955
- Fight for Survival, 4. Juni 1955

- Space Blindess, 11. Juni 1955
- Comet of Danger, 18. Juni 1955
- The Final Test, 25. Juni 1955
- Ambush in Space, 21. Mai 1955
- Cargo of Death, 16. Januar 1954
- Comet of Death, 24. April 1954
- Danger in Deep Space, 6. Mai 1952
- Death Trap, 8. Mai 1954
- Graveyard of the Rockets (unbekannt)
- Ice Caves of Pluto, 21. Februar 1952
- Rescue in Space, 27. Februar 1954
- Space Station of Danger, 27. März 1954
- Space Week (unbekannt)
- Spaceship of Death, 5. Dezember 1953
- Summer Space Maneuvers (unbekannt)
- Target Danger, 10. Oktober 1953
- The Asteroid of Death (unbekannt)
- The Beacon of Danger, 21. November 1953
- The Earth Digger, 13. März 1954
- The Ghost Ship, 7. November 1953
- The Iron Major, 30. Januar 1954
- The Lost Colony of Venus (unbekannt)
- The Martian Revolt (unbekannt)
- The Million Dollar Patrol, 29. August 1953
- The Mountains of Fire, 24. Oktober 1953
- The Raiders of the Asteroids, 19. Dezember 1953
- Terror in Space, 26. März 1955
- The Mystery of Alkar (unbekannt)
- The Outpost of Danger, 26. September 1953
- The Planet of Doom, 2. Januar 1954
- The Runaway Rocket, 22. Mai 1954
- The Trojan Planets, 12. September 1953
- Treachery in Space, 10. April 1954
- Trial in Space, 21. Juli 1951

4.5 Andere Medien

4.5.1 Bücher

Von 1952 bis 1956 verfasste Carey Rockwell, beraten von Willy Ley, insgesamt acht Bücher über Tom Corbett, die bei Grosset & Dunlap veröffentlicht wurden:

- Stand By For Mars (1952)
- Danger in Deep Space (1953)
- On the Trail of the Space Pirates (1953)
- The Space Pioneers (1953)
- The Revolt on Venus (1954)
- Treachery in Outer Space (1954)
- Sabotage in Space (1955)
- The Robot Rocket (1956)

4.5.2 Radio

Vom 1. Januar bis zum 26. Juni 1952 wurden diverse Hörspiel von Tom Corbett ausgestrahlt; eine Reihe dieser Sendungen wird als freier Download im Internet angeboten.

4.5.3 Comics

Die Firmen Dell Comics und Prize Comics gaben von Februar 1952 bis Oktober 1955 eine Reihe von Comic-Adaptionen heraus.

1990 erschienen bei Eternity-Comics drei weitere Hefte; 2009 begann Bluewater Productions mit einer neuen Edition der Serie.

4.6 Überlieferung

Wie von den parallel ausgestrahlten Serien Captain Video and His Video Rangers und Space Patrol sind nur wenige Folgen, die mit Kinescope aufgezeichnet wurden, erhalten geblieben.

4.7 Literatur

- Donald F. Glut/Jim Harmon: The Great Television Heroes, New York 1975.
- Jean-Noel Bassior: *Space Patrol. Missions of Daring in the Name of Television*, Jefferson, NC/London 2005.

- Donald A. Wollheim: *Auftrag für die Weltraumgrenadiere* (*LAST STAND OF A SPACE GRENADIER*), in: Ders.: *Wie weit ist es nach Babylon? TWO DOZEN DRAGON EGGS. Utopisch-technische Erzählungen*, München 1972, S. 139-147.

4.8 Dokumentationen

- *TV Guide Looks at Science Fiction*. Video-Dokumentation von 1997 von William Shatner mit Ausschnitten aus *Tom Corbett* sowie Interviewausschnitten mit Frankie Thomas.

4.9 Siehe auch

- Science Fiction im Fernsehen
- Captain Video and His Video Rangers
- Space Patrol
- Captain Z-RO

4.10 Weblinks

- *Tom Corbett* in der Internet Movie Database (englisch)
- Informationen zur Serie bei Solarguard.com (englisch)
- Tom Cobett bei slick-net.com (englisch)
- Episode *Ambush in Space* auf youtube.com

Kapitel 5

Astro Boy

Astro Boy (jap. 鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*, übersetzt etwa „Eisenarm Atom “) ist ein Manga des japanischen Zeichners Osamu Tezuka aus den Jahren 1952 bis 1968. Das Werk umfasst über 2000 Seiten und wurde mehrfach als Anime und Videospiel umgesetzt. Die erste Verfilmung des Mangas war die erste längere Anime-Fernsehserie und die erste mit fortgesetzter Handlung.

5.1 Inhalt

Tobio, der Sohn von Doktor Tenma, kommt im Jahr 2003 bei einem Verkehrsunfall ums Leben. Da der Professor über den Tod seines einzigen Sohnes nicht hinwegkommt, erschafft er mit Hilfe modernster Technik den Androiden *Astro Boy* (im Original *Tetsuwan Atomu* genannt*[1]), der Tobio ähnlich sieht. Als er jedoch feststellt, dass Astro Boy nicht älter werden kann, verstößt er ihn.

Der Wissenschaftler Professor Ochanomizu rettet Astro Boy aus einem Roboterzirkus, schenkt ihm Superheldenfähigkeiten und erschafft für ihn eine Roboterfamilie. Astro Boy muss immer wieder schwierige Aufgaben lösen. Dabei tritt er Krieg und Unrecht entgegen und kämpft dabei für Frieden.*[2]

5.2 Entstehung

Die von Tezuka zunächst angedachte Gagstrip-Reihe *Ambassador Atom* hatte im Magazin *Shōnen* keinen Erfolg. Auf den Rat seines Redakteurs entwarf er die Serie als langangelegte Abenteuergeschichte neu, in der der Schwerpunkt statt auf den Witzen auf der Erzählung lag. Der dabei entstandene *Tetsuwan Atomu* wurde bald ein großer Erfolg.*[3] Der Stil des Mangas ist, wie andere frühe Werke Tezukas, noch stark vom Stil der Disney-Filme beeinflusst.*[4]

Die Leser des *Shōnen*-Magazins konnten sich aktiv an Abstimmungen über die Serie beteiligen, was dazu führte, dass das Aussehen von Astro Boy im Laufe der Manga-Serie mehrfach überarbeitet wurde.

5.3 Veröffentlichung

Astro Boy erschien in Japan von April 1952 bis 1968 in Fortsetzungskapiteln im Manga-Magazin *Shōnen* des Verlags Kobunsha. Später erschien der Manga in insgesamt 23 Sammelbänden.

Das Werk erschien auf Französisch bei Glénat, später Kana und Panini, auf Englisch bei Dark Horse Comics, Spanisch bei Glénat España und Portugiesisch bei Planet Manga. Es wurde außerdem unter anderem ins Schwedische, Niederländische und Dänische übersetzt.

Auf Deutsch veröffentlichte Carlsen Comics ab 2000 insgesamt 21 Sammelbände.

5.4 Adaptionen

5.4.1 Anime-Fernsehserie 1963

Das von Osamu Tezuka gegründete Anime-Studio Mushi Productions produzierte zum Manga eine gleichnamige in schwarz-weiß gehaltene Anime-Serie mit 193 Folgen. Regie führte Osamu Tezuka und die Musik komponierte Tatsuo Takai. Der Vorspanntitel *Tetsuwan Atom* stammt von Kamitakada Shounen Gasshoudan. Die Serie wurde vom 1. Januar 1963 bis zum 31. Dezember 1963 durch den Sender Fuji TV in Japan ausgestrahlt. Sie war die erste Anime-Fernsehserie mit fortgesetzter Handlung und 25-minütigen Folgen. Die Serie erschien auch auf Video.

Astro Boy wurde ab 1964 in den USA bei NBC ausgestrahlt und war damit die erste außerhalb Japans gesendete Anime-Serie. Für die Ausstrahlung wurde die Serie inhaltlich nachbearbeitet, die Kernaussagen blieben jedoch die gleichen.*[5] 1974 wurde die Serie auch in Mexiko gesendet. Ab Dezember 1980 wurde die Serie mit großem Erfolg als erste ausländische Animationsserie in der Volksrepublik China ausgestrahlt.*[6]

5.4.2 Weitere Serien

1980 folgte ein erstes Remake der Serie in Farbe mit 52 Folgen. Die ersten 6 Folgen wurden 2000 mit deutscher

Synchronisation auf 3 Videokassetten veröffentlicht.*[7]

2003 wurde eine weitere Serie mit 50 Folgen produziert. Beide Serien waren international erfolgreicher als die erste Verfilmung.

Beide wurden von Tezuka Productions animiert.

5.4.3 Videospiele

Im Februar 1988 veröffentlichte Konami für die Konsole Famicom erstmals ein Videospiel zum Manga. Im Februar 1994 folgte ein Spiel der Firma Banpresto für Super Famicom. Im Dezember 2003 wurde von Sega das Kampfspiel Astro Boy: Omega Factor veröffentlicht. Im April 2004 erschien in Japan für die PlayStation 2 ein weiteres Spiel bei Sega.

5.4.4 Kinofilm

Am 10. Oktober 2009 kam ein von Imagi Animation Studios produzierter Computeranimationsfilm (*Astro Boy – Der Film*) in die Kinos. Die Handlung unterscheidet sich in einigen Details von der Manga-Vorlage; so stirbt etwa Tobio nicht bei einem Autounfall, sondern wird versehentlich getötet, als ein neben ihm stehender Roboter eine Waffe abfeuert. Außerdem landet Astro Boy nicht in einem Roboter-Zirkus, sondern in einer Robotergladiatoren-Arena.

5.4.5 Merchandising

Bereits zur Zeit der ersten Fernsehserie erschien in Japan eine Reihe von Merchandising-Produkten zu *Astro Boy*. Darunter Schokolade, Aufkleber, Figuren, Tassen und Schulranzen.*[8]

5.5 Comic-Adaptionen

1965 erschien bei Gold Key ein *Astro-Boy*-Comic, der von amerikanischen Zeichnern nach dem Vorbild des Mangas neu gezeichnet wurde und in Farbe erschien. In Südamerika erschienen weitere solche Adaptionen nationaler Künstler, nachdem die Anime-Serie dort erfolgreich im Fernsehen lief.*[6]

5.6 Rezeption und Bedeutung

5.6.1 In Japan

Astro Boy wird als Klassiker des Mangas und berühmtestes und bedeutendstes Science-Fiction-Werk Tezukas angesehen.*[2] Der Anime gilt zudem als Vorläufer des späteren Mecha-Genres.*[9]*[10]

Als am 7. April 2003 im Tezuka-Museum in Takarazuka der offizielle Geburtstag von Astro Boy begangen wurde, nahm man in einem Ausstellungsraum eine Astro-Boy-Puppe in Betrieb, die in regelmäßigen Abständen die Belebungsszene Astro Boys nachspielt.*[11]

Die Titelmusik wird in Tokio an der Haltestelle Takadanobaba als Jingle gespielt.*[12]

5.6.2 International

Der Anime gehörte zum ersten außerhalb Japans veröffentlichten, wurde jedoch nicht als japanisches Produkt wahrgenommen.*[13] Der Erfolg der Serie in Amerika führte zur Nachfrage weiterer japanischer Serien, sodass später unter anderem auch *Speed Racer* und *Kimba, der weiße Löwe* außerhalb Japans veröffentlicht wurden.*[5]

Astro Boy wurde 2004 in die Robot Hall of Fame aufgenommen.*[14]

5.7 Einzelnachweise

[1] Der Name ist schwer übersetzbar und bedeutet wörtlich „der Atom mit den Eisenhänden “. Im japanischen Original wird auch der englische Untertitel *Mighty Atom* verwendet. Alexander Wißnet: Roboter in Japan. Ursachen und Hintergründe eines Phänomens. München 2007, S. 43f.

[2] Frederik L. Schodt, Osamu Tezuka (Vorwort): *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* S. 63 ff. Kodansha America, 1983.

[3] Paul Gravett: *Manga - Sechzig Jahre Japanische Comics*, S. 55. Egmont Manga und Anime, 2004.

[4] Deutsches Filminstitut - DIF / Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom* S. 32. Henschel Verlag, 2008.

[5] Trish Ledoux und Doug Ranney: *The Complete Anime Guide* S. 10. Tiger Mountain Press, Issaquah (Washington), 1995

[6] Frederik L. Schodt, Osamu Tezuka (Vorwort): *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* S. 154 ff. Kodansha America, 1983.

[7] http://www.zeichentrickserien.de/astroboy.htm Episodenliste und Übersicht der Videoveröffentlichungen der Astroboy-Serie von 1980

[8] Deutsches Filminstitut - DIF / Deutsches Filmmuseum & Museum für angewandte Kunst (Hg.): *ga-netchû! Das Manga Anime Syndrom* S. 81. Henschel Verlag, 2008.

[9] Trish Ledoux und Doug Ranney: *The Complete Anime Guide* S. 47 f. Tiger Mountain Press, Issaquah (Washington), 1995

[10] Patrick Drazen: *Anime Explosion! - The What? Why? & Wow! of Japanese Animation* S. 6. Stone Bridge Press, 2002.

[11] Paul Gravett: *Manga - Sechzig Jahre Japanische Comics*, S. 32. Egmont Manga und Anime, 2004.

[12] "Akibatteru?": Folge 7, 8:10min , http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=1589&pk=12987

[13] Trish Ledoux und Doug Ranney: *The Complete Anime Guide* S. 3. Tiger Mountain Press, Issaquah (Washington), 1995

[14] http://www.robothalloffame.org/inductees/04inductees/astro_boy.html

5.8 Weblinks

Commons: Astro Boy – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien

- *Astro Boy* in der Internet Movie Database (englisch)
- Anime News Network über den Manga und ersten Anime (englisch)

Kapitel 6

Supercar (Fernsehserie)

Supercar ist eine britische Science-Fiction-Fernsehserie von Gerry und Sylvia Anderson, von der von 1960 bis 1962 39 Episoden produziert wurden. Sie war die erste Marionettenserie der Andersons im Science-Fiction-Genre und initiierte gut ein Dutzend weitere Serien wie zum Beispiel die *Thunderbirds* oder *UFO*. Gleichzeitig war sie die erste europäische Science-Fiction-Fernsehserie. Im Mittelpunkt der Serie steht das flug-, schwimm- und tauchtaugliche Luftkissenfahrzeug *Supercar* mit seinem Testpiloten *Mike Mercury*. Die letzten 13 Episoden wurden im Supermarionation-Format produziert.

6.1 Handlung

Die Handlung der Serie beginnt mit den Vorbereitungen des ersten Testflugs von *Supercar* im Laboratorium von *Professor Popkiss*, das sich in *Black Rock*, Nevada befindet. In der ersten Episode, *Rescue*, verunglückt auf See ein ziviles Flugzeug, in dem sich auch *Jimmy* und sein Affe *Mitch* befinden. Die Passagiere werden gerettet und *Jimmy* und *Mitch* Mitglieder des *Supercar*-Teams.

In den folgenden Episoden hilft das *Supercar*-Team bei der Rettung von Wissenschaftlern (*Trapped in the Depths*), der Verfolgung von Piraten (*Pirate Plunder*), verhindern die Zerstörung Washington, D.C.s durch die Rakete eines wahnsinnigen Wissenschaftlers (*The Lost City*) oder der USA durch versteckte Atombomben (*Atomic Witch Hunt*). Zahlreiche Episoden behandeln die Versuche des albanischen Geheimagenten *Masterspy* und seines Gehilfen *Zarin*, *Supercar* zu stehlen.

6.2 Produktionsgeschichte

Nachdem sich die im Wilden Westen angesiedelte Vorgängerserie *Four Feather Falls* als kommerzieller Erfolg erwiesen hatte, beschlossen die Andersons den Einstieg das Science Fiction-Milieu. *Mike Mercury* wurde daher nach dem US-amerikanischen Mercury-Programm benannt.

Supercar ist ein allseitig verwendbares Luftkissenfahrzeug, das wie ein futuristischer, stromlinienförmiger Pkw ohne Räder aussieht. Es ist ein Senkrechtstarter, besitzt einen Düsen- und Raketenantrieb, ist schwimmfähig und kann als U-Boot eingesetzt werden. Mit seiner *Clear-Vu*-Technik kann sein Pilot durch Wolken, Nebel und Rauch hindurchsehen.

Für die Trickaufnahmen wurden drei verschieden *Supercar*-Modelle konstruiert; für die simulierten Flugaufnahmen ein extrem leichtes und empfindliches Modell aus Balsaholz verwandt. Für die Unterwassersimulation wurde ein spezielles Aquarium konstruiert, das nur wenige inch breit war. Durch diesen durchsichtigen Tank wurden die Aufnahmen der Unterwasserszenen gedreht.

Im letzten Drittel der Produktionszeit führte Gerry Anderson den Begriff Supermarionation ein; der Begriff war offensichtlich durch Ray Harryhausens Technik der Dynamation inspiriert worden. Um den Realismus der Serie zu erhöhen, wurden echte Pflanzen und Bäume für die Szenenbildgestaltung verwandt. Für die simulierten Flugaufnahmen und Fahrten in Städten wurden Rückprojektionsaufnahmen verwandt. Die im Vorspann verwandte Szene, in der *Supercar* aus dem Meer herausschießt, wurde in einem Swimmingpool gedreht, in dem das Modell auf den Grund abgesenkt und beschwert wurde. Allerdings ist die Angelleine zu sehen, an der das Modell aus dem Wasser herausgezogen wurde.

Die Erfahrungen von *Supercar* flossen in die Nachfolgeserie *Fireball XL5* ein, die unmittelbar nach dem Auslaufen von *Supercar* produziert wurde.

6.3 Synchronisation

Mike Mercury, Testpilot von *Supercar*: Graydon Gould

Professor Rudolph Popkiss, Konstrukteur des "Supercar" : George Murcell

Doktor Beaker, Popkiss´ Assistent: David Graham

Jimmy Gibson, ein zehnjähriger Junge, Mitglied des "Supercar" -Teams: Sylvia Thamm, später verheiratete Anderson

Der Affe Mitch, Jimmys Haustier: David Graham

Masterspy, ein albanischer Geheimagent: Cyril Shaps

Zarin, Masterspys Gehilfe: Nicht geklärt

6.4 Literatur

- Simon Archer/Marcus Hearn: *What made Thunderbirds Go! The authorized biography of Gerry Anderson*, London (BBC Worldwide Limited) 2002. ISBN 0-563-53481-8
- Adam Pirani: *The Complete Gerry Anderson Episode Guide*, London (Titan Books Ltd) 1989. ISBN 1-85286-216-5
- Stephen La Rivière: *Filmed in Supermarination. A History of the Future*. Foreword bei David Elliott, Neshannok, PA (Hermes Press) 2009. ISBN 1-932563-23-7
- Simon Archer: *FAB Facts. Behind the Scenes of TV´s Famous Adventures in the 21st Century*, London (HarperCollinsPublishers) 1993. ISBN 0-00-638247-9

6.5 Weblinks

- *Supercar* in der Internet Movie Database (englisch)
- Modell von *Supercar*

Kapitel 7

Fireball XL5

Fireball XL5 ist eine britische Science-Fiction-Marionettenfernsehserie von Gerry und Sylvia Anderson, die von 1962 bis 1963 in 39 Episoden im Schwarzweiß-Format produziert wurde. Eine deutsche Synchronisation liegt bislang nicht vor. Sie war die erste europäische Fernsehserie, die Weltraumfahrten thematisierte, und die erste Marionettenserie der Andersons, die im Supermarionation-Format gedreht wurde.

7.1 Weitere technische Daten

Drehbuchautoren: Alan Fennell, Anthony Marriott, Dennis Spooner, Gerry und Sylvia Anderson.

Regie: Gerry Anderson, David Elliott, Bill Harris, John Kelly, Alan Patillo

Künstlerische Gestaltung: Bob Bell

Spezialeffekte: Derek Meddings

Schnitt: Gordon Dariel, Eric Pask

Format: 35mm-Film, Schwarzweiß, Supermarionation

Charaktere: Stimmen:

Oberst (Colonel) Steve Zodiac, Kommandant

und 1. Pilot der *Fireball*: Paul Maxwell

Dr. Venus, Raumschiffärztin: Sylvia Anderson

Professor Matthew *Matt* Matic, Navigator

und Wissenschaftsoffizier: David Graham

Robert der Roboter, 2. Pilot: Gerry Anderson

Zoonie der Lazoon, Venus Haustier: David Graham

Korvettenkapitän (Commander) Zero, Kommandant von *Space City*: John Bluthal

Leutnant (Lieutenant) 90, sein Adjutant: David Graham

7.2 Produktionsgeschichte

Die Serie entstand als Nachfolgerin von *Supercar (Fernsehserie)*, Andersons erster Marionettenfernsehserie im Science Fiction-Milieu. Die neue Serie sollte ursprünglich den Titel *CENTURY 21* bzw. *Nova X 100* tragen, wurde dann aber nach dem inzwischen konzipierten Raumschiff *Fireball XL5* benannt. Die Bezeichnung *XL* im Titel stammte von dem Motoröl Castrol XL. Die Serie spielt im Jahr 2063. An die Tricktechnik, vor allem die Pyrotechnik, wurden hohe Anforderungen gestellt, da im Vergleich zu *Supercar* für die Handlung zahlreiche Explosionen simuliert werden mussten.

Fireball war eine konsequente Weiterentwicklung der vorherigen Andersonschen Marionettenserien mit dem Ziel, die Marionetten immer weiter realen Personen anzugleichen. Ein Beispiel dafür ist der Charakter von *Venus*, die optisch Sylvia Anderson nachmodelliert ist, aber mit einem französischen Akzent versehen wurde, der an Brigitte Bardot erinnern sollte.

Die Serie war bewusst auf Globalisierung angelegt und sollte die Entwicklung der Vereinten Nationen und der Europäischen Gemeinschaft in der Zukunft widerspiegeln. In den USA erzielte sie einen beträchtlichen kommerziellen Erfolg.

Don Spencer gelang mit der von ihm gesungenen Titelmelodie *Fireball XL5* im März 1963 der Einzug in die britische Hitparade und verblieb dort 12 Wochen. Die höchste Notierung war Platz 32.

Fireball XL5 war die letzte Fernsehserie der Andersons im Schwarzweiß-Format. Die Nachfolgeserie *Kommando Stingray* aus dem Jahr 1963 wurde bereits in Farbe produziert, um die Verkaufschancen auf dem US-amerikanischen Markt zu verbessern.

7.3 Plots und Charaktere

Die Serie spielt 2063. Das Raumschiff *Fireball XL5* ist Teil der *World Space Patrol*, einer Weltraumpolizei, die die *Vereinten Planeten* vor Außerirdischen, Verbrechern, Piraten oder Naturkatastrophen beschützen soll. Ihre Basis ist *Space City*, die sich auf einer unbenannten Insel im Pazifik befindet und von Commander Zero verwaltet wird.

Die Besatzung der *Fireball* besteht aus Steve Zodiac, Matt Matic, Venus und dem Roboter Robert. Venus besitzt einen futuristisch aussehenden Bungalow, der in ih-

rer Abwesenheit von ihrem Haustier, dem halbintelligenten und bedingt sprachfähigen Lazoon *Zoonie* bewohnt wird. Zoonie dient in der Serie als sidekick der Heldin analog zu dem kleinen Affen *Mitch* in *Supercar*.

Die Serie ist als Space Opera angelegt. Die *Fireball* gerät entweder selbst in gefährliche Situationen oder wird um Hilfe gebeten. Sie jagt Raumpiraten und Raumspione, schaltet größenwahnsinnige Verbrecher und Isotopen-Diebe aus oder rettet Planeten, die von außer Kurs geratenen Himmelskörpern bedroht werden. In der Episode *1875* benutzt die *Fireball*-Crew eine Zeitmaschine und landet im Wilden Westen.

Die Serie wurde in den 1990er Jahren auf Video ediert und liegt inzwischen vollständig auf DVD vor. 2009 erschien als Blu-ray Disc eine nachkolorierte Fassung der Episode Nr. 37, *The day in the life of a space general*.

7.4 Episoden

1. Planet 46
2. Hypnotic Sphere
3. Planet of Platonia
4. Space Magnet
5. The Doomed Planet
6. Plant Man from Space
7. The Sun Temple
8. Space Immigrants
9. Space Monster
10. Flying Zodiac
11. XL5 to H2O
12. A Spy in Space
13. Space Pirates
14. Convict in Space
15. Space Pen
16. The last of the Zanadus
17. The Wings of Danger
18. The Triads
19. Sabotage
20. Prisoner of the lost Planet
21. Flight to Danger
22. Space Vacation
23. Mystery of the TA2
24. Robert to the Rescue
25. The Forbidden Planet
26. The Granatoid Tanks
27. Dangerous Cargo
28. 1875
29. The Robot Freighter Mystery
30. Drama at Space City
31. Whistle for Danger
32. Faster than Light
33. The Day the Earth froze
34. Invasion Earth
35. Ghosts of Space
36. Trial by Robot
37. The Day in the Life of a Space General
38. Space City Special
39. The Fire Fighters

7.5 Literatur

- Simon Archer/Marcus Hearn: *What made Thunderbirds Go! The authorized biography of Gerry Anderson*, London (BBC Worldwide Limited) 2002, S. 72-83. ISBN 0-563-53481-8
- Adam Pirani: *The complete Gerry Anderson episode guide*, London (Titan Books Ltd) 1989, S. 37-48. ISBN 1-85286-216-5

7.6 Weblinks

- Episodenliste mit Kurzinhalt bei Fanderson
- Musikalischer Vor- und Abspann bei youtube
- Ausschnitt der nachkolorierten Episode 37 bei youtube

Kapitel 8

Thunderbirds

Thunderbirds ist eine englische Marionetten-Science-Fiction-Serie der Animationsfirma von Gerry und Sylvia Anderson. Die Serie wurde von 1964 bis 1966 produziert. *Thunderbirds* war die vierte Serie, die von Gerry Andersons Firma „AP-Films“(*APF*, später umbenannt in „Century 21 Productions “) im Verfahren Supermarionation hergestellt wurde. Sie war die kommerziell erfolgreichste und erlebte insgesamt zwei Staffeln mit 32 Episoden. Die Erstausstrahlung erfolgte im September 1965. Die Stimmen der Figuren kamen zum Teil von den Andersons selbst. Die Musik zur Serie schrieb der englische Komponist Barry Gray, der auch schon die anderen Serien von Anderson vertont hatte.

8.1 Inhalt

In der Serie geht es um eine international operierende Rettungsgruppe *International Rescue*, deren Hauptquartier sich in einem Versteck auf einer Insel im Pazifik befindet. Geleitet wird diese Organisation von dem ehemaligen Astronauten *Jeff Tracy*. Ihm zur Seite stehen seine fünf Söhne, denen jeweils ein spezielles Raumschiff / Fahrzeug für unterschiedliche Rettungsmissionen zur Verfügung steht. Die Söhne sind alle nach ehemaligen US-amerikanischen Astronauten aus dem Mercury-Programm benannt:
Scott (fliegt *Thunderbird 1*, benannt nach Scott Carpenter), Virgil (*Thunderbird 2*, Virgil Grissom), Alan (*Thunderbird 3*, Alan Shepard), Gordon (Aquanaut von *Thunderbird 4*, Gordon Cooper) und John (Astronaut der Raumstation *Thunderbird 5*, John Glenn).

Zusätzlich bekommen die Tracys Unterstützung von dem Genie *Brains*, der für die vielen Erfindungen zuständig ist, sowie von dem Diener der Familie, *Kyrano*, und dessen Tochter *TinTin*.

Bei Gefahren großen Ausmaßes, bei denen die örtlichen Hilfstruppen nicht ausreichen, kommt die Rettungsgruppe zum Einsatz. Dank ihrer technisch fortschrittlichen Einsatzfahrzeuge gelingt ihnen jeder Einsatz. Oft sind die Unglücksfälle, bei denen *International Rescue* eingreifen muss, von dem genialen Bösewicht *The Hood* verursacht worden, dessen tatsächlicher Name jedoch niemals bekannt wird. Bei dessen Bekämpfung erhalten die Tracys auch Unterstützung durch die englische Agentin *Lady Penelope Creighton-Ward*, die an ihre Einsatzorte mit einem stark um technische Spielereien erweiterten Rolls-Royce mit der Bezeichnung *FAB 1* gelangt.

8.2 Hintergrund

Für das Grundgerüst der Geschichten ließ sich Anderson von den Berichten über das deutsche Minenunglück von Lengede inspirieren, bei dem schwere Ausrüstung herantransportiert werden musste, um die verunglückten Bergleute zu retten. Das „Rennen gegen die Zeit “war das Hauptproblem bei dem Rettungsunternehmen und dieses ist auch eines der Hauptthemen in den verschiedenen Serienfolgen.

Den Namen für die Serie wählte Anderson, nachdem er einen Brief seines älteren Bruders gelesen hatte, in dem dieser einen Luftwaffenstützpunkt namens „Thunderbird Field “erwähnte.

Der Produktionsstab von Andersons Firma APF wurde gegenüber der Vorläuferserie „Kommando Stingray “nochmals erweitert und die Dreharbeiten fanden in einem größeren Studio in der englischen Stadt Slough statt.

Die Pilotfolge *Trapped In The Sky* dauerte eine Stunde und der Chef des Senders *ITC Entertainment*, Lew Grade, war so begeistert von der Geschichte, dass er Anderson den Auftrag gab, alle Folgen von den ursprünglich vorgesehenen 25 Minuten auf eine Stunde zu erweitern

Nach den Erfahrungen dieser Puppentrickserien blieb Anderson der Science-Fiction treu. Allerdings drehte er nicht nur Puppentrickserien wie z.B. "Captain Scarlet und die Rache der Mysterons” , sondern auch Realserien mit echten Schauspielern. Dies waren die Serien „UFO “(1970), „Mondbasis Alpha 1 “(1975) und "Space Cops – Tatort Demeter City (1994). Außerdem gab es 2005 von “Captain Scarlet” ein CGI-Reboot mit dem Titel “Gerry Anderson's New Captain Scarlet” .

8.3 Sonstiges

- Von Dinky Toys wurden verschiedene Fahrzeuge/Raumschiffe als Modelle herausgegeben.*[1]
- Die Puppen waren auch Darsteller in dem Musikvideo "Calling Elvis" der Dire Straits.

8.4 Folgen

Die nachfolgende Aufstellung ist den DVDs entnommen.

DVD 1

1. Das fliegende Gefängnis
2. Im Krater gefangen
3. Lady Pennys Abenteuer
4. Desaster in New York

DVD 2

1. Red Arrow außer Kontrolle
2. Zwölf Stunden Angst
3. Rennen gegen die Uhr

DVD 3

1. Der versunkene Schatz
2. In der Sackgasse
3. Das Geheimnis der Pyramide

DVD 4

1. Unternehmen Sonnensonde
2. Operation Fireflash
3. Ein Todsicherer Safe

DVD 5

1. Die Supermaus
2. Stadt in Flammen
3. Doppelgänger

DVD 6

1. Der Mann vom M.I.5
2. Blinder Alarm
3. Gefahr aus dem Meer
4. Keine falsche Bewegung!

DVD 7

1. Das Gemälde der Herzogin
2. Am Rande des Unglücks
3. Angriff der Alligatoren

DVD 8

1. Gefährlicher Dreh
2. Der Chamcham-Trick
3. Das Sicherheitsrisiko

DVD 9

1. Inferno im Atlantik
2. Pfad der Zerstörung
3. Ein gewisser Mr. Hackenbacker

DVD 10

1. Lord Parker macht Ferien
2. Piratensender außer Kurs
3. Der Weihnachts-Coup

8.5 Spielfilme

8.6 Weitere Fernsehserien

In den USA wurde "Thunderbirds" im "Power Rangers"-Stil als "Turbocharged Thunderbirds" recycled. Weiterhin gab es eine japanische Zeichentrickversion aus dem Jahr 1982 mit Titel Thunderbirds 2086. Bei Youtube ist außerdem ein Trailer zu "Thunderbirds IR" zu finden (ein Demo-Kurzfilm zu einer geplanten CGI-Serie). Am 11. Januar 2011 wurde Gerry Anderson von BBC Radio 5 interviewt, bei dem eine neue "Thunderbirds" -TV-Serie angekündigt wurde. Gerry Anderson durfte nicht viel sagen, weil er eine Verschwiegenheitserklärung unterschrieben hatte, aber er sagte, dass sie definitiv produziert werde. Es wird eine CGI-Serie werden, ähnlich wie Gerry Anderson's New Captain Scarlet. Es wird neue Handlungsorte geben, aber Charaktere und Fahrzeuge werden in modernisierter Form beibehalten. Am 15. Januar 2011 schreib die Zeitung „The Sun",

dass Gerry Anderson die Handlung für die erste Episode noch nicht aufgeschrieben hatte, aber sie schon in seinem Kopf sei. Gerry Anderson erkrankte jedoch an der Alzheimer-Krankheit und starb schließlich am 26. Dezember 2012. Die Zukunft der neuen Serie schien somit zunächst unsicher. Eine Presse-Mitteilung vom 4. Februar 2013 bestätigte, dass ITV Studios und Pukeko Pictures eine neue „Thunderbirds“-TV-Serie drehen werden, und zwar 26 Episoden mit einer Länge von je 22 Minuten. Es wird dafür eine Mischung aus CGI-Animation und echten Modell-Bühnen verwendet. Die neue Fernsehserie “Thunderbirds Are Go” wird voraussichtlich ab 2015 bei CITV (= Children’s ITV, Digital-Sender von ITV) in England ausgestrahlt. Gerry Andersons Sohn Jamie hat außerdem kürzlich stapelweise bislang nicht verfilmte Drehbücher seines verstorbenen Vaters gefunden. Die ältesten Drehbücher stammen aus den 1970er Jahren. Wenn man alles verfilmen würde, würde das Material für viele Jahre reichen.

Außerdem erschien unter der Regie von “William T. Riker"-Darsteller Jonathan Frakes eine Realverfilmung. The Hood wird beispielsweise von Sir Ben Kingsley dargestellt, der Darsteller von Brains ist Anthony Edwards aus der Serie “Emergency Room”. Das Mädchen Tin-Tin wird von Vanessa Hudgens gespielt.

8.7 Literatur

- Sylvia Anderson: *Yes, M´Lady*, London (Smith Gryphon Publishers) 1991. ISBN 1-85685-011-0
- Simon Archer/Marcus Hearn: *What made Thunderbirds Go! The authorized biography of Gerry Anderson*, London (BBC Worldwide Limited) 2002. ISBN 0-563-53481-8

8.8 Weblinks

- *Thunderbirds* in der Internet Movie Database (englisch)
- Thunderbirds and Friends - Die deutsche Gerry Anderson Website
- *Thunderbirds are GO* in der Internet Movie Database (englisch)
- *Thunderbird 6* in der Internet Movie Database (englisch)
- Tonträger mit der Filmmusik
- *The making of Thunderbirds*, Dokumentation über die Serie mit Dokumentaraufnahmen von 1965 und Interviews der Regisseure auf youtube.com

8.9 Einzelnachweise

[1] Dinky Toys - Die Spielzeuge zur Serie (gerry-anderson-serien.de), abgerufen am 25. Juni 2014

Kapitel 9

Captain Scarlet und die Rache der Mysterons

Captain Scarlet und die Rache der Mysterons ist eine englische Marionetten-Science-Fiction-Serie des bekannten Produzenten-Ehepaares Gerry und Sylvia Anderson und Nachfolger der überaus erfolgreichen Thunderbirds.

9.1 Übersicht

Die Serie erzählt von den Abenteuern der hochtechnisierten Spezialeinheit "Spectrum" bei dem verzweifelten Versuch, Terroranschläge einer außerirdischen Macht zu verhindern. Der beste Agent von Spectrum, Captain Scarlet, erhält durch einen Zufall einen unzerstörbaren Körper und wird dadurch zum größten Trumpf der Erde im Kampf gegen die körperlosen Mysterons.

9.2 Story

Im Jahr 2068 entdeckt eine irdische Forschungsexpedition eine außerirdische Stadt auf dem Mars. Durch ein Missverständnis - die Beobachtungskamera der Aliens sieht wie eine bedrohliche Waffe aus - eröffnen die Menschen das Feuer und zerstören die Stadt bis auf die Grundmauern, woraufhin die Fremden der Erde einen hoffnungslosen Nervenkrieg durch Terroranschläge erklären. Die körperlosen Außerirdischen nennen sich Mysterons und besitzen die Fähigkeit, zerstörte Objekte - und getötete Menschen - auf molekularer Basis neu zu erschaffen und für ihre finsteren Zwecke einzusetzen.

Nachdem Spectrum-Agent Captain Black bereits zum Werkzeug der Mysterons wurde, ereilt auch Captain Scarlet dieses Schicksal - er wird bei einem provozierten Autounfall getötet und durch ein Mysteron-Double ersetzt. Unter Kontrolle der Mysterons nimmt er den Weltpräsidenten als Geisel und flüchtet auf eine hochgelegene Plattform, von der er nach einem Schusswechsel zu Tode stürzt. Doch der Tote kehrt überraschend wieder ins Leben zurück, da sein Mysteronkörper sich innerhalb weniger Stunden selbst heilt. Doch steht er nicht mehr unter Kontrolle der Mysterons und hat seine alte Persönlichkeit wieder.

Praktisch mit einem unzerstörbaren Körper ausgestattet, kann Captain Scarlet nun viele gefährliche Situationen überstehen. In einem verzweifelten Wettrennen gegen die Zeit gelingt es Spectrum meistens, die angekündigten Terroranschläge aus dem All zu vereiteln, doch oft sind alle Anstrengungen vergeblich. Ihrem eigentlichen Ziel - mit den Mysterons zu verhandeln und das Missverständnis um die Zerstörung der Marsstadt aufzuklären - kommt Spectrum nicht näher.

9.3 Hintergrund

Captain Scarlet ist die fünfte Fernsehserie der Andersons und sollte an den großen Erfolg von Thunderbirds anknüpfen, was jedoch nicht gelang.

Thunderbirds war ein Programm für die ganze Familie, in den ca. einstündigen Folgen kam neben der knisternden Spannung auch die Liebe, das Familienleben und vor allem der Humor nicht zu kurz. Captain Scarlet konzentrierte sich in den halbstündigen Folgen jedoch fast ausschließlich auf die Einsätze, zwar gibt es ein paar humorvolle Einlagen, aber bezeichnenderweise wurde ausgerechnet für die Figur des Helden, Captain Scarlet, kein "Smiler" - also ein Puppenkopf mit lächelnden Gesichtszügen - gebaut, dafür immerhin für seinen Chef, Colonel White.

Bei aller Perfektion der Tricktechnik werden Scarlets Einsätze schnell langweilig, die Aktionen der Mysterons vorhersehbar. Auch ist die Serie sehr brutal (Eiskalte Morde, blutverschmierte Leichen, ...) und gehört kaum ins Kinderprogramm.

Der Konflikt mit den Mysterons wird in den 32 Folgen nicht aufgelöst. Als nächste Serie produzierten die Andersons Joe 90, die wieder stärker auf das Kinderpublikum zugeschnitten war.

9.4 Tricktechnik

Technisch bedeutete die Serie gegenüber dem Vorgänger Thunderbirds einen gewaltigen Sprung nach vorne. Die Marionetten hatten nun keine überdimensionierten Köpfe mehr, sondern exakt menschliche Proportionen. Dies war möglich geworden, da der Elektromagnet zur Erzeugung der Mundbewegungen kleiner konstruiert werden konnte und nun in der Brust der Puppen seinen Platz fand. (Siehe auch Supermarionation)

Die Sets, in denen die Puppen agierten, waren erheblich detailgetreuer geworden und exakt maßstäblich - wenn gerade keine Puppe im Bild war, hätten die Sets ohne weiteres auch für Realaufnahmen dienen können.

Allerdings waren die Puppen unbeweglicher als ihre Vorgänger, und das putzige Gehen und Laufen der Marionetten, welches bereits in Thunderbirds möglichst wenig gezeigt worden war, sah bei den neuen Marionetten mit ihren menschlichen Proportionen absolut unmöglich aus. Daher sieht man die Darsteller meistens nur stehend oder sitzend agieren, und wie bereits in Stingray und Thunderbirds besteigen die Helden ihre Fahrzeuge für gewöhnlich über Lifte oder ähnliches. Oft wurde auch aus der Ich-Perspektive des Schauspielers gefilmt - die Kamera bewegt sich durch die Modell-Landschaft, und man hört die Trittgeräusche des Helden.

In einigen Episoden hatte man sich dazu entschlossen Detailaufnahmen wie das Öffnen einer Tür durch einen realen Schauspieler durchführen zu lassen, wobei dieser aber nur vom Hals abwärts zu sehen war!

9.5 Spielfilme

Im Rahmen der Reihe "Super Space Theater" wurden zwei Kompilationsfilme erstellt, wobei der Inhalt aus den Einzelepisoden leicht verändert wurde:

- 1980: "Captain Scarlet vs. the Mysterons"
- 1981: "Revenge of the Mysterons from Mars"

9.6 Reboot

2005 gab es von "Captain Scarlet" ein CGI-Reboot mit dem Titel "Gerry Anderson's New Captain Scarlet" (26 Folgen).

9.7 Literatur

- A.Pirani: The complete Gerry Anderson Episode Guide (Titan Books 1989)

9.8 Weblinks

- *Captain Scarlet und die Rache der Mysterons* in der Internet Movie Database (englisch)
- Captain Scarlet on BBC (englisch)

Kapitel 10

Der Onkel vom Mars

Der Onkel vom Mars (Originaltitel: *My Favorite Martian*) ist eine US-amerikanische Science-Fiction-Filmkomödie aus dem Jahr 1999. Regie führte Donald Petrie, das Drehbuch schrieben Deanna Oliver und Sherri Stoner basierend auf der Fernsehserie *Mein Onkel vom Mars* aus den Jahren 1963 bis 1966.

10.1 Handlung

Tim O' Hara arbeitet als Produzent der Fernsehnachrichten, die Technikerin Lizzie arbeitet mit ihm zusammen. Während einer der Sendungen wird die Reporterin Brace Channing, die Tochter seines Chefs, bloßgestellt, worauf O' Hara entlassen wird. O' Hara wird später Zeuge der Bruchlandung eines Raumschiffes vom Mars, welches von einem Außerirdischen besetzt ist. Das Schiff wird kleiner, O' Hara nimmt es an sich. Der Außerirdische folgt O' Hara und lernt ihn näher kennen; er wird von dem Produzenten dessen Umgebung als *Onkel Martin* vorgestellt.

Die von Elliot Coleye geleitete SETI entdeckt die DNA-Spuren des Außerirdischen und sucht ihn. O' Hara und *Onkel Martin* entkommen zuerst, O' Hara wird etwas später verhaftet. Es wird der Tod des Außerirdischen vorgetäuscht, worauf O' Hara freigelassen wird. Er verabschiedet den Alien, der auf Mars zurückkehrt.

Zum Filmende reist *Onkel Martin* erneut auf die Erde. Er wohnt bei O' Hara und Lizzie.

10.2 Kritiken

Roger Ebert schrieb in der *Chicago Sun-Times* vom 12. Februar 1999, der Film biete Slapstick und könne für Teenager knapp über 10 Jahre unterhaltsam sein. Der Film habe einige gute Momente; es scheine, dass die Beteiligten Spaß gehabt hätten.*[1]

Die Zeitschrift *Cinema* schrieb, die Handlung und die *„Gimmicks des Films“* seien *„kindgerecht“*. Die *„Zutaten“* – darunter *„abgemilderte“* Spezialeffekte und *„vorsichtige Gewaltszenen“* – seien *„zu einem funktionierenden Film“* zusammengerührt, der *„auf Situationskomik statt auf Spannung“* setze.*[2]

10.3 Hintergründe

Der Film wurde in verschiedenen Orten in Kalifornien gedreht.*[3] Seine Produktionskosten betrugen schätzungsweise 60 Millionen US-Dollar. Der Film spielte in den Kinos der USA ca. 36,8 Millionen US-Dollar ein.*[4] Ray Walston, der Schauspieler, der in der Fernsehserie den Onkel vom Mars darstellte, spielte in der Rolle des Marsianers Armitan mit, was ein Anagram von Martian (dt. Marsianer) ist.

10.4 Weblinks

- *Der Onkel vom Mars* in der Internet Movie Database (englisch)
- Sammlung von Kritiken zu *Der Onkel vom Mars* bei Rotten Tomatoes (englisch)

10.5 Einzelnachweise

[1] Filmkritik von Roger Ebert, abgerufen am 2. Januar 2008.

[2] Cinema, abgerufen am 2. Januar 2008.

[3] Filming locations für My Favorite Martian, abgerufen am 2. Januar 2008.

[4] Box office / business für My Favorite Martian, abgerufen am 2. Januar 2008.

Filme von Donald Petrie

Pizza Pizza – Ein Stück vom Himmel | Der Unglücksritter | Ein verrücktes Paar | The Favor – Hilfe, meine Frau ist verliebt! | Richie Rich | Wer ist Mr. Cutty? | Der Onkel vom Mars | Miss Undercover | Wie werde ich ihn los – in 10 Tagen? | Willkommen in Mooseport | Zum Glück geküsst | My Big Fat Greek Summer

Kapitel 11

Die Jetsons

Die Jetsons ist eine Zeichentrickserie, die ab 1962 von den Hanna-Barbera-Studios produziert wurde.

11.1 Inhalt

Hauptfiguren sind Vater George, Mutter Jane, Teenie-Tochter Judy, Sohn Elroy, Haushund Astro, Roboter-Gehilfin Rosie sowie der Chef von George, Mr. Spacely und dessen Konkurrent Cogswell. In den späteren Folgen gesellt sich das Weltraumwesen Orbitty hinzu.

Die Jetsons verfügen zwar aufgrund des technischen Fortschritts über Roboter, eine zusammenklappbare fliegende Untertasse und intelligente Computer, doch die menschlichen Probleme haben sich nicht verändert, nur der Vater der Familie, George Jetson, muss dank des technischen Fortschritts nur dreimal drei Stunden in der Woche arbeiten.

11.2 Personen

George Jetson ist treusorgender Familienvater, Oberhaupt und zugleich Brötchenverdiener der Familie Jetson. Er arbeitet als leitender Angestellter in der Firma von Mister Spacly und ist dort unter anderem für die Verwaltung des Lagers zuständig. Von seinem Wesen her ist er leicht tollpatschig und einfältig und neigt daher gelegentlich auch zu unüberlegtem Handeln. Andererseits liegt ihm aber seine Familie sehr am Herzen und er möchte, dass es sowohl seiner Frau, als auch seinen Kindern gut geht.

Jane Jetson ist die Mutter der Familie Jetson. Sie ist von ihrem Wesen her sehr liebevoll und daher ebenfalls sehr auf das Wohl ihres Mannes und ihrer Familie bedacht. Sie ist größtenteils damit beschäftigt, ihrem Mann zur Seite zu stehen, sowie an ihrem Aussehen zu arbeiten, da sie sich dank der vielen technischen Errungenschaften auch nicht mehr so arg um den Haushalt kümmern muss. Immer wieder stellt sich heraus, dass sie daher auch viele Fähigkeiten im Haushalt gar nicht erlernt hat, Kochen kann sie zum Beispiel fast gar nicht.

Judy Jetson ist die Teenie-Tochter der Familie und jedenfalls nach ihren eigenen Angaben eines der beliebtesten (oder sogar das beliebteste) Mädchen der Schule. Daher ist sie auch bei den Jungs heiß begehrt und darauf bedacht diesen zu gefallen.

Elroy Jetson ist Judys jüngerer Bruder und damit jüngstes Kind der Familie Jetson. Er ist ein sehr intelligenter Bastler und Tüftler, erfindet immer wieder neue Sachen oder konstruiert auch mit Hilfe seines Vaters oder anderen Personen verschiedene Roboter. Ansonsten ist er auch sehr aufgeweckt und vielseitig interessiert.

Astro ist der Familienhund der Jetsons. Außer der Tatsache, dass er sprechen kann ist er ansonsten ein ganz normaler Hund, der sein Herrchen immer freudig begrüßt, Katzen nicht mag und nicht immer auf's Wort hört.

Rosie ist der Haushalts-Roboter der Familie.

Orbitti ist ein sehr seltenes kleines außerirdisches Wesen mit sehr gutmütigem und liebevollen Charakter, das zu Beginn der 2. Staffel zur Familie Jetson stößt, nachdem Elroy einen vermeintlichen Stein von einem Klassenausflug mit nach Hause bringt, der sich aber später als Ei herausstellt, aus dem Orbitti schlüpft. Er hat anstatt Beine Spiralen, mit denen er sehr hoch und schnell springen kann, außerdem verändert er seine Farbe, je nachdem wie seine Gefühlslage ist. Ansonsten ist er ein sehr intelligentes Wesen, das auch in der Lage ist defekte Geräte zu reparieren, was er gleich zu Beginn seines Daseins bei den Jetsons unter Beweis stellt, da er den Fernseher und die Rasiermaschine von George repariert.

Mr. Spacely ist Chef und Eigentümer der Firma, in der George arbeitet. Er ist ein sehr kleiner jähzorniger und launischer Mann, der George oftmals für seine Zwecke instrumentalisiert, ihm sogar verspricht Vize-Präsident der Firma zu werden und ihn auch in regelmäßigen Abständen feuert, jedoch am Ende immer wieder einstellt. Sein Vorname lautet Cosmo.

Henry ist der Hausmeister des Apartmenthauses, in dem die Familie Jetson lebt. Er steht vor allem für die Lösung von diversen technischen Problemen immer zur Verfügung.

11.3 Produktion und Veröffentlichung

Die Serie wurde 1962 unter der Leitung von William Hanna und Joseph Barbera produziert. Die Musik stammt von Hoyt Curtin. Die Serie wurde vom 23. September 1962 bis zum 3. März 1963 von ABC ausgestrahlt. Ab dem 23. Februar 1970 wurden die Folgen in den ARD-Regionalprogrammen gezeigt, Ende der 1980er Jahre auf RTL Television. Nach 2000 wurde die Serie beim Pay-TV-Sender Boomerang wiederholt. Sie wurde außerdem unter anderem ins Spanische, Niederländische und Finnische übersetzt.

1984 bis 1987 entstanden weitere Folgen der Serie, bei deren Produktion Toei Animation mitwirkte. In einem TV-Special treffen die Jetsons per Zeitreise in die Steinzeit auf ihre „Urahnen“, die Familie Feuerstein. Für das Kino wurde ein Zeichentrickfilm produziert.

In den Jahren 1971 und 1972 veröffentlichte der Neue Tessloff-Verlag eine Druckfassung in 21 Heften.*[1]

11.4 Synchronsprecher

René Auberjonois, bekannt als Odo aus *Star Trek: Deep Space Nine*, hatte in der Serie seine erste Synchronsprecherrolle.*[2]

11.5 Einzelnachweise

[1] Die Jetsons. In: Deutscher Comic Guide. Abgerufen am 18. Mai 2013.

[2] Rene Auberjonois in der Internet Movie Database (englisch)

11.6 Weblinks

- *Die Jetsons* in der Internet Movie Database (englisch) (Fernsehserie)
- Die Jetsons treffen die Feuersteins/ *Die Jetsons* in der Internet Movie Database (englisch) (Film)
- *Die Jetsons* in der Internet Movie Database (englisch) (Film)
- TV-Nostalgie: Die Jetsons
- Offizielle Website bei Warner Brothers
- zeichentrickserien.de über die Serie
- fernsehserien.de über die Serie

Kapitel 12

The Tomorrow People

The Tomorrow People ist eine US-amerikanische Science-Fiction- und Mystery-Fernsehserie von Roger Price mit Robbie Amell, Luke Mitchell und Peyton List in den Hauptrollen. Es handelt sich um ein Remake der gleichnamigen britischen Serie des Senders ITV aus den 1970er Jahren. Die Serie besteht aus einer Staffel und 22 Episoden und wurde von 2013 bis 2014 von Berlanti Productions, FremantleMedia North America und Warner Bros. Television für den Sender The CW produziert. Die Serie folgt einer Gruppe von jungen Menschen, die jeweils besondere übernatürliche Fähigkeiten besitzen und damit die nächste Stufe der Evolution erreichen. Die Erstausstrahlung fand in den Vereinigten Staaten am 9. Oktober 2013 im Anschluss an *Arrow* bei The CW statt.*[1]

12.1 Handlung

Die Serie folgt einer Gruppe junger Menschen, die durch natürliche Mutationen besondere Fähigkeiten wie Teleportation, Telepathie oder Telekinese, die drei *Ts*, entwickelt haben und im Kampf gegen eine Regierungsorganisation namens *Ultra* stehen.

Stephen Jameson ist eine gequälte Seele, da er glaubt, dass er nicht normal sei. Seine gute Freundin Astrid, die in ihn verliebt ist, macht sich große Sorgen um Stephen, da er seine medikamentöse Behandlung gegen seine scheinbaren psychischen Probleme abgebrochen hat. Nachdem Cara, die Telepathin und Teleporter ist, ihn gedanklich kontaktiert hat, erkennt Stephen, dass er zu einer Gruppe besonderer Menschen gehört, den *Tomorrow People*. Ein weiteres Mitglied der *Tomorrow People* ist John Young. Der düstere, attraktive und coole John hat die Fähigkeit der Teleportation, welche auch alle anderen *Tomorrow People* beherrschen, doch er ist zweifelsohne der Fähigste auf diesem Gebiet. Er ist außerdem sehr gut darin, andere Menschen für die Gruppe zu gewinnen.

Das Team trifft auf den Wissenschaftler Dr. Jedikiah Price und seine Organisation *Ultra*. Price glaubt, dass die *Tomorrow People* eine Gefahr für die Menschheit seien. Er setzt alles dran, die Bedrohung durch die Mutanten einzudämmen und schreckt dabei auch nicht vor dem Töten der *Tomorrow People* zurück, denen selbst aber die Fähigkeit zum Töten fehlt. Jedikiah erweist sich als Onkel von Stephen; dieser beginnt, als Doppelagent für *Ultra* zu arbeiten, während er weiter die *Tomorrow People* unterstützt und Fähigkeiten zu entdecken beginnt, die über die drei *Ts* hinausreichen. Es stellt sich zudem heraus, dass Stephens Vater, welcher in dessen frühen Kindheit verschwand, offenbar der Anführer der *Tomorrow People* war und vor seinem Verschwinden an einer besseren Zukunft für sie arbeitete. John versucht diesem Beispiel gerecht zu werden und setzt alles an das Überleben seiner Leute.

12.2 Produktion

12.2.1 Entstehungsgeschichte

Im November 2012 wurde bekannt, dass Greg Berlanti und Julie Plec daran arbeiten, die britische Science-Fictionserie *Tomorrow People* für das US-amerikanische Fernsehen umzuschreiben. Die Originalserie wurde zwischen 1973 und 1979 im Vereinigten Königreich gezeigt; nach eigenen Angaben zählen auch Berlanti und Plec zur Anhängerschaft der britischen Serie.*[2] Bereits seit über einem Jahrzehnt hatten die beiden Produzenten versucht, die Rechte an der Serie zu erwerben; 2012 erhielten sie den Zuschlag von FremantleMedia.*[2] Angeblich soll FremantleMedia dabei eine Ausnahme gemacht haben, da die Produktionsfirma ihre Produkte normalerweise nicht lizenziert.*[2] Im Januar 2013 gab der Sender The CW eine Pilotfolge in Auftrag.*[3] Am 10. Mai 2013 gab der Sender dem Projekt grünes Licht und bestellte eine erste Staffel mit 13 Episoden.*[4] Am 11. November 2013 wurde die erste Staffel um neun Episoden aufgestockt, sodass die erste Staffel auf 22 Episoden kam.*[5]

Im Mai 2014 gab The CW die Einstellung der Serie nach der ersten Staffel bekannt.*[6]

12.2.2 Casting

Die erste Hauptrolle wurde im Februar 2013 an Peyton List vergeben.*[7] Einige Tage später wurde die zentrale Hauptrolle mit Robbie Amell besetzt.*[8] Am selben Tag

wurde Luke Mitchell für die Rolle des *John Young*, die es auch schon in der Originalserie gab, verpflichtet.*[8] Am 25. Februar 2013 wurde Mark Pellegrino für die Rolle des Wissenschaftlers *Jedikiah Price* gecasted.*[9] Im Oktober wurde Alexa Vega für die Rolle der *Hillary Cole* verpflichtet, die zur Rivalin von Stephen wird.*[10] Im Dezember 2013 wurde bekannt, dass Nicholas Young, der die Rolle des *John Young* in der Originalserie spielte, eine Nebenrolle in dem Remake erhalten hat.*[11]

12.3 Besetzung

12.3.1 Hauptbesetzung

12.3.2 Nebenbesetzung

12.3.3 Gaststars

12.4 Ausstrahlung

Vereinigte Staaten

Die Erstausstrahlung erfolgte am 9. Oktober 2013 auf The CW.*[1] Da die Serie im Anschluss an *Arrow* zu viele Zuschauer verlor, musste sie zum 5. März 2014 ihren Sendeplatz wechseln. Daraufhin lief sie ab dem 17. März 2014 montags vor *Star-Crossed*.*[13] Das Serienfinale wurde am 5. Mai 2014 gezeigt.

Deutschland

Laut dem Medienmagazin Quotenmeter.de hat sich die ProSiebenSat.1 Group die Rechte an der Serie gesichert*[14] und entschieden, die Serie zum Sender Sixx zu geben.*[15] Dort wird die Serie ab dem 6. Februar 2015 in Doppelfolgen zu sehen sein.*[16]

12.5 Episodenliste

12.6 Rezeption

> „Durchaus unterhaltsamer Auftakt zu einer Serie mit faszinierender Prämisse. Die Frage wird nun sein: Was wird *The Tomorrow People* daraus machen? Wird sich die Serie mit Stephen bei den Ultras im Tomorrow-People-der-Woche-Gestrüpp verheddern? Oder wird es gelingen, eine ambivalente Science-Fiction-Geschichte über die Koexistenz zweier menschlicher Spezies auf diesem Planeten zu erzählen? “

– Christian Junklewitz, Serienjunkies.de: *[17]

12.7 Weblinks

- *The Tomorrow People* in der Internet Movie Database (englisch)
- Offizielle Website von The CW
- *The Tomorrow People* bei Serienjunkies.de

12.8 Einzelnachweise

[1] Sara Bibel: The CW Announces Fall 2013 Premiere Dates Including 'The Vampire Diaries, 'Beauty And the Beast' & 'Supernatural'. In: TV by the Numbers. 24. Juni 2013. Abgerufen am 24. Juni 2013.

[2] Axel Schmitt: Tomorrow People: The CW adaptiert UK-Serie. In: Serienjunkies.de. 15. November 2012. Abgerufen am 12. Mai 2013.

[3] Christian Junklewitz: The CW: Tomorrow People statt Amazon. In: Serienjunkies.de. 29. Januar 2013. Abgerufen am 24. Februar 2013.

[4] Lenka Hladikova: The CW schickt Tomorrow People in Serie. In: Serienjunkies.de. 10. Mai 2013. Abgerufen am 12. Mai 2013.

[5] Lesley Goldberg: *'Originals,' 'Tomorrow People,' 'Reign' Get Full Seasons at CW.* In: *hollywoodreporter.com.* The Hollywood Reporter, 11. November 2013, abgerufen am 12. November 2013 (englisch).

[6] Nellie Andreeva: CW Renews ‘The 100′, ‘Hart Of Dixie’ & ‘Beauty And The Beast’; Cancels ‘Tomorrow People’, ‘Star-Crossed’ & ‘Carrie Diaries’. In: Deadline.com. 8. Mai 2014. Abgerufen am 8. Mai 2014.

[7] Axel Schmitt: Mad Men: Peyton List mit Hauptrolle in The Tomorrow People. In: Serienjunkies.de. 18. Februar 2013. Abgerufen am 12. Mai 2013.

[8] Rainer Idesheim: The Tomorrow People: Robbie Amell mit Hauptrolle in The-CW-Pilot. In: Serienjunkies.de. 22. Februar 2013. Abgerufen am 12. Mai 2013.

[9] Adam Arndt: Lost: Mark Pellegrino mit Hauptrolle in The Tomorrow People. *Serienjunkies.de*. 25. Februar 2013. Abgerufen am 12. Mai 2013.

[10] Mario Giglio: The Tomorrow People: Alexa Vega wird mit Superkräften ausgestattet. *Serienjunkies.de*. 31. Oktober 2013. Abgerufen am 31. Oktober 2013.

[11] Philiana Ng: 'Tomorrow People': Original Star Nicholas Young on Returning 40 Years Later. The Hollywood Reporter. 4. Dezember 2013. Abgerufen am 25. Januar 2014.

[12] *The Tomorrow People* in der Deutschen Synchronkartei, abgerufen am 24. Januar 2015.

[13] Sidney Schering: The CW: Midseason-Termine stehen fest. Quotenmeter.de. 13. Dezember 2013. Abgerufen am 3. Februar 2014.

[14] Markus Ruoff: Der Experte: 03. Februar 2014. Quotenmeter.de. 1. März 2014. Abgerufen am 3. Februar 2014.

[15] Bernd Michael Krannich: The Tomorrow People: Science-Fiction-Serie läuft bei Sixx. In: Serienjunkies.de. 2. Juli 2014. Abgerufen am 2. Juli 2014.

[16] Manuel Weis: «Tomorrow People» startet bei sixx. Quotenmeter.de. 9. Dezember 2014. Abgerufen am 23. Dezember 2014.

[17] Christian Junklewitz: The Tomorrow People: Pilot – Review. *Serienjunkies.de*. 11. Oktober 2013. Abgerufen am 12. Oktober 2013.

Kapitel 13

He-Man

He-Man ist der zentrale Charakter der Action-Figuren-Serie Masters of the Universe, die in den 1980er Jahren weltweit von Mattel vertrieben wurde. Erneute Auftritte hatte er in der direkten Nachfolge-Serie The New Adventures of He-Man sowie der neu gestalteten Neuauflage von 2002 bis 2004 und in der primär an Sammler gerichteten Serie Masters of the Universe Classics ab dem Jahr 2008. He-Man erschien in zahlreichen Varianten.

Neben Auftritten in zahlreichen Comic-Serien, vier Zeichentrickserien und Hörspielen wurde He-Man in einer Real-Verfilmung aus dem Jahre 1987 von Dolph Lundgren verkörpert. Der Name *He-Man* ist im Sprachgebrauch (insbesondere in den USA) ein Synonym für "starker tugendhafter Held".

13.1 Hintergrundgeschichten

Für He-Man wurden von Mattel zahlreiche Hintergrundgeschichten veröffentlicht. Viele von ihnen widersprechen sich und letztlich ist keine von ihnen eine allgemein gültige. Die Geschichten lassen sich in zeitliche Gruppen nach den Figurenreihen unterteilen:

- 198X (Erstveröffentlichung in den 1980er Jahren)
- PoP (Princess of Power; She-Ra, die Schwester von He-Man)
- NA (New Adventures)
- 200X (Neuauflage 2002)
- Classic (Neuauflage 2008 - Primär nur im Onlineshop von Mattel beziehbar)

13.1.1 198X

Barbarenversion

He-Man war Mitglied eines Barbarenstammes im Dschungel Eternias. Er fühlte sich berufen, die Burg Grayskull und somit Eternia vor dem Bösen zu schützen. Auf seinem Weg nach Burg Grayskull traf er auf die Göttin (The Goddess) von Eternia, die er vor einem Angriff eines Monsters rettete. Zum Dank gab sie ihm eine magische Rüstung, die ihm übermenschliche Kräfte verlieh, sowie eine Streitaxt und einen Schild. Das Zauberschwert spielt hier jedoch eine andere Rolle als in der später entwickelten Geschichte He-Mans. Das Zauberschwert ist in dieser Version in zwei Hälften geteilt; eines davon wird in der Burg Grayskull und dem darin wohnenden Geist verwahrt, die andere Hälfte besitzt Skeletor. Dieser benötigt die andere Hälfte des Zauberschwerts, um Eternia zu erobern. Diese Version ist dem Ursprung He-Mans in der Conangeschichte geschuldet. Ursprünglich wollte Mattel Spielzeuge zum Conanfilm machen. Diese Idee wandelte sich später allerdings zu dem allgemein bekannten He-Man.

Diese Version wird in der ersten Minicomicreihe (Wave 1) erzählt.

Prinzenversion

Die Idee des sich mittels des Zauberschwerts in He-Man verwandelnden Prinz Adam und eines Königreichs Eternia mit König Randor und Königin Marlena an der Spitze wurde von der Zeichentrickserie entwickelt. In den meisten Varianten spielt Adam einen feigen und faulen Prinzen, um sich stärker von He-Man zu unterscheiden. Nur die Zauberin von Grayskull, Zodak der kosmische Magier, Orko der Hofnarr vom Planeten Trolla, Gringer der Schmusetiger und Duncan, der Man-at-Arms (Waffenmeister) wissen um das Geheimnis.

Diese Version wurde praktisch in alle Medien übernommen.

Kleinere Abweichungen: In den ersten fünf Hörspielen von Europa lebt Adam mit den anderen in Schloss Grayskull und die Burg übernimmt die Funktion des Palastes. Ab dem sechsten Hörspiel gibt es einen Palast in dem die Königsfamilie lebt. In einigen US-Comics war Adam ein Draufgänger und weniger tugendhaft.

13.1.2 PoP

Im PoP-Cartoon bekommt Adam/He-Man eine Schwester (Adora/She-Ra), die er aus den Klauen der Horde befreit und ihr im Verlauf des Cartoons bei der Rebellion

hilft. In den anderen Medien taucht He-Man nicht weiter auf.

13.1.3 NA

Als 198X auslief, versuchte Mattel, mit He-Man die Sci-Fi-Welle auszunutzen. Der Übergang war in den Comics, dem Cartoon und der Hörspielfolge etwas abweichend, in Bezug auf die wichtigsten Aspekte des Wechsels in He-Mans Leben aber übereinstimmend. Adam offenbart seiner Familie seine Identität als He-Man und reist in die Zukunft. Dort gibt er sich als Neffe von Meister Sebrian aus. Auf dem Planeten Primus hält er seine Doppelidentität geheim, um den bösen Mutanten keine zusätzliche Angriffsfläche zu bieten.

13.1.4 200X

Die Grundgeschichte ist wesentlich wie im Filmationcartoon angelegt. He-Man ist in Wahrheit der sechzehnjährige Prinz Adam, der Sohn von König Randor (Sohn von König Miro) und Königin Marlena, den Regenten des Planeten Eternia. An seinem sechzehnten Geburtstag wurde er zusammen mit seinem Mentor Duncan, auch Man-at-Arms genannt, von der Sorceress, der Zauberin und Hüterin des sagenumwobenen Schlosses Grayskull zu ebendiesem gerufen, da sich mit Skeletor (ehemals Keldor, erstgeborener Sohn von König Miro, böser Halbbruder von Randor) eine neue Bedrohung Eternias erhoben hatte. Dort übergab sie ihm das Zauberschwert, in dem die Macht und Kraft von King Grayskull bewahrt wurde.

Im MYP-Cartoon wurde die Verwandtschaft zu Keldor/Skeletor, welche in den Minicomis der 198X-Reihe angedeutet wurde, bestätigt.

13.1.5 Classic

In der Classicreihe wird die Ahnenreihe von He-Man weiter ausgebaut. Ebenso bekommen er und seine Schwester eine epische Aufgabe, um das Universum vom Hauptschurken Skeletor zu befreien. Damit bekommt He-Man eine andere Dimension im Gegensatz zu der Verteidigung von Schloss Grayskull und dem Planeten Eternia.

13.2 Figurenvarianten von He-Man

Von He-Man erschienen 28 Varianten.

Kapitel 14

Transformers

Die **Transformers** (jap. トランスフォーマー, *Toransufōmā*, dt. „Transformer “) sind Spielzeug-Action-Figuren, die seit 1984 in Kooperation zwischen dem japanischen Unternehmen Takara (seit 2006 Takara Tomy) und dem amerikanischen Unternehmen Hasbro hergestellt werden. Takara bedient dabei den japanischen Markt, Hasbro den Rest der Welt. Bei den Transformers handelt es sich um Spielzeugroboter, die sich mit wenigen Handgriffen in Autos, Flugzeuge, Kampfstationen etc. umwandeln lassen.

Um den Verkauf der Figuren zu fördern, gibt es seit 1984 passende Zeichentrickserien im Fernsehen. Diese erzählen die Hintergrundgeschichte zur jeweiligen Spielzeugserie und charakterisieren die einzelnen Roboter. Außerdem erschienen im Laufe der Jahre diverse Comic-Serien, die unter anderem von den Verlagen Marvel, Dreamwave Productions sowie, aktuell, IDW Publishing veröffentlicht wurden bzw. werden. Kinofilme mit den Transformers gab es ebenfalls, den Zeichentrickfilm *Transformers – Der Kampf um Cybertron* aus dem Jahr 1986 sowie die Spielfilme *Transformers*, *Transformers – Die Rache*, *Transformers 3* und *Transformers: Ära des Untergangs* aus den Jahren 2007, 2009, 2011 und 2014.

Videospielumsetzungen erschienen für den C64, das NES, die Playstation, Windows-PCs, die Playstation 2. Zuletzt erschien ein passendes Spiel zum Kinofilm für Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS und Windows-PCs.

14.1 Überblick

14.1.1 Die Spielzeugfiguren

Bei den *Transformers* handelt es sich um Spielzeugroboter, die sich mit einigen Handgriffen in Fahr- oder Flugzeuge, Alltagsgegenstände oder Tiere und zurück verwandeln lassen. Der Schwierigkeitsgrad dieser Verwandlungen variiert je nach Serie und Kostenpunkt der Figur. Im alltäglichen Sprachgebrauch wird der Begriff „Transformer “dabei häufig synonym für die Gattung „verwandelbarer Spielzeugroboter “verwendet; tatsächlich handelt es sich dabei jedoch um einen Markennamen des US-amerikanischen Herstellers Hasbro, der als offizielle Bezeichnung neben verschiedenen Lizenznehmern ansonsten nur von der japanischen Spielzeugfirma Takara (seit 2006 TakaraTomy), einem Partnerunternehmen Hasbros, benutzt wird.

Die Roboterformen der “Transformers”sind in der Regel menschlichen Körperproportionen nachempfunden, doch auch Tierformen sowie Mischformen mit Fahrzeugelementen können vorkommen. Die Köpfe der Roboter folgen ebenfalls häufig dem menschlichen Vorbild, wobei Helme, Augenvisiere und Gesichtsplatten jedoch keine Seltenheit sind. Auch Tierköpfe dienen häufig als Inspiration.

Die Verwandlungsformen der “Transformers” sind häufig mal mehr, mal weniger realistisch gestaltete Autos, Lastwagen, Flugzeuge, Hubschrauber, Raumschiffe, Militärfahrzeuge oder Wasserfahrzeuge. Andere wiederkehrende Verwandlungsformen sind Alltagsgegenstände wie Radios, Mikroskope, Waffen, Mobiltelefone oder Armbanduhren. Eine dritte Kategorie häufig vorkommender Verwandlungsformen sind Tiere, die entweder „realistisch “gestaltet sind oder aber mechanische Nachbildungen der jeweiligen Tierformen darstellen. Es gibt zudem aber auch noch Figuren, die sich in die Planeten transformieren, wie den Planetenfresser Unicron und den Planeten Cybertron, welcher sich zum “absoluten Schöpfer Primus” transformieren kann.

Transformers auf der BotCon 2006

Neben der Verwandlungsfunktion an sich verfügen viele Transformers-Spielzeuge auch über weitere Zusatzfunk-

tionen. Beispielsweise sind viele der mit den Figuren erhältlichen Waffen mit einem Federmechanismus ausgestattet, über den mitgelieferte Plastikraketen abgefeuert werden können. Ferner verfügen einige Figuren gleich über mehrere verschiedene Verwandlungsformen, während sich wiederum andere Figuren zu größeren Robotern oder Fahrzeugen verbinden lassen. Im Laufe der Jahre kamen viele weitere Varianten und Sonderfunktionen hinzu, darunter winzige, verwandelbare Figuren, die sich zum Teil mit größeren Transformers-Robotern verbinden lassen und auf diese Weise bei letzteren manchmal weitere Funktionen auslösen können. Größere Figuren verwenden auch häufig batteriebetriebene elektronische Licht- und Soundeffekte. Die neuste Generation der Figuren ist mittlerweile sogar interaktiv geworden, mit Bewegungssensor und Mechaniken, welche diese dann tanzen lassen, wie z.B. die Ultimate Bumblebee Figur aus den Kinofilmen.

Entwickelt wurden die Figuren ursprünglich von dem japanischen Unternehmen Takara, während Hasbro die Lizenz für den Vertrieb auf dem amerikanischen sowie dem internationalen Markt erwarb. In späteren Jahren gingen Hasbro und Takara dann dazu über, neue Figuren gemeinsam zu entwickeln, wobei die beiden Unternehmen sich die Entwicklungskosten teilen. Gelegentlich stellen die beiden Unternehmen auch jeweils speziell für den eigenen Markt gedachte Figuren ohne die Beteiligung des jeweils anderen her. Dabei handelt es sich aber meistens um Takara, da diese Firma die japanische ist und es dort mehr eingefleischte Fans gibt, die mehr für Japan-exklusiv Figuren zahlen, teilweise auch auf 1000 Stück limitierte. Dabei handelt es sich zu meist um vollkommen glänzende und blitzende verchromte Figuren, durchsichtige Figuren oder schwarze Neuauflagen, wo aus einer Optimus Prime Figur zum Beispiel eine Nemesis Prime Figur wird.

Die Spielzeugfiguren bestehen zumeist aus Kunststoff, gelegentlich kommen jedoch auch Metallteile zum Einsatz, die im Druckgussverfahren hergestellt werden. Ferner verfügen einige Figuren mit Fahrzeugformen auch über Reifen aus Gummi. In einigen Fällen unterscheiden sich auch die Hasbro- und Takara-Versionen einer Figur, so kann beispielsweise eine Takara-Figur Metallteile verwenden, während das Hasbro-Gegenstück stattdessen Plastikteile verwendet. Ebenso kann eine Hasbro-Figur aus Sicherheitsgründen (andere Sicherheitsstandards als für den japanischen Markt) für einige Teile eine weichere, biegsamere Plastiksorte verwenden als das Takara-Gegenstück. Weitere Farbdetails und sonstige Verzierungen gab es in den Anfangsjahren der Reihe häufig in Form von Aufklebern, später gingen Hasbro und Takara dazu über, derartige Details nahezu ausschließlich über Tampondruck und Bemalungen zu erreichen. Auch die Bemalungen können sich, ebenso wie die Plastikfarben, zwischen der Hasbro- und der Takara-Version einer Figur unterscheiden.

In den ersten Jahren brachte Hasbro jedes Jahr vollends neu entwickelte Figuren mit neuen Namen und neuem Aussehen heraus. Erst nachdem sich herausgestellt hatte, welch große Bedeutung das Zielpublikum den aus der *Transformers*-Zeichentrickserie bekannten Charakteren beimaß, erschienen ab 1988 auch zunehmend häufiger neue Figuren, die älteren Charakteren nachempfunden waren und in der Regel auch denselben Namen wie diese trugen. Jede neue *Transformers*-Spielzeugreihe verfügt über eine Kerngruppe an Charakteren, die auch in der jeweiligen Fernsehserie bzw. dem zugehörigen Kinofilm im Mittelpunkt steht. Speziell seit der Jahrtausendwende handelt es sich bei dieser Kerngruppe in den meisten Fällen um neue Variationen bzw. Interpretationen bekannter Charaktere. Weitere Spielzeugfiguren werden in den jeweiligen Fernsehserien als Nebencharaktere eingesetzt bzw. haben dort zum Teil überhaupt keinen Auftritt, sondern existieren nur als Spielzeuge.

In jüngeren Jahren erschienen zudem auch immer häufiger mehrere verschiedene Spielzeugfiguren zu den jeweiligen „Kern “-Charakteren in unterschiedlichen Größen und Ausführungen. Hier sorgen insbesondere Nebencharaktere und Figuren, die nur als Spielzeuge existieren, für eine größere Heterogenität in der jeweiligen Spielzeugserie. Darüber hinaus veröffentlicht Hasbro auch häufig Farbvarianten und leichte Modifikationen bereits erschienener Figuren, die zum Teil als Sonderausführung derselben Charaktere, zum Teil aber auch als eigenständige Charaktere mit neuen Namen vermarktet werden. Dies geschieht vor allem aus Kostengründen, da die Wiederverwendung einer bereits entwickelten Figur in neuen Farben mit weniger Kosten verbunden ist als die Entwicklung einer von Grund auf neuen Figur.

14.1.2 Vertrieb

Während des ersten Jahrzehnts der *Transformers*-Spielzeugreihen, in der Originalserie sowie der *Generation 2*-Serie, veröffentlichte Hasbro die Figuren im Rahmen von Sortimenten, die jeweils an den Verwandlungsformen der Figuren bzw. an speziellen Sonderfunktionen und anderen gemeinsamen Elementen ausgerichtet waren. Da in jenen frühen Jahren eine große Anzahl verschiedener Sonderfunktionen für die Figuren zum Einsatz kam, beschränkten sich die einzelnen Sortimente in der Regel jeweils auf maximal ein halbes Dutzend verschiedener Figuren, die dafür etwa ein Jahr lang an den Handel ausgeliefert wurden. Die Händler mussten jedes Sortiment einzeln bestellen, und die Preise der Figuren wurden für jedes Sortiment einzeln festgelegt. Dasselbe Vertriebsmodell kam auch in Europa zum Einsatz, darunter auch in Deutschland.

Beginnend mit der *Beast Wars*-Serie, die 1996 in den Handel kam, änderte Hasbro (bzw. zunächst das Tochterunternehmen Kenner) das Vertriebsmodell der *Transformers*. Künftig wurden die Figuren in eine überschaubare Anzahl feststehender Größen- bzw. Preisklassen eingeteilt, die bereits bei der Entwicklung der einzelnen Fi-

guren berücksichtigt werden mussten. Kriterien waren hier neben einem maximal zulässigen Gesamtgewicht unter anderem die Anzahl der verbauten Einzelteile, der Schwierigkeitsgrad der Verwandlung sowie eine maximal zulässige Anzahl an Einzelbemalungen. Die jeweiligen Sortimente wiederum wurden nunmehr in „Wellen "an die Händler ausgeliefert, die sowohl neue Figuren als auch Figuren aus vorangegangenen „Wellen "enthalten konnten. Lediglich große Einzelfiguren erschienen zunächst noch als Sonderveröffentlichungen, doch wurden in späteren *Transformers*-Reihen auch hierfür eigene Preissegmente eingeführt.

Die mit *Beast Wars* eingeführten Preisklassen wurden in ihren Grundzügen von den Nachfolgeserien bis heute übernommen, wobei sich die Bezeichnungen der einzelnen Sortimente sowie die Preisstaffelung im Laufe der Jahre mehrfach änderte. Ebenfalls mit der *Beast Wars*-Reihe begann Hasbro, verstärkt auch einzelne Figuren exklusiv über ausgewählte Handelsketten wie Wal-Mart, Target oder Toys'R'Us zu vertreiben. Bei diesen Exklusivfiguren handelt es sich bis heute in den meisten Fällen um Varianten von Figuren, die in anderer Form auch im regulären Handel erhältlich sind. Im Rahmen der Spielzeugreihen zu den Kinofilmen *Transformers* (2007) und *Transformers – Die Rache* (2009) veröffentlichte Hasbro neben den „regulären "Figuren auch noch eine große Anzahl weiterer Spielzeuge mit speziellen Eigenschaften, darunter für Kleinkinder geeignete Figuren mit einfachen Verwandlungen, Rollenspiel-Zubehör oder nicht verwandelbare Modellautos und Sammlerfiguren. Diese wurden ähnlich wie im Falle der großen Vielfalt der Originalserie wieder jeweils als eigene Sortimente vertrieben.

In Europa bzw. Deutschland wendet Hasbro im Grunde dasselbe Vertriebssystem an, allerdings wird hier darauf verzichtet, Figuren aus einer früheren „Welle "in der nachfolgenden „Welle "noch einmal nachzuliefern. Stattdessen enthält jede „Welle "eine klar getrennte Auswahl an Figuren. Auch sind die Abstände zwischen der Auslieferung der einzelnen „Wellen "oftmals deutlich größer als in den USA. Dies resultiert häufig in einer sehr geringen Heterogenität in den Regalen der Händler. Häufig kommt es daher vor, dass in Europa nur die ersten zwei oder drei „Wellen "einer Serie erscheinen und viele weitere Figuren, die in den USA erhältlich sind, in Europa überhaupt nicht veröffentlicht werden. Von den in den USA exklusiv in ausgewählten Läden erhältlichen Figuren erscheinen nur wenige in Deutschland, die Ausnahme stellen gerade in jüngeren Jahren die exklusiv bei Toys'R'Us erhältlichen Figuren dar.

In Japan ist das Vertriebssystem wiederum anders: Dort wird seit Beginn der *Transformers*-Reihe im Jahr 1985 jede Figur als eigenes Sortiment verschickt. Dies ermöglicht es den Händlern, gezielt einzelne Figuren zu bestellen, allerdings ist dies nur aufgrund der grundlegend anderen Marktsituation in Japan möglich.

14.1.3 Die Hintergrundgeschichte

Die zur Förderung des Verkaufs der Figuren entwickelte Hintergrundgeschichte der *Transformers* variiert ebenfalls je nach Serie und wird in den jeweiligen Fernseh- und Comicserien sowie in den Beschreibungen der einzelnen Figuren auf den Spielzeugverpackungen geschildert. Allen Versionen gemeinsam ist, dass es sich bei den Transformers um intelligente, eigenständig denkende und handelnde Roboter handelt, deren Heimatplanet die Maschinenwelt Cybertron ist. Die Transformers teilen sich dabei in mindestens zwei verfeindete Lager, die an Frieden, Freiheit und Kooperation interessierten „Autobots "(„Cybertrons "in Japan) und die auf Eroberung und gewaltsamen Machtgewinn sinnenden „Decepticons "(„Destrons "in Japan). Im Falle der *Beast Wars*-Serie und ihrer Nachfolger kamen jedoch auch andere Bezeichnungen für die Gruppierungen zum Einsatz. Anführer der Autobots ist zumeist „Optimus Prime "(„Convoy "in Japan), der sich für gewöhnlich in einen Sattelzug (in einigen Fällen auch in ein Feuerwehrdrehleiterfahrzeug) verwandeln kann. Der Anführer der *Decepticons* wiederum heißt zumeist Megatron oder Galvatron (bei letzterem handelt es sich fast immer um eine weiterentwickelte Form von Megatron) und verwandelt sich im Regelfall in eine Waffe, einen Panzer oder eine Art Kampfflugzeug oder Raumschiff.

Für gewöhnlich führt der Krieg der Transformers diese über kurz oder lang auf die Erde, was im Regelfall dazu führt, dass die Autobots nunmehr auch verhindern müssen, dass die Menschheit der Eroberungsgier der Decepticons zum Opfer fällt. Dabei schließen die Autobots häufig Freundschaft mit Menschen (zumeist Kindern oder Jugendlichen), die ihnen bei ihren Abenteuern auf der Erde (und manchmal auch im Weltall) zur Seite stehen. In einigen Fällen, vorwiegend in den Comic-Fassungen, steht der Großteil der Menschheit den Transformers insgesamt allerdings skeptisch gegenüber und greift, unfähig, zwischen Freund und Feind unterscheiden zu können, dabei gelegentlich sogar irrtümlich die Autobots an. In den Zeichentrickserien ist die Mehrheit der Menschen den Autobots dagegen für gewöhnlich wohlgesinnt.

14.2 Die Ursprünge

Roboterspielzeuge mit der Fähigkeit, sich verwandeln zu lassen, gab es in Japan schon mindestens seit den 60er Jahren, als eines der ersten gilt heute weithin der „Space Explorer "des Herstellers Yonezawa.*[1] Ein Großteil der Figuren, aus denen später die ersten „Transformers "wurden, erschienen ursprünglich ab 1982 im Rahmen der Spielzeugserien *Diaclone*[*][2] und *MicroChange*,[*][3] einem Ableger der „New Microman "-Serie, beide veröffentlicht von Takara. Die Roboter konnten unter anderem in Autos, Flugzeuge, mechanische Dinosaurier und Alltagsgegenstände verwandelt werden.

1983 entdeckte der amerikanische Spielzeughersteller Hasbro die Takara-Figuren auf der Spielzeugmesse in Tokio und sicherte sich die Lizenzen für einen Vertrieb in den USA. Die Werbeagentur Griffin Bacal wurde mit der Ausarbeitung eines Konzeptes beauftragt und steuerte den Namen „The Transformers "bei.*[4]

Um die Serie entsprechend zu vermarkten, wurde der Comicverlag Marvel beauftragt, eine Hintergrundgeschichte zu entwickeln. Die Redakteure Jim Shooter und Dennis O'Neil entwickelten ein erstes Konzept, während der Autor Bob Budiansky die Ausarbeitung der einzelnen Charaktere übernahm.*[5]

Darüber hinaus wurde Marvel auch beauftragt, eine Comic- und eine Zeichentrickserie zu entwickeln. Erstere erschien ab Mai 1984 (mit Coverdatum vom September desselben Jahres) und war ursprünglich als vierteilige Miniserie angelegt, brachte es jedoch am Ende auf 80 Hefte sowie diverse Nebenserien. Die Spielzeugserie startete in den USA ebenfalls im Mai 1984, während der Pilotfilm der Zeichentrickserie noch bis September auf sich warten ließ.

14.3 Die einzelnen Spielzeugserien

14.3.1 Die Originalserie („Generation 1")

Die ursprüngliche Serie trug offiziell den Namen „The Transformers "und warb mit dem Slogan „More than Meets the Eye "(ab 1987 „More... Much more than Meets the Eye "). Fans gaben der Serie später rückwirkend den Namen „Generation One ", kurz „G1 ", der sich vom Titel der Folgeserie, *Transformers: Generation 2*, ableitet und mittlerweile auch von Hasbro verwendet wird.

In den USA startete die Spielzeugserie im Mai 1984 und umfasste neben Figuren aus Takaras *Diaclone*- und *MicroChange*-Serien auch einzelne Figuren anderer Hersteller wie Bandai, ToyBox oder Toyco. Die Figuren konnten sich zunächst in Autos, Flugzeuge und verschiedene Alltagsgegenstände verwandeln. Die Figur des Optimus Prime stammte aus der *Diaclone*-Serie, während sein Gegenpart Megatron ursprünglich eine *MicroChange*-Figur war. Erstmals auf der American International Toy Fair im Februar 1984 vorgestellt, verdiente Hasbro alleine an den Vorbestellungen über 100 Millionen US-Dollar. Innerhalb von acht Wochen verkaufte Hasbro drei Millionen Figuren, zwischen Mai und Dezember 1984 zehn Millionen.*[6]

1985 kamen weitere Varianten hinzu, darunter mechanische Dinosaurier, Figuren mit mehreren verschiedenen Verwandlungsformen sowie Roboter, die sich zu einem größeren Roboter zusammensetzen ließen.*[7] 1985 sollte sich als das für lange Zeit erfolgreichste Jahr für die *Transformers* erweisen, so verdiente Hasbro in diesem Jahr 333 Millionen US-Dollar mit den Figuren, ein Anteil von 27 Prozent am Jahresgewinn Hasbros.*[8]

1986 wiederum erschienen in erster Linie die Spielzeugfiguren zum Kinofilm *The Transformers: The Movie*. Diese basierten erstmals nicht auf bestehenden oder bereits in Arbeit befindlichen japanischen Figuren, sondern waren auf Grundlage der Filmdesigns des philippinischen Künstlers Floro Dery entwickelt worden.*[9] Zudem wurde die Produktion in diesem Jahr von einer Mischung aus Metall- und Plastikteilen vollständig auf Plastik umgestellt.

In den Folgejahren wurden die Figuren wieder von Takara entwickelt und führten regelmäßig neue Konzepte ein. 1987 waren dies die „Headmasters "und „Targetmasters ", deren Köpfe bzw. Waffen sich in kleine Figuren verwandeln ließen. In diesem Jahr erschien auch die Figur des Fortress Maximus, der mit einer Höhe von über 50 Zentimetern bis heute die größte *Transformers*-Spielzeugfigur darstellt. Die „Powermasters "des Folgejahres wiederum verfügten über verwandelbare Motoren. Unter ihnen befand sich auch eine neue Version von Optimus Prime, die erste Transformers-Figur überhaupt, die den Namen einer früheren Figur verwendete. Neben Figuren mit Sonderfunktionen wie Funkenrädern oder per Federmechanismus ausfahrbaren Waffen führte Hasbro in diesem Jahr auch die „Pretenders"ein, bei denen es sich um Transformers handelte, die sich in Menschen oder Monstern nachempfundenen Hüllen verbargen.

1989 erweiterte Hasbro das „Pretender "-Konzept um Hüllen in Fahrzeugform, brachte mit den „Classic Pretenders "einige beliebte Charaktere aus den Anfangsjahren zurück und führte mit den winzigen „Micromasters "zudem ein Konzept ein, das eine Antwort auf Galoobs Micro Machines darstellte. Zu den „Micromasters "gab es auch zahlreiche Fahrzeuge und Stationen, die sich zu ganzen Spielwelten verbinden ließen. 1990 führte Hasbro schließlich die „Action Masters "ein, vollbewegliche Actionfiguren, die zwar zum Teil auf Charakteren der Anfangsjahre basierten, jedoch nicht länger verwandelt werden konnten. Stattdessen verfügten sie über verwandelbare Fahrzeuge und Zubehörteile. Damit beschränkte sich das Angebot in den Jahren 1989 und 1990 jeweils auf zwei übergreifende Konzepte.*[10]

Zu diesem Zeitpunkt waren in den USA die Verkaufszahlen der Transformers-Spielzeugfigure an einem Tiefpunkt angelangt. Gegenüber 333 Millionen US-Dollar Gewinn im Jahr 1985 verdiente Hasbro 1990 gerade mal 35 Millionen mit den Transformers, was einen Anteil von nur 2,4 Prozent am Jahresgewinn Hasbros ausmachte. So entschloss sich Hasbro noch im selben Jahr, die Serie einzustellen.*[8] Der Markt in Japan blieb davon allerdings zunächst unberührt, und viele der noch geplanten „Action Masters "-Figuren wurden im Folgejahr in Europa dennoch veröffentlicht.

In Japan beschloss Takara bereits 1985, aufgrund des großen Erfolges der *Transformers* in den USA *Diaclone* und *Microman* einzustellen und stattdessen fortan ebenfalls die *Transformers* zu veröffentlichen. Die Zeichen-

trickserie wurde ins Japanische synchronisiert und ab 1985 parallel zur Veröffentlichung der Spielzeugfiguren ausgestrahlt. Diese kamen zunächst unter dem Namen *Tatakae! Chō Robot Seimeitei Transformer* (戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー, *Tatakae! Chō Robotto Seimeitei Toransufōmā*) auf den Markt, wobei viele der Figuren für den japanischen Markt neue, zumeist aus dem Englischen entlehnte Namen erhielten. 1986 erschienen in Japan parallel zur Veröffentlichung einer OVA mit dem Titel *Tatakae! Chō Robot Seimeitai Transformer: Scramble City Hatsudō-hen* (戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマースクランブルシティ発動編, *~: Sukuramburu Shiti Hatsudō-hen*) weitere Figuren, die auch Hasbro veröffentlichte, während die Figuren zum Kinofilm *The Transformers: The Movie* in Japan unter dem Titel *Tatakae! Chō Robot Seimeitai Transformer 2010* (戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー 2010) erschienen.

Nach Absetzung der Zeichentrickserie in den USA ließ Takara in Japan eine neue Serie mit dem Titel *Transformers: The Headmasters*, in Japan *Transformer: The Headmasters* (トランスフォーマーザ ☆ ヘッドマスターズ, *Toransufōmā: Za Heddomasutāzu*), produzieren und veröffentlichte ab 1987 auch die betreffenden Spielzeugfiguren unter diesem Titel. Im Folgejahr ging es weiter mit der Serie *Transformer: Chōjin Masterforce* (トランスフォーマー超神マスターフォース, *Toransufōmā: Chōjin Masutāfōsu*). Die zugehörigen Spielzeugfiguren begannen zunehmend, sich von ihren Hasbro-Gegenstücken zu unterscheiden, und beinhalteten auch immer häufiger Figuren, die in den USA überhaupt nicht erhältlich waren. Im Falle der 1989 gestarteten Serie *Transformers: Victory*, in Japan: *Tatakae! Chō Robot Seimeitei Transformer: Victory* (戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマーV(ビクトリー), *~ Bikutorī*), war sogar ein Großteil der Figuren nur in Japan erhältlich. Während die Spielzeugserie in den USA 1990 endete, lief sie in Japan mit den Serien *Transformer: Zone* (トランスフォーマーZ(ゾーン), *Toransufōmā: Zōn*), *Transformers: Battlestars* und *Transformers: Operation Combination* noch bis 1992 weiter, wobei es sich bei einem Großteil der Figuren um nur in Japan erhältliche „Micromasters“ handelte. Die „Action Masters“ erschienen dagegen überhaupt nicht in Japan.*[11] Ab 1993 konzentrierte sich Takara ganz auf die bereits 1990 gestartete *Brave*-Serie, in der auch einige *Transformers*-Figuren wiederverwendet wurden.

In Mittel- und Südamerika musste Hasbro aufgrund der lokalen Gesetzgebung ansässigen Unternehmen die Lizenz für einen Vertrieb von *Transformers*-Spielzeugfiguren erteilen. Im Falle Mexikos war dies das Unternehmen Plasticos IGA, das ab 1985 Transformers-Figuren unter Lizenz von Hasbro veröffentlichte. Die Figuren, die oftmals deutliche Unterschiede zu ihren Hasbro-Gegenstücken aufwiesen, verkauften sich jedoch nicht sonderlich gut, weshalb die Serie schon ein Jahr später eingestellt und die übriggebliebenen Figuren ab 1989 ohne Genehmigung Hasbros nach Europa exportiert wurden.*[12] Weitere Veröffentlichungen erfolgten in Brasilien, Argentinien und Peru durch jeweils ansässige Unternehmen, wobei sich die Auswahl der Figuren in allen Fällen stark in Grenzen hielt und auch die rechtliche Lage der Veröffentlichungen oftmals unklar ist.*[13]

In Großbritannien war Hasbro ab 1984 selbst für den Vertrieb der *Transformers*-Spielzeuge verantwortlich, während das Unternehmen Milton Bradley (MB), das damals von Hasbro übernommen wurde, 1985 den Vertrieb auf dem europäischen Kontinent, darunter auch Deutschland, übernahm, da Hasbro hier zunächst die nötigen Kapazitäten fehlten.*[14] Zwar trugen die Spielzeugverpackungen ab 1986 auch in Europa den Namen Hasbros, der Vertrieb in Deutschland erfolgte jedoch zunächst weiter über die deutsche MB-Tochter, bis diese 1991 schließlich in „Hasbro Deutschland“ umbenannt wurde. Dabei waren nicht alle der in den USA veröffentlichten Figuren auch in Europa erhältlich, ferner erschienen auch nicht alle Figuren in allen Ländern. Einen Sonderweg beschritt derweil das heute zu Giochi Preziosi gehörende Unternehmen GiG, das bereits seit 1983 die Lizenz für Takaras *Diaclone*-Figuren besaß und erst auf Druck Hasbros eine zusätzliche Lizenz für den Vertrieb der *Transformers* erwarb. Aufgrund des engen Kontaktes zwischen GiG und Takara erschienen so in Italien gelegentlich auch Figuren, die nirgends sonst in Europa, zum Teil nicht mal in den USA erhältlich waren.

Ab 1990 passte GiG die eigenen Veröffentlichungen zunehmend denen Hasbros im übrigen Europa an. Während die Spielzeugserie in den USA im selben Jahr endete, setzte Hasbro diese aufgrund des anhaltenden Erfolgs in Europa fort und veröffentlichte neben der *Classic*-Serie, die Neuauflagen älterer Figuren umfasste, ab 1991 auch komplett neue Figuren, die nunmehr exklusiv für den europäischen Markt entwickelt wurden. Die europäische Serie hielt sich bis 1993 und wurde im Folgejahr durch die Nachfolgereihe *Transformers: Generation 2* abgelöst.*[4]*[7]

14.3.2 Generation 2

1993 wagte Hasbro in den USA einen Neuanfang mit den Transformers. Anlass war der anhaltende Erfolg der Verkäufe in Europa.*[4] Die neue Serie, die unter dem Titel *Transformers: Generation 2*, in Japan: *Transformer: G-2* (トランスフォーマーG-2) auf den Markt kam, bestand zunächst in erster Linie auf Neuauflagen von Figuren aus den Jahren 1984-86, darunter auch die Originalfigur von Optimus Prime, wobei die Figuren im Vergleich zu den sehr stark realistischen Fahrzeugen nachempfundenen Originalfiguren eine eher eigenwillige Farbgebung aufwiesen. Auch die Waffen und sonstigen Zubehörteile vieler Figuren wurden durch neue Teile ersetzt. Die ursprüngliche Megatron-Figur durfte dagegen aufgrund verschärfter amerikanischer Gesetze bezüglich realistischer Spielzeugwaffen nicht mehr veröffentlicht werden,

stattdessen gab es eine komplett neue Megatron-Figur, die sich nunmehr in einen Panzer verwandeln ließ.

Ab 1994 erschienen zunehmend neu entwickelte Figuren, ferner auch Figuren, die bereits zuvor in Europa erschienen waren. Häufig verwendeten die Figuren dabei auch die Namen bekannter Figuren aus den Anfangsjahren der Originalserie, obwohl sie darüber hinaus wenig Ähnlichkeit mit diesen aufwiesen.*[7] *Transformers: Generation 2* erwies sich jedoch letztendlich nicht als der erhoffte Erfolg, weshalb die Serie schon 1995 eingestellt wurde und viele bereits geplante Figuren unveröffentlicht blieben. Einige davon erschienen später dennoch im Rahmen anderer *Transformers*-Serien. Inzwischen war auch eine kurzlebige *Generation 2*-Comicserie bei Marvel Comics erschienen, ferner hatte es auch eine Zeichentrickserie gegeben, bei der es sich jedoch lediglich um eine Neuauflage der Originalserie mit zusätzlichen Sound- und Computereffekten handelte.

In Europa, darunter auch Deutschland, veröffentlichte Hasbro *Transformers: Generation 2* ab 1994, womit, anders als in den USA, keine Pause in der Veröffentlichung bestand. Neben den in den USA erhältlichen Figuren umfasste die europäische Fassung der Serie auch Neuauflagen der bereits ein Jahr zuvor in Europa erschienenen Figuren sowie weitere, exklusiv in Europa erhältliche Neuauflagen älterer Figuren. Auch trugen einige Figuren in Europa andere Namen als ihre US-Gegenstücke. Einige Figuren, die in den USA aufgrund der Einstellung der *Generation 2*-Serie nie erschienen, waren dennoch in Europa erhältlich, ferner auch in Kanada, Australien und Neuseeland.*[15] Parallel dazu veröffentlichte auch GiG in Italien die *Generation 2*-Figuren, wobei diese genau wie im Falle der Originalserie eigene, italienische Namen trugen.

In Japan veröffentlichte Takara *Transformers: Generation 2* ab 1995, doch beschränkte sich die Auswahl dabei auf die komplett neu entwickelten Figuren. Drei weitere Figuren erschienen 1996.*[11]

14.3.3 Beast Wars

Nach dem mangelnden Erfolg der *Generation 2*-Serie trat Hasbro die Verantwortung für die Zukunft der *Transformers* an die Tochtergesellschaft Kenner ab. Dort beschloss man, es mit einem neuartigen Konzept zu versuchen. Ausgangspunkt von *Beast Wars: Transformers* war, dass sich die Roboter nicht länger in erster Linie in Fahr- und Flugzeuge verwandeln ließen, sondern in Tiere. Aus Optimus Prime wurde „Optimus Primal “, die Autobots wurden zu den „Maximals “und die Decepticons zu den „Predacons “. Mainframe Entertainment (heute Rainmaker Animation) entwickelte eine computeranimierte Fernsehserie, während die Spielzeugfiguren nunmehr gemeinsam von Kenner und Takara entwickelt wurden. Die Serie kam 1996 auf den Markt und lief bis 1999, wobei Hasbro zahlreiche Spielzeugfiguren veröffentlichte, die nie in der Fernsehserie auftreten sollten. Von den Fans anfangs abgelehnt, sollten sich die *Beast Wars* in den USA nach den ebenfalls von Hasbro/Kenner produzierten Figuren zu *Star Wars* sowie Bandais *Power Rangers* zur dritterfolgreichsten Spielzeugserie in den USA entwickeln.*[16] Der große Erfolg führte dazu, dass Hasbro schon bald wieder selbst die Kontrolle über die *Transformers*-Marke übernahm.

Auch in Europa, darunter auch in Deutschland, war zunächst Kenner für den Vertrieb der *Beast Wars*-Figuren zuständig, doch genau wie in den USA wurde dieser später von Hasbro übernommen. Bei der Gelegenheit wurde auch das Unternehmen GiG, das bis dahin den Vertrieb in Italien übernommen hatte, durch die italienische Hasbro-Tochter abgelöst. Die europäischen Figuren waren weitestgehend mit den US-Gegenstücken identisch, allerdings kamen hier zwei exklusiv in Europa erhältliche Varianten hinzu.*[7]*[15]

In Japan begann Takara 1997 mit der Veröffentlichung der *Beast Wars*-Figuren, und auch die computeranimierte Fernsehserie wurde ins Japanische synchronisiert. Angesichts der geringen Episodenanzahl der US-Serie ließ Takara nach Ausstrahlung der ersten Staffel der Mainframe-Serie zwei eigene, klassisch animierte Zeichentrickserien mit den Titeln *Beast Wars II: Chō Seimeitai Transformer* (ビーストウォーズ II 超生命体トランスフォーマー, *Bīsuto Wōzu Sekondo: Chō Seimeitai Toransufōmā*) und *Chō Seimeitai Transformer: Beast Wars Neo* (超生命体トランスフォーマービーストウォーズネオ, *Chō Seimeitai Toransufōmā: Bīsuto Wōzu Neo*) produzieren. Bei den zugehörigen Spielzeugfiguren handelte es sich zum Teil um Figuren aus Hasbros *Beast Wars*-Reihe, die nicht in der Fernsehserie auftraten, ferner um zum Teil unveröffentlichte Figuren aus der *Transformers: Generation 2*-Serie sowie insbesondere im Fall von *Beast Wars Neo* auch um speziell für den japanischen Markt neu entwickelte Figuren. Den Abschluss der *Beast Wars* in Japan stellte *Beast Wars Metals* dar, eine synchronisierte Fassung der zweiten und dritten Staffel der US-Fernsehserie inklusive der dazugehörigen Spielzeugfiguren.*[7]*[11]

14.3.4 Machine Wars

Machine Wars Transformers war eine kurzlebige Serie, die 1996 parallel zur *Beast Wars*-Serie exklusiv in Läden der amerikanischen Spielwarenkette KB Toys erhältlich war. Im Gegensatz zur *Beast Wars*-Serie, deren Schwerpunkt Tierformen für die Transformers waren, verfügten die *Machine-Wars*-Figuren wieder über Fahr- und Flugzeugformen. Bei den einzelnen Figuren handelte es sich dabei zum Teil um Varianten von Figuren, die zwischen 1991 und 1993 bereits in Europa erschienen waren, während andere Figuren ursprünglich für die *Generation 2*-Serie entwickelt worden, dort jedoch nie zum Einsatz gekommen waren. Ein Großteil der *Machine-Wars*-Figuren verwendete die Namen von Figuren aus den Anfangsjahren der Originalserie. In Europa waren die *Machine-Wars*-Figuren dagegen nie erhältlich.*[7]

14.3.5 Beast Machines/Beast Wars Returns

Die Nachfolgeserie von *Beast Wars*, zunächst unter dem Arbeitstitel *Beast Riders* geplant, erschien in den USA von Dezember 1999 bis Mitte 2001 unter dem Titel *Beast Machines Transformers*. Die weiterhin von Optimus Primal angeführten Maximals umfassten einige aus *Beast Wars* übernommene Charaktere, während Megatrons Gruppe diesmal den Namen „Vehicons "erhielt. Die Maximals verfügten diesmal über „cyberorganische "Formen, eine Mischung aus Tieren und Robotern, während es sich bei den Vehicons um futuristische Fahr- und Flugzeuge handelte.*[7] Eine Fernsehserie zu *Beast Machines* wurde erneut von Mainframe produziert, doch wiesen die Spielzeugfiguren diesmal oftmals wenig Ähnlichkeit mit ihren Serien-Gegenstücken auf. Auch die Größenverhältnisse der einzelnen Figuren standen in keinerlei Verhältnis zur Serie. Anders als die *Beast Wars* war *Beast Machines* kein sonderlicher Erfolg, was dazu führte, dass die ursprünglich geplante Nachfolge *Transtech* noch in der Planungsphase eingestellt wurde.*[17]

Die *Beast-Machines*-Spielzeugfiguren waren auch in Europa, darunter auch in Deutschland, erhältlich.

In Japan erschien *Beast Machines* zunächst überhaupt nicht, obwohl die Figuren gemeinsam von Hasbro und Takara produziert worden waren. Erst ab Ende 2004 brachte Takara einige der Figuren unter dem Titel *Beast Wars Returns* heraus, wobei die Auswahl auf die aus der - zum damaligen Zeitpunkt ebenfalls erstmals in Japan ausgestrahlten - Fernsehserie bekannten Charaktere beschränkt blieb und die Figuren lediglich in begrenzter Stückzahl exklusiv in Läden der japanischen Toys'R'Us-Tochter erhältlich waren.

14.3.6 Car Robot/Robots in Disguise

Da Takara vorerst kein Interesse an einer Veröffentlichung der *Beast Machines*-Figuren auf dem japanischen Markt hatte, wurde eine neue, eigene Serie entwickelt, die ab 2000 zunächst nur in Japan erscheinen sollte. *Transformer: Car Robot* (トランスフォーマーカーロボット, *Toransufōmā: Kāro Botto*) brachte Fahrzeugformen für die „Cybertrons "zurück, wobei sich der Optimus Prime nachempfundene Fire Convoy diesmal in einen Feuerwehr-Einsatzwagen verwandelte. Insgesamt kamen jedoch in erster Linie auf Seiten der Cybertrons neuentwickelte Figuren zum Einsatz, während deren Gegner, die über Tierformen verfügenden „Destrongers "und die über Fahrzeugformen verfügenden „Destrons ", auf Figuren basierten, die bereits im Rahmen der *Beast Wars* und *Generation 2*-Serien sowie der Originalserie erschienen waren.*[7] Die einzige Ausnahme stellte Gigatron, der Anführer der Destrongers, dar. Zu *Car Robot* wurde in Japan auch eine Zeichentrickserie produziert.

Ebenfalls noch 2000 schloss Hasbro mit Takara einen Vertrag über die Entwicklung dreier neuer *Transformers*-Serien, die auf den Märkten beider Firmen erscheinen sollten. Um die Zeit bis zur Veröffentlichung der ersten dieser Serien zu überbrücken, veröffentlichte Hasbro die *Car Robots*-Figuren unter dem Namen *Robots in Disguise* in den USA, wobei die Cybertrons in „Autobots", die Destrongers in „Predacons", die Destrons in „Decepticons", Fire Convoy in „Optimus Prime "und Gigatron in „Megatron "umbenannt wurden. Hasbro ließ auch die Zeichentrickserie synchronisieren und erweiterte die Spielzeugserie um einige Figuren, die nur in den USA erscheinen sollten, darunter auch einige Figuren, die eigentlich bereits im Rahmen der *Beast Machines*-Serie hätten erscheinen sollen. 2003, als *Transformers: Armada* bereits die aktuelle Haupt-*Transformers*-Serie darstellte, erweiterte Hasbro die *Robots in Disguise*-Reihe dann um diverse Varianten von Figuren aus früheren Serien, die jeweils exklusiv bei ausgewählten Händlern erhältlich waren.*[7]

Viele der *Robots in Disguise*-Figuren waren auch in Europa erhältlich, darunter auch in Deutschland.

14.3.7 Neuauflagen

2000 begann Takara erstmals damit, Neuauflagen von Figuren aus der Originalserie zu veröffentlichen, angefangen mit Convoy (Optimus Prime). 2001 wurden die unregelmäßigen Veröffentlichungen durch die *Collectors' Edition 2001*-Reihe ergänzt, deren Figuren jeweils exklusiv bei ausgewählten Händlern oder auf japanischen Conventions erhältlich waren. Im Juli 2002 begann Takara dann mit der Veröffentlichung der *Transformers Collection*-Reihe, wobei viele der Figuren Änderungen gegenüber den Originalveröffentlichungen aufwiesen, darunter neue Zubehörteile oder Farbänderungen, die sich an der Original-Zeichentrickserie orientierten. Parallel dazu waren über den japanischen Onlinehändler e-Hobby zu beinahe jeder Figur exklusive Farbvarianten erhältlich. Innerhalb der *Transformers Collection*-Reihe erschienen bis März 2006 insgesamt 21 Figuren. Seit August 2007 erscheint bei TakaraTomy nunmehr die Reihe *Transformers Encore*.

Hasbro veröffentlichte ab Sommer 2002 ebenfalls Neuauflagen von Originalfiguren, die unter dem Titel *Commemorative Series* exklusiv bei Toys'R'Us erhältlich waren. Aufgrund des geringen Erfolges wurde die Serie jedoch schon 2004 eingestellt, wobei zwei weitere, bereits produzierte Figuren im Folgejahr zum einen bei KB Toys, zum anderen über Hasbros Online-Handel, den Hasbro Toy Shop, erhältlich waren. Anfang 2007 erschien zudem eine weitere Figur als *Commemorative Edition* im Rahmen der *Classic*-Serie, abermals exklusiv bei Toys'R'Us. 2009 erschienen einige weitere Neuauflagen im Rahmen der *Universe*-Reihe.

Ende 2005 begann Hasbro darüber hinaus mit der Veröffentlichung einer kurzlebigen Reihe zum zehnjährigen Jubiläum der *Beast Wars*, *Beast Wars 10th Anniversary*,

die Neuauflagen von *Beast Wars*-Figuren beinhaltete. Takara veröffentlichte seinerseits Anfang 2006 einen Doppelpack mit Neuauflagen zweier *Beast Wars*-Figuren unter dem Titel *Beast Wars Reborn*, 2007 gefolgt von der kurzlebigen *Beast Wars Telemocha*-Reihe, die ebenfalls Neuauflagen von *Beast Wars*-Figuren enthielt.

Einige der *Commemorative Series*-Figuren Hasbros erschienen auch in Europa, jedoch in erster Linie in Großbritannien. In Deutschland kamen die Figuren ebenso wenig wie die *Beast Wars 10th Anniversary*-Figuren in den Handel.

14.3.8 Super Collection Figures/Heroes of Cybertron

Ende 2000 begann Takara mit der Veröffentlichung einer Reihe namens *Super Collection Figures* (SCF). Dabei handelte es sich um nicht verwandelbare PVC-Figuren, die den Zeichentrickversionen beliebter Charaktere aus den Jahren 1984 bis 1986 nachempfunden waren, später kamen auch noch Figuren aus den japanischen Serien *Headmasters*, *Victory* und *Masterforce* sowie der zum damaligen Zeitpunkt aktuellen Serie *Micron Densetsu/Armada* hinzu. Außerdem gab es einige größere *Mega SCF*-Figuren. Die Serie hielt sich in Japan bis Anfang 2003.

Mitte 2002 begann Hasbro, die Figuren unter dem Titel *Heroes of Cybertron* auch in den USA zu veröffentlichen, wobei die Figuren bewusst nicht bei großen Einzelhandelsketten wie Wal-Mart, Toys'R'Us oder Target erhältlich waren, sondern nur bei kleineren Ketten. Bei der Auswahl der Figuren beschränkte sich Hasbro auf Charaktere aus der Originalserie. Die Serie hielt sich bis Anfang 2004, zudem waren 2007 Neuauflagen einiger Figuren exklusiv bei Hot Topic erhältlich. Auf eine Veröffentlichung der größeren *Mega SCF*-Figuren verzichtete Hasbro.

In Europa waren die *Heroes of Cybertron*-Figuren nie erhältlich.

14.3.9 Micron Densetsu/Armada

Logo von Transformers Armada

Im Jahr 2000 schloss Hasbro eine Vereinbarung mit Takara, der zufolge beide Unternehmen gemeinsam drei neue *Transformers*-Spielzeugserien entwickeln sollten, die wiederum in beiden Ländern auf den Markt kommen sollten.

Die erste davon erschien ab Mitte 2002 unter dem Titel *Transformers: Armada* in den USA und ab Ende 2002 als *Chō Robot Seimeitai Transformer: Micron Densetsu* (超ロボット生命体トランスフォーマーマイクロン伝説, *Chō Robotto Seimeitai Toransufōmā: Maikuron Densetsu*, wörtlich „Superrobottertrupp Transformer: Die Legende der Microns“) auch in Japan, begleitet von einer Zeichentrickserie gleichen Namens. Aufhänger von *Armada* waren die „Mini-Cons“, wenige Zentimeter große *Transformers*-Figuren, die sich genau wie zuvor die Micromasters in kleine Fahr- und Flugzeuge verwandeln ließen. Darüber hinaus konnten die Mini-Cons auch mit den größeren Transformers-Figuren der Reihe verbunden werden und so bei diesen versteckte Waffen und andere zusätzliche Funktionen aktivieren. Die Mini-Cons waren dabei zum einen als Dreierpacks erhältlich, andererseits lag aber auch jeder größeren Transformers-Figur ein Mini-Con bei.

Bei der Auswahl der Charaktere besannen sich Hasbro und Takara wieder verstärkt auf Figuren aus den Anfangsjahren der Originalserie. Die größte Figur aus der *Armada*-Serie war Unicron, ein Transformer, der sich in einen Planeten verwandeln ließ.*[7] Unicron war erstmals im Zeichentrickfilm *The Transformers: The Movie* von 1986 aufgetreten, doch obwohl seinerzeit ein Prototyp entwickelt worden war, erschien bis zur *Armada*-Serie nie eine Spielzeugfigur. Die zweite Hälfte der Serie, die vorwiegend Farbvarianten der Figuren aus den ersten Wellen enthielt, trug in der Hasbro-Fassung den Untertitel *The Unicron Battles*.

Viele der Spielzeugfiguren zu *Transformers: Armada* waren auch in Europa, darunter auch in Deutschland, erhältlich.

14.3.10 Universe (ab 2003)

Bereits mit der Erweiterung der *Robots in Disguise*-Serie im Jahr 2003 hatte Hasbro begonnen, verstärkt Varianten von Figuren aus früheren Serien zu veröffentlichen. Fortgesetzt wurde dies im selben Jahr mit der kurzlebigen *Dinobots*-Reihe, die parallel zu *Armada* exklusiv in Läden der Wal-Mart-Kette erhältlich war und Varianten von Figuren aus *Beast Machines* und *Beast Wars Neo* enthielt. Parallel dazu wurden die Exklusivfiguren, die auf der „BotCon“-Convention erhältlich waren, zunehmend professioneller. 2001 erschienen diese nunmehr unter dem Titel *Transformers: Expanded Universe*.

Ab Mitte 2003 veröffentlichte Hasbro dann eine neue Serie mit dem Titel *Transformers: Universe*, die parallel zur neuen „Hauptserie“ *Transformers: Energon* erschien und sich ausschließlich aus Figuren aus früheren Serien zusammensetzte, wobei die Figuren jeweils in neuen Farben und zum Teil auch mit neuen Namen auf den Markt kamen. Viele der *Universe*-Figuren waren dabei auch wieder exklusiv bei ausgewählten Händlern erhältlich. Letztendlich erwies sich *Universe* jedoch nicht als großer fi-

nanzieller Erfolg für Hasbro, weshalb sich die Serie ab Mitte 2005 auf sporadische Exklusivveröffentlichungen beschränkte, die zuletzt vor allem über Discounter vertrieben wurden. In der Zwischenzeit waren die Exklusivfiguren der offiziellen Transformers-Convention, die aufgrund eines Rechtsstreits unter den Betreibern zwischenzeitlich den Namen „Official Transformers Collectors' Convention "trug, in den Jahren 2003 und 2004 ebenfalls unter dem *Universe*-Banner erschienen.

In Europa waren *Universe*-Figuren nur über Importhändler erhältlich.

Die letzte Figur, deren Anleitung den alten *Universe*-Schriftzug trug, war eine Auftragsarbeit, die Hasbro infolge des *Transformers*-Kinofilms für General Motors angefertigt hatte. Die Figur verwandelte sich in einen Chevrolet Aveo und wurde nur bei verschiedenen offiziellen Veranstaltungen Chevrolets, so etwa 2009 in Kanada, als Werbegeschenk verteilt. Zudem wurde die Figur Anfang 2008 auch über den europäischen Chevrolet-Onlinehandel angeboten und war innerhalb weniger Tage ausverkauft. In den USA war die Figur dagegen offiziell nie erhältlich.

2008 begann Hasbro mit der Veröffentlichung einer neuen *Universe*-Reihe, der zunächst ein anderes Konzept zugrunde lag.

14.3.11 Smallest Transformers

Mitte 2003 startete Takara eine Reihe mit dem Titel *Gokushô Henkei Transformers* (wörtlich „die kleinsten verwandelbaren Transformers "). Die jeweils nur wenige Zentimeter großen Figuren waren den Originalfiguren aus den Jahren 1984 und 1985 unmittelbar nachempfunden und erschienen in undurchsichtigen Verpackungen, so dass von außen nicht erkennbar war, welche Figur darin jeweils enthalten war. Die Serie wurde jedoch schon Mitte 2004 eingestellt, obwohl Takara zuvor auf einer Spielzeugmesse noch einige neue Figuren vorgestellt hatte, die nie erscheinen sollten.

In den USA war die Veröffentlichung einiger der Figuren im Rahmen der *Universe*-Reihe geplant, was jedoch nie verwirklicht wurde.

14.3.12 Binaltech/Alternators

Nach Ende der *Car Robots*- bzw. *Robots in Disguise*-Reihe beschlossen Hasbro und Takara, neben den regulären Reihen wie *Armada* oder *Energon* und Neuauflagen älterer Figuren auch eine stärker auf Sammler ausgerichtete *Transformers*-Reihe herauszubringen. Die Roboter sollten sich diesmal in originalgetreue Fahrzeugmodelle verwandeln lassen, die jeweils von den offiziellen Fahrzeugherstellern lizenziert wurden - bis dahin hatte Hasbro nur die Fahrzeugform einer Figur aus der *Robots in Disguise*-Serie von Daimler Chrysler lizenzieren müssen. Ferner sollten die Fahrzeuge alle in einem einheitlichen Maßstab von 1:24 gehalten sein, was bis dahin ebenfalls nicht selbstverständlich für *Transformers*-Spielzeuge war. Bei der Auswahl der Figuren orientierten sich Hasbro und Takara anfangs an beliebten Charakteren aus den Anfangsjahren der Originalserie, doch führte dies zu einigen Problemen, da beispielsweise Porsche und Volkswagen jegliche Beteiligung an „Kriegsspielzeugen "ablehnten.*[18]

Erstmals im Sommer 2003 der Öffentlichkeit vorgestellt, wurde die Serie ab der Jahreswende 2003/2004 in Japan unter dem Namen *Transformers: Binaltech* und in den USA unter dem Namen *Transformers: Alternators* veröffentlicht. Während die *Alternators*-Figuren vollständig aus Plastik bestanden, verwendeten die *Binaltech*-Versionen auch Fahrzeugteile aus Gusseisen. Beide Versionen der Figuren verfügten zudem über Gummireifen. Unter den verwendeten Fahrzeugformen befanden sich unter anderem ein Subaru Impreza, eine Dodge Viper, ein Jeep Wrangler, eine Chevrolet Corvette, ein Mazda RX-8, ein Ford Mustang und ein Honda S2000. Die Lizenzverträge erlaubten den Autoherstellern ein Mitspracherecht an der Gestaltung der Figuren, so durfte die Hasbro-Version des Honda S2000 beispielsweise über keine als solche erkennbare Waffe verfügen. Takara selbst wiederum willigte erst in die Entwicklung einer Figur, die auf einem Dodge Ram basierte, ein, als Hasbro sich bereit erklärte, die Roboterform als neue Form von Optimus Prime zu gestalten.*[19]

2005 ergänzte Takara die *Binaltech*-Reihe durch die Nebenreihe *Binaltech Asterisk*, die vollständig aus Varianten bereits erschienener Figuren bestand und zusätzlich über PVC-Figuren verfügte, bei denen es sich um „Fahrerinnen "handeln sollte. Aufgrund des mangelnden Erfolgs in Japan stellte Takara Anfang 2006 sowohl *Binaltech* als auch *Binaltech Asterisk* ein und ersetzte sie durch die kontroverse Reihe *Kiss Players*. 2007 wurde die *Binaltech*-Reihe Reihe jedoch in Form von Exklusivveröffentlichungen wiederaufgenommen. 2008 erschienen noch einmal vier weitere Figuren, wobei es sich bei allen seit 2007 erschienenen Figuren um Varianten bereits veröffentlichter Figuren handelte. Hasbro wiederum unterzog die *Alternators*-Reihe in den USA Ende 2005 einem Neustart, der jedoch auch nicht den erwünschten Erfolg brachte. Zwischen Mitte 2006 und Mitte 2007 konzentrierte sich Hasbro nunmehr ebenfalls auf Exklusivveröffentlichungen. Die letzte neue *Alternators*-Figur erschien im Sommer 2007.

Zur *Binaltech*/*Alternators*-Serie gab es keine Zeichentrickserie, jedoch lag den japanischen Versionen der einzelnen Figuren eine Fortsetzungsgeschichte in Textform bei, die sich inhaltlich direkt auf die Original-*Transformers*-Zeichentrickserie bezog.

Die *Alternators*-Figuren wurden von Hasbro ab Anfang 2004 auch in Europa veröffentlicht, jedoch folgte die Veröffentlichung keinem erkennbaren Muster, so er-

schien nur etwa die Hälfte aller in den USA erhältlichen Figuren in Europa, ferner waren auch nicht alle Figuren in allen Ländern erhältlich. In Deutschland wurden insgesamt nur fünf Figuren offiziell veröffentlicht, die erste davon Anfang 2007.

14.3.13 Masterpiece/20th Anniversary

Zeitgleich mit dem Start der *Alternators/Binaltech*-Reihe veröffentlichten Hasbro und Takara anlässlich des zwanzigjährigen Jubiläums der *Transformers*-Serie eine neue, an Sammler gerichtete Figur, die auf Optimus Prime basierte. Die Entwicklung der Figur hatte drei Jahre gedauert.*[20] In Japan kam die Figur Ende 2003 unter der Bezeichnung *Masterpiece* auf den Markt, während Hasbro die Figur Anfang 2004 als „20th Anniversary Optimus Prime "veröffentlichte, allerdings zunächst nur außerhalb Europas. Sowohl die Hasbro- als auch die Takara-Version der Figur verwendete neben Plastikteilen auch Metallteile und Gummireifen.

Eine leicht veränderte Neuauflage der Figur wurde von Hasbro Ende 2007 im Rahmen der *Classics*-Reihe anlässlich der DVD-Neuauflage von *Transformers: The Movie* zum 20. Jubiläum des Films in den USA veröffentlicht, während in Großbritannien etwa zur selben Zeit die ursprüngliche Version der Figur auf den Markt kam. Takara setzte die *Masterpiece*-Reihe in Japan derweil in unregelmäßigen Abständen mit neuen Veröffentlichungen fort, so erschienen bis April 2012 insgesamt 11 Figuren innerhalb der Reihe, allerdings sind manche nicht komplett neu entworfen, sondern mannchmal handelt es sich auch um so genannte Repaints.. Einige der *Masterpiece*-Figuren wurden von Hasbro später auch in den USA veröffentlicht, wo sie exklusiv in Läden der Supermarktkette Wal-Mart erhältlich waren.

In Deutschland erschien bislang keine der Figuren. Bis auf die Hasbro Masterpiece Rodimus Figur die 2011 in deutschen Toys r us aufzufinden war.

14.3.14 Superlink/Energon

Die Nachfolgeserie von *Micron Densetsu/Armada* kam Ende 2003 in Japan unter dem Titel *Transformer: Superlink* (トランスフォーマースーパーリンク, *Toransufōmā: Sūpārinku*) und in den USA unter dem Titel *Transformers: Energon* auf den Markt, erneut begleitet von einer Zeichentrickserie gleichen Namens. Schwerpunkt der Serie waren auf Seiten der Autobots die „Powerlinx "-Kombinationen (sic), bei denen sich jeweils zwei Roboter zu einem größeren Roboter verbinden ließen. Eine bereits in früheren Serien wie *Robots in Disguise* und *Armada* begonnene Tradition wurde hier ebenfalls fortgeführt, so ließ sich Optimus Prime erneut mit diversen anderen Autobots verbinden.

Mini-Cons gab es ebenfalls noch, doch spielte diese nunmehr eine weitaus geringere Rolle als in der Vorgängerserie.

Die zweite Hälfte der Serie, die zahlreiche Farbvarianten der Figuren aus den ersten Wellen enthielt, trug in der Hasbro-Fassung den Untertitel *The Powerlinx Battles* und umfasste zudem drei neue Teams von je fünf Robotern, die sich zu einem großen Roboter verbinden ließen, in Anlehnung an ähnliche Figuren aus der Originalserie. Die letzten regulären neuen Figuren erschienen in Japan Ende 2004, in den USA Anfang 2005.

Spielzeugfiguren zu *Transformers: Energon* waren ab 2004 auch in Europa, darunter auch in Deutschland, erhältlich, doch stellte Hasbro die Reihe in Deutschland Anfang 2005 aufgrund schlechter Verkaufszahlen vorzeitig ein.*[21]

14.3.15 Robot Masters

Robot Masters war eine kurzlebige Serie, die ab Mitte 2004 nur in Japan erhältlich war und den Namen *Transformers* nicht im Titel trug. Die Serie enthielt zum einen, ähnlich wie Hasbros *Universe*-Reihe, Farbvarianten von Figuren aus früheren Serien, zum anderen aber auch komplett neue, modernisierte Spielzeugfiguren zu Charakteren aus früheren Serien, darunter Optimus Prime und Starscream aus der Originalserie oder Optimus Primal und Megatron aus *Beast Wars*. Die Auswahl der neuen Figuren beschränkte sich jedoch sehr schnell primär auf verschiedene Inkarnationen von Optimus Prime bzw. „Convoy ", wie die Figur in Japan heißt. Mitte 2005 wurde die Reihe in Japan eingestellt.

Zu *Robot Masters* gab es keine Zeichentrickserie in dem Sinne, jedoch gab es dennoch eine Hintergrundgeschichte, die in Form von Mini-Comics und DVDs mit kurzen computeranimierten Episoden, die einigen der Figuren beilagen, erzählt wurde, ferner gab es auch auf der Takara-Webseite kurze Comicgeschichten mit den *Robots Masters*-Figuren.

14.3.16 Galaxy Force/Cybertron

Der dritte Teil der von Hasbro-Mitarbeiter Aaron Archer als „Unicron Trilogy "bezeichneten*[22] Dreiergruppe, zu der auch *Armada* und *Energon* gehörten, kam in Japan Ende 2004 unter dem Titel *Transformer: Galaxy Force* (トランスフォーマーギャラクシーフォース, *Toransufōmā: Gyarakushī Fōsu*) auf den Markt, in den USA dagegen erst im Sommer 2005 unter dem Titel *Transformers: Cybertron*. Auch diesmal gab es wieder eine Zeichentrickserie gleichen Namens.

Genau wie die Vorgängerserien wies auch *Cybertron* wieder ein serienübergreifendes Konzept auf: So lag jeder *Cybertron*-Figur ein „Cyber Key "(„Cyber-Schlüssel ", in Japan als „Force Chip "bezeichnet) bei, der ähnlich wie die Mini-Cons aus Armada versteckte Funktionen

der Transformers-Figuren aktivieren konnte. Auch Mini-Cons gab es wieder einige, doch genau wie im Falle der *Energon*-Reihe spielten diese auch hier keine annähernd so große Rolle wie in der *Armada*-Reihe.

Eine der größten Figuren der Reihe war Primus, der ursprünglich von Autor Simon Furman für die *Transformers*-Comicserie von Marvel erfundene „Schöpfer "der Transformers, der sich in Cybertron, die Heimatwelt der Transformers, verwandeln ließ. Dementsprechend trug die zweite Hälfte der Reihe in den USA den Untertitel *Primus Unleashed*. In den USA erschienen die letzten neuen *Cybertron*-Figuren Ende 2006, in Japan dagegen wurde die reguläre *Galaxy Force*-Reihe bereits Ende 2005 aufgrund schlechter Verkaufszahlen vorzeitig eingestellt und die letzten großen Figuren, darunter auch Primus, lediglich als Sonderveröffentlichungen auf den Markt gebracht.

In einigen Ländern Europas waren *Cybertron*-Spielzeugfiguren ab Mitte 2005 erhältlich, in Deutschland, wo die Vorgängerserie Anfang 2005 vorzeitig eingestellt wurde, kamen dagegen die ersten Figuren erst zur Jahreswende 2006/2007 auf den Markt. Die Auswahl der Figuren beschränkte sich hier zunächst auf einige *Primus Unleashed*-Figuren, erst danach wurden dann auch die Figuren vom Anfang der Serie veröffentlicht.

14.3.17 Star Wars Transformers und Crossovers

Seit Ende 2005 veröffentlicht Hasbro eine Crossover-Reihe namens *Star Wars Transformers*, deren Figuren sich von bekannten *Star Wars*-Fahrzeugen und -Raumschiffen in Mech-Nachbildungen von deren Piloten, darunter bekannte Figuren wie Darth Vader, Luke Skywalker oder Obi-Wan Kenobi, verwandeln. Den ursprünglichen Spielzeugfiguren lagen noch kleine Versionen der Piloten bei, um zu verdeutlichen, dass es sich bei den Robotern lediglich um gesteuerte Maschinen handeln soll, jedoch wurden die Piloten bei späteren Figuren aus Kostengründen weggelassen. Die Figuren werden von Hasbros *Star Wars*-Abteilung in Rücksprache mit den *Transformers*-Designern entwickelt, wobei TakaraTomy nicht an der Entwicklung beteiligt ist. Eine Hintergrundgeschichte zu den *Star Wars Transformers* wird bislang nur in Form von Texten, die auf den Spielzeugverpackungen abgedruckt sind, erzählt

2008 wurden die *Star Wars Transformers* dann in eine neue Reihe mit dem Obertitel *Transformers Crossovers* integriert. Neben den *Star Wars Transformers* gehören dazu nun auch die *Marvel Transformers*, bei denen es sich um Roboter-Versionen von Marvel-Superhelden wie Spider-Man, Wolverine, Iron Man oder dem Hulk handelt, die sich in Motorräder, Autos, Flugzeuge oder Panzer verwandeln. Auch die Hintergrundgeschichte zu den *Marvel Transformers* gibt es bislang nur in Form von Texten auf den Spielzeugverpackungen.

14.3.18 Titanium Series

Seit 2006 veröffentlichte Hasbro unter dem Titel *Titanium Series* eine Reihe von Figuren, die zum Teil aus Metall bestanden. Produziert wurden die Figuren von Galoob, seit 1998 eine Tochtergesellschaft Hasbros. Neben Figuren zu *Star Wars* beinhaltete die *Titanium Series* auch ein eigenes *Transformers*-Segment. Bei den Figuren handelte es sich zum einen um nicht verwandelbare, etwa 8 cm (3 Inch) große Figuren, die von Händlern auch unter dem Namen „Robot Masters "geführt wurden, sowie um verwandelbare, etwa 15 cm (6 Inch) große Figuren mit dem Händlernamen „Cybertron Heroes ".

Die Auswahl der Figuren beinhaltete nicht nur Charaktere aus der Originalserie, den *Beast Wars* und *Beast Machines*, *Robots in Disguise*, der *Alternators*-Serie und zuletzt sogar aus dem Kinofilm von 2007, sondern auch Figuren, die auf Designs aus der Comicserie *Transformers: The War Within* aus dem Verlag Dreamwave Productions basierten. *War Within*-Zeichner Don Figueroa selbst war auch an der Entwicklung der Figuren beteiligt. Die Verkaufszahlen der Reihe waren jedoch nicht besonders gut, weshalb viele Figuren erst mit Verzögerung im Herbst 2007 erschienen und die Reihe schließlich komplett eingestellt wurde. Einige bereits produzierte Nachzügler sollen 2008 als Exklusivveröffentlichungen nachgereicht werden, während einige weitere Prototypen, die Hasbro im Rahmen der BotCon 2007 präsentierte, nie in Serie gingen. 2009 erschienen noch einmal einige Figuren, diesmal jedoch ausnahmslos Varianten und Neuauflagen bereits zuvor veröffentlichter Figuren.

In Japan erschienen lediglich einige Figuren aus der *Titanium Series* als Importe, und auch in Deutschland waren nur wenige Figuren erhältlich.

14.3.19 Kiss Players

Nach der vorübergehenden Einstellung der *Binaltech*-Reihe veröffentlichte Takara einige ursprünglich für diese Reihe entwickelte Figuren, die von Hasbro im Rahmen der *Alternators*-Reihe herausgebracht wurden, in Japan ab Mitte 2006 in Form einer neuen Serie mit dem Titel *Transformers: Kiss Play* (mit dem englischen Zusatztitel *Kiss Players*), die nach dem vorzeitigen Ende von *Galaxy Force* zugleich die neue Haupt-Transformers-Spielzeugserie Takaras darstellen sollte. Statt einer Zeichentrickserie wurde die Hintergrundgeschichte diesmal in Form einer Radiohörspielreihe erzählt.

Der Schwerpunkt der Reihe lag diesmal neben den eigentlichen Transformers-Figuren, die sich wie schon im Falle der *Binaltech*-Reihe in lizenzierte Fahrzeuge im Maßstab 1:24 verwandeln ließen, auf ebenfalls enthaltenen PVC-Figuren, bei denen es sich um weibliche „Fahrer "handeln sollte. Zwar gab es letztere auch schon in der kurzlebigen Ablegerserie *Binaltech Asterisk*, doch wurde das Aussehen der Fahrerinnen für die *Kiss Players*-Serie deut-

lich stärker auf „jung “getrimmt, um auf diese Weise neben Transformers-Fans auch potentielle Käufer aus der Moe-Szene zu gewinnen. Die betreffenden Figuren wurden dementsprechend in allen offiziellen Werbeabbildungen zur Reihe sehr stark in den Vordergrund gerückt. Die Radiohörspiele enthielten zudem zahlreiche sexuelle Doppeldeutigkeiten, ferner wiesen auch offizielle Manga-Geschichten in japanischen Magazinen zahlreiche visuelle Doppeldeutigkeiten, die in den Augen vieler Fans bereits die Grenze zur Pornographie überschritten, auf. Selbst Hasbro-Mitarbeiter äußerten Unverständnis über die von Takara mit dieser Serie eingeschlagene Richtung.*[23]

Letztendlich sollte die *Kiss Players*-Reihe jedoch nur drei Transformers-Figuren im Maßstab 1:24 inklusive PVC-Fahrerinnen, eine größere PVC-Figur mit Miniatur-Transformers-Figur sowie einige Exklusivveröffentlichungen, darunter auch Farbvarianten von Figuren aus früheren Reihen, umfassen. Die letzte Exklusivfigur erschien Anfang 2007.

14.3.20 Classics/Henkei! Henkei!

Als nächste *Transformers*-Spielzeugserie nach dem Ende von *Cybertron* hatte Hasbro ursprünglich die Figuren zu Michael Bays Kinofilm vorgesehen. Da dieser jedoch zwischenzeitlich von 2006 auf 2007 verschoben worden war, veröffentlichte Hasbro zwischen Herbst 2006 und Anfang 2007 eine kurze Füllserie zur Überbrückung. Den Schwerpunkt bildeten Figuren, bei denen es sich um modernisierte Neuinterpretationen von „klassischen “Charakteren wie Optimus Prime, Megatron oder Bumblebee handelte. Megatron ließ sich hier das erste Mal seit 1984 wieder in eine Handfeuerwaffe verwandeln, die Spielzeugwaffen aus Hasbros Nerf-Reihe nachempfunden war.

Unter Fans allgemein unter dem Namen *Classics* bekannt (ein Name, der zumindest auch auf der Hasbro-Webseite zum Einsatz kam), verzichteten die Figuren selbst auf diesen Titel und trugen auf der Verpackung selbst stattdessen nur den Titel *Transformers: Robots in Disguise*, lediglich die Preissegmente waren als *Classic Deluxe* bzw. *Classic Voyager* ausgezeichnet. Hinzu kamen zahlreiche andere Figuren wie neue Mini-Cons und Exklusivveröffentlichungen, ferner auch eine Neuauflage der „20th Anniversary Optimus Prime “-Figur, die anlässlich der Veröffentlichung einer neuen DVD-Fassung des Zeichentrickfilms *The Transformers: The Movie* durch Sony BMG erschien.

Nach Ende der Spielzeugreihe zum Kinofilm veröffentlichte Hasbro eine neue Serie, die wieder den Titel *Transformers: Universe* trug und das *Classics*-Konzept in leicht abgewandelter Form fortsetzte.

In Japan erschienen die *Classics*-Figuren erst ab Frühjahr 2008 unter dem Titel *Transformers: Henkei! Henkei!*. Nachdem sämtliche von Hasbros *Classics*-Figuren im Rahmen der *Henkei*-Reihe erschienen waren, wurde diese mit den neuen Figuren aus Hasbros neuer *Universe*-Reihe fortgeführt.

In einigen Ländern Europas waren die *Classic*-Figuren ebenfalls erhältlich. In Deutschland dagegen erschien nur ein Doppelpack mit dem Namen *The Ultimate Battle*.

14.3.21 Transformers (Kinofilm 2007)

Auch zu Michael Bays Realverfilmung *Transformers*, der 2007 ins Kino kam, erschien eine Spielzeugserie. Aufgrund des großen Produktionsvorlaufs der Spielzeugfiguren übte Hasbro Druck auf Michael Bay aus, damit dieser möglichst frühzeitig eine Auswahl der im Film auftretenden Transformers-Charaktere traf sowie die dazugehörigen Figurendesigns fertigstellen ließ.*[24] Für die erfahrenen Designer bei Hasbro und Takara bzw. TakaraTomy stellten die komplexen Filmdesigns, die von Industrial Light & Magic entwickelt wurden, eine große Herausforderung dar, da sich diese deutlich von der schlichteren Ästhetik früherer Transformers-Spielzeuge unterschieden.*[25]

Anders als im Falle von früheren *Transformers*-Serien, bei denen sich zumeist Hasbro und Takara die Rechte an den Spielzeugdesigns teilen, kommen hier zwei weitere Parteien hinzu, da Paramount beziehungsweise ILM die Rechte an den Roboterdesigns hält, während die Fahrzeugformen von General Motors, Saleen, Force Protection Industries, der Sikorsky Aircraft Corporation und der Lockheed Martin Corporation lizenziert wurden.*[26]

Die Spielzeugreihe zum Film erschien in den USA ab Mai bzw. Juni 2007 und umfasste verschiedene Größenklassen, wobei viele der Filmcharaktere in mehreren Größen erhältlich waren. Übergreifendes Konzept war diesmal die „Automorph Technology “, bei der mit Hilfe von versteckten Zahnrädern, Hebeln und Federn ein Teil der Verwandlung automatisch einen anderen Teil auslöst. Angesichts der geringen Anzahl an Transformers-Charakteren im Film erweiterte Hasbro die Auswahl der Spielzeugfiguren unter anderem um ungenutzte Filmdesigns sowie Figuren, die in Kooperation zwischen Activision und Hasbro als „Drohnen “für die Videospiel-Umsetzung des Films entwickelt wurden.*[27] Darüber hinaus veröffentlichten sowohl Hasbro als auch TakaraTomy zahlreiche Farbvarianten und Sammelpacks, die jeweils exklusiv bei ausgewählten Händlern erhältlich waren, ferner wurde auch auf Varianten von Figuren aus früheren Reihen zurückgegriffen. Spielzeugfiguren der menschlichen Filmcharaktere gab es dagegen nur im Rahmen der „Screen-Battles “-Packs.

Zwar war Hasbro nicht direkt an den Filmeinnahmen beteiligt, hatte dafür jedoch als Inhaber der Rechte an der Transformers-Marke den Vorteil, an den Spielzeugfiguren mehr zu verdienen als mit Fremdlizenzen wie Spider-Man oder Star Wars. Zudem war es Has-

bro so möglich, über 240 Lizenzen an Drittunternehmen zu vergeben.*[28] Zumindest in den USA war der Erfolg so groß, dass Hasbro bereits im Juli drei Millionen Transformers-Spielzeugfiguren aus der Filmreihe verkauft hatte,*[29] wobei die US-Supermarktkette Wal-Mart zur selben Zeit mehr als fünf Millionen Dollar mit den (Film-)Transformers eingenommen hatte.*[30] Im dritten Quartal 2007 konnte Hasbro so einen Nettozuwachs von 18 % gegenüber dem Vorjahr verbuchen, was in erster Linie auf die *Transformers* sowie Spielzeuge zu verschiedenen Marvel-Filmen zurückgeführt wurde.*[31] Aufgrund des großen finanziellen Erfolgs in den USA lief die Spielzeugreihe auch Monate nach Erscheinen des Films auf DVD noch weiter, erweitert durch die Unterreihen „Allspark Power "und die „Premium Series "während der offizielle Start der nachfolgenden Reihe, *Transformers: Animated*, auf Juni 2008 verschoben wurde.*[32]

Insgesamt umfasste das Spielzeugangebot Hasbros zum Film eine breite Palette an verschiedenartigen Produkten. Neben den „klassischen "verwandelbaren Figuren und der eher an ältere Sammler gerichteten „Premium Series "gab es andererseits auch Rollenspiel-Zubehörteile sowie vergleichsweise einfach bis überhaupt nicht verwandelbare Spielzeuge, die zumeist auf eine jüngere Zielgruppe abzielen. Die Mindestaltersempfehlung liegt in einigen Fällen bei gerade mal drei Jahren. Da der Film selbst in den USA jedoch die Altersfreigabe „PG-13 " erhalten hatte, wurde Hasbro dafür von einer Elternvereinigung kritisiert.*[33]

In Deutschland erschienen die Spielzeugfiguren zum Film ebenfalls ab Mai bzw. Juni 2007, allerdings in erster Linie die „regulären "Veröffentlichungen. Von den Farbvarianten und Sammelpacks, die in den USA exklusiv bei ausgewählten Ladenketten erhältlich waren, schafften es nur wenige nach Deutschland.

14.3.22 Takara-Labels

2007 begann TakaraTomy mit der Veröffentlichung zumeist kurzlebiger Reihen, die auf Kooperationen mit verschiedenen anderen Firmen basieren. Den Anfang machte das *Sports Label*, das neue Versionen von Convoy (Optimus Prime) und Megatron beinhaltete, die sich in lizenzierte Nachbildungen von Nike-Turnschuhen verwandeln ließen. Im selben Jahr folgte das *Music Label* mit Convoy als iPod-Dockstation oder Soundwave als funktionierendem MP3-Player.

2009 machte TakaraTomy mit dem *Disney Label* weiter, angefangen mit einer Kreuzung aus Optimus Prime und Micky Maus. Als Nächstes geplant ist eine Kreuzung aus Bumblebee und Donald Duck. Ebenfalls 2009 erschien das *Device Label* mit bekannten Transformers-Charakteren, die sich in funktionierende USB-Sticks oder optische Mäuse verwandeln lassen. Das *Chrono Label*, dessen Figuren sich in funktionierende Armbanduhren verwandeln lassen sollten, war ebenfalls angekündigt, wurde jedoch aufgrund zu weniger Vorbestellungen gestrichen.

14.3.23 Transformers: Animated

Die neue *Transformers*-Spielzeugserie für das Jahr 2008 trug den Titel *Transformers: Animated*. Genau wie die vorangegangenen Serien (mit Ausnahme der Spielzeugreihe zum Kinofilm) wurde auch diesmal die Spielzeugreihe parallel zur Produktion der gleichnamigen Zeichentrickserie entwickelt, wobei letztere im Gegensatz zu den vorangegangenen Serien der „Unicron Trilogy "von Hasbro und dem Sender Cartoon Network entwickelt wurde, während sich TakaraTomys Rolle genau wie im Falle des Kinofilms auf die Entwicklung der Spielzeugfiguren beschränkte. Federführend bei der Entwicklung der Serie war Hasbro-Designer Eric Siebenaler.

Das Aussehen der Charaktere stellte abermals eine deutliche Abkehr von der Ästhetik früherer Reihen dar, so weisen sowohl die Roboterdesigns als auch die Verwandlungsformen einen sehr cartoonhaften Stil auf. Die Auswahl der Charaktere orientiert sich erneut zum Teil an beliebten Charakteren aus der Originalserie, wobei jedoch auch neue Versionen von Charakteren aus der *Beast Wars*-Serie sowie völlig neue Charaktere enthalten sind. Genau wie im Falle der Spielzeugserie zum Film sind auch von vielen der *Animated*-Charaktere Figuren in unterschiedlichen Größen erhältlich.

In den USA wurde der Start der *Animated*-Spielzeugreihe aufgrund des großen Erfolgs der Spielzeugreihe zum Film auf Juni 2008 verschoben,*[32] obwohl die Zeichentrickserie bereits seit Dezember 2007 auf Cartoon Network ausgestrahlt wurde. Bereits Anfang 2009 wurde die *Animated*-Reihe in den USA aufgrund der bevorstehenden Veröffentlichung der Spielzeugfiguren zur Kino-Fortsetzung *Transformers – Die Rache* eingestellt. Einige noch geplante Figuren erscheinen derzeit nach eine mehrmonatigen Pause, einige davon exklusiv in Läden einzelner Ketten.

In Deutschland erschien die Spielzeugserie ebenfalls seit Mitte 2008, kam jedoch lange Zeit in keiner Preisklasse über die ersten Veröffentlichungen hinaus. Erst nach vielen Monaten tauchten weitere Veröffentlichungen in einigen Läden auf. In Japan ist eine Veröffentlichung der *Animated*-Serie für 2010 angekündigt.

14.3.24 Universe (2008)

Im Jahr 2008 startete neben der *Animated*-Reihe auch eine neue Reihe mit dem Titel *Transformers: Universe*. Im Gegensatz zur vorherigen Reihe dieses Namens war die neue Reihe zunächst in erster Linie als Fortführung der *Classics*-Reihe unter neuem Namen konzipiert, so standen im Mittelpunkt abermals modernisierte Neu-

interpretationen von „klassischen “Charakteren aus der Originalserie. Auch Farbvarianten von Figuren aus früheren Reihen wie *Cybertron* oder der *Classics*-Reihe erschienen jedoch, letztere in vielen Fällen wiederum exklusiv in bestimmten Ladenketten erhältlich. Genau wie im Falle von *Animated* wurden auch die regulären *Universe*-Preissegmente aufgrund des bevorstehenden Starts der Spielzeugserie zu Film *Transformers: Die Rache* bereits Anfang 2009 eingestellt, im Anschluss erschienen jedoch noch einige weitere Farbvarianten und Sammelpacks früherer Figuren, abermals exklusiv bei ausgewählten Händlern.

In Japan erschienen die neuen *Universe*-Figuren ebenfalls innerhalb der *Henkei! Henkei!*-Reihe. Auch in Deutschland erschienen einige der *Universe*-Figuren.

14.3.25 Revenge of the Fallen

Seit Ende Mai 2009 erscheinen in den USA, Japan und Europa die Spielzeugfiguren zum neuen Kinofilm *Transformers – Die Rache* unter dem Originaltitel *Transformers: Revenge of the Fallen*. Bei einigen der Figuren handelt es sich um leicht überarbeitete Neuauflagen der Figuren zum ersten Film, während andere Figuren von Grund auf neu entwickelt wurden, darunter sämtliche in *Die Rache* neu auftretenden Transformers. Das übergreifende Konzept der neuen Figuren trägt diesmal den Namen „Mech Alive “und besteht aus sichtbaren Nachbildungen mechanischer Innereien, die bei der Verwandlung zu sehen sind. Wie im Falle des ersten Films erscheinen auch diesmal wieder viele der im Film auftretenden Roboter in verschiedenen Größen und Ausführungen. Hinzu kommen erneut weitere Figuren, die im Film nicht auftreten, sowie Farbvarianten bereits erschienener Figuren, zum Teil unter anderen Namen, und verschiedene einzelne und als Sammelpacks veröffentlichte Varianten von Figuren, die exklusiv bei ausgewählten Händlern erhältlich sind. Neu hinzu kommt das „Human Alliance “-Preissegment, das neben Transformers-Robotern auch erstmals Actionfiguren zu einigen der menschlichen Filmrollen enthält.

Genau wie im Falle der Spielzeugreihe zum ersten Film erweiterte Hasbro die Produktvielfalt auch diesmal wieder weit jenseits der klassischen verwandelbaren Figuren. Neben Rollenspiel-Zubehör und speziell an ältere Sammler gerichteten Figuren besteht eine weitere Neuerung in den nicht verwandelbaren „R.P.M. “-Modellautos („Robot Powered Machines “), die eine Konkurrenz zu Mattels Hot Wheels- und Matchbox-Reihen darstellen. Hasbro veröffentlichte sogar eine dazu passende Rennbahn, die dem Decepticon Devastator nachempfunden wurde.

Ab Ende 2009 trug die Reihe den Untertitel *N.E.S.T. Global Alliance* und bot einige neue Figuren, die zum Teil erneut auf Fahrzeugen aus dem Film basieren, sowie Farbvarianten und modifizierten Versionen bereits veröffentlichter Figuren.

Insgesamt zählen die *Transformers*-Spielzeuge, in erster Linie die *Revenge of the Fallen*-Reihe, zu den Produkten, die trotz der Rezession infolge der Wirtschaftskrise weiter florierten.*[34]

In Deutschland kamen die ersten Figuren ebenfalls Ende Mai auf den Markt, doch auch hier erfolgte die Veröffentlichung neuer Figuren über die erste Veröffentlichungswelle hinaus wieder mit deutlichem Abstand gegenüber den USA.

14.3.26 Transformers (2010)

Ab Frühjahr 2010 veröffentlichte Hasbro neue Spielzeuge unter dem schlichten Titel *Transformers*. Trotz des einheitlichen Verpackungsdesigns lässt sich die Reihe in zwei Unterkategorien einteilen:

Unter dem Untertitel *Hunt for the Decepticons* wurde in erster Linie die *Revenge of the Fallen*-Reihe fortgesetzt. Abermals erschienen neue, zum Teil von den Filmen inspirierte Figuren, ebenso Varianten und Modifikationen bereits erschienener Figuren, aber auch komplett neue Figuren zu einigen der Hauptfiguren aus den Filmen.

Unter dem Untertitel *Power Core Combiners* wiederum veröffentlichte Hasbro komplett neue Figuren, die zumeist nur vage an ältere Charaktere angelehnt sind und zum Teil sogar komplett neue Namen trugen. Die Figuren sind miteinander kombinierbar und beschränken sich auf zwei Preissegmente.

14.3.27 Generations

Parallel zur schlicht *Transformers* betitelten Serie veröffentlichte Hasbro ab 2010 auch die Reihe *Transformers: Generations*, die sich auf das „Deluxe “-Preissegment beschränkt und in erster Linie eine Fortsetzung der *Classics*- und der zweiten *Universe*-Reihe darstellt. Bei den Figuren handelt es sich zum Teil um Farbvarianten von *Universe*-Figuren, aber auch um neue Figuren im selben Stil, darunter auch eine Spielzeugfigur von Drift, der ursprünglich für die Comics des Verlags IDW Publishing erfunden wurde. Ferner erscheinen unter dem *Generations*-Titel auch Figuren, die auf dem Videospiel *Transformers: Kampf um Cybertron* basieren.

14.4 Andere Medien

Neben den Spielzeugserien gab es zu den Transformers im Laufe der Jahre auch immer wieder Comic- und Fernsehserien, Videospiele und sogar Kinofilme, deren Zweck zumeist darin bestand, die jeweilige Spielzeugserie zu bewerben.

14.4.1 Fernsehserien

Die ursprüngliche Zeichentrickserie mit dem Titel *The Transformers* (unter Fans heute auch unter dem Titel „Generation 1 "bekannt, den sogar Hasbro selbst mittlerweile verwendet)*[35] wurde ab dem 17. September 1984 im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt. Das Aussehen der Spielzeugfiguren wurde stark überarbeitet, was in vielen Fällen dazu führte, dass die Zeichentrickfiguren kaum noch Ähnlichkeit mit ihren Spielzeuggegenstücken aufwiesen. Produziert wurde die Serie von Marvel Productions und Sunbow Productions, für die Animation war zunächst das japanische Studio Toei und in späteren Staffeln dann vermehrt das koreanische Studio Akom zuständig. 1986 kam nach Ende der zweiten Staffel der Zeichentrickfilm The Transformers: The Movie ins Kino, der im Jahr 2005, 20 Jahre nach der zweiten Staffel, spielte und den Zweck verfolgte, neue Spielzeugfiguren einzuführen. Im Anschluss an den Film folgten noch eine dritte und vierte Staffel, wobei letztere nur noch drei Folgen umfasste, da Hasbro und Sunbow beschlossen, die Serie einzustellen.

In Deutschland war die Serie 1985 für Haushalte mit Kabelfernsehen in der englischsprachigen Originalfassung, die auf dem britischen Sky Channel ausgestrahlt wurde, zu empfangen, bis selbiger im Kabelnetz durch Eurosport ersetzt wurde. Eine deutschsprachige Fassung der Serie wurde dagegen erst ab dem 7. April 1989 auf RTL plus ausgestrahlt,*[36] wobei die Reihenfolge der Episoden keinem erkennbaren Schema folgte und bis zum 29. Februar 1992 nur 39 von insgesamt 98 Episoden ausgestrahlt wurden. Für die Synchronisation war hier die Polyband GmbH aus München zuständig. Sowohl in den USA als auch in Deutschland wurde die Serie auch auf DVD veröffentlicht, jedoch beschränkt sich die Auswahl der auf den deutschen Boxen enthaltenen Folgen auf wenige der von RTL ausgestrahlten Episoden, wobei eine inhaltliche Reihenfolge erneut nicht erkennbar ist.

In Japan wurde 1985 eine synchronisierte Fassung der ersten beiden Staffeln der US-Zeichentrickserie unter dem Titel *Tatakae! Cho Robot Seimeitei Transformers* ausgestrahlt, 1986 gefolgt von der dritten US-Staffel mit dem neuen Titel *Transformers: 2010*. Die vierte US-Staffel wurde in Japan nicht gezeigt, stattdessen ließ Takara 1987 eine neue Zeichentrickserie mit dem Titel *Transformers: The Headmasters* produzieren, die an die letzte Folge der dritten US-Staffel anknüpfte. Es folgten zwei weitere Serien mit den Titeln *Transformer: Chōjin Masterforce* (1988) und *Transformers: Victory* (1989), während zur geplanten Folgeserie *Transformers: Zone* nur noch eine Folge produziert wurde, die 1990 als Original Video Animation erschien. *Headmasters*, *Masterforce* und *Victory* wurden später vom Sender RTM aus Malaysia ins Englische synchronisiert, jedoch liefen die Folgen weder in den USA noch in Deutschland im Fernsehen.

Zur Spielzeugserie *Transformers: Generation 2* wurde in den USA zwischen 1993 und 1995 eine Zeichentrickserie ausgestrahlt, bei der es sich jedoch lediglich um Episoden der Originalserie mit neuen Computereffekten handelte. Insgesamt wurden 51 Folgen ausgestrahlt, 26 davon ab April 1994 auch in Deutschland, wobei RTL den Kinofilm *The Transformers: The Movie* unter dem deutschen Titel *Transformers – Der Kampf um Cybertron* als „Pilotfilm "verwendete.*[36]*[37] Die Synchronisation wich hier von derjenigen der Originalserie ab, so wurden beinahe sämtliche Rollen mit anderen Sprechern besetzt. Einige Folgen wurden auf diese Weise auch ein zweites Mal synchronisiert.

Zur *Beast Wars*-Serie produzierte das kanadische Unternehmen Mainframe Entertainment (heute Rainmaker Entertainment) eine computeranimierte Fernsehserie. Produzenten und Hauptautoren der Serie waren Bob Forward und Larry DiTillo. Die beiden setzten sich bald aktiv mit der Fanszene im Internet auseinander und bauten als Konsequenz zahlreiche Bezüge zur Originalserie in die neue Serie ein.*[38] Die Serie umfasste drei Staffeln mit insgesamt 52 Folgen, die von April 1996 bis Mai 1999 in den USA ausgestrahlt wurden.

In Japan wurde zunächst eine synchronisierte Fassung der ersten Staffel mit 26 Folgen ausgestrahlt. Da die zweite und dritte Staffel jedoch jeweils nur 13 Folgen umfassen sollten, ließ Takara zunächst zwei weitere Serien mit den Titeln *Beast Wars II* und *Beast Wars Neo* produzieren, die im Gegensatz zur US-Serie wieder über klassische Cel-Animation verfügten und zu denen jeweils eigene Spielzeugfiguren erschienen. Im Anschluss wurden eine synchronisierte Fassung der zweiten und dritten US-Staffel unter dem Titel *Beast Wars Metals* ausgestrahlt.

In Deutschland wurde die erste Staffel der US-*Beast Wars*-Serie ab April 1998 in einer von Planet Wave synchronisierten Fassung auf RTL 2 ausgestrahlt, die zweite und dritte Staffel dagegen liefen nie im deutschen Fernsehen.

Nachfolger der *Beast Wars* war die ebenfalls von Mainframe produzierte Serie *Beast Machines*. Diese stellte zwar inhaltlich eine direkte Fortsetzung der Vorgängerserie dar, und es kamen auch viele Charaktere aus dieser mit denselben Sprechern wieder vor, doch wurde dafür das komplette Kreativteam der Serie ausgetauscht. Verantwortlich für die Richtung der Serie war nunmehr Bok Skir. Die Serie überdauerte zwei Staffeln mit insgesamt 26 Folgen, die von 1999 bis 2001 ausgestrahlt wurden.

In Japan wurde *Beast Machines* erst zur Jahreswende 2004/2005 unter dem Titel *Beast Wars Returns* auf einem Satellitensender ausgestrahlt. In Deutschland lief die komplette Serie, synchronisiert von Arena Synchron, ab 2000 auf dem zu Premiere gehörenden Sender K-Toon. 2007 wurde die Serie in Deutschland zudem in zwei Staffelboxen auf DVD veröffentlicht.

2000 wurde in Japan die wieder klassisch animierte Zeichentrickserie *Transformers: Car Robots* ausgestrahlt, die auf der gleichnamigen Spielzeugserie basierte und 39 Fol-

gen umfasste. Inhaltlich wies *Car Robots* keine direkten Bezüge zu früheren *Transformers*-Serien auf, weshalb die Serie bis zu einer gegenteiligen Erklärung Takaras im Jahr 2007 von vielen Fans als eigenständiges Universum angesehen wurde.

In den USA hatte Hasbro ursprünglich eine Nachfolgeserie zu *Beast Machines* mit dem Titel *Transtech* geplant, doch aufgrund der negativen Fanreaktionen auf *Beast Machines* sowie genereller finanzieller Schwierigkeiten bei Hasbro – die Firmenzentrale in Cincinnati wurde geschlossen und nach Rhode Island zurückverlegt, viele Mitarbeiter wurden entlassen – kam die Serie nie über die Planungsphase hinaus. Stattdessen vereinbarte Hasbro mit Takara die Entwicklung von drei neuen Serien. Um die Zeit bis zur Fertigstellung zu überbrücken, veröffentlichte Hasbro 2001 die Spielzeugfiguren aus der *Car Robots*-Serie unter dem Titel *Transformers: Robots in Disguise*. Denselben Titel trug auch die synchronisierte Fassung der Zeichentrickserie, die auf dem Sender Fox Kids ausgestrahlt wurde. Die Synchronisation nahm sich dabei viele Freiheiten gegenüber der japanischen Originalfassung, so enthielten die Dialoge zahlreiche Easter Eggs in Form von Verweisen auf frühere *Transformers*-Serien. Infolge der Terroranschläge am 11. September 2001 wurden jedoch viele der späteren Folgen erst mit Verzögerung oder sogar überhaupt nicht ausgestrahlt, einige davon zudem auch nur in gekürzter oder anderweitig bearbeiteter Fassung.

In Deutschland erscheinen zwar Spielzeugfiguren aus der *Robots in Disguise*-Serie, die Zeichentrickserie lief jedoch nie im deutschen Fernsehen.

Die erste der drei von Hasbro und Takara gemeinsam entwickelten Zeichentrickserien trug in Japan den Titel *Transformers: Micron Densetsu* („Legende der Microns“) und in den USA den Titel *Transformers: Armada*. Produziert wurde die Serie von dem Unternehmen Aeon (später We've, Inc.) und zuerst in japanischer Sprache vertont, jedoch ab Mitte 2002 zuerst in den USA auf dem Sender Cartoon Network ausgestrahlt, wobei das kanadische Unternehmen Voicebox für die Synchronisation ins Englische zuständig war. Inhaltlich stellte *Armada* ein komplett eigenständiges Universum dar und basierte nicht unmittelbar auf früheren *Transformers*-Serien. Für die Ausstrahlung in Japan ab Anfang 2003 wurden einige Änderungen am Bildmaterial vorgenommen, um diverse Animationsfehler zu korrigieren. Die Serie umfasste insgesamt 52 Folgen, von denen 20 zur Jahreswende 2003/2004 auch in Deutschland auf RTL 2 ausgestrahlt wurden, synchronisiert von PPA Film. 2008/2009 wurde die Serie in Deutschland in zwei Staffelboxen auf DVD veröffentlicht, wobei 17 der von RTL 2 nicht ausgestrahlten Folgen ebenfalls über eine deutsche Tonspur verfügen, jedoch die anderen 13 Folgen verfügen nur deutsche Untertitel. Im März 2011 soll eine DVD Box mit allen 52 Folgen der Serie veröffentlicht werden.

Der Nachfolger von *Armada* trug in Japan den Titel *Transformers: Superlink* und in den USA den Titel *Transformers: Energon*. Die Serie wurde abermals von We've produziert, allerdings stellte die Animation diesmal eine Kombination aus klassischer Cel-Animation und computergeneriertem Cel Shading dar. Die Serie, die eine direkte Fortsetzung von *Armada* darstellte, umfasste erneut 52 Folgen und wurde erneut zuerst in japanischer Sprache vertont und anschließend von Voicebox ins Englische synchronisiert. Im Gegensatz zu *Armada* lief *Energon* ab Ende 2003 nahezu zeitgleich im japanischen und amerikanischen Fernsehen, allerdings wurde in der amerikanischen Fassung aus unbekannten Gründen eine Folge ausgelassen. In Deutschland wurde *Energon* nie ausgestrahlt, obwohl viele der Spielzeugfiguren erschienen.

Die letzte der drei gemeinsam produzierten Serien trug in Japan den Titel *Transformers: Galaxy Force* und in den USA den Titel *Transformers: Cybertron*. Produziert wurde die Serie erneut von We've, für die Animation, die erneut eine Kombination aus klassischer Cel-Animation und Cel Shading darstellte, war diesmal das japanische Studio Gonzo zuständig. In Japan wurde die Serie, die erneut 52 Folgen umfasste, von Ende 2004 bis Ende 2005 ausgestrahlt, in den USA dagegen erst ab Mitte 2005 auf Cartoon Network, wobei die ersten zwei Folgen zusammengeschnitten und die fehlenden Szenen am Ende der Serie als „neue “Folge nachreicht wurden. Für die englische Synchronisation war erneut Voicebox verantwortlich. Inhaltlich sollte die Serie in Japan zunächst unabhängig von den beiden Vorgängerserien sein, was jedoch in der englischen Synchronfassung widerrufen wurde, und auch TakaraTomy bestätigte diese Verknüpfung der Serien 2007 im Nachhinein offiziell. In Deutschland wurden die ersten 26 Folgen Anfang 2007 auf Kabel 1 ausgestrahlt, für die Synchronisation war Studio Hamburg Synchron verantwortlich.

Die Zeichentrickserie *Transformers: Animated*, die im Fahrwasser von Michael Bays *Kinofilms* erschien, wurde von Hasbro in Zusammenarbeit mit dem Sender Cartoon Network entwickelt, der von Ende 2007 bis Mitte 2009 42 Folgen in drei Staffeln den USA ausstrahlte. Anders als im Falle der vorangegangenen Serien unterstand die Produktion der *Animated*-Serie wieder der Kontrolle von Hasbro anstelle von Takara bzw. TakaraTomy. Für die Animation waren die japanischen Studios Mook, The Answer Studio und Studio 4°C zuständig. Inhaltlich war *Animated* erneut unabhängig von allen vorangegangenen Serien, jedoch gab es erneut zahlreiche Verweise auf frühere Serien in Form von Easter Eggs. In Japan ist eine Ausstrahlung von *Animated* bislang nicht angekündigt. In Deutschland wurde eine von dem Unternehmen TV+ Synchron Berlin synchronisierte Fassung von *Animated* von Frühjahr bis Mitte 2008 auf dem Sender Super RTL ausgestrahlt. Gezeigt wurden die ersten beiden Staffeln mit insgesamt 29 Folgen. Die beiden ins deutsche übersetzten Staffeln der Serie wurden in insgesamt sechs Volume aufgeteilt und bereits auf DVD veröffentlicht.

Die neueste Serie von Transformers ist eine Computer-

animationsserie und trägt den Titel *Transformers: Prime*. In den USA wird die Serie seit November 2010 auf dem Sender The Hub ausgestrahlt. Geplant ist, dass die erste Staffel 26 Folgen hat. Außerdem ist auch schon eine zweite Staffel geplant.

14.4.2 Filme

→Hauptartikel: Transformers – Der Kampf um Cybertron, Transformers (Film), Transformers – Die Rache, Transformers 3, Transformers: Ära des Untergangs

1986 kam in den USA ein Zeichentrickfilm mit dem Originaltitel *The Transformers: The Movie* ins Kino, der inhaltlich zwischen der zweiten und dritten Staffel der Original-Zeichentrickserie spielt. Der Film entwickelte sich in den USA zu einem finanziellen Desaster an den Kinokassen und wurde erst später als Video- und DVD-Veröffentlichung zum Verkaufserfolg, mit zahlreichen Neuauflagen durch verschiedene Produktionsfirmen. In Deutschland lief der Film nie im Kino, sondern wurde erst 1994 unter dem Titel *Transformers – Der Kampf um Cybertron* auf RTL ausgestrahlt. 2004 wurde der Film in Deutschland erstmals unter dem schlichten Titel *Transformers* auf DVD veröffentlicht.

2007 kam eine Realverfilmung mit dem schlichten Titel *Transformers* ins Kino, mit Michael Bay als Regisseur und Steven Spielberg als Ausführendem Produzenten. Inhaltlich stellt der Film ein von früheren Serien unabhängiges Universum dar. In Deutschland lief der Film ab August 2007 im Kino und ist seit Ende 2007 auf DVD und HD DVD sowie seit 2008 auch auf Blu-ray Disc erhältlich. Die Fortsetzung, *Transformers – Die Rache*, kam 2009 ins Kino und wurde im selben Jahr ebenfalls auf DVD und Blu-ray Disc veröffentlicht. Die Spielfilme stellten für Hasbro eine Trendwende dar, da die Entwicklung der Hauptfiguren in erster Linie durch die Drehbuchautoren sowie die Designer von Industrial Light and Magic erfolgte, während Hasbro nur eine beratende Funktion hatte und die dazugehörigen Spielzeuge nach den Entwürfen der ILM-Designer entwickelte.

14.4.3 Comics

1984 wurde parallel zum Start der ursprünglichen Spielzeug- und der Zeichentrickserie auch eine Comicserie entwickelt, die ab Mai 1984, noch vor dem Start der Zeichentrickserie, bei Marvel Comics erschien. Ursprünglich als vierteilige Miniserie angelegt, wurde *The Transformers* aufgrund des großen Erfolges mit Heft 5 zu einer fortlaufenden, monatlich erscheinenden Serie, von der bis Mitte 1991 80 Hefte erschienen. Zudem gab es mehrere drei- oder vierteilige Miniserien wie *Transformers: The Headmasters*, *Transformers: The Movie* (eine Comicadaption des gleichnamigen Films), *The Transformers Universe* (eine Sammlung von Profilbeschreibungen der einzelnen Figuren) sowie ein Crossover mit den Figuren einer anderen Hasbro-Spielzeugserie, G.I. Joe. Zwar traten in der Comicserie dieselben Charaktere auf wie in der Zeichentrickserie, und auch die Ausgangssituation war dieselbe, doch waren die Geschichten der beiden Medien von Anfang an unabhängig voneinander und entwickelten sich auch bald in unterschiedliche Richtungen. Autor der Serie war ab Heft 5 Bob Budiansky, der im Vorfeld der Serie bereits an der Ausarbeitung der Charaktere beteiligt gewesen war. Mit Heft 56 wurde er von Simon Furman abgelöst, der die Serie bis zu ihrem Ende schrieb. Zeichner waren unter anderem Frank Springer, Don Perlin, José Delbo, Geoff Senior und Andrew Wildman.*[39]

Die britische Marvel-Tochter Marvel UK veröffentlichte derweil ab September 1984 ein eigenes Comic-Magazin im Format DIN A4, von dem bis Januar 1992, lange Zeit in wöchentlichen Abständen, 332 Hefte sowie sieben Jahressonderhefte, „Annuals “, erschienen. Etwa die Hälfte der Hefte enthielt Nachdrucke der Geschichten aus den amerikanischen Heften, während die übrigen Ausgaben neue, speziell für den britischen Markt produzierte Geschichten enthielten, die inhaltlich als Ergänzung zu diesen angelegt waren. Autor dieser Geschichten war in den meisten Fällen Simon Furman, der später auch die US-Serie schreiben sollte. Zeichner waren unter anderem Geoff Senior, Dan Reed, Lee Sullivan und Andrew Wildman, die sich aufgrund des wöchentlichen Erscheinungsrhythmus regelmäßig abwechselten.*[40]

In Deutschland veröffentlichte der Condor-Verlag die ersten vier Hefte der US-Serie von Juli bis November 1986 als dreiteilige Miniserie unter dem eingedeutschten Titel *Die Transformer*, ebenfalls im Format DIN A4. Ab Februar 1989 erschien bei Condor dann eine fortlaufende monatliche Serie mit dem Titel *Transformers*, in der bis Dezember 1992 24 Hefte erschienen. Dabei wurden zunächst Geschichten aus den US-Heften nachgedruckt, jedoch häufig Geschichten ausgelassen. Ab Heft 7 enthielt die Serie nunmehr Geschichten aus den UK-Heften. Dafür veröffentlichte Condor weitere US-Geschichten in vier Taschenbüchern, ferner gab es auch drei Sonderhefte, die weitere Geschichten aus den US- und UK-Heften enthielten, jedoch wiederum ohne nachvollziehbare Reihenfolge.*[41]

Zur Spielzeugserie *Transformers: Generation 2* erschien bei Marvel von November 1993 bis Oktober 1994 eine zwölfteilige Comicserie gleichen Namens, geschrieben von Simon Furman und gezeichnet unter anderem von Derek Yaniker, Manny Galan und Geoff Senior. Inhaltlich stellte die Serie eine direkte Fortsetzung der Originalserie dar. Außerdem enthielten die Hefte 138-148 der ebenfalls bei Marvel erscheinenden Comicserie *G.I. Joe*einen Prolog zur Comicserie *Generation 2*.*[39]

In Großbritannien veröffentlichte der Verlag Fleetway fünf Hefte der *Generation 2*-Serie, die neben Nachdrucken der US-Geschichten auch einen neuen Prolog enthielten. In Deutschland erschienen dagegen keine Comics

zur *Generation 2*-Serie.

Von 2001 bis 2006 veröffentlichte der britische Verlag Titan Books in Zusammenarbeit mit Simon Furman Nachdrucke der Marvel-Geschichten in Form von Sammelbänden. Den Anfang machte der Band *All Fall Down*, der die US-Hefte 69-74 enthielt. Danach wurden in nicht immer chronologischer Reihenfolge beinahe alle 80 Hefte der regulären Serie, die vier Hefte der *Headmasters*-Miniserie sowie die zwölf *Generation-2*-Hefte nachgedruckt. Außerdem veröffentlichte Titan Sammelbände eines Großteils der UK-Geschichten, häufig inhaltlich sortiert nach mehrteiligen Geschichten, angefangen mit dem Mehrteiler *Target: 2006* aus den UK-Heften 78-88. In Deutschland wurde keiner der Bände veröffentlicht. Derzeit erscheinen im Verlag IDW Publishing außerdem weitere Nachdrucke der Marvel-Geschichten im Rahmen der Serien *Transformers: Generations* und *Transformers: Best of UK*.

2001 sicherte sich der kanadische Kleinverlag Dreamwave Productions, ursprünglich ein Studio innerhalb von Image Comics, die Rechte an neuen Comics zu den *Transformers*. Ab April 2002 erschien dort eine sechsteilige Miniserie mit dem Titel *Transformers: Generation One*, geschrieben von Chris Sarracini und gezeichnet von Dreamwave-Präsident Pat Lee. Im Mittelpunkt standen die Originalcharaktere aus den Jahren 1984-86, wobei die Geschichte inhaltlich wiederum unabhängig von vorangegangenen Fernseh- und Comicserien war. Eine zweite *Generation One*-Miniserie mit dem Titel *War and Peace*, geschrieben von James McDonough (unter dem Pseudonym „Brad Mick “) und gezeichnet von Pat Lee, folgte 2003; im Dezember 2003 startete dann eine fortlaufende Serie, geschrieben von McDonough (später gemeinsam mit Adam Patyk) und gezeichnet von Don Figueroa.

Neben den Comics mit den unter Fans beliebten Originalcharakteren veröffentlichte Dreamwave ab Juli 2002 auch eine Serie zur Spielzeugserie *Transformers: Armada*, die ebenfalls inhaltlich unabhängig von der gleichnamigen Zeichentrickserie war. Autor war zunächst Chris Sarracini; ab Heft 6 wurde er durch Simon Furman abgelöst. Zeichner waren James Raiz, Pat Lee, Guido Guidi und Don Figueroa. Mit Heft 19, das im Januar 2004 erschien, änderte die Serie ihren Titel in *Transformers: Energon* um, passend zum Start der gleichnamigen Spielzeugserie. Inhaltlich wurde die Handlung der *Armada*-Serie weitergeführt. Furman blieb der Serie als Autor erhalten, während die Zeichnungen abwechselnd von Guido Guidi, Joe Ng, James Raiz, Alex Milne und Marcelo Matere stammten.

Völlig neuen Boden betrat die als Vorgeschichte zu den *Generation One*-Serien angelegte, von Simon Furman geschriebene sechsteilige Miniserie *Transformers: The War Within*, die von Oktober 2002 bis März 2003 bei Dreamwave erschien. Das Aussehen der auftretenden Charaktere basierte erstmals nicht unmittelbar auf existierenden Spielzeugfiguren, vielmehr wurden die Designs allesamt von Zeichner Don Figueroa speziell für diese Serie entwickelt. Eine zweite *War Within*-Miniserie mit dem Titel *The Dark Ages* erschien von Oktober 2003 bis April 2004, diesmal geschrieben von Simon Furman und gezeichnet von Andrew Wildman. Eine dritte Miniserie mit dem Titel *The Age of Wrath*, geschrieben von Furman und gezeichnet von Joe Ng, startete im Dezember 2004.

Ebenfalls bei Dreamwave erschien eine achtteilige Miniserie mit dem Titel *Transformers: More than Meets the Eye*, geschrieben von Adam Patyk und James McDonough und illustriert von verschiedenen Zeichnern, die von April bis November 2003 erschien und Profilbeschreibungen der einzelnen Transformers-Charaktere aus den *Generation One*-Serien enthielt. Eine dreiteilige Miniserie *More Than Meets the Eye* mit den *Armada*-Charakteren von denselben Autoren erschien von März bis Mai 2004. Darüber hinaus erschienen bei Dreamwave noch eine vierteilige Miniserie mit dem Titel *Transformers: Micromasters*, geschrieben von McDonough und Patyk und gezeichnet von Rob Ruffolo, ein *Transformers Summer Special* sowie ein sechsteiliges Crossover mit *G.I. Joe*, geschrieben von John Ney Rieber und gezeichnet von Jae Lee.

Anfang Januar 2005 erklärte Dreamwave nach monatelangen Gerüchten über Zahlungsschwierigkeiten offiziell den Bankrott und verlor im Zuge dessen die *Transformers*-Lizenz, was zu einer sofortigen Einstellung der Serien führte. Die fortlaufende Miniserie *Generation One* endete mit Heft 10, die *Energon*-Serie mit Heft 30, die dritte *War Within*-Miniserie mit Heft 3, und von einem zweiten Crossover mit *G.I. Joe*, geschrieben von James McDonough und Adam Patyk und gezeichnet von Pat Lee, erschien sogar nur das erste Heft. Vollends unveröffentlicht blieben eine geplante *Beast-Wars*-Miniserie sowie eine Miniserie *More Than Meets the Eye* mit den *Energon*-Charakteren.*[39] Viele der Dreamweave-Geschichten wurden auch in Form von Sammelbänden veröffentlicht, von denen der aktuelle Lizenzinhaber IDW Publishing mittlerweile Nachdrucke anbietet.

Parallel zu Dreamwave veröffentlichte in Großbritannien der dortige Ableger des Panini Verlags eine eigene Comicserie zu *Transformers: Armada*, geschrieben von Simon Furman und gezeichnet von Andrew Wildman, die inhaltlich unabhängig von der Zeichentrickserie und der Dreamwave-Comicserie war und neun Hefte überdauerte. In Deutschland begann der zu Panini gehörende Dino-Verlag Ende 2003 parallel zur Ausstrahlung der Zeichentrickserie auf RTL 2 mit der Veröffentlichung der Dreamwave-Serie, stellte die Veröffentlichung jedoch aufgrund der kurzen Ausstrahlungsdauer der Serie im Fernsehen (RTL 2 zeigte innerhalb von fünf Wochen nur 20 Folgen) bereits nach zwei Ausgaben wiederein.

Der Image-Ableger Devil's Due Publishing, der von 2001 bis 2007 die Lizenz für Comics zur Hasbro-Spielzeugserie G.I. Joe besaß, veröffentlichte ebenfalls

mehrere Crossover-Miniserien, in denen die Transformers und die G.I. Joe-Charaktere aufeinander trafen.

2005 erwarb der Kleinverlag IDW Publishing die Lizenz für neue *Transformers*-Comics. Seit Ende 2005/Anfang 2006 erscheinen hier neue Miniserien wie *Infiltration*, *Stormbringer*, *Escalation*, *Devastation*, *Megatron: Origin* oder *All Hail Megatron*, in denen erneut die Charaktere aus der Originalserie auftreten, inhaltlich abermals unabhängig von allen vorangegangenen Geschichten. Ergänzt werden die Miniserien durch *Spotlight*-Einzelhefte, in denen jeweils eine einzelne Figur im Mittelpunkt steht. Autoren der Geschichten sind Simon Furman, Eric Holmes (*Megatron: Origin*) und Shane McCarthy (*All Hail Megatron*), Zeichner unter anderem E.J. Su, Don Figueroa, Nick Roche, Guido Guidi, Marcelo Matere und Alex Milne.

Ebenfalls bei IDW erschienen zwei Miniserien zur *Beast Wars*-Serie mit den Titeln *The Gathering* und *The Ascending* (jeweils von Autor Simon Furman und Zeichner Don Figueroa), die vierteilige Miniserie *Beast Wars Sourcebook* mit Profilbeschreibungen der Charaktere (geschrieben von Simon Furman und Benson Yee und illustriert von verschiedenen Zeichnern), ferner eine erneute vierteilige Comicadaption des Zeichentrickfilms aus dem Jahr 1986 unter dem Titel *Transformers: The Animated Movie* (von Autor Bob Budiansky und Zeichner Don Figueroa), eine vierteilige Miniserie mit dem Titel *Evolutions: Hearts of Steel* (von Autor Chuck Dixon und Zeichner Guido Guidi) sowie verschiedene Comics zum *Transformers*-Kinofilm aus dem Jahr 2007 und der neuen Serie *Transformers: Animated*. Aktuell erscheinen zudem Comics aus dem Umfeld der Fortsetzung des Kinofilms, *Transformers: Revenge of the Fallen*. Darüber hinaus veröffentlicht IDW auch Nachdrucke von Marvel- und Dreamwave-Geschichten.

Weitere offizielle Transformers-Comics mit den Titeln *The Wreckers* und *Transformers: Universe*, produziert von dem Unternehmen 3H Enterprises, waren im Rahmen der BotCon-Convention bzw. später der Official Transformers Collectors' Convention erhältlich. Die Hefte erschienen jedoch sehr sporadisch und endeten 2004 abrupt, als Hasbro 3H 2004 die Lizenz entzog. Seit 2005 veröffentlicht das Unternehmen Fun Publications neue Transformers-Comics unter dem Titel *Timelines*, von denen einige im Rahmen der BotCon, andere als Teil des Magazins des Official Transformers Collectors' Club erhältlich sind. Einige der Geschichte wurden auch von IDW Publishing für ein breites Publikum veröffentlicht.

Der britische Verlag Titan Magazines veröffentlicht seit 2007 ein monatliches *Transformers*-Magazin, das neben Nachdrucken von IDW-Geschichten auch eigene Kurzgeschichten mit den Charakteren des *Transformers*-Kinofilms aus dem Jahr 2007 enthält. Ab Juli 2008 sollen die Geschichten in gesammelter Form auch von IDW in den USA veröffentlicht werden. 2008 erschien bei Titan ferner eine neue Comicserie zu *Transformers: Animated*, die jedoch nur drei Hefte überdauerte.

14.4.4 Videospiele

Im Oktober 2003 erschien in Japan ein Videospiel namens *The Transformers* (auch bekannt unter dem Titel *Transformers: Tatakai*) für die PlayStation 2, das von Winkysoft entwickelt wurde und auf der Originalserie aus den 1980er Jahren basierte. Das Spiel wurde nie außerhalb Japans veröffentlicht.

Nur wenige Monate später, im April 2004, erschien zur Serie *Transformers: Armada* ein Videospiel für die PlayStation 2 mit dem schlichten Titel *Transformers* (Arbeitstitel: *Transformers Armada: Prelude to Energon*). Entwickelt wurde das Spiel von Melbourne House, vertrieben wurde es von Atari SA. Das Spiel war auch in Deutschland erhältlich. Eine von Midway Games entwickelte PC-Version wurde dagegen nie veröffentlicht.

Zum 2007er-Kinofilm erschien ein von Activision entwickeltes Videospiel mit dem Titel *Transformers: The Game*, das für die Nintendo Wii, die PlayStation 2, die PlayStation 3, die Xbox 360 und PCs mit DVD-ROM-Laufwerken erhältlich war und auch in Deutschland in den Handel kam. Eine Variante des Spiels erschien für die PlayStation Portable, zudem erschienen für den Nintendo DS zwei weitere Spiele mit den Titeln *Transformers: Autobots* und *Transformers: Decepticons*, entwickelt von Vicarious Visions.

Zur Fortsetzung *Transformers – Die Rache* aus dem Jahr 2009 erschien abermals eine von Activision entwickelte Videospiel-Adaption, die für die Nintendo Wii, die PlayStation 2, die PlayStation 3, die Xbox 360 und PCs mit DVD-ROM-Laufwerken erhältlich war. Weitere Spiele erschienen zudem für die PlayStation Portable und den Nintendo DS. Auch diese Spiele waren in Deutschland erhältlich.

Im Juni 2010 erschien ein Third-Person-Shooter namens *Transformers: War for Cybertron*, der von Activision vertrieben wurde und für PCs, die PlayStation 3, die Xbox 360, die Nintendo Wii und den Nintendo DS erhältlich war. Das Spiel stellt inhaltlich, ähnlich wie die einige Jahre zuvor erschienene Comicserie *Transformers: The War Within* von Dreamwave Productions, eine Art Vorgeschichte zur Originalserie dar. Unter dem Titel *Transformers: Kampf um Cybertron* wurde das Spiel auch in Deutschland veröffentlicht.

Im August 2012 erschien die Fortsetzung zu *Transformers: War for Cybertron* namens *Transformers – Fall of Cybertron* ebenfalls von Activision vertrieben und von High Moon Studios entwickelt.

Mit *Transformers: The Dark Spark* hat Hasbro ein Videospiel angekündigt, welches am 27. Juni 2014 in Deutschland für die PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo Wii U und Nintendo 3DS erschien. Die Geschichte erzählt der bisherigen Spiele und des am

17. Juli 2014 in den deutschen Kinos anlaufenden Films *Transformers: Ära des Untergangs* verbinden wird.*[42]

14.5 Fanclub und Conventions

Zu den Transformers gibt es zahlreiche Fanconventions, von denen eine sogar offiziell von Hasbro lizenziert ist. Die jährlich abgehaltene BotCon wurde ursprünglich 1994 von den Brüdern Jon und Karl Hartman ins Leben gerufen, an der ersten Convention in Fort Wayne, Indiana nahmen 180 Besucher teil. In den Folgejahren wurde die BotCon zunächst von wechselnden Einzelpersonen organisiert, bis die Hartman-Brüder 1997 zur Finanzierung der BotCon gemeinsam mit Glen Hallit das Unternehmen 3H Enterprises gründeten. Von Anfang an stellte Hasbro den jeweiligen Veranstaltern der BotCon Exklusivfiguren zur Verfügung, bei denen es sich zunächst um unveröffentlichte Figuren handelte. In späteren Jahren handelte es sich dabei jedoch um Varianten bereits erschienener Figuren, die über neue, von den Veranstaltern der Convention ausgesuchte Farben trugen und in zunehmend professioneller gestalteten Verpackungen erhältlich waren. Auch offiziell von Hasbro genehmigte Comics waren im Rahmen der BotCon erhältlich. Es gab sogar Ableger der BotCon in Japan und Europa, die sich jedoch beide nicht lange hielten.

2002 wurde die BotCon von Hasbro als offizielle Transformers-Convention anerkannt, ferner wurde auch ein offizieller Sammlerclub angekündigt. Dafür kam es jedoch zum Bruch zwischen den Hartman-Brüdern und Glen Hallit. Während erstere 3H Enterprises verließen und den Namen „BotCon “mit sich nahmen, veranstaltete Hallit ab 2003 die „Official Transformers Collectors' Convention “. Die Hartmans veranstalteten dafür 2004 noch einmal eine inoffizielle BotCon, doch entzog Hasbro Hallit noch im selben Jahr wieder die Lizenz. 2005 ging diese an das von Brian Savage geleitete Unternehmen Fun Publications, das bereits eine offizielle Convention sowie einen Sammlerclub zur Hasbro-Serie G.I. Joe veranstaltete. Die Hartman-Brüder wurden als Berater angeworben und stellten Fun Publications im Gegenzug den Namen „BotCon “zur Verfügung. 2005 startete Fun Publications zugleich auch den Official Transformers Collectors' Club,*[32] der neben einem zweimonatlichen Magazin mit einem exklusiven Comic auch Exklusivfiguren für Clubmitglieder anbietet. Die BotCon 2008, die im April in Cincinnati, Ohio stattfand, hatte eine „Rekordzahl “an Besuchern. Sämtliche Exklusivfiguren, von denen einige auf etwas über tausend Exemplare limitiert waren, wurden komplett ausverkauft.*[43]

Seit 2009 findet in Deutschland die C.O.N.S statt, eine Convention bei der seit 2011 Gäste aus dem Produktionsteam von Transformers erscheinen. 2009 war beispielsweise der Transformers-Comicautor Simon Furman anwesend. Organisiert wird die Convention von den Betreibern des Transformers-Fan-Forum ntf-archive.*[44]

14.6 Weblinks

- Die offizielle deutsche Transformers-Webseite von Hasbro
- Die offizielle Transformers-Webseite von Hasbro USA

Transformers

14.7 Einzelnachweise

[1] *Space Explorer Robot.* Danefield.com, archiviert vom Original am 24. Februar 2009, abgerufen am 12. Dezember 2013 (englisch).

[2] Informationen zur *Diaclone*-Reihe, Diaclone.net, in japanischer Sprache. Zugriff am 29. April 2008.

[3] Informationen zur *MicroChange*-Reihe, Microman Forever. Zugriff am 29. April 2008.

[4] Interview mit dem ehemaligen Vizepräsident der Entwicklungsabteilung Hasbros, George Dunsay, Thetransformers.de, am 1. Januar 2007. Zugriff am 29. April 2008.

[5] Dwight Jon Zimmerman: „The Transformers “, in: Marvel Age #17, März 1984.

[6] Internes Hasbro-Memo vom 11. Februar 1984, veröffentlicht auf Fred's Complete Transformers Variants and Variations Page. Zugriff am 13. Dezember 2013.

[7] Ausführliches Archiv älterer *Transformers*-Spielzeugfiguren, TFU.info. Zugriff am 29. April 2008.

[8] Karen Schwartz: „Poor Sales May Deal Toy Robots Fatal Blow “, Associated Press, am 16. Dezember 1990. Archiviert bei Electric-Escape.net, Zugriff am 1. Mai 2008.

[9] Dave Edwards: Interview mit Floro Dery (Memento vom 25. Juni 2006 im *Internet Archive*), Zobovor's Multi-Faceted Transformers Site, am 17. Juli 2002. Archivierte Version, Zugriff am 19. Mai 2009.

[10] Lukis Bros. Transformers Collector Site, Sammlerseite mit ausführlichem Überblick über die verschiedenen *Transformers*-Spielzeugserien, nach Jahren geordnet. Zugriff am 29. April 2008.

[11] Übersicht über japanische *Transformers*-Spielzeugserien, Autobase Aichi (in japanischer Sprache). Zugriff am 29. April 2008.

[12] „Die Invasion aus Mexiko “, Thetransformers.de, am 30. März 2005. Zugriff am 29. April 2008.

[13] Maziar Shahsafdari: Verschiedene detaillierte Artikel zu mittel- und südamerikanischen Veröffentlichungen, TF-1.com. Zugriff am 29. April 2008.

[14] Maziar Shahsafdari: „Milton Bradley and the red Transformers Tracks “, TF-1.com. Zugriff am 29. April 2008.

[15] *Complete List of euro-tfs; and euro-tf pack-changes.* Fred's Complete Transformers Variants and Variations Page, archiviert vom Original am 19. Oktober 2009, abgerufen am 12. Dezember 2013 (englisch).

[16] Matthew Brady: *Altered Beasts. From Autobots to Maximals, Hasbro's Transformers are still more than meets the eye.* In: *ToyFare #11.* Juli 1998, archiviert vom Original am 17. Februar 2009, abgerufen am 12. Dezember 2013 (englisch).

[17] Ungenutzte Designs für die nie verwirklichte *Transtech*-Serie von Draxhall Jump, archiviert bei TFArchive.com. Zugriff am 1. Mai 2008.

[18] *The Transformers Binaltech & TF Collection Complete Guide*, Aspect, Tokio 2005.

[19] Hasbro-Proäsentation auf der BotCon 2005, am 28. September 2005. Bericht bei Twin Moons Anime Forums, Zugriff am 3. Mai 2008.

[20] Interview mit Takara-Designer Hironori Kobayashi, Takarahobby.com, Dezember 2003. Zugriff am 4. Mai 2008. Englische Übersetzung bei Toybox DX (Memento vom 22. April 2006 im *Internet Archive*), am 18. Dezember 2003. Zugriff am 4. Mai 2008.

[21] Meldung bezüglich Energon in Deutschland, Thetransformers.de, am 6. Januar 2005. Zugriff am 23. Mai 2008.

[22] Steve Stonebraker: Steve-o Stonebraker's BotCon 2005 Notes Version 2, Steve-o's Transformers Site. Zugriff am 25. Mai 2008.

[23] „BotCon 2006 - Hasbro New Product Unveiling “, TFormers.com, am 30. September 2006. Zugriff am 24. April 2008.

[24] „Optimus Prime Time “, Interview mit Regisseur Michael Bay, Entertainment Weekly, am 5. Juli 2007. Zugriff am 8. Juni 2008.

[25] „'ToyFare' talks Transformers with Hasbro and gives you the first look at the movie Optimus Prime toy!“ (Memento vom 10. August 2007 im *Internet Archive*) Wizarduniverse.com, am 9. Februar 2007. Archivierte Version, Zugriff am 8. Juni 2008.

[26] Angaben auf den Verpackungen der *Transformers*-Spielzeugfiguren.

[27] John Gaudiosi: „LeBeouf, Fox role play for 'Transformers' “ (Memento vom 15. August 2007 im *Internet Archive*), Hollywoodreporter.com, am 17. Mai 2007. Archivierte Version, Zugriff am 6. Juni 2008.

[28] „Roboter und Product-Placement “, ORF.at. Zugriff am 8. Juni 2008.

[29] Parija B. Kavilanz: „Hasbro hints at 'Transformers' sequel “, CNNMoney.com, 23. Juli 2007. Zugriff am 8. Juni 2008.

[30] Wal-Mart-Mitarbeiter „Steevy Maximus “: „Wal-Mart's Transformers expectations, and results “, TFW2005.com, am 23. Juli 2007. Zugriff am 8. Juni 2008.

[31] „Hasbro Reports Strong Third Quarter Results “, Corporate-ir.net, am 23. Oktober 2007. Zugriff am 8. Juni 2008.

[32] Offizielles Magazin des Official Transformers Collectors' Club, Ausgabe vom Dezember 2008.

[33] Michelle R. Smith: „Transformer movie marketing for kids criticized “, TheStar.com, am 9. Januar 2008. Zugriff am 8. Juni 2008.

[34] Rick Newman: „10 Products That Boomed During the Recession “, USNews.com, am 20. Oktober 2009. Zugriff am 9. Dezember 2009.

[35] Webisoden auf der offiziellen Hasbro-Webseite, Zugriff am 7. Januar 2009.

[36] Episodenliste der Originalserie inklusive deutschen Erstausstrahlungsdaten, TheTransformers.de. Zugriff am 8. Juni 2008.

[37] Episodenliste der „Generation 2 “-Serie inklusive deutschen Erstausstrahlungsdaten, TheTransformers.de. Zugriff am 8. Juni 2008.

[38] Bob Forward: „Melding Universes “, Vorwort in: *Transformers. Matrix Quest*, Titan Books, London 2002. ISBN 1-84023-471-7.

[39] Details zu den *Transformers*-Comics bei Marvel, NTFA.net. Zugriff am 11. Juni 2008.

[40] Details zu den *Transformers*-Comics bei Marvel UK, Oneshallstand.com. Zugriff am 11. Juni 2008.

[41] Angaben zu deutschen *Transformers*-Comics aus dem Condor-Verlag, Maxithecat.de. Zugriff am 11. Juni 2008.

[42] *Transformers: Rise of the Dark Spark - Actionspiel offiziell angekündigt.* In: *gamepro.de.* 17. Februar 2014, abgerufen am 25. März 2014.

[43] Offizielle Webseite der BotCon. Zugriff am 7. Juli 2008.

[44] ntf-cons.de/

Kapitel 15

Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie

Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie (Originaltitel: *Bionic Six*) ist eine aus dem Jahre 1987 von Tokyo Movie Shinsha produzierte und im Original von Studios USA und MCA ausgestrahlte US-amerikanisch-japanische Zeichentrickserie.

15.1 Inhalt

Jack Bennetts Körper wurde von Professor Sharp mit bionischer Technologie aufgerüstet. Bei einem Ski-Ausflug mit seiner Familie werden sie von Aliens angegriffen, wobei alle unter radioaktivem Schnee begraben werden. Nur Jack Bennett bleibt bei Bewusstsein und bringt seine Familie zu Professor Sharp. Der stattet alle Familienmitglieder mit bionischen Fähigkeiten aus und heilt sie so.

15.2 Charaktere

15.2.1 Protagonisten

Die Familie Bennett

- **Jack Bennett**: Er war Testpilot und wurde durch Professor Sharp zu **Bionic-1**. Zu seinen besonderen Fähigkeiten zählen erweitertes Sehen, Hören und eine große physische Stärke. Zu Hause sorgt er für Ordnung und testet gerne neue Gerichte und Kochrezepte.
- **Helen Bennett**: Sie ist die Frau von Jack. Mit ihren Kräften ist sie **Bionic-2** (im Original **Mother-1**). Zu ihren Stärken zählen ihre telepathischen Fähigkeiten und ihre Fähigkeit Hologramme zu erzeugen.
- **Eric Bennett**: Sohn von Helen und Jack, welcher für sein Leben gern Baseball spielt, daher auch sein Name **Baseball** (im Original **Sport-1**). Eric besitzt magnetische Hände, er kann alles Metallische spielend leicht bewegen. Zusätzlich nutzt er einen Baseballschläger, um gegnerische Angriffe abzuwehren.
- **Meg Bennett**: Die Tochter von Helen und Jack und jüngere Schwester von Eric. Sie liebt Rock'n'Roll über alles, daher stammt auch ihr Name als Mitglied der Bionic Six: **Rocky** (im Original **Rock-1**). Meg besitzt bionische Beine, d.h. sie kann viel schneller laufen als der Rest des Teams, zusätzlich hat sie noch eine Schallwaffe auf ihren Schultern. Im alltäglichen, normalen Leben geht sie zur Albert Einstein High School, ihre Noten sind leider nicht die besten und sie wird häufig von den anderen ermahnt, dass sie nicht lernt. Sie hat außerdem öfters Verabredungen, die sie leider immer wieder absagen muss, wegen plötzlicher Fälle, die die Bionic 6 lösen müssen. Ihr bekanntester Freund ist der eingebildete Bim, der sie jedoch öfter mit einer anderen betrügt.
- **JD Bennett**: Ein Adoptivsohn von Helen und Jack. Sein Codename lautet **IQ**, eine Anspielung auf seine bemerkenswerte Intelligenz, die dem Team mehr als einmal hilft. Er verbringt viel Zeit mit seinen Experimenten, in Bibliotheken oder Vorlesungen, wo er immer wieder Neues dazu lernt. Mit seinen hohen Begabungen ist er meistens leider ein wenig zu ernst, wodurch er anderen die gute Laune verderben kann und Probleme hat sich eine entsprechende Partnerin fürs Leben zu finden. Körperlich ist er der größte von allen (auch größer als die Eltern).
- **Bunjiro 'Bunji'**: Er ist auch ein Adoptivsohn in der Familie. Sein Deckname lautet **Kamikaze** (im Original **Karate-1**) wegen seiner Anspielung auf seine Karatefähigkeiten. Er ist sehr fit und hat einen elastischen und biegsamen Körper und macht auch ohne Bionische Kräfte mit Leichtigkeit hohe Sprünge, Luftsaltos oder Kopfstand. Gewöhnlich ist er gut drauf, sieht praktisch alles (vor allem im Gegensatz zum ernsten JD) locker und bequem und lacht oft in vielen Situationen und Angelegenheiten, selbst wenn die Lage beim Kampf noch so aussichtslos zu sein scheint. Zu Hause guckt er gerne Science Fiction und Kinderfilme. Sein Gesundheitszustand kommt von dem regelmäßigen Training und der vielen Meditationen. Er ist ein Japaner und sein richtiger Vater gilt seit längerer Zeit als verschollen, aber trotzdem erscheint er seinem Sohn regelmäßig in Form eines Geistes. Er ist der jüngste in der Familie und auch körperlich der kleinste.

Andere

- **FLUFFI**: Ein Roboter, gebaut von Professor Sharp. Er unterstützt die Bennetts wo er nur kann, auch wenn er manchmal mehr Probleme macht als er löst.
- **Professor Amadeus Sharp**: Das Genie hinter den Bionic Six, dessen Forschungen von der Regierung genehmigt sind. Er lebt in einem geheimen Labor, das unter seinem Museum liegt und den Bionic Six auch als Basis dient.

15.2.2 Antagonisten

- **Dr. Scarab** (**Dr. Hubert Sharp**): Amadeus Sharps Bruder, dessen Erzfeind und der Bionic Six. Auch er ist ein Genie, allerdings ein böses. Er hat fünf Menschen mit Hilfe von bionischer Technologie verändert und zu seinen Sklaven gemacht. Diese sind:
- **Madame-O**: eine blau gefärbte Femme Fatale, die in einen rosafarbenen, engen Anzug eingepackt ist und eine Maske trägt. Zudem hat sie eine Harfe als Waffe.
- **Chopper**: ist ein wilder, Ketten schwingender Strolch, dessen Aussprache einem Motorrad ähnelt.
- **Klunk**: ein riesiges Monster das aussieht als wäre es aus lebendem Kleber gemacht.
- **Glove**: benannt nach seinem Handschuh mit dem er sowohl Projektile als auch Laserstrahlen abfeuern kann. Er dient in Gefechten gegen die Bionic Six als Führer und würde gerne den Platz als Kopf der Bande (anstelle von Dr. Scarab) einnehmen. Er steht insbesondere in Rivalität mit Bionic-1, neigt aber dazu beim ersten Anzeichen einer Niederlage zu fliehen.
- **Mechanic**: ein dusseliger, bulliger Mann, der verschiedene Werkzeuge als Waffen einsetzt. Er hat eine Schwäche für Tiere, ist unbeherrscht und leicht reizbar.

15.3 Produktion und Veröffentlichung

Die Serie wurde 1987 von Tokyo Movie Shinsha im Auftrag von MCA Television und nach dem Drehbuch von Jean-Marc Lofficier produziert. Regie führten John Ahern, Mark Glamack, Toshiyuki Hiruma, William T. Hurtz, Lee Mishkin, Sam Nicholson und John Walker mit Osamu Dezaki als leitendem Regisseur (*supervising director*). Die Musik komponierten Thomas Chase und Steve Rucker.

Am 19. April 1987 begann die Erstausstrahlung der Serie durch verschiedene Sender. 1992 bis 1993 wurde die Serie von RTLplus erstmals auf Deutsch ausgestrahlt. Es folgten Wiederholungen durch Super RTL und RTL.

15.4 Episodenliste

→ *Hauptartikel: Liste der Episoden der Sechs-Millionen-Dollar-Familie*

15.5 Synchronisation

Die Serie wurde von der Magma Synchron GmbH in Berlin synchronisiert.

15.6 Weblinks

- *Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie* in der Internet Movie Database (englisch)
- Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie bei Zeichentrickserien.de
- Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie bei Fernsehserien.de

Kapitel 16

Inspector Gadget

Inspector Gadget ist eine Zeichentrickserie über einen unbeholfenen, geistesabwesenden und weltvergessenen Polizeiinspektor, der mit Hilfe allerhand technischer Ausrüstung Verbrecher jagt.

16.1 Inhalt

Der stilisierte Kopf der MAD-Katze dient als Erkennungszeichen von MAD

Inspector Gadget ist ein Cyborg mit verschiedenen in seinen Körper und seine Kleidung eingebauten Geräten, sogenannten Gadgets. Sein Hauptgegner ist der Führer der Organisation *MAD*, der geheimnisvolle und stets von seiner Katze (die er „MAD-Katze "nennt) begleitete *Dr. Kralle*. Dabei ist es meistens seine clevere Nichte Sophie, die dem tollpatschigen Inspektor mit Hilfe ihres Computer-Buchs immer wieder aus der Patsche hilft und dafür sorgt, dass ihr Onkel am Ende wieder den Sieg über den bösen Dr. Kralle davonträgt. Der Hauptleidtragende von Inspector Gadgets Ungeschicklichkeiten bleibt dabei Sophies Hund Fino ('Brain' in der englischen Version), der dem roboterähnlichen Ermittler bei seinen Fällen hinterherspioniert, um ihm zusammen mit Sophie immer wieder aus der Klemme zu helfen.

16.2 Die Gadgets

Gadget löst die meisten Funktionen mit dem Befehl „Go-Go-Gadget-o···"aus.

- Beine/Arme/Hals: Alle diese Körperteile können wie Teleskope ausgefahren werden.
- Fernglas: Steckt in seinem Hut und senkt sich von dort über die Augen.
- Finger: Die Finger enthalten zahlreiche Werkzeuge, die er benutzen kann, indem er die Spitzen der Finger abzieht. Z.B. Taschenlampe, Dietrich, Laser, Stift, Schraubendreher, Bohrmaschine, Schneekanone, Korkenzieher, Wasserpistole oder Trillerpfeife .
- Hammer: Geführt von einer mechanischen Hand aus dem Hut.
- Hände: Verschiedene mechanische Hände, die aus dem Hut kommen und dabei oft nützliche Dinge halten (Kamera, Ventilator, Dosenöffner, Sonnenblume, Segel, Lupe···).
- Handschellen: Kommen aus seinem Handgelenk.
- Hubschrauber: Ein Propeller, der aus dem Hut kommt und ihn zum Fliegen befähigt.
- Krawatte: Lässt sich als Lasso verwenden.
- Magnete: Unter den Sohlen seiner Schuhe, können alle Metallobjekte anziehen.
- Mantel: Sein Trenchcoat kann sich aufblähen und schwimmt so auf Wasser oder dämpft Stürze ab.
- Ohren: Metall-Hörmuscheln, die sein Hörvermögen verbessern.
- Rollschuhe: Befinden sich in den Sohlen der Schuhe, erweitert werden können sie durch Raketen.
- Schirm: Ein Regenschirm, der aus dem Hut kommt und als Fallschirm verwendet werden kann.
- Sirene: Eine Sirene mit Polizeilicht, die aus dem Hut auftaucht.

- Skier: Entstehen aus den Schuhsohlen.
- Sprungfedern: Seine Beine können auch durch Sprungfedern erweitert werden, die sehr hohe Sprünge und weiche Landungen ermöglichen. Eine weitere befindet sich im Hut.
- Telefon: In seiner Hand. Die Hörmuschel ist im Daumen, die Sprechmuschel im kleinen Finger. Ein weiteres Telefon befindet sich im Hut.
- Gasmaske: Kommt aus dem Hut und wird über das Gesicht gestülpt.
- Radar: Eine Radarschüssel die aus dem Hut ragt. Wird bei schlechter Sicht (z.B. Nebel) verwendet um MAD-Agenten aufzuspüren.
- Notfall: Sämtliche aktiven Gadgets werden augenblicklich deaktiviert.

16.3 Produktion und Veröffentlichung

Die Serie wurde 1983 bis 1986 von den Unternehmen DiC Entertainment, France 3, LBS Communications, Nelvana, Tokyo Movie Shinsha und Cuckoo's Nest Studio produziert. Regie führten Dave Cox, Edouard David, Raymond Jafelice und Ken Stephenson. Die Musik komponierte Shuki Levy. Die Serie wurde vom 10. September 1983 bis zum 1. Februar 1986 erstmals in den USA ausgestrahlt.

Inspector Gadget wurde unter anderem ins Polnische, Französische, Koreanische und Italienische übersetzt. Die deutsche Fassung wurde erstmals ab dem 3. Januar 1988 von RTLplus gesendet. Später folgten Wiederholungen durch ProSieben, Fox Kids, Sat.1, Super RTL und ORF1.

DVD-Veröffentlichung

Die ersten 12 Folgen der Serie wurden bereits 2004 auf 4 Einzel-DVDs veröffentlicht, diese sind jedoch mittlerweile ausverkauft. Am 19. März 2010 wurde eine neue 10er DVD-Box der kompletten ersten Staffel (die Folgen 1 bis 65) ohne Altersbeschränkung veröffentlicht.*[1]

16.4 Synchronsprecher

Die deutsche Synchronfassung zur Serie wurde bei den Alster Studios produziert. Synchronregie führte Wolfgang Draeger, welcher auch die Dialogbücher zur Serie schrieb.

16.5 Filme

Realverfilmungen

Eine Adaption der Serie wurde 1999 von Disney unter dem Titel *Inspector Gadget* produziert. Durch den Erfolg des Filmes wurde 2003 eine Fortsetzung unter dem Titel *Inspector Gadget 2* produziert. Hierbei verzichtete man jedoch darauf, die Schauspieler aus Teil 1 erneut zu verpflichten, und ersetzte den kompletten Stamm.

Zeichentrickfilme

Bereits 1992 wurde ein Serienspecial unter dem Titel *Inspector Gadget rettet Weihnachten* produziert. Durch die auflebende Beliebtheit der Serie produzierte DiC 2002 den Film *Inspector Gadgets letzter Fall*, welcher das Finale der Zeichentrickserie darstellen soll. Jedoch wurden einige Neuerungen (eine 14-jährige Sophie, im Film als Penny bekannt, und auch ein sprechendes Gadgetmobil wie in den Filmen) durchgeführt.

CGI-Film

Unter dem Titel *Inspektor Gadget – Mission Flugsaurier* entstand 2005 der bis dato letzte Film zur Serie. Der Film ist als eine Art Fortsetzung zu *Inspector Gadgets letzter Fall* anzusehen, da Penny in diesem Film bereits 16 ist und Gadget in diesem Fall endlich Dr. Kralle verhaften konnte.

16.6 Ableger

Gadget Boy

Die im Jahre 1995 produzierte Serie handelt von einem wesentlich jüngeren Inspector Gadget, genannt Gadget Boy, seiner Partnerin Heather und seinem Robo-Hund G-9. Sein Gegenspieler ist Spydra, eine sechs-armige Verbrecherin, die ihr Gesicht immer hinter einer Maske versteckt. Die Serie wurde in zwei Staffeln in den USA gezeigt, während in Staffel 1 (*Gadget Boy & Heather* genannt) jede Folge davon handelt Spydras Organisation des Schreckens zu stoppen, reist Gadget Boy in Staffel 2 (*Gadget Boy' s Adventures in History*) durch die Zeit um Spyrda davon abzuhalten die Zukunft zu verändern. In Deutschland wurden beide Staffeln unter dem Titel *Gadget Boy* gezeigt.

Inspector Gadget's Field Trip

1996 produzierte DiC eine Art Fortsetzung zur originalen Inspector Gadget-Serie, welche jedoch nicht von seinen Abenteuern im Kampf gegen Dr. Kralle handelte. Stattdessen reist darin ein animierter Inspector Gadget in Realfilmaufnahmen an verschiedene Orte und erzählt den Zuschauern besondere Informationen über die besuchten Stellen. 50 Folgen à 25 Minuten wurden hergestellt.

16.7 Weblinks

- *Inspector Gadget* in der Internet Movie Database (englisch)
- fernsehserien.de über die Serie

16.8 Einzelnachweise

[1] Info auf amazon.de

Kapitel 17

Power Rangers

Power Rangers ist eine US-amerikanische Fernsehserie von Haim Saban, welche zunächst von Fox Television, zwischenzeitlich von Disney und seit 2011 für Nickelodeon produziert wird. Mittlerweile gibt es 20 Staffeln und zwei Filme. Durch den Erfolg der Serie entstand auch ein umfangreicher Merchandise-Markt für Kinderspielzeug. Unter anderem wurden zu jeder der Staffeln Abbilder der Rangers und deren Zords verkauft.

17.1 Handlung

Die Power Rangers sind eine Gruppe von Menschen (meistens Teenager), die die Welt vor dem Bösen beschützen. Sie haben meist fünf Mitglieder und jedes Mitglied kann in einen Kampfanzug schlüpfen (morphen), um seine Identität geheim zu halten und mehr Kraft zu haben. Sie benutzen verschiedene Waffen und sogenannte Zords, riesige Kampfroboter, um ihre Feinde zu bekämpfen. Um sie auseinanderzuhalten, hat jeder Ranger einen Kampfanzug in einer bestimmten Farbe. Diese sind meist rot, blau, schwarz, gelb, grün und pink. Jeder Ranger hat eine spezielle Waffe und einen speziellen Zord. Diese Waffe wird im Laufe der Serie meist verbessert oder aufgerüstet. Die inhaltlich eigenständigen Staffeln laufen immer nach einem ähnlichen Schema ab: Ein Oberbösewicht will die Erde oder alle Menschen vernichten bzw. erobern. Die Power Rangers werden ausgewählt, um gegen ihn zu kämpfen. Der Feind sendet allerlei Monster aus, um die Rangers zu bekämpfen. Diese sind dem Monster bald überlegen; daraufhin vergrößert es sich. Die Rangers rufen ihre Zords und gemeinsam können sie das Monster besiegen. Des Öfteren kommt während der laufenden Staffel noch ein weiterer, sechster, Ranger hinzu. Er hat oft andere Pläne und Ziele als die Rangers oder ist manchmal ganz und gar böse, meistens schließt er sich dann aber der Gruppe an. In den ersten Staffeln gab es eine fortlaufende Handlung von Staffel zu Staffel. Dieselben Personen erhielten immer wieder eine neue Power. Von diesem Konzept rückte man aber ab der sechsten Staffel ab. Allerdings gab es seitdem Gastauftritte von alten Rangers und außerdem in fast jeder Staffel eine Doppelfolge, in der die Rangers aus der aktuellen und der letzten Staffel zusammen kämpfen. In der zehnten Staffel kamen zum Jubiläum alle roten Rangers der vergangenen Staffeln zusammen.

17.2 Produktionshintergrund

Haim Saban wollte die japanische Super-Sentai-Serie in die USA importieren. Allerdings konnte sich niemand mit den japanischen Geschichten, Traditionen und Werten identifizieren. Aus diesem Grund entwickelte man eine völlig neue Serie, ersetzte die japanischen Darsteller durch amerikanische und gab der Serie eine komplett neue Geschichte. Aus dem japanischen Original übernahm man die Monster und Szenen in den Kampfanzügen und Kampfrobotern. Die Serie läuft seit 1993 und hat seitdem viele Veränderungen durchgemacht. Eine Folge dauert etwa 20 Minuten, in Deutschland sind diese aber oft nur etwa 17 - 20 Minuten lang.

17.3 Ausstrahlung

In den USA lief die Serie zunächst auf Fox Kids, seit die Serie von Disney übernommen wurde, auf ABC Family und Toon Disney. 2011 übernahm Nickelodeon das Franchise.

In Deutschland lief die Serie zu Anfang im Samstagmorgenprogramm zwischen 9 und 11 Uhr von RTL. Dann wurde sie noch früher ausgestrahlt. Zwischenzeitlich war sie dann auf Super RTL zu sehen. Im Bezahlfernsehen lief die Serie zunächst auf Jetix, nach dessen Einstellung auf Disney XD. Seit der 18. Staffel wird die Serie auf Nickelodeon Deutschland ausgestrahlt.

17.4 Staffeln / Serien

- Mighty Morphin Power Rangers (inkl. *Mighty Morphin Alien Rangers*) (1993–1995)
- Power Rangers Zeo (1996)
- Power Rangers Turbo (1997)

- Power Rangers In Space (1998)
- Power Rangers Lost Galaxy (1999)
- Power Rangers Lightspeed Rescue (2000)
- Power Rangers Time Force (2001)
- Power Rangers Wild Force (2002)
- Power Rangers Ninja Storm (2003)
- Power Rangers Dino Thunder (2004)
- Power Rangers S.P.D. (2005–2006)
- Power Rangers Mystic Force (2006)
- Power Rangers Operation Overdrive (2007)
- Power Rangers Jungle Fury (2008)
- Power Rangers R.P.M. (2009)
- Power Rangers Samurai & Super Samurai (2011 & 2012)
- Power Rangers Megaforce & Power Rangers Super Megaforce (2013 & 2014)

17.5 Filme

- 1995: Power Rangers: Der Film
- 1997: Turbo: Der Power Rangers Film

17.6 Weblinks

- Offizielle Website
- Power Rangers auf Fernsehserien.de
- Power Rangers Wiki

Kapitel 18

Animorphs (Fernsehserie)

Animorphs ist eine US-amerikanische Science-Fiction-Abenteuer-Serie nach der gleichnamigen Buchreihe von K. A. Applegate.

18.1 Handlung

Jake, seine Cousine Rachel, Marco, Cassie und Tobias (Rotschwanzbussard) sind Jugendliche wie alle anderen.

Doch eines Tages begegnen sie einem im Sterben liegenden Außerirdischen, der sich Prinz Elfangor nennt. Er warnt die Jugendlichen vor der Invasion bösartiger und parasitärer Außerirdischen, den Yirks, die in der Lage sind, andere Lebewesen zu kontrollieren, indem sie in ihr Gehirn eindringen .

Um gegen diese Wesen gewappnet zu sein, verleiht er ihnen die Macht des *Morphens*: Die Fähigkeit, sich in jedes Tier zu verwandeln, das man berührt. Man darf jedoch nie länger als zwei Stunden in Tiergestalt sein, sonst kann man sich nicht wieder zurückverwandeln. Kurz darauf wird Elfangor von einem bösartigen Außerirdischen, Visser Drei (einem der Anführer der Yirks), ermordet.

Seitdem kämpfen die *Animorphs* gegen die Bedrohung durch die Yirks, doch sie können niemandem mehr trauen, denn jeder könnte ein Außerirdischer sein. Die jugendlichen Helden *morphen* sich in verschiedene Tiere, um die Yirks solange in Schach zu halten, bis die guten Außerirdischen auf die Erde kommen. Sie bekommen auch noch einen weiteren Verbündeten: Elfangors kleinen Bruder Aximili-Esgarrouth-Isthill, kurz Ax genannt.

18.2 Erfolg der Serie

Obgleich die Episoden von den Buchvorlagen abweichen, ist die Serie in den USA ein großer Erfolg geworden. Die vom US-Fernsehsender Nickelodeon gezeigte Serie wurde dennoch nach der ersten Staffel eingestellt.

18.3 Deutsche Erstausstrahlung

Die Fernsehserie wurde bisher noch nie in Deutschland ausgestrahlt. Zwar wurden Videos einige Zeit bei Amazon.com verkauft, jedoch als englische Sprachversionen. Wann oder ob die Serie je ausgestrahlt wird, ist nicht bekannt.

18.4 Weblinks

- *Animorphs (Fernsehserie)* in der Internet Movie Database (englisch)

Nickelodeon-Realfilmserien

Kapitel 19

Roswell (Fernsehserie)

Roswell ist eine US-amerikanische Science-Fiction-Fernsehserie von Jason Katims. Der Pilotfilm basiert auf der Buchserie „Roswell High “, geschrieben von Laura J. Burns und Melinda Metz, veröffentlicht von Pocket Books (USA).

Die Serie wurde von 1999 bis 2002 erstmals im Fernsehen ausgestrahlt. Sie handelt von den High-School-Schülern Max und Isabel Evans sowie Michael Guerin, die keine Menschen, sondern Außerirdische sind, die 1947 in Roswell, New Mexico mit einem Raumschiff auf der Erde abstürzten. Als Max eines Tages seiner Mitschülerin Liz Parker das Leben rettet, lenkt er die Aufmerksamkeit der Behörden auf sich – und das ruhige Leben, das die drei Jugendlichen in Roswell bislang geführt haben, hat ein jähes Ende.

Die Serie wurde 2006 im deutschsprachigen Raum auf DVD veröffentlicht. Ab November 2006 wurden alle Staffeln von Anixe HD in Deutschland erstmals in HD ausgestrahlt.

19.1 Rahmengeschichte

Zan, Vilandra, Rath und Ava (später in der Serie bekannt als die „königlichen Vier “) waren einst die Mitglieder der königlichen Familie vom Planeten Antar. Dieser ist Teil eines Planetensystems aus insgesamt fünf mit intelligenten Wesen bevölkerten Planeten, die zunächst in Frieden miteinander co-existierten. Der feindliche Herrscher Kivar überfiel eines Tages seine Nachbarplaneten und riss die Herrschaft über Antar an sich. Zan, der damalige König von Antar, seine Frau Ava und Schwester Vilandra, sowie Zans Stellvertreter Rath, fielen ihm dabei zum Opfer. Nach ihrem Tod wurde ihre DNA und die DNA von Menschen dazu verwendet, zwei Sätze von Außerirdischen-Mensch-Hybriden bzw. Klonen der königlichen Vier zu erstellen. In der Serie sind dies Max (Zan) und Isabel Evans (Vilandra), Michael Guerin (Rath) und Tess Harding (Ava). Die Klone wurden auf die Erde geschickt, um sie vor Kivar zu schützen. Sie sollen eines Tages zurückkehren und den Frieden auf Antar wiederherstellen.

Das Raumschiff mit dem Max, Isabel, Michael und Tess (sowie der weitere Satz Klone und ihre vier Beschützer), stürzte im Jahre 1947 in Roswell, New Mexico ab. Die US-Armee fand die außerirdischen Inkubationskapseln und die zwei überlebenden Antarier, und brachte sie zwecks ihrer Erforschung auf eine Militärbasis. Mit der Hilfe eines jungen Luftwaffenpiloten konnten die Außerirdischen samt den Kapseln fliehen. Nasedo (einer der beiden überlebenden Beschützer) versteckte einen Satz Klone im Inneren einer Felsformation in der Wüste New Mexicos. Über 40 Jahre später verließen Max, Isabel und Michael im Alter von etwa sechs Jahren ihre Kapseln. Der vierte Klon, Tess, die eingeschlossen in ihrer Kapsel zurückblieb, wurde später von Nasedo gefunden und aufgezogen. Max und Isabel fanden bei ihren Adoptiveltern Philip und Diane Evans ein liebevolles und stabiles Zuhause. Michael dagegen, wuchs in der Obhut eines gewalttätigen Pflegevaters auf, der dazu noch Alkoholiker ist.

Zu Beginn der Serie sind Max, Isabel und Michael inzwischen 16 Jahre alt und Schüler an der Roswell High School. Sie sind sehr darauf bedacht, nicht aufzufallen und bleiben immer unter sich. Sie wissen ob ihres außerirdischen Ursprungs, jedoch nicht, woher sie stammen und warum sie auf der Erde sind.

19.2 Erzählstil

Obwohl die Handlung der Serie sich primär um das Schicksal von Max, Isabel und Michael dreht, übernimmt Liz Parker überwiegend die Rolle der Erzählerin. So enthält beinahe jede Folge mindestens eine Szene, die Liz beim Schreiben in ihr Tagebuch zeigt. Ihre Stimme aus dem Off verrät dem Zuschauer ihre gegenwärtigen Gedanken, welche die Ereignisse der Folge ankündigen, untermalen oder nachträglich bewerten sollen. Die Pilotfolge beginnt mit einem gesprochenen Tagebucheintrag von Liz mit folgenden Worten: „Ich bin Liz Parker und vor fünf Tagen gestorben, aber danach wurde es erst richtig verrückt. “In der zweiten Staffel wird dieser Erzählstil weitestgehend nicht mehr angewendet, aus dem einfachen Grund, dass Liz nur noch selten in ihr Tagebuch schreibt. Stattdessen übernimmt ihre beste Freundin Maria in einigen Folgen eine ähnliche Rolle und erklärt dabei auf ihre

eigene Art und Weise die aktuellen Geschehnisse in der Clique, indem sie den Zuschauer über die Kamera direkt anspricht.

19.3 Handlung

19.3.1 Staffel 1

Die 16-jährige Liz Parker wird während ihrer Arbeit als Kellnerin im „Crashdown Café “, das ihrem Vater gehört, infolge eines Streits zwischen zwei Kunden mit einer Waffe angeschossen und tödlich getroffen. Ihr Mitschüler Max Evans eilt herbei und rettet ihr durch bloßes Handauflegen das Leben. Wie Liz kurz darauf feststellen muss, sind Max und dessen Schwester Isabel sowie ihr gemeinsamer Freund Michael Guerin Außerirdische, die während des berühmten Roswell-Zwischenfalls von 1947 mit ihrem Raumschiff auf der Erde abgestürzt sind. Obwohl sie Max schwört, sein Geheimnis für sich zu behalten, erzählt Liz ihrer besten Freundin Maria DeLuca davon. Der wenig überzeugende Versuch der Jugendlichen, die wahren Ereignisse im „Crashdown Café “zu vertuschen, erregt die volle Aufmerksamkeit des übereifrigen Sheriffs Valenti. Er heftet sich fortan an ihre Fersen, mit dem Ziel, um jeden Preis herauszufinden, was bei dem Vorfall wirklich passiert ist. Das FBI entsendet zudem diverse Agenten nach Roswell, die in der Sache ebenfalls ermitteln. Das Problem der Geheimniswahrung wird somit zu einem wichtigen Thema der ersten Staffel und nimmt großen Einfluss auf die Entwicklung der Beziehungen der Protagonisten untereinander. Zwischen Liz und Max entwickelt sich eine zarte Romanze, während Michael und Maria sich in einer leidenschaftlichen, und oft explosiven, Beziehung wiederfinden.

Aufgrund der Ereignisse sind die drei Außerirdischen mehr denn je gezwungen, sich stärker mit ihrer Herkunft zu beschäftigen. Sie lernen den Antarier Nasedo sowie die neue Mitschülerin Tess Harding kennen, von der sie erfahren, dass sie eine von ihnen ist. Im Gegensatz zu ihnen, besitzt Tess die Kenntnis über ihr vergangenes Leben sowie ihre vermeintliche Bestimmung: Demnach sind sie die Klone der „königlichen Vier “vom entfernten Planeten Antar. Max ist der König, Isabel seine Schwester, Michael sein Stellvertreter und Isabels Gefährte, und Tess ist Max' Frau. Ihre Mission ist es, eines Tages auf Antar zurückzukehren und ihr Volk aus der Knechtschaft des feindlichen Herrschers Kivar zu befreien.

19.3.2 Staffel 2

Nachdem Max, Isabel und Michael am Ende der ersten Staffel von ihrer Bestimmung erfahren haben, gehen die Beziehungen zwischen Liz und Max sowie Michael und Maria im Vorfeld der zweiten Staffel auseinander. Obwohl die Jugendlichen versuchen weiterhin Freunde zu bleiben, führt die Situation wiederholt zu Spannungen in der Gruppe. Zu Beginn der Staffel wird eine neue außerirdische Spezies vorgestellt, die „Skins “, die in Kivars Auftrag auf der Erde nach den königlichen Vier suchen, um sie auf seine Seite zu ziehen oder, wenn sie sich weigern, zu töten. Als Nasedo von einer Skin ermordet wird, findet Tess ein neues Zuhause bei Sheriff Valenti und dessen Sohn Kyle. Sie beginnt, sich in der Clique einzuleben.

Max, Isabel, Michael und Tess erfahren, dass ein weiterer Satz Klone der königlichen Vier auf der Erde existiert. Ihre Namen sind Rath (Michael-Klon), Zan (Max-Klon), Lonnie (Isabel-Klon) und Ava (Tess-Klon). Max vertritt den kurz zuvor getöteten Zan bei einem Gipfeltreffen der Könige der Planeten seines Sonnensystems, das in New York stattfindet. Rath und Lonnie versuchen, ihn davon zu überzeugen, auf Kivars Angebot des Waffenstillstands einzugehen, wobei Max jedoch sein Recht auf Antars Thron an Kivar abtreten müsste. Max lehnt dies ab. Nach einem anschließenden missglückten Attentat auf Max verschwinden Rath und Lonnie spurlos.

Während der Staffel reist Alex für einige Wochen nach Schweden. Kurz nach seiner Rückkehr stirbt er auf tragische Weise bei einem Autounfall. Die Polizei findet Hinweise, die auf Alex' Selbstmord schließen lassen, doch Liz will dies nicht glauben. Durch ihre Nachforschungen erfährt sie, dass er nie in Schweden war, sondern in der Zeit am Las Cruces College gelebt und an der Übersetzung des außerirdischen Buches, dass das Schicksal der „königlichen Vier “beschreibt, gearbeitet hat. Obwohl sie die Übersetzung finden, gelingt es Michael, Maria und Liz zunächst nicht, Alex’ Mörder aufzuspüren.

Währenddessen kommen Max und Tess einander immer näher, bis sie schließlich miteinander schlafen und Tess schwanger wird. Das Baby kann auf der Erde nicht überleben, sodass die Vier beschließen, den Planeten zu verlassen, was ihnen aufgrund der Erkenntnisse aus dem Schicksalsbuch nunmehr möglich ist. Zeitgleich erkennen Maria und Liz, dass Tess Kyles Erinnerungen manipuliert hat und es gelingt ihm, sich an Alex’ Tod zu erinnern. Als sie in Anwesenheit der anderen mit dieser Erkenntnis konfrontiert wird, gibt Tess schließlich zu, Alex’ Verstand regelmäßig manipuliert zu haben, damit er das Buch für sie übersetzt. Sie erzählt von einem Handel, den Nasedo einst mit Kivar einging, der es ihr erlaubt, sicher nach Hause zurückzukehren, solange sie Max’ Erben in sich trägt und Max, Isabel und Michael an Kivar ausliefert. Daraufhin beschließt die Gruppe zurückzubleiben und beobachtet, wie Tess die Erde mit dem Granilith, einer Art außerirdischen Rettungskapsel, verlässt. Max gesteht Liz erneut seine Liebe und nimmt sich vor, seinen Sohn zu retten.

19.3.3 Staffel 3

Die dritte und letzte Staffel beschäftigt sich mit Max’ Bemühungen, seinen Sohn zu retten. Sein Plan ist es, eine

Möglichkeit zu finden, selbst nach Antar zu reisen. Hierzu überfällt er gemeinsam mit Liz eine Tankstelle in Utah, in dessen Keller er ein riesiges Raumschiff vorfindet, das offenbar von seinem Planeten stammt. Liz und Max müssen vor der eintreffenden Polizei flüchten und landen schließlich im Gefängnis, was weitreichende Folgen für den Rest der Staffel nach sich zieht. Als Max später zum Schiff zurückkehrt, ist es verschwunden. Seine Suche führt ihn bis nach Los Angeles, doch es stellt sich schließlich heraus, dass das Raumschiff schwer beschädigt und daher nicht flugfähig ist. Enttäuscht, und mit dem Gefühl, seinen Sohn im Stich lassen zu müssen, kehrt Max nach Roswell zurück.

Isabel beginnt eine Beziehung mit Jesse Ramirez, einem mehrere Jahre älteren Rechtsanwalt, der in der Kanzlei ihres Vaters angestellt ist. Zur großen Enttäuschung ihrer Eltern, Max und Michael heiraten die beiden etwa in der Mitte der Staffel. Als Jesse die Wahrheit über Isabels Herkunft erfährt, hat er große Schwierigkeiten sie zu akzeptieren, sodass die Freunde befürchten, von ihm verraten zu werden. Die Beziehung zwischen Maria und Michael gewinnt in dieser Staffel an mehr Tiefe, auch wenn es zwischenzeitlich erneut zu einem Bruch zwischen ihnen kommt. Michael nimmt einen Job als Nachtwächter in einem örtlichen Pharmaunternehmen an und bemerkt nicht, dass er an seinem Arbeitsplatz heimlich ausgespäht wird.

Es wird bekannt, dass das FBI weiterhin gegen Max und seine Freunde ermittelt und plant, sie anzugreifen. Liz entwickelt aufgrund ihrer Heilung durch Max übernatürliche Fähigkeiten; unter anderem bekommt sie Zukunftsvisionen über Personen, mit denen sie in Berührung kommt, wodurch sie ebenfalls in das Visier des FBI gerät. Die Situation wird zusätzlich kompliziert, als Tess mit Max' Sohn Zan zur Erde zurückkommt und in die Hände des Militärs fällt. Sie flieht indem sie alle Menschen tötet, die sich ihr in den Weg stellen. Anschließend liefert sie Zan, der nur die menschliche DNA seiner Eltern geerbt hat und deshalb auf Antar nicht überlebensfähig ist, bei Max ab. Sie kehrt auf die Militärbasis zurück und sprengt diese von innen in die Luft, um alle anwesenden Agenten, die Max und seinen Freunden auf den Fersen sind, zu töten.

Die Gruppe um Max beschließt, gemeinsam aus Roswell zu fliehen. Zuvor gibt Max seinen Sohn zur Adoption frei, um ihm ein normales Leben zu ermöglichen. Nachdem Liz, Max, Michael, Isabel, Maria und Kyle einem vom FBI geplanten Anschlag während ihrer High-School-Abschlussfeier entkommen, verabschieden sie sich von Sheriff Valenti und Isabels Ehemann Jesse, dem sie verbietet, mit ihnen zu kommen.

Die letzten Szenen der Staffel zeigen die Hochzeit von Liz und Max, während Liz' Vater in ihrem Tagebuch liest, welches er per Post erhalten hat und das ihm Aufschluss über die letzten drei Jahre aus dem Leben seiner Tochter gibt. Die Serie endet mit Liz' Worten und ihrem letzten Tagebucheintrag: „Ich bin Liz Parker und ich bin glücklich. "

19.4 Figuren

19.4.1 Hauptcharaktere

Max Evans/Zan

Jason Behr

Max Evans (dargestellt von Jason Behr) ist der Bruder von Isabel und Adoptivsohn von Philip und Diane Evans. In seinem früheren Leben war er Zan, der König des Planeten Antar. Wie Isabel und Michael, weiß er bis Ende der ersten Staffel nicht, woher er kommt und warum er auf der Erde ist. Max hat die Fahigkeit der molekularen Manipulation, genau wie der Rest seiner außerirdischen Gefährten. Er besitzt schon als Kind die einzigartige Fähigkeit, Kranke und Verletzte zu heilen. In der zweiten Staffel ist er in der Lage, mit seinen Händen eine Art Schutzschild zwischen sich und seinen Feinden zu erzeugen. Es stellt sich weiter heraus, dass die Personen, die er heilt, darunter Liz und Kyle, beginnen, ebenfalls übermenschliche Fähigkeiten zu entwickeln.

Max ist sein Leben lang gezwungen, seine wahre Identität zu verbergen. Dies macht ihn zu einem komplexen Charakter, der einerseits sehr scheu und introvertiert, andererseits auch leidenschaftlich und unbeschwert sein kann. Noch bevor er weiß, dass er der Klon des Königs von Antar ist, übernimmt er die Anführerrolle unter seinen Freunden. Max hat einen ausgeprägten Beschützerinstinkt gegenüber anderen Menschen, insbesondere denen, die ihm nahestehen. Er übernimmt immer die volle Verantwortung für seine Entscheidungen und Handlungen. Eine wichtige Grundlage von Max' Charakter (und

der Serie selbst) ist seine Liebe zu Liz Parker, zu der er eine tiefe, geheimnisvolle Verbindung aufbaut, die nie eine rationale Erklärung findet.

Am Ende der zweiten Staffel zeugt Max ein Kind mit Tess und erfährt, dass es von Anfang an ihr Ziel gewesen ist, mit seinem Erben nach Antar zurückzukehren, was ein weiterer Teil von Kivars Verschwörung gegen die königlichen Vier ist. Mit dem Baby im Bauch gelingt Tess mittels einer in einer Felsformation eingebetteten Rettungskapsel die Flucht nach Antar. Ende der dritten Staffel kehrt sie jedoch zur Erde zurück, da ihr Sohn offenbar nur die menschliche DNA seiner Eltern geerbt hat und auf Antar nicht überlebensfähig ist. Nach reiflicher Überlegung beschließt Max, das Baby zur Adoption frei zu geben. Wenig später flieht er gemeinsam mit Liz, Isabel, Michael, Maria und Kyle für immer aus Roswell und heiratet Liz an einem unbestimmten Ort.

Isabel Evans/Vilandra

Katherine Heigl

Isabel Evans (dargestellt von Katherine Heigl) ist, wie ihr Bruder Max, ihr bester Freund Michael Guerin und Tess Harding, ein Klon der sogenannten königlichen Vier vom Planeten Antar. Sie und Max wurden von Philip und Diane Evans adoptiert. In der ersten Staffel beginnt sie eine Beziehung zu Alex Whitman, die aber aufgrund Isabels vermeintlicher Bestimmung nie die Chance hat, sich zu entwickeln. In der zweiten Staffel verliebt sie sich doch noch in Alex, der kurz danach getötet wird. Isabel braucht lange Zeit, um diesen Verlust zu verarbeiten. In der dritten Staffel heiratet sie, zur großen Enttäuschung ihrer Eltern, Max und Michael, den Rechtsanwalt Jesse Ramirez. Zudem freundet sie sich mit Kyle Valenti an. In Sheriff Jim Valenti sieht Isabel eine Art Vaterfigur und bittet ihn sogar, sie bei ihrer Hochzeit zum Altar zu begleiten, als ihre Adoptiveltern sich weigern, der Trauung beizuwohnen.

Isabel ist ein sehr beliebtes Mädchen an der Schule. Sie versteckt ihre freundliche Seite unter einer Fassade aus Hochmut und Kälte: Sie präsentiert sich als eine gefühlskalte, perfekte und unerreichbare Schönheit. Isabel ist sehr extrovertiert und fügt sich mit Leichtigkeit in die menschliche Gesellschaft ein. Während Michael als ein rebellischer Einzelgänger und Max als schüchtern und still gelten, nimmt Isabel aktiv an sozialen Aktivitäten in Roswell teil. Doch tief im Inneren sehnt sie sich nach Stabilität und Sicherheit und wäre nichts lieber als ein „normales “Mädchen wie Liz oder Maria.

Isabel hat die Fahigkeit der molekularen Manipulation, genau wie der Rest ihrer außerirdischen Gefährten. Daneben verfügt sie über die besondere Fähigkeit, die Träume von beliebigen Personen besuchen zu können. Später ist sie in der Lage in die Gedanken von Personen einzudringen, obwohl sie behauptet, es funktioniere nur, wenn sie schlafen.

Michael Guerin/Rath

Brendan Fehr

Michael (dargestellt von Brendan Fehr) ist einer der königlichen Vier von Antar und der Klon des Außerirdischen Rath. Er wird als Sechsjähriger gemeinsam mit

Max und Isabel gefunden und in die Obhut eines gewalttätigen Säufers namens Hank gegeben, während Max und Isabel von der Familie Evans adoptiert werden. Michael ist der Rebell und Außenseiter der Gruppe, was großteils auf die Umstände zurückzuführen ist, in denen er aufgewachsen ist. Er steht trotz seiner Intelligenz ständig kurz davor, der Schule verwiesen zu werden. Michael vertraut niemandem außer Max und Isabel und ist jederzeit bereit, Roswell hinter sich zu lassen, wenn er den leisesten Verdacht hat, dass sein Geheimnis gelüftet wurde. Mit der Hilfe von Philip Evans lässt Michael sich am Ende der ersten Staffel gerichtlich für volljährig erklären und löst sich so von der Situation mit seinem Pflegevater.

Obwohl Michael genauso viel wie Max und Isabel daran liegt, die Wahrheit über ihre Herkunft zu erfahren, ist er wie besessen davon und handelt oft selbstsüchtig und leichtsinnig, um dieses Ziel zu erreichen. Seine Tendenz zum impulsiven Handeln und Treffen von Entscheidungen, die ihn selbst und seine Freunde oft in Schwierigkeiten bringen, führt regelmäßig zu Streitigkeiten innerhalb der Gruppe. Trotz seiner negativen Eigenschaften ist Michael durchaus um das Wohl seiner Freunde besorgt. Michaels besondere Fähigkeit besteht darin, Dinge explodieren zu lassen, auf die er sich besonders konzentriert. Aufgrund seiner Unsicherheit und Unfähigkeit, seine Gefühle zu kontrollieren, hat er jedoch die geringste Kontrolle über seine Kräfte, was sich im Verlauf der Serie etwas legt. Am Ende der ersten Staffel lernt er von Nasedo, wie er seine Fingerabdrücke in die eines toten Agenten verwandeln kann, um sich so unerlaubten Zugang zu Räumen einer Militärbasis zu verschaffen.

Michael verliebt sich in der ersten Staffel in Liz' beste Freundin Maria, mit der er im Verlauf der Serie eine On-Off-Beziehung führt. Michael realisiert schließlich, dass die Erde seine eigentliche Heimat ist, die er wegen seiner Liebe zu Maria nicht verlassen will.

Tess Harding/Ava

Tess (dargestellt von Emilie de Ravin) ist der Klon der Außerirdischen Ava, der Frau von Zan, dem König von Antar. Sie kam gemeinsam mit Max (Zans Klon), Isabel und Michael auf die Erde, verließ ihre Inkubationskapsel aber später als die anderen. Sie wurde von Nasedo gefunden und aufgezogen, der offenbar auf die Erde geschickt worden war, um die Vier vor ihrem Feind Kivar zu beschützen. Bei der Einführung von Tess' Charakter in die Serie wird dem Zuschauer schnell klar, dass sie wie besessen von Max und der Erfüllung ihres vermeintlichen Schicksals mit ihm ist. Erst am Ende der zweiten Staffel werden ihre wahren Absichten in Bezug auf Max offenbart. So hat Nasedo viele Jahre zuvor einen Deal mit Kivar geschlossen, der es ihm ermöglichen sollte, sicher nach Antar zurückzukehren, solange er Kivar den Erben Max' (mit Hilfe von Tess) bringt und Max, Michael und Isabel an ihn ausliefert. Schließlich ist es Tess, die Nasedos Teil der Vereinbarung erfüllt, nachdem dieser zu

Emilie de Ravin

Beginn der zweiten Staffel getötet wird.

Tess scheint die einzige der vier zu sein, die über Erinnerungen an ihr früheres Leben verfügt, obwohl nie klargestellt wird, ob diese Erinnerungen nur ihrer eigenen Fantasie entspringen, die sie Max, Isabel und Michael glaubhaft machen will, um ihr Vertrauen zu gewinnen, oder sie tatsächlich mit der Hilfe Nasedos gelernt hatte, diese aus ihrem Unterbewusstsein abzurufen. Ihre besondere Fähigkeit besteht darin, die Gedanken der Menschen zu manipulieren und ihrem Verstand so Dinge vorzugaukeln, die nicht real sind. Sie ist zudem zur Gedankenkontrolle fähig, ähnlich einer Gehirnwäsche. Später ist sie in der Lage, eine von ihr produzierte Illusion in die Realität zu bringen, als sie beispielsweise die „Skins "durch ein von ihr geschaffenes Feuer tötet. Dies ist möglicherweise dieselbe Art, auf die sie am Ende der dritten Staffel das Militärgebäude in die Luft sprengt. Tess wird als die mächtigste der Klone gehandelt, da ihre Fähigkeiten von Kindheit an durch Nasedo gefördert wurden. Sie versucht, Max, Isabel und Michael dabei zu helfen, ihre eigenen Fähigkeiten auszubauen.

Eine weitere zerstörerische Wirkung ihrer Fähigkeit wird in der zweiten Staffel offenbar, als Tess monatelang Alex Whitmans Erinnerungen manipuliert, damit er für sie das Schicksalsbuch der Vier übersetzt, das ihr die Rückkehr nach Antar ermöglichen muss, um Kivars Auftrag auszuführen. Die übermäßige Verwendung von Gehirnwäsche

fügt Alex' Gehirn einen gravierenden, und letztlich tödlichen, Schaden zu. Anschließend lässt sie Kyle ihr bei der Beseitigung von Alex' Leiche helfen und manipuliert seine Erinnerungen so, dass er sich zeitweise an nichts mehr erinnern kann.

Liz Parker

Liz Parker ist Schülerin an der Roswell High School. Ihre besten Freunde sind Alex Whitman und Maria DeLuca. Liz ist das typische Mädchen von nebenan. Sie ist sehr klug und ehrlich, sensibel, selbstbewusst und besonnen. Sie wohnt mit ihren Eltern über dem „Crashdown Café “, einem Diner, der ihrer Familie gehört, und arbeitet dort bis zur letzten Folge als Kellnerin. Eines Tages wird sie von einem Kunden mit einer Waffe angeschossen und von Max Evans gerettet, der, wie sie später erfährt, ein Außerirdischer ist. Sie erkennt jedoch, dass er keine Bedrohung für die Menschen darstellt. Aus diesem Grund beginnt sie, ihm und seinen Freunden zu helfen, und verzichtet dabei von Anfang an bewusst auf ihr bisher geordnetes, normales Leben. Sie verliebt sich in Max und beendet ihre Beziehung zu Kyle Valenti, mit dem sie erst kurz zuvor zusammengekommen ist. Liz entwickelt sich zum „Gehirn “der Clique um Max, Isabel und Michael. Sie ist stets in der Lage, den Kernpunkt ihrer Probleme zu erkennen und eine entsprechende Lösung zu finden. Aber ihre Entschlossenheit und ihre selbstlose Art kann auch ein Charakterfehler sein, der sie oft zu Entscheidungen verleitet, die mit zu viel Verantwortung behaftet sind. Dies ist auch eine Eigenschaft, die sie mit Max teilt.

In der zweiten Staffel entwickelt Liz aufgrund ihrer Heilung durch Max übermenschliche Fähigkeiten. In der dritten Staffel sprengt sie Tess zweimal mit grüner Energie, die sie mit ihren Händen erzeugen kann. Zudem bekommt Liz Visionen über die Zukunft von Personen, mit denen sie in Berührung kommt. Am Ende der Serie sieht sie den gewaltsamen Tod ihrer selbst sowie ihrer Freunde voraus. Dank dieser Information gelingt ihnen gerade noch rechtzeitig die Flucht aus Roswell, bevor die Agenten des FBI sie töten können.

Max und Liz heiraten an einem unbekannten Ort. Ihr Tagebuch, dem Liz alle ihre (und Max') Geheimnisse anvertraut hat, schickt sie ihren Eltern, um ihnen die Ereignisse der letzten Jahre zu erklären und sie darüber zu informieren, dass sie nun sehr glücklich ist, wo auch immer sie sich gerade befindet.

Maria DeLuca

Maria ist die beste Freundin von Liz Parker und Alex Whitman. Sie arbeitet neben der Schule im „Crashdown Café “, das den Parkers gehört. Sie ist die Tochter einer alleinerziehenden Mutter, deren größte Sorge es ist, dass Maria die gleichen Fehler begeht, wie sie, als sie noch jung war. Maria wirkt oft aufgedreht, albern und sarkastisch. Sie zeichnet sich nicht besonders gut in akademischen Fächern aus, aber sie ist eine sehr talentierte Musikerin und interessiert sich für Fotografie. Maria ist eine sehr loyale Freundin, selbstbewusst und mitfühlend. Unter den Protagonisten ist sie diejenige, die zunächst am meisten mit der Bürde des Geheimnisses um Max, Isabel und Michael zu kämpfen hat, beweist aber in besonders brenzligen Situationen dennoch eine ungeahnte Coolness. Zu ihren negativen Persönlichkeitsmerkmalen gehören vor allem ihre übermäßige Eitelkeit und Eifersucht, die sich besonders in ihrer Beziehung zu Michael zeigen. Allerdings ist sie eine leidenschaftliche Person, der es sehr leicht fällt, sich zu öffnen.

Maria verliebt sich in Michael Guerin, dessen anfängliche Beziehungsunfähigkeit für viel Herzschmerz bei Maria sorgt. Aus einer leidenschaftlichen On-Off-Beziehung wird letztlich doch die große Liebe. Für sie gibt Michael seinen lang gehegten Traum auf, nach Antar zurückzukehren. Am Ende der Serie fliehen sie gemeinsam mit Liz, Max, Isabel und Kyle aus Roswell.

Kyle Valenti

Nick Wechsler

Kyle (dargestellt von Nick Wechsler) ist der einzige Sohn des Sheriffs von Roswell. Über seine Mutter ist nichts bekannt. Zu Anfang der Serie ist er mit Liz Parker liiert. Als sie Max kennenlernt, trennt sie sich von ihm. Dies führt zu einer zeitweisen Feindschaft zwischen Max und Kyle. Am Ende der ersten Staffel wird Kyle versehentlich von seinem Vater angeschossen und von Max geheilt. So erfährt er von dessen Geheimnis. In der zweiten Staffel

erfährt man, dass Kyle sich dem Buddhismus zugewandt hat, um mit diesem Wissen besser umgehen zu können.

Mit der Zeit fügt Kyle sich in die Clique ein und freundet sich besonders mit Tess an, die nach Nasedos Tod im Haus des Sheriffs einzieht. Am Ende der zweiten Staffel findet die Clique heraus, dass Tess Kyle dazu benutzt hat, die Leiche des von ihr getöteten Alex zu entsorgen, und dass sie anschließend sein Gedächtnis manipuliert hat. Er befürchtet, wie Liz, übermenschliche Kräfte zu entwickeln, die sich aber während der Serie noch nicht zeigen. In der dritten Staffel wird Kyle zu einer wichtigen Bezugsperson für Isabel und sie werden gute Freunde. Nach einer Weile befürchtet Kyle, sich in sie verliebt zu haben, begreift jedoch bald, dass seine Gefühle gegenüber Isabel geschwisterlicher Natur sind. Im Staffelfinale flieht er gemeinsam mit Liz und ihren Freunden für immer aus Roswell.

Sheriff Jim Valenti

Valenti übernimmt in der ersten Staffel eine der Antagonisten-Rollen, wenn auch eine sympathische. Als Sheriff von Roswell ermittelt er im Fall der Schießerei im „Crashdown Café “, obwohl offenbar niemand verletzt wurde und die junge Kellnerin Liz Parker darauf besteht, dass das rote Chaos auf ihrer Uniform nur von einer zerbrochenen Ketchup-Flasche stammt. Doch Valenti findet Zeugen und Beweise, die ihre Geschichte widerlegen. Er schaltet das FBI ein, das ihn jedoch nach eingehender Prüfung der Beweise aus ihren weiteren Ermittlungen ausschließt. Valenti heftet sich daraufhin an Max’ Fersen und versteht bald, dass er und seine Freunde offenbar ein bedeutsames Geheimnis hüten, welches Valenti unbedingt ergründen will – insbesondere auch weil das FBI sich ebenfalls dafür interessiert.

Trotz seiner allgemeinen Abneigung und Skepsis gegenüber Max und seinen Freunden, erkennt Valenti im Verlauf der Staffel die Notlage der Jugendlichen und beginnt, auch ohne ihr Geheimnis zu kennen, sie vor den skrupellosen Machenschaften des FBI zu schützen. Trotz mehrerer Versuche, gelingt es dem Sheriff jedoch nicht, die Jugendlichen dazu zu bewegen, sich ihm anzuvertrauen. Erst als Max in die Hände der Spezialeinheit des FBI fällt, wird Valenti schließlich um Hilfe gebeten und erfährt die Wahrheit über Max, Isabel und Michael. In dem Versuch, ihnen zu helfen, schießt Valenti aus Versehen seinen Sohn Kyle an, der daraufhin von Max geheilt wird. Als Dank sichert Valenti Max und seinen Freunden seine uneingeschränkte Unterstützung zu.

In den folgenden Staffeln hilft Valenti der Clique, indem er diverse ihrer Handlungen mithilfe seiner beruflichen Stellung vertuscht. Er lädt auch Tess Harding ein, in seinem Haus zu leben, als Nasedo getötet wird. Durch sie führen er und Kyle alte, längst verworfene Familientraditionen wieder ein und kommen einander wieder näher. Valenti ist über Tess’ Verrat an ihren Freunden am Ende der zweiten Staffel schwer enttäuscht. Als er aufgrund von Isabels Träumen einen Vermisstenfall auflöst, wird man auf Valentis Handlungen aufmerksam und überprüft ihn. Da er sich weigert, Informationen über die Clique zu liefern, verliert er im Vorfeld der dritten Staffel seinen Job und verfällt zeitweise in eine Lebenskrise. In der Mitte der dritten Staffel wird er Sänger der lokalen Country-Band „Kit Shickers “und erfüllt sich so einen lang gehegten Traum.

Valenti fühlt sich geehrt, als Isabel ihn darum bittet, sie bei ihrer Hochzeit zum Altar zu begleiten. Er wird jedoch von Isabels Adoptivvater abgelöst, als dieser doch noch bei der Trauung erscheint. Im Serienfinale verschafft Valenti seinem Sohn einen Job im Büro des neuen Sheriffs, den Kyle ablehnt und ihm dazu rät, sich selbst um die Stelle zu bemühen. So wird Valenti der neue Hilfssheriff von Roswell. Am Ende der Serie kommt es zu einem sehr emotionalen Abschied von seinem Sohn, bevor Kyle mit Max und den anderen in einen Van steigt und Roswell verlässt.

Im Verlauf der Serie hat Valenti eine On-Off-Affäre mit Marias Mutter, Amy DeLuca, aber es bleibt unklar, ob sie echte Gefühle füreinander haben; sie stellen sich in der Öffentlichkeit nie als ein Paar dar. Dies schweisst dennoch Maria und Kyle etwas zusammen, da sie oft über die Beziehung ihrer Elternteile scherzen. Valenti begleitet Amy auch zum Abschlussball an der Schule ihrer Kinder. In der dritten Staffel zeigt er Interesse an vielfach jüngeren Frauen, was Kyle sehr peinlich ist.

Alex Whitman

Colin Hanks

Alex (dargestellt von Colin Hanks) ist der beste Freund von Liz und Maria. Er wird lange Zeit nicht in Max’ Geheimnis eingeweiht, was für viele Spannungen zwischen ihm, Liz und Maria sorgt. Er verliebt sich in Isabel, doch seine Gefühle werden nicht richtig erwidert. In der zwei-

ten Staffel verschwindet er für vier Wochen, angeblich im Rahmen eines Schüleraustauschprogramms, nach Schweden. Kurz nach seiner Rückkehr stirbt er bei einem Verkehrsunfall. Es stellt sich heraus, dass er von Tess gezwungen wurde, ein Buch zu übersetzen, das den „königlichen Vier "erklären soll, wie sie nach Antar zurückkehren können. Sie unterzieht ihn mittels ihrer Kraft, Gedanken manipulieren zu können, regelmäßiger Gehirnwäsche, bis er einen bleibenden Hirnschaden erleidet und stirbt. Sie benutzt daraufhin Kyle, um ihr bei der Beseitigung von Alex' Leiche zu helfen, und manipuliert dabei auch Kyles Gedächtnis.

Jesse Ramirez

Jesse ist ein 26 Jahre alter Rechtsanwalt, der in der dritten Staffel in der Kanzlei von Philip Evans angestellt ist. Er führt eine heimliche Beziehung mit Isabel, die zu dem Zeitpunkt 18 Jahre alt ist. Gegen den Willen ihrer Eltern heiratet Isabel ihn in der Mitte der dritten Staffel. Wenig später erfährt Jesse die Wahrheit über Isabels Ursprung, was für ein vorübergehendes Zerwürfnis zwischen ihnen sorgt. Jesse zieht aus der gemeinsamen Wohnung aus und wird vom FBI kontaktiert, das ihn dazu benutzen will, um an Max, Isabel und Michael ranzukommen. Wider Erwarten schützt er Isabel und ihre Freunde, was das Paar wieder etwas zusammenschweißt. Als die Clique am Ende der Serie aus Roswell flieht, will Jesse mitkommen, doch Isabel kann ihn dazu überreden, zurückzubleiben.

19.4.2 Nebencharaktere

Philip und Diane Evans

Die Evans sind die Adoptiveltern von Max und Isabel. Sie haben ihre Kinder sehr liebevoll großgezogen, ohne ihren wahren Ursprung zu kennen. Isabel hat ein besonders inniges Verhältnis zu ihrer Adoptivmutter und hasst es, sie ständig anlügen zu müssen. Während der gesamten Serie bekommen Philip und Diane diverse Verdachtsmomente in Bezug auf ihre Kinder, gehen diesen aber erst in der dritten Staffel nach, was zu Streitigkeiten zwischen Eltern und Kindern führt. Insbesondere Philip Evans beginnt Max und Isabel zu misstrauen und stellt seinen Kindern zeitweise regelrecht nach. Am Ende der Serie erfahren Diane und Philip schließlich Max' und Isabels Geheimnis, womit sie gut umzugehen scheinen.

Jeff und Nancy Parker

Jeff und Nancy Parker sind die Eltern von Liz und Besitzer vom „Crashdown Café "in Roswell, in dem Liz und Maria während der Serie als Kellnerinnen arbeiten. Zu ihrer Mutter hat Liz kein besonders gutes Verhältnis, wenngleich sie sich so gut wie nie streiten. Das Verhältnis zu ihrem Vater ist dagegen sehr vertrauensvoll und herzlich. Obwohl er in der dritten Staffel das Vertrauen in Max verliert und ihm den Umgang mit Liz verbietet, willigt er schließlich aus Liebe zu seiner Tochter ein, ihm eine zweite Chance zu geben.

Amy DeLuca

Amy ist die Mutter von Maria, der sie in vielen Wesenszügen gleicht. Sie wurde von Marias Vater verlassen, als diese noch sehr klein war. Amy hat während der Serie eine Affäre mit Sheriff Valenti, was zunächst sehr befremdlich auf Maria wirkt, doch aus der Beziehung zwischen ihr und Jim wird offenbar nichts. In der zweiten Staffel wird sie gemeinsam mit Liz, Maria, Tess und Max von Brody als Geisel genommen. Um ihre Erinnerungen daran zu löschen, wird ihr Gedächtnis von Tess manipuliert. Kurz darauf zeigt sie Anzeichen von Verwirrtheit in Form von Selbstgesprächen, die sich um die Geiselnahme drehen. Dadurch ist es Maria und Liz möglich, Tess als Alex' Mörderin auszumachen.

Hilfssheriff Fischer und FBI-Agent Pierce

Agent Pierce ist Mitglied einer Spezialeinheit des FBI, die auf die Jagd nach Außerirdischen spezialisiert ist. Er wird erstmals von Kathleen Topolsky erwähnt, die Max und seine Freunde vor ihm warnt. Er gilt als besonders skrupellos und grausam. Nach dem Mord an Topolsky wird Pierce an ihrer Stelle nach Roswell beordert, um Max dingfest zu machen. Getarnt als der neue Hilfssheriff Fischer hängt er sich an Max' Fersen. Es gelingt Pierce schließlich, ihn zu entführen und zu foltern, bevor dieser von seinen Freunden gerettet wird. Als Pierce ihnen folgt, wird er überwältigt und in das UFO-Center in Roswell gebracht. Als er vom ahnungslosen Kyle Valenti befreit wird, kommt es zu einem Kugelhagel mit Jim Valenti, bei dem Pierce getötet wird. Seine Leiche wird von Valenti in der Wüste New Mexicos verscharrt. Nasedo nimmt für einige Zeit die Gestalt von Pierce an, um seinen Tod zu vertuschen und das FBI zu infiltrieren.

Kathleen Topolsky

Miss Topolsky (dargestellt von Julie Benz) ist in der ersten Staffel eine Lehrerin an der Roswell High. Sie arbeitet für das FBI und soll Max und seine Freunde auskundschaften. Als ihre Tarnung auffliegt, wird sie aus Roswell abgezogen. Monate später taucht sie, sichtlich psychisch angeschlagen, wieder auf und warnt die Clique vor ihren eigenen Leuten, insbesondere vor dem unbarmherzigen Agenten Pierce, der es auf sie abgesehen hat. Kathleen wird vom FBI wieder aufgespürt und erneut in einer Nervenheilanstalt, aus der sie angeblich zuvor entflohen war, untergebracht. Eine Woche später stirbt sie dort bei einem Brand. Es wird vermutet, dass das FBI sie ermordet und dies so erfolgreich vertuscht hat.

Julie Benz

Ed Harding und Nasedo

Nasedo ist ein Außerirdischer vom Planeten Antar und kam als einer von vier Beschützern der Klone der „königlichen Vier "mit einem Raumschiff zur Erde, das 1947 über Roswell abgestürzt ist. Zwei seiner Begleiter überlebten den Absturz nicht. Er, ein überlebender Antarier, sowie die zwei Sets Klone wurden daraufhin vom US-Militär zu einer Militärbasis gebracht. Mit der Hilfe eines Piloten gelang ihnen die Flucht. Nasedo versteckte ein Set Klone im Inneren einer Felsformation, die sich in der Nähe der Absturzstelle befindet. Das andere Set wurde nach New York City gebracht.

Nasedo trägt keine menschliche DNA in sich und besitzt daher keine feste Form. Durch seine Fähigkeit des Gestaltwandelns kann er das Aussehen jedes beliebigen Menschen annehmen. Auf seiner Flucht vor dem FBI tötete er eine Reihe von Menschen. Er ging irgendwann einen Deal mit Kivar ein, laut dem er Max, Isabel und Michael an ihn ausliefern soll. Darüber hinaus soll Tess Kivar den Erben Zans (Max) bringen, den er nach seinen Vorstellungen formen und als Herrscher über Antar einsetzen will. Nasedo sorgt dafür, dass Max, Isabel und Michael ihre Kapseln früher verlassen als Tess, nimmt die Letztgenannte dann in seine Obhut und bereitet sie auf ihren Auftrag vor. In der Serie gibt er sich als ein Regierungsangestellter namens Ed Harding aus, der, gemeinsam mit seiner Tochter Tess, gerade berufsbedingt nach Roswell gezogen ist. Am Anfang der zweiten Staffel wird er von einer „Skin "getötet.

Brody Davis/Larek

Brody Davis wird in der zweiten Staffel der neue Eigentümer des UFO-Centers, in dem Max Evans arbeitet. Es wird bekannt, dass er regelmäßig von einem Außerirdischen namens Larek als Marionette verwendet wird, um auf der Erde kommunizieren zu können. Dies erklärt auch, warum Brody felsenfest behauptet, regelmäßig von den Außerirdischen entführt zu werden. Larek nimmt unter Verwendung von Brodys Körper an dem in New York stattfindenden Gipfeltreffen der Könige des Planetensystems, dem Antar angehört, teil. In einem Gespräch mit dem ebenfalls anwesenden Max verrät Larek, dass er und Zan (von dem Max abstammt) wie Brüder aufgewachsen sind und sich sehr nahestanden. Zurück in Roswell, erfindet Brody ein Gerät, mit dem er die ihm fehlenden Erinnerungen an seine Entführungen abrufen kann und kommt so Max' Geheimnis auf die Schliche. Dabei trägt er einen Gehirnschaden davon und wird gefährlich für seine Mitmenschen. Um Max ein Geständnis abzuringen, nimmt Brody ihn, Tess, Liz, Maria und ihre Mutter sowie Marias Cousin als Geisel. Max überzeugt Brody schließlich davon, sich von ihm heilen und somit seine Erinnerungen an Larek verschwinden zu lassen. Gleichzeitig manipuliert Tess Brodys Erinnerungen an die Geiselnahme.

Brody ist alleinerziehender Vater einer krebskranken Tochter. Sie wird von Max geheilt, als sie im Krankenhaus liegt.

Kivar

Über Kivars Ursprung ist nicht viel bekannt. Er beschloss, die Herrschaft über Antar zu übernehmen und löste damit eine Revolution aus, die vielen Bewohnern des Planeten das Leben kostete. Er tötete den damaligen König sowie fast dessen gesamte Familie und übernahm die Kontrolle über Antar. Kivar wusste zunächst nichts davon, dass Zan und der Rest der „königlichen Vier "Klone besaßen, die kurz nach ihrem Tod mit einem Raumschiff zur Erde geschickt wurden. Jahre später entsendet Kivar einige seiner Gefolgsleute zur Erde, die sich selbst die „Skins "nennen und nach den Klonen suchen sollen, in denen Kivar eine Gefahr für die Erhaltung seiner Herrschaft über Antar sieht, obwohl die Vier weder wissen, wer Kivar ist, noch was mit ihrem Heimatplaneten passiert ist.

Auf der Konferenz, an der die Vertreter der benachbarten Planeten von Antar teilnehmen, wird Kivar von seinem treuen Anhänger und Anführer jener Skins, Nicholas, vertreten. Dieser unterbreitet Max das Angebot zugunsten eines vermeintlichen Friedens auf Antar. Als Gegenleistung soll Max jedoch unter anderem sein Recht auf den königlichen Thron an Kivar abtreten. Doch Max lehnt dies ab. Ein Jahr später nimmt Kivar Besitz von einem Menschen und versucht, seine frühere Geliebte Vilandra (Isabel) davon zu überzeugen, mit ihm nach Antar zurückzukehren. Der Versuch endet darin, dass Isabel ihn

in das Portal stößt, durch das er allein nach Antar zurückbefördert wird. Max, Isabel und Michael drohen ihm, ihn zu töten, sollte er je wieder zurückkommen.

Die Skins

Die „Skins “sind eine außerirdische Lebensform, die im Kampf um die Macht über Antar auf Kivars Seite stehen. Sie wurden von diesem zur Erde gesandt, um die Klone der „königlichen Vier “zu finden, auf ihre Seite zu ziehen oder zu eliminieren. Die Skins besitzen keine menschliche DNA und haben somit keinen festen Körper. Um auf der Erde zu überleben, erschaffen sie Hüllen (falsche Körper), die rund 50 Jahre halten. Die Skins werden so genannt, weil ihre Haut sich schält, sobald ihre Hüllen beginnen, das Ende ihrer Haltbarkeit zu erreichen. Während der Serie übernimmt der Halbwüchsige Nicholas Crawford eine Führungsrolle unter den Skins. Der Großteil der Skins unter seiner Führung wird von Tess am Anfang der zweiten Staffel getötet. Später taucht Nicholas mehrmals wieder auf. Kivar bedient sich Nicholas’ Körper, um an dem Gipfeltreffen in New York teilzunehmen.

19.5 Besetzung

19.5.1 Hauptdarsteller

19.5.2 Nebendarsteller

19.6 Episodenübersicht

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 1

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 2

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 3

19.7 Weblinks

- *Roswell* in der Internet Movie Database (englisch)
- Episodenguide aller Staffeln der Serie Roswell bei serienjunkies.de
- Episodenführer/Ausstrahlungstermine (englisch)
- Episodenführer/Ausstrahlungstermine (deutsch)

Kapitel 20

Ben 10

Ben 10 ist eine US-amerikanische Zeichentrickserie. Die Serie wurde von den Cartoon Network Studios produziert.

20.1 Handlung

Der 10-jährige Benjamin Tennyson verbringt seine Sommerferien mit seinem Großvater Maxwell Tennyson und seiner gleichaltrigen Cousine Gwendolyn Tennyson und erwartet langweilige Campingferien in Opas altem Wohnmobil. Doch gleich in der ersten Nacht findet er ein außerirdisches Gerät, das ihm die Fähigkeit verleiht, sich in zehn verschiedene Aliens zu verwandeln.

Mit diesen neuen Kräften bekämpft er das Verbrechen und bewahrt die Erde vor feindlichen Außerirdischen. Für ihn, seinen Großvater und seine Cousine werden die Sommerferien zum großen Abenteuer. Bald muss er aber herausfinden, dass dieses Gerät, *Omnitrix* genannt, von einem außerirdischen Eroberer namens Vilgax gesucht wird, der damit die Macht über das ganze Universum erlangen will. So kommt es, dass Ben bald immer wieder verhindern muss, dass Vilgax – und zunehmend auch andere Gegner – das Gerät in die Hände bekommen, während er versucht, die Omnitrix als Superheld einzusetzen.

20.2 Charaktere

20.2.1 Protagonisten

- **Benjamin „Ben"Tennyson** ist ein Zehnjähriger, der gerne Videospiele spielt. Mit der Macht der Omnitrix kann er zunächst gar nicht umgehen, da er sehr verspielt und oft etwas großspurig und angeberisch ist. Er liebt aber seine Familie und ist in der Not sofort bereit, alles für sie zu tun.

- **Gwendolyn „Gwen"Tennyson** ist Bens zehnjährige Cousine, mit der er sich oft streitet. Im Gegensatz zu ihm ist sie vernünftig und belesen, und im Geheimen mag sie Ben, was sie aber nie offen zugibt. Sie ist in den Kampfkünsten bewandert, und im Laufe der Serie entdeckt sie auch ihr verborgenes magisches Talent.

- **Maxwell „Max"Tennyson** ist Gwens und Bens Großvater. Zunächst ist er nur ein netter, alter Mann, der sein Wohnmobil und eigenwillige Küche liebt. Später stellt sich aber heraus, dass er früher zu einer Spezialeinheit namens „Die Klempner "gehört hat, die gegen feindliche Außerirdische kämpfte. Seine Erfahrung und Ausrüstung helfen mehr als einmal Ben und Gwen aus großen Schwierigkeiten.

20.2.2 Wiederkehrende Antagonisten

- **Vilgax** ist ein boshafter, intergalaktischer Eroberer, der die Omnitrix besitzen möchte. Nachdem er bei seinem ersten Versuch, sie zu erlangen, schwer verletzt wurde, wurde sein Körper kybernetisch verbessert, was ihn zu einem äußerst gefährlichen Gegner macht.

- **Kevin 11** (*Kevin E. Levin*) ist ein Junge mit der Fähigkeit der Energieabsorption. Durch den Kontakt mit der Omnitrix hat er in der Folge *Ein unverhofftes Wiedersehen* eine monströse Mischform der ursprünglichen 10 Alienformen angenommen, aus der er sich nicht wieder zurückverwandeln kann. Er macht Ben für seinen Zustand verantwortlich und will sich an ihm rächen.

- Das **Schattenmonster** (*Ghostfreak*/*Zs' Skayr*), ursprünglich ein Teil der Omnitrix, hat seine ursprüngliche Persönlichkeit aufgrund seiner speziellen Natur voll bewahren können. Schließlich bricht er aus und versucht, Bens Körper und damit die Omnitrix zu übernehmen. Bei seinem späteren Versuch, die Erde mit Corrodium zu verstrahlen und in ewige Dunkelheit zu hüllen, arbeiten außerirdische Versionen der Mumie, des Werwolfs und Doktor Vicktor (Frankensteins Monster) für ihn.
  Im *Ben 10 Week Event* (April 2008) wurde sein wahrer Name als *Zs' Skayr* bekannt gegeben.

- **Hex**, ein machthungriger Meistermagier mit einer markanten totenkopfartigen Gesichtsbemalung.

Seine Hauptkraftquelle waren die Talismane von Bezell, die von Gwen zerstört wurden.

- **Fluchwerferin** (*Charmcaster*) ist Hex' Nichte und Lehrling in der Zauberei. In der dritten Staffel der Serie erlangt Gwen ihr Zaubersprüchebuch und lernt schließlich selbst zaubern.
- **Doktor Animo** ist ein verrückter Tierwissenschaftler, der durch die Erschaffung von Mutantenmonstern die Evolution neu bestimmen will. Nachdem er hinter die Funktionen der Omnitrix kommt, benutzt er jede sich bietende Gelegenheit, um mit ihr seine Kreaturen zu 'verbessern'.
- **Die Ewigen Ritter** (*The Forever Knights*), eine Geheimgesellschaft maskierter Ritter, horten und studieren außerirdische Technologie, insbesondere Waffensysteme. Zuerst erscheint **Enoch** als ihr Anführer, doch der wahre Führer der Organisation ist der **Ewige König** (*Forever King*), ein ehemaliger „Klempner "namens Driscoll.
- **Sechssechs**, (*Sixsix*) ein außerirdischer Kopfgeldjäger.
- **Das Zirkus-Freak Trio** (*Circus Freak Trio*) ist eine Gruppe von drei Mutanten namens Giftatem (*Acid Breath*), Stahlbrecher (*Thumbskull*) und Schreckenshaar (*Frightwig*), die sich mit ihren speziellen Fähigkeiten als Diebe und Handlanger durchschlagen.
- **JT und Cash** sind zwei Jungen aus Bens Klasse, die gerne schwächere Mitschüler tyrannisieren. Nachdem Ben jedoch die Omnitrix erlangt, gibt er ihnen in Gestalt von XLR8 nur zu gerne eine Probe ihrer eigenen Kost zu schmecken.
- **Vulcanus** (*Vulcanus*), ein sehr starkes und schmerzunempfindliches Alien, Schläger und Partner von Sechssechs.

20.3 Die Omnitrix

Die Omnitrix (Kofferwort aus *Omni* Ma*trix*) ist ein außerirdisches Gerät, das etwa die Größe und das Aussehen einer Armbanduhr hat. Sie wurde von dem Galvaner Azmuth als eine Art intergalaktische Arche erschaffen. In ihr sind genetische Informationen von 1.000.903 intelligenten Lebensformen des Universums und damit der gesamten Milchstraße gespeichert, darunter auch einige inzwischen ausgestorbene Rassen. Darüber hinaus kann die Omnitrix bei Kontakt weitere genetische Proben aufnehmen. Als Nebenfunktion dessen ermöglicht es die Omnitrix ihrem Träger aber auch sich in die Alien-Rassen zu verwandeln deren DNS in ihr gespeichert ist und damit über ihre Fähigkeiten zu verfügen. Da die Omnitrix sich dafür mit der DNS des Trägers verbindet, ist nicht so einfach möglich das uhrähnliche Gerät abzumachen. Der Übersichtlichkeit halber sind die gut eine Million Aliens in Zehnergruppen zusammengestellt. So kann Ben sich mit der Omnitrix jeweils in zehn Aliens verwandeln.

20.4 Produktion und Veröffentlichung

20.4.1 Gestaltung und Ausstrahlung

Für die Gestaltung der Serie war Dave Johnson verantwortlich.

In den USA wird die Serie auf Cartoon Network ausgestrahlt. Die deutsche Erstausstrahlung fand am 7. Oktober 2006 bei kabel eins statt.

20.4.2 Synchronisation

20.5 Episodenübersicht

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 1

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 2

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 3

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 4

20.6 Filme

Ab August 2007 wurde eine Spielfilmfassung von „Ben 10 ", *Ben 10 – Das Geheimnis der Omnitrix*, veröffentlicht, in dem versehentlich der Selbstzerstörungsmodus der Omnitrix in einem Reaktor aktiviert wird. Ben und Gwen reisen zusammen mit ihrem alten Freund Tetrax durch das Universum, um den Hersteller der Omnitrix, Azmuth, zu finden, der den Selbstzerstörungsmodus deaktivieren soll. Zuerst reisen sie zum Gefängnisplaneten, wo sie auf Azmuths Assistentin treffen. Sie befreien sie und finden dann schließlich Azmuths Aufenthaltsort. Dort kommt es zum entscheidenden Kampf gegen Vilgax. Ben und seine Freunde überreden Azmuth, ihnen zu helfen und gewinnen den Kampf. Der Film stellt das offizielle Ende der vierten und letzten Staffel von *Ben 10* dar.

In den USA wurde im November 2007 der Realfilm *Ben 10 – Wettlauf gegen die Zeit* veröffentlicht. Darin müssen Ben und seine Cousine Gwen wieder in die Schule gehen, der Sommer ist vorbei. Ben ist nicht gerade erfreut darüber, weil die Omnitrix von nun an sein Geheimnis bleiben muss, sodass er immer er selbst bleibt. Niemand darf etwas von seinen Superkräften wissen. Ben fällt es schwer, wieder wie ein ganz normaler Junge zu leben. Er verspürt andauernd den Drang, seinen Schulkameraden die Wahrheit zu sagen, doch er muss die Omnitrix geheim halten. Doch dann taucht plötzlich Eon, Bens Erzfeind aus einer anderen Galaxie, auf und versucht die Omnitrix an sich zu reißen, um die Erde zu erobern. Ben, Gwen und Opa Max müssen ihn aufhalten und die Erde vor dem sicheren Untergang retten. Graham Phillips spielt Ben, Haley Ramm Gwen und Lee Majors Großvater Max Tennyson. Robert Picardo ist in der Rolle des Schuldirektors White zu sehen. Regie führte Alex Winter.

Die Ausstrahlung am 22. November 2007 sahen fast vier Millionen Zuschauer und bescherten dem Sender Cartoon Network einen neuen Quotenrekord.*[1]

Der Film wurde in Deutschland am 6. Juni 2010 als *Ben 10 – Wettlauf gegen die Zeit* im Cartoon-Network-Block bei Kabel eins gesendet.

20.7 Fortsetzungsserien

20.7.1 Ben 10: Alien Force

Am 18. April 2008 fand in den USA die Erstausstrahlung der Nachfolgeserie *Ben 10: Alien Force* statt. Fünf Jahre nach den Ereignissen der ersten Serie bedrohen neue außerirdische Gegner die Erde. Ben entschlüsselt dabei eine ganze Auswahl neuer Aliens in der Omnitrix und gewinnt seinen alten Feind Kevin 11 als Verbündeten.*[2] Die deutsche Premiere der Serie fand am 19. September 2009 auf Cartoon Network statt. Im Free-TV war sie ab dem 17. Oktober 2009 bei kabel eins zu sehen.*[3]

Auch für diese Serie drehte Alex Winter einen Film mit dem Namen *Ben 10: Alien Swarm*. Ryan Kelley spielt darin Ben, Galadriel Stineman Gwen, Barry Corbin Opa Max und Nathan Keyes Kevin. Deutschlandpremiere war am 5. Dezember 2009 auf Cartoon Network.

20.7.2 Ben 10: Ultimate Alien

Es wurde bekannt gegeben, dass *Ben 10: Alien Force* mit der dritten Staffel eingestellt wird. Im unmittelbaren Anschluss wird jedoch direkt mit der Produktion einer an *Ben 10: Alien Force* anknüpfenden Nachfolgeserie mit dem Titel *Ben 10: Ultimate Alien* begonnen. In der neuen Ben 10 Serie sind Ben und Gwen 16 und Kevin 17 Jahre alt. Ben hat nun nicht mehr die Omnitrix, sondern die sogenannte „Ultimatrix “mit der er sich in einige seiner alten, aber auch in neue Aliens verwandeln kann. Außerdem kann er auch eine verbesserte Version von sechs seiner Aliens annehmen, z.B Froster-Ultimate Froster; Gigantosaurus-Ultimate Gigantosaurus, ...(Echo Echo, Schlammfeuer, Spidermonkey, Kanonenkugel). Die deutsche Erstausstrahlung der Serie begann am 1. März 2011 auf Cartoon Network sowie im Free-TV am 2. April 2011 auf kabel eins.*[4]

20.7.3 Ben 10: Omniverse

Im März 2011 wurde bekannt gegeben, dass für 2012 eine Nachfolgerserie in Planung ist. Sie trägt den Titel *Ben 10: Omniverse* und soll im September 2012 weltweit auf allen Cartoon-Network-Ablegern ausgestrahlt werden.*[5]

20.8 Auszeichnungen

Die Folge „Ben 10.000 “wurde 2007 für den Golden Reel Award in der Sparte „Beste Soundeffekte und Dialoge in einer Fernsehzeichentrickserie “(*Best Sound Editing in Sound Effects, Foley, Dialogue, ADR and Music for Television Animation*) nominiert.*[6]

20.9 Einzelnachweise

[1] Quotenmeter.de: «Ben 10» beschert Cartoon Network neuen Rekord

[2] Cartoon Network über die Nachfolgeserie

[3] Wunschliste.de

[4] Wunschliste.de

[5] Turnertv.de

[6] Internet Movie Database

20.10 Weblinks

- *Ben 10* in der Internet Movie Database (englisch)
- *Ben 10: Race Against Time* in der Internet Movie Database (englisch)
- *Ben 10: Alien Swarm* in der Internet Movie Database (englisch)
- Offizielle Website bei Cartoon Network (englisch)
- Offizielle Webseite bei Cartoon Network (deutsch)
- Offizielle Webseite bei Kabel eins
- Ben 10 bei Fernsehserien.de

- zeichentrickserien.de über die Serie, mit Episodenguide

Fernsehserien und Filme von Ben 10

Fernsehserien: Ben 10 | Ben 10: Alien Force | Ben 10: Ultimate Alien | Ben 10: Omniverse

Filme: Ben 10 – Das Geheimnis der Omnitrix | Ben 10 – Wettlauf gegen die Zeit | Ben 10 – Alien Swarm | Ben 10 – Destroy All Aliens

Normdaten (Werk): LCCN: no2009120492 | VIAF: 177296320

Kapitel 21

Star Wars: Clone Wars

Star Wars: Clone Wars ist eine US-amerikanische Zeichentrickserie, die im fiktiven Star-Wars-Universum von George Lucas spielt. Dargestellt werden die Ereignisse zwischen *Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger* und *Star Wars: Episode III – Die Rache der Sith*. Es wurden drei Staffeln produziert, die sich in Anzahl und Dauer der Folgen unterscheiden.

21.1 Handlung

21.1.1 1. Staffel

Überall in der Galaxis herrscht Krieg, die sogenannten Klonkriege zwischen einer separatistischen Bewegung und der Alten Republik. Die Republik ist die demokratische Staatsgewalt mehrerer Planetensysteme, angeführt vom obersten Kanzler Palpatine. Ihr Sitz ist auf dem Planeten Coruscant. Auch der Orden der Jedi hat auf diesem Planeten seinen Standort. Von dort aus bemühen sich die Jedi, stets die Gerechtigkeit und den Frieden in der Galaxis aufrechtzuerhalten.

Der oberste Kanzler Palpatine schickt die zwei Jedi Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker nach Muunilinst, eine Festung der Separatisten. Von dort aus sollen sie einen Angriff auf diese Festung leiten. Während Obi-Wan Kenobi sich auf die bevorstehende Mission vorbereitet und eine Armee von Klonkriegern bereitstellt, verabschiedet sich Anakin von seiner heimlichen Liebe Padmé.

Die republikanische Flotte, angeführt von Anakin und Obi-Wan, stößt beim Eintritt in den Orbit des Planeten Muunilinst auf Gegenwehr. Nach einigen Turbulenzen schafft es die republikanische Truppe, doch noch sicher auf dem Planeten zu landen. Von dort aus müssen die Klontruppen einen Weg zum gegnerischen Kommandozentrum finden, da sie nicht wie geplant auf ihrer Landungszone landen konnten. Der Kommandant der Separatisten reagiert besorgt, als die Jedi mit ihren Klontruppen immer weiter vorstoßen. Doch Count Dooku, der Anführer der Separatisten, hat einen starken Verbündeten gefunden, der sich gegen die Jedi sehr gut behaupten kann. Es ist Durge, ein boshafter Kopfgeldjäger mit einer Armee von Söldnern. Der Bösewicht mit seinen Soldaten scheint gefährlicher zu sein als von der Republik zuerst angenommen.

Währenddessen führt der Jedimeister Kit Fisto auf dem Wasserplaneten Mon Calamari einen gefährlichen Angriff gegen die Separatisten an. Bei der Unterwasser-Offensive gelingt es Fisto, die bewaffnete Droidenarmee mithilfe amphibischer Klontruppen in die Flucht zu schlagen. Count Dooku ist nun auf der Suche nach einem neuen Verbündeten, der genug Ausdauer aufbringen kann, um die Jedi zu besiegen. Auf dem Planeten Rattatak entdeckt Dooku schließlich einen mächtigen Kämpfer. Die Kriegerin Asajj Ventress, ein Vertreter der Dunklen Macht, glaubt, die hartnäckigen Jedi besiegen zu können. Count Dooku zweifelt ihre Sith-Talente (Talente der Vertreter der Dunklen Macht) jedoch an und fordert sie zu einem Kampf heraus, bei dem Ventress wahre Stärken getestet werden sollen. Zwar scheitert sie gegen Dooku, jedoch ist dieser so beeindruckt, dass er Ventress den wichtigen Auftrag erteilt, Anakin zu töten.

Inzwischen stellen sich Obi-Wan und einige Klonkrieger auf Muunilinst einer großen Herausforderung. Durge und seine Söldner entpuppen sich nämlich als zähe Gegner. Durge ist sogar gegen Angriffe eines Lichtschwerts immun. Gleichzeitig stürmen auf einem anderen Teil des Planeten Klontruppen die gegnerische Kommandozentrale. Anakin Skywalker leitet inzwischen seine eigene Mission. In einer turbulenten Weltraumschlacht muss er sich gegen zahlreiche gegnerische Schiffe behaupten, als plötzlich ein ungewöhnlich flinkes Schiff auftaucht. Es ist Asajj Ventres. Entgegen den Befehlen von Obi-Wan verfolgt Anakin das mysteriöse Schiff auf einen fremden Planeten.

21.1.2 2. Staffel

Anakin ist auf der Verfolgung nach dem dunklen Jedi Asajj Ventress, die zusammen einige Male auf dem Schlachtfeld von Muunilinst kreisen. Anakin widersetzt sich dabei stur den Anweisungen seines Mentors Obi-Wan Kenobi, der eine Verfolgung untersagt. Ventress führt Anakin in einen heftigen Luftkampf, sie schalten auf Lichtgeschwindigkeit und nehmen Kurs auf den Planeten Yavin. Besorgt sendet Obi-Wan eine Streitmacht von Klontruppen zu Anakins Unterstützung nach.

Auf einem anderen Schlachtfeld auf dem Steppenplaneten Dantooine leitet der Jedi-Meister Mace Windu seine Streitmacht in den Kampf. Mithilfe eines riesigen Fahrzeugs, welches eine Art Riesen-Stempel in den Boden rammt und auf diese Weise große seismische Schockwellen auslöst, gelingt es den Separatisten, Windus gesamte Klonarmee zu vernichten. Ohne Lichtschwert muss sich Mace nun alleine gegen eine große Droidenarmee behaupten. Dabei muss er sich vollkommen auf die Macht konzentrieren, die nun sein Handeln vorgibt.

Währenddessen versuchen chamäleonartige Droiden auf der Eiswelt Ilum mit einer Ladung Sprengstoff, eine heilige Eisgrotte in die Luft zu jagen. In dieser Grotte werden die heiligen Kristalle abgebaut, die für ein Jedi-Lichtschwert notwendig sind. Die Jedi Luminara Unduli und Barriss Offee versuchen, die Droiden aufzuhalten, scheitern jedoch und werden bei einer Explosion verschüttet. Yoda, der ganz in der Nähe an Bord von Padmés Schiff ist, kann die Schwierigkeiten der beiden Jedi spüren und beschließt ihnen zu helfen. Padmés Sicherheitsbeauftragter Hauptmann Typho glaubt jedoch, dass es zu gefährlich sei nach Ilum zu reisen. Doch Padmé ist selbst um das Leben der beiden verschütteten Jedi besorgt und gemeinsam reisen sie nach Ilum, um Luminara Unduli und Barriss Offee zu retten. Auf Ilum muss Yoda zuerst noch eine Einheit von Droiden vernichten, bevor er die heilige Grotte betreten kann.

Padmé macht sich Sorgen um Yoda, der ganz alleine zur Eisgrotte aufgebrochen ist. Zusammen mit den Droiden R2-D2 und C-3PO entschließt sie sich, das Schiff zu verlassen und Yoda zu finden. Während sie sich der Grotte nähern, kommt ihnen eine Gruppe Droidensoldaten entgegen. Mittlerweile ist Yoda in die Grotte eingedrungen und befreit die eingeschlossenen Jedi.

Hinterhältig hat Asajj Ventress Anakins Schiff und seine Kloneinheit vernichtet. Schließlich findet Anakin seine Attentäterin und es beginnt ein turbulentes Lichtschwertduell. Dabei erweist sich Ventress als würdiger Gegner Anakins. Seine Nerven beginnen zu rotieren. Wutentbrannt greift Anakin seinen Gegner an. Auf dem Massassi-Tempel findet der Kampf sein Ende, als Anakin Ventress die Klippe hinabstürzen lässt. Auf Muunilinst feiern Obi-Wan und seine Truppe den erfolgreichen Feldmarsch gegen die Separatisten. Als Anakin zurückkehrt, wird er von Obi-Wan aufgrund der Missachtung seiner Anweisung getadelt. Dennoch ist er beeindruckt von Anakins Mut und Stärke. Auf Hypori wird derweil eine Gruppe von Jedi von einem mächtigen Feind angegriffen. Der General der Separatisten, ein geheimnisvoller Cyborg namens General Grievous, nimmt sich die Jedi persönlich vor.

21.1.3 3. Staffel

Die Welt des Planeten Hypori ist durch andauernde Kriegsschlachten schwer beschädigt worden. In einem Wrack eines republikanischen Raumschiffes kämpft General Grievous gegen einige Jedi. Ein schwer bewaffneter Trupp von Klonkriegern „Die Arc Trooper “, sollen ihnen zu Hilfe eilen. Anakin Skywalker, der nun zum Rang eines Jedi-Ritters aufgestiegen ist, und Obi-Wan Kenobi haben sich dank zahlreicher Heldentaten einen ehrenvollen Namen gemacht. Jedoch breiten sich die Separatisten immer weiter aus, sodass die Jagd auf General Grievous zur obersten Priorität wird. Skywalker und Kenobi begeben sich auf den Planeten Nelvaan, wo Grievous zuletzt vermutet wurde und Anakin seine Ausbildung zum Jedi vollenden wird.

Eine riesige Flotte von Separatistenschiffen startet eine Invasion des Planeten Coruscants, dem zentralen Sitz der Republik. Der gesamte Planet wird von separatistischen Streitkräften belagert, während die Jedi-Meister Mace Windu, Yoda und Saesee Tiin die Verteidigung des Stadtplaneten anführen. In der Zwischenzeit absolviert Anakin Skywalker auf Nelvaan seine Prüfung zum Jedi. General Grievous und seine Leibwächter sind bis in das Zentrum der Republik vorgedrungen, um den obersten Kanzler Palpatine zu entführen. Die Jedi-Meisterin Shaak Ti führt die restlichen Jedi zur Verteidigung des Kanzlers an. Währenddessen wird Anakin auf Nelvaan ein kurzer Blick in dessen Zukunft gewährt. Er sieht eine Verschwörung der Separatisten vorher.

Tief im Inneren des Planeten Nelvaan entdeckt Anakin ein Labor, mit welchem die nelvaanischen Krieger in abscheuliche Monster verwandelt werden. Auf Coruscant entbrennt ein Kampf um den Kanzler Palpatine. Die Jedi versuchen, den Kanzler in einem Bunker in Sicherheit zu bringen. Jedoch gelingt es Grievous in einem schnellen Manöver, Palpatine aus dem Bunker zu zerren. Im Getümmel der andauernden Weltraumschlacht über Coruscant versucht General Grievous mit seiner Geisel zu flüchten. Die Jedi Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker sollen Palpatine retten und sicher nach Coruscant zurückbringen.

21.2 Episodenliste

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 1

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 2

<div style="clear:both; class="NavFrame">

Staffel 3

21.3 Auszeichnungen

Emmys

- 2004: Outstanding Animated Program (For Programming One Hour or More)
- 2005: Outstanding Animated Program (For Programming One Hour or More)
- 2005: Outstanding Individual Achievement in Animation

Annie Awards

- 2006: Best Animated Television Production

21.4 Ausstrahlung und Veröffentlichung

Die Serie wurde in Form von zwei zusammenhängenden Filmen auf DVD veröffentlicht. In Deutschland wurde die Serie zudem auf ProSieben, ebenfalls zusammenhängend, ausgestrahlt.

21.5 Synchronisation

21.6 Weblinks

- *Star Wars: Clone Wars* in der Internet Movie Database (englisch)
- *Star Wars: Clone Wars* in der Online-Filmdatenbank
- Episodenführer auf starwars-union.de
- *Clone Wars* in der Jedipedia.de
- *Clone Wars* in der Jedipedia.net

21.7 Einzelnachweise

[1] *Star Wars: Clone Wars* in der Deutschen Synchronkartei

Filme und Serien aus dem Star-Wars-Universum
Normdaten (Werk): LCCN: n2005077359 | VIAF: 186051102

Kapitel 22

The Tribe

The Tribe ist eine neuseeländische Science-Fiction-Fernsehserie für Jugendliche. Die Serie wurde von Raymond Thompson geschrieben, umfasst fünf Staffeln und wurde erstmals 1999 in Großbritannien (FIVE) ausgestrahlt. Es wurde auch ein indirektes Spin-off (The New Tomorrow) gedreht, wieder in Wellington, Neuseeland, so wie die Staffeln 1 bis 5. Ab Oktober 2005 wurde die Serie in Großbritannien ausgestrahlt. Die Produktion einer 6. Staffel wurde abgelehnt, da der Hauptfinanzierer Channel 5 die Serie für nicht kindgerecht genug hielt. Laut Raymond Thompson soll 2014 ein The-Tribe-Kinofilm in die Kinos kommen. Die Dreharbeiten sollen voraussichtlich im Frühjahr 2013 beginnen. Noch ist aber weitgehend unklar, wie viele der „alten "The-Tribe-Darsteller für einen Kinofilm zur Verfügung stehen. Bis jetzt haben sich lediglich Caleb Ross (Lex) und Tom Hern (Ram) bereiterklärt, bei diesem Projekt mitzumachen.

Am 23. Dezember 2013 wurde das Buch *Eine neue Welt* – die Geschichte der fortgeführten Saga von *The Tribe* – in deutscher Sprache veröffentlicht.

22.1 Handlung

Die Serie handelt von einer Welt ohne Erwachsene. Nachdem Forscher versuchten, ein Anti-Aging-Mittel zu entwickeln, damit aber ein Virus schufen, das die Menschen binnen Tagen altern und sterben lässt, sind auf der ganzen Welt nur noch Kinder und Teenager am Leben. Sie haben sich zu verschiedenen Stämmen (engl. *tribes*) zusammengeschlossen, um gemeinsam ihr Überleben sicherzustellen. Die Geschichte orientiert sich zwar an den Mall Rats, dem Stamm der Hauptpersonen, vermittelt aber auch Ereignisse, die kein Stammesmitglied wahrnimmt.

Da es anfangs kaum Strom gibt, funktionieren auch nur wenige technische Geräte und Maschinen – eine weitere Herausforderung für die Gruppen. Die Ungewissheit, ob das Virus eines Tages wieder ausbrechen könnte, versetzt die Tribes in Panik. Als dies eintritt, sind sie gezwungen, mehr über das Virus zu erfahren und nach einem eventuell vorhandenen Gegenmittel zu suchen, um eine komplette Auslöschung der Menschheit zu verhindern. Dabei findet Dal zusammen mit Jack eine Art Code, der den Tribe auf eine Insel namens Hope Island führt, dort angekommen finden Amber und Co. eine erneute Nachricht der Erwachsenen. In dieser finden sie den wirklichen Weg und zusammen mit Ebony begeben sie sich auf die Suche. Wobei Amber (angeblich) selbst und auch Zandra ums Leben kommen. Nur aus Liebe zu den anderen bleibt Bray, der um seine Freundin trauert, bei den Mallrats. Lex ist auf einmal sehr erwachsen, auch ihn nimmt es mit, dass seine Frau Zandra, die schwanger war, bei der Explosion gestorben ist.

22.2 Besetzung

Sortiert nach der Reihenfolge des Einstiegs.

22.2.1 1. Staffel

22.2.2 2. Staffel

22.2.3 3. Staffel

22.2.4 4. Staffel

22.2.5 5. Staffel

22.3 Episodenübersicht

Staffel 1 (Folge 1–52)
Staffel 2 (Folge 53–104)
Staffel 3 (Folge 105–156)
Staffel 4 (Folge 157–208)
Staffel 5 (Folge 209–260)

22.4 Die Gegenspieler

1. Staffel Die *Locos* mit dem eigentlichen Anführer Zoot, später Ebony, verbreiten in der ganzen Stadt „Power und Chaos ". Der *Tribe-Circus* mit dem Anführer Top-Hat greift am Ende der Staffel die Mall an.

2. und 3. Staffel Die *Chosen* verehren Zoot wie einen Gott und terrorisieren im Laufe der beiden Staffel die gesamte Stadt, bis sie von den Rebellen und durch innere Unruhen besiegt werden.

4. und 5. Staffel Die *Technos* kommen aus „heiterem Himmel "und besetzten die Stadt. Durch Vergünstigungen wie Wasser und Strom machen sie die Menschen von sich abhängig und manipulieren sie.

5. Staffel Die *Zootisten* sind ein von Ebony gegründeter Tribe, der genauso wie die Chosen Zoot anbetet und im Außenbereich der Stadt für Chaos und Anomie (umgangssprachlich: Anarchie) sorgt, bis Ebony merkt, dass Mega und Java sie durch Manipulation dazu gebracht haben.

22.5 Veröffentlichungen und Merchandising

Die 1. und 2. Staffel ist auf DVD mit deutscher, französischer und englischer Tonspur erhältlich. Staffel 1 kletterte nach Veröffentlichung im Mai 2003 auf Platz 17 der Deutschen Media DVD Charts. Die DVDs der 3., 4. und 5. Staffel können per UK-Import erworben werden, jedoch nur in englischer Sprache, da Cloud 9 angeblich nicht über die Rechte der deutschen Tonspur verfügt. Seit dem 12. Januar 2007 ist Teil 1 der ersten Staffel in Deutschland auf DVD erhältlich. Nach offiziellen Angabe von Cloud9 versuchten diese auch eine sechste Staffel zu drehen. Ein Kinofilm war ebenfalls geplant. Doch es fehlten die Sponsoren.

Des Weiteren wurden die fünf Staffeln in acht Bänden in Buchform veröffentlicht. Außerdem gibt es noch jeweils ein Buch über die Vorgeschichte (Leben vor dem Virus) von „Bray & Martin ", „Lex & Ryan "und „Amber & Dal ". Zusätzlich gibt es noch fünf weitere Bücher: „Salene im Strudel der Leidenschaft ", „Amber : Herz und Aufruhr "und „Ebony – zwischen Macht und Liebe ", „Ellie und Jack ", „Lex, Herz in Flammen ". Alle Bücher sind auch in deutscher Sprache erschienen. 2004 erschien ein Fanbuch zur Serie. Des Weiteren wurde von 2003 bis 2004 ein *The Tribe Fan-Magazin* veröffentlicht und ein Kalender für 2005.

Das Musikalbum zur Serie, „Abe Messiah ", gibt es ebenfalls in Deutschland zu kaufen. 2001 erhielt das Album in England eine Goldene Schallplatte. 2003 erschien das 2. Album zur Serie. Auch hier wurden alle Songs von den Hauptdarstellern gesungen. Das Album konnte trotz guter Verkäufe nicht an den Erfolg des 1. Albums anknüpfen. Aus dem 1. Album ging die Single *You belong to me* (2001) hervor, die zwei weitere Bonustracks enthält. Der Titelsong „The Dream must stay alive "wurde von Hauptdarstellerin Meryl Cassie (Ebony) ab der 2. Staffel gesungen. 2003 wurde der Soundtrack „The Spirit symphony "veröffentlicht und konnte nur über den offiziellen The Tribe Fan-Shop erworben werden. Des Weiteren wurden die ersten acht Folgen als Hörspiel veröffentlicht.

Da die Fangemeinde rum um The Tribe noch sehr groß ist, erschien am 1. Dezember 2011 das Buch „The Tribe: A new World "von A.J. Penn, welches am 13. Dezember 2013 auch auf deutsch unter dem Titel "The Tribe: Eine Neue Welt"erschien. Dieses Buch behandelt die Geschehnisse nach der 5ten Staffel. Durch den Abbruch der Serie blieben die Fans immer im Dunklen gelassen, wie es denn weitergehen würde. Dank der Zusammenarbeit mit Harry Duffin und Ray Thompson wird seit zwei Jahren intensiv an Fortsetzungen für die Fangemeinde und auch Neueinsteiger gearbeitet. Für Mitte Dezember 2012 ist ein neues Buch geplant, dass von Harry Duffin geschrieben wurde. „The Tribe: The Birth of the Mallrats "ist der Auftakt zu einer neuen Reihe von Büchern, die die Staffeln aufarbeiten werden. Im Gegensatz zu den unten gelisteten Büchern wird die neue Reihe eher Anklang an die älteren Leser finden, da die Fans zum einen mit der Serie mitgewachsen sind und jetzt alle in den Zwanzigern und höher stecken. Zum Anderen sind die ersten Folgen der ersten Staffel verschriftlicht worden. Das Buch hat etwas mehr als 400 Seiten und wird soweit bekannt nur auf Englisch erscheinen.

Des Weiteren sind mehrere Bücher geplant, sowie ein Film mit Hollywood in Sprache. Ob dieser die Originalbesetzung umfassen wird ist fraglich, aber er wird das Thema rund um The Tribe neu aufarbeiten.

22.5.1 Medien

Buch-Veröffentlichungen

Deutsche Ausgaben

- Bd. 01: *Schöne neue Welt* (2002)
- Bd. 02: *Zwischen Hoffen und Bangen* (2002)
- Bd. 03: *Das Zeitalter der Auserwählten* (2002)
- Bd. 04: *Der Weg in die Freiheit* (2003)
- Bd. 05: *Die Ankunft der Technos* (2003)
- Bd. 06: *Verloren im Paradies* (2003)
- Bd. 07: *Zoots Erbe* (2003)
- Bd. 08: *Teuflische Rache* (2003)
- Bd. 09: *Salene – Im Strudel der Leidenschaft* (2004)
- Bd. 10: *Amber – Herz in Aufruhr* (2004)
- Bd. 11: *Ebony – Zwischen Macht und Liebe* (2004)
- Bd. 12: *Ellie – Verwirrung der Gefühle* (2005)
- Bd. 13: *Lex – Herz in Flammen* (2005)

- *The Tribe: Eine Neue Welt* (2013)

Vorgeschichten – „Unser Leben vor dem Virus“

- Bd. 01: *Bray und Martin* (2002)
- Bd. 02: *Lex und Ryan* (2003)
- Bd. 03: *Amber und Dal* (2003)

Englische Ausgaben

- *Power and Chaos* (2000)
- *Mall Rats* (2001)
- *A New World* (2011)
- *Birth of the Mall Rats* (2012)
- *A New Dawn* (2014)

Fanbücher

- *The Big Picture – Making a TV Drama Series* (2003)
- *The Tribe – Das offizielle Fanbuch: Alle Stars & Highlights* (2005)
- *Keeping the Dream Alive* (2011)

22.5.2 Diskografie

- 2001: *You belong to me* (Single)
- 2001: *Abe Messiah* (Album, Neuauflage 2006)
- 2003: *Abe Messiah (New Edition)* (Album)
- 2003: *The Spirit Symphony* (Soundtrack Staffel 4/5)
- 2011: *The Tribe – Soundtrack from the TV Series, Vol.1* (Download-Album)
- 2011: *The Tribe – Soundtrack from the TV Series, Vol.2* (Download-Album)

22.6 Weblinks

- *The Tribe* in der Internet Movie Database (englisch)
- Website von *Cloud 9*
- Vollständiger Episodenführer
-
- Offizielle Website

22.7 Anmerkungen und Einzelnachweise

[1] In Folge 148 wurde Bray von Pony Joe berichtet, dass Ryan dessen Tribe, den Horse Traders, begegnet sei.

[2] laut Anmerkungen von Luke (Folge 123), May (Folge 124), Ned (Folge 126) und Ellie (Folge 140)

[3] vgl. Andeutungen des Guardians gegenüber Bray in den Folgen 106 und 107

Kapitel 23

Captain Buzz Lightyear – Star Command

Captain Buzz Lightyear – Star Command (engl.: *Buzz Lightyear of Star Command*) ist eine US-amerikanische Zeichentrickserie der Walt Disney Company aus dem Jahr 2000 mit 65 Folgen. Sie basiert auf dem ersten computeranimierten Spielfilm Disneys und Pixars aus dem Jahr 1995, *Toy Story*.

23.1 Handlung

Die Serie handelt von einem Team – zusammengesetzt aus sogenannten *Space Rangern* – unter dem Kommando der intergalaktischen Schutzorganisation *Star Command*, das gegen dunkle Mächte des Bösen kämpft. Einer der Gegner ist Zurg, ein leicht inkompetenter, aber dafür umso machtgierigerer Kriegsherr. Das Space Ranger-Team, was ihm bei seinen Plänen immer wieder erfolgreich im Wege steht, besteht neben Buzz Lightyear als der Anführer des Teams aus der mutigen Prinzessin Mira Nova vom Planeten Tangea, die psychokinetische Kräfte besitzt, dem Roboter XR, der mit viel Hightech ausgestattet ist, und einem dicken, starken, aber sehr treuherzigen Alien namens Booster.

23.2 Charaktere

Mitglieder von Star Command

- **Buzz Lightyear** ist ein Space Ranger, der für seinen Heldenmut und seine Tapferkeit bekannt ist. Er ist ein sehr außergewöhnlicher, teils aber auch sehr sturköpfiger Mann, der laut seinem Motto für die Rettung der Galaxie "bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter" gehen würde.

- **Prinzessin Mira Nova** ist sowohl ein Ranger-Anfänger als auch die Erbin des Throns von Tangea, auf den sie jedoch wegen einer Karriere bei Star Command (vorerst) verzichtet. Sie kann mithilfe des Erbes ihres Volkes durch Wände gehen und besitzt begrenzte, telepathische Fähigkeiten (wie z.B. der "tangeanische Hirngriff"). Sie ist neben XR das jüngste Mitglied von Buzz Lightyears Team.

- **Booster Sinclair Munchapper** ist ein dinosaurierähnliches Alien, das sowohl einen großen Appetit hat als auch sehr stark ist. Eigentlich gehörte Booster zu der Putzkraft von Star Command, wurde aber als Belohnung für seinen selbstlosen Einsatz schließlich zu einem treuen Mitglied von Buzz Lightyears Team.

- **XR** (Abkürzung für "**e**xperimenteller **R**anger") ist ein kleiner Roboter, der R2-D2 ähnelt. Er besteht aus vielen kleinen Einzelteilen, in die er bisweilen zerfällt. XR steht für „Experimenteller Ranger "und ist der Prototyp eines mechanischen Rangers, der speziell für Buzz konstruiert worden war, da jener sich nach dem Verschwinden von seinem alten Partner Warp Antimatter geweigert hatte, je wieder einen lebenden Partner anzunehmen. XR ist ausgesprochen intelligent, aber auch sehr besserwisserisch. Nichtsdestotrotz beweist er in der Serie immer wieder seinen Mut und Würdigkeit als Space Ranger.

- **Commander Nebula** ist der Kommandant von Star Command und der Chef von Buzz Lightyear und seinem Team. Er hat sein Bein verloren und besitzt an dessen Stelle eine einfache Bein-Prothese. Der oft gereizte Commander Nebula redet in der Serie meist mit einer lauten, militärisch anmutenden Stimme. Er war für die Erschaffung von XR mitverantwortlich, denn er unterschrieb eine Petition, ohne darauf zu achten, was darauf stand. XR bezeichnet den Commander in der Serie immer wieder als "Vater" .

- Die **KGM**s (Abkürzung für "kleine, grüne Männchen") stellen das technische Personal und die Wissenschaftler von Star Command dar. Sie sind etwa einen Meter groß, besitzen drei Augen und sind durch das mystische "Überhirn" , das sich auf ihrer Heimatwelt befindet, untereinander telepathisch verbunden. Die KGMs sind zuweilen auch sehr scherzhaft und lieben es, Commander Nebula Streiche zu spielen.

Gegner

- **Imperator Zurg** ist der Herrscher eines großen Reiches, dessen Sitz auf dem Planeten Z ist. Zurg ist ein tyrannischer Despot, der unbedingt die Galaxie erobern will. Meist werden seine Pläne jedoch von Buzz Lightyear und Star Command vereitelt. Zurg trägt eine Rüstung, mit deren Hilfe er fliegen kann, außerdem kann er seine Arme in sämtliche Waffen verwandeln. Zurg erwähnt im Film, dass er der Vater von Buzz Lightyear sei, in der Serie wird diese Theorie allerdings nicht wieder aufgegriffen.

- **Warp Antimaterie** (eng. Warp Darkmatter) auch **Agent Z** genannt, ist der abtrünnige Partner von Buzz Lightyear, der im Film augenscheinlich einer Explosion zum Opfer gefallen ist. Später stellt sich heraus, dass Warp die Explosion arrangiert hat, um zu Zurgs Imperium überzulaufen, Zurg soll Warp bereits seit dem College finanziell unterstützt haben. Warp verlor bei einem Unfall seinen rechten Arm und ersetzte ihn durch eine Prothese, die er in verschiedene, teils schwerkalibrige Waffe verwandeln kann.

- **XL** (Abkürzung für e**x**tra **l**arge) ist der Vorgänger von XR, ein Roboter-Prototyp, der jedoch aufgrund von technischen Störungen lahmgelegt wurde. Später fand Zurg den Körper von XL und belebte diesen mithilfe von Upgrades wieder. Wutentbrannt entschloss sich XL Zurg anzuschließen und sein Leben der Kriminalität und des Kampfes gegen Star Command zu widmen. Nicht selten bricht er in Roboter-Labors ein, aus denen er moderne, spezielle Waffen und Technologie klaut, nur um diese sich später selber einzuverleiben.

- **NOS-4-A2** (ausgesprochen "Nos-fi-a-tu", eine Anspielung auf den Film Nosferatu) ist ein Roboter-Vampir, der von Zurg erschaffen wurde. NOS-4-A2 kann mithilfe von Computerviren, die er durch Bisse in Maschinen injizieren kann, deren Kontrolle übernehmen. Offenbar wirken sich seine Bisse auch auf Menschen aus: so wird Ty Parsec z.B. durch einen Biss von NOS-4-A2 in Wirewolf, einen Cyborg-Werwolf verwandelt.

- **Gravitina** ist eine außerirdische Femme fatale, die sich unsterblich in Buzz verliebt hat. Sie besitzt einen großen Kopf, und kann (wie der Name bereits andeutet) die Gravitation von Objekten und Personen verändern und kontrollieren. Sie verbündet sich in späteren Folgen mit Zurg gegen Star Command.

- **Torque** ist ein Alien-Verbrecher, der sowohl als Räuber, Schmuggler sowie als auch als Terrorist tätig ist. Zurg implantierte Torque neuartige Technologien, die es ihm ermöglichen, sich selber zu vervielfältigen, dabei kann er Kopien seiner selbst als loyaler Helfer oder willkommene Ablenkung erzeugen. Allerdings sind diese "Klone" nicht stabil und zerfallen bereits nach kurzer Zeit wieder in ihre Einzelteile. Torque ist allerdings nicht sonderlich intelligent, weshalb seine Pläne meist nicht klappen und er sich meist an den Enden der Folgen in einem Gefängnis von Star Command wiederfindet, nur um darauf zu warten, dass Zurg ihn wieder befreit.

- Die **Grubs** sind Zurgs Personal und das Pendant zu den KGMs, obwohl sie weit weniger kompetent sind. Sie stellen Zurgs Forscher, Ingenieure und Techniker dar. Die insektenhaften Wesen scheinen die Ureinwohner des Planeten Z zu sein. In späteren Folgen wird klar, dass die Grubs von Zurg unterdrückt werden und eigentlich in Frieden leben wollen.

- **Gehirne** (eng. Brain Pods) sind Zurgs Wissenschaftler, in Gläser eingelegte Gehirne, an denen sich noch die Augen und Teile der Wirbelsäule befinden. Sie können sich dank kybernetischer Körper fortbewegen und ihren Tätigkeiten nachgehen. Insgeheim wollen die Gehirne jedoch wie die Grunds in Frieden leben und lehnen insgeheim Zurgs Herrschaft ab.

- **Hornissen** (eng. Hornets) sind Zurgs loyale Fußsoldaten, dünne, gelb lackierte Kampfroboter. Sie dienen Zurg als Soldaten, Wachen und Sicherheitspersonal. Die Hornissen können fliegen und besitzen Waffen, die in ihre Arme integriert sind. Die Hornissen scheinen nicht sehr intelligent zu sein und können offenbar nicht sprechen, stattdessen machen sie sich meist durch Armbewegungen bemerkbar. Sie treten in einer Vielzahl von verschiedenen Formen auf, die vom Krieger bis zum riesigen, gewaltigen Zerstörerroboter reichen. Hergestellt werden diese Soldaten in riesigen, voll automatisierten Fabriken auf dem Planeten Z. Die Hornissen erinnern vom Aussehen und Verhalten her stark an die Battle Droids aus Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung.

- **Natron** ist eine bösartige, uralte, an eine Mumie erinnernde Lebensform von Planeten X, die vor tausenden Jahren von "den Beschützern" in eine Art von Stasis gebracht wurde, um sie von weiteren Taten abzuhalten. Tausende von Jahren später finden die KGMs während archäologischen Ausgrabungen auf Planet X seinen Tempel, und erwecken Natron unbeabsichtigt zu neuem Leben. Kurz darauf fror er fast alles Leben auf Capital Planet ein, Natron konnte jedoch wieder von den KGMs besiegt werden, als diese ihm die Lebenskraft entzogen, die er kurz zuvor von Warp Antimaterie geklaut hatte. Nun ruht er wieder in seinem Tempel auf Planet X, wo sein Stasiskammer jedoch unter ständiger Beobachtung steht. Dank seiner Fortgeschrittenen Technologie ist er neben Zurg einer der stärksten Gegner von Buzz Lightyear. Der Name Natron ist eine Anspielung auf

Natrium, das oftmals bei Mumifizierungen verwendet wurde.

- **Angstrom** gehört wie Mira Nova zum Volk der Tangeaner. Der vorherige, imperiale Kanzler war einst der Freund von König Nova und sein treuer Berater. Später jedoch schloss er sich durch Gier getrieben einer Rebellengruppe an, die den König stürzen wollte, ein Plan der jedoch dank der Hilfe von Buzz und seiner Crew vereitelt werden konnte.

23.3 Orte, Planeten und Welten

- **Jo-Ad** ist ein Bauern-Planet, auf dem es fast nur Farmen gibt. Der Planet ist aufgrund seiner agraren Wirtschaft sehr wichtig für die Galaxis. Jo-Ad ist eine relativ ruhige Welt, die jedoch hin und wieder durch Torque tyrannisiert wird. Jo-Ad ist Boosters Heimatwelt.

- **Capital City** ist der Hauptplanet von Star Command und das Zentrum der Regierung. Gleichzeitig ist der Planet auch der intergalaktische Versammlungsort der verschiedenen Welten.

- Die **Handelswelt** (eng. Trade World) ist das wirtschaftliche Zentrum der Galaxie und aufgrund seiner riesigen Bevölkerung der Ort der meisten Verbrechen. Aufgrund dessen, dass die einheimischen Behörden meist mit den Kriminellen fertig werden, mischt sich Star Command nur selten ein.

- **KGM Heimatwelt** (eng. LGM Home Planet) ist der Heimatplanet der KGMs und ihres „Überhirns“. Im Film überfällt Zurg zusammen mit Agent Z den Planet, wobei ein Großteil der Städte auf der KGM Heimatwelt zerstört werden.

- **Planet Z** ist der Sitz von Zurgs Imperium und das Zentrum seiner imperialen Macht. Der Planet wird von künstlichen “Verteidigungsmonden” umkreist, die mit Abwehrdrohnen, Lasergeschützen und Raketen bestückt sind. Planet Z ist eine rötlich gefärbte Welt ohne Flora oder einheimische Tierarten. Planet Z ist vor allem eine Industriewelt, auf der Zurgs Hornissen und seine Raumschiffe gebaut werden, außerdem gibt es auf Planet Z eine Vielzahl riesiger Versuchslabore, in denen mit der Genetik, neuartigen Klontechnologien und extrem moderner Nano-Technologie experimentiert wird. Ob Planet Z Zurgs Heimatwelt ist, bleibt ungeklärt, die einzige, einheimische Rasse scheinen die Grubs zu sein.

- **Mahamba 6** ist ein Vergnügungs- und Ferienplanet, der stark an das irdische Hawaii sowie Disney World erinnert.

- **Tangea** ist Mira Novas Heimatwelt, eine schöne, stark kulturell an die **Renaissance**-Zeit erinnernde Welt mit einer Monarchie. Die Tangeaner sind Wesen, die über eine Vielzahl von Fähigkeiten verfügen, unter anderem können sie sich durch feste Gegenstände bewegen, indem sie sich durchsichtig machen können.

- **Planet der Witwen und Waisen** (eng. Planet of Widows and Orophans) ist eine nicht näher beschriebene Welt, auf der nur “Unschuldige” leben. Zurg möchte den Planeten im Film mit seiner neuen Strahlenkanone unter Beschuss nehmen.

- **Nordpolaris** (eng. North Polaris) ist die Heimat von Santa Claus, eine Raumstation, die an eine riesige Schneekugel erinnert. Zurg sabotiert den Weihnachtsmann und seine Helfer, die in diesem Fall KGMs sind, um Weihnachten zu verhindern.

- **Planet X** ist eine verlassene, öde Welt, die einst von einer großen Zivilisation bevölkert wurde. Die Oberfläche des Planeten ist eine große, ausgesprochen lebensfeindliche Wüste. Auf Planet X befinden sich einige ausgestorbene Städte sowie der Tempel von Natron.

- **Sitka 7** ist ein Eisplanet, auf dem sich besonders der Schneesport großer Beliebtheit erfreut. Von der Erscheinung her erinnern die einheimischen Städte an die Schweizer oder österreichischen Alpen.

- **Verdentia** ist ein dschungelhafter Planet, dessen Einwohner als besonders friedliebend gelten. Die Verdentianer sind Vegetarier und besitzen eine Kultur, die stark an das antike Griechenland erinnert. Im Film gelingt es Zurg dank dem entführten Überhirn der KGMs, die totale Kontrolle über Verdentia zu erlangen.

- **Roswell** ist ein Planet, auf dem die Einwohner etwa auf dem technischen Stand von 1947 sind. Ironischerweise entsprechen die Einwohner den klassischen Außerirdischen mit großen Köpfen und Augen sowie kleinen Körpern. Die Einwohner von Roswell fürchten sich vor “Außerirdischen”, die für sie in diesem Fall Buzz und sein Team darstellen.

- **Sands de Solay** war ein Ferien-Planet, der aus versehen durch ein Raumschiff, dass von Buzzs Crew gesteuert wurde, zerstört wurde.

- **Canis Lunis** ist ein Planet, auf dem es dauerhaft Nacht ist und ständig Vollmond. Ausser einer Station von Star Command gibt es auf Canis Lunis nur sehr geringe Vegetation. Auf Canis Lunis wird Ty Parsec von NOS-4-A2 in Wirewolf verwandelt. Der Name des Planeten besteht entweder aus den lateinischen Worten "Canis" (einer Art Wildhund) und "Luna" (dem Mond) oder ist eine Anspielung auf den lateinischen Namen des Wolfes (Canis Lupus).

23.4 Veröffentlichung

Die Erstausstrahlung erfolgte in den USA vom 14. Oktober 2000 bis zum 13. Januar 2001 im ABC. Die deutsche Fernseh-Premiere war am 19. August 2001 im Disney Channel. Später folgten Ausstrahlungen durch ProSieben, RTL, RTL 2, Super RTL und Toon Disney.

Die Serie wurde unter anderem ins Französische, Italienische und Finnische übersetzt.

23.5 Synchronisation

23.6 Captain Buzz Lightyear – Star Command – Das Abenteuer beginnt

Der Film *Captain Buzz Lightyear – Star Command – Das Abenteuer beginnt* ist ein Pilotfilm zu Captain Buzz Lightyear – Star Command. Im Film ist Buzz Lightyear ein Space Ranger, der gegen den bösen Emperor Zurg kämpft. Tim Allen übernimmt dabei die englische Synchronstimme. Der Film erschien am 8. August 2000 in den Vereinigten Staaten als Direct-to-Video-Film.

23.7 Weblinks

- *Captain Buzz Lightyear Star Command* in der Internet Movie Database (englisch)
- *Captain Buzz Lightyear Star Command: Das Abenteuer beginnt* in der Online-Filmdatenbank
- *Captain Buzz Lightyear Star Command: Das Abenteuer beginnt* in der Internet Movie Database (englisch)
- Die Serie bei fernsehserien.de

Toy Story

Filmreihe: Toy Story | Toy Story 2 | Toy Story 3

Spin-Offs: Captain Buzz Lightyear – Star Command – Das Abenteuer beginnt | Captain Buzz Lightyear – Star Command | Toy Story Toons: Urlaub auf Hawaii | Toy Story Toons: Kleine Portion | Partysaurus Rex | Toy Story of Terror!

23.8 Text- und Bildquellen, Autoren und Lizenzen

23.8.1 Text

- **Captain Video and His Video Rangers** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Captain%20Video%20and%20His%20Video%20Rangers?oldid=136326636 *Autoren:* Aka, Kam Solusar, Biha, YMS, Ben Ben, Lewenstein, Ute Erb, Brodkey65, Gerd Wiechmann, Timk70, Nothere, EmausBot, Στε φ, CherryX, Kleinesgruenesmaennchen, Colorado Brown und Anonyme: 3
- **Captain Z-RO** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Captain%20Z-RO?oldid=139041249 *Autoren:* Aka, Uwe Gille, Kam Solusar, GMH, Franz Halac, KönigAlex, Rr2000, Gerd Wiechmann, KLBot2 und Kleinesgruenesmaennchen
- **Space Patrol** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Space%20Patrol?oldid=136326766 *Autoren:* Aka, Kam Solusar, Flominator, Tresckow, Sisal13, Queryzo, Stefan Bernd, Ultramarinblau1969, AnhaltER1960, Don Magnifico, DanielHerzberg, Tiroinmundam, KnopfBot, Rudam, Guinsoo, Ute Erb, WOBE3333, Xqbot, Gerd Wiechmann, ZéroBot, Serienfan2010, KLBot2, Frze, Lómelinde, Kleinesgruenesmaennchen und Anonyme: 4
- **Tom Corbett, Space Cadet** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Tom%20Corbett%2C%20Space%20Cadet?oldid=136326606 *Autoren:* Kam Solusar, Vux, KönigAlex, Gereon K., Bwbuz, Rr2000, Gerd Wiechmann, DampflokfanDR, Kleinesgruenesmaennchen und Anonyme: 2
- **Astro Boy** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Astro%20Boy?oldid=137165651 *Autoren:* Aka, Timwi, Zwobot, Doc Sleeve, HaSee, Elvis untot, Whispertome, Christian Günther, Botteler, Mps, A-giâu, ElRaki, PDD, FlaBot, Lyzzy, Defchris, Marcus Cyron, Shikeishu, RobotQuistnix, YurikBot, Rauenstein, R. Nackas, Toon, Grumbel45, Kungfuman, Jo Atmon, Biha, Superzerocool, Horst Fuchs, RedNifre, Sebbot, CommonsDelinker, Don Magnifico, Don-kun, VolkovBot, AlnoktaBOT, TXiKiBoT, Tiroinmundam, JanBrietlingen, Martin de la Iglesia, Rudam, Mathematiker3, Alecs.bot, CarsracBot, H92Bot, MauritsBot, Xqbot, ArthurBot, CactusBot, ZéroBot, Tromla, WikitanvirBot, MerlIwBot, KLBot2, Qafgbxvghnx und Anonyme: 20
- **Supercar (Fernsehserie)** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Supercar%20(Fernsehserie)?oldid=127631363 *Autoren:* Aka, Darian, Kam Solusar, Wahldresdner, Gerd Wiechmann, EmausBot, Serienfan2010, KLBot2, Schelmentraum, Matrikelpartikel und Anonyme: 1
- **Fireball XL5** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Fireball%20XL5?oldid=137690000 *Autoren:* Aka, Kam Solusar, Vux, Bildungsbürger, Amygdala77, Holger-Thies, Gerd Wiechmann, Rubblesby, Serienfan2010, Krdbot, KLBot2, Boshomi, CennoBot und Anonyme: 2
- **Thunderbirds** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Thunderbirds?oldid=136335964 *Autoren:* DaB., Aka, Henristosch, ErikDunsing, Asthma, Zwobot, Wiegels, Alexander.stohr, Kam Solusar, Harro von Wuff, Wittkowsky, Udo T., PDD, Jergen, Vux, Hubertl, Hhp4, Die-Alraune, Felix Stember, RobotQuistnix, Basti80, Der Lange, Jan B, AxelHH, Franck000, Schneid9, Kungfuman, Calderwood, Kissmotz, Spuk968, Thijs!bot, Culla, Horst Gräbner, MartinHansV, Sebbot, Alexander.steffens, Giftmischer, TXiKiBoT, FolkertM, UKGB, SieBot, Crazy1880, Trustable, Aktionsbot, Hawkwind, Dk0704, Eingangskontrolle, BOTarate, DumZiBoT, LinkFA-Bot, Lars Beck, StigBot, Amirobot, Harlie10, Xqbot, DSisyphBot, Gerd Wiechmann, Nothere, Roter Frosch, KLBot2, Hans Haase, SimpsosFan99, Ekmar, Wahltürke, Ginger rogers 2 und Anonyme: 20
- **Captain Scarlet und die Rache der Mysterons** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Captain%20Scarlet%20und%20die%20Rache%20der%20Mysterons?oldid=139062566 *Autoren:* Gast, Kam Solusar, FlaBot, Wahldresdner, Antrios, SpBot, Franck000, Thijs!bot, Horst Gräbner, Exodianecross, MSprotte62, Tintenherz12, Sebbot, Holger1701, UKGB, Trustable, Aktionsbot, BOTarate, LinkFA-Bot, Ptbotgourou, Xqbot, Gerd Wiechmann, Corrigo, HRoestTypo, EmausBot, Serienfan2010, Dexbot, Ekmar, Zorono Ornitorrico, MGChecker und Anonyme: 6
- **Der Onkel vom Mars** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Der%20Onkel%20vom%20Mars?oldid=139062867 *Autoren:* AN, Donath, Schwalbe, Friedrichheinz, Queryzo, PWS, VolkovBot, PipepBot, Broadbot, LinkFA-Bot, Muro Bot, MystBot, Luckas-bot, CactusBot, Lichtspielhaus, EmausBot, ZéroBot, WikitanvirBot, Schmallspurbahn, KLBot2, Lómelinde, Anstecknadel, MGChecker und Anonyme: 2
- **Die Jetsons** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Die%20Jetsons?oldid=137852050 *Autoren:* Gurt, Crissov, Zwobot, Wolfgang1018, Timmy, Rdb, Asdert, MFM, Duesentrieb, Kam Solusar, Redf0x, Wittkowsky, Mps, Kaubuk, AchimP, RedBot, Murtasa, DL5MDA, THOMAS, RobotQuistnix, Tsca.bot, YurikBot, Omi´s Törtchen, Dominik Huber, Rs newhouse, FredericII, Philemon1976, Uti possidetis, Spuk968, Thijs!bot, Don-kun, Nessiv, DodekBot, VolkovBot, TXiKiBoT, Daniel 86, JøMa, Wikiroe, Broadbot, Precog, BOTarate, DumZiBoT, SilvonenBot, Xqbot, CactusBot, Gerd Wiechmann, Pupselord, GuardOfHikari, EmausBot, ZéroBot, Cosmo Spacely, WikitanvirBot, Kegeltisch, Addbot, Blu60, Natsu Dragoneel und Anonyme: 30
- **The Tomorrow People** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/The%20Tomorrow%20People?oldid=139050024 *Autoren:* Kellermann, Cvfps, Darkking3, Hambacher, CennoxX, Tom122010, Serienfan2010, Thermopylen, Twanta, Florianschmidtwelzow, NotTheatKindOfGuy, Raugeier und Anonyme: 10
- **He-Man** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/He-Man?oldid=137101637 *Autoren:* Wst, Kurt Jansson, RobertLechner, Reinhard Kraasch, Raymond, Necrophorus, Habakuk, JuergenL, Zinnmann, Peter200, Jofi, Wikinator, Sven-Oliver, Trugbild, Mnh, OTTO.R.M., TheK, TMg, Ilion, Kam Solusar, Ghettomaster, LC, Wittkowsky, Mps, Mikano, Nicor, Zaungast, Setanta, PDD, He3nry, FlaBot, Thomas S., Syrcro, Saehrimnir, Hoarst, STBR, Skyrock84, A Ruprecht, Pecy, Powerboy1110, Thuresson, R. Nackas, PortalBot, Gugerell, Slt, FredericII, FredS, Melkor23, Tafari, Thijs!bot, Krank-Hover, Haniwa, YourEyesOnly, Hella Anders, Smife, Jbergner, Primus von Quack, Sheashannara, Don-kun, Kniffmaster, Byggxx, Codeispoetry, Regi51, Lockenlord, Wasserseele, Entlinkt, ColdCut, Aktionsbot, Dachbewohner, Horst2000, Govannon, Luckas-bot, MerlBot, Jivee Blau, Antonsusi, Der Saarländer, Martin1978, EmausBot, KLBot2, Dateientlinkerbot, Susumu, Unfugsbeseitiger und Anonyme: 85
- **Transformers** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Transformers?oldid=134224502 *Autoren:* Riptor, Aka, Seewolf, HaSee, Rdb, Sinn, Peter200, Peng, MFM, Sietschie, Tzzzpfff, Nina, Plenz, Ot, Ahellwig, C-M, Pfalzfrank, Kubrick, Pöt, NiTenIchiRyu, Cepheiden, TMg, DasBee, Saint Etienne, Carbenium, BWBot, Lustiger seth, Polarlys, Mps, HolgerK, Heinte, Diba, Ion, Froggy, FlaBot, Hubertl, Hofres, NarfZort, Flominator, 790, Scooter, Defchris, Dilerius, Schweikhardt, Syrcro, Mfranck, Wishlist, Holthus, Wiki-Hypo, Roterraecher, Th., Shikeishu, STBR, Ephraim33, Jabo, Nockel12, Coolbrother, Gildemax, Eynre, Omi´s Törtchen, Savin 2005, Andy king50, Gerd Fahrenhorst, Stilfehler, RealZeratul, $traight-$hoota, KnightMove, Kaisersoft, Tambora, Shadak, MsTiFtS, Psychopaul, Kungfuman, Invisigoth67, Melkor23, GMH, Lipstar, HDBot, Tönjes, Andreas 06, Leider, Horst Gräbner, MARVEL, Kickof, Sebbot, Supermartl, All about MASK, Kero, Skylynx, Nolispanmo, AWendt, Geichler, TableSitter, Xqt, Don Magnifico, Hudemx, Euphoriceyes, Don-kun, Merlissimo, Complex, VolkovBot, GZUTI, Moros, Gereon K., Dark Sniper, Jange, Nerock23, AlleborgoBot, ChrisHamburg, Kaptain Kabul, Alauda, Surthur,

Tiroinmundam, Avoided, Swdsfddsdf, Micha L. Rieser, Dha, Alnilam, Pittimann, Björn Bornhöft, Tolentino, Ute Erb, TruebadiX, Leviathan1983, Darkicebot, Fiat jux, Svelix, Farrokh Bulsara, Ian Dury, Steevlein, Zorrobot, Riepichiep, Ptbotgourou, GrouchoBot, Elab, ChenzwBot, Howwi, Morten Haan, Itu, MastiBot, Rolf acker, RibotBOT, Si! SWamP, Nothere, Marbod Egerius, JamesP, DerGraueWolf, Martin1978, HRoestTypo, Marcelreise-96, EmausBot, Halbarath, CennoxX, Cologinux, Timenewxxxxxx, Gray eyes, Shaddim, Angry Archer, Toot, MerlIwBot, Slavadoku89, KLBot2, Boshomi, Arno Nymus, Learyx2012, Siri111, Snnn, Harry Canyon, Molekularbiologe, T.braas, Susumu, Peachessin und Anonyme: 251

- **Die Sechs-Millionen-Dollar-Familie** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Die%20Sechs-Millionen-Dollar-Familie?oldid=138527174 *Autoren:* Aka, Müsli, Dr. Colossus, MFM, Kam Solusar, Mps, Vux, STBR, Pecy, Toon, Scheppi80, FredericII, Sebbot, Hudemx, Don-kun, TXiKiBoT, Basisrepräsentant, Alexbot, LinkFA-Bot, MastiBot, Jany90, Sk!d, Nere, Serienfan2010, KLBot2, Hkoeln, RookJameson, Kegeltisch, CArtiitula und Anonyme: 27
- **Inspector Gadget** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Inspector%20Gadget?oldid=139045968 *Autoren:* Wst, RobertLechner, DaB., Stefan Birkner, Windy, FL505, Feliz, Ken76, Aloiswuest, Kubrick, Kam Solusar, Aristeides, Sd5, FlaBot, Kandro3, Leyo, Dilerius, Saibot2, DieAlraune, RobotQuistnix, Tsca.bot, Pecy, Majoran, ADwarf, DerHexer, PortalBot, Snorky, ElisabE, Manducus, FredericII, Merkurion, Church of emacs, BesondereUmstaende, Thijs!bot, XenonX3, Living in the Sun, Horst Fuchs, YourEyesOnly, Sebbot, FatmanDan, FANSTARbot, Don Magnifico, Hudemx, Don-kun, Nessiv, Myotis, DorganBot, Michileo, Cactus26, Krawi, SieBot, Loveless, Berntie, Jesi, Lizziemcguire, Alecs.bot, LinkFA-Bot, MystBot, Piratequeen, GrouchoBot, Xqbot, MastiBot, Almabot, CatMan61, Misterjakyll und drhide, EmausBot, Rednoise, WikitanvirBot, Serienfan2010, Loki 66, KLBot2, DrBeWa, Lómelinde, Radiojunkie und Anonyme: 40
- **Power Rangers** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Power%20Rangers?oldid=137894505 *Autoren:* Aka, ErikDunsing, Denis Barthel, D, Baumi, Pm, Rdb, Galaxy07, Peter200, Hystrix, Martin-vogel, Mnh, Ot, Ahellwig, TheK, Much89, Ri st, Alaska, JD, Adornix, Salmi, BWBot, Pelz, Rosenzweig, Gaudin, Sd5, Carbidfischer, Maith, FlaBot, Gerbil, Sir, Jodo, Hubertl, Odo2004, Flominator, Zombi, RedBot, Serpen, O.Koslowski, Scooter, Itti, Firefox13, Ma-Lik, Supreme40x, Lobservateur, Tilla, Felix Stember, BuSchu, Commandercool, Pajz, Tacado, RobotQuistnix, Xocolatl, Antrios, Savin 2005, Hey Teacher, NCC1291, Stephanbim, DerHexer, SpBot, Eskimbot, Liberaler Humanist, Kaisersoft, Nightflyer, 32X, Rolf H., LKD, Marcl1984, Scheppi80, Thogo, Chlewbot, Manecke, Queryzo, Logograph, Kungfuman, Invisigoth67, Tschäfer, Havelbaude, Apollo*, Roberta F., PixelBot, CyroBot, Cinh, Semper, My name, Spuk968, DocMario, Thijs!bot, XenonX3, YMS, Leider, Du3n5cH, Gleiberg, Cholo Aleman, Arcanis, Pilawa, 1000, Muck31, Erschaffung, Sebbot, Uwe V., BaumfreundFFM, Septembermorgen, CommonsDelinker, Kuebi, TableSitter, Bernhard Wallisch, DasFliewatüüt, Hudemx, Don-kun, Complex, Roterranger, Fgzuztzu, VolkovBot, AlnoktaBOT, RudolfSimon, TXiKiBoT, Ireas, Regi51, Hannes Röst, Ische007, Abasilver, BotMultichill, SieBot, Crazy1880, Merlin110285, Der.Traeumer, Sessman, Ringgauspeed, Tiroinmundam, Bisam, Nikkis, Trustable, Snoopy1964, Gary Dee, Aktionsbot, Alnilam, Pittimann, Nick111, Nassauer27, Dk0704, Ute Erb, Inkowik, DumZiBoT, ET63, Sprachpfleger, SK Sturm Fan, Johnny Controletti, Ian Dury, Hoo man, Zorrobot, Seby20, Legende1107, Loggus, Freedom Wizard, Verum, Xqbot, Schatten.1, Termininja, J4lambert, Howwi, Morten Haan, Geierkrächz, SassoBot, Seelentau, Conan174, Enno353, Twoonix, Jivee Blau, Jany90, Nothere, MasterFinally, GenJack, Wiki Gh!, Dr. Shinigami, Dasas, Dinamik-bot, Martin1978, Hæggis, Ianusius, EmausBot, Wissbold, Ses45678, Doc.Heintz, ZéroBot, Ottomanisch, Didym, Mr.Smackdown, Ne discere cessa!, GrandpaScott, Frarenatin, Trigonomie, Tobager2, Iste Praetor, Paullob, Wikili96, Mikered, Automator, Tomokawa, Königstein88, Mokosu, Tomás66, Samurai1985, Prospero92, Tuttist, Hybridbus, Yodonothav, Gruedo, Estachecker, Makecat-bot, YFdyh-bot, Exoport, Macuser10, Jojaky XD, Addbot, Blalala, Svenny3004 und Anonyme: 357
- **Animorphs (Fernsehserie)** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Animorphs%20(Fernsehserie)?oldid=133362493 *Autoren:* Aka, Matt1971, Zwobot, Kam Solusar, ChristianErtl, McSearch, JAF, KGF, JCS, PortalBot, 3ecken1elfer, Biha, MilhouseDaniel, XenonX3, Horst Fuchs, Tintenherz12, VolkovBot, Alexbot, LinkFA-Bot, Jicklet, Luckas-bot, Xqbot, Uwe Dedering, ZéroBot, ChuispastonBot, KLBot2, Banküberfall und Anonyme: 13
- **Roswell (Fernsehserie)** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Roswell%20(Fernsehserie)?oldid=137529397 *Autoren:* Aka, P. Birken, Claudia1220, Picasso, Kam Solusar, Udo T., Vux, Hubertl, RedBot, O.Koslowski, ThomasMielke, Jkü, Tilla, Ephraim33, Mountainshadow, Skyman gozilla, Jan B, PortalBot, Johnny T, Dschanz, Stiftehalter, PennyLane, PixelBot, Feistenauer, Horst Fuchs, JAnDbot, PWS, Tintenherz12, ComillaBot, Sebbot, Csar, Radzinski, Bildungsbürger, Beck's, Giftmischer, Kwer Wolf, Cvf-ps, AlnoktaBOT, Dozor, Blik, Zveen, Synthebot, Jesi, Sylvia Anna, Meludwiganie, Der ohne Benutzername, DragonBot, Ute Erb, LinkFA-Bot, Luckas-bot, Xqbot, Ole2009, Postergirl, Martin1978, Serienfan2010, MerlIwBot, Labarna, UltraRainbows, Lektorat Cogito, Morphium86, Twanta, Kegeltisch, Addbot und Anonyme: 35
- **Ben 10** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Ben%2010?oldid=134248282 *Autoren:* RobertLechner, HaSee, Peter200, Hystrix, Trainspotter, Kam Solusar, MBq, Martin Bahmann, Pelz, FlaBot, Lyzzy, Hubertl, Florian Adler, Carlo Cravallo, Ohei, Saehrimnir, RobotQuistnix, Tresckow, Euku, Androl, Dennis Hainke, ADwarf, WAH, Geist, der stets verneint, Shoot the moon, Graphikus, Spuk968, Thijs!bot, Escarbot, Muck31, Drak, Hajumal, Beck's, Ies, Giftmischer, Axarches, DasFliewatüüt, Euphoriceyes, Don-kun, Nessiv, VolkovBot, DorganBot, TXiKiBoT, Bücherwürmlein, Ishbane, EWriter, Loveless, Nikkis, Niabot, Hobelbruder, Dachbewohner, Ute Erb, Alexbot, BOTarate, BotSottile, Yohohoho!, LinkFA-Bot, Plasmius, Plasmius99, Numbo3-bot, Amirobot, Luckas-bot, Darkjohan, Kioto8, Obersachsebot, Xqbot, ArthurBot, MerlLinkBot, Grindinger, Conan174, Tabuhan, Jany90, Zocktan, Martin1978, EmausBot, Sk!d, Mentibot, SanFran Farmer, Shaddim, Angry Archer, Dead Gamer, Lueggy, MerlIwBot, KLBot2, Snaevar-bot, Tunce95, Justin00000000000001, Hs-berlin und Anonyme: 156
- **Star Wars: Clone Wars** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Star%20Wars%3A%20Clone%20Wars?oldid=138745213 *Autoren:* Aka, Zwobot, Svencb, Kam Solusar, Harro von Wuff, Mps, Mikano, BLueFiSH.as, Carbidfischer, Stefan-Xp, Anakin Skywalker, RedBot, Curtis Newton, Scooter, M. Yasan, FireStar, WikiPimpi, Tinz, Nepenthes, Pandora85, Markus Mueller, Braveheart, RobotQuistnix, Eiragorn, YurikBot, Pecy, Eskimbot, Liberaler Humanist, Snorky, Gugerell, ElisabE, Sniperkitten, Felistoria, Michael82, Geist, der stets verneint, Little Ani, Thijs!bot, Horst Gräbner, Horst Fuchs, PiCri, Frankee 67, Beck's, TiiN, Don-kun, DodekBot, VolkovBot, Regi51, JörgDraegerFan, AlleborgoBot, Ingo1968, Stephan1982, BotMultichill, SieBot, Darth Stassen, Der.Traeumer, Le Pied-bot, STBot, Niabot, Aktionsbot, Jesi, Cymothoa exigua, Leviathan1983, Inkowik, Hot Fuzz, MacCambridge, Wikidienst, Gogge Z 31, LinkFA-Bot, Justintime1, Louperibot, Steifgarn, Luckas-bot, Desmondeta 3, IG-100, Xqbot, Todesstern199, MastiBot, HRoestBot, JamesP, EmausBot, Cat1105, Koala Kong, Hyronimus299, TechniFrek, Krdbot, Naboo N1 Starfighter, Dominik.Kuehl, Eddgel, Gargondola und Anonyme: 55
- **The Tribe** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/The%20Tribe?oldid=137412797 *Autoren:* Jed, Aka, Stw, ErikDunsing, Herrick, GDK, Zwobot, Deconstruct, Pm, Jpp, Rdb, Dnaber, StYxXx, Sewa, Sol1, Nina, P. Birken, Ahellwig, Schubbay, Kubrick, DasBee, Kam Solusar, Brianna, Magnummandel, Mikano, Daniel FR, BLueFiSH.as, McSearch, Timo Müller, Carbidfischer, FlaBot, Lyzzy, Vux, Blah, Achim Raschka, Ketchupfreak88, Starbuckzero, Macador, DEr devil, Varin, Carlo Cravallo, 3of8, Tilla, RobotQuistnix, 1euro, Alexslider, YurikBot, Rolf29, Simpsonsfan2, Kevinq, Eskimbot, PortalBot, Benny der 1., Queryzo, BlueCücü, Stefan Knauf, A1bi, F2hg.amsterdam,

Armin P., Darev, Thijs!bot, Stefan Bernd, XenonX3, YMS, PsY.cHo, Jobu0101, Leider, OttoK, Suneschi, Superzerocool, Muck31, Horst Fuchs, BlaueKatze, Tintenherz12, Sebbot, USt, Schlauwiestrumpf, Tröte, Kuebi, Giftmischer, Ffg.oberelbe, Euphoriceyes, Muritatis, SashatoBot, DodekBot, XV HTV 1352, TXiKiBoT, Fabichen, Regi51, Adyrion, Crazy1880, ++gardenfriend++, E.r.jaeger, Kleinigkeiter, StephanieP22, Uwe1959, Avoided, Aktionsbot, Freimut Bahlo, Jesi, Pittimann, Laibwächter, Eingangskontrolle, 123456789Trutz, SilvonenBot, Joschi90, Miss Ayana, Sprachpfleger, Floball, ^{32}P, Riobah, Rondador, Krd, Xkynet, Xqbot, Bad-reg, Howwi, Wnme, DanteVanHell, Barras, CactusBot, Rr2000, Simsaner, ChrisPott, HRoestBot, KingsBerry90, Jany90, Kalli R, EmausBot, CennoxX, Januar255, Vorrauslöscher, Serienfan2010, Leroy-Vince, Deepnightblue, BLm73s, Bolimorederdritte, KLBot2, UltraRainbows, DieNormativität, Meik007, VerschiebeDienst, ScoeBel, Gial Ackbar, Better luck next time, Kegeltisch, Sujalajus, Emeldir, Michael992 und Anonyme: 323

- **Captain Buzz Lightyear – Star Command** *Quelle:* http://de.wikipedia.org/wiki/Captain%20Buzz%20Lightyear%20%E2%80%93%20Star%20Command?oldid=136764523 *Autoren:* RobertLechner, LuiLieschen, Wiegels, Kam Solusar, Mps, Pelz, Heinte, Syrcro, Tilla, Xocolatl, Kungfuman, Frank Murmann, Biha, Sebbot, Don-kun, Klapper, Atlasowa, JøMa, Hot Fuzz, Gogge Z 31, LinkFA-Bot, Catfisheye, LaaknorBot, Wurgl, Luckas-bot, GrouchoBot, Xqbot, Nameless23, Pupselord, M(e)ister Eiskalt, Gaussianer, DerGraueWolf, Martin1978, EmausBot, LZ6387, Critican.kane, Hkoeln, Lómelinde, Tellensohn, Hybridbus, Dateientlinkerbot und Anonyme: 15

23.8.2 Bilder

- **Datei:Ben10-logo.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/9/9a/Ben10-logo.svg *Lizenz:* Logo *Autoren:* http://www.seeklogo.com/files/B/Ben10-vector-logo-7DD9C342E8-seeklogo.com.zip *Originalkünstler:* ben 10
- **Datei:BotCon2006_HasbroDisplay.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/96/BotCon2006_HasbroDisplay.jpg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Transferred from en.wikipedia; Transfer was stated to be made by User:Undead_warrior. *Originalkünstler:* Original uploader was Bedford at en.wikipedia
- **Datei:Brendan_Fehr.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Brendan_Fehr.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.0 *Autoren:* Brendan Fehr *Originalkünstler:* Kristin Dos Santos from Los Angeles, California, United States
- **Datei:Captain_Video_Atomic_Rifle.JPG** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Captain_Video_Atomic_Rifle.JPG *Lizenz:* Public domain *Autoren:* eBay item *Originalkünstler:* DuMont Television
- **Datei:Colin_Hanks.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Colin_Hanks.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.0 *Autoren:* edit of http://www.flickr.com/photos/jonzer/242223176 *Originalkünstler:* jonzerthemighty
- **Datei:Commons-logo.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Commons-logo.svg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* This version created by Pumbaa, using a proper partial circle and SVG geometry features. (Former versions used to be slightly warped.) *Originalkünstler:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.
- **Datei:Disambig-dark.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ea/Disambig-dark.svg *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Original Commons upload as Logo Begriffsklärung.png by Baumst on 2005-02-15 *Originalkünstler:* Stephan Baum
- **Datei:Flag_of_Japan.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9e/Flag_of_Japan.svg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Law Concerning the National Flag and Anthem (1999) URL link in English, actual law (Japanese; colors from http://www.mod.go.jp/j/info/nds/siyousyo/dsp_list_j.htm#Z8701 *Originalkünstler:* Various
- **Datei:Flight_of_the_Terra_V.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Flight_of_the_Terra_V.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 3.0 *Autoren:* Warren Chaney Productions *Originalkünstler:* Warren Chaney
- **Datei:Frankie_Thomas_Tom_Corbett_Space_Cadet_1951.JPG** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Frankie_Thomas_Tom_Corbett_Space_Cadet_1951.JPG *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Radio-TV Mirror page 53. *Originalkünstler:* Macfadden Publications
- **Datei:Jaeyewiki.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/71/Jaeyewiki.jpg *Lizenz:* CC BY 2.0 *Autoren:* Originally from en.wikipedia; description page is/was here. *Originalkünstler:* Original uploader was *Josephine85* at en.wikipedia
- **Datei:Julie_Benz_Comic-Con_2,_2012.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Julie_Benz_Comic-Con_2%2C_2012.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.0 *Autoren:* Julie Benz *Originalkünstler:* Ronald Woan
- **Datei:Katherine_Heigl_LF.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6d/Katherine_Heigl_LF.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.5 *Autoren:* http://www.lukeford.net/Images/photos4/080107/92.htm *Originalkünstler:* lukeford.net
- **Datei:MAD-Katzenlogo.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/d/d5/MAD-Katzenlogo.svg *Lizenz:* PD-Schöpfungshöhe *Autoren:* http://www.distantcreations.com/80slogos/80sLogos-MAD.jpg *Originalkünstler:* unbekannt
- **Datei:MuchMusic_Video_Awards_2007_580.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1d/MuchMusic_Video_Awards_2007_580.jpg *Lizenz:* CC BY 2.5 *Autoren:* http://www.robinwong.ca/press_release_jpg_web.zip *Originalkünstler:* Professional photographer Robin Wong.
- **Datei:Nick_Wechsler_PaleyFest_12.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Nick_Wechsler_PaleyFest_12.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.0 *Autoren:* Nick Weschler PaleyFest 12b *Originalkünstler:* jfer21 from Los Angeles, CA
- **Datei:Nickelodeon_logo_new.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Nickelodeon_logo_new.svg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* http://www.idsgn.org/posts/nickelodeon-cleans-up/ *Originalkünstler:* Original uploader was 7OA at en.wikipedia
- **Datei:Qsicon_Quelle.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Qsicon_Quelle.svg *Lizenz:* CC BY 3.0 *Autoren:* based on Image:Qsicon_Quelle.png and Image:QS icon template.svg *Originalkünstler:* Hk kng, Image:Qsicon_Quelle.png is by User:San Jose, Image:QS icon template.svg is by User:JesperZedlitz
- **Datei:Qsicon_Ueberarbeiten.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/92/Qsicon_Ueberarbeiten.svg *Lizenz:* CC BY-SA 3.0 *Autoren:* File:Qsicon Ueberarbeiten.png *Originalkünstler:* User:Niabot

- **Datei:Roswell_logo.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Roswell_logo.jpg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* http://ecx.images-amazon.com/images/I/317LYsrIvZL._SX500_.jpg *Originalkünstler:* 20th Century Fox Television
- **Datei:Space_Patrol_1953_cast_photo.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Space_Patrol_1953_cast_photo.jpg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Mike Moser Productions press packet 1953. This photograph was part of the original Space Patrol press packet used to publicize the show. A printed autographed version of the same photo was mailed to fans around the nation when they joined the Space Patrol Club.
  1. Photo was in a Space Patrol press packet distributed by Mike Moser Productions
  2. Mike Moser Productions
  3. Distributed as part of original press packet for film promotion

  Originalkünstler: Mike Moser Productions
- **Datei:Space_Patrol_Autographed_Poster.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/29/Space_Patrol_Autographed_Poster.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 3.0 *Autoren:* Warren Chaney Productions *Originalkünstler:* Warren Chaney
- **Datei:Space_Patrol_cast_1950.JPG** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Space_Patrol_cast_1950.JPG *Lizenz:* Public domain *Autoren:* eBay item *Originalkünstler:* ABC Television/The Space Patrol television program
- **Datei:Star_wars_1977_us.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/e/e7/Star_wars_1977_us.svg *Lizenz:* Logo *Autoren:*

  http://www.starwars.com/ *Originalkünstler:*

  Lucas Arts
- **Datei:The-Tomorrow-People_logo.png** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/The-Tomorrow-People_logo.png *Lizenz:* Public domain *Autoren:* http://images.cwtv.com/images/cw/show-logo-horz/the-tomorrow-people.png *Originalkünstler:* Warner Bros. Television ; The CW
- **Datei:Tom_Corbett_Space_Cadet_Cadets_Manning_Astro_and_Strong_1951.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Tom_Corbett_Space_Cadet_Cadets_Manning_Astro_and_Strong_1951.jpg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Radio-TV Mirror page 53. *Originalkünstler:* Macfadden Publications
- **Datei:Tom_Corbett_and_Doctor_Dale_1951.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/Tom_Corbett_and_Doctor_Dale_1951.jpg *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Radio-TV Mirror page 52. *Originalkünstler:* Macfadden Publications
- **Datei:Transformersaramda-logo.svg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/4/41/Transformersaramda-logo.svg *Lizenz:* Logo *Autoren:*

  http://www.seeklogo.com/files/T/Transformers_Armada-vector-logo-9A040AE525-seeklogo.com.zip *Originalkünstler:*

  Transformers

23.8.3 Inhaltslizenz

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0