

アニメア

ANIMANIA

ANIMANIA

Videos, Mangas & More

Doomed Megalopolis
RG-Veda
Gunbuster
Lum
La Blue Girl
u.v.m.



Exclusiv
Manga Vision
Appelseed Comic
in Deutsch!

Preise im Wert von insgesamt über 5000,- DM
in dieser Ausgabe zu gewinnen!

EDITORIAL

"Alles neu macht der Mai!" lautet ein altes Sprichwort im Volksmund. Nun, der Mai ist zwar schon etwas länger her, dennoch haben wir einiges neu gestaltet. Vor allem haben wir diesmal etwas besser auf Fehlerteufel aufgepasst und zumindest versucht diese schon im Ansatz auszutreiben. Wenn sich dennoch ein paar unter dem Schreibtisch verstecken konnten so sage ich nur: "Schicksal!!!"

Wie dem auch sei, einiges wurde geändert. Wobei wir vor allem denen Dank sagen möchten, die uns mit Ihrer (berechtigten) Kritik zur Seite standen. "DANKE !" Denjenigen die uns hingegen nur Meckerbriefe geschrieben haben sei gesagt: "Fallt doch tot um!!!!"

Für Anregungen, Kritiken und auch für Verbesserungsvorschläge haben wir natürlich jederzeit ein offenes Ohr (oder Auge). Einige Leser werden deshalb auch feststellen, daß ihre Ratschläge nicht auf taube Ohren gestoßen sind und schon in diesem Heft sinnvoll zur Anwendung kommen. Sinnloses Genörgel ohne jegliche Berechtigung findet hingegen ziemlich schnell den Weg in den Mülleimer.

Was in der letzten Nummer vergessen wurde ist, daß der Artikel über Bubblegum Crisis aus der Feder von OK stammt. Ebenso wie Plastic little, welcher fälschlicherweise das Kürzel CL trägt.

Noch ein Wort zu den Neuerscheinungen und der Aktualität der Artikel: Die Zeitschrift muß zwei Wochen vor Erscheinen fertiggestellt sein, deswegen kann es schon mal passieren, daß einige Neuheiten zum Ausgabetermin schon alte Kamellen sind. Es ist nun mal eine schnellebige Zeit. Immerhin sind wir dennoch aktueller als einige amerikanische und englische Magazine. Wir finden das mußte einfach mal gesagt werden.

EURE
ANIMANIACS

Impressum

Chefredaktion: Marc Lavalle (ML), Claudia Buchner
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

Redaktion: Lars Erbstöber (LE), Oliver Kobusch (OK)

Layout, Satz: Lars Erbstöber

Titel, Grafik: Ralf Kautmann

Lithos: Thema Media GmbH, Koblenz

Fotos-Screenshots: Lars Erbstöber, Armin Lind

Freie Mitarbeiter: Norbert Weyers (NW), Christian Schaefers (CS), Dirk Müller (DM)

Animaniacs Graphics: Martin Herrick, London

Animaniacs-Thank to: Asako Akashi (für die Übersetzungen zu RG Veda),

Glennad, Meatboat & Lita Ford (for musical support),

Keramalz, Coca Cola & Jacobs (for medical support),

Martin (for his little Animaniacs and other creatures),

Grundig, Sony & Pioneer (for Hardware),

Helen Mo, Carthy, Katja Schöber (for liebliches Wohl / LE)

Anime-Maus Claudia (Sie weiß wofür / OK)

und allen die uns unterstützen.

Cover: Appleseed (Ehapa Verlag / Seishirōsha / Masamune Shirow)

Backcover: Bubble Gum Crisis © by Armito

Special Thank to: Animania, Anime Projects, Crusader, Manga, Kiseki, Paradox,

Western Connection & Ehapa (for Support)

ACOG- T. Euler & G. Lamprecht für Infos, Testmuster,

und techn. Unterstützung (Thank a lot...)

Weird Visions Media

Verlags- & Medienvertriebs GmbH

Heftpreis DM 9,80

Erscheinungsweise zweimonatlich

Urheberrecht: alle in ANIMANIA veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten.

Reproduktion gleich welcher Art - Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der

Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die verwendeten Bezeichnungen

frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in ANIMANIA zuzurechende Informationen oder in veröffentlichten

Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des

Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Copyright 1994 Weird Visions Media Verlags- & Medienvertriebs GmbH

Anschrift des Verlages: Weird Visions Media

Verlags- & Medienvertriebs GmbH

Postfach 78

56229 Selters / Ww.

Postvertriebsstück Nr. N13428F

ISSN : 0947-0592

Animania 2 Inhalt

News Net - Die neuesten Infos aus der Anime-Szene	4-5
Bubblegum Crisis - Teil 2 des Cyberpunk Specials	6-9
Lum - Eine der umfangreichsten Anime-Serien	10-11
Gunbuster - Ein zeitloser Film	12-13
Über den Teich - Amerikanische und Japanische Releases /NTSC	14-15
Real Trash Feature - Zeiram: Total extinction	16
Anigames - Vom Anime zum Sprite	17
Anime Comings - Die ultimative Vorschau	18
Grey - Endzeit - Klassiker	19
Short Reviews - Adventure Duo & Devilman	20
Short Reviews - Genesis Survivor Gaiarth	21
RG Veda - Verkanntes Fantasy - Spektakel	22-25
Manga Visions - mit: Oh my Goddess, Hellhounds und Change Commander	26
Manga Visions - Appleseed von Masamune Shirow /Exklusiv-Preview	27-37
Kit Zone - Robotech Bausätze	38-39
Doomed Megalopolis - Sodom und Gomorrha auf japanisch	40-43
Collectors Corner - Japanische Magazine	44
Kit Zone - Volks - Impressionen	46
Umfrage - Eure Meinung ist gefragt	47-48
Sammelleidenschaft - Frust ohne Ende!?	49
Anime Classic - Golgo 13	50
Fan View - Projekt A-Ko	51
Leserbriefe - Die ersten Reaktionen	52-53
Die Seite 54 - Rätsel ohne Ende	54
Fan Gallery - Anime Fan Art	55
Animania Gallery - Bubblegum Crisis	56

21. Century

NEWS NET

Japan, USA

Brandheiße Ergänzung zum letzten Newsnet: neben Streetfighter, Fatal Fury (3-Stundenspektakel) erscheint in Kürze die Anime Umsetzung von SNKs Samurai Spirits, auch unter Samurai Showdown bekannt.



Es scheint so, als wären im Moment alle auf dem Videofighter-Trip. Sobald wir genaueres über die ganzen Releases wissen, werden wir ausführlich darüber berichten.

Macross Plus bekommt Gesellschaft, in Japan hat man beschlossen eine neue Fernsehserie an den Start zu



bringen, ihr Name: Macross 7; ob direkte Zusammenhänge mit der OVA Reihe Plus gezogen werden können ist noch unklar. Wir haben hier erst einmal ein Bild von Macross Plus.

Die komplette Urotsukidoji - Serie ist jetzt ungeschnitten in den USA auf zwei LDs herausgekommen - Kostenpunkt ca. 250 DM. Allerdings in einer

so limitierten Auflage, daß nach Erhalt dieser Info, schon keine Scheiben mehr zu haben waren!



La Blue Girl geht weiter, DAEI hat mal wieder zwei neue LDs herausgebracht, worum es genau geht wissen wir noch nicht, da wir die Scheiben noch nicht bekommen haben (sorry!). Gerüchten zufolge sind diesmal Roboter im Spiel. Zu La Blue Girl ist auch vor kurzer Zeit ein feines Computerspiel in Japan herausgekommen - allerdings nur für japanische Computersysteme, Pech gehabt!

AD VISION steigt ins Comic-Geschäft ein! Mit den Comic-Umsetzungen von Sol-Bianca und Burn Up! (siehe Seite 14) will man noch mehr Fans erreichen. Obwohl die Comics von Amerikanern gezeichnet wurden, sehen sie richtig japanisch aus. Sobald die ersten Exemplare draußen sind, schauen wir uns die Sache gemeinsam in den Manga-Visions an!



Japan ist total im "Iria" Fieber! Und - das Fieber schwappt auch zu uns herüber, denn die niedliche Kopfgeldjägerin erobert auch schon hierzulande die Herzen der Anime-Fans. Zumindest jener Leute, die einen LD-Player besitzen. Gegen Weihnachten wird in Japan der zweite Teil des Real-filmes in den Kinos anlaufen:

"Zeiram II - The ultimate Battle". Zeiram hat einen neuen Look verpaßt bekommen, eine Gang von kybernetischen Piraten taucht auf und alles fliegt mal wieder in die Luft! (siehe Bericht Seite 16!)

Achtung: Natürlich heißt die im letzten Newsnet erwähnte Serie nicht Streetfighter - Gundam, sondern Shining Gundam.



Als Entschädigung ein paar Bilder der neuen Mobile Suits.



21. Century
NEWS NET
und der Rest der Welt

Und noch mal AD VISION!
 Nachdem Dragon Knight, Dragon Pink und Magical Twilight, Produktionen für Erwachsene so gut aufgenommen worden sind, wird man auf dieser Linie weiter fahren: F3, Cutey Honey und Flair (von den Guy Machern) sind die neuen Titel, die das Herz der Erotikfans in Wallung bringen sollen.

Der Charakterdesigner von Macross II und Gunbuster hat wieder zugeschlagen, Haruhiko Mikimoto, immer noch mit Orguss 02 beschäftigt ist schon dabei die brandneue Tekkaman Blade II - The next



Generation - OVA zu Ende zu bringen. Außergewöhnlich realistische, fast nur weibliche Charaktere, treten in Mechasuits gegen die Bösen Tekkaman-Kampfmaschinen an. Totale Zerstörung wird den Bildschirm beherrschen.....

Plastic Little wird Anfang nächsten Jahres von Kiseki veröffentlicht.



Wir alle warten schon gespannt auf das Meisterwerk! Außerdem wird man "You're under Arrest", eine witzige OVA mit zwei niedlichen Politessen herausbringen. Manga Video kontert mit "Humming Bird", darin spielen niedliche Pilotinnen die Hauptrolle.....

Und hier noch ein Schock für Iczzer-Fans: für Dezember plant man die OVA-Serie "Iczzerion"!!!! Vier mutige



Mädels, darunter Nagisa, die immer eine maßgebliche Rolle in Iczzer-One - und -Three spielte, müssen in Kampfrüstungen und mit Hilfe ihrer vier (!) Roboter gegen die "Children of Gold", die fiesen Ableger von Big Gold und Sister Gold antreten. Sieht verdammt scharf aus!

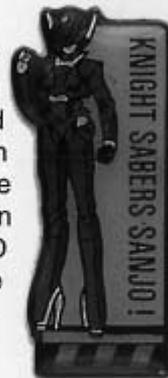
Ein neues Anime-Label will endlich Tenchi Muyo und Moldiver, die Pioneer - Anime - Aushängeschilder, in England veröffentlichen. Genaues ist aber noch nicht bekannt....

Bubble Gum Crash! und AD Police Files erscheinen bald bei Manga Video, man rechnet damit, daß die ersten Teile gegen Weihnachten zu bekommen sind. Für alle Sammler, denen die komplette Bubblegum

Crisis Serie bisher zu teuer war nun eine gute Nachricht: ab sofort sind die Tapes rund 20 DM günstiger zu haben.

Beim Animespezialisten ACOG, Selters (Tel. 0 26 26 / 86 58 und 13 20) soll ab November endlich der neue Farbkatalog erscheinen. Im Gespräch sind diesmal 16(!) Seiten Umfang und er wird auf jeden Fall wieder kostenlos zu haben sein!

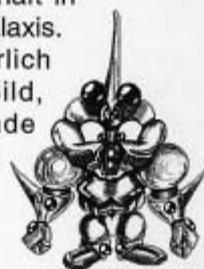
Für alle Rollenspiel-Fans endlich mal eine gute Nachricht: Endlich gibt es Zinnfiguren und Pins (siehe rechts) von Bubblegum Crisis. Die vier Knight Sabers in ihren Hardsuits, AD Police Officers sowie verschiedene Boomer sind maßstabsgetreu in der Größe von ca. 25 mm ab sofort auch in Deutschland erhältlich.



Und nun noch ein Hammer: Im Dezember erscheint in den USA die erste BATTLETECH-Comicserie:



Fallout, erhältlich bei Malibu Comics. Worum es geht ist klar, groß angelegte Schlachten zwischen 'Mechs um die Vorherrschaft in der bekannten Galaxis. Wir haben natürlich schon ein Bild, welches Bände spricht. OK / LE





KNIGHT SABERS, GO!!! (PART 2)



Episode 2: Born to kill
erschieden 5.9.87

Fängt an als 2 (weibliche) Boomer den SDI Chip aus Cynthias zerstörtem Körper bergen und in einen neuen Boomer einbauen, der (leider) aufgrund einer Fehlfunktion zerstört wird. Später, auf einer Pressekonferenz der Genom Corporation, versucht eine Frau Genom zur Rechenschaft zu ziehen, da ihr Verlobter bei diesem Experiment ums Leben kam. Es folgt eine kleine Auseinandersetzung zwischen Genom, besagter Verlobter (Eileen), Priss, Linna und Leon, die aber anscheinend harmlos endet. Gar nicht harmlos endet dagegen das Leben von Eileen und selbst Linna und Priss kommen zu spät um es zu verhindern. Es folgt, wie soll es auch anders sein, ein Racheakt gegen Genom.

Episode 3: Blow up
erschieden 5.12.87

Die Einleitung mit den Boomern spare ich mir jetzt, die tauchen sowieso in jeder Folge auf. Abgesehen von diversen Kampfsequenzen bekommt man hier einen Einblick in die düsteren Ma-



chenschaften von Genom und auch was Priss in ihrer knapp bemessenen Freizeit so alles treibt.

Episode 4: Revenge road
erschieden 24.7.88

Hier geht es ausnahmsweise mal nicht so sehr um durchgedrehte Boomer, sondern viel mehr um jemand, der mit seinem Auto blutige Rache an einer Motorradgang übt. Im Laufe des Films rüstet er den Wagen mit immer mehr Kleinigkeiten aus, nur um später festzustellen, daß das Auto ihn mehr beherrscht als es umgekehrt sein sollte. Abgesehen davon ähnelt der Wagen nachher sowieso mehr einer fahrenden Festung.



Episode 5: Moonlight rambler
erschieden 25.12.88

Direkt zu Anfang versuchen fünf Frauen von einer Weltraumstation zu fliehen, wovon es aber nur zwei tatsächlich schaffen (Sylvie und Anri). Doch auch die Sicherheit auf der Erde ist leider nur trügerisch. Nachdem sich Priss mit Sylvie angefreundet hat, muß sie zu ihrem Entsetzen feststellen, daß Sylvie hinter einigen rätselhaften Morden steckt, denn ihr Kampfangzug hat die recht seltsame Angewohnheit menschliches Blut zu brauchen. (Und da behauptet man immer es gibt keine Vampire mehr). Im Verlauf des Showdowns muß sich Priss dann

Die Episoden:

Episode 1

erschieden 25.2.87

Die erste Folge beginnt direkt mit einem Knalleffekt als ein Boomer plötzlich durchdreht und im Zuge seines Amoklaufes eine ganze Polizeieinheit förmlich über den Haufen rennt. Und das obwohl es nicht einmal eine Kampfmaschine ist, sondern purer Durchschnitt. Da Leon mit seiner Dienstpistole nicht viel ausrichten kann, wird er von dem Boomer zu seinem Glück gar nicht weiter beachtet. Ganz im Gegensatz zu Priss, die mit der Maschine kurzen Prozeß macht. Dadurch wird der Gouverneur auf die Knight Sabers aufmerksam und bietet ihnen eine Stellung als bezahlte Söldner an, um ein gekidnapptes Kind (Cynthia) wiederzufinden. Es stellt sich jedoch später heraus, daß dieses Kind in Wirklichkeit ein Boomer ist, der mit einem SDI Satellit verbunden ist. Was für Konsequenzen sich daraus ergeben, kann sich ja dann jeder selbst ausmalen. Nur soviel sei verraten: man kann nachher einen ganzen Stadtteil von Tokio wieder neu aufbauen.

EIN DREITEILIGER BERICHT ÜBER DIE ULTIMATIVE DARK FUTURE WELT VON BUBBLEGUM CRISIS

entscheiden, ob sie lieber Sylvie oder ganz Tokio opfert.

Episode 6: Red Eyes
erschieden 30.8.89

Eine sehr schöne Episode um Intrigen, Machtkämpfe, und ähnliches. So versucht zum Beispiel Largo die Führung über Genom zu übernehmen, muß dazu aber Quincy aus dem Weg schaffen. Dieser läßt sich allerdings durch einen Boomer vertreten. Anri wird gegen Priss ausgespielt, als Largo ihr erzählt, daß Priss ihre Gefährtin Sylvie ermordet hat. Priss allerdings hat von allem die Nase voll und will aussteigen. Nebenbei versuchen die übrigen drei



Knight Sabers es ohne sie mit Genom aufzunehmen, wobei man feststellt, daß Mackie kein Ersatz für Priss ist.

Episode 7: Double Vision
erschieden 14.3.90

Die Knight Sabers bekommen hier ganz unerwartete Hilfe im Kampf gegen Genom und zwar durch die Sängerin Reika, die, aus welchem Grund auch immer, Rache an Genom will. Leider wird ihr schöner spinnenbeiniger Kampfanzug nur in dieser Folge zu sehen sein, da er das Showdown nicht überlebt. Auch so manche Hoffnung auf ein fünftes Mitglied der Knight Sabers muß leider ent-

täuscht werden. An dieser Folge hat es mir besonders Reikas Kampfmaschine angetan, da diese an Eleganz einige andere weit übertrifft.

Episode 8: Scoop chase
erschieden 30.1.91

Hier taucht die Nichte des Polizeichefs auf und steckt ihre hübsche Nase in alle Angelegenheiten, die sie nichts angehen nur um eine gute Schlagzeile zu erhaschen. Diese Beharrlichkeit bekommt in besonderem Maße Nene zu spüren, da ihre geheime Identität als Knight Saber vor Lisas Neugierde auf eine harte Probe gestellt wird. Besonders witzig ist auch die Stelle, wo Nene Lisa zeigen will, wie man einem Raser auf dem Highway einen Strafzettel verpaßt und dieser Raser (wie könnte es auch anders sein) ausgerechnet Priss ist. Ich muß sagen, daß in dieser Folge Nene ganz schön ihr Fett bekommt.

Bubble Gum Crash

- Teil 1: Illegal Army
erschieden 25.5.91
- Teil 2: Geo Climbers
erschieden 25.7.91
- Teil 3: Meltdown
erschieden 21.12.91
- Hurricane Live 2032 / Hurricane Live 2033: Tinsel City Rhapsody



Als Ergänzung zur Serie enthalten die Musikvideos hauptsächlich die Titelmelodien, unterlegt mit reichlichen Ausschnitten der einzelnen Folgen. Zusätzlich enthalten sind auch Concertmitschnitte der Band Hurricane. Diese beiden Musikvideos sind ursprünglich erschienen um die Serie besser an den Mann zu bringen. Denn obwohl diese Serie zu den Besten zählt die ich kenne, muß ich immer wieder mit Verwunderung feststellen, daß die Verkaufszahlen nicht so hoch sind wie ich immer dachte. Es liegt wohl hauptsächlich am Preis der Videos, die ja mit ca. 60,- DM pro Folge nicht gerade die Billigsten sind und zum anderen, daß es immer noch Leute gibt, die einfach zu faul sind Untertitel zu lesen. Schade eigentlich, denn sie verpassen ein großartiges Cyberpunk-Spektakel.

BUBBLE GUM CRISIS

Celia Stingray



Ihr Vater entwarf die Hardsuits kurz bevor er von Mason umgebracht wurde. Es ist halt so eine Sache für sich, für Genom zu arbeiten,

denn irgendwie scheint keiner der Wissenschaftler eine Neuentwicklung zu überleben. Vom Charakter her ist sie die



ruhigste von allen, wird aber aufgrund ihres Engagements und ihrer Fähigkeiten als Chefin anerkannt und ihre Entscheidungen werden (fast) nie in Frage gestellt. Ihre Motive decken sich natürlich mit denen der anderen Mitglieder der Knight Sabers: Rache an Genom.

Hauptberuflich führt sie ein Geschäft für Damenunterwäsche, was schon einmal zu recht komischen Situationen führen kann.

Linna Yamazaki



Bringt als Aerobic Lehrerin die nötige Kondition mit um für die Rolle als Knight Saber geradezu prädestiniert zu sein. Normalerweise würde sie als glatter Durchschnitt gelten, wären da nicht die Boomer gewesen. Diese töteten nämlich ihre Eltern und nur durch ihr Engagement in ihrem Beruf kam sie darüber hinweg. Dadurch wurde wohl auch Sylia auf sie aufmerksam und lenkte ihre Energie auf ein neues Ziel: die Boomer.



Nene Romanova



Ist die Jüngste im Team und weiß dies auch zu zeigen, da sie sich manchmal (meistens) recht merkwürdig benimmt. Warum gerade

sie als Knight Saber ausgewählt wurde, das weiß keiner. Ich persönlich glaube, es liegt an ihrer äußerst ungewöhnlichen Angriffstaktik. Entweder sie schreit und rennt

weg oder sie fällt auf die Knie und schießt blind um sich. Faszinierenderweise trifft sie dabei aber immer genau die Richtigen.

Falls sie mal nicht gerade vor Boomern davonrennt, arbeitet sie als Polizistin bei ADP und am Computer könnte man sie als Profi-Hacker bezeichnen.



SIS - CHARACTERS

Priss



Die Einzelgängerin der Gruppe. Meist schlecht gelaunt und sehr leicht aufzuregen lebt sie nach dem Motto: erst zuschlagen und danach die Fragen stellen. Dabei drückt sie sich sprachlich sehr gewählt aus und flucht wie ein Bauarbeiter. Ihre leicht sadistische Ader bekommt auch Leon zu spüren, der jedesmal ein Vermögen ausgeben muß wenn er Priss zum Essen ausführt. Wobei Priss frißt als ob sie eine Woche nichts gegessen hätte. Sie macht auf mich immer den Eindruck eines Vulkans der kurz vor dem Ausbruch steht.



Nur in seltenen Fällen ist mal zu sehen, daß unter der harten Schale ein weicher Kern steckt. Priss verlor ihre Eltern bei einem Erdbeben 2025 und später ihren Freund als er von Mason erschossen wurde (das kommt mir doch so bekannt vor??). Da sie von den Methoden der ADP nicht viel hielt, beschloß sie es allein mit Genom aufzunehmen und erregte dadurch Sylias Aufmerksamkeit. Nun gilt sie als die beste Kämpferin der vier Knight Sabers. Nebenbei arbeitet sie als Leadsängerin einer Rockband mit recht bescheidenen Erfolg.

Mackie Stingray

Sylias jüngerer Bruder, repariert Hardsuits, fährt LKW und guckt durch Schlüssellocher. Mehr sage ich dazu nicht.

Quincy / Mason / Largo

Die Köpfe der Genom Corporation. Wie immer auf der Schattenseite der Macht, ist natürlich einer gemeiner als der Andere und jeder versucht die Führung an sich zu reißen. Wer jetzt der eigentliche Kopf ist: das weiß keiner.

Leon McNichol



ADP Officer, vom Charakter her irgendwo zwischen Don Johnson und Clint Eastwood ist er immer dort wo Boomer auftauchen. Obwohl Priss immer behauptet er unternimmt zu wenig gegen Genom ist er doch immer im Brennpunkt des Geschehnis. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn meist muß er dann von den Knight Sabers gerettet werden. Nebenbei gesagt muß man als AD Polizist ziemlich gut verdienen, denn seine amourösen Nachstellungen verschlingen doch eine Menge Geld. (wie in etwa das Sammeln von Mangas, aber das ist eine andere Geschichte)



LUM

Urusei Yatsura ist eine Geschichte der bekanntesten japanischen Comiczeichnerin Rumiko Takahashi. Die Urusei Yatsura - Serie ist eine der umfangreichsten Video und Fernsehserien Japans und umfaßt 6 Spielfilme, 12 OVA-Folgen und etwa 150 Fernsehfolgen. Es ist die witzige und mit Situationskomik geladene Geschichte zwischen Ataru Moroboshi und der außerirdischen Lum. Weitere bekannte Serien aus der Feder von Rumiko Takahashi sind unter anderem Ranma 1/2, Mermaid Forest, Mermaid Scar, Firetripper, Laughing target und Supergal.



Ataru so nahe, daß er die Gelegenheit nutzt um sie an ihren Hörnern zu packen. Dabei ruft er vor lauter Übermut aus: "Für meine Hochzeit! Touchdown. Nun kann ich heiraten!" Eigentlich war damit ja Shinobu gemeint, doch Lum bezieht diese Aussage auf sich und erwidert: "Wenn du darauf bestehst, werde ich dich heiraten." An sich wäre dies kein Problem, wenn es nicht durch herbeigeeilte Reporter weltweit übertragen worden wäre. Außerdem, so erklärt die Prinzessin, gilt ein Heiratsversprechen auf ihrem Planeten als heilig und demzufolge wird sie nun ihr ganzes Leben Ataru widmen.

Wie alles begann:
Ein ganz normaler Tag in Tomobiki - Town?! Ataru geht wie immer seiner Lieblingsbeschäftigung nach, dem Mädchenjagen, als er plötzlich in ein Auto gezogen und gekidnappt wird. Die Entführer fahren mit ihm zu seinem Elternhaus, wo er das erste Mal mit einem Oni konfrontiert wird: Lums Vater Mr. Invader. Dieser erklärt ihm, daß die Oni gekommen sind um die Erde zu erobern, jedoch der Menschheit noch eine Chance geben wollen. Deswegen wurde Ataru ausgesucht gegen einen Herausforderer Fangen zu spielen. Er hat 10 Tage Zeit seinen Gegner im wahrsten Sinne des Wortes an den Hörnern zu packen und zwar mit beiden Händen. Sein Opponent bei

diesem Spiel um die Erde ist natürlich kein anderer als die Tochter des Eroberers, Prinzessin Lum. Nachdem Ataru dies erfährt, stimmt er natürlich zu, da er denkt mit ihr ein leichtes Spiel zu haben. Was er allerdings nicht weiß, ist daß Lum fliegen kann. Die ersten Tage verlaufen ziemlich erfolglos und ein mißlungener Versuch sie zu fangen reiht sich an den nächsten. Am Abend des neunten Tages macht Atarus Freundin Shinobu ihm das Versprechen ihn zu heiraten, sollte es ihm gelingen die Erde zu retten. Der letzte und entscheidende Tag: durch einen Trick gelangt er an Lums BH, woraufhin diese natürlich versucht wieder in den Besitz ihres Oberteils zu gelangen. Bedauerlicherweise kommt sie dabei

Lum
Sie ist eine Prinzessin von einem weit entfernten Planeten und hat die Fähigkeit zu fliegen und kann, sehr zum Leidwesen Atarus, Elektroschocks verteilen. Da sie sich in ihn verliebt hat, ist ihre größte Sorge seine "Jagd auf Mädchen".

Ataru Moroboshi
ist Student an der Tomobiki High School und sein einziges Hobby ist es hinter Frauen herzulaufen. Ein weiteres seiner Merkmale ist, daß er Unglück geradezu magisch



anzuziehen scheint, was ihm natürlich so manche peinliche Situation beschert. Seine Haltung Lum gegenüber ist eher ablehnend obwohl er sie tief in seinem Inneren doch liebt, was er allerdings nie zugeben würde.

Ten (Jari-ten)
Er ist Lums knuddeliger kleiner Cousin und sein Aussehen ist nur als Baby-ähnlich zu beschreiben und sein Verhältnis zu Ataru ist eher eine Haßliebe. Da er neben dem Fliegen auch noch das Feuerspucken beherrscht, macht er sich einen Riesenspaß daraus Ataru zu ärgern. Abgesehen davon hat er wesentlich mehr Erfolg bei Frauen.

Shinobu
Sie ist Atarus "Ex"-Freundin und ebenso wie er Studentin an der Tomobiki High School. Gerade weil er auch noch mit ihr in einer Klasse ist, kann sie ihm das "Heiratsversprechen" nicht verzeihen. Wenn man ihr zu nahe tritt oder sie gar ärgert, entwickelt sie geradezu übernatürliche Kräfte und nimmt es auch schon mal mit der ganzen Klasse auf.

Cherry
ist ein buddhistischer Wander-Mönch und tritt er mal in Aktion, hat Ataru wenig zu lachen. Bei seinen Versuchen Ataru zu helfen, wird nämlich alles nur noch schlimmer. Seine Vorliebe ist vor allem kostenloses Essen.

Sakura
Sie ist Cherrys bildhübsche Tochter und ebenso wie er eine Priesterin. Außerdem arbeitet sie an der High School als Krankenschwester.

Mendou Shurato
Ebenfalls Student und in der gleichen Klasse wie Ataru. Damit hat sich die Gemeinsamkeit aber auch schon, denn er ist das genaue Gegenteil von Ataru. Die Mädchen reiben sich geradezu um eine Verabredung mit ihm und seine Familie ist so reich, daß er sich eine Privatarmee leisten kann und mit einem Flugzeug zur Schule kommt. Er verehrt Lum und kann es nicht ertragen wenn Ataru ihr Schaden zufügt. Deshalb herrscht zwischen den beiden eine ständige Rivalität.

Benten
ist eine Jugendfreundin Lums und demzufolge stammt auch sie von einem anderen Planeten. Sie gehört der Rasse der "Glücksgötter" an, was man diesem schönen Rauhbein allerdings nicht ansehen kann. Sie hat ein ungezügelt Temperament und eine Vorliebe für ihr Fluggerät und große Waffen.



Oyuki
Ihre Heimatwelt ist der Eisplanet Neptun, eine Welt die von Amazonen beherrscht wird. Oyuki hat die Möglichkeit Eis- und Schneestürme zu erzeugen.

Ran
Wie schon Benten und Oyuki ist auch sie eine Jugendfreundin und sieht bezaubernd aus. Aber der Schein trügt, denn sie kann jedem den sie küsst, den Lebenssaft aussaugen und ihn zu einem alten Mann werden lassen. Sie hegt einen Groll gegen Lum, da diese ihr den Freund (Rei) ausgespannt und anschließend für Ataru fallengelassen hat. Deswegen versucht Ran nun Atarus Lebenskraft zu nehmen, was aber an der Wachsamkeit Lums immer wieder scheitert.

Rei
Lums Ex-Verlobter kommt sogar vom selben Planeten wie sie. In seiner menschlichen Gestalt stellt er sogar noch Mendou in den Schatten. Wird er jedoch geärgert, verwandelt er sich in eine Art Tiger-Kuh und denkt nur noch an Essen.

Herr und Frau Moroboshi
Atarus Eltern sind ein typisches japanisches Ehepaar. Sobald Ataru mal wieder eine seiner Eskapaden ausbaden muß, sind sie beide der Meinung es wäre besser gewesen wenn sie ihn nie zur Welt gebracht hätten.

N.W.





INVASION : DIE GU



Die sechsteilige OVA Gunbuster wurde in den Jahren 1988 - 90 vom bekannten japanischen Anime-Studio Gainax, das sich beispielsweise auch für OTAKU NO VIDEO verantwortlich zeichnete, erschaffen. Für das Charakterdesign verpflichtete man Haruhiko Mikimoto, der einer der führenden Art-Spezialisten in Japan ist. Zu seinen Werken gehören beispielsweise die Charakterdesigns der erfolgreichen Serien MACROSS II, ORGUSS und die brandneue OVA "TEKKAMAN BLADE II - The next Generation".

Erzählt wird die Geschichte der jungen Schülerin Noriko Takaya, deren Ziel es ist, in die Weltraumverteidigungs-Streitkräfte der Erde aufgenommen zu werden. Dieses Ziel hat einen tragischen Hintergrund: Als Noriko noch ein kleines Mädchen war, verlor sie ihren Vater bei einem Kampfeinsatz gegen mysteriöse Aliens. Diese Aliens waren zu dem Zeitpunkt noch sehr weit vom heimischen Sonnensystem entfernt. In den folgenden Jahren jedoch wurde klar, daß die Aliens sich auf dem Weg zur Erde befinden, um sie auszulöschen. Überall auf der Erde baute man spezielle Schulen für die Ausbildung von Elitekampfpiloten, die nach Abschluß ihrer Ausbildung den Feind tief im All mit Hilfe von modernsten Kampfrobotern stellen sollten. Diese Ausbildung muß Noriko bekommen und sie muß die Beste ihrer Akademie sein. Die Fortschritte ihrer Ausbildung sind zu Anfang lächerlich, doch der Trainer der Einheit, ein Kriegsinvalid, der den ersten Angriff der Invasoren im All überlebte, erkennt das Potential, welches in Noriko schlummert. Er kümmert sich besonders um sie. Nach einem langen, tränenreichen (durch die Demütigungen einiger Neiderinnen) und schweißtreibenden Weg, schafft sie es, zusammen mit der eindeutig besten Absol-

ventin, der hübschen Kazumi Amano, welche eng mit ihr befreundet ist (und deshalb von Noriko "Big Sister" genannt wird) auf die EXELION, das mächtigste Schlachtschiff der Erdstreitkräfte versetzt werden. Allerdings ist die EXELION noch im Bau. Bis zum Ende der Fertigstellung



werden Trainingsprogramme im All abgehalten. Dabei geraten die beiden Mädels an die professionelle Kampfpilotin Jung-Freud, mit der sie sich anfangs überhaupt nicht verstehen. Nach einem verbotenen Duell zwischen Kazumi und Jung-Freud im All, bei denen sie Trainingsmechas benutzen, entdecken die beiden die Überreste eines gefangenen Aliens. Das gibt Ärger beim hohen Kommando - und die drei werden dicke Freunde. Kurze Zeit später taucht ein unbekanntes Raumschiff auf, welches

sich mit Lichtgeschwindigkeit dem Sonnensystem rapide nähert. Auf der EXELION beschließt man, ein Team zu dem Schiff zu schicken, daß sich mal umschauchen soll. Noriko, Kazumi und ihr Coach fliegen dem Schiff mit ihren Mechas entgegen. Das Team macht eine grausige Entdeckung: das steuerlose Schiff stellt sich als der verschollene Zerstörer heraus, auf dem Norikos Vater bei seinem letzten Einsatz war. Noriko rastet aus und stürzt mit ihrem Roboter in das Schiff, ohne an die Folgen zu denken: Bei jeder Sekunde, die das Team länger im Einzugsbereich der Lichtgeschwindigkeit ist, verstreicht eine Menge Zeit auf der Erde. Der Coach kann Noriko gerade noch aus dem Wrack ziehen und somit verhindern, daß sie auf ewig in dem fliegenden Sarg bleibt. Und: Obwohl nur einige Minuten vergangen sind, ist man auf der Erde schon sechs Monate weiter... Die EXELION ist bereit für die Schlacht gegen die Aliens. Zusammen mit einer gigantischen Kriegsflotte soll sie die Aliens stoppen. Mittlerweile ist das Außen- team zurückgekehrt, Noriko steht am psychischen Abgrund und sieht keinen Sinn mehr erkennen zu können. Big Sister Kazumi Zweifelt sehr an ihrer Fähigkeit jemals einen Kampf gegen den Feind bestreiten zu

GUNBUSTER - STORY

können. Als Noriko jedoch auf dem Weg zum Schlachtfeld einen männlichen Piloten kennenlernt, schwingt ihre Stimmung wieder um. Sie hat neuen Mut gefaßt. Doch das Schicksal schlägt unerwartet zu: Beim ersten Zusammentreffen der gegnerischen Parteien wird die Flotte empfindlich geschlagen. Dabei kommt Norikos Freund um Leben. Wieder sinkt sie in tiefe Depressionen. Und die kann der Coach gar nicht gebrauchen, da bald die große Schlacht bevorsteht und Noriko den GUNBUSTER-Battlemech, die Krönung der Robottechnik, steuern soll.

Noriko hört zufälligerweise ein Gespräch zwischen Kazumi und dem Coach. Kazumi möchte verhindern, daß sie die GUNBUSTER-Unit in den Kampf fliegt. Nun ist diese der Meinung, daß Kazumi Ihre Gegnerin ist. Der Coach hört nicht auf Kazumi und bereitet in Windeseile ein Training für Noriko vor. Er baut sie so auf, wie er es in der Akademie auf der Erde ge-



macht hat - und es klappt! Sie gewinnt ihr Selbstvertrauen wieder. Kurz darauf folgt die große Schlacht, die Erdstreitkräfte werden ohne Gnade dezimiert. Die Flotte der Aliens scheint zu gewinnen, wäre da nicht



Noriko, die ohne Erlaubnis den GUNBUSTER startet und unter Einsatz ihres Lebens in den Kampf stürmt. Die gigantische GUNBUSTER-Unit zermalmt Kreuzer um Kreuzer der biomechanischen Alienschwadron. Den Kampf mit dem Flaggschiff gewinnt sie um Haaresbreite allerdings ist der GUNBUSTER danach ziemlich zerstört.... Als die stark geschrumpfte Kampfplote mit letzter Kraft die Erde erreicht, sind zehn Jahre vergangen. Vieles hat sich verändert, Noriko und Kazumi werden selbst zu Trainern für Piloten. Kazumi hat sich in den Coach verliebt, der todkrank ist, da er zuviel Gammastrahlung im All abbekommen hat. Das ist noch nicht alles: Eine zweite gigantische Armada der Alienstreitkräfte hat sich in Bewegung gesetzt, ihr direkter Kurs: die Erde! Ohta, der Coach hat einen tollkühnen Plan entwickelt, um die Aliens zu stoppen. Noch einmal müssen Noriko und Kazumi ins All, davon wissend, daß sie den Coach nicht lebend wiedersehen werden. Kazumi ist verzweifelt, kann nicht kämpfen. Noriko gibt ihr neue Kraft, denn sie weiß, daß sie nur im Team überleben können. Die neue GUNBUSTER-Unit kann den Feind letztendlich zur Hölle schicken. Wieder auf der Erde angekommen, müssen die beiden Frauen damit fertig werden, daß ihr Coach schon Jahre tot ist. Auch Jung-Freud, die auf einer Orbitalstation diente, ist älter geworden. Die drei sind im Reserve-dienst und erwarten keinen neuen Kampfeinsatz. Sie sind des Kämp-

fens müde geworden. Die Erde hat leider noch nicht alles überstanden, denn der Gegner sammelt nun seine Hauptflotte im heimischen Sonnensystem. Die letzte Chance, die Aliens endgültig aus dem All zu sprengen, stellt eine gigantische Bombe dar, die bei der Explosion eine derartige Energie freisetzt, welche eine komplette Galaxis in

ein schwarzes Loch verwandelt. Mit zwei GUNBUSTER-Prototypen soll die BLACK-HOLE-BOMB in den Heimatquadranten der Aliens gebracht werden und gezündet werden, ein Selbstmordkommando steht bevor. Wird der Plan gelingen, werden die drei Frauen überleben und gibt es eine Chance für die Erde....?

Fazit des gesamten Spektakels: Ein technisch hervorragender Anime, der sich durch seine emotionsbeladene Seite deutlich vom großen Marktanteil der "pure Action"-Animes abhebt. Interessant ist auch die Thematik der Zeitverstreichung während eines Überlichtfluges, hierdurch scheint der



ganze Konflikt genauso Sinnlos wie in der "Ewige Krieg", eine hochgelobte Antikriegsroman. Der Roman ist ziemlich actionreich und beschreibt technische Details der Zukunft, GUNBUSTER-Fans sollten sich das Buch von Joe Haldeman besorgen.

Und Achtung:

Falls ihr meint, bei der letzten Episode wäre Euer Fernseher im Eimer - Es stimmt nicht - Folge sechs ist im Widescreen-Format und schwarz/weiß.....

OK

NTSC-VIDEOS UND LASER-D

Burn up! - Hot, Hard, Cute and Sexy!

Aufgrund der extrem hohen Nachfrage nach Animes, die bisher nur in den Staaten und in Japan erschienen sind, wollen wir Euch ab jetzt die besten NTSC-Animes vorstellen und unter die Lupe nehmen.

Diesmal geht es um den 1991 produzierten Action-Knaller "Burn up!". Der Titel des Filmes sagt schon, worum es geht: Ein Anime, der im Verlauf immer explosiver wird. Der 45-minütige Streifen ist einer der populärsten OVAs, die je in den USA erschienen waren. Auch in Japan hat das Spektakel viele Anhänger gefunden, was wahrscheinlich an dem tollen Design der weiblichen Charaktere und der action-reichen Handlung liegt. Die typischen großäugigen Protagonistinnen strahlen sehr viel Sex aus und ziehen den Zuschauer in ihren Bann....

Erzählt wird die Geschichte einer Gruppe von weiblichen Polizisten, die den Kampf gegen einen fast unüberwindbaren Mädchenhändler aufnehmen. Die blonde Schönheit Maki, eine jedoch gefährliche Kämpferin hat dienstfrei: Sie entspannt sich in einem Park. In der Zwischenzeit wurde ein Mädchen gekidnappt. Die Polizei ist in Alarmbereitschaft und schickt ein paar Streifenwagen (welch ein herrliches Design!) hinter dem BMW ! der bösen Buben hinterher. Nun, Maki wird aus ihrer Ruhe gerissen und schwingt sich auf ihre Maschine. Die Streifenwagen haben keine Chance, die Verbrecher zu stellen - aber unsere Maki hat. Mit einem Schuß aus ihrer wahrhaft wirkungsvollen Feuerwaffe steht der Wagen da, Zustand: Totalschaden, die Geisel lebt - der Rest schmort in der Hölle. Zwar gibt es ein bißchen Ärger auf der Polizeistation, aber Maki nimmt

es gelassen. Mit ihren Kolleginnen Reimi und Yuka (auch zwei hübsche Mädels!) soll sie versuchen, in einer Edeldisco den Mädchenhändler ring



auszuheben, undercovermäßig versteht sich. In sexy Outfits gehüllt, sollen sie Köder dienen. Banba und Kenji, zwei männliche Cops überwachen die Aktion. Im Übrigen sind auf einen Lockvogel des Mädchenhändlers, eine hübsche, "alleingelassene" Frau, hereinfällt, entführt. Maki und Reimi kön-



nen dies Aktion nicht verteiteln, da ein gefährlicher Söldner sie stoppen und kampfunfähig machen kann. Banba und Kenji waren auch ein bißchen zu spät dran.... Auf der

Polizeistation schmieden Maki und Reimi bereits ungenehmigte Rettungsaktionspläne. Mit Hilfe einiger Tricks gelingt es ihnen, schwere Waffen, einen APC und Körperpanzerungen der besonderen Art (undurchdringbare Latex-ähnliche Suits, die sehr anregend wirken....) zu

entwenden. Den APC programmiert Reimi, das Computergenie so, daß er Verwirrung stiftet, während die beiden in das Hauptquartier des Mädchenhändlers stürmen und alles niederschließen, was irgendwie böse aussieht. Aber eine Falle wartet... werden unsere Heldinnen etwa auch gefangen oder gar in Fetzen geschossen werden?

Dieser Anime ist ein absoluter Super-Knaller, der perfekt animiert wurde und den Action-Fan aus dem Sessel sprengen wird. Der unterschwellige Sex paßt sehr gut zu der Produktion, schaut man sich die "Body-Armors" an. so denkt man nur "Wow!". In den USA ist das Tape bei AD VISION erschienen - hoffentlich erscheint es auch bald in England, denn dieser Film ist es wert den europäischen Fans zugänglich gemacht zu werden. "And Now.....Get Busted!!!!"

OK



NTSC VIDEO

SCS - AMERIKA UND JAPAN

ADULTS ONLY --

La Blue Girl
1 & 2

-- ADULTS ONLY



Tja,....man muß ja auch mal über Dinge reden, die da so in Japan erscheinen und ausschließlich für Erwachsene gedacht sindhm.....Solche Dinge wie La Blue Girl, eine relativ schweinische Angelegenheit, die aus dem gleichen Haus wie Urotsukidoji kommt. Und da gehts 'ne Spur härter zur Sache! Wie wir wissen sind diese Filme immer gern (auch hier bei uns) gesehen. Nun ja, dann wollen wir mal weiter in die Materie ein.... mhh.... vordringen. Im ersten 45-minütigen Teil sehen wir, daß es auch eine Rahmenhandlung gibt, die sogar eine (ziemlich seltsame) Story vorweisen kann.

versucht dieses Buch zu bekommen, nachdem ihre Truppe doch sehr von einem dieser Mutanten dezimiert wurde. Eine Art Wächterfunktion für dieses Buch übernimmt eine alte, kampferfahrene Frau, deren Enkelin eine ziemlich geile Person ist. Die lebt mit ihrer noch geileren Freundin zusammen. Also, die alte Oma wird von den Ninja in Stücke gehackt und die geile Enkelin macht sich daran, das gestohlene Büchlein mit Hilfe eines seltsamen, immergeilen Ninja-Zwerges wiederzufinden. Seltsamerweise wird auf einmal ihre Freundin, die gerade einen Porno im Wald dreht, von den Mutanten in die "abartige" Dimension entführt. Davor wird "La Blue Girl" noch von irgendeinem halbnackten Glatzkopf flachgelegt, der ihr die Klamotten vom Leib reißt und die üblichen Sexpraktiken durchführt. Als sie erfährt, daß ihre Freundin in den Fängen der perversen Mutanten ist, erscheint die alte Oma ihr im Traum und erklärt ihr, sie müßte es sich selbst besorgen. Wenn sie dann den Höhepunkt erreicht hat landet sie in der Mutantenwelt. So passiert es, der Ninja-Zwerg kommt mit und die ganze Sache endet



die Welt der Perversen entführt. Dort werden die von den lüsternen Schwachhimen gefxxxxxxx und vergexxxxxx. Unsere Heldin tritt mit ihrem kleinen Sexzwerg wieder auf altbekanntem Weg in die andere Dimension ein. Diesmal kommt auch ihre Freundin mit, also haben die beiden ihr beim Masturbieren zugeschaut. Nun, in der Mutantenwelt ziehen noch ein paar seltsame Kämpfer herum - und Glatzenmann ist auch wieder dabei. Alle wollen das komische Buch haben, ja, es ist doch sehr gefragt. Warum? Es wird wohl wieder ein toller Schlüssel zur totalen Macht sein. Eine weibliche Kämpferin bringt es soweit, erst ein paar Matschirme zur Hölle zu schicken, danach geil sie die übrigen mit einem äußerst drastischen Striptease auf, bis diesen dann einer abgeht und sie vor Erschöpfung tot umfallen. Unsere Heldin bekommt es dann mit den Kämpfern und Mr. Glatze zu tun, Ninjazwerg "Mc Geil" befreit die unschuldigen Schülerinnen und die Freundin muß mal wieder eine Nummer mit einem Einzelkämpfer schieben. Dieser Einzelkämpfer schnappt sich noch unsere Heldin. Der Hit bei der Sache: Der Einzelkämpfer ist halb Mann, halb Frau - Ein gestörter Transsexueller. Irgendwann landen dann alle wieder auf Mutter Erde...



Es geht um ein magisches Büchlein, welches diverse Mutanten und anderes Kropfzeug aus einer anderen Dimension hierher zaubern kann. Ein Ninja-Clan

wieder in einer Orgie. Ist das nicht eine tolle Handlung? Es kommt dann noch besser! Im zweiten Teil wird auf einmal die ganze Schulklasse unserer Heldin in

Abgedreht ist die Sache schon und wie schon gesagt, schweinisch auch. Die Qualität der Animationen ist mittelmäßig - ist klar, denn es ist knallhart gesagt, ein Porno. Für Leute, die gerne viel nacktes Fleisch und Sex sehen, ist dies die Lösung. In Japan ist diese Serie ein Hit. Es gibt bis jetzt vier Teile, die auf Japan Laserdisc NTSC zu haben sind. OK



NTSC
LASER
DISC



Troch

REAL FEATURE

ZEIRAM

TOTAL EXTINCTION



Die Japaner besitzen seit 1991 neben Ultraman und Masked-Rider einen neuen ernster zu nehmenden Mythos: ZEIRAM - die ultimative, unaufhaltbare Zerstörungsmaschine aus den Tiefen des Alls, welche Aliens, Predators und Terminators wie harmlose Kuscheltiere aussehen läßt. Der Schöpfer dieser Kreatur heißt Keita Asamiya, ein junges aufstrebendes Talent in der Welt des phantastischen Films Japans. Sein Erstlingswerk "MIRAI NINJA" - The Future Ninja (1988) zieht noch bis heute seine Kreise. Markenzeichen seiner Filme sind vor allen Dingen die perfekte Ausstattung und atemberaubende Special Effects, die selbst das von Hollywoods Meistertrickern verwöhnte Publikum des

öfteren in Staunen versetzten. Hier die nicht gerade blutarme Handlung von ZEIRAM: Irgendwo im Weltraum befindet sich ein Hochsicherheitsgefängnis, in dem der intergalaktische Weltzerstörer ZEIRAM festgehalten wird. Allerdings gelingt es der Kreatur ihre schwerbewaffneten Bewacher ziemlich schnell in Fleischklumpenform auf dem Boden zu verteilen. Er kann mit einem Scoutschiff in aller Ruhe die Festung verlassen und fliegt in Richtung Erde. Dort erwartet Iria, eine professionelle Kopfgeldjägerin bereits seine Ankunft. Zusammen mit ihrem Computer Bobby hat sie einen Plan ausgearbeitet, wie man Zeiram wieder dingfest machen kann: In einem Distrikt von Tokio baut sie eine in sich abgeschirmte Kampfzone auf, in der sie sich mit Zeiram bekämpfen kann, ohne die Einwohner des Planeten zu gefährden. Als Zeiram landet, tauchen jedoch zwei schusselige Elektriker in Irias Quartier, einer stillgelegten Halle auf. Diese werden zufällig mitten in die Zone transportiert und sehen sich unversehens der Macht des biomechanoiden, waffenstarrenden Megakämpfers gegenüber. Iria muß sich nun auch noch um die Beiden kümmern. Ihr Plan gerät außer Kontrolle, sie schafft es zwar, Zeiram nach einem wahrhaft effektvollen Kampf (Iria und Zeiram bekämpfen sich mit allen möglichen Waffen: Raketen, Lasern, Powerarmor, Sprengfallen und vieles mehr...) in einem bernstein-ähnlichen Kerker zu stecken, doch der hat vorgesorgt: Zeiram besitzt die Fähigkeit, von jedem beliebigen Wesen, aus dem er eine Zellprobe entnommen hat Klone zu entwickeln - ein paar von diesen recht eigenartigen Wesen stiften Unruhe, so kommt es, daß Iria auf einmal einen dieser Klone in ihrer Zentrale naht. Bevor sie ihn töten kann, hat dieser fast die gesamte Anlage zerstört. Sie kann nicht zurück in die Zone, die beiden Trottel und Zeiram können nicht eingeholt werden. Ein weiterer Klon greift die beiden

Erdbewohner an und die befreien aus Versehen Zeiram. Iria steht mit den beiden in Funkkontakt und erteilt ihnen Anweisungen während Bobby versucht den Transporter zu reparieren, damit sie ihnen gegen Zeiram helfen kann. Der ist außer sich vor Wut und verfolgt die beiden Japaner mit zunehmender Härte. Es gelingt ihm sogar einen menschlichen Klon herzustellen, der sich aber als nutzlos erweist, da er keine Beine hat. Zeiram kennt da kein Erbarmen und zermalmt das Häufchen Elend mit seinem Fuß. Iria gelingt es im letzten Moment in die Kampfzone zu materialisieren. Jetzt beginnt der richtige Kampf: Iria feuert eine Protonensalve auf Zeiram ab, der durchlöchert wie ein Sieb zu Boden fällt, doch Sekunden später erhebt sich ein metallisches Skelett aus den Überresten und verfolgt die drei. Außerdem wird langsam aber sicher die Arena instabil, sie droht förmlich verschluckt zu werden. Der Kampf ums Überleben beginnt..... Diese Produktion ist wirklich einer der besten japanischen Filme - vor allen Dingen die Möglichkeiten, die dieses Wesen besitzt sind so vielfältig, daß man es kaum glauben kann. Im Übrigen ist Zeiram vor gut anderthalb Jahren auch bei uns erschienen (Videothek!). Aufgrund des überwältigenden Erfolges dreht man zur Zeit einen zweiten Teil, in dem (ein anderer?) Zeiram die Kopfgeldjägerin Iria erneut herausfordert. Dieses Mal scheint der Zerstörer wirklich unbesiegbar zu sein! Start in Japan: Weihnachten diesen Jahres. Alle Fans dürfen gespannt sein, denn erste Bilder verheißen den totalen Megakampf!!!! Und natürlich kommt da auch noch die OVA Reihe Zeiram - kein Ende in Sicht, Gott sei dank!

OK



ZEIRAM

- Anigames -

Vom Anime zum Sprite

Japan ist das Land des Hi-Techs. Klar, das diese Möglichkeiten in jeder nur erdenklichen Umsetzung genutzt werden, auch im Falle Anime. So ist es nicht selten, daß ein Manga-Charakter



nach seiner "Geburt" als Bleistiftskizze gleich mehrere Transformationen erfährt. Zunächst als Zeichentrickfigur, später vielleicht als Real-Darsteller, Vinyl- oder Resinkit, als Stofftier oder eben als Sprite, sprich Pixelgraphik in einem Videospiele. Von eben diesen gibt es in Japan nicht gerade wenig. Fast jede erfolgreiche Manga bzw. Animeproduktion wird im Land der aufgehenden Sonne auch als Videospiele umgesetzt.



Leider dringen diese, teilweise sehr guten Spiele, nicht oder nur in den seltensten Fällen - bis in europäische Gefilde vor.

Deshalb wird Euch ANIMANIA regelmäßig über Videospieleumsetzungen von Mangas / Animes berichten. Außerdem haben wir uns um eine Kompletliste aller bisher erschienenen Manga / Animeumsetzungen bemüht, deren ersten Teil wir Euch nachfolgend präsentieren. Natürlich erhebt die Liste keinen Anspruch auf Vollständigkeit, was bei dem riesigen und unüberschaubaren Angebot aus Japan auch fast unmöglich erscheint. Dennoch, falls Ihr weitere Umsetzungen kennt, scheut Euch nicht, uns zu schreiben. Der Dank Tausender Animanians wird Euch gewiß sein.

HOKUTO NO KEN

(Fist of the North Star)

System: Super Famicom

Hersteller: Toei

Mehr als ein halbes Dutzend Spielumsetzungen existieren in Japan bereits von



Ashidas Klassiker Fist of the North Star (siehe auch Liste). Die uns vorliegende Super Famicom (Super Nes) Variante aus dem Jahre XXXX orientiert sich naheliegenderweise an Prügelspielorgien wie Street Fighter oder Fatal Fury, wobei Ihr zwischen acht (?) bekannten Charakteren aus dem Film wählen könnt, und mit diesem gegen den Computer oder einen zweiten Spieler anzutreten. Auch wenn die Charaktere von der Umsetzung her zu überzeugen wissen und sogar über die gleichen Attacken wie im Film verfügen, weiß das Spiel nur wenig zu begeistern. Allein schon der lieblose Titelbildschirm, der eine Eröffnungs-

sequenz vermissen läßt und das langweilige Charakter-Auswahlmenue machen wenig Spaß. Im Spiel dann wird schnell klar, daß sich die Moves, Raoh, Shin und den anderen Kämpfern auf einige wenige reduzieren und sich sogar ähneln. Lediglich die Spezialattacken, die wechselnden Hintergründe, die ebenfalls dem Anime angelehnt sind und die Tatsache, daß das Spiel recht schnell ist, werten den Gesamteindruck etwas auf. Wer also ein gutes Prügelspiel sucht, dem sei vom Kauf abgeraten und eher einer der Neo-Geo Hits wie Samurai Showdown oder Fatal Fury empfohlen. Wer jedoch absoluter Fist of the North Star - Fan ist, der sollte sich die Anschaffung überlegen, denn, wie bereits gesagt, die Charaktere und Hintergründe sind wirklich originalgetreu umgesetzt und das Spiel ist einigermaßen spielbar.

ML



Anime / Manga - Umsetzungen

Akira	- Super Famicom 6800 Yen
Bastard	- Super Famicom coming soon
Bubblegum Crash	- PC Engine 7200 Yen
City Hunter	- PC Engine 6300 Yen
Cyber City Oedo 808	- PC Engine CD 6500 Yen
Devilhunter Yohko	- Mega Drive PC Engine 6500 Yen
Dragonball Z div.	- Famicom Super Famicom PC Engine Mega Drive
Fist of the North Star	- Super Famicom
Super 8th Man	- Neo Geo
Golgo 13	- Famicom 5700 Yen
SD Gundam	- Super Famicom 9800 Yen
Heroic Legend of Arslan	- Mega CD
Record of Lodoss War	- PC Engine CD 7200 Yen
Macross	- Super Famicom 8800 Yen
Ranma 1/2	- Super Famicom 9600 Yen
3 x 3 Eyes	- Super Famicom 9500 Yen
Silent Möbius	- PC Engine CD
Takeru	- 3DO 9800 Yen
Ultraman Powered	- 3DO 9800 Yen



ANIME COMINGS

UK

November

- Genesis Survivor Gaiarth Stage 2
- The Guyver Data 8
- Crying Freeman 5 & 6
- Cyber City OEDO 808: Psychic Trooper
- Appleseed
- Devil Hunter Yohko
- Record of Lodoss War (Part 1)
- Adventure Duo Episode 2
- Starblazers II
- Robotech: Macross Saga (New version)

Dezember

- Adventure Duo Episode 3
- Urotsukidoji Part III Episode 4
- Lupin III: Fuma Conspiracy
- The Guyver Data 9
- AD Police Files 1: Boomer Madness
- Genocyber 1
- Cyber City OEDO 808: Bloodlust

USA

November

- Flair 1 & 2
- Cutey Honey II
- Projekt A-ko versus blue side
- F3
- Rhea Gall Force
- Bubblegum Crash (Laser Disc)

Dezember

- Gall Force: Earth Chapter 1
- Kishin Heidan: The Machine God Cops 1
- Detonator Orgun 1 & 2
- God Mars
- Battle Angel Alita (Laser Disc)

ANIME COMINGS

GREY: DIGITAL TARGET



Der Planet: *Die Erde ???*
Der Ort: *eine Wüste*
Der Mensch: *eine zerlumpte Gestalt*
Sein Ziel: *überleben*
Sein Name: *Grey.....*

Man schreibt das Jahr 2588, der ganze Planet besteht aus einer einzigen Trümmerwüste. Die Menschheit wird überwacht und beherrscht von einem Computer namens "Big Mama". Dieser Computer wurde einst gebaut um der Menschheit zu dienen und ihr Leben leichter zu machen. Doch anscheinend hat "Big Mama" diese Aufgabe etwas falsch verstanden und kam zu dem Schluß, daß sich die Menschen am wohlsten fühlen, wenn sie sich gegenseitig die Köpfe einschlagen können. Deswegen beschloß er ein System aufzustellen, in dem sich die Einwohner nach oben kämpfen können mit dem Ziel, am Ende ein sorgenfreies Leben führen zu können. Die Menschen kämpfen und für jeden Sieg gibt es Punkte (sogenannte "Credits"). Wer genügend Punkte zusammen hat, kann dann eine Klasse höher steigen (von "F" bis "A") um irgendwann "Einwohner" zu werden und somit sein eigenes "Paradies" erreichen (woran erinnert das bloß???). Doch wie so oft ist auch dies nur eine Illusion. Am Ende der Leiter steht nur der Computer, kein Paradies,

kein sorgenfreies Leben, alles nur Betrug. Doch die Einwohner wissen das nicht, glauben demzufolge natürlich an ihre Illusion und bringen sich gegenseitig um, nur um an ihr Ziel zu gelangen. Dabei kommen natürlich auch die Zivilisten, die in der Stadt leben, nicht zu kurz. Denn nur wer sich als Soldat nach oben kämpft wird von der Gesellschaft als Mensch betrachtet. Daher kommt es des öfteren vor, daß unschuldige Passanten einfach aus dem Grund weil sie einen Soldaten angesehen haben, zusammengeschlagen werden. Und mittendrin ist Grey. Er kämpft um sein Leben, denn es ist das einzige was er noch hat seit seine Gefährtin von einem Gefecht nicht mehr heimkam. Übrig blieb nur ihr Helm, den Grey von da an als Andenken trägt. Der Helm ist knallrot, trägt die Aufschrift "Lips" und hat ein fingerdickes Einschubloch in Stirnhöhe. Seit Lips' Tod nimmt Grey auf sich und andere wenig Rücksicht, denn nur wegen ihr ist er überhaupt erst Soldat geworden. Er kämpft wie besessen und ist oftmals der einzige, der von einem Gefecht zurückkommt. Deswegen sträuben sich seine zugeteilten Kameraden wohl auch immer mit ihm

ins Gefecht zu ziehen, wissen sie doch um seine Risikobereitschaft. Aber Grey kämpft nicht nur um sein Überleben, sondern auch um herauszufinden, warum sich die Menschen überhaupt bekämpfen. Denn er ist in einem System gefangen, aus dem es scheinbar kein Entrinnen gibt. Natürlich muß er auf seinem Weg nicht nur gegen feindliche Gruppen antreten, sondern auch gegen Verräter aus den eigenen Reihen und ein scheinbar unerschöpfliches Arsenal mehr oder weniger großer und lächerlicher Androiden und Cyborgs Big Mamas. Der Zeichenstil unterscheidet sich erheblich von dem der gängigen Filme und läßt sich dadurch in kein Schema einordnen. Als Umsetzung des Comics, muß man ihn als gelungen bezeichnen, denn es wurde ausnahmsweise weder etwas ausgelassen, noch hinzugefügt (Grey: Digital target, 9 Hefte, VIZ comics).
 LE





SHORT

REVIEWS

SHO

Adventure Duo

Die Overfiend-Creators schlagen wieder zu. Mit dem Dreiteiler "Adventure Duo" (auch als Adventure Kid bekannt) präsentieren die Meister des Bizarren ein ähnlich kontroverses Werk wie "Legend of the Overfiend". Diesmal geht es um den Computerfreak Norikazu und dessen Freundin Midori. Bei Umbauarbeiten im Garten der Familie von Norikazu wird ein Computer im Erdreich freigelegt, der aus dem zweiten Weltkrieg stammt. Neugierig, welchen Inhalt die Datenbank besitzt, versucht der Teenager sie anzuzapfen. Dies gelingt doch als Norikazu die Diskette in seinen heimischen PC schiebt, öffnet er damit das Tor zur Hölle.

Ein aus Monitoren, Drähten und Kabeln bestehendes Monstrum sucht Norikazu und seine Freunde heim, dem die vier nur mit Mühe entkommen. Doch der Alptraum hat erst begonnen, denn als sich die Freunde im Haus des Computerfreaks von dem Schreck erholen wollen, nimmt der Computer erneut Einfluß auf die Freunde. Mittels eines Brain-Scans projiziert er sie in seine Welt, wo sich die Gruppe zunächst im Japan des zweiten Weltkriegs wiederfindet und von amerikanischen Truppen gefangengenommen wird. Plötzlich tauchen japanische Zombie-Soldaten unter Führung eines mit übernatürlichen Kräften ausgestatteten Kommandanten auf, welcher besonderes Interesse für Midori zeigt. Als Norikazu sie befreien will, wird er von dem Soldaten getötet..... jedoch nur scheinbar, denn kurze Zeit später findet sich der Verstorbene im "Hirn" des Computers wieder, wo ihn Dr. Masago begrüßt. Er war der Leiter eines Forschungsinstitutes, das im zweiten Weltkrieg Computerforschung betrieb. Masago treibt nun ein übles Spiel mit seinem Gefangenen, denn Norikazu soll seine Liebe zu Midori unter Beweis stellen, als Gladiator der Computerwelten.....



Devilman

Akira führt ein ganz normales Leben. Er geht zur High School, hat eine nette Freundin und ist sehr tierlieb. All das ändert sich, als ihn sein alter Schulfreund Ryo besucht und ihn bittet, ihn zu begleiten. Auf der Fahrt zum Haus von Ryos Familie hört Akira eine unglaubliche Geschichte. Ryos Vater nämlich, ein inzwischen verstorbener Archäologe, hat bei einer seiner Expeditionen ein Relikt entdeckt, das älter ist als die Zeit, den Schädel eines Dämons. Setzt ein Sterblicher den Schädel auf, so kann er sich die Zeiten betrachten, in denen Dämonen und Urtiere die Welt beherrschten. Dieses Experiment hat auch Ryos Vater betrieben, der sogar soweit ging, schließlich eine Verbindung mit einem Dämon einzugehen. Ab einem bestimmten Zeitpunkt gelang es ihm jedoch nicht mehr, den Dämon in sich zu kontrollieren, er versuchte sogar, seinen eigenen Sohn, Ryo, zu töten. Der Versuch schlug jedoch fehl und Ryos Vater beschloß, sich selbst zu töten, solange es noch möglich war.

Als Akira nachfragt, warum Ryo ihn zu sich gebeten hat, erfährt er, daß noch immer Dämonen auf der Erde leben, die nun Ryo nach dem Leben trachten, denn er kennt das Geheimnis des Schädels. Die einzige Möglichkeit ihnen zu trotzen, besteht darin, selbst eine Verbindung mit einem Dämonen einzugehen, wobei natürlich das Risiko besteht, daß der Dämon im Menschen zu stark wird. Nur ein unschuldiger, aufrichtiger Charakter hat die Möglichkeit den Dämon zu kontrollieren. Deshalb fiel Ryos Wahl auf Akira...

ML



Genesis Survivor Gaiarth Stage One

Und wieder einmal haben die Artmic-Designer, Schöpfer der Bubble-

befördern. Randis selbst wird von dem Warlock und seinen Roboter-

ihn notdürftig reparieren und beide werden Freunde. Zaxxon leidet unter Amnesie, sein Erinnerungsspeicher ist geblockt. (Später erfährt er, daß er der mächtigste Verteidiger der Menschheit war.....). Noch vor dem Zusammentreffen mit Zaxxon begegnet Ital dem hübschen Mädels Sahari, die auf der Jagd nach außer Kontrolle geratenen Kampfrobotern war. (Übrigens, Saharis Kampfanzug ähnelt den Hardsuits der Knight Sabers.....) Ital rettet Sahari vor einem der Roboter und diese ist der Meinung, daß er es nicht überlebt hat. Als Zaxxon und Ital in der Heimatstadt Saharis auftauchen, ist die Freude dementsprechend groß. Da Ital jedoch ein ziemlich naiver Zeitgenosse ist, reagiert er (meistens in sehr amüsanten Weise) natürlich etwas seltsam auf Saharis Annäherungsversuche. Der Frieden währt nicht lange, denn der Warlock, der Ranbis zerstückt hat, greift die Stadt an. Ein Duell auf Leben und Tod beginnt..... Dieser Anime hat es in sich - perfekt in Szene gesetzte Mecha-Action im Stil von Bubblegum und Co. und schöne Charakter- und Roboterdesigns begeistern den SF- und Action-Fan. Besonders gut geraten sind die War-Roids, der diabolische Warlock und die hübsche Sahari. OK



gumCrisis zugeschlagen. In England erscheint nun das Endzeit Epos "Genesis Survivor Gaiarth", in dem es um eine Welt geht, die nach einem gewaltigen Roboterkrieg ziemlich zerstört worden ist. Die Überlebenden müssen in Terminator-Manier gegen mächtige Kampfdroiden kämpfen, welche von Cyborglords, den sogenannten Warlocks, die über magische Kräfte verfügen, kontrolliert werden.....

Erzählt wird die Geschichte des jungen Ital, der von einem alternden WAR-ROID aufgezogen wird. WAR-ROIDS waren in der Zeit des großen Krieges, die Beschützer der Menschen. Nur wenige haben die letzte Schlacht intakt überstanden. Ital wächst wohlbehütet auf, sein Ziehvater bringt ihm alles bei, um in der unwirtlichen Welt zu überleben. Doch die Idylle trügt: Ein Warlock ist schon auf dem Weg, um Randis, so der Name des alten WAR-ROIDS, zu eliminieren. Als es zum Kampf kommt, kann Randis seinen "Sohn" in letzter Sekunde aus der Kampfzone

sklaven in Stücke geschossen. Ital schwört Rache und beschließt, den Mörder seines "Vaters" zu verfolgen und zu töten. Auf der Suche nach ihnen entgeht er nur knapp dem Angriff eines "Schrottfressers", einem gigantischen Müllverwertungsroboter. Dabei findet er den War-Roid "Zaxxon", welcher schwerbeschädigt im Bauch dieser Bestie lag. Ital kann





RG 聖伝 VEDA

登場人物相関図

Dieser nicht sehr aussagekräftige Titel untergeht. Denn bei einer Konkurrenz wie Bubblegum Crisis u.ä. ist das nur allzu ein Videocover (englische Version) könnte. Es kommen in diesem Mutanten, Roboter Geräte vor, dennoch Meisterwerk der liegt zum einen an der und zum anderen an Zeichnungen. Leider die ganze Comicserie Bruchteil der Geschichtsstrecken sich über bis heute leider nur im hältlich. Doch auch versteht, wird die herausragenden Stil dem Namen "Clamp" verdem Zweiteiler "Tokyo Babylon" Wenn man sich dann letztendlich die deutlich warum denn nur ein Teil der Gedes Filmes, der ja schon ca. 90 Minuten dauert



schreibt einen Film der leider in der Masse Urotsukidoji, Fist of the North Star, leicht zu verstehen. Dazu kommt noch wie es unscheinbarer nicht sein Fantasy-Streifen zwar keine oder hochtechnische stellt dieser Film ein Anime-Kunst dar. Das komplexen Geschichte der Qualität der wurde hier jedoch nicht verfilmt, sondern nur eine. Die Comics selber er-sieben Bücher und sind Original (japanisch) er-wenn man kein Wort Handlung durch den der Zeichnerinnen mit ständig gemacht, die zur Zeit mit auf den Markt gekommen sind. Comics zu Gemüte geführt hat, wird auch schichte animiert wurde. Denn der erste Teil behandelt nur ein Buch.

RG
VEDA

Am Anfang der Zeit stiegen die Götter in den Himmel und die Menschen waren gegen sie hilflos. Es war Frieden auf der Welt, die von dem mächtigen Tentai regiert wurde, Lord über das ganze Universum. Dann, unter einem unheilsvorkündenden dunklen Himmel erhob sich ein General gegen den ehrbaren Tentai und besiegte ihn mit skrupellosem Verrat. Tentais Kopf stieg hoch in

Taishaku-Tens hand und wurde zu einer Warnung, daß ein neues Zeitalter gekommen war..... Sechs Punkte eines schimmernden Sternes. Sechs Krieger werden aus dem Himmel kommen um gegen die Kräfte des bösen zu kämpfen. Einer muß noch gefunden werden, aber fünf sind hier um ihre Bestimmung zu erfüllen. Du wirst den Verlust deiner Familie überleben, um für die einzustehen, die zu schwach

sind zu widerstehen und um die Welt in ihr goldenes Zeitalter zu führen. Ihr seid zwar noch Kinder, aber ihr werdet eure vorbestimmten Plätze im Stern einnehmen um der Menschheit wieder Gerechtigkeit zu bringen. Ihr werdet von jenseits der Dunkelheit kommen, mit Kräften die Sterne bewegen können und, was noch schwieriger ist, mit Kräften um die Herzen der Menschen zu bewegen.....

Taishaku-Ten ist der Herrscher der Welt. Ein skrupelloser Herrscher, der keine Gnade kennt und keine Furcht. Die Menschen sind zu schwach um sich gegen ihn auflehnen zu können, denn er besitzt übernatürliche Kräfte. Jedoch besagt eine alte Prophezeiung, daß seine Herrschaft durch sechs Sterne beendet werden wird. Vier von diesen Sternen haben sich bereits gefunden und können durch Bishamon-Tens Soldaten schon nicht mehr aufgehalten werden. Diese vier Sterne sind Ashura, Yasha, Karura und Ryu. Auf der Flucht vor Taishakus Handlangern finden sie schließlich zweifelhaften Schutz in Yashas Dorf. Oder zumindest was von ihm übrig blieb nachdem der Himmel-Kaiser es hat zerstören lassen. Dort stoßen sie auf Kujaku, einem mysteriösen Vagabund, den Ashura und Yasha von früher her kennen. Wobei jedoch Yasha auf ihn nicht sehr gut zu sprechen ist. Kujaku weiß sehr viel über die Prophezeiung und deren Erfüllung, rückt aber nur sehr ungerne mit der Sprache heraus. Er kommt und geht wann immer es ihm paßt, ist aber immer zur Stelle wenn er mal gebraucht wird. Während der Nacht kommt es zu einem ziemlich aussichtslosen Kampf, bei dem Yasha durch Boten der Magischen Seele des Nordens in ihren Eispalast entführt wird. Was einen

natürlich dazu verleitet Schmetterlingen kein allzu großes Vertrauen entgegenzubringen. Natürlich zögert der Rest der Truppe nicht lange und macht sich auf den Weg Yasha zu befreien. Dieser hat inzwischen herausgefunden, daß er nur entführt wurde, um der Seele als Spielzeug zur Seite zu stehen, da sie genug hat von 300 Jah-



ren Ein-samkeit. Inzwischen sind auch Y a s h a s Gefährten am Palast angekommen als sie unerwartet Unterstützung bekommen durch Soma, die von Kendappa geschickt wurde den vier Sternen beizustehen. Während schließlich Ashura die "dankbare" Aufgabe hat Yasha im Alleingang zu befreien, sehen sich die anderen nicht nur den Schergen Bishamon-Tens gegenüber, sondern auch den Wächtern des Eispalastes. Über den Verlauf dieses Zwischenspiels sei hier nur soviel gesagt, daß Taishaku-Tens

Hoffnung, die fünf durch die Eisprinzessin besiegen zu lassen, auf das Ärgste betrogen wird. Aber dennoch ist er der Meinung es sei besser die fünf zu sich kommen zu lassen, um sie dann mit einem Schlag zu vernichten. Und genau damit schlägt er alle gegenteiligen Ratschläge seiner drei Shoguns in den Wind.

Während einer der wenigen ruhigen Nächte, wird Ashura klar, daß ihre Mutter einen unstillbaren Haß auf sie hat und nicht eher ruht bis ihre Tochter tot ist. Und obwohl Ashura vor einer Begegnung zurückscheut merkt sie, daß es ihr bestimmt ist sich ihrer Mutter zu stellen, welche den Eindruck einer komplett Wahnsinnigen macht.

Schließlich in der Nähe des Palastes angekommen nutzen die fünf Gefährten die Gelegenheit, um sich im Zuge der Feierlichkeiten des Sternen-Festes in den Palast zu schleichen. Was sie jedoch nicht wissen ist, daß Taishaku-Ten bereits über jeden ihrer Schritte informiert ist und die Falle sich langsam aber sicher zu schließen beginnt.....

Für Fantasy-Fans ein wirklich gelungener Film, der viel zu wenig Beachtung findet. Teils wegen des nichtssagenden Titels und Teil wegen des "gelungenen" Videocovers. Von den bisher auf PAL erschienenen Fantasy-Filmen ist dieser zweifellos der Beste.

RG VEDA - CHARA

Ashura



Was auch immer man sagt, Ashura ist der Held. Sie

ist weder Junge noch Mädchen. Ashura mag König Yasha am liebsten, und dann Gigei, Yashas verstorbene Frau. Sie sieht etwa wie ein zehnjähriges Mädchen aus, ist aber in Wirklichkeit schon 300 Jahre alt.

Gigei (verstorben)

Die Tänzerin der Sing-Tanz-Gruppe. Die Menschen-Tochter. Vor 6 Jahren hat sie sich in König Yasha auf den ersten Blick verliebt.



König Yasha, der nördliche



Kriegsgottgeneral Der General des Kriegsgottes, der die nördliche

Grenze der Himmelwelt bewacht, erweckt Ashura aus ihrem fast 300jährigem Schlaf. Er ist der stärkste General des Kriegsgottes der Himmelwelt und der Untergebene des Bishamon-Ten. Aber da er Ashura versteckt, wird sein ganzer Stamm von Bishamon-Ten ermordet, welcher ein treuer Untergebener des Taishaku-Ten ist. Yasha ist schweigsam, muffelig und ausdruckslos. Nur gegenüber Ashura ist er anders.



König Ryu (der Kindesname; Naga) der westliche Kriegs-

gottgeneral Der General des Kriegsgottes, der die westliche Grenze der Himmelwelt



bewacht. Das Enkelkind des König Ryu. Er begleitet König Yasha seitdem er ihn einmal zum Kampf herausforderte. Naga ist dem Thron schon treu, aber er verläßt seinem Stamm, ohne einen Treueschwur abzulegen. Der Grund dafür ist sein Haß gegen seinen Vorgesetzten, Komoku-Ten.

schen Vogel, der sich von Menschenfleisch ernährt. Und sie, die über alle Vögel herrscht, ist die Königin des Himmelsgewölbes. Sie ist die Freundin von König Yasha. Da ihre kleine Schwester von Taishaku-Ten ermordet wurde, entschließt sie sich den Himmelkaiser zu stürzen.

Königin Kendappa

"Herrin der Musik" in der Himmelwelt. Die berühmte Spielerin des Koto (die japanische Harfe). Die Führerin der Musik in



der Himmelwelt. Ihre Mutter, die ehemalige Königin Kendappa (Kendappa ist die weibliche Linie), verliebte sich in Yasha auf den ersten Blick, trotzdem sie verheiratet war und starb an gebrochenem Herzen. Als ihre Mutter starb, war sie böse auf Yasha. Aber jetzt hat sie sich erholt bei der Aufgabe König Yasha zu ihrem Spielzeug zu machen.

Königin Karura, der südliche



Kriegsgottgeneral Die Generälin des Kriegsgottes, welche die südliche Grenze der Himmelwelt bewacht. Das Haupt des Karura-Stammes. Sie beherrscht Garuda, den magi-

CTERS - RA VEDA

Soma



Sie ist die einzige Überlebende des Soma-Stammes, der Heilkundigen des ehemaligen Himmelkaisers. Königin

Kendappa rettete ihr das Leben und übergab sie Kissho-Ten. Obwohl ihre direkte Herrin Kissho-Ten ist, verehrt sie Königin Kendappa und nennt sie "meine Herrin". Sie erhält einen Befehl von Kissho-Ten, daß sie im Stillen Yasha und Ashura helfen soll.

Der letzte Kaiser (gestorben)
Der ehemalige Himmelkaiser. Er wurde von Taishaku-Ten erschlagen, der einer seiner Feldherren war.

König-Ashura (gestorben)

Er wurde von Taishaku-Ten erschlagen, im heiligen Krieg vor 300 Jahren.



Königin Sonsei (gestorben)

Die ältere Schwester vom ehemaligen Himmelkaiser, welche die letzte Astrologin vor Kuyo ist.

Taishaku-Ten, der Himmel-Kaiser
Trägt den Namen "Donnergott".

Kujaku

Er verbirgt sein wahres Gesicht. Aber er hat die violetten Augen, die der Beweis des Teufel-Stammes sind.

Hanranya

Sie dient Taishaku-Ten, dem Himmelkaiser als Wahrsagerin.

Kuyo (gestorben)

Sie diente dem letzten Himmelkaiser als Astrologin und sagte ihm die Zukunft der Himmelwelt voraus.

Kara

Die ältere Schwester von Shashi.

Shashi, die Kaiserin

Ex-Tempeltänzerin des Ashura-Stammes und Ex-Ehefrau von König Ashura. Aber sie verrät den Ashura-Stamm und tritt an Taishaku-Tens Seite.

Teno

Der Sohn von Shashi und Taishaku-Ten. Ashura ist seine zweieiige Zwillingschwester, aber sein Vater ist ein anderer. Er verliebt sich einseitig in Königin Kendappa.

Kissho-Ten

Lieblingstochter des ehemaligen Himmelkaisers. Jetzt ist sie die Ehefrau von Bishamon-Ten. Trotzdem sie vom Himmelkaiser

eingesperrt wird, versucht sie Yasha und den anderen fünf Sternen zu helfen. Sie führt das Königin-Sonno-Fest, welches man einmal alle paar Jahrzehnte feiert. Bei diesem Fest (= Sterne-Fest) sagt sie die Zukunft mit dem Sternenspiegel voraus.

Vier Tenno (Untergebene):

Bishamon-Ten, der nördliche Shogun (Militärgouverneur)
Der Leiter von Shintenko. Er vertraut anderen Shintenko nicht. Es würde ihm nichts ausmachen wenn diese Welt zugrunde ginge, solange sein Herr Taishaku-Ten dabei glücklich wäre.

Komoku-Ten, der westliche Shogun

Er ist düster und schlau, der Typ der in der Zeit der Wirren lebt. Es gefällt ihm nicht, daß Bishamon-Ten der Leiter ist.

Zocho-Ten, der südliche Shogun
Ein wilder Typ. Rücksichtslos und barbarisch. Auch ihm gefällt Bishamon-Ten nicht, der ein eitler Typ ist.

Jikoku-Ten, der östliche Shogun (gestorben)

LE



M a n g a V i s i o n s

Oh my Goddess!

(Dark Horse Comics)

Story & Art: Kosuke Fujishima

Sechsteilige Miniserie die die Erlebnisse des jungen Morisato beschreibt. Dieser lebt in der Obhut einer kriminellen Gang für deren Anführer er Laufburschenarbeiten ausführt. Als er mit der Aufgabe betraut wird, während der Abwesenheit der Gang, Telefonanrufe entgegenzunehmen, passiert etwas merkwürdiges, ihm erscheint eine Fee, die sich mit einer Visitenkarte vorstellt. Ihr Name ist Belldandy und sie gewährt dem Überraschten einen Wunsch. Dieser, zunächst ungläubig, hält die Aktion für einen Gag seiner Mitbewohner. Als ihn Belldandy jedoch von ihrer Echtheit überzeugt, spricht Morisato seinen Wunsch aus, er wünscht sich Belldandy als ständige Begleiterin. Gesagt, getan, mit Donner, Sturm und Erdbeben begleitet, wird der Wunsch in die Tat umgesetzt. Von nun an weicht ihm die Fee nicht mehr von der Seite. Eigentlich nicht schlecht, doch Morisato hat eines vergessen, nämlich daß die Gang in ihrem Haus keine Frauen duldet. Kurzerhand werden er und seine Fee vor die Tür gesetzt. Nun erst beginnt das eigentliche Abenteuer der beiden. Mit einem Motorrad mit Seitenwagen machen sie sich auf den Weg.....

In den USA ist "Oh my Goddess" bereits als fünfteilige Videoserie erhältlich. Nur eine Frage der Zeit also, wann auch wir in den Genuß des Animes kommen. Wem das NTSC-Tape zu teuer ist, oder wer keinen Multinorm-Recorder besitzt, dem sei vorerst dieser wirklich originelle und gutgemachte Comic empfohlen. Die Serie startete im August dieses Jahres, dürfte also noch relativ leicht zu bekommen sein.



Hellhounds - Panzer Cops

(Dark Horse Comics)

Story: Mamoru Oshii

Art: Kamui Fujiwara

In ferner Zukunft ist das Land gezeichnet von ständigen Kriegen. Chaos, Elend und Tod lauern auf den Straßen der Großstädte. Um wieder Ordnung zu schaffen, beschließt die Nationale Kommission für Sicherheit, nicht die Armee in den Straßen einzusetzen, sondern eine neue Einheit zu bilden, die Panzer Cops. Diese liefern sich nun erbarmungslose Gefechte mit städtischen Guerillas. Aufgrund ihrer Skrupellosigkeit erhalten die Panzer Cops von der Bevölkerung jedoch schon bald einen anderen Namen, die "Hellhounds". Zu eben dieser Einheit wird auch der Police Force Trooper Jnhui versetzt, der schon bald auffällt, da er die bestehenden Machtstrukturen anzweifelt. Außerdem beschäftigt ihn das Zusammentreffen mit einer weiblichen Demonstrantin, mit dem die Zweifel am System erst begannen. Bei einem Gemeinschaftseinsatz der Hellhounds und der Police Force in der Kanalisation der Stadt wird der schmale Grad zwischen Pflichtbewußtsein und Vernunft von Jnhui endgültig überschritten.

Change Commander - GOKU

(Antartic Press)

Story & Art: Ippongi Bang

Im letzten Heft erst haben wir Ippongi Bang's "Amazing Strip" Serie vorgestellt, nun präsentiert uns der Mastermind bereits einen weiteren Comic. Wie auch Amazing Strip ist Change Commander GOKU eine wirre, wilde Achterbahnfahrt durch verschiedene Genres und Themen der japanischen Manga-Art. Auch diesmal wieder tummeln sich Agenten, Monster, Piraten und Mutanten auf den Straßen Japans, so zeitgemäß und wild erzählt, gezeichnet und geschrieben, wie es eben nur Ippongi Bang kann.

Diesmal steht Gokuro Tamiya, kurz Goku genannt, im Mittelpunkt der Handlung. Goku ist ein ganz normales Teenage Kid, das jedoch eines besitzt, was andere Kids nicht besitzen, einen Power-Anzug, der ihn durch die Worte: "Change Commando" in eine Art Hyper-Streetfighter verwandelt. Schnell werden diverse Organisationen auf Goku aufmerksam und wollen ihm den Anzug abjagen.....

Streetfichtin'Rock'n'Paro.-Action at its best!

ML



Appleseed

gehört zweifelsohne zu den bekanntesten Serien die auf dem japanischen Markt erschienen sind. Der Schöpfer Masamune Shirow, der ja hier in Deutschland schon mit den Serien "Dominion Tank Police" und auch "Black Magic M-66" bekannt wurde, offenbart uns hier eine Geschichte, die sich erheblich von der gängigen Massenware absetzt. Ganz in Gegensatz zu der witzigen Story von "Dominion" oder der actionreichen Geschichte von "M-66" wird hier eine Serie mit reichlich politischem Tiefgang und gesellschaftskritischen Seitenhieben präsentiert. Erzählt wird eine Geschichte in der Zukunft nach einem globalen Holocaust. Die Überlebenden versuchen nun natürlich aus den Fehlern der Vergangenheit zu lernen und bilden ein, ihrer Meinung nach, perfektes Gesellschaftssystem. Jedoch ist es mit dieser Perfektion nicht weit her und schon bald wimmelt es nur so von Terroristischen Untergundbewegungen deren Bekämpfung Sache der beiden Hauptpersonen Deunan und Briareos ist. Erst im Laufe der Serie wird dem Leser klar, wieviele versteckte und offensichtliche Hinweise auf unsere marode Gesellschaft vorhanden sind und auch wie hilflos man der ganzen Situation doch gegenübersteht. Eine Serie also die nicht nur für Fans der japanischen Zeichnungen geeignet ist sondern vielmehr alle ansprechen sollte die am Weltgeschehen einigermaßen interessiert sind.

Die Comicserie umfaßt bis jetzt vier Bücher, die der EHAPA Verlag in zweimonatlichem Abstand veröffentlichen wird. Die Erscheinungsdaten sind bis jetzt:

- | | | |
|---------------|-------------------------------|---------------------|
| Nr. 1: | Das Prometheus Projekt | Dezember '94 |
| Nr. 2: | Gastfreundschaft | Februar '95 |

In Zusammenarbeit mit EHAPA können wir euch exklusiv und ca. 6 Wochen vor dem deutschen Erscheinungstermin, in den nächsten Ausgaben, jeweils einen 10-seitigen Vorgeschmack auf die neusten Appleseed - Mangas bieten.

Der Zeichrickfilm läuft zur Zeit noch in Englands Kinos und wird ab 7. November auch in Deutschland auf Video erhältlich sein. Über den Film berichten wir dann in der nächsten Ausgabe im Dezember. Wer es nicht bis dahin aushalten kann, dem steht natürlich die Möglichkeit offen sich den Film in Amerika auf Video zu kaufen oder nach England zu fahren um ihn sich im Kino anzusehen.

LE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



KIT

ZONE

Diesmal wenden wir uns den Modellkits der Robotech-Serie zu: Wie bereits in der letzten Ausgabe berichtet, war die Robotech-Serie in Japan und den USA ein Straßenfeger. Die Japaner sind ebenso wie die Chinesen akribische Modellbauer: Kein internationaler Modellbau-

wettbewerb, in dem nicht ein Japaner oder Chinese unter den drei Finalisten ist.

Wer die einschlägigen Fachzeitschriften und Wettbewerbe kennt, wird mir zustimmen; an den Panzermodellen fehlt keine Niete und auf den Schiffsmodellen wird man keinen Poller oder Lüfter vermissen. Manchmal gewinnt man den Eindruck, die Asiaten hätten eine Verkleinerungsmaschine erfunden, durch die Sie die Originale einschrumpfen, solch eine Detailtreue beweisen die Modelle. Was also lag näher, den Japanisch-Amerikanischen Markt mit entsprechenden Modellbausätzen zu bedienen?!



So produzierten die beiden Japanischen Firmen IMAI und ARII zusammen über 120 (!!!) verschiedene Bausätze zu der SF-Serie "Robotech". Das sind mehr als bei den großen Kino- und Fernsehserien "STAR WARS" und "STAR TREK" zusammen, die ja auch ein großes Repertoire an Modellen hervorbrachten.

So waren Bausätzen in den Maßstäben 1:170 bis 1:72 erhältlich, je nach beliebigen und eigenen Platzverhältnissen.

Die meisten Bausätze gab es von dem Valkyrie Fighter. In der Grundkonfiguration gibt es vier leicht verschiedene Typen, die dann jeweils als Battroid, Gerwalk oder Fighter dargestellt sind. Wenn man dann noch drei verschiedene Maßstäbe betrachtet, kommt man schnell auf 36 Modelle.

Da auch die anderen Modelle meist in zwei oder drei Maßstäben erhältlich waren, reduziert sich die Anzahl der verschiedenen Robotech erheblich, was



aber nicht darüber hinweg

täuschen soll, daß nahezu alle in der Serie vorkommenden Roboter als Bausätze erschienen sind. Neben dem Zentraedi Kommandoschiff, welches wegen seiner Größe nur im Maßstab 1:20.000 erschien, konnte man auch seine Helden der Serie, wie z.B. "Rick Hunter" und "Lynn Minmay", in 1:12 in das Regal stellen. Ja, selbst so ausgefallene Mechas wie den "Zentraedi Scout" (1:720) oder den "Destroid Phalanx" (1:100) gab es in Plastik. Daß diese Modelle ihre Wirkung nicht verfehlen, auch auf den Autor nicht, kann man sich gut vorstellen, wenn man erst einmal einen 30 cm hohen "Glaug" in der Hand hält.



Wem allerdings jetzt der Bastelfinger juckt, den muß ich leider enttäuschen:

Bevor ihr jetzt in den nächsten Modellbau-Laden

rennt, um euch die Modelle zu kaufen, muß ich leider mitteilen, daß dies hier ein Überblick der Modelle ist, die es einmal gab, und zwar vor nun über 10 Jahren !!! Angefangen damit, daß nur ein geringer Teil dieser Bausätze über den deutschen Importeur Schreiber seinen Weg in die deutschen Modellbauläden fand, sind diese inzwischen restlos vergriffen. Einige wenige erkannten rechtzeitig die Zeichen der Zeit und "grasten" den Markt mit Hamsterkäufen ab. Daß nur wenige Bausätze der Firmen IMAI und ARII überhaupt den Weg nach Deutschland fanden ist verständlich, ließ sich die Firma Schreiber doch auf ein sehr riskantes Unterfangen ein: In Deutschland gab es keine nennenswerte Fan-Gemeinde, die Serie lief in keinem TV-Sender und die schwer erhältlichen, englischsprachigen Comics fanden auch nicht die breite Masse.

Die deutsche Firma Revell versuchte 1985 den aus Japan und Amerika bekannten Erfolg in Deutschland zu wiederholen und bot eine breite Palette von über 40 Modellen an. Dabei handelte es sich jedoch nicht um Eigenproduk-



tionen, sondern alle Modelle, bzw. Formen stammten aus Japan. Es wurde lediglich eine Revell typische Anleitung und ein für den deutschen Markt zugeschnittener Karton entwickelt. Viele Modelle stammten aber nicht aus der Robotech-Serie, sondern unter anderem aus der Serie "Fang of the sun Dougram". Obwohl im 85er Katalog nur 30 Modelle angepriesen wurden, erschienen nach und nach weitere, die jedoch nie in einem Katalog aufgenommen wurden. Da die Bausätze hier nicht den rechten Anklang fanden, wurde die Serie kurzerhand von Revell aus dem Programm geworfen: im 86er Katalog fand man auch nur noch 12 Bausätze.

Bereits ein weiteres Jahr später warfen viele Händler die Bausätze zu Spottpreisen raus. Lediglich in den USA hielt sich die Serie ein Jahr länger, jedoch erschienen dort nicht alle deutschen Modelle, wie auch andersherum viele USA-Modelle hier nicht erhältlich waren. ARII blieb seinen Fans

treu und legte die verschiedenen Valkyrie Fighter im Maßstab 1:170 neu auf, die z.B. auch in Großbritannien erhältlich waren. Die Japanische Firma Bandai, hierzulande bekannt, durch seine Werbung für Action-Figuren zur Serie "Star Trek: The Next Generation", legte erst vor einem Jahr wieder verschiedene Bausätze der Robotech Serie auf, die allerdings nur in USA erhältlich sind. Ein weiterer Lichtblick für alle Robotech-Fans:

Auch zu der neueren Miniserie "Macross II" (siehe ANIMANIA Nr.1) erschienen zuletzt wieder einige Modelle. Wer noch speziellere Fragen zu dem Modellbau-Universum rund um Robotech hat, wendet sich bitte an:



- Weird Visions -
- Animania Redaktion -
- Stichwort: Robotech
- Postfach 73
- 56239 Selters

DM





DOOMED MEGALOPOLIS

NUR NOCH EIN GRABMAL ZEUGT VON SEINER EXISTENZ UND BESUCHER VON TOKIO DARAN ERINNERN



Die Rede ist von **TAIRO NO MASAKADO**, dem Schutzgeist der japanischen Hauptstadt, der einst sein Leben gab, für den Traum, den er hatte. **MASAKADO** lebte zur Zeit der Heian Periode (794-1185) und träumte davon, auf dem Gebiet der Kanto-Ebene eine Stadt zu errichten. Sein Traum sollte jedoch zu Lebzeiten nicht in Erfüllung gehen. Der damalige Herrscher ließ **MASAKADO** als Aufrührer verfolgen und hinrichten.

Erst im 12. Jahrhundert, als das heutige Tokio unter dem Namen Edo gegründet wurde, erfüllte sich der Herzenswunsch des Gerichteten. Seither wird **MASAKADO** als der geistige Vater der Weltmetropole verehrt.

Soviel zur authentischen Historie von **TAIRO NO MASAKADO**, die auch

NO MASAKADO ist, beweist auch die Realverfilmung, die jedoch bisher nur in Japan erhältlich ist.

Zunächst jedoch zur Geschichte von **DOOMED MEGALOPOLIS**.

Chapter 1: The Demon City

Die Geschichte beginnt im Jahre 1908, als der Dämon Kato versucht, den Geist von Masakado zu zerstören. Der Versuch mißlingt und Kato kommt zu dem Schluß, nur mit Hilfe eines unschuldigen Mädchens Kontrolle über Masakado zu gewinnen. Dieses Mädchen ist Yukari Tatsumi und schon oft hatte sie Visionen, was sie und die Stadt in naher Zukunft erwartet. Außerdem beschäftigt sie ein Erlebnis aus ihrer frühen Kindheit, an

einander und messen ihre Kräfte. Kato verschwindet jedoch wieder um sich Yukari zuzuwenden. In einer alptraumhaften Sequenz pflanzt er mit den Worten: "Receive my gift", den Samen des Bösen in das Mädchen. Von nun an wächst ein Dämon in Yukari, der nach einem weiteren Duell zwischen Hirai und Kato jedoch vernichtet werden kann. Yukari landet geschwächt im Krankenhaus,

wo sie Kato ein zweites Mal zum Opfer fällt. Erneut trägt sie den Dämonensamen in sich. Abwesend und lethargisch wird sie von Master Hirai in den Tempel des Geistlichen gebracht und erfährt dort den Schutz durch die Jünger.

Doch Kato hat eines seiner Dämonenkreaturen in den Tempel eingeschleust, in menschlicher Gestalt. Als der Dämon sich zu erkennen gibt, greift auch Kato den Tempel an. Nach einem langen und aufwendig inszenierten Kampf setzt Kato



den Kern der Legende bildet, die nicht minder alt ist und selbst im heutigen Japan noch immer zu den bekanntesten Sagen zählt, die die Weltmetropole zu bieten hat.

Über die Geschichte der Legende berichtet der Anime-Vierteiler **DOOMED MEGALOPOLIS**, der vor zwei Jahren als eine Umsetzung des Mangas **THE TALE OF THE CAPITAL** entstand. Der Film verbindet wirkliche Geschehnisse, wie das 1923 passierte Erdbeben, mit fiktiven Elementen, die im Laufe der Jahrhunderte hinzugefügt wurden. Entstanden ist eine einzigartige Mischung aus historischer Vorlage, wie man sie bereits im Film **THE SENSUALIST** fand, und zeitgemäßem Horrorschocker.

Wie beliebt die Geschichte um **TAIRO**



das sie sich jedoch nur noch schemenhaft erinnert. Jemand hatte damals versucht sie zu erwürgen.

Von dem Auftauchen des Dämon Kato hat auch der geistliche Master Hirai erfahren, der sich mit seinen Jüngern auf eine baldige Konfrontation vorbereitet. An einem alten Bahnhof treffen die beiden erstmals auf-



EINE LEGENDE AUS DEM ANTIKEN JAPAN

Z - EIN PRUNKVOLLER SCHREIN, DER ALLE BEWOHNER SOLL, WER DER GEISTIGE VATER DER STADT IST.

sich gegen Hirai durch und holt sich Yukari zurück. Das Böse scheint gesiegt zu haben.

Chapter 2: Disaster

Mit Yukari als Opfergabe, versucht Kato zum zweiten Mal, Masakado zu beschwören. Auch dieser Versuch schlägt fehl.

Derweil glaubt Hirai, der alte Meister, seiner Aufgabe, der Beschützung von Yukari, nicht gerecht geworden zu sein. Er bringt sich um, so wie es die Tradition von ihm verlangt. Zuvor jedoch hat er seinem Nachfolger Koda in einem Brief über den Dämon Kato informiert. Hierbei erfährt Koda, daß Kato vor Jahrhunderten im antiken China Soldat des damaligen Regimes war. In einer Schlacht bei Deiram wurde er damals getötet.

Fünfzehn Jahre vergehen - man schreibt inzwischen das Jahr 1923 - und Kato scheint in die Hölle zurückgekehrt zu sein. Yukari hat inzwischen eine Tochter (von Kato) geboren. Noch immer wird sie von Todesvisionen heimgesucht. Sie ist nur ein Schatten ihrer selbst.

Merkwürdige Zeichen scheinen Vorboten eines drohenden Unheils zu sein. Die Rückkehr von Kato scheint sich anzukündigen. Das deutlichste Zeichen ist ein leichtes Erdbeben, das vom Grabmal von Masakado ausgeht und gleichzeitig auch in Deiram stattfindet.

Bereits kurz nach diesem Ereignis taucht Kato tatsächlich wieder auf und holt Yukaris Tochter Yukiko zu sich. Auch Koda hat von der Rückkehr des Dämons erfahren und sammelt einige Jünger um sich, um Kato endlich zurückzuschicken in die Hölle. Der Gruppe schließt sich auch Garutaki, der Freund von Yukari an, der die

ihn so zurück in die Unterwelt. Kurz darauf bricht das schwerste Erdbeben, das Tokio je erlebt hat aus und vernichtet Tausende von Menschen. War es das Werk Katos oder eine Warnung von Masakado?...



Tochter seiner Freundin zurückholen will. Am Grab Masakados kommt es dann erneut zum Showdown zwischen Gut und Böse. Schnell schon müssen Koda und seine Leute jedoch erkennen, daß sie Kato unterlegen sind. Selbst Kamo, einer der fähigsten Jünger von Hirai verliert sein Leben im Kampf gegen Kato. Als alles verloren scheint, erscheint der Geist Masakados und wendet sich gegen den, der ihn beschworen hat. Er tötet Kato mit einem Messer und schickt



EINE LEGENDE AUS DEM ANTIKEN JAPAN

Chapter 3: The Rise of the Dragon

Nachdem Tokio völlig zerstört wurde, beginnt nun der Wiederaufbau der Stadt. Unter anderem soll das neue Tokio ein unterirdisches Tunnel-system für Bahnen erhalten. Bei den Grabungen jedoch werden die Arbeiter von un-natürlichen Phänomenen überrascht. Eine Erklärung liegt nahe: Laut Legende lebt ein gigantischer Drache im Innern der Erde und nun besteht die Gefahr, diesen zu wecken. Das weiß auch Kakto, der noch immer am Leben ist. Da es ihm nicht gelungen war, Masakado für seine Zwecke zu benutzen, sucht er nun nach einem anderen Verbündeten. Der Drache kommt ihm dabei sehr gelegen.



dazu benutzen will, um Masakado zu beschwören.

Der Dämon führt jedoch anderes im Schilde. Er will Yukiko dem Drachen opfern, um diesen auf diese Weise für sich zu gewinnen.

Zunächst scheint sein Plan auch zu gelingen, denn im Innern der Erde nimmt der Drache sein Opfer an. Eine Explosion jedoch unterbricht die Zeremonie und befreit Yukiko wieder aus den Fängen des Drachen. Diesen Moment nutzt Keiko, um dem Dämon Kato ihr Messer ins Auge zu werfen. Erneut muß sich Kato zurückziehen.

stellt sich heraus, wie Yukaris Kindheitserinnerung zu erklären ist. Ihr Bruder hat sie seit frühester Kindheit sexuell mißbraucht. Als Abwehrmechanismus hat Yukari übernatürliche Fähigkeiten entwickelt. Nun wird auch deutlich, warum Kato nie völlige Kontrolle über Yukiko erlangen konnte, denn nicht er ist der Vater, sondern Tatsumi.

Während Garutaki mit Tatsumi abrechnet, macht sich Keiko bereit, mit Kato den letzten Kampf auszutragen. Masakado schickt ihr als Zeichen seiner Unterstützung ein weißes Pferd, mit dem sie sich auf den Weg zum entscheidenden Kampf macht. Kato, der sie bereits erwartet, ist überrascht über den Mut seiner Gegnerin.



Die psychisch kaputte Yukari lebt inzwischen mit ihrer Tochter bei ihrem Bruder Tatsumi und Keiko, dessen Frau. Keiko, eine ehemalige Priesterin, weiß um die Bedrohung durch Kato und ist auf eine weitere Attacke des Dämons vorbereitet. Dennoch kann sie es nicht verhindern, daß Kato seine Tochter Yukari zu sich holt. Zunächst vermutet Keiko, daß Kato das Mädchen erneut



Chapter 4: The final Challenge



Im letzten Teil der Saga präsentiert sich Kato stärker denn je. Unter Aufbietung all seiner Kräfte ist es ihm gelungen, die Naturgesetze zu überwinden und den Mond als Waffe gegen die Stadt einzusetzen. Die Wissenschaftler sind ratlos, als der Mond der Erde immer näher kommt.

Auch im Hause Tatsumi bahnt sich eine Katastrophe an. Endlich nämlich

Doch der kommt nicht von ungefähr, denn hinter Keiko verbirgt sich die mächtige Göttin der Gnade, das einzige Wesen, daß Kato vernichten kann, mit der Macht der Liebe. So schlagen denn auch alle Versuche von Kato fehl, Keiko zu vernichten. Der Dämon war bezwungen und der Mond kehrte wieder an seine ursprüngliche Position zurück.

ML



DOOMED MEGALOPOLIS

DER REALFILM

Kurz nach der Entstehung des Animes Doomed-Megalopolis entstand bereits der Realfilm zur OAV. Im Gegensatz zu mißlungenen Umsetzungen wie MUTANT CITY (zum Anime WICKED CITY) ist die Realverfilmung der Masakado-Legende mehr als gelungen. Für den Film sprechen nicht nur die Verpflichtung von Japans Ausnahmekomponisten Maki Ishii und die Zusammenarbeit mit Alien-Creator HR.Giger, der einige der Dämonen entwarf, sondern auch die gelungene Umsetzung der bereits im Anime aufwendig gezeichneten Effekte. Es gelang sogar, dem Film eine noch düstere und unheimlichere Atmosphäre zu verleihen, als der Anime besitzt. Selbst die Darsteller wirken wie lebendig gewordene Zeichentrickcharaktere. Leider jedoch ist dieser erstklassige Streifen bisher nur in Japan erhältlich. Bleibt zu hoffen, daß bald auch das europäische Publikum in den Genuß dieses düsteren FX-Spektakels kommt. ML



DOOMED MEGALOPOLIS

COLLECTORS

CORNER

Die Bibeln der Otakus - Japanische Anime Magazine

Nachdem wir Euch im letzten Heft begehrte Anime-Telefonkarten vorgestellt haben, wollen wir Euch diesmal ein weiteres beliebtes Objekt der Begierde präsentieren.

Die Rede ist von japanischen Anime-Magazinen, die sicher nicht nur Otakus begeistern. Auch, wenn die Hefte nahezu vollständig in japanischer Sprache geschrieben sind, macht es dennoch Spaß, sie durchzublättern und sich an dem - für europäische Augen völlig chaotischen Layout zu erfreuen. Natürlich stecken auch viele Informationen in den Magazinen, die man trotz der Sprachbarriere verstehen kann. Dies ist meist recht frustrierend, denn die dort als Neuheiten vorgestellten Filme bekommt man in Europa meist erst einige Jahre später zu sehen. Dennoch werdet Ihr sicher auch einige Eurer Lieblingscharas in den Heften entdecken. Doch die in der Regel monatlich erscheinenden Hefte berichten nicht nur über Animes, auch andere Themengebiete werden angerissen. Realfilme, Videospiele, Bau-sätze, Bücher, Interviews und Mangas sind nur einige der Themen, die Ihr regelmäßig in den Magazinen finden werdet. Meist gibt es sogar noch ein Gimmick als Zugabe. Nicht selten findet Ihr Aufkleber, Poster oder sogar ein Beiheft, das sich einem bestimmten Thema widmet als Heft-beilage.

Doch auch ohne die Beilagen sind die Zeitschriften schon ihr Geld wert. Allein die wirklich genialen Cover, die man am liebsten gleich einrahmen würde, rechtfertigen die Investition.

Die fünf wichtigsten Veröffentlichungen in Japan zum Thema * Anime sind NEWTYPE, B-CLUB, ANIME V, ANIMAGE und HOBBY JAPAN! Natürlich gibt es im Land der aufgehenden Sonne noch viel mehr Material zum Thema, doch die genannten Publikationen sind die, die in Europa auch -relativ- gut erhältlich sind. Wenn Ihr an den Magazinen interessiert seid, könnt Ihr Euch an Comicshops, japanische Buchläden oder an internationale Zeitschriftengeschäfte, die meist in Bahnhöfen zu finden sind, wenden. Auch auf Comicbörsen findet Ihr meist ältere Exemplare zu günstigeren Preisen.



ML

COLLECTORS CORNER

HIER WAR EINE
ANZEIGE





KIT

ZONE

Special



Blind Beauty

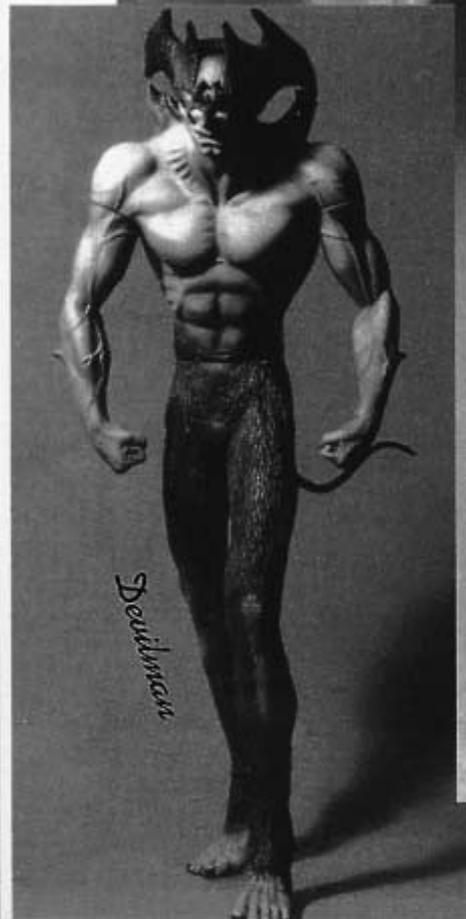
Statt viel Text, diesmal nur ein paar Bilder aus dem reichhaltigen Angebot japanischer Model-kits der Firma Volks.



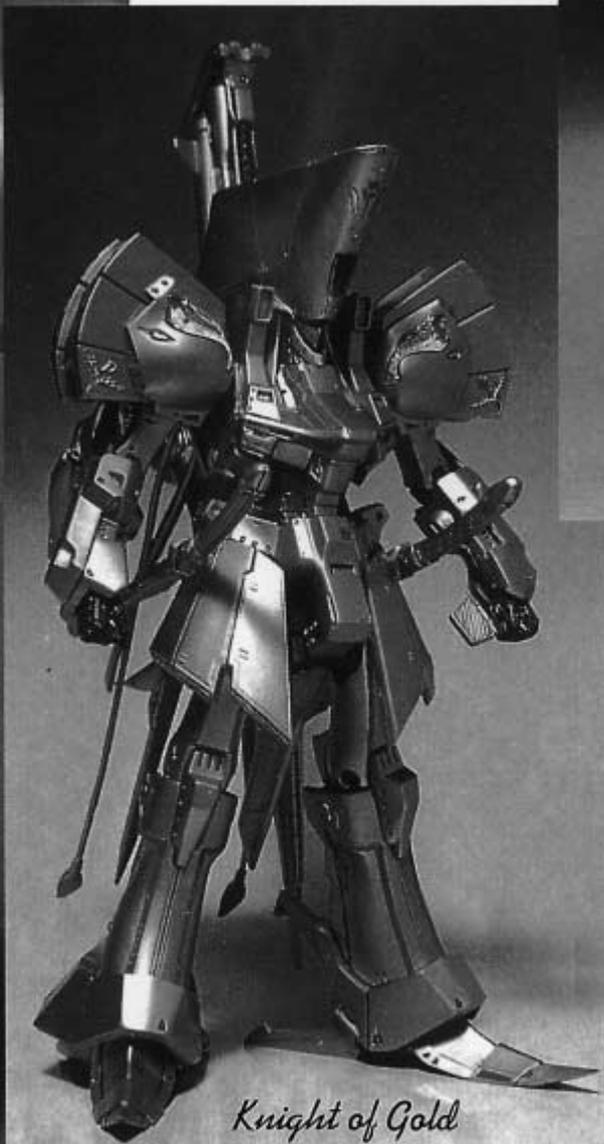
Cammy



Cross Mirage Female



Devilman



Knight of Gold



Chun-Li

Nähere Infos bei ACOG

An alle Animaniacs!

Um Euch in Zukunft noch besser mit Information und Filmen versorgen zu können bitten wir Euch in Zusammenarbeit mit A.C.O.G. nachfolgende Fragen zu beantworten und uns zuzusenden. Bitte vergesst Euren Absender nicht, da wir unter allen Einsendern ein paar sehr schöne Preise verlosen werden.

- 1. Preis: 1 Battle Angel Alita Model-kit handsigniert!**
- 2. Preis: 1 Box Akira Trading Cards**
- 3. Preis: 1 Urotsukidoji CD-ROM**
- 4. Preis: 1 Akira Soundtrack CD (neu)**
- 5. - 15. Preis: 10 Technoplice Videos**
- 16. - 100. Preis: 85 DIN A2 Manga-Poster**

Dein Alter: _____ Jahre

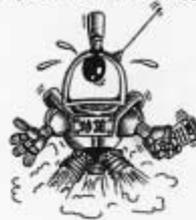
- Beruf:
- Schüler
 - Student
 - Angestellter
 - Selbständig

Seit wann bist du Anime-Fan? _____ Jahre

- Wie kamst Du dazu? Durch
- Freunde
 - Werbung
 - Comics
 - Zeitschriften wenn ja, welche? _____



Welches Filmgenre bevorzugst Du schwerpunktmässig?



- Action
- Science Fiction
- Horror
- Comedy
- Erotic
- Fantasy

Nenne Deine fünf Lieblingsanime _____



Wieviel Animefilme sind in Deiner Sammlung? _____ Stück

Interessieren Dich nur Filme oder auch Merchandisingartikel wie

- T-Shirts
- Modellkits
- CD's
- sonstige _____

Ich interessiere mich nur für Filme!

Welche anderen Hobbys hast Du?

Bitte hier abtrennen oder Seiten fotokopieren!

UMFRAGE

Besitzt Du einen Computer mit CD ROM Laufwerk, wenn ja, welchen? _____

Willst Du Dir in Zukunft ein CD ROM Laufwerk kaufen? Ja Nein

Was hältst Du von Animefilmen auf CD ROM (z.B. Urotsukidoji)? _____

Siehst Du Dir auch andere Zeichentrickfilme an (z.B. Walt Disney)? Ja Nein

Wenn ja, welche? _____

Wie findest Du die Preise der englischen Filme? zu teuer o.k.

Wenn die Filme deutsch übersetzt würden, würdest Du sie Dir nur synchronisiert anschauen oder dürften sie auch Untertitelt sein?

nur synchronisiert Untertitelt ist o.k. ist mir egal

Was dürfte Deiner Meinung nach ein ca. 60minütiger Animefilm kosten:
deutsch synchronisiert _____ DM deutsch Untertitelt _____ DM

Was würdest Du bevorzugen, Originalversionen von Animefilmen mit deutschen Untertiteln oder lieber dann nur englischsprachige Filme ohne Untertitel?

englisch pur deutsch Untertitelt ist mir egal

Wie gefällt Dir die ANIMANIA? hervorragend gut
 geht so schlecht



Was sollte Deiner Meinung nach geändert werden? _____

Was interessiert Dich an der ANIMANIA am meisten? _____

Worüber sollte mehr berichtet werden? _____

Worüber sollte weniger berichtet werden? _____

Wieviele Personen außer Dir lesen Deine ANIMANIA? keiner 1 - 3 mehr als 3

Meine Kaufentscheidung der Videos wird beeinflusst durch:
 Werbung Artikel in Magazinen Freunde Preis Qualität

Würdest Du Anime/Mangas als Dein wichtigstes Hobby bezeichnen? Ja Nein

In die nachfolgenden Zeilen kannst Du alles eintragen, was Du uns an Anregungen, Kritik und Information mitteilen möchtest.



Vielen Dank für Deine Mitarbeit!!!!!!
Schickt bitte den Fragebogen an:
Weird Visions GmbH, "Leserumfrage Animania", Postfach 73, 56239 Selters

U
M
F
R
A
G
E

"Sammelleidenschaft"

Jeder Mensch braucht ein Hobby, so sagt man jedenfalls. Nur ob das Sammeln von japanischen Sachen gerade das Geeignete ist, wage ich doch stark zu bezweifeln. Zuerst fängt ja alles ganz harmlos an: man kauft sich Comics und ist ganz begeistert von dem Zeichenstil, der sich erheblich vom europäischen unterscheidet. Dann geht es so langsam los. Man will natürlich noch mehr haben, also kauft man sich noch mehr Hefte und irgendwann erfährt man, daß es dazu auch noch Zeichentrickfilme gibt. Die radikalste Lösung wäre natürlich hier schon alles aufzugeben und sich ein anderes Hobby zu suchen aber wer kann das schon? Keiner. Also gibt es kein Halten mehr. **HER MIT DEN FILMEN.** Nachdem man diese dann zum größten Teil durchgeast hat, merkt man daß das immer noch nicht alles war. Ha Ha, das wäre auch zu schön um wahr zu sein. Nicht daß die Comics und Filme nicht schon teuer genug wären. Nein, es gibt ja noch die ganzen schönen Merchandisingartikel, wie zum Beispiel Poster, Karten, Hüte, Mützen, T-Shirts, Schals, Krawatten, Bleistifte, Kugelschreiber, Schreibunterlagen, Socken, Hosen, Unterhosen, Stofftiere, Puppen, Kostüme, Bausätze, Bilder, Bettdecken, Kopfkissen, Tätowierungen, Seife, Puzzles, Bierdeckel, undsoweiter undsofort. Und natürlich alles mit den beliebten Manga-Bildern. Wen wundert es dann noch wenn so mancher Leidensgenosse (gerne) seinen letzten Pfennig für sein Hobby ausgibt oder gar seine Kreditkarte bis an die Grenze seiner Leistungsfähigkeit ausnutzt? Mich wirklich nicht. Natürlich fangen dann die wöchentlichen Anrufe der Bank an zu nerven, aber seine letzten Nerven hat man ohnehin schon lange auf der Strecke gelassen.

Ein anderer Punkt der zu erwähnen wäre ist das "Expotentialverhalten" was sich folgendermaßen erklärt: Anfangs hat man noch keine Ahnung und noch weniger Möglichkeiten seine begehrten Schätze zu bekommen. Doch das ändert sich sehr schnell. Man lernt andere Leute kennen, kommt an noch mehr Sachen heran und schließlich ist man irgendwann mit genügend Adressen versorgt um sich selbst aus anderen Ländern zu versorgen. Mein Rat: **LASST ES SEIN:** Denn das Angebot ändert sich sprunghaft, genau wie das nötige Kapital. **JEDESMAL** das Gleiche. Kaum ist eine neue Adresse aufgetan, läßt man sich einen Katalog schicken und **JEDESMAL** stellt dieser Katalog alles bisher dagewesene in den Schatten. Eigentlich wollte man nur ein Buch bestellen und endet bei einer Liste, die zwei DIN A4 Seiten umfaßt. Nicht selten habe ich so die Schnauze voll, daß ich am Liebsten auswandern möchte. Warum ich es nicht mache? Ganz einfach. Die Sucht nach Neuem ist doch immer ein bißchen größer als die Vernunft.....

LE



Der Profi - Golgo 13

Zu den bisher eindrucksvollsten Machwerken japanischer Zeichentrickkunst gehört mit Sicherheit der bereits 1983 entstandene Action - Thriller Golgo 13. Daß er bisher nur wenig Beachtung erhielt, mag zum einen an dem recht mißlungenem Cover - Artwork liegen, zum anderen an dem zunächst sehr klischeehaft wirkenden Plot.

Dennoch, die Anschaffung lohnt gleich in mehrlei Hinsicht. Zunächst präsentiert der Film mit seinem Hauptdarsteller einen der bisher eindrucksvollsten Anime-Character, desweiteren bietet die Produktion eine wahre Vielfalt von ungewöhnlichen Animationsvarianten, zu denen auch eine rein Computeranimierte Sequenz gehört. Auch die Story, die zunächst recht konventionell wirkt, entwickelt in ihrem Verlauf eine ausgeklügelte, fesselnde Dramaturgie, die selbst nach der Lösung noch eine Überraschung bereithält.

Ein Film also nicht nur für Action - Fans.

Zur Geschichte:

Der Industrieboss Leonard Dawson ist glücklich. Er führt eines der mächtigsten Wirtschaftsimperien der Vereinigten Staaten und hat einen Sohn, der sein ganzer Stolz ist. Das ganze Leben lang war Dawson bemüht, für seinen Sohn alles nur erdenkliche zu tun, damit dieser eines Tages sein Imperium übernehmen kann. Dieser Tag ist nun gekommen. In einer feierlichen Zeremonie übergibt der Vater seinem Sprößling das Unternehmen. Damit hat sich der Lebenswunsch des Industriellen



erfüllt....jedoch nicht für lang, denn noch während der Feierlichkeiten wird der neue Firmenpräsident durch einen Kopfschuß getötet. Der Mord ging auf das Konto eines bezahlten Profikillers, der unter dem Namen Golgo 13 bekannt ist. Golgo tötet skrupellos, kalt und perfekt. Noch nie ist ihm eines seiner Opfer entkommen, nie hat er mehr als eine Kugel gebraucht und nie hat es jemand gewagt, seiner Fährte zu folgen. Doch nun setzt der Vater des Getöteten alles daran, den Killer zu



finden und zu richten. Hierbei hat er mächtige Verbündete, denn aufgrund seiner wirtschaftlichen Macht, sind auch politische Institutionen von ihm abhängig. So stehen unter anderem auch C.I.A., F.B.I und das Pentagon auf seiner Gehaltsliste.

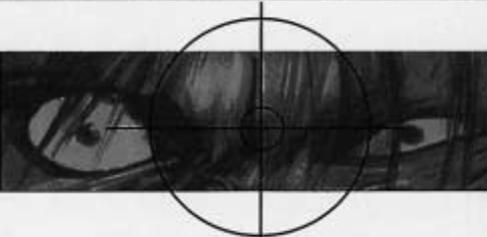
Schnell haben diese Organisationen Golgo aufgespürt und erste Versuche unternommen ihn zu liquidieren, doch der Profi kann allen Anschlägen entkommen und dezimiert seinerseits seine Jäger. Sehr zum Ärger von Leonard Dawson, der nun mit immer größerer Besessenheit versucht den Mörder seines Sohnes zu finden und zu töten. Als auch ein dreiköpfiges Killerkommando versagt, geht er sogar soweit die Frau seines Sohnes



dem Halbmenschen Snake zu überlassen, nur damit dieser sich ebenfalls an der Jagd auf Golgo beteiligt. Dieser versucht nun seinerseits herauszufinden, wer hinter den Anschlägen steckt. Durch einen seiner Informanten erfährt er, daß Dawson der Auftraggeber ist und beschließt ihn



zu eliminieren. Der Industrielle hat sich mittlerweile neben Snake noch zwei weitere Killermaschinen zugelegt. Gold und Silver sind zwei psychopathische Ex-Marines, die aufgrund ihrer Gefährlichkeit im Hochsicherheitstrakt eines Gefängnisses festgehalten wurden. Gemeinsam sichern diese drei Killer das Gebäude in dessen Chefetage Dawson auf das Auftauchen von Golgo wartet. Außerdem umkreisen Militärhubschrauber den Wolkenkratzer, die ebenfalls nach Golgos Leben trachten. Als der Profikiller das Gebäude betritt, beginnt ein apokalyptischer Showdown, bei dem Golgo mit Dawson eines gemein hat, beide wissen wer für die Ermordung von Dawsons Sohn bezahlt hat. ML



Project A-ko



Wie könnte das Rezept für einen guten Film aussehen? Diese oder eine ähnliche Frage hat sich sicher schon jeder Produzent gestellt. Nur selten jedoch gelingt die Mixtur an Kompo-



ponenten so hervorragend wie in "Project A-Ko". Nicht ohne Grund zählt der bereits 1986 in Japan erschienene, 86-minütige Anime zu den Besten seines Genre.

Man nehme also eine gesunde Portion Humor, streue etwas Action und SF ein, und kreierte drei unverwechselbare Charaktere mit ebenso unverwechselbaren Namen: A-Ko, B-Ko und C-Ko, um die Heldinnen einmal in alphabetischer Reihenfolge zu nennen (was ja hier äußerst einfach fällt). Ganz klarer "Star" des Quartetts ist A-Ko, ein junges, hübsches, mit übermenschlichen Kräften ausgestattetes Schulmädchen, dessen Geschichte in Japan, einige Jahre nach dem nuklearen Holocaust angesiedelt wurde. Vom Nachkriegsleben ist allerdings



nichts mehr zuspüren, Alltag zog in die Städte ein, in dieser Situation treffen wir besagte A-Ko und ihre Freunde bzw. Feinde an, denn nicht alle sind dem Mädchen so gut gesonnen, wie ihre beste Freundin C-Ko. Die zwei sind praktisch unzertrennlich - sehr zum Ärger von B-Ko, die selbst gerne mit C-Ko zusammen wäre und deren Mißgunst gegenüber A-Ko stetig wächst.

Um das Chaos perfekt zu machen, taucht auch noch eine fremde Macht aus dem Weltraum auf, die C-Ko für ihre Prinzessin hält und deren Entführung plant. Da spielen die ansonsten tief verfeindeten Rivalinnen natürlich nicht mit und setzen alles daran, diese Aktion zu vereiteln. Dabei begegnen dem Zuschauer dann allerlei seltsame Personen, z.B. dem "Spy D", eine direkte Anspielung auf "Vampire Hunter D" (ebenfalls bei Manga Video erschienen). Überhaupt wurde "Project A-Ko" mit vielen Parodien auf andere Animes gespickt, so treffen sich u.a. leicht verwandelte Figuren aus "Fist of the North Star" und "Gunbuster" wieder, wenn auch nur für kurze Augenblicke.

Trotzdem besitzt der Film ein hohes Maß an Eigenständigkeit und überzeugt auch durch seine ausgezeichnete Tricktechnik, die sich problemlos mit anderen, groß angelegten Pro-

duktionen vergleichen läßt. Sauber gezeichnete Animationen und detaillierte Backgrounds spiegeln erbrachten Aufwand wieder.

Wer aber nun einen "richtigen" Actionfilm erwartet, wird enttäuscht sein. "Project A-Ko" bleibt Comedy und glänzt förmlich vor Unrealismus. Aber vielleicht ist es gerade das, was den Reiz des Films ausmacht. Es geht eben einmal nicht um die Ver-



nichtung der Menschheit, um Dämonen oder andere Widrigkeiten. Spritziger Humor, überdrehte Action sowie fabelhafte Soundtracks, thematisch überwiegend auf Pop getrimmt, sind angesagt. Die CD zum Film ist übrigens bei "Manga Music", einem Label von Central Park Media erhältlich, eine mehrteilige Fortsetzung des Films - alte Fans wird es freuen - erscheint derzeit beim selben Vertrieb. Freunde des gedruckten Bildes sollten außerdem nach der gleichnamigen Manga-Serie Ausschau halten. Jene stammt zwar aus rein amerikanischer Produktion (d.h. von Originalbildern keine Spur), präsentiert sich aber dennoch in verhältnismäßig guter Qualität.

CS



Hallo ANIMANIA Team,
 Ich finde euer Heft ganz große Klasse, so was hat hier in Deutschland gefehlt. Endlich (hoffentlich!!) kommt die Anime - Szene auch hierzulande in Schwung! Besonders gut gefällt mir die FanView & und die FanGallery ! Ich bin auch gerade dabei ein Bild von meinem Lieblingscharakter Sho (The Guyver) zu zeichnen das ich euch bald zuschicken werde.
 Macht weiter so!
 Bis bald,
 Markus F. , Hamburg

Hallo Ihr ANIMANIACS!
 Gratulation zu eurem tollen Magazin, was wirklich gelungen ist ! Ich habe allerdings noch ein paar Fragen an Euch:
 1. Wo bekomme ich die Mangas(comics) aus den Manga Visions her?
 2. Ich suche außerdem die Soundtracks von Dominion Tank Police & Bubblegum Crisis!
 3. Wann werden so Filme wie Fist of the Northstar, Wicked City & Lensman deutsch synchronisiert erscheinen?
 4. Wo bekomme ich Roboterbausätze von z.B. der GUNDAM Serie?
 Vielen Dank!

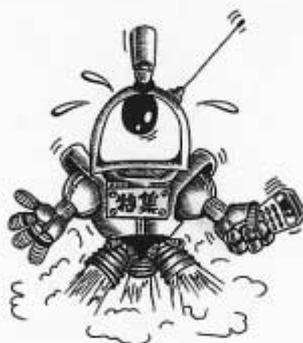
Dennis Buchner , Stangenroth

Hallo Dennis, hier die gewünschten Infos:

zu 1) Frage bei deinem nächsten Comicshop danach , wenn es dort amerikanische Comicserien wie Punisher oder X - Men gibt können sie auch Mangas aus Amerika für Dich mitbestellen!

zu 2) z.Zt. ist uns leider keine zuverlässige Quelle bekannt , da jeder der in Japan schon mal etwas bestellen "durfte" die unzuverlässige Liefersituation bekannt ist. Japan ist halt doch nun mal ziemlich weit weg. Außerdem sind die CD`s ziemlich teuer (ca. 60 - 95 .-

DM!)
 zu 3) Hier stehen im Moment noch keine endgültigen Termine fest . Gerüchte zufolge sollen die ersten deutschen Versionen Mitte `95 auf den Markt kommen. Welche Titel als erstes übersetzt werden muß man abwarten.
 zu 4) Frage mal bei ACOG (Tel.02626/8658) nach, soviel ich weiß haben diese Jungs mittlerweile auch Roboterbausätze ab ca. 15 , - DM im Programm.



Hallo ANIMANIA!
 Ich finde euer Magazin recht interessant, aber ich finde daß für den Preis von 9,80.-DM das Heft ruhig in Farbe und mit mehr Seiten Umfang sein. könnte! Wann erscheinen die Fortsetzungen zu RG VEDA & ARISLAN?

Jörg Kaiser , Düren

Lieber Jörg,
 Leider steht für o.g. Filme noch kein Pal - Release Termin fest , im Land der aufgehenden Sonne gibt es sie natürlich!(Pech!) Wir müssen uns wohl noch ein bißchen gedulden.
 Leider ist es ganz schön teuer ein Heft wie die ANIMANIA herauszubringen , und wir diskutierten uns hier in Verlag & Redaktion die Köpfe heiß was wohl die beste Lösung wäre und wir kamen zu dem Schluß das die Anime Fans (und solche die es noch werden wollen) besser mit z.Zt. 60 Seiten schwarz/weiß (siehe diese Ausgabe!) als mit nur 30 Seiten Farbe bedient sind.

Wir werden versuchen von Heft zu Heft unsere Seitenzahl zu vergrößern, um euch noch mehr Infos & Berichte bieten zu können. Außerdem muß Du bedenken, daß wir auf keine Werbeeinahmen zurückgreifen können , da wir so gut wie keine Werbung im Heft haben. Natürlich wünschen wir uns auch später mal eine farbige ANIMANIA!

Hallo Otakus!

In der letzten Nummer gab es einen Bericht über so tolle Animation Cels. Nur leider stand nirgendwo, wo man diese Bilder herbekommen kann und was sie dann kosten.

Dirk M, Frankfurt

Lieber Dirk,
 die Animation cels sind leider nur über den Umweg über Amerika zu bekommen. Es gibt dort zwei Geschäfte, die eine große Auswahl und akzeptable Preise haben. Es sind:

Anime Wink
 427 n. Canon Drive Suite 204
 Beverly Hills
 CA 90210
 FAX: (001) 310 859 1156
 und
Ed Noonchester
 962 Cottonwood Ct.
 Corona
 CA 91719

Falls Du an bestimmten Animation Cels Interesse hast, ist es am einfachsten, Dich direkt an sie zu wenden, da Anfragen nach den Folien bei uns schon mal im allgemeinen Chaos untergehen. Erwähne ruhig, daß die Adresse aus der ANIMANIA stammt, dann wissen die schon Bescheid.

Hi ANIMANIA Team.

Ich habe vor kurzem ein paar Comics der Serie Silent Möbius in die Finger bekommen und finde sie ganz toll. könnt Ihr mir vllleicht sagen ob es von dieser Serie noch

mehr gibt?

Ralf H. Bonn

Hallo Ralf,

Natürlich gibt es von dieser Serie auch noch zwei Filme und auch die Comics sind im japanischen schon erheblich weiter als in Amerika. Genaueres wirst Du in der nächsten ANIMANIA erfahren, da wir einen Bericht über Silent Möbius planen. Bleib einfach dran.

Hallo Otakus

Ich finde die Zeitschrift ja ganz gut, jedoch habe ich ein paar Verbesserungsvorschläge:

1. Der Preis von 9,80 DM rechtfertigt eigentlich eine komplette Farbausgabe, warum also nur Schwarzweiß?
 2. Die Einrichtung einer Tausch und Verkaufsecke von Animes usw. wäre nicht schlecht.
 3. Schreibt doch bitte zu den UK und US-Importen was sie kosten.
 4. Die Ecke zu den Comics solltet Ihr auch vergrößern.
 5. 42 Seiten sind leider viel zu wenig.
 6. Die Einteilung der Animes in Sparten wäre gut.
 7. Ein Punktesystem würde helfen.
 8. Poster und/oder andere Gimmicks würden mir gefallen.
- Ich hoffe ich habe nicht allzu viel vorgeschlagen.

Tschüss,

Thomas, (Ohne Absender)

Hallo Thomas,

hier die Antworten zu Deinen Fragen:

1. siehe oben
2. Die Tausch und Verkaufsecke macht sich nicht sehr gut ohne Angebote. Es wäre recht witzlos wenn nur die Redakteure ihre Waren feilbieten würden.
3. Machen wir nicht, da die Preise doch zu sehr schwanken.
4. Nein
5. Das finden wir auch, darum hat diese Ausgabe auch schon 56

Seiten.

6. Habe wir gemacht. Zufrieden?

7. Das erinnert zu sehr an diverse Computerzeitschriften. **Wir** schreiben unseren Lesern **keine** Meinung vor.

8. Mal schauen.

Hi, ANIMANIA!!!

Ich bin ein Manga-Freak höchsten Grades. Als ich mal wieder den Comic-Shop nach Mangas durchwühlte, sah ich Euer Magazin und griff zu. Leider ist in diesem Comic-Shop, was Mangas angeht, nicht viel los. Da war Euer Mag natürlich meine Rettung. Ich find's voll cool, daß es jetzt ein Mag gibt, das etwas über meinen Lieblingszeichensstil bringt. Durch Eure Anime-Basics habe ich viel dazugelernt. Ich selbst zeichne erst seit etwa zwei Monaten im Mangastil und bin voll begeistert davon. Mit zwei anderen Manga-Freaks arbeite ich derzeit an einem eigenem Manga. Gebt doch bitte die Bezugsquellen an, bei denen ich Comics und Videos beziehen kann. Ach ja, habt Ihr eigentlich vor im Abo zu erscheinen?

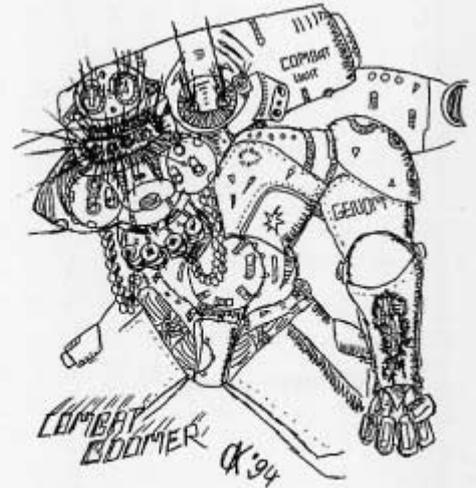
Viele Grüße an die Redaktion von ANIMANIA, allen Manga-Freaks und der 10 c der Willy-Brandt-Gesamtschule in Mühlheim a. d. Ruhr.

Euer Marcus Bendel.



Lieber Marcus,

toll, daß es aufstrebende Talente gibt, die sich mit dem japanischen Zeichenstil beschäftigen und selbst versuchen etwas Mangamäßiges auf die Beine zu stellen. Bezugsquellen erscheinen in diesem Mag oft genug, daher weisen wir an dieser Stelle nicht noch einmal darauf hin. Ein Abo kannst Du selbstverständ-



lich haben - Sag' uns nur Bescheid!

Bitte schreibt uns weiterhin so fleißig Briefe und zeichnet noch ein paar Bilder. Wir bedanken uns auf jeden Fall auch bei allen die wir aus Platzgründen hier nicht mehr abdrucken konnten.

Bis bald,

eure Animaniacs!

Animania Gewinnspiel

QWGNBKRAUGCYRESHCIWHCALFTUEWRLBUIITZ
 BH XUORÖAWRHTCDFUGTLULOHCINCM-NOELAR
 KORKSPANDBOIIIZELOVELY-ANGELSDZOMAPE
 TVIUEXWIQYLT-NDSLERWNETWULRORLMPEDL
 NEB-CIVENOUESWSUFSUKRAMTYVELIJEEKJU
 ARTNDERNPDAFRULEWRNDLZ-MVRY-PNR-MLJ
 MFJUAKO-YQEQA ZKMLAPPLESEEDCBTWXRATK
 GILKNIKOUSZARYQIO-FGCGOGRHHIDIORISF
 GEXUONPARBJODNSWDQCRYHOSURWAJVGHZIO
 NNYVA-VGIXVEAÖIEVONIÖERFVNENPONAKLO
 UDZTBRCDAADCMEZSCHLJWTHCIOPCXATCIED
 BAIQWZEETNESAOICAUZICYSSIFIASKOV CN-
 RYMR-OOÖNEBHRDRWWICHAUTRNT-YMFIMRTH
 ECIEETWVJRTO-AJCSH-EJÖARAJWOC-ADOE-C
 WACABYCFOJUAIA-KONTEMUEEXÖ-PMPINKMI
 HNKAIF-DBFGRÖPMÖEAMILCEKTFNRHRCVCÖ-
 CUYGUGSPRNHWYAULKYNHHD TMESEFRÖXAUBD
 ICD-NZREAMYCNGEUA-SLWFFXROAHYGGFIN
 EFQIHKSMOILAHDEQEDVAEKIM-FWOEJZ-NUI
 LHYKBSEOKFRDWULUMENÖXEGJETÖNBEATESF
 HKEMÖBIZRX-UEABCHOEAFYHPSUSULOKRKI-
 CLTTIDETRAPANOBQDNV KDNTAFICUSQIWCZG
 SÜBIBXBLUBBERLUTSCHPAJESDSESAPDBIUO
 TRPLHGREYUEGBCKLZRHUBRUOJAPJFICHVC
 EOZUOKCENTURYBUSCHWARRIORGOPRDCBCHA
 ZRWGUBMMAESSIEHCS-EIW-MMUD-TSI-MULN

VORSCHAU

In diesem Rätsel sind wie immer kreuz und quer, vorwärts und rückwärts 30 Begriffe aus dem Anime Bereich versteckt. Wer sie alle findet schickt bitte die Lösung an unsere Adresse Stichwort "Rätsel". Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir ein paar tolle Überraschungen im Wert von 1500,- DM. Ach ja, der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Viel Spaß.....



Animania Nr. 3

erscheint am

20. Dezember

unter anderem mit Berichten über

SOL BIANCA

BUBBLEGUM CRASH

CRYING FREEMAN

ANIME BASICS

TOKYO BABYLON

ICZER ONE - THREE

GENOCYBER

CYBER CITY OEDO 808

und natürlich

APPLESEED

UND VIELES MEHR...!!!

FAN GALLERY



Claudia Boethke



1994 Boethke



R'94
GENERAL PURPOSE
BOOMER VERSION 2.1

