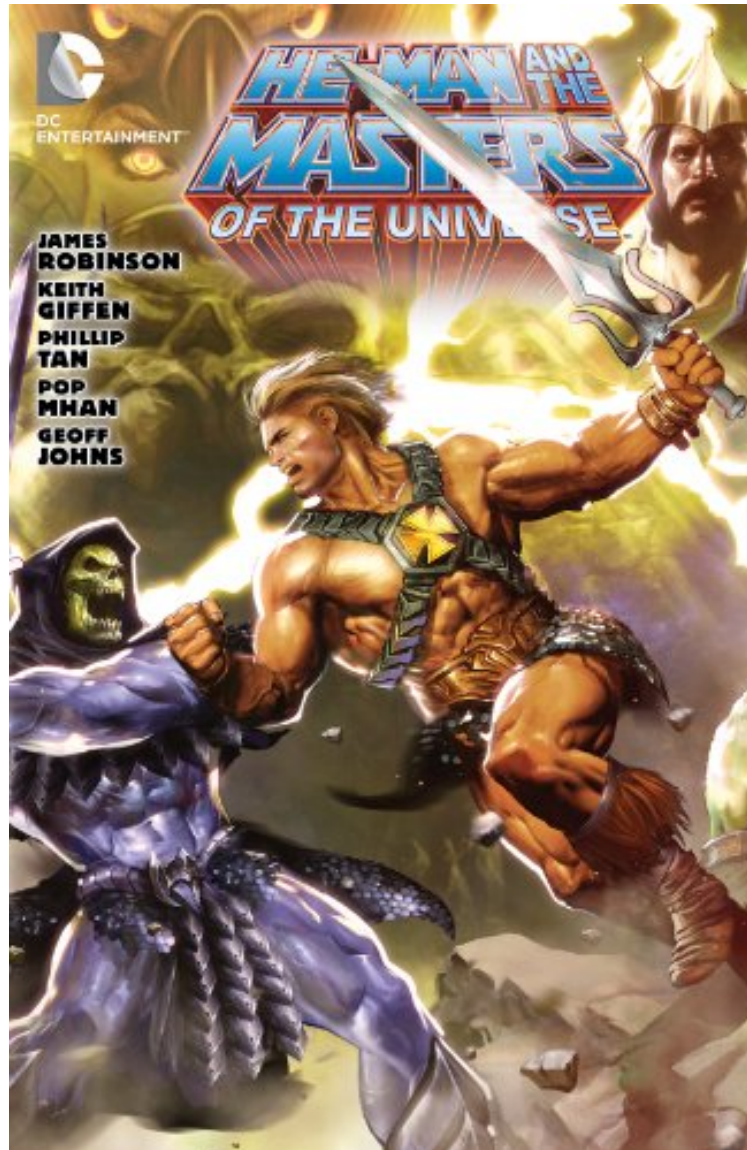


[FREE] He-Man and the Masters of the Universe Vol. 1

He-Man and the Masters of the Universe Vol. 1

Von JAMES ROBINSON, KEITH GIFFEN, PHILIP TAN
audiobook | *ebooks | Download PDF | ePub | DOC



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #229750 in eBooksVerffentlicht am: 2013-07-16Erscheinungsdatum:
2013-07-16File Name: B00DY8FG1S | File size: 26.Mb

Von JAMES ROBINSON, KEITH GIFFEN, PHILIP TAN : He-Man and the Masters of the Universe Vol. 1
before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised He-Man and the
Masters of the Universe Vol. 1:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen11 von 11 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Das
neue Masters Universum - Fluch oder Segen?Von SabrinaHandlung:Mit "Origins of Eternia" wurde fr dieses DC-
Paperback ein verwirrender Titel gewhlt, da die Neuinterpretation des Masters of the Universe-Stoffs durch

wechselnde Autoren und verschiedene US-Verlage keine einheitliche Timeline erkennen lässt. Auch im vorliegenden, ca. 150 Seiten starken Band, kann die Handlung am ehesten, als ein Paralleluniversum verstanden werden. Skeletor hat den Sieg über Eternia errungen und residiert im eingenommenen Schloss Grayskull. Zu seinem Leidwesen wurden seine einstigen Gegner nur ihrer Gedächtnisse beraubt, nicht aber vernichtet. Skeletors Handlanger sind damit beauftragt, die Helden von früher aufzusuchen. So wird der junge Bauernbursche Adam, der nachts von Trumen heimgesucht wird, in denen er ein großer Held auf Eternia ist, von Beastman aufgesucht und in einen Kampf verwickelt. Noch vollkommen verwundert über sein ungeahntes Kampfgeschick, bewältigt ihn im Laufe der Handlung schließlich doch ein Mann, der sich "Kronis" nennt. Im seinem Kerker gefangen, bringt Adam eine junge Frau namens Teela Wasser. Sie erkennen eine geheime Verbindung zwischen sich und flüchten. Unter Einfluss von dem Falken Zoar, stellen Adam und Teela sich ihrem Schicksal. Zeichnung: Alle Zeichner der sechs einzelnen, in diesem Band vereinten Comics verleihen dem Charakterdesign einen eigenen individuellen Touch. Keiner von ihnen weist den extremen Detailreichtum der aktuellen Einzelhefte von DC (2013, 2014 fortlaufend) auf was aber überhaupt nicht nötig ist, da Zeichenstil zum einen Geschmackssache ist und zum anderen, die enthaltenen Zeichnungen sehr gut die Verzweiflung und Orientierungslosigkeit der Helden untermauert. Kontroverse: Die Auseinandersetzung mit dem Thema He-man und den Masters of the Universe (und She-ra - Princess of Power) ist unweigerlich auch eine Auseinandersetzung mit der eigenen Jugend und dem Verständnis von "Erwachsen sein". Letzte Anfang der 80er Jahre das Masters Universum einen Hype aus, der bis heute seinesgleichen sucht, und in unseren Gefilden, auch aus nicht Japan stammenden Produktionen erreicht werden konnte, war Masters damals wie heute für den Fan gleichsam Fluch und Segen. Filmation, unter der Leitung des legendären Produzenten Lou Scheimer, sah sich in der Verantwortung, den jungen Zuschauern der Zeichentrickserie, Werte wie Respekt, Toleranz und gewaltfreies Zusammenleben zu vermitteln. Dass auf Kosten der Political Correctness leider auch die kreative Entwicklung gehemmt wurde, bei einem Franchise, das geradezu phänomenal unausschöpfliches Potenzial bot, kann als tragischste Entscheidung erachtet werden. Comicheft-Serien, die von verschiedenen Verlagen (In Deutschland: Ehapa, Condor, Interpart) am Kiosk kuflich zu erwerben waren, zielten hauptsächlich auf das Bewerben der jeweilig aktuellen Action-Figur-Welle ab. Ihre Autoren sahen sich nicht in der Verantwortung, die Geschichte wirklich voran zu treiben. Die entstandene kreative Lücke konnten dann leider, in all ihrer Vielfalt, auch die Mini-Comics von Mattel nicht schließen, welche der Ur-Toyline beilagen. Aus zu vielen Variationen und Sichtpunkten des Masters Universums und verschiedenen Ambitionen der Schreiber, entstand in der Menge ein Sammelsurium an fantasievollen Anstzen die allesamt im nächsten Minicomic verworfen wurden. So ist He-man anfangs einem Barbarenstamm entsprungen ein Individuum, nicht etwa das Alterego eines gewissen Prinz Adam zu sein (Da letzterer zum Zeitpunkt des Minicomics nicht erfunden war). Mal ist Teela ein Klon der Sorceress. Mal ist Teela die Tochter der Sorceress. Mal ist die Identität der Mutter bekannt, dann wieder ein Geheimnis. Die spannendste, unvollendete Geschichte, dürfte jedoch "Die Suche nach Keldor" sein. Etliche Fragen blieben unbeantwortet und der echte Fan mag sich genauso oft ein eigenes Szenario ausgemalt haben, nach dem Motto: "Wenn man mir doch blo die Chance gäbe!" Mit dem neuen Millennium begann eine neue Masters of the Universe era. Anfängliche Schwierigkeiten durch wenig neugewonnene Fans, und alte Fans, die das neue Design kritisierten, trugen dazu bei, dass ein neuer Hype um He-man nicht wieder stattfand. Dass der Reboot auch neue Comichefte, zu Beginn unter dem US Image-Verlag, beinhaltete, bot zumindest den amerikanischen Storytellern die Möglichkeit, sich mit der Entwicklung und Bedeutung von Masters of the Universe in einem neuen Jahrtausend auseinander zu setzen. "HE-MAN IST JETZT FÜR EIN ERWACHSENES PUBLIKUM!" war die Devise. Aber was ist daran erwachsen? Gewalt? Rechterschiert man, wieviele beteiligte Künstler von sich behaupten, Masters of the Universe Fans zu sein, fragt man sich, ob diese Statements vielleicht doch nur die Verkaufszahlen ankurbeln sollen. Denn wieder wird das Potenzial des schon erdachten He-man-Universums vollkommen außer Acht gelassen. Wo nur noch Verknüpfungen des des Offensichtlichen gefehlt hätte und neue, unverbrauchte Elemente das besondere Etwas bedeuteten hätten, entschied man sich vielmehr für ein actionreiches, gewalttätiges Szenario mit bestenfalls zarten Anflügen, alte Mysterien aufzuarbeiten. Die wenigen neugewonnenen Fans werden möglicherweise zufrieden sein. Alte Hasen empfinden das Konzept schon eher als unvollkommen. Wirklich neu, im Vergleich zu früher, scheint nur die Gewalt. Das Problem jedoch an der dargestellten Gewalt ist nicht die Gewalt an sich, sondern, weshalb es durchgängig in allen Comicausgaben der 200er Reihe bis heute, als legitimes Stilmittel verstanden wird. Gleichzeitig bleiben die Antworten auf der Strecke, zu den meisten Fragen, die vor drei Jahrzehnten unbeantwortet waren. Denn zu beantworten, dass Keldor tatsächlich Randors Bruder ist und King Hiss der rechtmäßige König Eternias, ahnten wir schon damals. Die kritische Auseinandersetzung der Verweigerung Randors zu weichen, in Anbetracht der Tatsache, dass der Jahrhunderte alte, ehemalige Herrscher Eternias King Hiss noch am Leben und durch Geburtsrecht legitimer Anwärter auf den Thron ist, wird nirgends behandelt. Auch die emotionale Auseinandersetzung mit dem Verschwinden Keldors und seiner Rückkehr in Form von Skeletor, der nun Bruder, Schwägerin, Neffen (und seiner Nichte Adora!!) nach dem Leben trachtet, bersteigt dann doch den Horizont der Comics und hinterlässt den Leser dann und wann unbefriedigt zurück. Hätte man He-man und seine Mitstreiter in ein erwachsenes Szenario setzen wollen, dann hätte man an den Punkten angesetzt, die einst vorhanden waren, aber nicht genügend aufgearbeitet und gepflegt. Dazu zählen Dinge wie: Emotion (Die vielen Geheimnisse um Doppelidentität und Verwandtschaft), soziokulturelle Zusammenhänge (Monarchie und Wirtschaft), Religion (Bedeutung der Magie in einem

Industrie-Land, Kirche Greyskull?, Priesterin Sorceress?) das hatte, spannend in die Action eingewoben und im ansprechenden Format verpackt, das Potenzial, He-man wieder die Popularität zu verschaffen, die er verdient hat. Im Grunde ist nicht besonders viel Erwachsenen an dem neuen Stoff. Viele junge Comicfans sind sowieso oft von Action und Gewalt in Maßen fasziniert. Den Anspruch haben zu wollen, einen echten Anreiz für erwachsene Leser zu bieten, ist leider eine Mogelpackung der Hersteller. (Aber das sind alles allgemeine Fragen, die nicht die Beurteilung des Einzelnen beeinflussen sollen.) Fazit: Gefallen finden hier eher Nostalgiker, Actionfans, Liebhaber bunter Charaktere und ausgehungerte He-man Fans, die auf der Suche nach Neuinterpretation von Masters of the Universe sind. Nicht unerwähnt soll bleiben, dass das erste Band beim Lesen sehr viel Spaß macht, wenn man sich mit dem modernen Stil anfreunden kann und der Tatsache, dass beispielsweise ein kleiner Zauberer namens Orko keine Bedeutung mehr spielt, wie so viele andere Dinge die den Charme, naiverer MotU-Umsetzungen Mitte der 80er bis Mitte der 90er Jahre ausmachten. "He-man and the Masters of the Universe Vol.1" verdient definitiv Anerkennung, ungeachtet mentaler Vorbelastung durch ungeklärte Fragen und ungenutzten Potenzials der letzten 30 Jahre. Mit dem unschlagbar günstigen Preis von ca. 11 € für ein 150 Seiten starkes, voll coloriertes Paperback, wird die Legende um He-man hoffentlich noch viele Jahre am Leben erhalten und sich irgendwann entwickeln und voll entfalten können. Aber um das möglich zu machen, müssen dann auch die Masters-Produkte gekauft werden, die zurzeit erhältlich sind. 5 Sterne (Für den Comic an sich) 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für Fans ein großer Spaß (ACHTUNG: KLEINE SPOILER) Von Edward Nygma Die He-Man Neuauflage von DC ist ein Comic, den man sicherlich mit einem Augenzwinkern lesen muss, auch wenn er sich ernster gibt, als die 80er-Jahre Cartoons. Rein optisch kommt der He-Man 30 Jahre später weitaus kantiger daher, als man ihn aus seiner Kindheit kennt, was vor allem für die Beseitigung gilt, die vom Aussehen wenig mit den etwas dümmlich-glubschugigen Cartoon-Figuren von damals zu tun haben, was für erwachsene Leser natürlich erfreulich ist, für jüngere ist der Comic aber vermutlich nichts. Dennoch probiert der Comic einige Elemente der 80er weiterzuführen und so bekommt man unter anderem vom Helden Adam (als He-Man tritt er erst später in Erscheinung) einiges an lockeren Sprech geboten und die Beseitigung sehen zwar nicht mehr trottelig aus, aber agieren in den Aufeinandertreffen mit Adam, den Skeletor von seinen Lakaien zur Strecke gebracht sehen möchte, genauso unbeholfen, wie man es von früher kennt. Und so kann Adam gemeinsam mit Teela in den episodenhafte gestalteten Kampfszenarien stets entkommen oder gewinnen, wobei das Unvermögen seiner Gegner derart bezeichnet wird, dass es der Comic selber aufgreift und Skeletor beinahe zur Verzweiflung treibt. Mir war das ein bisschen zu viel des Guten und ich hätte lieber zum Art-Work passendere ernsthaftere Action gesehen. Die Geschichte selbst kann allerdings überzeugen und ist gerade für die heute erwachsenen Fans von früher eine tolle Sache mit vielen Wiedererkennungselemente: Ein Zauberspruch von Skeletor hat die Masters of the Universe ihrer Erinnerungen beraubt, doch irgendwie brechen diese Erinnerungen bei Adam immer mehr durch und so macht er sich, später mit der Unterstützung von Teela und Man-at-arms auf die Suche nach seiner Bestimmung. Das ist clever gemacht, erzeugt eine schöne Grundstimmung und setzt die Charaktere gut in Szene, sodass man wirklich gut unterhalten wird. Zwar bekommt man noch nicht so viel vom He-Man-Universum geboten, aber es ist ja auch erst der Auftakt - und zwar ein sehr vielversprechender, muss man sagen. Insgesamt hat He-Man für meinen Geschmack zwar noch nicht ganz die richtige Balance zwischen Ernsthaftigkeit und Humor gefunden, ist aber auf jeden Fall eine interessante Geschichte und ich freue mich schon auf die weiteren Bände. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Besser als gedacht.... Von Sethroth... ist diese Sammlung von mehreren Comics die hier in einem Band zusammengefasst sind. Als He-Man - Fan pure Pflichtlektüre und alles in allem sehr viel erwachsener als gedacht. Es gab schon ein paar relativ brutale Handlungsstränge die man nicht unbedingt mit Motu in Verbindung bringen würde. Also als Fan von Motu oder Sammlern von Motu-Classics kann ich die Comics nur wärmstens empfehlen.

Kurzbeschreibung HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE return to comics in an all-new graphic novel! Prince Adam sets out to reclaim the mantle of HE-MAN, a legendary power that he can wield for the powers of good. But around every turn the evil villain Skeletor seeks to destroy the young hero and keep him from finding his fellow Masters. Join writers James Robinson (EARTH 2, STARMAN) and Keith Giffen (LEGION OF SUPER-HEROES) and artist Philip Tan (GREEN LANTERN, BATMAN ROBIN) as they unveil a MASTERS OF THE UNIVERSE for a new generation. Kurzbeschreibung HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE return to comics in an all-new graphic novel! Prince Adam sets out to reclaim the mantle of HE-MAN, a legendary power that he can wield for the powers of good. But around every turn the evil villain Skeletor seeks to destroy the young hero and keep him from finding his fellow Masters. Join writers James Robinson (EARTH 2, STARMAN) and Keith Giffen (LEGION OF SUPER-HEROES) and artist Philip Tan (GREEN LANTERN, BATMAN ROBIN) as they unveil a MASTERS OF THE UNIVERSE for a new generation. über den Autor und weitere Mitwirkende James Robinson is English born but has lived in Southern California for almost twenty years. He has spent many of those years solely as a writer of comics, most noteworthy being THE GOLDEN AGE, JUSTICE LEAGUE OF AMERICA, STARMAN and Leave It To Chance. In addition to the page, Robinson has also written several screenplays, including

the movie adaptation of THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN. He currently is the writer of EARTH 2.