

ANIMANIA

ANIMANIA

アニメ

Videos, Mangas & More

- Silent Möbius
- Rumiko Takahashi
-Interview
- Soundtrack Special
- Kitzzone Special
u.v.m.

■ Sanctuary
Manga
Preview

EXKLUSIV

STREET FIGHTER II

**4G-POSTER
DIE STEIGERUNG!**
gratis • genial • geil!
& Gundam



The movie that exceeds the game!
A non-stop-battle animated-
action motion picture!

STREET FIGHTER II

Streetfighter Special
Seite 62-67



EDITORIAL

An dieser Stelle wieder mal vielen Dank für Eure Zuschriften und Zeichnungen. Danke auch für Eure (berechtigte) Kritik an unseren Schreibfehlern. Inzwischen glauben wir allerdings, daß eine Ausgabe ohne Fehler wie Ostern ohne Eier wäre. Es ist wahrscheinlich unsere ganz persönliche Note. Keine Fehler zu machen geht leider nicht, also machen wir so wenig wie möglich.

Einige werden vielleicht bemerken, daß sich der Ton mancher Autoren in dieser Ausgabe ein bißchen geändert hat. Das ist nicht zuletzt euer Verdienst, da Ihr uns durch den Kauf helft unabhängig zu werden und wir deshalb schreiben können was wir denken, ohne Repressalien durch Sponsoren befürchten zu müssen. Abgesehen davon kann Manga Video ruhig ein bißchen Kritik vertragen. Alle denen zu wenig Kritik in diesem Magazin steckt, sei gesagt: "Lest mal zwischen den Zeilen!" Denn dort steht meist das, was wir nicht in Worte fassen können (oder wollen!). Gratulieren möchten wir noch unseren Geburtstagskindern CL (30.12.), LE (31.1.), OK (8.2.) und Chefred. a.D. Claudia Buchner (23.2.). An dieser Stelle nochmal Herzlichen Glückwunsch.



ANIMANIA 4 INHALT

NEWS NET - Die neuesten Infos aus der Anime-Szene	4-5
SILENT MÖBIUS - DER Film	6-9
OVA FILMS - Die deutschen Filme kommen !	10-11
RUMIK WORLD - Laughing Target, Fire Tripper & Maris + Interview	12-17
SHORT REVIEWS - Riding Bean, Ultimate Teacher, KO Century	18-19
GENOCYBER - Das Gemetzel geht weiter	20
WIND OF AMNESIA - Das große Vergessen	21
ICZER THREE - Cute girls hitting hard!	22-23
LA BLUE GIRL -Der ultimativ letzte Bericht	24-25
MANGA VISIONS - Sanctuary	26-48
MANGA VISIONS - Comics unter der Lupe	49-51
ANIGAMES - PC-Engine Special	52-53
SOUNDTRACKS - Eine kleine Hörprobe	54-57
ANIME BACKGROUND - Wissenswertes	58
ANIME COMINGS - Die ultimative Vorschau	60
GENESIS SURVIVER GAIART □ Teil 2 & 3 des Endzeit-Spektakels	61
STREETFIGHTER II -Special	62-67
KIT ZONE - Wie baue ich einen Gundam?	68-73
UMFRAGE - Die Auswertung	74-75
MECKERECKE - Der letzte Kommentar	75
MACROSS II - Die Schlacht um die Erde	76-77
LESERBRIEFE - Fragen über Fragen	78-79
FAN VIEW - Ricky Oh !	80-81
DIE SEITE 82 - Impressum	82
FAN GALLERY - Anime Fan Art	83
ANIMANIA GALLERY - Ushio & Tora	84

I
N
H
A
L
T

21st century NEWS NET Japan, USA

1995 wird mal wieder ein bombastisches Jahr für Anime-Fans. Hier die wichtigsten News vom Anfang des Jahres.

Nach den Anime-Umsetzungen von Appleseed und Dominion ist man in Japan dabei Shirows Oberhammer **Ghost in the shell** zu fabrizieren. Bis jetzt hat man jedoch nicht viel davon sehen können. Erwarten kann man aber eine hochkarätige Produktion, die vielleicht sogar einen Meilenstein in der Anime-Geschichte setzen könnte. Der Clou bei der Angelegenheit: Manga Video finanziert den größten Teil der Arbeit an dem Film. Im Laufe des Jahres soll der Geist gleichzeitig mit dem Start in Japan auch bei uns zu sehen sein. Wir warten gespannt auf das Ergebnis...

Beat ´em up und kein Ende. Nach den erfolgreichen Animes der Videospielknaller **Streetfighter II**, **Samurai Showdown** und **Fatal Fury** kommt nun **Go Kaiser**. Das Game ist ein eher futuristisch angehauchtes Prügelspiel für Neo Geo und kann mit Charakteren aufwarten, die vornehmlich schon mal in diversen Mangas zu sehen sind. Wie die Story des Animes aussieht, ist unklar. Erste Designs verraten jedoch das gleiche Team, welches auch Fatal Fury erschaffen hat. Streetfighter II und Fatal Fury versuchen momentan sich gegenseitig zu zerstören. Beide sind gleichzeitig auf dem Video- und LD- Sektor erschienen. Der Kampf um die besseren Verkaufszahlen beginnt. Wer ist der bessere Fighter? Mai oder Chun-Li? Terry oder Ryu? Abwarten... In einer der nächsten Ausgaben werden wir ausführlich über die Streetfighter Konkurrenz berichten.

G-Gundam, die Serie der sich vermöbelnden Stahlgiganten hat sich so gut wie die diversen Vorgänger etablieren

können. Der Beweis: Aus den kreativen Köpfen der Mecha-Designer schlüpfen immer wieder neue stähler-



ne Kämpfer. Unter anderem Kraken-, Turtle- und Umwelt- (Peace, Bruder) Gundams. Noch nie dagewesen ist auch ein weiblich aussehender Gundam im peinlichen Sailor Moon Outfit. Desweiteren sind da noch God-, Master-, Schlangen-Gundams etc, etc, etc. Es bleibt nur zu hoffen, daß auch die Deutschen mal in der Lage sind, die Maschinen in der Flimmerkiste zu sehen.



Pioneer beschert uns wieder mal eine neue OVA. Neben den Zugpferden Tenchi Muyo, Moldiver und Kishin Heidan kommt jetzt **Armitage**. Die vierteilige Reihe dreht sich um die

Abenteuer des Mädels Armitage, welches bevorzugt im Lack- und Leder-Outfit auftritt. Armitage lebt in einer etwas finsternen Zukunft. Klar, daß auch wieder finstere Cyborgs gegen sie antreten. In einer der nächsten Ausgaben berichten wir ausführlicher...

Frankenstein und Pinocchio lassen grüßen. **Key, the Metal Idol** beschäftigt sich mit der Heldin gleichen Namens, deren Besonderheit darin besteht,



daß sie eine Maschine ist. **Niedliche Mädchen** kommen anscheinend immer an, egal ob sie aus Fleisch und Blut oder aus Microchips und Drähten bestehen. Dazu kommt noch, daß Key im Verlauf der Reihe auf andere, nicht gerade niedliche Roboter trifft, die viel Unruhe stiften. Eine schöne Aufmachung für eine alte Geschichte.

Rechtzeitig hat es Manga geschafft Mitte Januar einen Kalender zu veröffentlichen. (Ha, ha, ha). Wie auch immer, ein schöner Kalender mit vielen bunten Bildern, die nicht nur dieses Jahr gut aussehen ist ab sofort für ca. 15,-DM erhältlich.

Dilettanten am Werk? Manga hat in seinem Kalender ein Bild von Project Zeorymer mit Zeiram betitelt. War es nur ein Schreibfehler oder will man

21st century **NEWS NET** und der Rest der Welt

gar Zeorymer unter dem Titel Zeiram veröffentlichen? Und das nur weil Kiseki Irija: Zeiram - the animation (die richtige) herausbringen wird. Soll man nun darüber lachen oder einfach nur laut Schei.... schreien?

Keichi Ohata (MD Geist, Genocyber) war sich nicht schlüssig ob er ein Model kit von Genocyber (siehe AnimaniA 3) herausgeben soll, da sich die Serie in Japan nur schleppend verkauft. Dort sieht man lieber Serien wie Sailor Moon oder Slam Dunk. Er hat sich zum Glück für die Veröffentlichung entschlossen. Bleibt nur noch die Frage: Wie kommt man jetzt an das verdammte Ding heran???

Verotic Press, ein Verlag des Manga-Fans und Musikers **Glenn Danzig**, beschäftigt sich damit Geschichten von Go Nagai (Devilman, Cutey Honey), Keichi Ohata und Satoshi Urushihara (Plastic little) zu veröffentlichen. Glenn schreibt die Storys und andere

Seite 10).

Deutsche Comics auf dem Vormarsch: Während **Ehapa** nach **Appleseed** noch **Dominion** und **Ghost in the shell** herausbringen wird, erscheint bei **Carlsen** **Legend of Kamui** (April), **Xenon** (Mai) und **Naomi** alias Nausicaä (August).

Ganz neu bei **Carlsen** erschien auch im Februar der erste Teil des Comics **Jiraishin**, ein packender Krimi um einen Unterweltboß, der seine Geliebte umgebracht haben soll. Die Story schrieb der Hamburger Matz Mainka, gezeichnet wurde der Comic von Tsutomu Takahashi. Der zweite und letzte Teil erscheint im März '95. Empfehlenswert!



In Amerika erscheint im April die englische Fassung des Filmes **Technopolice**. Das witzige an der Sache: man warnt in der Werbung vor europäischen Raubkopien, die aber in Wirklichkeit keine sind. Alles Propaganda oder was??...

Von Adventure Duo erscheint jetzt die zweite Kassette. Da diese englisch synchronisiert ist, bringt man auch den ersten Teil nochmal in synchronisierter Fassung heraus. Wer noch eine Kassette mit Untertiteln hat, wo aber auf dem Cover „English dubbed“ draufsteht, kann sich glücklich schätzen. Denn diese Tapes werden in England schon als Sammlerstück gehandelt.

In eigener Sache:

Aus Platzgründen (die Streetfighter Fans werden es zu schätzen wissen) musste der AnimaniA Shop in dieser Ausgabe leider entfallen. **Ein Wort der Entschuldigung** müssen wir an dieser

Stelle an all jene richten, die leider etwas länger als vorgesehen auf ihre Sachen warten mußten. Doch es hat keiner mit einem derartigen Erfolg gerechnet und deswegen war das plötzliche Arbeitsaufkommen so gewaltig, daß fast die Arbeit an dieser Ausgabe darunter gelitten hat.

Der AnimaniA Shop wird in überarbeiteter Form wieder in der nächsten Ausgabe zu finden sein. Für alle, die es bis dahin nicht erwarten können: Schickt uns einen mit 1,-DM frankierten Rückumschlag, so daß wir Euch eine komplette Liste der Verfügbaren Artikel zuschicken können (die eigene Adresse nicht vergessen). Bedenkt bitte auch, daß der Shop ständigen Änderungen unterworfen ist, da einige Artikel Einzelstücke sind und immer wieder neue Sachen hinzukommen.

Vielen Dank für Euer Verständnis,
Eure Animaniacs



dürfen sie dann zeichnen. Und wer Danzig kennt, weiß wie seine Geschichten aussehen. Bis jetzt erschienen sind Storys von Frazetta, Bisley und anderen Amerikanern.

OVA-Films, so der Name der neuen deutschen Firma, wird **ab April** Animes in japanisch mit **deutschen Untertiteln** auf den Markt bringen. Erfreulich sind vor allem die **Preise**, denn diese liegen **20-30% unter** denen der englischen Videos (näheres

サイレントムービー

SILENT MÖBIUS

Ende der achtziger Jahre erfand ein junger, begabter Zeichner in Japan eine Geschichte, die später für Furore sorgen sollte: **Silent Möbius**. Der 1963 geborene Kia Asamiya, ausgebildet in der Tokio Designer Schule, ist dieser Zeichner. Seine erste professionelle Arbeit im Manga Bereich heißt: „The sacred Chronicle, Vagrants“ und erschien 1987. Von da an wurde Asamiya zu einem der gefragtesten Künstler einer neuen Generation von Manga-Zeichnern. Dies hat er vor allem den jungen Fans zu verdanken, die sich praktisch sofort in Kias Comic-Welten verliebten und sich mit seinen Charakteren identifizierten.

Als dann Silent Möbius erschien, kam der absolute Durchbruch für Kia. Seit dem Erscheinen des ersten Buches, sind inzwischen sechs Jahre vergangen, und die Serie ist immer noch so gefragt wie am ersten Tag. Inzwischen gibt es sechs, etwa 270 Seiten starke, Mangas (plus eine 0 Nummer Namens Möbius Klein) und der Zyklus scheint kein Ende zu nehmen. Es ist damit zu rechnen, daß sich der Silent Möbius Zyklus in ähnlicher Form wie Shirows „Appleseed“ oder Otomos „Akira“ entwickeln wird. Shirow plant etwa zehn Appleseed Graphic Novels (vier sind bis jetzt erschienen). Asamiyas Silent Möbius erscheint auf einer ähnlichen Basis und ist damit im Gegensatz zu „Appleseed“ berechenbar. Fans sollten sich auf

jeden Fall die japanischen Originale besorgen, denn die in Amerika bei VIZ erschienene Serie umfaßt gerade mal zwei Bücher der Originalausgabe. Und die witzigen „Intermissions“ und diverse Designstudien und, und, und... sucht man vergeblich. Außerdem ist es ziemlich schwierig



die amerikanisch Übersetzung noch komplett zu bekommen. Die japanischen Ausgaben werden im Gegensatz dazu immer wieder neu aufgelegt. Ein weiteres Manko: von den amerikanischen Comics sind die ersten in Farbe und ab der dritten Staffel in Schwarzweiß erschienen. Aus Kostengründen, so sagt man. Bevor nun die beiden Filme beleuchtet werden, muß noch gesagt werden, daß es von Silent Möbius unglaublich viele Merchandi-

sing-Artikel gibt. Da gibt es zum Beispiel über sechzig verschiedene Bausätze, Artbooks, Jacken, Aufnäher, etc... Also, wer Fan dieser Reihe ist, wird zwangsläufig eine Menge Geld los (Beispiel LE hä, hä, hä).

Das Jahr 2027 - Die Hölle hat einen Namen: Tokio

Durch zunehmende Industrialisierung hat der Mensch seinen Planeten in eine stinkende, giftige Kloake verwandelt. In regelmäßigen Abständen geht stark säurehaltiger Regen über der Erde nieder.

Doch das ist nicht alles: Seit dem Jahre 2000 AD erschüttern schreckliche Phänomene die Grundmauern menschlicher Existenz. Monströse Lebewesen aus einer anderen Dimension, welche **Nemesis Zone** genannt wird, sind in unsere Welt gefallen und verbreiten Angst und Schrecken. Diese Lebewesen, jedes von ihnen ein ganz individueller Alptraum, werden **Lucifer Hawks** genannt. Sie kommen schnell und unerwartet. Ebenso schnell ist ihre Angriffsweise - und keiner kann sie aufhalten... bis jetzt.

Um den Übergriffen Herr zu werden, gründete man eine Spezialeinheit der





Polizei: Das **Attacked Mystification Police Department** oder kurz: **AMP**. Die Truppe operiert unabhängig von der normalen Polizei und ist in

der Lage, wirkungsvolle Schläge im Kampf gegen die diabolischen Wesen zu verteilen. Ausgerüstet mit der neuesten Technik und der besten Bewaffnung, sagen sie dem

übermächtigen Gegner den Kampf an. Das Besondere an der Organisation: Sie besteht aus sechs Frauen, die allesamt übernatürliche Fähigkeiten besitzen. Um die Zwischenfälle, von der Polizei „Creature Trap“ genannt, zu lösen, müssen diese Kräfte mobilisiert werden. Sonst gibt

es keine Zukunft mehr für die Erde wie wir sie kennen. Seit dem Auftauchen der Hawks glauben die meisten Menschen, daß Dämonen aus der Hölle das jüngste Gericht einläutern wollen - denn so sagt es eine alte Legende. Und niemand weiß genau, wer oder was diese fremdartigen Wesen sind, denn niemand hat die Nemesizone je lebendig verlassen. Das AMPD sieht sich Fragen gegenüber, die so gewaltig sind, daß sie die menschliche Vernunft um ein Vielfaches übersteigen, und Logik und physikalische Naturgesetze aus den Angel heben. Der Endkampf um die Welt, wie wir sie kennen, hat begon-

nen. Wird er verloren, sehen wir uns in der Hölle wieder...

Kia Asamiya hat seinem Zyklus einen beängstigenden Realismus gegeben. Seine Art, die Zeichnungen so zu schaffen, daß sie Furcht, Isolation und Dunkelheit in ihrer extremsten Form wiederspiegeln, kann manchem schon Angst bereiten. Einerseits läßt Asamiya seine Comic-



Welt hinter einem Schleier verschwimmen, andererseits beherrschen klare Konturen und akkurate Strichführung die

Seiten. Die biomechanischen, monströsen Ausgeburten der Nemesizone vereinen die Angst vor dem

Unbekannten und die Furcht vor einer dunklen Zukunft in sich. Die teilweise formlosen protoplasmischen Klumpen oder die gepanzerten Mega-Krieger stehen für weitere verschiedene Sinnbilder der negativen Gefühle. Ja, jedes

dieser Wesen ist ein individueller Alptraum, der nur einmal existiert und somit eine Angst (von denen es ja viele gibt) auf sich und das Opfer projiziert. Die Welt in Silent Möbius ist nicht schön, aber sie ist interessant. Einblicke in eine zukünftige Technologie werden durch das brillante Mecha Design vermittelt - Powersuits, viele verschiedene Waffensysteme und Fortbewegungsmittel. Im Endeffekt kann diese High-Tech den übermächtigen Gegner namens Angst jedoch nicht schlagen. In Gestalt der sechs Protagonistinnen, welche das absolut Gute symbolisieren und sich mehr auf sich selbst und ihre Fähigkeiten als auf Technik verlassen, setzt Asamiya den Gegner der Angst fest - Licht gegen Dunkel. Im Zyklus kommt dies stark zum Ausdruck...





Rally Cheyenne ist die Gründerin des AMP und gleichzeitig die Kommandantin der Einheit. Sie ist die geheimnisvollste Persönlichkeit der Truppe. In ihr schlummern Kräfte, denn sie ist ein Mischwesen - halb Mensch, halb Hawk. Ihr Vater war eins dieser Wesen und wollte der dunklen Seite der Nemesiszone entsagen. Doch er wurde, genau wie Rallys Mutter getötet. Nun trägt sie das Erbe des Vaters in sich. Rally ist die Einzige, die sich annähernd mit Nemesis auskennt und von den Stärken und Schwächen der Wesen weiß. Und sie weiß was kommen wird wenn Nemesis siegt...



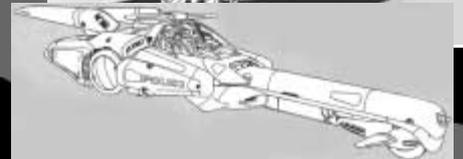
Katsumi Liquer - eine Meisterin der Magie, leider weiß sie noch nicht was alles in ihr steckt. Auch sie hat die übernatürlichen Fähigkeiten vererbt bekommen. Der Geist ihres Vaters lebt in ihrem seltsamen Schwert **Grospoliner**, einer mystischen Waffe, weiter. Sie ist die Hauptfigur des Zyklus, da sie ständig von den Hawks zu Kämpfen gezwungen wird. Ist sie zu gefährlich für die Monster?



Lebia Mavelick (Maverick) besitzt, als geborene Amerikanerin, die Gabe als eine Art lebender Datenspeicher zu fungieren. Sie ist eine der „Visionaries“, einer Gruppe von Menschen welche in der Lage sind elektrische Impulse zu manipulieren und deren Veränderungen wahrzunehmen. Unter den „Visionaries“ gilt Lebia als die Stärkste. Unter anderem verfügt sie über die hilfreiche Gabe, hochkomplizierte Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Roboter zu bauen. Sie trägt die zweithöchste Position innerhalb der Gruppe.



Kiddy Phenil ist australischer Herkunft und war, bis zum Zeitpunkt als sie auf den Wirenahkampfreplikanten traf, eine ganz normale Polizistin. Das war im Jahre 2023. Nun ist Kiddy zu einem Cyborg geworden - etwa 70% ihres Körpers sind durch neueste Kybernetik ersetzt worden. Somit wird sie zur lebenden Waffe, die mit bloßen Händen einen Lucifer Hawk in Stücke reißen kann.



Nami Yamigumo gehört zum Clan der Shinto-Mystiken, einem Geheimbund der schon seit sehr langer Zeit existiert. Seit Generationen werden die magischen Künste in ihrer Familie vererbt. Als ihre Schwester bei der „Prüfung“ versagte, mußte sie antreten. Nun ist sie eine ausgebildete Meisterin der Shinto-Magie. Mit Hilfe von verschiedenen Artefakten ist sie in der Lage, Verheerendes gegen die Mächte der Nemesiszone auszurichten. Sie ist das stillste und am weiblichsten wirkende Mitglied der Gruppe.

Yuki Saiko ist das jüngste Mitglied des AMP und wird deswegen gerne als „Maskottchen“ angesehen. Ihr geduldiger Charakter und ihre Naivität machen sie sehr beliebt. Nebenbei verfügt sie über starke psionische Fähigkeiten, die sie aber nicht richtig kontrollieren kann. Beispielsweise kann sie die Energie eines Angreifers auf diesen zurückwerfen um ihn damit unschädlich zu machen.

Robert DeVice ist Katsumis Freund und nebenbei Captain bei der mobilen Infanterie-Spezialeinheit der Polizei. Robert ist ein Meister im Nahkampf unter Benutzung von Exo-Kampfanzügen und ein exzellenter Taktiker, der einen unschätzbaren Wert im Kampf gegen die Eindringlinge darstellt.

Lucifer Hawks, namentlich die abnormen Kreaturen der Nemesiszone sind zahlreich und unberechenbar. Sie verfügen über Kräfte jenseits unserer Vorstellungskraft. Jeder Hawk besitzt sein eigenes Einsatzfeld und keines dieser Wesen gleicht dem anderen. Es bleibt offen, ob die Wesen einen Anführer haben oder ob sie selbständig handeln. Intelligent genug dafür wären sie.

Huey, Duey und Louey wurden von Lebia entworfen und konstruiert um verschiedene Aufträge zu erfüllen. Bei den dreien handelt es sich um einen Roboter, einen Spinner und einen Computer. Laut Kias Aussage standen Donald Ducks Neffen bei der Namensgebung Pate.

The Motion Picture part 1 & 2

Die Filme wurden 1991 und 1992 realisiert und zählen zeichentechnisch zu den besten Werken im Anime-Bereich. Ausgefeilte Charaktere, eine sehr gute Handlung, die Umsetzung der Atmosphäre der Mangas und vor allem die ekel-



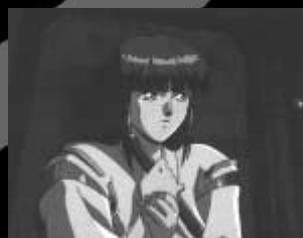
erregenden Lucifer Hawks machen diese Produktion zum Muß. Die Geschichte vom ersten Teil spielt sich in zwei Zeitebenen ab. Die Gegenwart beschreibt einen Einsatz gegen eine Rote Hawks, welche in die Stadt eingefallen sind und nun vom AMP in ihre Schranken verwiesen werden müssen. Die Vergangenheitsebene beschäftigt sich mit dem Eintritt Katsumis in die Organisation. Ihre ersten Erfahrungen mit den Eindringlingen und der

Tod ihrer Mutter, verursacht durch diese Wesen, prägen sie. Viele Duelle, auch psychischer Art, erwarten den Zuschauer und die technische Perfektion der rund 50-minütigen Produktion lassen ihn in eine wahrhaft alptraumhafte Realität eintauchen. Der erste Teil ist (schon) in den USA bei Streamline Pictures erschienen und ins englische übersetzt worden. Wer aber die Mangas nicht kennt, wird Probleme mit dem Film haben, da der Anime den Prolog zu den Mangas darstellt. Trotzdem bleibt dann der Film immer noch ein Meisterwerk, allein wegen seiner visuellen Präsentation.

Im zweiten Teil beginnt der Kampf gegen einen besonders hartnäckigen Vertreter der Nemesis-Brut. Wieder einmal ist Katsumi Zentrum diverser Attacken und nur das Teamwork kann hier helfen, denn getrennt haben die Frauen keine Chance gegen das Wesen. So wird z.B. Kiddy ein Arm abgerissen und in Grund und Boden gestampft und Namis Shinto-Attacken wirken geradezu lächerlich gegen diesen Hawk, welcher aus zwei Individuen besteht. Eine Psychische Attacke, die im Showdown zu tragen kommt, kann letztendlich das Ende der Kreatur einläuten.



Ähnlich wie Teil eins, ist der zweite Teil gerade auf dem Weg ein Klassiker im Anime-Bereich zu werden. Beide Teile zusammen ergeben eine geradezu explosive Mischung aus Action, Phantasie, Horror und ausgezeichneter Animationsverfahren. Wer sich die Filme nicht besorgt, ist selber schuld. Leider sind die Filme bis heute nur als japanische Laser Disc bei Pioneer und als NTSC-Tape bei Streamline erschienen. Wann die Filme auf PAL veröffentlicht werden bleibt abzuwarten.



Es soll auch noch ein halbstündiger Realfilm existieren. Darüber war aber nichts genaueres herauszufinden. Falls wir mehr wissen, Ihr wißt ja wo es dann geschrieben steht...

OK



Die neuen deu

Devil Hunter Yohko

Endlich ist es soweit!!! Mit **OVA - Films** präsentiert sich uns eine neue Firma, die es sich als Ziel gesetzt hat, japanische Animes so **originalgetreu** wie möglich auf den Markt zu bringen. Da heißt, man wird die Filme in japanischer Sprache und mit den original japanischen Soundtracks mit **deutschen Untertiteln** veröffentlichen. Man hat bewußt auf eine Synchronisation verzichtet, da man aus Erfahrung weiß, daß die meisten Versuche diese Filme in die deutsche Sprache zu übersetzen meistens fehlgeschlagen sind. Um nun die **Originalität des Filmes** und auch um den Enthusiasmus der Sprecher zu erhalten, beschloß man also die Filme einfach zu untertiteln. Es mag zwar für einige Zuschauer etwas ungewöhnlich sein, aber auf die Dauer, und vor allem wenn man den Unterschied zwischen Synchronisation und Untertitel mal gesehen bzw. gehört hat, ist diese Idee nur zu begrüßen!

Natürlich gibt es immer noch Leute, die behaupten durch die Untertitel werden einige Details des Animes verdeckt oder man bekommt nur die Hälfte vom Film mit, wenn man dauernd die Zeilen lesen muß. Blödsinn! Alles eine Frage der Übung. Details werden nicht verdeckt, da die Untertitel nicht während der ganzen Einstellung zu sehen sind und abgesehen davon so einfach zu lesen sind, daß man noch genügend Zeit hat die Bilder zu betrachten. Abgesehen davon kann man endlich mal beim Fernsehen Chips oder Popkorn essen, ohne den Fernseher auf volle Lautstärke stellen zu müssen.

Leider können wir in dieser Ausgabe noch nicht näher auf die Filme eingehen, da sie zur Zeit noch in Bearbeitung sind. In der nächsten AnimaniA erscheint ein ausführlicherer Bericht über die ersten Filme. Trotzdem können wir Euch etwas über die ersten Animes berichten.

Die ersten Filme werden **Devil Hunter Yohko** und **Ushio & Tora** sein. Da wir über den Inhalt ausführlich in der nächsten Nummer berichten, wollen wir an dieser Stelle etwas näher auf die Kassetten eingehen. Das Tape von Devil Hunter Yohko wird die ersten drei



tschen Filme:

Ushio & Tora



Episoden enthalten und hat deswegen eine Spieldauer von 110 Minuten. Das Tape kostet 49,95 DM und liegt damit ca. 20,-DM unter dem Preis für die englischen Kassetten. Wobei noch dazu kommt, daß in England die drei Episoden auf zwei Tapes verteilt wurden. Ushio & Tora hat eine Länge von 10 Episoden plus einem Super Deformed Special. Das erste Tape enthält die Episoden Eins bis Vier, hat eine Spieldauer von ca. 120 Minuten und wird auch 49,95 DM kosten. Auch hier liegt man damit im **Preis deutlich unter** den englischen Kassetten, die ca. 35,- DM kosten und nur zwei Episoden enthalten.

Vorteilhaft sind auch die neuen Tapes, die wesentlich leichter als herkömmliche Kassetten, dabei aber auch viel stabiler sind. Die Tapes werden farbig sein (Yohko ist auf einem roten und Ushio & Tora auf orangefarbenen Tapes) und werden in einer speziellen Auflage herausgebracht. Dieses **Special Edition Picture Tape** ist natürlich limitiert und numeriert. Damit spricht man natürlich hauptsächlich Fans an, denn sobald die Picture Tapes vergriffen sind, gibt es nur noch die normale (farbige) Kassette.

Die Animes werden als ungeschnittene Fassung erscheinen und eine Altersfreigabe von 16 Jahren (laut FSK) erhalten.

Weitere Filme:

Natürlich wird es nicht bei diesen beiden Filmen bleiben. Es werden auf jeden Fall dieses Jahr noch folgende Animes erscheinen:

Bubblegum Crisis, mit je zwei Folgen pro Tape

Dancougar, ein Film, der stark an Dangaioh oder Rhea Gall Force erinnert (siehe AnimaniA 3).

Und natürlich die restlichen Episoden von **Ushio & Tora**.

Außerdem erscheint noch ein **Film**, der eine **Mischung** zwischen **Fantasy** (RG Veda) und **Science Fiction** (Gundam) darstellt. Der Titel ist leider noch nicht bekannt. **Weitere Titel** sind auch im Gespräch, jedoch noch nicht bestätigt. Wir halten Euch natürlich auf dem Laufenden.



Rumik World

Die Rumik World Reihe ist eine Zusammenfassung zumeist einteiliger Arbeiten der Zeichnerin Rumiko Takahashi. Diese dürfte den meisten Lesern noch von der Serie **Ranma 1/2** oder **Lum** bekannt sein. Eine Ausnahme unter den Filmen bildet die Mermaid-Saga, von der es bis heute zwei Teile gibt: **Mermaid Forest** und **Mermaid's scar**. Die in sich abgeschlossenen Filme sind **Maris the Wondergirl** (Supergal), **Laughing Target** und **Fire Tripper**. Während **Maris the Wondergirl** eine Science Fiction Comedy ist, haben die anderen Filme und Geschichten einen ernsteren Hintergrund und es geht inhaltlich stellenweise recht grob zu. Eine normalerweise recht ungewöhnliche Art für die Comedy-Autorin Takahashi. Diese oben genannten Serien sind als englischsprachige Comics, wie auch als Videos erhältlich. Nachfolgend nun einige kurze Beschreibungen der abgeschlossenen Filme, da über die umfangreichere Mermaid-Saga in der nächsten AnimaniA berichtet wird.



Azusa



Supergal ist die Geschichte von Maris und ihrem nichtmenschlichen Partner und Helfer. Maris stammt von einem Planeten mit hoher Gravitation ab, der sich leider in ihrer Kindheit in eine Supernova verwandelte und dadurch explodierte. Zum Glück konnte jedoch ein Großteil der Bevölkerung evakuiert werden, darunter auch Maris und ihre Eltern. Die Flüchtlinge leben nun in der ganzen Galaxis verstreut, und müssen, wegen der geringeren Gravitation, eine Art "Dämpfungssystem" tragen. Dadurch werden ihre Superkräfte vermindert. Maris erklärtes Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit zu viel Geld zu kommen (wessen nicht???) und dafür würde sie alles nur erdenkliche tun. Zur Zeit arbeitet sie für eine Art Weltraumpolizei. Doch ihr Chef bekommt jedesmal einen cholerischen Anfall, da Maris es ihrer Superkräfte wegen jedesmal schafft, eines der Raumschiffe abzuwracken. Auf

ihren Einsätzen wird sie begleitet von ihrem Partner Murphy, einer fuchsähnlichen Kreatur mit einigen verblüffenden Fähigkeiten. Einer ihrer Einsätze ist, den Sohn eines reichen Industriellen aus den Klauen der Entführer zu befreien. Ihr erster Gedanke ist natürlich den Sohn für sich zu gewinnen, zu heiraten und dadurch endlich reich zu werden. Durch die Heirat erhofft sie sich nämlich die Lösung all ihrer Geldprobleme. Doch bei ihrer nicht sehr profihafte Befreiungsaktion trifft sie auf den vermeintlichen Entführer: Eine Frau und alte Bekannte von Maris ehemaligem Heimatplaneten. Sie kennen sich noch aus der Zeit, als beide sich durch Wrestling ihr Geld verdient hatten. Wie das



walking in the desert...



Maris am Ende ?

Showdown auf dem verlassenem Industriepaneten ausgeht, sei hier nicht verraten. Nur eins noch: es geht wieder mal einiges zu Bruch, aber der Planet war ja sowieso verlassen.

Id Special



Laughing Target ist eine mehr oder weniger romantische Horrorgeschichte. Sie beginnt damit, daß der Junge Yuzuru und das Mädchen Azusa sich in ihrer Kindheit von ihren

Eltern versprochen wurden. Mittlerweile ist ein Jahrzehnt vergangen und Yuzuru und seine Eltern haben schon lange das Dorf seiner Kindheit verlassen. Doch Azusa hat das Versprechen nie vergessen können. Ganz im Gegensatz zu Yuzuru, der inzwischen mit seiner Schulkollegin Satomi eine



ein unschuldiges Opfer

Bindung zu zerstören. Zur Hilfe kommt ihr dabei eine unheimliche und zerstörerische Kraft, von der sie seit ihrer Kindheit besessen ist. Welche Liebe wird stärker sein, die von Satomi und Yuzuru oder die von Azusa?

Dieser Film ist nichts für schwache Nerven, da er mit einigen doch recht unerwarteten Effekten und Spannungsmomenten aufwartet, welche man sonst nur in älteren Hitchcock-Filmen findet.



Romanze angefangen hat. Die Überraschung ist natürlich groß, als eines Tages Azusa vor der Tür steht und Yuzuru, wie versprochen, heiraten will. Als sie von seiner Liebe zu Satomi erfährt, versucht sie alles, um diese



Fire Tripper ist eine Geschichte um Romantik, Action und Zeitreisen. Hauptpersonen dieses Filmes sind das Mädchen Suzuko und der Junge Shukumaru. Die Geschichte

beginnt im heutigen Tokio, als Suzuko und die kleine Shukei durch eine Gas-Explosion um 500 Jahre in die Vergangenheit, genauer gesagt in das mittelalterliche Japan, geschleudert werden. Bei diesem Zeitsprung wird Suzuko allerdings von Shukei getrennt und erwacht alleine auf einem Schlachtfeld. Sofort umlagert von lusternen Kriegern, wird sie von Shukumaru aus höchster Not gerettet, welcher ihr auch Obdach gewährt. Natürlich kommen sich die beiden während Suzukos Aufenthalt näher

und so entwickelt sich eine Liebe zwischen ihnen. Doch wird diese Idylle schon bald doch die Feindschaft der Samuraigruppen ein jähes Ende finden. Das Dorf wird überfallen und bei einer weiteren Explosion werden Suzuko und Shukumaru in die heutige Zeit zurückkatapultiert. Wieder in Tokio, findet Suzuko heraus, daß Shukumaru niemand anderer ist, als das Kind Shukei, welches nun gerne wieder in seine Zeit zurück möchte. Daraufhin beschließt Suzuko natürlich ihm zu folgen. Werden sie es schaffen zurückzukehren und ihr Glück finden?

Wie alle Geschichten bei denen Zeitreisen im Spiel sind, ist auch diese ziemlich verwirrend. Man muß schon



ein Gegner? Kleinigkeit....

einen klaren Verstand besitzen, um den Zeitsprüngen zu folgen. Auf jeden Fall ist dieser Film nur für eingefleischte Takahashi-Fans zu empfehlen.

NW



wütende Azusa



Suzuko und Shukumaru auf der Flucht

Rumiko World



HOW AT...
I'VE...
THE...
SHAMPOO--

Rumikos Wörter

Ein Interview mit Rumiko Takahashi



Rumiko war gerade 21 Jahre jung, als sie "Urusei Yatsura" (Lästige Außerirdische) erschuf. Der Comic der mehr als 22 Millionen mal verkauft wurde, und sie zu einer der größten Geschichten-Erzählerinnen der Mangas und Animes machte! Die unglaublich romantische Komödie, die als Hauptdarsteller einen Erden-Jungen und eine sexy

ist eine Geschichte, an die ich schon als kleines Mädchen gedacht hatte. Und Ich gab mein bestes. Ich liebe auch das Science-Fiction Genre für seine unglaublich große Vielfalt. Aus diesem Grunde habe Ich mich für diese Form entschieden.»

Takahashi machte Ihre ersten Schritte



« ICH BIN VERLIEBT » Das sagen alle, die zum ersten mal ein Treffen mit dieser netten und humorvollen, auch für die japanische Art kaum auffallende, Frau hatten. Es ist nicht schwer zu erraten, wieso Rumiko Takahashi eine der meistgeliebtesten Manga-Zeichnerinnen ist. Schwerer ist es zu verstehen, daß sie auch zu den bestverdientesten japanischen Einwohnern gehört. Aber sie ist so... so... niedlich!

Außerirdische besitzt und immer mit großem Erfolg in der wöchentlichen "Weekly Shonen Sunday" realisiert wurde, bekam danach eine Fortsetzung auf 34 japanischen Bände. Es ist wohl für euch nicht unbedingt wichtig zu erwähnen, daß in Italien Lamú (wie Urusei Yatsura umgetauft wurde) monatlich in der "Magazine" und in der "Japanese style" erscheint und erfolgreich in den Paperbacks (schon 2 erschienene Bände) wiederbelebt wurde.

unter der Aufsicht vom sehr beachtetem Kazuo Koike („ Lone Wolf and Cub", „ Crying Freeman"). Sie gibt zu, ein Fan von „ Spider-Man" zu sein, welcher in Japan unter der Führung von Ihrer Majestät Ryoichi Ikagami („ Sanctuary", „ Mai" und dem schon zitiertem „ Crying Freeman") wiederbelebt wurde. Mit „ Katte

Seiji Horibuchi, der verantwortliche Kopf der VIZ-Communications, der monatlichen „ Animerica" und der Leiter des folgenden Interviews verriet uns, daß er wirklich erstaunt war, als Rumiko persönlich ihm die Tür öffnete. « Ich habe öfters mit Ihr am Telefon gesprochen, aber es war das erste mal, daß Ich sie besuchen durfte. Sie ist so zierlich. Nicht nur vom körperlichen her, sondern auch von der Stimme. Höflich, stets hilfsbereit und gut erzogen, nicht gerade das, was man sich vorstellt, von einem Menschen der mehr verdient als Michael Jordan. Ich habe mich sofort in sie verliebt! »

Doch überlassen wir jetzt mal Rumiko den Rest. « Urusei Yatsura



Id Special

na Yatsura" (Egoistische Aliens), der 1977 realisiert wurde, und die Basis von „Lamú " bildete, wurde sie Nominiert für den Preis der besten Manga-Zeichnerin des Jahres. Vergeben von der Mega-Verlegerin „Shogakukan", welche sofort das wahre Potential von „UruseiYatsura" erkannte. Fast parallel zu „Lamú " erschien „Maison Ikkoku", zu welchem wir noch im Laufe der Jahre viel zu erzählen haben. Und von „Rumic World", welches die düstere, dunklere, Seite von unserer geliebten Freundin zeigt. Ebenso wie „Ranma 1/2", welches immer noch in der „Shonen Sunday" fortgesetzt wird, und schon die stattliche Zahl von 26 Bänder erfaßt. Sie wird auch seit 2 Jahren in der „Mangazine" veröffentlicht. Ebenso wie ein Band, welcher zusammen mit 2 weiteren „Lamú "-Bänden in den Regalen geistert. Aber lassen wir mal etwas Platz für den Dialog zwischen Rumiko

Takahashi und Seiji Horibuchi. die traditionellen Bräuche oder das Aufmerksame Leser werden das leichte fehlen von „Maison Ikkoku" bemerken. Rumiko versprach allerdings, daß sie sich Zeit nehmen wird, um uns ein absolut exklusives Interview zu geben. Habt noch etwas Geduld!

Rumiko: Seit Ich Kind war, habe Ich mir immer gewünscht, eine professionelle Manga-Autorin zu werden. Am Anfang veröffentlichte Ich Mini-Storys. Danach hatte Ich die Chance

auf "Urusei Yatsura". Vielleicht wißt Ihr, daß Comics für Mädchen, in Japan sehr populär sind (über 30% des gesamten Marktes). Und viele stammen aus der Hand von Frauen.

Seiji: Du bist in Japan sehr beliebt. Zeigt deine wachsende Begeisterung für das Westliche eine Gemeinsamkeit zu den japanischen Lesern?

R: Als Ich gesehen habe, daß ich oft das japanische Alltagsleben, wie auch

nichts ausmacht, wenn sich alle Charaktere in einer Essensszene auf dem klassischen „Tatami" setzen. Glaubst Du, daß der durchschnittliche Leser, dem das japanische Leben ungewohnt ist, von soviel kultureller Lebensweise beeinflusst wird?

R: Als ich „Maison Ikkoku" entwarf, fragte mich ein amerikanischer Journalist dasselbe. Wie man weiß, sollte „Maison Ikkoku" eine Liebesgeschichte sein, die in der heutigen, realen, Zeit spielt. Mir war immer Schleierhaft, wieso meine Arbeiten so gut bei den nicht-japanischen Lesern ankamen. Somit fragte Ich meinen Journalisten nach seiner Meinung, und er antwortete mir, daß die Amerikaner die Emotionen in meinen Comics teilen. Das gewisse „Etwas", welches passiert wenn man sich verliebt, und Du es sagen willst, dich aber nicht traust... Er sagte, daß diese Emotionen auf der ganzen Welt dieselben sind.

S: Viele Fans, die die Evolution deines Stils miterleben, missfällt die Tatsache, daß nur die neuesten Geschichten veröffentlicht werden, anstatt sie streng nach der Vorlage herauszubringen.

R: Wie schaffen sie es, die neuesten Geschichten mitzubekommen!?!

S: In Amerika, wie auch in anderen Ländern, findet man des öfteren Läden, wo es möglich ist, original japanische Filme, Bücher und Comics zu erwerben. Es gibt so viele Lum-Fan-Clubs, und andere, die wiederum deinen Charakteren gewidmet sind. In einem Interview fragtest Du dich, ob Lums Ausstrahlung das gewisse exo-

S: Sicherlich haben viele keine Vorstellung von den japanischen Kostümen. Aber mal im Ernst. Die Leser von Mangas sind sicherlich an mehr als nur an der japanischen Kultur interessiert. Zum Beispiel gibt es sicherlich viele Leser, denen es



RUMIK WORLD

Rumik World

tische Element wäre. Hast Du deine Meinung geändert?

R: Existiert zum Beispiel im Westen das Konzept vom „Oni“?

S: Ich weiß von nichts. Der Teufel ist ein ähnliches Beispiel dafür, aber er ist mehr an der Okkulten Macht gefesselt. Der „Oni“ ist eher ein mythologisches Monster.

R: Es ist schon schwer, „Urusei Yatsura“ mit einem Wort zu beschreiben. Vielleicht wie eine Schulkomödie, mit einem Schuß Science-Fiction und ein bißchen Slapstick... Wenn wir noch das Wortspiel, die Metaphern und die versteckten Andeutungen dazurechnen, schwere Aspekte für einen Westlichen, was bleibt dann noch übrig, um diese Popularität zu erklären? Die neuen Charaktere?

S: Etwas kommt immer an. Dank deines visuellem Talent. Vor einem Gag zum Beispiel, öffnet sich der Mund der Person immer schlagartig. Die Nasenlöcher werden breiter, und der Leser wird dadurch gewarnt, daß jetzt etwas folgt.

R: Kehren wir jetzt mal zurück zum Ursprung meines Erfolges. Der Großteil meiner „Urusei Yatsura“-besessenen Leser waren Studenten. Das erleichterte es mir ein wenig, da meine Leser ungefähr in meinem Alter waren. Auch wenn es mir mulmig war, daß es vielleicht eine etwas schwerer zu verstehende Story für Kinder hatte.

S: Hast Du nun mit „Ranma 1/2“ ein Manga geschaffen, der schon eher für Kinder geeignet ist?

R: Ja! Das habe Ich mit Absicht gemacht. Ich wollte damit auch das weibliche Publikum ansprechen. Jetzt

ist "Ranma1/2" sehr beliebt unter den Mädchen, während es anscheinend noch nicht die Jungen überzeugt hat. Als der achte Band erschien, mit einer etwas komplexeren Story, hatte ich schon eine Auflage von 10 Millionen Stück.

Ich bat dem Verlag, eine Umfrage zu starten. Die Antwort ergab ein Durchschnittsalter meiner Leser um 15 Jahre. Für „Urusei Yatsura“ interessierten sich hauptsächlich die Jungs, während „Ranma 1/2“ eher die Mädchen anprach.

S: So wie ich es sehe ist ein Mann, der zur Frau wird, und umgekehrt, ein Mittel, um die männliche Gesellschaft zu kritisieren und zu bekämpfen. Nach alledem, weiß Ranma niemals, welchem Geschlecht er nun letztendlich angehört. Waren das deine Absichten?

R: Die Idee ist mir nur so zum Spaß eingefallen. Ich bin kein Typ, der lange über ein Soziales Thema nachdenkt. Aber als eine Frau, die als Kind immer Comics gelesen hatte, stellte ich mir

vor, daß Menschen, die sich in Tiere oder in das andere Geschlecht verwandeln, lustig sein könnte. Wie in den Märchen.

S: Es war also purer Zufall?

R: Exakt!

S: Die TV-Serie ist nun zu ende?

R: Tut mir leid. Es war wirklich eine lustige Serie.

S: Sind schon andere Animes geplant?

R: Viele! Aber noch keine endgültige Aussage.

S: Außer der Folklore, wirst Du auch von anderen Medien, wie Filme oder Romanen, beeinflusst?

R: Mir haben schon immer die komödiantischen Schul-L i e b e s -geschichten von Y a s u t a k a Tsutsui gefallen. Mir würde es gefallen, ein ebenso absurde s Manga zu zeichnen. Was die Folklore angeht, Ich benutze sie als Basis. Weil es einfacher ist,



RUMIK WORLD

Special

bekannte Geschichten zu parodieren. Ins Kino gehe ich allerdings nur zum Vergnügen.

S: Die Filme von Disney haben



ben die geschichtlichen Mangas von Osamu Tezuka beeinflusst, und damit den japanischen Markt. Haben diese Zeichentrickfilme keine Wirkung auf Dich?

R: Nicht im geringsten! Aber Tezuka erschuf die modernen Mangas unter Disney's Einfluß. Und meine Generation wuchs mit Tezukas Mangas auf. Somit ist sicherlich auch ein Teil davon auf mich übertragen worden.

S: Arbeitest Du wirklich so viel? Ein westlicher Comic-Künstler würde es für unmöglich halten, mehr als 100 Tafeln im Monat zu zeichnen.

R: Im Westen arbeiten, soviel

ich weiß, ein Illustrator und ein Background-Graphiker zusammen. Bei Mangas ist es anders. Dort muß sich der Autor um alles kümmern. Er muß nicht unbedingt ein Monster sein, um soviel zu zeichnen und zu schreiben. Aber wenn Du Erfolg haben willst, mußt Du es schaffen, deine beiden Talente zu kombinieren.

S: Bist Du denn nie unzufrieden mit deinen Geschichten?

R: Nein. Ich bin immer vergnüglich gelaut, HaHaHa.

S: Was denkst du über Europa?

R: Ich liebe die südliche Gegend. Glaubst Du nicht auch, daß Italien und Spanien wunderschöne Länder sind? Ich frage mich des öfteren, wieso ich mich, trotz so vielen europäischen Ländern, so zu den beiden hingezogen fühle.

Ähemm. Eigentlich ist es ein Geheimnis. Stellen wir uns vor, Ihr würdet es nicht mitbekommen. Ich befürchte, daß Rumiko vorhat, sich in einer der beiden Länder gemütlich zu machen... Und es wird nicht Spanien sein ...

(C) by Animerica, VIZ-Communications.

Mit freundlicher Genehmigung der italienischen Granata-Press.

Aus der „Maison Ikkoku #1“ übersetzt von SP



SHORT R·E·V·I·E·W·S



hinterlistige Ultraman-Attacke



Hinakos Velvet Pussy Panties



Kakerlake Ganbachi



Ein dreister Überfall...

Ultimate Teacher

Eine der bisher merkwürdigsten und bizarresten Anime-Produktionen ist zweifelsohne Ultimate Teacher. Vielleicht muß man aber auch Japaner sein, um die Geschehnisse zu verstehen, denn es sind einige Seitenhiebe auf deren Kultur und Lebensweise im Hintergrund versteckt. Wie dem auch sei, lustig und actionreich ist der Aniparo-Streifen allemal, nicht zuletzt wegen der verrückten Velvet-Pussy-Panties, die später noch erwähnt werden sollen.

Die Geschichte beginnt in einem Versuchslabor, in dem Gen-Experimente gemacht werden. Durch einen Unfall gelingt es Ganbachi, einem der Versuchsobjekte, zu entkommen. Als Mensch mit den implantierten Genen einer Kakerlake ist es nun sein Ziel, die Welt zu beherrschen. Ganbachi beginnt seine „Mission“ an der Teioh-High-School, an der Chaos herrscht und die Schüler, in Banden organisiert, die Lehrer terrorisieren. Eine richtige Herausforderung also für Ganbachi, der sofort damit beginnt, sich Respekt zu verschaffen. Schnell zeigt er den aufständigen Schülern, wer der neue Herrscher der Schule ist. Sein Vorhaben scheint zu gelingen, doch dann taucht Hinako, die Anführerin der Schüler auf. Sie ist eigentlich ein ganz normales Mädchen, wären da nicht ihre „Velvet Pussy Panties“, ein lilaner Slip, der ihr übernatürliche Kräfte (?) verleiht. Schon bald entwickelt sich ein ständiger Kampf zwischen Ganbachi und Hinako um die Herrschaft der Schule. Um ihn für sich zu entscheiden rekrutiert Ganbachi sogar eine Gang, die, ebenfalls mit lilanen Unterhosen ausgerüstet, Hinako in Verlegenheit bringen soll. Als das Duell der beiden sich weiter zuspitzt und in immer absurdere Bahnen abdriftet, taucht schließlich noch der Wissenschaftler auf, der das Experiment mit Ganbachi durchführte. Er selbst hat sich Spinnengene implantiert und ist nun Tarantula-Man. Der Showdown, bei dem auch die Unterärsche eine wichtige Rolle spielt, beginnt.

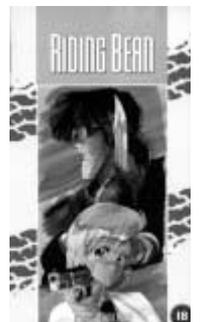
ML

Riding Bean

Bean Bandit, der Held dieses Action-Streifens, ist der Roadbuster. Kein anderer jagt sein Auto schneller und besser über die Highways von Chicago als er. Diese Gabe hat ihm schon einige lukrative Jobs für die Unterweltbosse der Stadt eingebracht.

Auch bei seinem neuesten Auftrag winken 50.000 Dollar. Bean soll ein kleines Mädchen, das entführt worden war und nun ihren Entführern entkommen ist, zurück zu ihrem Vater bringen.

Was Bean jedoch nicht weiß, ist, daß die Entführer selbst ihm diesen Auftrag gegeben haben, um die Polizei glauben zu machen Bean wäre der Entführer des Mädchens. Die Rechnung scheint aufzugehen. Während Bean von der Polizei verfolgt wird, machen sich die wahren Entführer mit 2.000.000 Dollar Lösegeld aus dem Staub. Als der Roadbuster merkt, daß er hintergangen wurde, entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd durch die Straßen von Chicago. Bean verfolgt die Entführer, der besessene Inspector Percy verfolgt Bean, gefolgt von unermesslichen Mengen von Streifenwagen. Klar, daß hierbei eine Menge zu Bruch





...Autorennen...



...und eine Geisel (mitte)



ratlose Beastketeers



V-Darn wird sauer



Heimat der Vogelmenschen (oben)

geht. Der Showdown der Verfolgungsjagd findet schließlich in der Tiefgarage eines Parkhauses statt.

Riding Bean ist einer der wenigen Animes, der als reiner Action-Streifen bezeichnet werden kann. Keine Monster, keine Mutanten und keine Helden mit übernatürlichen Kräften. Doch gerade das macht die Atmosphäre des Films aus. Action pur, von der ersten bis zur letzten Minute. Zur Klasse des Filmes tragen außerdem die teilweise recht überspitzt dargestellten Charaktere (Inspector Percy), sowie der gute, in Los Angeles eingespielte, Rock-Soundtrack bei. Der englischen Version liegt außerdem ein Heft bei, das detaillierte Infos über die im Film verwendeten Waffen, Autos und sonstigen Ausrüstungen liefert.

Eingefleischten Fans sei allerdings die untertitelte Version ans Herz gelegt, denn bei der Übersetzung ins Englische gingen, wie so oft, Hintergrundgeräusche und Enthusiasmus verloren. Aber das ist auch schon das einzige Manko bei diesem Film.

ML

K.O. Century Beast Warriors

In ferner Zukunft wird die Erde durch zwei Völker besiedelt sein, zum einen durch die Menschen, inzwischen durch Genmanipulationen und Technisierung kaum noch menschlich zu nennen und zum anderen durch die friedlichen Beasts. Jedenfalls friedlich untereinander, keineswegs aber friedlich gegenüber den Menschen, die ihren Lebensraum so stark verschmutzt haben, daß sie dort nicht mehr leben konnten. Dadurch mußten sie sich einen neuen schaffen, und gerade diesen neuen Lebensraum wollen sich die Menschen wieder einmal durch Krieg und Zerstörung aneignen.

Zu Anfang der Geschichte kommen drei Teenager von verschiedenen Beast-Stämmen zusammen: Wan Dabada vom Stamm der Tiger, Meima vom Stamm der Meerjungfrauen und Badd Mint vom Stamm der Vögel. Sie sehen zwar aus wie Menschen, unterscheiden sich von diesen allerdings durch ihre Wandlungsfähigkeit. Bei gewissen Einflüssen verwandeln sich die drei in einen Tiger, eine Nixe und einen Hahn. Die drei teilen ein gemeinsames Schicksal: Sie wurden gefangengenommen und ihrer Stammestotems beraubt.

Verantwortlich dafür sind V-daan und V-zhon, welche dem Anführer der Menschen, dem Tourmaster, unterstellt sind. Der Tourmaster ist eine kybernetische Maschine, die den Eroberungsplan überwacht und durch ihre beiden Untergebenen ausführen läßt. Eine wichtige Rolle in diesem Plan spielen die Totems, die ursprünglich von Menschen entwickelt wurden, und eigentlich nicht anderes als Waffen sind. Beauftragt mit der Reaktivierung dieser Waffen ist Dr. Password, doch dieser fürchtet um das Leben seiner Enkelin Yuni und so schickt er sie deswegen zu den gefangenen Beasts, um diesen einen Vorschlag zu machen: gewähren sie Yuni Asyl, so wird er bei ihrer Flucht helfen.

Natürlich willigen die Beasts ein doch ihre Flucht wird schnell bemerkt. Und so wird der weitere Verlauf des Filmes von wüsten Verfolgungsjagden und der Suche nach Gaia (einem mythologischen Artefakt) beherrscht.

Anime Uks erstes Release besticht durch eine witzige, gut präsentierte Story, bei der kein Auge trocken bleibt. Glücklicherweise ist auch die Synchronisation relativ gut gelungen - die Sprecher haben sich Mühe gegeben, den wahnwitzigen Figuren eine verrückte Persönlichkeit zu geben. Allerdings scheint der "Dialektfehler" der Engländer, welcher in ähnlicher Weise bei Catgirl Nuku-Nuku (AnimaniA 1) vorhanden war, durch, was aber dem Tape nicht ungeweuer schadet. Ein weiterer Vorteil der englischen Version: Man hat drei Teile der Serie auf ein Tape gebracht. So lohnt es sich diesmal, sich den knapp 90minütigen Streifen zu besorgen. Abgesehen davon: absolut unvergessen und kultig ist der Titelsong. Der Beste seit langem!

sth



GENOCYBER

PART 4 & 5

Mit dieser Serie hat uns Manga Video wieder mal einen dicken Strich durch die Rechnung gemacht. Zur Erklärung: Es gibt fünf Teile, die in USA folgendermaßen veröffentlicht wurden: 1993 Teil eins, November 1994 Teil zwei und drei auf einer Kassette und Januar 1995 Teil vier und fünf auf einer Kassette. Die Aufteilung hatte durchaus ihren Zweck, da die Teile zwei bis fünf nur je ca. 20 Minuten Spieldauer haben und außerdem noch (wie aufgeteilt) zusammengehören.

Nun kam Manga auf die (un)sinnige Idee, die Teile einzeln herauszubringen. Man veröffentlicht(e) also Stage one im Dezember '94, Stage two im Januar '95 und Stage three im Februar '95. Da aber im Zuge der „Cyberpunk Collection“ nur drei Kassetten angekündigt wurden, und man im Allgemeinen von einer Veröffentlichung wie in Amerika ausging, stellt sich nun die Frage: „Was ist mit Teil vier und fünf??“ So wie es bis jetzt aussieht, werden wir auf die PAL-Veröffentlichung wohl noch etwas warten müssen.

Am peinlichsten ist jedoch die Erklärung, warum die Teile einzeln erscheinen. Es ist nicht um mehr Kassetten zu verkaufen um damit mehr Geld zu verdienen, sondern um anderen Firmen wie z.B. Kiseki das Wasser mit Hilfe dieser Preisstruktur abzugraben. Falls Ihr es noch nicht wißt: Es herrscht Krieg. Und wir sind mittendrin.

Noch etwas: irgendwie beschleicht den Betrachter das Gefühl, die Mitwirkenden der letzten vier Teile hätten sich mit der Produktion nicht mehr viel Mühe gegeben. Der erste Teil war sowohl von der Story, als auch von der zeichnerischen Abwechslung (Computersequenzen u.ä.) noch am besten. Man hätte es dabei belassen



Killermaschinen unterwegs



...uns tut es auch leid...



Sie wollten noch etwas sagen ?



eine Spur der Verwüstung

sollen. Nichts gegen Keichi Ohata (Director) aber der vierte und fünfte Teil sieht aus, als hätten sämtliche Mitarbeiter im Vollrausch gearbeitet. Man muß schon alle Sinne beisammenhaben, um diese letzten Teile zu verstehen.

Genug gemosert, nun zur Story von Teil 4 & 5:

100 Jahre nach dem Zwischenfall mit dem Vajranoid, ist es endlich geschafft. Der Kuryu Group ist es gelungen in dem sinnlosen Versuch den Genocyber zu besiegen, die ganze Erde zu verwüsten. Doch plötzlich tritt eine seltsame Stille ein als der Genocyber von der Bildfläche verschwindet.

300 Jahre später haben einige Überlebende es geschafft, sich in perfekt überwachten Städten (Big Brother, Orwell lässt grüßen) eine neue Existenz aufzubauen. Doch das Terrorregime des Herrschers von Arc de Grande steht auf wackligen Füßen. Untergraben wird seine Machtstellung von religiösen Fanatikern, die aus dem Kampf des Genocybers eine Legende machten und nun auf seine Rückkehr hoffen. Sie beten um seine Rückkehr, denn die Machenschaften des Herrschers, welcher ähnliche Allüren wie ein gewisser deutsch-österreichischer Anführer aufweist, sind nicht mehr zu ertragen.

Letztendlich stellt sich nur die Frage, ob es wirklich zu einer Verbesserung führt wenn der Genocyber erwacht und Elaines animalische Instinkte wieder die Überhand gewinnen. Aber eigentlich ist auch dies für den Kenner keine Frage mehr, denn am Ende steht, wie üblich, die völlige Zerstörung dessen, was sich die Menschen in den letzten Jahren mühsam wieder aufgebaut haben.

LE

THE WIND OF AMNESIA

San Francisco im Jahre 1999. Ein Wind unbekannter Herkunft ist über das Land gezogen und hat den Menschen das geraubt, was sie von den Tieren unterschieden hat, den Verstand. Jeder Mensch wird nun von seinen Urinstinkten geleitet.

Nur Jimmy, ein kleiner, an seinen Rollstuhl gefesselter Junge, bleibt von dem „Wind des Vergessens“ verschont. In einem Versuchslabor wurde ihm nämlich eine Speichereinheit ins Gehirn eingesetzt, die es ihm ermöglicht, große Mengen an Informationen zu speichern. Dieser Umstand macht Jimmy zum einzigen noch denkenden Menschen. Doch der Junge weiß, daß seine Tage gezählt sind, denn ohne ärztliche Versorgung kann er nicht lange überleben. Seiner Situation bewußt, trifft Jimmy auf einen älteren Jungen, der sich auf das Gebiet der Klinik verirrt hat.

Jimmy unterrichtet ihn und gibt ihm so Schritt für Schritt sein Wissen wieder. Da sich der Junge auch an seinen Namen nicht mehr erinnern kann, tauft Jimmy ihn Wataru, was soviel wie „Reisender“ heißt. Kurz nach der Unterweisung Watarus in die grundlegenden Kenntnisse menschlichen



total am Ende ?

Wissens stirbt Jimmy. Wataru ist sich jedoch seiner Aufgabe bewußt und zieht los um die Ursache des Windes zu finden und um den Menschen zu helfen. In den Großstädten warten



Sophia, die Rätselhaft



Mensch oder Tier ???



Wataru zieht los...



...ins Land des Vergessens...

gleich mehrere Gefahren auf ihn. Zum einen die Menschen, die unberechenbar geworden sind und wie Tiere durch die Straßen ziehen, zum ande-



...mit dem Verfolger im Nacken

ren riesige Kampfroboter, die das Vermächtnis des Police-Departments darstellen.

Einer der Killermaschinen knapp entkommen, trifft Wataru auf Sophia, ein Mädchen, das ebenfalls vom „Wind des Vergessens“ verschont wurde, ihm jedoch den Grund dafür verschweigt. Zusammen ziehen die beiden weiter...

Wind of Amnesia ist ein perfekt inszenierter Anime, der zum Nachdenken anregt. Die Handlung bietet viele Überraschungen und weist einige Parallelen auf unsere, meist aus Fassaden, bestehende Gesellschaft auf. Die Hauptperson Wataru ist kein typischer Held, wie sie so oft in anderen Animes vorkommen. Er besticht durch seine vollkommen durchschnittliche Art und seine Weltanschauung. Sein Dilemma ist es, Menschen helfen zu wollen, die es vorziehen ohne Verstand zu leben. Doch bis er dies begreift, muß er noch einen weiten Weg gehen. Auch das Ende ist recht ungewöhnlich und vor allem unerwartet. Ein Film vom Kaliber „Akira“ und „Roujin-Z“, der in keiner Sammlung fehlen sollte.
ML



Iczer Three

...The Battle continues and the Fun begins!

Wie versprochen hier die Fortsetzung zum Iczer-Bericht in der letzten ANIMANIA:

Einige Jahrzehnte nach den Ereignissen, die Iczer-One erlebte.... Iczer-One, Anführerin und Wächterin der Cthuwulf ist es gelungen fast alle hinterbliebenen Big-Gold-Anhänger aus der Galaxis zu pusten - bis auf eine: NEOS-GOLD, eine gefährliche, weibliche Cyborg-Kampfmaschine, die Iczer-One ebenbürtig ist. Bei einem Kampf in den Weiten des Alls endet das Zusammentreffen mit einem Unentschieden. Beide Kontrahenten sind zu sehr geschwächt, um weiter gegeneinander zu kämpfen. Neos zieht sich zurück und kündigt eine letzte Schlacht an, die auf der Erde stattfinden soll. Iczer-One ist entsetzt, kann jedoch noch nicht zur Erde, da ihre Wunden heilen müssen. Iczer-Three, die neuerschaffene Schwester von Iczer-One wird zur Erde geschickt um Neos aufzuhalten bis ihre große

Schwester wieder in den Kampf einsteigen kann. Aber Neos kommt Iczer-Three zuvor: ein Blitzangriff auf die Erde zerschlägt die gesamte Verteidigung. Mittlerweile arbeitet Nagisa´s Enkelin (siehe ANIMANIA #3) als Bedienung in einer semi-militärischen Mondbasis. Auch diese wird von den Cyborghorden Neo´s angegriffen. Zusammen mit einer kleinen zusammengewürfelten Truppe und einem neuartigen Mega-Schlachtschiff kann sie fliehen. Neos hat zusammen mit ihren vier besten Kämpferinnen die Erde unter ihre Kontrolle gebracht: FIBER, INSECT, BIGOR und GOLEM. Jede dieser Furien besitzt eine eigene Festung in bestimmten Sektoren der Erde. Iczer-Three, kampfunerfahren und kindlich naiv, kämpft auf ihre eigene enthusiastische Weise gegen die feindliche Macht. Den Angriff auf die Mondbasis schlägt sie zurück, demoliert jedoch dabei die halbe Station.

Dabei trifft sich das erste Mal auf Nagisa, von der sie weiß, daß ihre Großmutter mit gleichem Namen eine gute Freundin von Iczer-One war. Nagisa weiß aus Träumen, Visionen, welche von den Erlebnissen ihrer Großmutter stammen, daß der Name Iczer ihr etwas sagt, aber sie kann momentan noch nichts zuordnen. Sie spürt allerdings, daß Iczer-Three etwas Bekanntes ausstrahlt und vertraut ihr. Iczer-Three nimmt es erst einmal mit Fiber auf. Der Kampf endet mit der Terminierung Fiber´s durch Neos. Nagisa und ihre Freunde landen in Europa und sehen sich einer Masse fremdartiger, menschenfressender Insekten gegenüber, die selbst in das Schlachtschiff eindringen können. Iczer-Three sieht die Insekten als Spielkameraden an und macht sich auf den Weg zu Insect´s Festung. Insect transformiert in einen riesigen Robotkäfer und nähert sich Nagisa´s Truppe. Iczer-Three synchronisiert mit Nagisa und materialisiert den neuen Iczer-Robo. Insect wird vernichtet - als Neos auftaucht überanstrengt Iczer-Three Nagisa und verliert dadurch die Kontrolle über den Roboter. Neos nutzt die Gunst der Stunde und stiehlt die Iczerio-Energiemasse aus dem Roboter. Iczer-Three tut es leid, daß sie Nagisa zuviel zugemutet hat und macht sich kurz darauf auf den Weg nach Kanada, wo die Festung der sexy Beast-Lady Bigro steht. Nach einem harten Kampf wird Bigro´s Cyborgpanther getötet - und eine neue Kriegerin taucht auf: ATROS - die negative Reinkarnation von Iczer-Three. Sie tötet Bigro (schade! war ein echt guter Charakter) und fordert



Unser kleiner Tolpatsch in action (oben liegend)

Iczer-Three heraus. Da beide gleiche Kräfte besitzen, endet der Kampf unentschieden, nur Atrios zweifelt an der Richtigkeit ihres Tuns, Nagisa erzählt ihr gegen Ende des Kampfes Dinge, die sie verwirren. Nach einer Ruhepause macht sich Iczer-Three auf den Weg zur Hauptzentrale von Neos, wo Golem, die lebende Waffe bereits auf sie wartet. Iczer-Three kommt in arge Bedrängnis. Atrios weiß nicht, ob sie ihr helfen soll und Neos erweckt mit Hilfe des Iczerios eine alte Bekannte zu neuem Leben.....ICZER-TWO! Unsere kleine Heldin kann der Cyborg.-Lady gerade noch den Garaus machen und zwar mit Hilfe von Atrios. Atrios begreift langsam, aber sicher, daß sie an Iczer-Three's Seite gehört. Mittlerweile wird Golem, der Neos noch eine Chance gegeben hat, wieder zusammengekllickt. Sie



Atrios wird langsam sauer



Iczer One, Nagisa & Iczer Three

soll zusammen mit Iczer-Two den "kleinen Quälgeist" ausschalten. Golem schmiedet finstere Pläne ihre "Konkurrentin" Iczer-Two auszuschalten und den Sieg alleine zum Throne Neos' zu tragen. Bei der Auseinandersetzung zwischen Iczer-Two und ihrer kleinen Schwester will Golem ganz schlau sein und aktiviert einige Laserkanonen, die im Erdorbit in einer geostationären Umlaufbahn liegen und feuert auf beide Kämpfer. Iczer-Two eliminiert Golem ein für allemal. Es hat den Anschein, als ob Iczer-Three nun in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist, doch Atrios kann ihre Energie erneuern und

zusammen mit ihr die Festung von Neos angreifen. In der Zwischenzeit bekämpfen sich die gerade angekommene Iczer-One und ihre Schwester. Sie kann Iczer-Two klar machen, daß dieser Kampf sinnlos ist. Beide eilen Iczer-Three zu Hilfe, denn Neos hat, nachdem sie Atrios vernichtet hat mit Hilfe des Iczerios ihre Kraft um ein Vielfaches verstärkt. Werden die drei Schwestern gegen die Mächte der Finsternis bestehen können....?

Diese sechsteilige OVA ist eher etwas lustiger geraten, behält jedoch, wie von ARTMIC gewohnt, einen hohen Standard. Sehr schöne Charakterdesigns, ausgefallene Gegner und tolle Überraschungen machen auch die Fortsetzung von Iczer-One zu einem sehenswerten Spektakel. Viel Action, Comedy und ei-

ne Menge unterschiedlicher Schauplätze verhelfen zu guter Unterhaltung. Der Iczer-Three-Charakter macht viel Spaß uns die bitterbösen Kontrahenten sorgen für viel Aufregung. Besonders die Beast-Lady hat es mir angetan - eine sehr gute Figur!!! Alle drei Tapes gibt es momentan nur in den USA - hoffentlich kommen sie ´rüber nach Europa. Für alle Fans, die es noch nicht wissen, es gibt schon wieder eine Fortsetzung: ICZERION! In einer der nächsten Ausgaben werden wir über die brandheiße Hit-OVA berichten.

Abschließend bleibt zu sagen, daß der Iczer-Zyklus zu einem der Meilensteine in der Anime-History zählt und es wert ist unter den zahlreichen Produktionen erwähnt zu werden! OK



Iczer Three hat gut lachen

Adults only: La Blue

„Wir wollen mehr von La Blue Girl! Wir wollen mehr nacktes Fleisch! Wir sind total am Ende, wenn wir kein La Blue Girl mehr bekommen!“

Tja, das sind die Rufe, die laut wurden, als wir Euch das erste Mal diese supertolle megageile unübertroffene,

mit dicken Möpsen be-

haf-

tete

Reihe

vor-

stellten!

Aber

was soll's

- In Zeiten, in denen wir uns haufenweise Helge S. und anderen Schrott reinziehen ist ja selbst das voll normal eyh, oder was?!? Normalerweise sind ja Leute, die sich La Blue Girl anschauen total krank. Aber wir verdienen ja unser Geld damit, Euch zu sagen, daß La Blue Girl so toll ist, daß Ihr g a r

nicht

erst abwartet, bis die Teile von Manga-

Video herauskommen, sondern ihr Euch am besten sofort die Scheiben bestellt. Den Laserdisc-Player braucht Ihr nicht, Ihr könnt die Scheiben ins Ofenrohr

stecken und anwär-

men. Wenn sie dann

durch sind, seht Ihr

von den giftigen

Dämpfen, die in der

Küche umherfliegen, to-

tal geile La Blue Girl-

Mädels, die Euch so richtig anma-

chen. Aber aufpassen: es könnten ja

auch die superfurchterregenden

Monster kommen, die Euch direkt mit

in den Ofen ziehen.

Ja, La Blue Girl ist schon gefährlich. Ich hörte davon, daß sich ein durchgedrehter Fan seinen Fernseher so umbauen wollte, daß er die Zensur-Raster nicht mehr sieht. Das Resultat bei der Aktion: Jetzt ist er im Himmel. Dort hat er viele Anime Mädels mit extra Special Effects Flügeln und fühlt sich jetzt echt super Na ja, genug davon. Ihr wollt doch si-

cher wieder mal wissen, was denn diesmal abgeht, in den

Teilen fünf und sex,

...äh sechs. (Warum ei-

gentlich? Das einzige,

was Euch interes-

siert ist doch welche

Oberweite Miko jetzt hat und wie oft sie es mit den Abartigen aus Zone XX-Rated treibt, oder??) Oder wollt Ihr eine Telefonnummer von Miko? Ja, Ihr könnt mir ja schreiben.

Legt bitte 50,- DM

dazu. Ich denke

mir dann eine

Nummer aus

und wenn Ihr

dann anruft,

piept's bei Euch.

Aber ich will mal nicht so sein. Also:

Miko, die geile Braut hat mal wieder

Ärger. Diesmal sind es



keine Mutanten die von ihr Sex haben wollen, sondern supertolle Cyborgs, die wie gerade eben ausgespuckte

Robocop-Imitationen für Arme aussehen. Der Anführer der Bande ist übrigens die alte Glatze, die wir ja

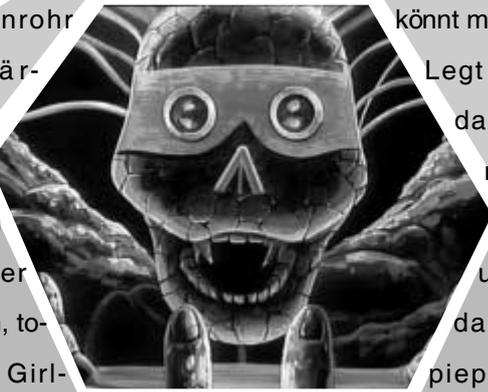
schon aus Teil 1

oder 2, ist ja auch

egal, kennen.

Der Typ war

irgend-



L
A
B
L
U
E
G
I
R
L

(C) Daiei Co. Ltd.

La Blue Girl - Teil 5 & 6

wann verschwunden, vielleicht weil er tot war oder keinen Bock mehr hatte weiter in dieser schundigen Reihe mitzuspielen. Auf jeden Fall läuft er jetzt rum wie ein Blechterminator mit Tentakeln (gefolgt von einigen hirnlosen Armleuchtern aus Blech) um wieder mal unschuldige (wer's glaubt...) Mädchen zu vergexxxxxx. Miko und ihr saudummer Nini (ein Mann, ein Zelt) geraten unversehens in die Hände der rostigen Pseudo-Cyborgs und dann geht das Übliche ab. Dazu kommt dann noch ein immergeiles Weibstück, welches sich dazu berufen fühlt, die abartigen Cyber-Dummköpfe so richtig über's Ohr zu hauen indem sie ihnen vorgibt, daß sie sie ganz toll findet und dann plötzlich einer nach dem anderen in ihrem Bauch verschwindet. Komisch, sie ist gar nicht dicker geworden?! Ja, der Trick: soll ich es verraten? Ok. Sie hat die Blechköpfe in die Welt der fliegenden Kartoffeln, die



auch die ganze Zeit nur Mädels quälen, entführt und verlangt absoluten Gehorsam von ihnen. Aktueller Bezug: S/M ist wieder voll in! Miko wird natürlich auch von der Tussi geschnappt und landet plötzlich bei einer echten Domina (mit allen Konsequenzen). Aber Miko ist ja voll cool drauf und schafft es natürlich, die Lederfrau flach.. äh.. nieder.. äh.. umzulegen Im Übrigen weiß ich nicht mehr wie es weitergeht. (Joke Hahahahahahaha! Natürlich weiß ich es, will es aber nicht mehr verraten) Auf jeden Fall endet's wie immer - Alle sind total happy und die Bösen liegen verstreut in der Gegend herum. Wenig Sex, unheimlich viel STORY und ein hoher Bildungswert sind die Gründe, die Ihr am besten euren Eltern



die total am Ende wären, wenn jetzt erstmal kein La Blue Girl Artikel mehr kommt - es gibt nämlich momentan nichts Neues. Ist das nicht großartig? Ich freue mich, daß Ihr jetzt total am Ende seid. Ich bin es auch, denn ich habe keine Lust mehr weiter über einen derartigen Käse zu schreiben. (Mann bin ich mutig - Ooh, was bin ich froh, daß zumindest LE auf meiner Seite steht...) Keine Angst, vielleicht berichten wir demnächst wieder über ähnlich niveaulosen Kram. Es gibt ja genug davon. Vor allen Dingen dürfte Euch jetzt aufgefallen sein, daß dieser total hohle Artikel, der ja ziemlich im Eimer ist, den ersten (in)offiziellen AnimaniA-April-Scherz darstellt. Yeah!!!



L
A
B
L
U
E
G
I
R
L

O K

HIER WAR EINE
ANZEIGE



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



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



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



HIER WAR EINE
MANGA-
LESEPROBE



Manga

Visions

Silbuster

Story and Art: Ikkou Sahara
Published by: Antarctic Press



Silbuster ist eine Serie voller Seitenhiebe auf das geliebte japanische Plastikmonster-Kino oder -Fernsehen. Dem Macher der Reihe ist aber auch wirklich nichts heilig, um auf parodistische Weise den Kampf des Mädels und seiner Mitstreiter gegen die bösen Alien-Invasoren aus dem All zu zeigen. Mishua, so der Name der Heldin kann sich in "Silbuster", die japanische Superheldin schlechthin verwandeln. Sie hat das Erbe ihres Vaters, der ein tolles Kampfraumschiff zusammengebastelt hat, um die Aliens zu vertreiben, angenommen und verdrischt nun die seltsamsten Kreaturen. Zuerst sind diese so groß wie du und ich, doch dann kommen Godzilla-mäßige Monster, die mit fiesen Tricks arbeiten, um das tolle Kampfschiff zu zerstören. Doch Silbuster hat auch da eine Lösung. Sie wächst per Vergrößerungsstrahl einfach über sich selbst hinaus. Allerdings vergaß sie dabei, daß ihr Silbuster-Suit nicht mitwächst. So muß sie dann im ersten Duell nackt gegen die Invasoren antreten. Noch etwas Witziges: Silbuster und ein Alien verhandeln beim Teetrinken über den Frieden. Beide haben sich gegenseitig Gift in den Tee geschüttet - Ja, das ist Vertrauen! Sahara gelingt es auch durch Zwischenkommentare Komik zu

erzeugen. So weist er mit fetten Buchstaben auf Dinge hin, die plötzlich auftauchen und die einzige Rettung darstellen. (Beispiel: Die Mega-Laser-Kanone; Ja, sie trägt eine Silbuster-Rüstung, das hat verhindert, daß sie jetzt tot ist...) Wie lang sich Misuha und die Pappmonster schlagen ist ungewiß - hoffentlich lange, denn es macht ihren Spaß! Die Reihe ist gut gezeichnet und total witzig - Wer auf Slapstick steht, sollte sich die Mangas besorgen, um mal wieder kräftig zu abzulachen.
OK



Battle Binder Plus

Story and Art by Rulia 046(?)

Published by Antartic Press (Venus Comics Line-Up)



Battle Binder Plus ist eine fünfteilige Serie, die nur für Erwachsene bestimmt ist. Sie beschreibt die abenteuerlichen Aufträge des weiblichen Space Cop Kalone, der über seltsame Fähigkeiten verfügt. Kalone kann sich bei Bedarf mit einer "Anti-Battle-Ship-Class-Combat-Armor" ausstatten, die über ein höchst bedrohliches Waffenarsenal verfügt und darüber hinaus, wie immer die Kraft des Trägers um ein Vielfaches verstärkt. Nun, wie sollte es anders bei einer Mangaserie, welche nur für die Augen Erwachsener bestimmt ist, sein - tja, es gibt wieder viel nackte Haut und vielfältige Sexualpraktiken zu sehen, die aber im Gegensatz zur in der letzten Ausgabe vorgestellten Serie "Bondage Fairies" relativ

harmlos ausfallen. Dafür gibt es aber eine Menge blutiger Momente, in denen die Gegner(-innen) per Battle-Armor unschädlich gemacht werden. Im ersten Kapitel der Serie gerät unsere Heldin beispielsweise auf einem Bordellplaneten an einige Robotprostituierte, die ziemlich ärgerlich reagieren, nachdem sie nach gemeinsamem Liebesspiel erfahren haben, daß sie ein Police Officer ist. Sie entpuppen sich als gefährliche Combat-Replikanten und wollen Kalone töten. Kalone transformiert in die unbesiegbare Combat Armor und die Androiden liegen sehr schnell in Einzelteilen auf dem Boden. (Seit wann können Maschinen bluten?) Man kann sich nun vorstellen, wie es in den weiteren Kapiteln aussieht: Sex, Gewalt und Mecha-Action.

Bedenklich, so finden wir, ist die Präsentation der Angelegenheit. So

sind die ersten paar Seiten vom grafischen her sehr gut gelungen. Danach jedoch kam uns das Gefühl, daß die Zeichnungen schlechter wurden. Das einzige, was weiterhin gute zeichnerische Qualitäten aufweist, sind die mechanischen Komponenten. Der Rest ist Durchschnitt, also kein Manga, den man unbedingt haben muß um glücklich zu sein.

OK

Vanity Angel

Story and Art: Kaori Asano

Published by: Antartic Press (Venus Comics Line-Up)

Und nochmal etwas für unsere erwachsenen Leser, Vanity Angel, eine sechsteilige Serie, ist eine höchst amüsante Manga-Reihe mit vielen Gags und sehr viel Sex. Die Reihe beschreibt die Abenteuer der beiden Mädels Melon und Non. Das sind keine herkömmlichen Abenteuer, denn unsere Heldin Melon hat starke telepathische Fähigkeiten, die erst dann so richtig aktiviert werden, wenn der Boy ihrer Träume um die Ecke kommt und sich ihr nähert. Plötzlich wird sie dann unheimlich "heiß", ihr Herz hämmert wie verrückt und es kann schon mal passieren, daß sie einen richtigen Hyper-Abgang in Richtung Weltall macht und dort versehentlich eine außerirdische Invasion verhindert, da sie die Schiffe in ihrem Zustand ganz einfach kaputttrammt. Ebenso kann es



vorkommen, daß ein Erdbeben, ein Unwetter, eine Flutwelle oder ein aberwitziger Zeitsprung abgeht. Nun versucht Non ihre Freundin immer von einem Typen fernzuhalten, damit nicht irgendwann die ganze Welt in die Luft fliegt. Des öfteren enden diese Ablenkungsmanöver damit, daß sich beide miteinander vergnügen oder einen anderen Mann zu Rate ziehen, der beiden zeigt, wo der Hammer denn so hängt. Ja, das Leben ist schon hart für die beiden. Besonders hart sind die Sprüche, die während der Sex-Szenen "hinausgeschrien" werden, besonders feucht deren Resultate auf die darauffolgenden Aktionen.

Die Serie ist erfreulicherweise gut gelungen. Viel Humor machen die Story temporeich und überbrücken die deftigen Liebes-Szenen. (Seltsam: bei Bildern, die die ähm, die untere Region im ...ähm erregten Zustand zeigen, bekommen wir Seifenblasen zu sehen!) Der zeichnerische Stil ist typisch japanisch und wie bei unseren "Bondage Fairies" für einen erotischen Manga hervorragend. Für Fans des Genres ist die Reihe sicherlich dem Battle Binder Plus vorzuziehen. OK



Burn up

Story: Matt Greenfield, Art: Ben Nunez
 Verlag: Graphic Visions (AD Vision)

Wieder einmal stellt sich ein neuer Comic-Verlag vor. Graphic Vision ist ein Sub-Label des amerikanischen Video-Labels AD Visions, das bereits den Anime „Burn up“ (siehe Ausgabe 2) veröffentlichte.

Da es offensichtlich zum Film keine Manga-Vorlage gab, holte man sich kurzerhand einige amerikanische Zeichner und setzte den Anime als Comic um. Herausgekommen ist dabei ein Machwerk übelster Sorte, welches sich nicht mal an die filmische Vorlage hält.

Burn up erzählt die Geschichte von Maki, Remi und Yuka, dreier Freundinnen, die alle im dienst der Tokyo Police stehen. Während Reimi und Yuka einen Schreibtischjob inne haben, fährt Maki mit einem Motorrad Streife. Wen wundert es da, daß ihnen diese Tätigkeiten schnell langweilig werden und sie sich deshalb eher für die verbrechensbekämpferischen Aktionen ihrer männlichen



Kollegen interessieren. Nur leider stellen sich die Mädels dabei nicht sehr geschickt an, fast alle ihrer Aktionen enden im Chaos... An dieser Veröffentlichung sieht man wieder mal, daß Amerikaner keine Mangas zeichnen können. Die Frage ist nur, warum sie es dennoch immer wieder versuchen. Wenn man den Film „Burn up“ gut findet, sollte man sich das Comic dennoch kaufen. Man kann sich das schöne Cover abreißen und an die Wand hängen, den Rest des Heftes kann man allerdings getrost verbrennen. ML



Anigames

PC-Engine Special

Bereits in einer der letzten Ausgaben haben wir Euch einige Videospiele vorgestellt, die aufgrund von Anime-, bzw. Manga-Vorlagen entstanden. Hier nun die zweite Folge der Anigames, in der wir diesmal einige Spiele der japanischen PC-Engine und Turbo-Duo vorstellen wollen.

Diese Konsole, die nie in Europa als PAL-Version erschienen ist, kam in Japan bereits Ende der Achtziger Jahre auf den Markt. Von der Bit-Menge mit dem Nintendo Entertainment System (NES) vergleichbar, verfügte die PC-Engine, so der damalige Name, über mehrere Custom-Chips, die das System auf einen Standard brachten, der mit dem vom Super NES oder Mega Drive (16 Bit Konsolen) vergleichbar war. Und das bereits Jahre bevor genannte Systeme auf den Markt kamen. Zunächst war die PC-Engine eine reine Modulunterstützte Konsole, später erschien sie unter dem Namen Turbo-Duo mit integriertem CD-Laufwerk und präsentierte noch aufwendigere Spiele als zuvor.

Nun war es, dank des besseren Speichermediums, möglich, ganze Anime-Stories als Rollenspiel umzusetzen.

Leider hat es NEC, der Entwickler der Konsole, jedoch verpaßt, sein Produkt besser zu vermarkten und so einen breiteren Markt zu öffnen. Dennoch lohnt auch heute noch die Anschaffung der Turbo-Duo, denn viele Spiele gibt es eben nur und ausschließlich für dieses System. Einige Highlights sind Galaga 88 (Arcade-Version), Dracula X (Castlevania-Sequel), R-Type I & II (Ballerspiel-Klassiker), Klax (Strategie-Klassiker) und viele andere.

Nachfolgend stellen wir Euch einige Turbo-Duo Spiele vor, die nach Manga und Anime-Vorlagen entstanden. Unter den Spielen befinden sich auch einige Rollenspiele und Textadventures mit denen man nicht viel anfangen kann, wenn man nicht über einigermaßen gute Japanischkenntnisse verfügt. Nichtsdestotrotz wollen wir Euch auch diese Spiele nicht vorenthalten.

Der letzte Hit aus Japan ist übrigens die frisch auf den Markt geworfene Playstation. Die Programme übertreffen an Qualität und Spielwitz alles bisher da-



Wie man sieht, löst der Verkauf der Playstations einen Run auf die Geschäfte aus, wie es damals bei Erstaufführungen diverser Filme im Kino geschah. Ob die Fans allerdings auch wie damals vor den Geschäften übernachten, ist uns leider nicht bekannt.

gewesene und stellen sogar noch die Spiele der 3DO-Konsole in den Schatten.

Leider ist die Playstation noch nicht in Deutschland erhältlich und auch direkt aus Japan hat man erhebliche Schwierigkeiten ranzukommen. Sollte es dennoch gelingen, so haut einen spätestens der

Import-Preis von zur Zeit ca. 2.000 DM aus den Socken, kostet die Playstation doch in Japan umgerechnet nur ca. 700 DM. Doch da sie selbst in Japan zur Zeit ausverkauft ist, muß man halt in den sauren (teuren) Apfel beißen.



Cyber City OEDO 808

Genre: Adventure

Feature:

Angelehnt an den gleichnamigen Anime bietet das Spiel acht Level lang Adventure-Action, die von gelegentlichen Dialog-Sequenzen begleitet wird. Vergleichen läßt sich

das Spiel mit den Super-NES bzw. PC-Spielen Shadowrun und Syndicate, ohne jedoch deren Niveau zu erreichen. Leider ist die Graphik des Spieles nicht sehr aufwendig und Charaktere, die dem Helden begegnen, ähneln oft einander. Auch die Darstellung der Städte läßt zu wünschen übrig, kaum ein Haus unterscheidet sich von dem anderen. Nur für Fans.



Prügelspiel im Stil von Fatal Fury oder Streetfighter, das mit viel Liebe zum Detail gemacht wurde.

Ihr könnt alleine oder gegen einen zweiten Spieler antreten. Spielt Ihr im One-Player-Mode, wird jeder Fight von einer Animationssequenz eingeleitet, in der Euer Gegner vorgestellt wird. Auch die Kampfanimation ist flüssig animiert und hat schon Cartoon-Character. Leider sind die Gegner nur

sehr schwer zu bezwingen, denn im Gegensatz zu Eurem Character (im 1-Player-Mode) verfügen sie über Waffen.



KO Century Beast Warriors
Genre: Rollenspiel
Feature: Wer den Film gesehen hat, wird in diesem Spiel (fast) jedes Detail

wiederfinden. Auch die Handlung des Spieles ist mit der des Filmes identisch.

Leider werdet Ihr ohne gute Japanischkenntnisse nicht sehr weit kommen, denn das Spiel ist sehr textlastig und oft kommt es vor, daß man zwischen mehreren Optionen wählen muß. Wer sich dennoch auf das Spiel

einläßt, den erwartet ein graphisch gutes Rollenspiel.

Dragon Knight III

Genre: Adventure

Features:

Dragon Knight III ist ein Action-Adventure im Stil von Zelda oder Secret of Mana, das mit vielen Gags und Überraschungen aufwartet. Die erste erlebt Ihr gleich zu Anfang. Nicht nur, daß Eurer Held grüne Haare hat, nein, er hat auch keine Klamotten an und muß zunächst nackt durch die Landschaft laufen. Trifft er auf mehrere Leute, läuft eine Art Comic-Sequenz ab. Im Wirtshaus zum Beispiel erwartet Euch eine Orgie.

Empfehlenswert.



Devil Hunter Yohko
Genre: Interaktives Adventure
Feature: In diesem Spiel könnt Ihr die Geschichte des Animes nachspielen und durch eigene

Entscheidungen verändern.

Zunächst wird man mit einer Situation konfrontiert, die als Animationssequenz abläuft. Diese Szene wird dann unterbrochen und nun erwarten Euch mehrere Optionsfenster, die man jedoch nicht entziffern kann. Es sei denn, man ist des japanischen mächtig. Von der getroffenen Entscheidung hängt dann der weitere Verlauf des Spieles ab. Für Japaner ein tolles Spiel.

ML

Ranma 1/2

(Ranma Saotome in Action)

Genre: Fighting Game

Features:

Ranma Saotome in Action ist ein aufwendig gestaltetes





SOUND

Zu Anfang noch ein paar einleitende Worte zu den Soundtracks:

Im Allgemeinen sollte man nicht davon ausgehen, daß die CDs mit der Musik wie man sie hier oder in England/USA hört vergleichbar sind. Die meiste japanische Musik (zumindest bei den Soundtracks) kennzeichnet sich durch eine Vielfalt von Synthesizer-Effekten. So kennzeichnet z.B. die Bezeichnung Pop, Musik mit überwiegend Synthesizern und die Bezeichnung Rock, Musik die auch E-Gitarre und Schlagzeug enthält.

Man unterscheidet in Japan die CDs nach drei Hauptkriterien: *Original Soundtrack (OST)*, *Image Album* und *Drama Album*.

Original Soundtracks enthalten die Filmmusik, wie sie auch im Hintergrund bei den Animes zu hören ist. Meist sind auf diesen CDs der Titel- und Abspannsong und diverse instrumentale Stücke zu finden.

Image Alben sind CDs, die man sich anhören kann während man die Comics liest. Sie enthalten untermalende Musik, die helfen soll die Atmosphäre des Mangas zu verdeutlichen. Meist überwiegen hier die gesungenen Lieder.

Drama Alben sind Hörspiele, die nur zu 10-20% aus musikalischen Stücken bestehen. Hierbei bedient man sich meistens der Original-Sprecher der Animes. Da jedoch wie üblich nur japanisch gesprochen wird, bleibt der Sinn und Inhalt dieser CD den meisten Hörern leider verborgen.

Obwohl einige der beschriebenen CDs sehr gut zum hören geeignet sind, auch für westliche Ohren, fällt jedoch auf, daß bei den Original Soundtracks meistens etwas fehlt: Der Film.



Anime Hot Wave

Spielzeit: 57´ 33 min., 15 Lieder
 Preis ca. 70,- DM
 Die beiden Hot Wave CDs enthalten die Titelsongs von verschiedenen Filmen. Dadurch bietet sich ein abwechslungsreiches Spektrum an Liedern, die im Bereich Pop/Rock anzusiedeln sind.



Anime Hot Wave II

Spielzeit: 60´ 24 min., 15 Lieder
 Preis ca. 70,- DM
 CD1 enthält u.a. Dirty Pair, Patlabor, Cat´s eye und Kimagure Orange Road.
 CD2 enthält Lieder von City Hunter, Speedracer, Lupin, Patlabor Kimagure Orange Road und mehr.



Patlabor Theme collection

Spielzeit: 21´ 53 min., 6 Lieder
 Preis ca. 45,- DM
 Eine der CDs die sich am ehesten mit der westlichen Musik vergleichen läßt. Auf dem Soundtrack sind 5 gesungene Lieder und 1 instrumentales Stück und die Musikrichtung ist Pop/Rock.



d tracks



Gall Force Memorial songs

Spielzeit: 43´ 01 min., 9 Lieder
Preis ca. 75,- DM

Eine Auswahl an instrumental- und vocal- Songs der Gall Force Reihe. Die Musikrichtung ist Pop/Rock und erweckt nicht den Eindruck eines Soundtracks. Ruhige Musik zum nebenbei hören.



Tenchi Muyo (OST)

Spielzeit: 56´ 00 min., 25 Lieder
Preis ca. 70,- DM

Schöne Songs, hauptsächlich instrumental, ein miauendes Raumschiff und gute Hintergrundmusik. Und das alles auf einer CD. Perfekt für jeden, dem die Serie an sich noch nicht abgedreht genug ist.



Kimagure Orange Road

Spielzeit: 38´ 02 min., 15 Lieder
Preis ca. 70,- DM

Auch hier findet sich eine Auswahl der Instrumental- und vocal- Songs Gute Unterhaltungsmusik mit den besten Stücken von KOR. Schöne, ruhige Unterhaltungsmusik Richtung Pop/Rock.



Macross song collection

Spielzeit: 58´ 32, 17 Lieder
Preis ca. 70,- DM

Für alle die schon immer mal Minmeis Lieder haben wollten, ist diese CD genau das richtige. Aber Vorsicht: Übermäßiger Genuß dieser CD kann dazu führen, daß man sich für Rick Hunter hält.



Macross II (OST)

Spielzeit: 51´ 44, 19 Lieder
Preis ca. 50,- DM

Titel- und Hintergrundmusik der Macross II Serie. Der äußerlich amerikanische Soundtrack beinhaltet jedoch die japanischen Fassungen. Sonst ist aber alles zu finden was Macross Fans haben wollen.



Megazone 23

Spielzeit: 47´ 43 min., 10 Lieder
Preis ca. 70,- DM

Definitiv eine der besten CDs, da hier die besten Songs der Serie genommen wurden. Die CD beinhaltet nur vocal-Songs, die den Eindruck erwecken die Sängerin würde direkt nebenan stehen.



SOUNDTRACKS



Arslan (OST)

Spielzeit: 42´ 04 min., 14 Lieder
Preis ca. 75,- DM



Arslan II (OST)

Spielzeit: 68´ 04 min., 17 Lieder
Preis ca. 75,- DM



Lum

Spielzeit: 34´ 40, 10 Lieder
Preis ca. 60,- DM

Die beiden Soundtracks zu Heroic Legend of Arslan enthalten sowohl die Orchesterfassung der Hintergrundmusik, als auch 3 gesungene Lieder welche bei Pop/Rock einzuordnen sind. Die Orchestermusik ist sehr passend für diese Art von Fantasy-/Ritterfilm und vermittelt im Vergleich eine etwas fröhlichere Atmosphäre als Vampire Hunter D. Schöne entspannende Musik, die gut zur Untermalung geeignet ist.

Nur etwas für eingefleischte Lum-Fans ist dieser Soundtrack. Die Lieder sind genauso albern wie die Serie und gerade deswegen raten wir zur Vorsicht. Ein Muß für Fans, für alle die Lum nicht mögen jedoch einfach nur schrecklich.



Project A-ko (OST)

Spielzeit: 43´ 57 min., 12 Lieder
Preis ca. 70,- DM

Die Musik geht Richtung Pop/Rock und beinhaltet erstaunlicherweise auch englischsprachigen Lieder. Für alle zu empfehlen, die gegen japanische Lieder eine Abneigung haben, da die CD nicht direkt als Soundtrack zu erkennen ist.



Vampire Hunter D (OST)

Spielzeit: 44´ 48, 12 Lieder
Preis ca. 80,- DM

Die düstere Stimmung des Filmes wird durch diese Orchestermusik hervorragend verdeutlicht. Man erhält den Eindruck sich mitten im Film zu befinden. Aber Vorsicht: nichts für melancholisch oder depressiv veranlagte Hörer.



Genocyber (OST)

Spielzeit: 36´ 20 min., 10 Lieder
Preis ca. 70,- DM

Sehr gute Synthesizer-Effekte gemischt mit richtigen Instrumenten lassen dem geneigten Hörer den Film wieder vor dem geistigen Auge vorbeiziehen. Ein zwar genialer Soundtrack, aber nicht für Leute mit zerrütteten Nerven.

d tracks



Dragonball Z

Spielzeit: 6' 51 min.
 Single CD, 2 Lieder
 Preis ca. 25,- DM
 Was soll man noch großartig
 Worte verlieren? Diese bei-
 den CDs sind einfach ein Muß
 für jeden Dragonball-Fan.



Dragonball Z

Spielzeit: 7' 24 min.
 Single CD, 2 Lieder
 Preis ca. 25,- DM



Silent Möbius

Spielzeit: 10' 23 min.
 Single CD, 1 Lied: 2
 Versionen (instr./vocal)
 Preis ca. 25,- DM
 Image song
 Sehr schönes, ruhiges Lied
 zur Silent Möbius Serie, was
 aber leider nichts mit dem
 Film zu tun hat.



Ushio + Tora

Spielzeit: 10' 05 min.
 Single CD, 2 Lieder
 Preis ca. 25,- DM
 Titelmusik und Abspannmusik
 der neuen Animes von OVA-
 Films.
 Geheimtip!
 (siehe auch Seite 10-11)

Abschließend bleibt nur noch zu sagen, daß dies nur eine kleine Auswahl aus dem reichhaltigen Programm an Animation-CDs darstellt. Leider würde eine ausführliche Besprechung der ca. 1.500 erhältlichen Soundtracks den Rahmen dieses Magazins sprengen. Deswegen beschränkten wir uns auf die bekanntesten um wenigstens mal einen kleinen Einblick zu gewähren. Auch hier versuchten wir wieder mal auf jegliche Art von Bewertung zu verzichten, da die Meinungen der Redaktionsmitglieder über die Musik wieder mal stark abweichen.

Leider ist man auch beim bestellen der CDs auf den Titel angewiesen und weiß meist erst später ob es sich nun um ein OST, Image oder Drama Album handelt. Und wer gibt schon gerne 80,- DM für ein Hörspiel aus, was man nicht mal verstehen kann? Leider fand sich auch niemand bereit uns von jeder CD ein Testmuster zu schicken. Na ja, eigentlich ist es nicht schade, denn es würde wahrscheinlich Jahre dauern sich jede CD anzuhören.

LE

BACKGROUND

Wegen der wachsenden Nachfrage, startet mit dieser Ausgabe eine Reihe mit Erläuterungen der wichtigsten, in der Anime-Welt verwendeten, Begriffe. Auf dieser Seite werden zunächst einmal die Wörter erklärt, nach denen am häufigsten (in Leserbriefen) gefragt wurde. Erstaunlicherweise wurde auch nach Begriffen gefragt, die in AnimaniA Nummer 1 schon erklärt wurden.

Anime ist der Begriff mit dem in Japan alle Zeichentrickfilme belegt werden. Die japanischen Animes sind generell für alle Altersstufen freigegeben, dies hängt vor allem mit deren Mentalität zusammen.

Garage kits sind Bausätze, die in sehr geringen Auflagen (meist nur 100 Stück) produziert werden. In der Regel handelt es sich um Modelle, die bei Veranstaltungen wie z.B. Jaf-Con oder Wonder Festival innerhalb von Minuten ausverkauft sind.

LD ist das Kürzel für Laser Disk. Auch hier unterscheidet man, genau wie bei den Videos, zwischen PAL und NTSC.

Manga ist das japanische Wort für Comic. Der typischen japanische Comic nimmt einen ähnlichen Stellenwert wie die dortige Tageszeitung ein.

Model kits sind Modellbausätze. Diese bestehen meist aus Plastik, Resin oder Vinyl. Diese

Modelle werden oft in Auflagen von 1.000 Stück oder mehr produziert.

Movie bezeichnet einen Film, der speziell für die Vorführung in Kinos produziert wurde. Hier gibt man sich in der Regel die meiste Mühe mit den Zeichnungen.

NTSC ist die amerikanische und japanische Video-Norm. Auf einem normalen, europäischen Videorecorder werden deshalb diese Kassetten nicht laufen.

O.S.T. Kurzbezeichnung für Original Soundtrack. Die Musik zum Film also. Man sollte diese Soundtracks aber nicht mit der auf PAL-Videos zu hörenden Musik verwechseln, da die Engländer oft andere Soundtracks verwenden als die Japaner.

OVA / OAV Kurzbezeichnung für Original Video Animation. Hiermit werden Filme bezeichnet, die speziell für den Video und/oder Laser Disk

Markt produziert werden.

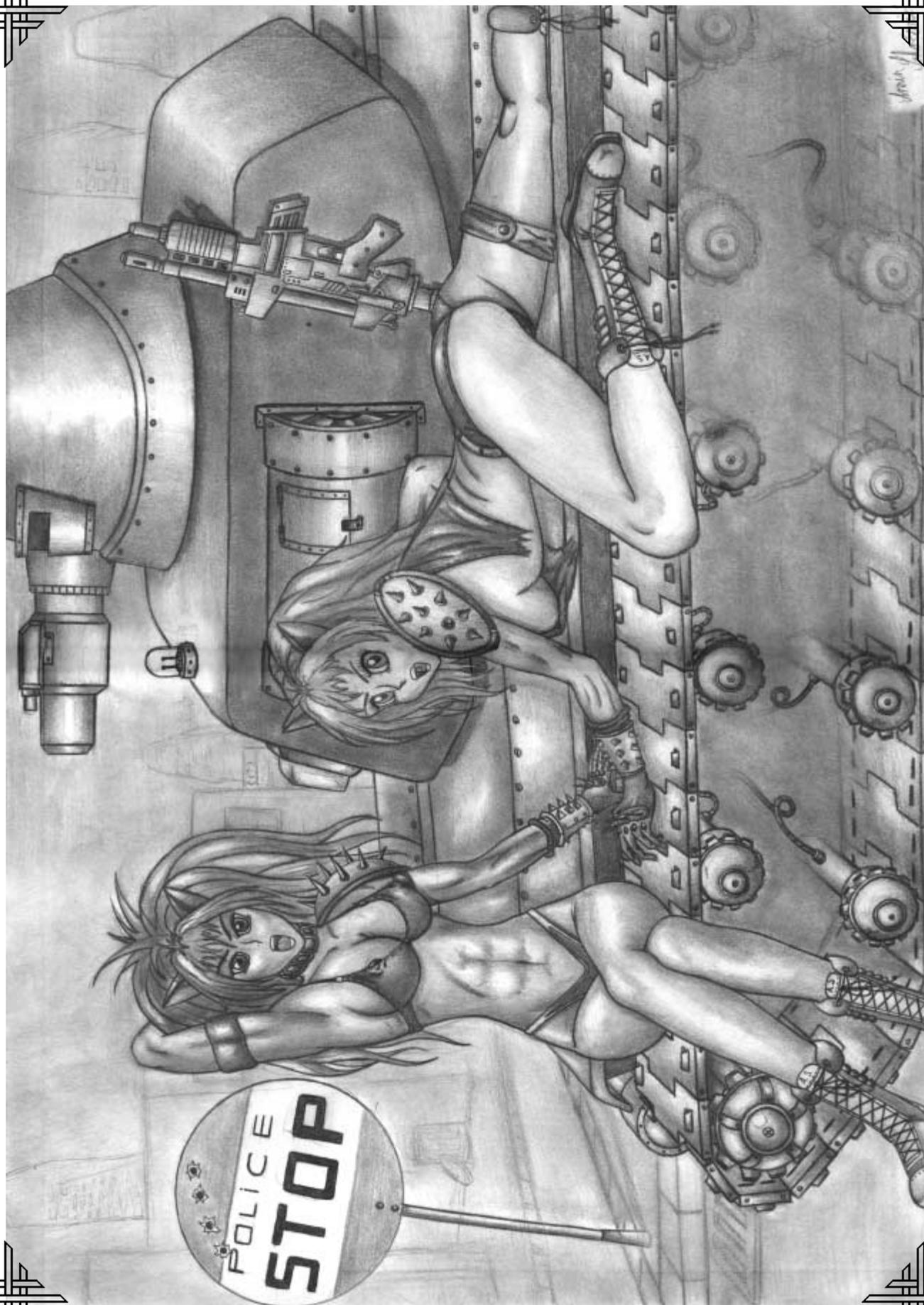
PAL ist die europäische und englische Video-Norm. Leider sind jedoch die besten bis heute produzierten Filme noch nicht auf PAL erhältlich.

Resin ist ein Oberbegriff für mehrere Kunststoffe meist sind damit Epoxyd-Harze oder Polyester-Harze gemeint. Garage-kits sind immer aus Resin gegossen.

TV Series ist, wie der Name schon sagt, die Bezeichnung für alle Animes, die für eine Fernsehausstrahlung produziert werden. Hier legt man nicht sehr viel Wert auf die Details, da meist die Zeit fehlt. Wenn man bedenkt, in welchen kurzen Abständen diese Serien ausgestrahlt werden, ist das durchaus verständlich.

Vinyl ist ein thermoplastischer Kunststoff auf PVC-Basis. Modelle aus Vinyl werden nicht komplett ausgegossen und sind daher leichter und billiger als Resin-Bausätze.

Fan Gallery



ANIME
COMINGS

MÄRZ

- THE GUYVER DATA 12
- LEGEND OF THE FOUR KINGS PART 3 & 4
- GOKU - MIDNIGHT EYE PART 1
- MACROSS PLUS PART 1
- PLASTIC LITTLE
- MD GEIST
- ADVENTURE DUO PART 2
- GREEN LEGEND RAN PART 1
- TENCHI MUYO 3 (PART 5 & 6)

APRIL

- LEGEND OF THE FOUR KINGS PART 5 & 6
- GOKU - MIDNIGHT EYE PART 2
- MACROSS PLUS PART 2
- DOMINION CRUSHER POLICE PART 1
- ADVENTURE DUO PART 3
- ROBOTECH 4 EPISODE 13 - 15
- STARBLAZERS 4
- AMBASSADOR MAGMA VOL. 6 EPISODE 13 - 15
- GREEN LEGEND RAN PART 2

MÄRZ

- DETONATOR ORGUN PART 3
- EIGHT MAN AFTER PART 4
- FATAL FURY: LEGEND OF THE HUNGRY WOLF
- KEKKO KAMEN VOL. 2
- KISHIN HEIDAN VOL. 3
- MACROSS PLUS PART 1
- ORGUSS O2 VOL. 1
- RECORD OF LODOSS WAR VOL. 1
- RUPAN III: GOLD OF BABYLON (VIDEO & LD)
- ARCADIA OF MY YOUTH (LD)

APRIL

- CYBORG 009: LEGEND OF THE SUPER GALAXY
- DOMINION II VOL. 1
- GREAT CONQUEST: THE ROMANCE OF THREE KINGDOMS
- SPACE WARRIORS BALDIOS
- RANMA 1/2 ANYTHING GOES MARTIAL ARTS: IT'S FAST OR IT'S FREE
- RUPAN III: THE FUMA CONSPIRACY

APRIL

- USHIO & TORA EPISODE 1 - 4 (SPECIAL EDITION)
- DEVIL HUNTER YOHKO EPISODE 1 - 3 (SPECIAL EDITION)

UK

USA

GERMANY

Genesis Survivor Gaiarth

Stage 2 & 3

Nachdem wir in AnimaniA Nummer 2 über den ersten Film dieses dreiteiligen Endzeit-Spektakels berichteten, folgt hier nun endlich die Fortsetzung. Nachdem Ital, Zaxxon und Sahari einen der bitterbösen Cyborglords aus-



Zaxxon, der Hellseher, sieht schwarz!

geschaltet haben, begeben sie sich auf die Suche nach dem Oberbösewicht. Angeblich soll dies ein mächtiges Computersystem sein, welches den großen Roboterkrieg in Gang setzte. Bevor sie aber den Kampf gegen eine solche Maschine aufnehmen können, brauchen sie eine entsprechende Ausrüstung. Um an Geld zu kommen, nehmen sie einen Auftrag an, bei dem es um einen "Drachen" gehen soll, der eine Stadt im Grenzgebiet der menschlichen Zivilisation terrorisiert. Die drei Kämpfer können den "Drachen", eine Hydra-ähnliche Kampfmaschine, zerstören und geraten dann zufällig an ein anderes künstliches Wesen: eine Elfe namens Sakuya. Der Drachenroboter diente dazu, die Elfe in ihrem Tiefschlaf zu beschützen. Der unter Amnesie leidende War-Roid Zaxxon jedenfalls erkennt etwas Bekanntes

an ihr, kann sich aber an nicht genaueres erinnern. Erst später kommt heraus, daß Zaxxon der Beschützer von Sakuya und dem gesamten Planeten Gaiarth war. Der General, so der Name des Überwesens, veranlaßt die Entführung Sakuyas und so sieht sich das Quartett bald einem kybernetischen Krieger und seinen Kampfdrohnen gegenüber. Zaxxon erkennt den alten Cyborglord und langsam dämmert es ihm wieder. Er erinnert sich, mit ihm gemeinsam gegen das Robot-Imperium gekämpft zu haben. Heute jedoch ist der alte Freund ein ernstzunehmender Gegner, der auf Zaxxons Kopf aus ist. Und während Ital und Sahari mit den Metalldrohnen beschäftigt sind, entbrennt zwischen den beiden Kämpfern ein Kampf auf Leben und Tod, welcher natürlich von Zaxxon gewonnen wird. Leider ist es bei dem Gemenge einigen Drohnen gelungen,



Sahari und Ital genießen die Ruhe...

mit Sakuya das Weite zu suchen. Dadurch hat der General nun den Schlüssel zur totalen Macht in den Händen und so ist es ungewiß, ob der Krieg gegen die Maschinen noch gewonnen werden kann. Auf der Suche nach der Festung des Generals treffen die Freunde auf eine mobile Stadt, welche von Drohnen angegriffen wird. Erst als sie den Angriff zurückschlagen, bemerken sie, daß sich die Einwohner nicht mal gegen die Roboter zur Wehr setzen. Die drei werden schon bald von der

friedlichen Atmosphäre der Stadt eingenommen und gerade Sahari drängt darauf sich in der Stadt niederzulassen. Doch Ital weiß, daß er sich dem General noch stellen muß um ihre Zukunft zu sichern. Als die Stadt er-



...während Sakuya leidet

neut angegriffen wird, transferiert die Herrscherin überraschenderweise Zaxxons Erinnerungen zurück und so machen sich die drei weiter auf dem Weg zum General.

Als die Helden schließlich den General in seiner Festung stellen können, stellt sich heraus, daß er ein "Bruder" Sakuyas ist und mit ihrer Hilfe Waffensysteme aktivieren will, die nie zum Einsatz kommen sollten. Und dieses Waffensystem besteht aus vollautomatisierten Robotern mit nur einem Ziel: Die Ausrottung jeglichen organischen Lebens auf Gaiarth...

Seltsamerweise scheinen Teil Zwei und Drei im gegensatz zum Erstlingswerk etwas gelitten zu haben. Gemeint ist damit die grafische Qualität. Viele Stellen in den beiden Teilen sind nicht so gut ausgearbeitet. Warum dem so ist, wissen nur die Macher. Vielleicht stand man unter Zeitdruck. Trotzdem sind die beiden Nachfolger nicht schlecht. Sie bieten gute, kurzweilige Unterhaltung und haben dank der guten Story und dem hervorragenden Mechadesign doch noch den Durchschnitt übertrumpfen können.

OK

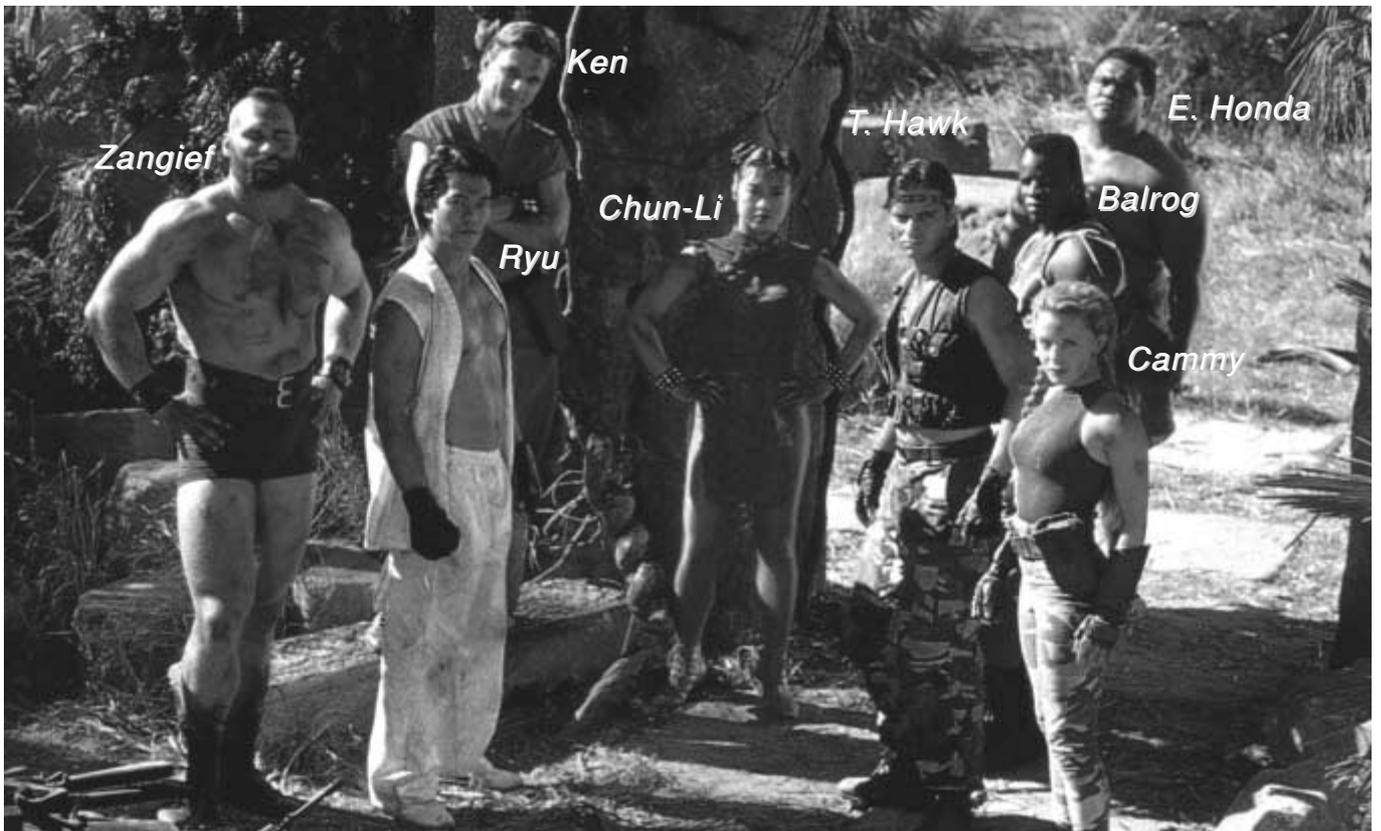


STREET FIGHTER

Die mit Spannung erwartete Realfilmumsetzung des Automaten- und Konsolenhits Streetfighter II ist nun endlich abgedreht und läuft seit Weihnachten 1994 in den amerikanischen Kinos. Im April diesen Jahres soll nun auch bei uns dieser actiongeladene Streifen anlaufen, in dem Jean Claude Van Damme, einer der besten

den Produzenten tatsächlich gelungen, eine einigermaßen gelungene Umsetzung abzuliefern. Wenn man bedenkt, daß eine Verfilmung eines Videospieles eine wirklich heikle Angelegenheit ist (Super Mario Bro. war ein deftiger Schuß in den Ofen), so hat man sich alle Mühe gegeben, keinen Kitsch, sondern eine wohl

stimmt jemand besseren hätte finden können. Man versuchte auch, die verschiedenen, individuellen Kampftechniken der Streetfighter zu kopieren (Energieblasts, Kampfmanöver,...), um die Atmosphäre zu wahren. Nun zur Geschichte des Realfilmes: Ende der neunziger Jahre hat ein Wahnsinniger, General M. Bison, da-



Martial-Arts-Spezialisten, in die Rolle des Guile schlüpfte und mit seiner Armee von Streetfightern und Soldaten einen schier aussichtslosen Kampf gegen den großwahn-sinnigen M. Bison (Raul Julia - Addam's Family) führt. So gut wie alle Kämpfer, die man aus den Spielen kennt, sind in der etwa 20 Millionen Dollar teuren Produktion vertreten. Nach ersten Bildern zufolge, ist es

durchdachte Story mit vielen Special-Effects, einer ganzen Menge Action und einer guten Atmosphäre, herüberzubringen. Das Besondere ist nach wie vor, daß man versucht hat, alle Charaktere des Spieles auf die Leinwand zu transferieren, so daß es den Anschein hat, das Spiel wäre nach dem Film entstanden. Obwohl man für die Besetzung der Cammy (gespielt von Kylie Minogue) be-

mit begonnen, die Welt nach seinen Maßstäben zu verändern. In seiner Kommandozentrale, einem schwerbewaffneten Stützpunkt im Herzen von Thailand, schmiedet er finstere Pläne. Alles beginnt damit, daß er versucht bei einer Geiselnahme 20 Millionen Dollar von den Vereinigten Staaten zu erpressen. Sofort schickt man eine Angriffseinheit, welche unter dem Kommando von Colonel William

STREET FIGHTER



Bison (das Hemd) gegen Guile

puliierte Kreatur zu verwandeln. Diese soll der Prototyp für eine unbesiegbare Armee von willenlosen Mutanten sein. Guile und seine Mannschaft treffen ein, und mit ihnen einige der besten Streetfighter, die die Welt je gesehen hat. Diese Kämpfer schleichen sich in die Fes-

wollen Bison ein für alle mal zur Strecke bringen. Es kommt zu einer großen Schlacht außerhalb und innerhalb der Festung. Als Guile letztendlich in der Zentrale eintrifft, erlebt er einige Überraschungen. Wird er Bison besiegen können? Natürlich wird er das... Die Produktionsdesigner versuchten eine bis ins kleinste Detail geplante Arbeit abzuliefern. Sets, Kostüme und Waffensysteme wurden extra herausgeputzt, um eine optimale Wirkung zu

F. Guile steht, los, um die Festung zu stürmen. Durch einen Fehler Bisons, wird es möglich, per Satellit, die genaue Position des Stützpunktes auszumachen. M. Bison hat es mittlerweile geschafft, Guiles gefangenen Kameraden Carlos Blanca, unter unfreiwilliger Mit Hilfe eines Wissenschaftlers Dhalsim, in eine genmani-



spannende Duelle mit bösen Gegnern (Gã hn)



ein furchteinflö Bender Blanca ???

tung, unter dem Vorwand an einem Wettkampf in Bisons Arena an gegen seine besten Kämpfer, darunter auch der klingenbewehrte Vega, anzutreten. Mittlerweile will die AN (Allied Nations) den Forderungen Bisons nachgeben, doch Guile spielt da nicht mit. Seine Truppe und er halten zusammen und

erzielen. Allerdings ist dieser Film, wie auch das Spiel, auffallend unblutig. Zwar wird auf die härteste Weise gekämpft, doch das Blut ließ man absichtlich weg, um den Film auch Jugendlichen zugänglich zu machen. Das mag auch der Grund sein, warum die Anzahl der Kinobesucher in Amerika weit unter den Erwartungen liegt. Auf jeden Fall entwickelt man auch direkt das neueste Spiel, Streetfighter III und bereitete eine umfassende Werbepropaganda vor, um den Film entsprechend zu fördern.

STREET FIGHTER II

Super Streetfighter II Turbo 3DO - Umsetzung

Die bisher beste Umsetzung des Streetfighter II Automaten - Spieles ist die Ende 1994 auf den Markt gekommene 3DO-Version. Hier hat man sich endlich mal sehr viel Mühe gegeben und erreichte so eine nahezu gleiche Qualität wie bei dem Automaten-Spiel.

Ein kleines Manko ist allerdings, daß die Farben bei der Heimversion etwas blasser geraten sind.

Die Ladezeiten der CD sind nicht zu bemängeln und erlauben somit einen flüssigen Spielablauf ohne größere Wartezeiten. Die Spielbarkeit ist nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr gut, trotz des Standard-Joy pads. Es dauert halt immer ein bißchen, bis man die Special-Moves auch anwenden kann. Aber Übung macht den Meister. Es soll demnächst aber auch noch zusätzlich ein „Sechs-Button-Pack“ erhältlich sein. Genaueres ist aber leider noch nicht bekannt.

Noch eine Verbesserung sind auch die neu hinzugekommenen Charaktere wie Cammy, Dee Jay, T. Hawk und Fei Long (der Bruce Lee Verschnitt), welche auch schon im Anime ihren Auftritt haben, sowie einige neue Hintergründe. Selbstverständlich gibt es noch einen neuen Endgegner: den „unbesiegbaren“ Akuma. Dieser steht in der Hierarchie noch über M. Bison und wenn man einen Kampf gegen ihn bestehen will, muß man zuerst alle anderen 16 Kämpfer ausschalten. Dafür kommt man in den einmaligen Genuß, wie Akuma zuerst Bison vermöbelt bevor er sich seinem Gegner zuwendet. Aber Vorsicht, Akuma ist nicht leicht zu besiegen.

Im Allgemeinen kann man sagen, daß diese Version auch für Nicht-Streetfighter-Fans durchaus zu empfehlen ist. Denn die flüssigen Bewegungsabläufe machen dieses Spiel auch für den unbefangenen Betrachter zu einem fesselnden (suchterregenden), kurzweiligen Vergnügen. Kurz gesagt: Es lohnt sich!



STREET FIGHTER II

Prolog; ein Jahr vorher: Ryu liefert sich einen blutigen Kampf mit Sagat, welcher Ryu nur durch seine Spezialattacke, den Horu-Ken, für sich entscheiden kann. Der Kampf wird von einem unsichtbaren Zuschauer aufgezeichnet.



Los Angeles, Heute: Cammy, eine Agentin des Britischen Geheimdienstes, sorgt für Aufruhr, als sie den Justizminister umbringt, der sich in einer Kampagne gegen Drogen engagiert. Es dauert nur Sekunden, bis sie beim Fluchtversuch nach diesem hinterhältigen Attentat schließlich gefaßt werden kann.

Chun-Li, Agentin bei Interpol, versucht hinter Cammys Beweggründe zu kommen und stellt fest, daß diese vor einiger Zeit verschwand ohne eine Spur zu hinterlassen. Auf ähnliche Weise verschwanden auch Kämpfer wie Sagat, Balrog und Vega. Alles geht auf das Betreiben von M. Bison zurück, den Anführer einer Terroristenorganisation namens Shadowlaw, welche sich mit illegalen Drogen- und Waffenschmuggel betreibt.



Kambodscha, Thai-Gebirge: Ryu trainiert Geist und Körper und erinnert sich dabei an die Zeit seiner Ausbildung, die er zusammen mit Ken verbrachte. Ryu, der rastlose Wanderer kann sich noch genau an die Worte Kens erinnern, der sagte: "Es wird eine Zeit kommen, zu der Du nicht mehr zum Spaß kämpfen wirst." Wie bald diese Worte schon wahr werden, soll er bald erfahren, denn ganz in der Nähe, in Bisons Hauptquartier, wird gerade sein Kampf gegen Sagat ausgewertet. Große Verwunderung macht sich unter den Anwesenden (Balrog, Vega und Sagat) breit, als die Auswertung eine Kampfstärke Ryus von 3.620 ergibt. Denn ein normaler Mensch hat nur eine Stärke von 2.000. Also beschließt Bison, Ryu für sich zu gewinnen um aus ihm einen perfekten Kämpfer zu machen.



Nachdem Ryu nach dem Kampf mit Sagat ein Jahr verschwunden war, taucht er in China wieder auf. Dort wird er in einer Arena von Fei-Long zum Kampf herausgefordert, welcher in China ein gefeierter Filmstar ist. Nach dem Wettstreit (welchen Fei-Long natürlich verliert) gehen beide durch die Straßen und Ryu erfährt dabei von den illegalen Geschäften Shadowlaws.



Zwischenspiel: Ein Kampf zwischen T. Hawk und Ken in Seattle wird von einem Androiden Bisons aufgezeichnet.

Inzwischen ist Ryu in Kalkutta angekommen und beobachtet einen Kampf zwischen E. Honda und Dhalsim. Auch hier ist wieder ein Androide, um die Kampfstärke der beiden Kontrahenten zu messen. Mitten im Kampf wird Dhalsim jedoch abgelenkt weil er eine große Kraft (Ryus) in seinem Rücken spürt. Durch diese Ablenkung kann Honda den Streit für sich entscheiden und bietet nachher Ryu die Hälfte seines Gewinnes an.



In seiner Festung wertet Bison die Aufzeichnungen verschiedener Kämpfe aus und stellt fest, daß Ryu und Ken die gleichen Techniken

STREET FIGHTER II



verwenden und auch nahezu die gleiche Kampfstärke besitzen. Bison entschließt sich, Ken zu einer perfekten Kampfmaschine zu formen, da Ryu durch seine Rastlosigkeit nicht gefunden werden kann. Und er braucht einen perfekten Killer, um seinen Plan zu verwirklichen, den Präsidenten der USA umzubringen. Cammy war ja schon erfolgreich umgedreht worden, wurde dann jedoch gefaßt. Bison beschließt darum sie zu töten, was aber noch keine Eile hat, da seine Methoden der Gehirnwäsche auch von Interpol nicht nachgewiesen werden können. Das muß auch Chun-Li erfahren, da bei einem Gespräch mit Cammy nichts anderes herauskommt, als daß sie sich nicht mehr an die letzten drei Jahre erinnern kann.



Los Angeles: Chun-Li und Guile streiten sich, da Guile Bison unbedingt im Alleingang zur Strecke bringen will weil dieser Guiles Freund Charlie im Vietnam-Krieg umgebracht hatte. Doch Chun-Li hat auch ihre Rachegefühle, da ihr Vater durch Bisons Hand den Tod fand. Deswegen findet sie es unverschämt, daß Guile den ganzen "Spaß" für sich haben will.



Später suchen die beiden Dee Jay auf um ihn über die Mächenschaften Shadowlaws aufzuklären. Dabei kommen sie in den Genuß einen der Androiden zu köpfen. Doch über einen zweiten Bleicheimer wird das ganze von Bison beobachtet, der Vega ausschickt um sich Chun-Li "vorzunehmen".

Zwischenspiel: In Las Vegas kämpfen auf einer Bühne Zangief gegen Blanka. Als Zuschauer dabei ist diesmal auch Balrog.

Los Angeles: Vega liefert sich einen erbitterten Kampf mit Chun-Li. Er glaubt ein leichtes Spiel zu haben und meint noch, daß er gerne mit seinen Opfern spielt, bevor er sie umbringt. Doch er hat Chun-Li leider unterschätzt und zieht diesmal den kürzeren. Guile, gerade auf dem Weg zu ihr, kommt leider zu spät um noch in den Kampf einzugreifen. Glücklicherweise kommt er gerade noch rechtzeitig



um die schwerverwundete Chun-Li in die Intensivstation des Krankenhauses zu bringen. Von dort aus telefoniert er mit Interpol um ein Treffen mit Ken auszumachen und erfährt, daß auch andere Streetfighter von Shadowlaw beobachtet werden.

Washington: Ken fährt seine Freundin Elisa nach Hause und erinnert sich an die gemeinsame Zeit mit Ryu. Da er dadurch fast einen Unfall baut, muß er sich ein paar Bemerkungen von seiner besorgten Freundin anhören. Als er Elisa verläßt, wird er auf seinem Weg von Bison entführt, da Ken nicht freiwillig mit ihm gehen will und Bisons Kräften weit unterlegen ist. Guile, der gerade auf dem Weg zu Ken war, kommt leider (wieder einmal) zu spät und findet nur noch Kens verlassenen Wagen.

Wieder bei Interpol angekommen, beschließen Guile und sein Chef die bekannten Stützpunkte Shadowlaws anzugreifen. Vorher müssen sie jedoch unbedingt Ryu finden (welchen sie in Kambodscha vermuten), da er der einzige ist, der sich mit Bison messen kann. Nachdem Guile der immer noch bewußtlosen Chun-Li versprochen hat, ihren Vater und seinen Freund zu rächen, macht er sich auf den Weg nach



STREET FIGHTER II

Kambodscha um Ryu zu suchen.

Thai-Gebirge: Kens Gedächtnis wird durchleuchtet um ihn umzudrehen, da Bison ihn mit Hilfe seiner Psychischen Kräfte zu einer Killermaschine unter seinem Kommando machen will.

Als Guile schließlich Ryu bei Honda im Gebirge aufspürt, macht sich auch Bison dorthin auf den Weg. Es kommt zum finalen Showdown im Thai-Gebirge zwischen Guile, Honda und Ryu auf der einen, und Bison, Balrog und Ken auf der anderen Seite. Während Bison den umgepolten Ken auf Ryu hetzt, kann dieser sich um Guile kümmern. Guile, Bison natürlich hoffnungslos unterlegen verliert zwar die Auseinandersetzung, wird jedoch von Bison in einem Anflug von Großmut vor dem Tode verschont. Inzwischen jagt Ken nur auf Ryus Tod programmiert hinter Ryu her, wobei er im Verlaufe des Kampfes immer mehr seiner Erinnerung zurückgewinnt. Als Ken sich schließlich seiner Manipulation bewußt wird, wird er von Bison außer Gefecht gesetzt und so sieht sich der erschöpfte Ryu seinem eigentlichen Feind gegenüber.

E. Honda liefert sich ein Gefecht mit Balrog, doch im Laufe des Kampfes verkeilen sich beide ineinander und stürzen in den Abgrund. Während Bison Ryu zum Überlaufen bewegen will, kommt Ken langsam zu sich und erinnert sich an die Worte seines alten Meisters um so wieder Kraft aus seinem Inneren zu schöpfen. Mit den letzten Worten des Sensei: "Steh jetzt auf!" erhebt sich Ken und kämpft an Ryus Seite gegen Bison, den sie letztendlich durch einen doppelten Horu-Ken besiegen können.

Doch Bison wird wiederkommen....

Ein hervorragend produzierter Film, der sich auf dem letzten Stand der Technik bewegt. Flüssige Animationen und einige digitalisierte Hintergrundbilder machen diesen Streifen zu einem wahren Muß nicht nur für alle Streetfighter Fans. Der 103minütige Film offenbart dem Betrachter einen Einblick in die Kampftechniken der Hauptpersonen und auch in deren Seelenleben. Verwirrend ist nur die etwas andere Namensgebung der Personen. Deswegen wurden in diesem Bericht die korrekten Namen verwendet, wie z.B. M. Bison (japanisch: Vega), Vega (Balrog) und Balrog (M. Bison) um nicht zuviel Verwirrung zu stiften. Auch wenn die Grundstory etwas abgedroschen klingt: Agenten im Kampf gegen Drogen- und Waffenschmuggler, wurde doch auch erheblicher Wert auf Moral und Ethik gelegt. Was sich hauptsächlich bei der Verfolgung von Ryus Weg und seinen Meditationen zeigt. Nachdem uns CAPCOM in Zusammenarbeit mit Sony Music Entertainment so ein Meisterwerk vorlegte, bleibt nur noch die Frage offen, ob sich andere auch solche Mühe mit ihren Produktionen (Fatal Fury) gemacht haben oder ob diese nur ein müder Abklatsch sein werden. Doch dazu demnächst mehr.

OK / LE / HN



K
I
T

ZONE Background

Zu jedem japanischen Anime gehört auf jeden Fall auch eine Bausatzreihe. Dougram, Votoms, Sol Tekkaman und natürlich Robotech haben eine Vielzahl von Modellen und Spielzeug nach sich gezogen. Wer erinnert sich nicht gerne an das, leider gescheiterte, Revell Experiment mit den Robotech Modellen japanischen Ursprunges. Die umfangreichste und meistgekaufteste japanische Anime-Modell-Serie ist aber zweifellos Gundam von der Firma Bandai. Dieser Modellbaugigant hat allein für diese Fernsehserie die schier unglaubliche Menge von über tausend verschiedenen Modellen auf den Markt gebracht. Und das in Auflagen, daß heute annähernd 3 Modelle pro Kopf der japanischen Bevölkerung verkauft wurden. Laut Statistik wurde z.B. 1993 pro Monat von jedem Einwohner ein Gundam Roboter gekauft. Im Jahre 1982 wurden sogar 19 Jugendliche bei einem Aufruhr in der Spielzeugabteilung eines Kaufhauses verletzt, als sie versuchten die neuesten Gundam Bausätze zu kaufen.

Um sich in dieser gigantischen Auswahl von Modellen einigermaßen zurechtzufinden muß man wenigstens ein paar Dinge über die Serie wissen. Die erste Folge der Serie, die den vollständigen Namen "Kido Senshi Gundam" trägt, wurde 1978 im japanischen Fernsehen gezeigt. Der Regisseur Yoshikyuki Tomino erregte mit der bis dahin unerreichten Qualität seiner Anime-Serie größtes Aufsehen in den Medien- und Marketinglandschaft. Zum ersten mal wurde mit Gundam im konservativen Japan auch ein älteres Publikum angesprochen, das schnell und mit japanischer Gründlichkeit eine fanatische Fangemeinde bildete. So wundert es kaum, daß der ersten Serie 1985 Z(eta) Gundam und 1986 ZZ Gundam (Gundam Double Zeta) folgten. Währenddessen wurde die Originalserie zu drei Spielfilmen zusammengefaßt, die so erfolgreich waren, daß 1988 der erste Gundam Kinofilm anlief.

Gundam erscheint seit 1989 in OVA Serienform. Aus dieser Zeit stammen Gundam 0080, 0083, F90, F91, V Gundam und V2 Gundam. Jeder dieser Serien ist eine Modellbau-Serie zugeordnet, was kaum verwundert, da die Produktion der Gundam Videos von Bandai mitgetragen wird. Ähnlich wie bei der Serie, wurden auch bei den Bausätzen neue Dimensionen erschlossen, denn die Modelle mußten ein breit gefächertes Publikum ansprechen. Die Designer von Bandai versuchten mit dieser Serie alle möglichen Interessen unter einen Hut zu bringen und so wurde auf beste Qualität geachtet und immer weitere Verbesserungen vorgenommen. Zuerst mußte der Kleber weichen, um auch den Ungeschicktesten (oder jüngsten) Fans die Möglichkeit zu geben, einen Mobile Suit Gundam zu bauen. Dank der in Amerika und Europa unerreichten Präzision der Modelle, fiel ein Umsteigen auf Steckverbindungen nicht schwer, so daß alle Modelle, die seit 1987 erschienen sind nach dem "Snap Fix" Prinzip zusammengesetzt werden. Auch das Bemalen der Modelle ist nicht jedermanns Sache. Deshalb werden die Einzelteile schon in entsprechend far-

bigen Plastik gegossen und anstelle der üblichen Dekals (wasserlösliche Abziehbilder), findet man bei den Bausätzen Abziehaufkleber, die einem viel Zeit und Mühe sparen. Auch mit den Gelenken gibt man sich immer mehr Mühe. Wiesens die ersten Modell noch so gut wie gar keine Beweglichkeit auf, ist man heute schon dabei auch komplizierte Gummigelenke schon gebrauchsfertig zu gießen. Gerade die "High Grade" Bausätze zu den OVAs sind von unglaublicher Qualität.

Die Faszination an Gundam Bausätzen geht aber in der Hauptsachen von der Beweglichkeit aus. Kaum ein Action-Spielzeug so viele Variations- und Bewegungsmöglichkeiten. Bei größeren Modellen (manchmal ab Maßstab 1/100) sind selbst die



Auch die alten Dougrams sehen noch gut aus.



Zollidia ZM-S06G (Bandai 1/100) in Aktion

rem Metallhände, verschiedene Köpfe, Waffensysteme, Gelenke, und andere Ersatzteile. Für den Modellbauer ist die Hobby Japan Sonderausgabe "V Gundam - How to built Neo Gundam" ein Muß. Denn die darin abgebildeten "Scratch built" Modelle (also Prototypen) sind bester internationaler Standard. Für einen tieferen Einblick in die Serie sind die ins Englische Übersetzten Romane von DelRey Books und die 13teilige Comicserie "Gundam 0083" von VIZ eine wichtige Hilfe, da die Videos bis jetzt noch nicht auf PAL umgesetzt wurden.

In Japan gibt es natürlich auch ein Gundam Rollenspiel, ähnlich wie das bekannte Battletech, das dort zu den populärsten Systemen zählt. Das Regelwerk ist zwar auch in englischer Sprache von „Seventh Street Games“ herausgebracht worden, setzt aber einen anderen Hintergrund voraus. Für den geübten Rollenspieler läßt sich dieses Regelwerk jedoch leicht konvertieren, wenn man die Daten aus dem amerikanischen Magazin "Mecha Press" von Ianus Games benutzt. Zum Einstieg in dieses faszinierende Hobby empfiehlt es sich allerdings mit preiswerteren F91 oder V2 Modellen zu beginnen, welche sowohl einfach zu bauen, als auch optisch reizvoll sind.

Um nun dem Laien und auch dem fortgeschrittenen Modellbauer beim Bau dieser und anderer Modelle behilflich zu sein, startet in dieser Nummer (Siehe die Rückseite des Posters) eine Serie von hilfreichen Hinweisen, die den Bau dieser Roboter vereinfachen soll. Nicht vergessen sollte man allerdings, daß zum Modellieren vor allem Zeit und Geduld in ausreichendem Maße vorhanden sein sollte. Zwei linke Hände sollte man übrigens auch nicht haben. Ansonsten, viel Spaß....

AR

Finger beweglich. Aber auch bei den kleineren Modellen sind alle wichtigen Gelenke (Schulter, Ellenbogen, Fuß, usw) vorhanden. kleinere und mittlere Modelle kann man in ca. 3-4 Stunden zusammenbauen. Wieviel Zeit man aber in die Endbearbeitung steckt, wie z.B. anmalen und kleine Verbesserungen, bleibt jedem selbst überlassen. Wenn man aber will, daß der Bausatz auch wie ein Roboter aussehen soll, das heißt: keine Klebenähte mehr und mit Bemalung, sollte man schon mit 2-3 Wochen Arbeit rechnen.

Für den ernsthaften Modellbauer wird die Serie durch die unendlichen Variationsmöglichkeiten interessant. Innerhalb eines Maßstabes läßt sich so gut wie jedes Anbauteil austauschen und es werden sogar von der Firma B-Club eine Vielzahl von Variationsteilen angeboten. Unter ande-



LM314V21 V2 Gundam (Bandai 1/60)

Gundam Rose

Neo France Mobile Fighter - GF13-009NF
Bandai 1/144

Der Gundam Rose stammt aus der zuletzt in Japan erschienenen Serie "Shining Gundam" und ist somit eines der neuesten Modelle von Bandai. Wie alle Mobile-Suits aus dieser Reihe vertritt auch er im "Mann gegen Mann" Kampf eine Nation und ähnelt deswegen einem französischen Offizier.

Zuerst ein paar Worte zur Sicherheit: Alle beim Modellbau benutzten Werkzeuge können beim falschen Umgang Verletzungen verursachen. Um dies zu vermeiden gibt es eine goldene Regel: "Nie in Körperrichtung schneiden". Also nie mit zuviel Kraft die Klinge führen. Ein Ausrutscher könnte schwerwiegende Folgen haben. Gerade die Finger sollten nicht im Wege sein. Ansonsten ist es auch nie verkehrt, sich die Hinweise auf den Verpackungen (von Kleber, Farben, u.ä.) vorher durchzulesen.

Auf den ersten Blick macht der Gundam Rose einen guten Eindruck. Die in verschiedenen Farben gespritzten Teile (40 und 16 Gummigelte) sind, bis auf wenige produktionsbedingte Mulden, sauber gegossen. Die japanische Bauanleitung ist aufgrund der vielen, exakten Darstellungen auch für Einsteiger leicht verständlich.

Zunächst werden die Gußrahmen in einer lauwarmen, dünnen Spülmittellösung vorsichtig gereinigt und an der Luft getrocknet, da bei der Produktion ein Fettfilm entsteht, der nicht gerade zur besseren Haftung der Farbe beiträgt.

Nun sollten sämtliche Teile, die später von innen sichtbar sind, z.B. die Beine, von innen schwarz grundiert werden. (Das Innenleben eines Gundam sieht nun mal nicht so toll aus.) Während die Innengrundierung trocknet, können die Gummiteile bearbeitet werden. Diese haben nämlich, so genial sie auch sind, den gewaltigen Nachteil, daß keine Farbe auf ihnen vernünftig hält. Deshalb bemalt man diese Teile einfach gar nicht! Die etwas störenden Gußnähte können nämlich vorsichtig mit 400er bis 600er Schleifpapier entfernt werden. Das sieht zumindest besser aus, als abgeblätterte Farbe.

Der Zusammenbau erfolgt, egal wo man beginnt, immer nach dem gleichen Schema:

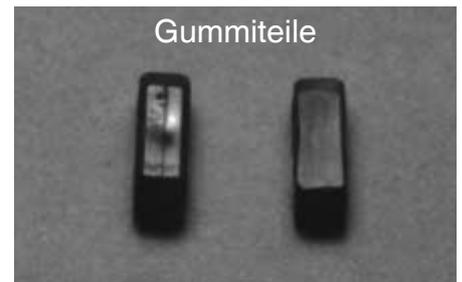
Zuerst werden die benötigten Teile mit einem Klipper aus dem Gußrahmen geschnitten. **Nicht** gebrochen oder gedreht, da sonst häßliche Bruchstellen entstehen! Bevor geklebt wird, werden die Teile zunächst zusammengesteckt, um später unnötige Überraschungen zu vermeiden. Da diese Teile aber im „Snap Fit“ Verfahren konstruiert sind, bekommt man sie zwar leicht zusammen, aber nur schwer wieder auseinander. Also werden die „Stifte“ um ca. die Hälfte gekürzt, die entsprechenden „Röhren“ mit dem Bastelmesser etwas erweitert. Das Bein wird geklebt,



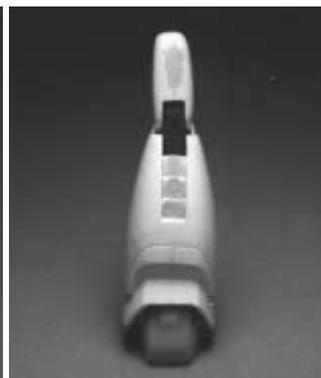
So soll er aussehen!



innen geschwärzte Einzelteile



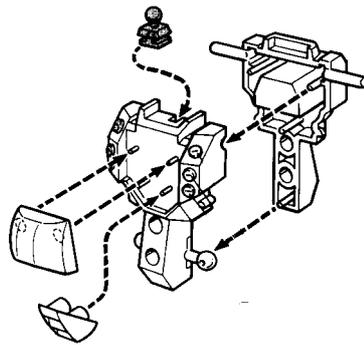
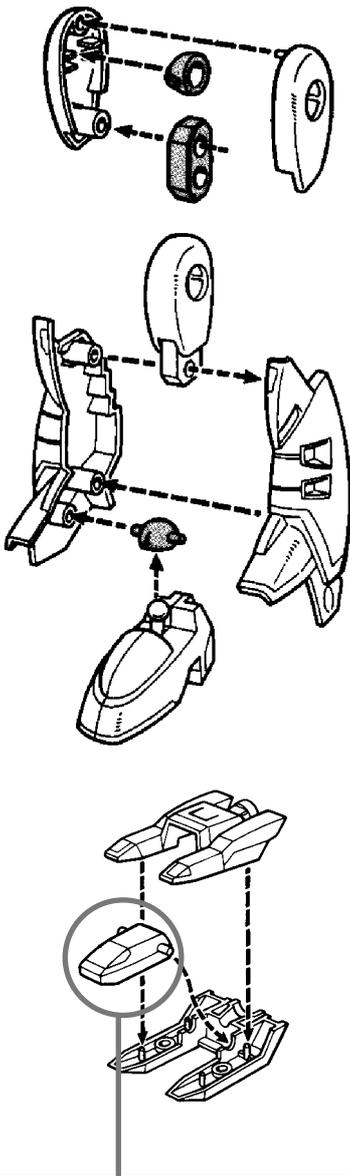
Gummiteile
vor und nach dem schleifen



Das Bein wird geklebt,

gespachtelt,

geschliffen



Der Torso

Beim Zusammenstecken fallen dann schon einige „Macken“ auf. Das Kniegelenk z.B. läßt sich nur schwer aufstecken, geschweige denn bewegen. Um hier Abhilfe zu schaffen, werden einfach die entsprechenden Röhrchen vorsichtig rundherum abgeschliffen. Nicht zuviel, da das Bein sonst schlackert. Ähnlich verfährt man mit dem Innenteil (siehe Schema) des Core-Fighters. Hier sollte man allerdings den Hohlraum mit Plastikresten ausfüllen, um nicht zuviel Spachtelmasse zu verbrauchen.

Außerdem kann jetzt überlegt werden, wo man später mit dem Kleber sparsam umgehen sollte. Details wie z.B. die quadratischen Lüftstützen seitlich des Kopfes, die tropfenähnliche Fuge am Fuß oder die Seitenrinne am Core-Fighter (die dämlicherweise genau auf der Klebnaht liegt) würden durch zuviel Kleber ruiniert.

Auch kann man sich jetzt schon einige Gedanken über die Bemalung machen. Warum mühsam an Brust- und Bauchpanzerung eine gerade Farbtrennung ziehen, wenn man diese einfacher durch das zusammenkleben der fertig bemalten Teile erreicht. Das Bemalen der Augen wird einfacher, wenn die Stirn erst hinterher aufgeklebt wird und an die schwarze Innengrundierung der Hüftpanzerung kommt garantiert kein Hellgrau, wenn sie erst nach bemalen des unteren Torsos angebracht wird.

Zum verkleben der Teile benutzt man speziellen Kunststoffkleber. Dieser löst den Kunststoff an der Klebeflächen an und läßt die Teile quasi verschmelzen (aber nur wenn sie farbfrei sind). Um eine gute, dauerhafte Klebnaht zu erreichen, wird der Kleber in zwei Schichten aufgetragen. Mit einem alten, dünnen Pinsel (der beigefügte Pinsel ist meist zu klobig) wird zunächst eine dünne Schicht Kleber zum anlösen des Plastik aufgetragen, kurz darauf dann die Zweite. Nun werden beide Teile vorsichtig zusammengedrückt und durch verschieben angepaßt. (Auch dazu wurden die Röhrchen erweitert) Falls die Teile sich leicht verschieben lassen, sollten sie mit Klebeband fixiert werden bis der Kleber angetrocknet ist.

Die Klebnaht muß nun komplett aushärten, bevor sie weiter bearbeitet werden kann. Ist der Kleber noch weich, schneidet man eventuell zu tief ins Plastik, schleifen ist fast unmöglich. Also bitte ein wenig Geduld! Nach ca. 2-3 Tagen kann die Naht verschliffen und somit unsichtbar gemacht werden.

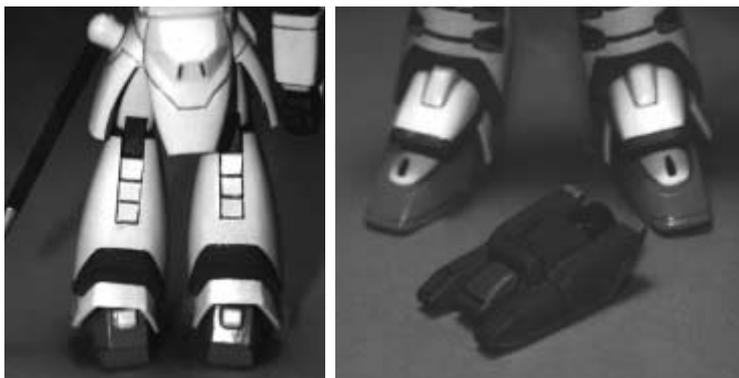
Zunächst wird also das Größte mit dem Bastelmesser abgeschnitten oder abgeschabt, danach wird die Klebnaht (mit 400er bis 600er) glattgeschliffen. Auf geraden und schwer zugänglichen Flächen benutzt man am besten Schleifstreifen (mit Schleifpapier umklebte Plastikstreifen).

Nicht selten kommt es vor, daß nach dem Schleifen Ritzen und Mulden sichtbar werden. Diese mit Gewalt wegzuschleifen bedeutet den Verlust von Details. Stattdessen kommt hier spezielle Modellbau-Spachtelmasse zum Einsatz, die, ähnlich wie der Kleber, das Plastik anlöst und dadurch



Der Core - Fighter

das Innenteil mit Plastik auffüllen, verspachteln und schleifen...

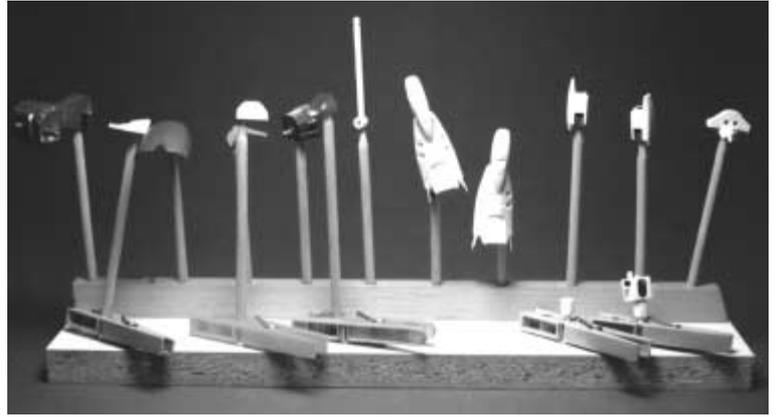


und angemalt.

...und fertig ist der Flieger

mit diesem verschmilzt. Die Masse wird zunächst auf einen Spachtel (z.B. eine abgebrochene Klinge) aufgetragen und zügig auf die entsprechende Fläche geschmiert, da sie ziemlich schnell antrocknet. Jedoch sollte man mit Spachtelmasse sparsam umgehen. Zuviel des Guten zögert das Austrocknen nur unnötig in die Länge und muß später mühsam wieder entfernt werden. Nach 1-2 Tagen wird die Stelle erneut geschliffen, so daß die Naht vollkommen geglättet ist. Eventuell unterbrochene Rillen können mit einem Gravurschreiber oder einer Nadel nachgezogen werden.

Nachdem alle Teile (bis auf den Hüftpanzer) bearbeitet sind, sollten sie nochmal mit Wasser gereinigt und mit Hilfe von zurechtgeschnittenen Holzstäben (oder alten Pinseln) und Wäscheklammern so befestigt werden, daß sie nun leicht anzumalen sind. (Man will ja schließlich keine Fingerabdrücke auf dem bemalten Bausatz haben.)



Holzstäbe erleichtern die Bemalung



Outlines zieht man mit einem Taschentuch...



..oder einem Pinsel

Die Bemalung:

Bevor aus dem Bausatz ein originalgetreuer Gundam wird und sämtliche Spuren des Zusammenbaus endgültig verschwinden, muß er natürlich angemalt werden. Bevor die eigentliche Farbschicht aufgetragen wird, ist es besser die einzelnen Teile mit Weiß zu grundieren, damit die Farbe besser hält und schneller deckt. Es reicht ein dünner Überzug, er muß ja nicht schneeweiß werden. Vorsicht bei den Gummiteilen, die ja nicht bemalt werden.

Welche Farbart oder Farbton man letztendlich benutzt ist natürlich Geschmacksache. Ich bevorzuge Acrylfarben, da der Umgang mit wasserlöslichen Farben etwas angenehmer ist, als mit Lackfarben. Bei der Auswahl der Farben habe ich mich an dem Serien-Vorbild orientiert. Die Farbgebung im Bauplan erschien mir etwas zu "grell". Stattdessen verwende ich Hellgrau (90% Weiß, 5% Schwarz, 5% Blau), Mittelblau, rötliches Gelb, Rot, Dunkelgrau (90% Schwarz, 10% Weiß) und für Zierleisten u.ä. Gold. Hier mußte ich allerdings auf Lackfarbe zurückgreifen, Lackgold ist einfach unschlagbar.

Im Allgemeinen gelten beim auftragen der Farben folgende Regeln: von hell zu dunkel und von großen Flächen zu Details. Manchmal ist es jedoch besser den Spieß umzudrehen, da Weiß besser deckt als Rot (Ausnahmen bestätigen die Regel). Außerdem sollte die Farbe nie direkt aus dem Töpfchen direkt auf das Modell aufgetragen werden. Zwar deckt die Farbe sofort, jedoch verschwinden einige Details und Ecken werden rund. Also lieber 2-3 dünne Schichten auftragen.

Beim arbeiten mit dem Pinsel ist folgendes zu beachten:

Soweit möglich den Pinsel immer in eine Richtung führen (nicht kreuz & quer)! An komplizierten Stellen, wie Gelenken und Farbkanten, immer dünne Pinsel benutzen!

Beim malen exakter Kanten sollte kein Farbtropfen an der Pinselspitze sein, denn dieser würde bei Kontakt zum Modell direkt verlaufen. Stattdessen wird der Pinsel mit wenig Farbe an der Kante oder in der Rille entlanggeführt. Die Bemalung von Details erfordert eine ruhige Pinselführung. Beide Hände



und so kann es nachher aussehen



Und fertig ist der Gundam Rose !!!



auch der Säbel wird behandelt.

sollten deshalb auf der Tischplatte aufliegen. Jede Farbschicht sollte gut ausgetrocknet sein, bevor die nächste aufgetragen wird. Sonst hat man die "schönsten" Farbverläufe. Nach der Bemalung wird das Modell noch matt, seidenmatt oder glänzend lackiert, um es vor schädlichen Umwelteinflüssen zu schützen. Vor der Endmontage sollte es gut durchgetrocknet sein, sonst entstehen Fingerabdrücke oder die Teile verkleben.



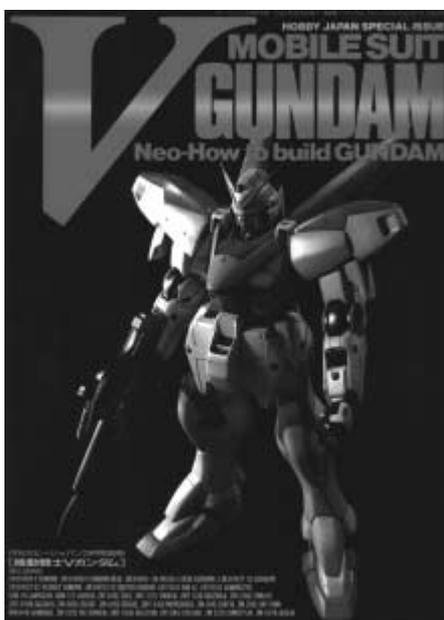
Nachbehandlung:

Unter Nachbehandlung versteht man in diesem Fall das „Outlining“, das heißt das nachziehen von Rillen mit verdünnter schwarzer Farbe. Dies erfordert nicht nur einen sehr dünnen Pinsel, sondern auch eine sehr ruhige Hand und etwas Erfahrung im Umgang mit Pinseln. Kleinere Ausrutscher können allerdings mit Acrylverdünner und mit Pinsel oder Wattestäbchen wieder korrigiert werden. Noch eine kleine Verbesserung: Der Säbel sieht viel besser aus, wenn man die Spitze durch einen angespitzten Draht ersetzt. Man schneidet die „Klinge“ einfach am Schaft ab, bohrt ein kleines Loch (mit einem Handbohrer, ca. 1,5 mm) in den Handgriff und steckt den Draht hinein. Das erspart einem die Mühe, das Plastik mit Metallfarbe anzumalen.

Fazit: So einfach der Gundam Rose im Zusammenbau auch ist, die Bemalung ist recht schwierig. Falls man jedoch nicht zu hohe Ansprüche beim ersten Modell an sich selbst stellt, ist er auch für Anfänger geeignet. Denn: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!
JJ

Material:

- Acrylfarben von Humbrol
- Lackfarben und Kleber von Revell
- Klarlack: Deku Lack
- Acryllösung (Verdünnung) von Tamiya
- Sonstige Materialien: Siehe Poster



Für alle, die von Dioramen nicht genug bekommen können, sind auch diese beiden Bücher zu empfehlen. „V Gundam“ (links, 168 Seiten, farbig) enthält viele, aufwendige Dioramen und Verbesserungsvorschläge und vermittelt so auch einen Einblick in die Arbeitsweise eines Profis. Gemeint damit sind natürlich Leute, die sich mit dieser Art von Modellbau ihren Lebensunterhalt verdienen, was leider nur in Japan möglich ist. „GoAhead“ (rechts, 230 Seiten) enthält neben einigen Farbbildern von stark veränderten Modellen auch Comicseiten und einige Artworks zur Gundam Serie. Beide Bücher sind für ca. 50,- bis 60,- DM im Fachgeschäft erhältlich.



AnimaniAuswertung

Hier nun endlich, wie versprochen, die Auswertung der Leserumfrage aus AnimaniA Nummer 2 sowie die Gewinner der beiden Rätsel. Namentlich werden an dieser Stelle nur die Hauptgewinner bekanntgegeben. Die Gewinner der Trostpreise werden in den nächsten Tagen überraschend Post von uns bekommen. Bedanken wollen (müssen) wir uns auch noch einmal bei ACOG, für die Stiftung der Hauptpreise der Umfrage. Die Gewinner der Rätsel, werden ein paar Raritäten (Einzelstücke) aus dem reichhaltigen Redaktionsfundus erhalten. Genug geredet, hier nun die Gewinner:

Leserumfrage:

1. Preis: **1 Alifa Model kit**
2. Preis: **1 Box Akira Trading Cards**
3. Preis: **1 Urotsukidoji CD ROM**
4. Preis: **1 Akira Soundtrack CD**
5. Preis: **10 Technopolice Videos**

P. Mauracher, Steyregg (Österreich)

Paul + Jemma Jinco, Siegburg

Peter Sauermann, Dormagen

Verena Wydukel, Dortmund

Herbert Wallasch, Markus Jaehnz, T. Wibbling, Reinhard Panzer, Sawko Arek, Ulrich Uplegger, Liane Krüger, Rita Schattenhofer, Marcus Frings, Holger Kohlhoff

Rätsel:

1. Preis: 1 Box Akira Trading Cards
2. Preis: 10 verschiedene Comics (englisch)
3. Preis: 5 verschiedene Comics (deutsch)
4. Preis: 5 verschiedene Poster
5. Preis: 5 verschiedene Pencil Boards sowie diverse Trostpreise

Hella Kröger, Neunkirchen

Luis Pareira, Gründingen

Timo Gruber, Jockgrim

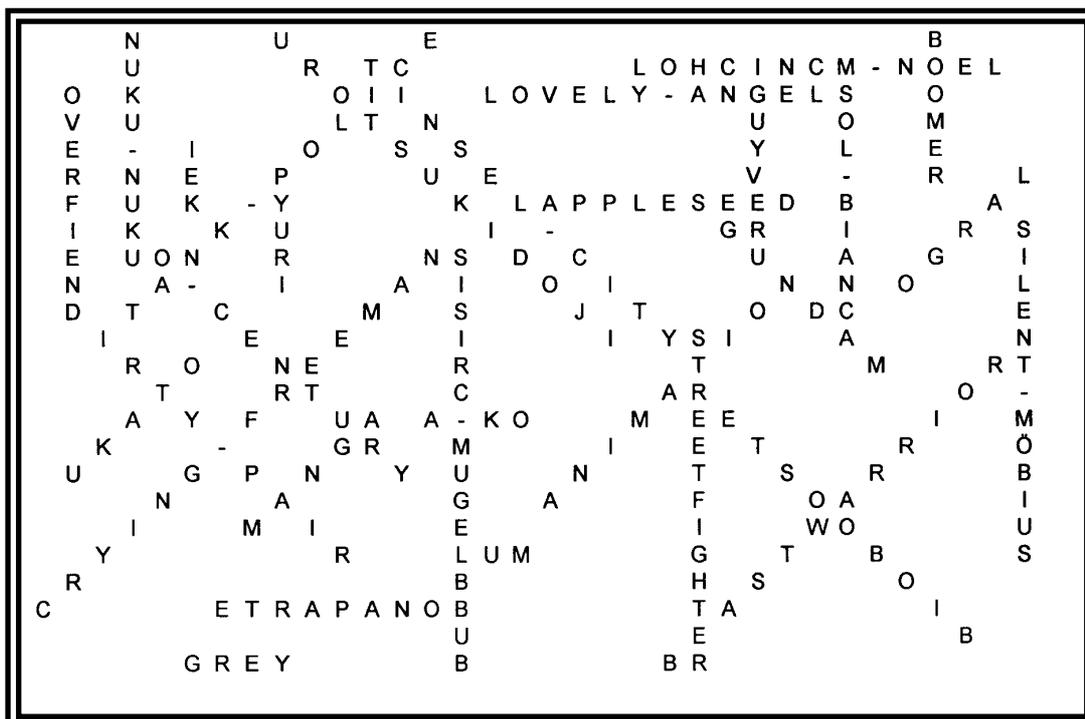
Sai Sisourath, Eisenach

Maria Sajnic, Darmstadt



Eigentlich sollten nur nebenstehende Begriffe gesucht und gefunden werden, doch da sich noch einige andere Wörter eingeschlichen hatten, haben wir auch abweichende Lösungen anerkannt.

- A-KO
- ANIMATION
- APPLESEED
- BEASTWARRIOR
- BIOBOOSTER
- BONAPARTE
- BOOMER
- BUBBLEGUM CRISIS
- CRYING FREEMAN
- DIRTY PAIR
- GREY
- GUNDAM
- GUYVER
- KEI
- KO CENTURY
- LARGO
- LEON MCNICHOL
- LOVELY ANGELS
- LUM
- MANGA
- NUKU NUKU
- OTAKU
- OVERFIEND
- SILENT MÖ BIUS
- SOL BIANCA
- STREETFIGHTER
- TANK POLICE
- TINSEL CITY
- UROTSUKIDOJI
- YURI



Top 20 der Lieblingsanimés: Veröffentlichungen bis Ende 1994

1 Akira	14,3%
2 Urotsukidoji I-III	11,4%
3 Bubblegum Crisis 1-8	6,5%
4 Wicked City	5,1%
5 Doomed Megalopolis	4,5%
Crying Freeman 1-4	4,5%
6 GUYVER 1-10	4,3%
7 Fist of the North Star	4,2%
8 Dominion Tank Police	3,6%
9 Battle Angel Alita	3,4%
10 3x3 Eyes	2,9%
11 Vampire Hunter D	2,5%
12 RG Veda	2,2%
13 Robotech / Macross	2,0%
14 Catgirl Nuku Nuku	2,0%
15 Lum (Urusei Yatsura)	1,8%
Warriors of the Wind	1,8%
16 Project A-ko	1,7%
17 Venus wars	1,6%
18 Devilman	1,5%
19 Black Magic	1,4%
20 Appleseed	1,3%
= 82,5%	

Die restlichen 17,5 % teilen sich 38 Titel, die wir hier nicht mehr aufführen. **Nicht berücksichtigt** wurden bei dieser Auswertung Filme, die erst seit zwei Monaten auf dem Markt sind. Unter anderem Genocyber, AD Police, Genesis Survivor Gaiarth sowie einige andere. Nicht berücksichtigt wurden auch **NT-SC-Videos** oder **Laserdiscs**. Diese Auswertung bezieht sich nur auf **PAL-**

Erstaunlicherweise befindet sich unter den ersten zwanzig Plätzen auch eine deutsch synchronisierte Fassung des Filmes Sternenkrieger (Nausicaä of the Valley of Wind).



Dieser immerhin schon 1986 veröffentlichte Film scheint sich aus (uns durchaus begreiflichen Gründen) in die Herzen der Fans eingebrannt zu haben. Auch wenn er schon seit Jahren (außer auf Flohmärkten) nicht

mehr zu bekommen ist. Erstaunt hat auch die Tatsache, daß es unter den Anime-Fans auch verhältnismäßig viele **Trekkies** gibt. Rund 20 % der zugesandten Antworten stammen von Anhängern der guten alten Enterprise. (Vorwiegend die Generation um Captain Kirk)

Hier noch ein paar Daten zum durchschnittlichen **Anime-Fan**: Er ist zu **76,8% männlich** und zu **23,2% weiblich**, besitzt mindestens einen Computer (PC) und ca **1,7 Spielkonsolen**. Er sieht sich gerne Disney-Filme an und **zieht Untertitel einer Synchronisation vor**. Allerdings darf dann ein **60minütiger, deutsch untertitelter Film**, in japanischer Sprache, nicht mehr als **42,47 DM kosten**. Die AnimaniA gefällt ihm sehr gut und sollte so abwechslungsreich bleiben wie sie ist. Allerdings sollte man auch **Poster, Postkarten** oder andere **Beilagen** im Heft finden (ab Nr. 3 geschehen). Es sollte auch noch mehr über Filme wie La Blue Girl berichtet werden (was wir garantiert nicht tun werden). Außer Ihm **lesen noch 2,3 Personen seine AnimaniA** und freuen sich mit ihm über die wachsende Seitenzahl. Anime-Fan ist er seit ca. 3,4 Jahren und **sein Alter beträgt 24,7 Jahre**

Bausätze aus Japan oder Frustrationen ohne Ende

Bausätze oder wie unsere englischsprachigen Freunde sagen "Model kits" sind wirklich ein Thema für sich. Nur wenige wissen wieviele Bausätze es zu den Filmen gibt und die, die es wissen, ärgern sich jedesmal die Krätze an den Hals, wenn sie in diverse Zeitschriften wie "Hobby Japan" oder "Newtype" hineinsehen und feststellen müssen, daß es nahezu unmöglich ist an diese Figuren heranzukommen. Und sollte es doch einmal gelingen zu horrenden Preisen an die Sachen heranzukommen, ist der Frust noch größer, wenn man sieht was diese japanischen Freunde mit den Model kits alles machen. Mal ehrlich, da sieht man auf der einen Seite des Buches den normalen Bausatz, jetzt mal als Beispiel eine Valkyrie von Robotech, die kennt fast jeder, und auf der anderen Seite des Buches sieht man den verschönerten. Und jedesmal frage ich mich, warum diese Mutanten sich überhaupt noch Bausätze kaufen!!! Auf einmal sind die Beine länger, die Schultern breiter, die Finger sind einzeln beweglich und Kleberitzen sieht man auch keine mehr. Warum kaufen die sich die Dinger noch? Warum machen die nicht alles selber? Jedesmal, wenn ich ein Modell in den Fingern habe, was im Hobby Japan vorgestellt wurde, habe ich schon keine Lust mehr es zu bauen, da ich genau weiß, das ich es niemals so hinbekommen werde wie diese Krücken, die anscheinend den ganzen Tag nichts anderes zu tun haben, als an den Modellen herumzubasteln.

Ganz nebenbei ist da noch der horrende Preis. Man bezahlt zum Beispiel für den Police Spinner aus der Serie Silent Möbius 110,- Dollar, weil man nur über den Umweg Amerika an die Sachen herankommt. Hat man das Modell nun nach Wochen des Bangens (es könnte ja auf dem Postweg verlorengehen) endlich in den Händen, stellt man fest, daß der Spinner im Maßstab 1/48 ist und aus ungefähr 50 kleinen und kleinsten Einzelteilen besteht. Wie man die Teile jetzt zusammenbaut, bleibt jedem selbst überlassen, denn die Bastelanleitung sieht aus wie die zwanzigste Kopie, die Bilder sind kaum noch zu erkennen, und das Geschreibsel kann sowieso keiner lesen. Und falls einem beim Zusammenkleben ein Fehler unterläuft, denn ohne Sekundenkleber halten die Teile des Resin-Bausatzes nicht, kann man den ganzen Scheiß in den Mülleimer schmeißen und die 230,- DM, die der ganze Rotz mit Versand und Zoll gekostet hat, in die Wolken schreiben.

Da frage ich mich manchmal, warum ich nicht einfach Steine sammeln kann. Die liegen überall herum und kosten nix.

Lars

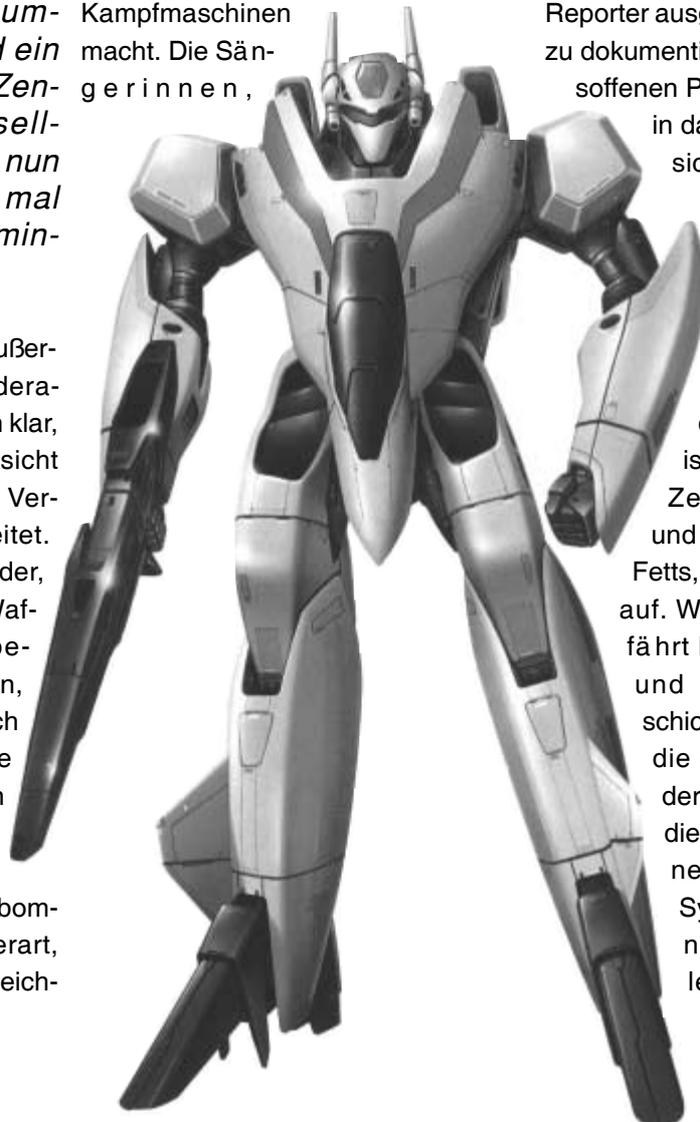
MACROSS II



Achtzig Jahre sind vergangen, seit die Menschen mit den Zentraedi Frieden schlossen. Die Narben des Krieges um die Macross (SDF-1) sind nahezu verheilt und aus dem Raumschiff ist ein Museum und ein Mahnmal geworden. Die Zentraedi wurden in die Gesellschaft integriert und leben nun unter Menschen. Wieder mal ein friedliches Leben, zumindest bis jetzt...

Vollkommen unerwartet fallen außerirdische Streitkräfte in den Föderationsbereich Terra ein und stellen klar, daß sie nicht in freundlicher Absicht gekommen sind. Sofort werden Verteidigungsmaßnahmen eingeleitet. Mehrere Valkyrie-Jagdgeschwader, ausgestattet mit modernsten Waffensystemen, sollen den unbekanntem Gegner davon abhalten, die Erde anzugreifen. Zusätzlich greift man auf die altbewährte "Minmei Song Attack" zurück. Ein Verteidigungsgürtel aus Satelliten, welcher unablässig die Fremden mit einem Love-Song bombardiert, verwirrt die Gegner derart, daß es den Valkyrie-Piloten ein leicht-

tes ist, diese abzuschießen. Doch plötzlich kontern die Fremden, Marduk genannt, mit ihrem eigenen Lied, welches die Aggressivität steigert und sie dadurch zu erstklassigen Kampfmaschinen macht. Die Sägerinnen,



Emulatoren genannt, verstehen ihre Arbeit und wenden damit das Blatt zugunsten der Angreifer.

Um die Schlacht auch den Menschen auf der Erde näherzubringen, wird ein Reporter ausgeschickt um den Kampf zu dokumentieren. Mit Hilfe eines besoffenen Piloten stürzt er sich also

in das Geschehen und sieht sich bald (rein zufällig) an Bord eines Schiffes der Marduk. Dort entdeckt er eine mysteriöse Schönheit, von der sich später herausstellt, daß sie eine der besten Emulatoren ist. Hibeki entführt die zur Zeit ohnmächtige Ishtar und beschwört so den Zorn Fetts, einem Marduk-Lord herauf. Wieder auf der Erde, erfährt Hibeki von Ishtar nach und nach die ganze Geschichte. So sind die Marduk die ehemaligen Herrscher der Zentraedi und besitzen die Macht, das ganze Sonnensystem, mit Hilfe von Systemzerstörern, zu vernichten. Ishtar wiederum lernt von Hibeki, daß es



falsch ist nur Kriegslieder zu singen und so fängt sie an sich für Liebeslieder zu interessieren. Außerdem besitzt sie die Macht, die alte Macross, vor 80 Jahren für funktionsuntüchtig deklariert, wieder zu starten. Doch bevor es soweit kommen kann, trifft ein ziemlich ungehaltener Feff in waffenstarrendem Kampfanzug auf der Erde ein, um seine Ishtar zurückzuholen. Doch seine Rettungsaktion gelingt erst beim zweiten Anlauf. Dafür nimmt er Hibeki gleich mit gefangen.

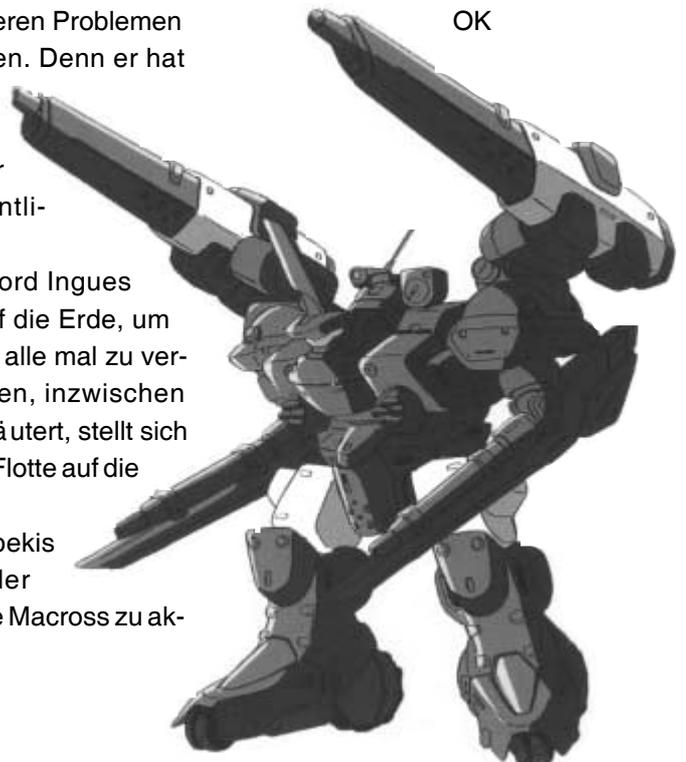
Kein Ishtar wird so gleich zum Trainingsschiff der Emulatoren gebracht, wo sie alles im Zusammenhang mit den Menschen vergessen soll. Doch statt dessen gelingt es ihr, die anderen Emulatoren aufzuwecken. Dies zieht die Aufmerksamkeit des Imperators der Marduk, Lord Ingues, auf sich. Feff kann Ishtar gerade noch retten, bevor das Schiff durch Ingues wegen "kultureller Kontaminierung" zerstört wird. Auch Hibeki gelingt es zu entkommen, nur um auf der Erde mit größeren Problemen konfrontiert zu werden. Denn er hat vor, gegen den Willen des Militärs, die wahre Geschichte der Angreifer zu veröffentlichen.

Unterdessen plant Lord Ingues einen Großangriff auf die Erde, um die Menschen ein für alle mal zu vernichten. Feff hingegen, inzwischen auch durch Ishtar geläutert, stellt sich schließlich mit seiner Flotte auf die Seite der Terraner. Wird es Ishtar mit Hibekis Hilfe und der Kraft der Liebe gelingen die alte Macross zu ak-

tivieren um den Angriff zurückzuschlagen? Oder wird Ingues die Erde vernichten können? Fragen, deren Antwort wir alle schon im voraus kennen. Die hiermit vorgelegte Fortsetzung von Macross übertrifft den Vorgänger bei weitem. Eine mit viel Dramatik gespickte SF-Love-Story mit geballter Mecha-Action und eine gute technische Präsentation machen Macross II nicht nur für Fans empfehlenswert. Kein Wunder also, daß die sechsteilige OAV eine Anime-Expo-Award-Winner ist. Die Produktion hat es wirklich verdient.

Kein Wunder auch, daß die "Robotech Saga" mit Macross II noch lange nicht zu Ende ist. Doch über die Nachfolger Macross plus und Macross seven berichten wir nächstes mal.

OK



Leserbriefe

Sehr geehrtes AnimaniA-Team
Ein Kompliment an Eure AnimaniA und ein paar Punkte der Kritik. Meine Schwester hat festgestellt, daß überwiegend weibliche Schönheiten abgebildet sind. Bildet doch mal mehr männliche ab, oder ein Poster von Akira, 3x3 Eyes, Ranma oder von einem Gundam Roboter. Wie wäre es denn anstatt des Posters mal mit Manga-Stickers? Wo gibt es Manga-Clubs und wie hoch sind die Mitgliedskosten?
Viele Grüße
Recep A. Köln

Lieber Recep
Das mit den weiblichen Charakteren liegt an den vorwiegend männlichen Zuschauern, die nun mal mehr auf die Frauen stehen. Mit den Aufklebern ist das so eine Kostenfrage, ein Poster ist nun mal billiger. Clubs können uns natürlich gerne mal schreiben, wir können dann die Adresse abdrucken.

Hallo AnimaniA
Ich finde Euer Heft wirklich super, doch ich vermisse bei den Leserbriefen oder der Fan Gallery die Mutanten! Bekommt Ihr keine geschickt?
Stefan J. Heidelberg

Hallo Stefan
Mitunter bekommen wir sogar Briefe von Mutanten, die uns bitten ihre Selbstportraits abzu- drucken, doch da hier in der Redaktion schon genug Mutanten herumlaufen, haben wir es bis jetzt nicht getan.

Hallo AnimaniA
Gratulation zu Eurem Erfolg. Das mit der Fan Gallery finde ich super. Vielleicht könntet Ihr ein kleines Heft machen mit allen Zeichnungen die im Monat oder im Jahr Gezeichnet wurden, damit man nicht enttäuscht ist wenn man seine Zeichnung im Mülleimer wiederfindet
Aneta Z. Berlin

Hallo Aneta
Bei uns landet keine Zeichnung im Mülleimer. Um Alle Fanzeichnungen abzu drucken brä uchte es inzwischen schon ein Buch. Falls Du so ein Buch gerne hättest, überweise bitte 20.000,-DM auf unser Konto. Dann können wir nächste Woche mit dem Druck beginnen.

Hallo AnimaniA-Team
Eigentlich gibt es an Eurer Zeitschrift nichts mehr zu verbessern. Nur vielleicht könntet Ihr Eure Zeitschrift etwas schneller produzieren. (Möglichst monatlich)
Narit S.
Hamburg

Hallo Narit
Weißt Du vielleicht auch jemanden, der bereit ist dann unseren Akkord-Zuschlag zu bezahlen?

Hallo Leute
Ich suche zuverlässige und kundenfreundliche Händler für Mangas und Animes. In der letzten Nummer bin ich leider nur auf die Namen ACOG und Aimecca gestoßen. Doch weder Leser Marco R. noch Redakteur LE schienen von ACOG besonders angetan zu sein, was mich davon abhielt, dort direkt einen Katalog zu bestellen. Könntet Ihr mir vielleicht noch verraten, was das Kürzel OVA (OAV) zu bedeuten hat?
Thore F.

Hallo Thore
Das mit ACOG hast Du wahrscheinlich falsch verstanden. Ich habe nichts gegen die Firma oder deren Mitarbeiter. Ich wollte nur ausdrücken, daß es zur Zeit keinen zuverlässigeren Händler für (AL) Animes, Mangas u.ä. gibt. Das Kürzel OVA oder OAV steht für Original Video Animation, also Filme die für den Videovertrieb produziert werden.



Konnichiwa
Wie wäre es denn mal mit Händler-Listen und mit Werbung? Das könnte auf Dauer vielleicht sogar ein bißchen mehr Farbe bedeuten. Egal, macht weiter so. Ich bleib´ dabei
Sebastian S. Hamburg

Wir arbeiten daran Sebastian.

Hi AnimaniA-Team
Ich hätte da mal ein paar Fragen:
1. Wann und wo kann man das Video Burn up bekommen?
2. Wann werden bei ACOG mehr Videos angeboten?
3. Bekommen Sie etwas Neues?
4. Wo kann man die vorgestellten Comics wie Guyver oder Bondage Fairies bekommen?
Alexander R. Hamburg

1. Bei Animecca oder bei uns über den AnimaniA Shop.
2. Einfach anrufen (02626 / 8658) und nachfragen
3. Immer
4. In jedem Comicladen, der auch amerikanische Comics führt.

Guten Tag
Ich würde gerne wissen, an wen ich mich wenden muß, wenn ich die von Euch besprochenen Animes kaufen möchte.
Klaus S. Erfurt



Narit Saisueb

Zu allem was wir besprechen, wird ab sofort im Impressum ein Hinweis auf die Bezugsquellen zu finden sein.

Hallo AnimaniA-Team

Großes Lob für Eure tolle Zeitung. Besonders toll fand ich den Bericht von RG Veda, da dieser Film zu meinen Lieblingen zählt. Deshalb möchte ich mich etwas an Eurer Zeitung beteiligen und schicke Euch meine Lieblingszeichnungen. Es wäre toll, wenn ihr mal eine abdrucken könntet. Annika S. Werlaburgdorf

Liebe Annika

Deine Zeichnungen sind sehr gut, leider lassen sie sich nicht so verkleinern, daß sie hier noch Platz finden würden. Das geht uns mit einigen anderen Bildern leider auch so. Um alle guten Bilder abzudrucken, könnten wir gut 20 Seiten mehr Platz gebrauchen. Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben.

Hallo AnimaniA

Ich hätte da noch ein paar Fragen:

1. Werden noch mehr Folgen der AD Police erscheinen?

2. Welches ist das härteste, brutalste und blutigste Anime, das es bis jetzt auf PAL zu kaufen gibt?

3. Welches ist das bis jetzt auf PAL Video erhältliche Anime mit der meisten Erotik?

Torsten L. Tröstau

1. Nein, nur die drei beschriebenen Teile

2. Uroruckizucki XXIV Teil 375 (Nicht böse sein, aber aus Gründen, die ich hier nicht näher erklären will, werde ich diese Frage nicht beantworten!)

3. Meinst Du Erotik oder nackte Frauen? Da liegt nämlich ein himmelweiter Unterschied. Erotisch ist keines der bisher erschienenen PAL-Videos

Hi AnimaniA

Hier ein paar Kritikpunkte (Zusammenfassung): Weniger Handlungsstränge beschreiben, kurz fassen um mehr Platz für Screenshots zu lassen, erklären was OVAs sind, zeichenqualität europäischer Comics in die Bewertung mit einfließen lassen, usw. Genug geschimpft. Ich bin sicher, Ihr schafft den Durchbruch und werdet millionenschwere Bonzenschweine, die den ganzen Tag Untergeordnete peinigen und ihr Geld zählen. In diesem Sinne: viel Erfolg Ohne Absender

Hallo Wieauchimmer

Zur Kritik: kein Kommentar

Zum Rest: wir hoffen es

Zur beigelegten Rätselösung: Wenn wir Deine Adresse hätten, könnten wir Dir sagen, was Du gewonnen hast.

Clubgründung

Ich möchte einen Club gründen, der ausschließlich Anime-Freunde bedient. Deshalb suche ich Gleichgesinnte, die mit mir den Club gestalten oder auch nur die Annehmlichkeiten genießen wollen. Für nähere Infos schreibt bitte an:

Anime Club Deutschland

Sebastian Will

Hebelstr. 41

76571 Gaggenau

Tel. 07225 / 79519

Kleinanzeigen

Verkaufe

Ambassador Magma 1,2, Crying

Freeman 1-4, Dangaioh je 20,-

Fist of the North Star, Sensualist (deutsch) je 25,-

Gigolo, Kamasutra, Thunderbirds

2086 vol.1 je 15,-

Star Blazers 1,2 je 28,-

Michael Hirtzy, Am Kornfeld 3,

8063 Eggersdorf, Österreich

Kleinanzeigenpreise:

4 Zeilen a 25 Zeichen (Inkl. Leerzeichen) kosten 5,-DM.

Jede weitere Zeile 2,- DM extra.

Bezahlung in Briefmarken, per Scheck oder Überweisung auf das Konto:

Weird Visions Media

Verlags GmbH

KSK Westerwald

BLZ 570 510 01

Konto Nr. 050002351

Stichwort: „Kleinanzeigen“

Bei Überweisung bitte dem

Auftrag die Kopie des Über-

weisungsscheins beilegen.

Tausche

Guyver 1,3 Robotech 1, sowie einige Manga Tokens

Gegen

Appleseed, Wicked City, Genocyber, Bubblegum Crisis, Urotsukidoji, etc.

Michael Schwank, Tel: 0911/595786

Tausche

Wicked City, Urotsukidoji 1-3, Crying Freeman 1,2,4, Tetsuo 2, Kamasutra, Venus Wars, Arislan 2, Guy, Otaku no Video, Adventure Duo 1

Deniz Ünalı, Dessauerstr. 96,

33330 Gütersloh

Verkaufe/Tausche/Kaufe

Guyver 3,4,5 zus 50,-/ Gunbuster 1-3

zus. 90,-/ Macross 1-6 zus. 100,-/

Galactic Pirates 1-3 zus. 90,-/

Adventure Duo 30,-/ KO Century 30,-/

Lum: Only you 40,-/ Fire Tripper 30,-/

Kaufe auch Neo Geo Spiele

Erich Ahorner, Tel: 0511/446248

Suche

Gebrauchte Anime Filme und Manga Comics

Florian Hecht, Tel: 06251/39185

Verkaufe

PAL Videos Bubblegum Crisis 1-8 und

Musikvideos zus. 250,-/ RG Veda,

Arislan, 3x3 Eyes 1, Vampire Hunter

D, A.ko 1, Starblazers 1, Lum: Only

you, Kamasutra, Gigolo, Gunbuster 1,

Urotsukidoji 1,2, Otaku no Video,

Riding Bean sub. je 25,-/ Urotsukidoji

1 PC/Mac CD-ROM 50,-

NTSC LD Giant Robo 1,2, Tenchi

Muyo 1, Moldiver 1 je 50,-

Soundtrack CD 3x3 Eyes 2, Gundam je 40,-

C. Kowalski, Tel: 0209/819979

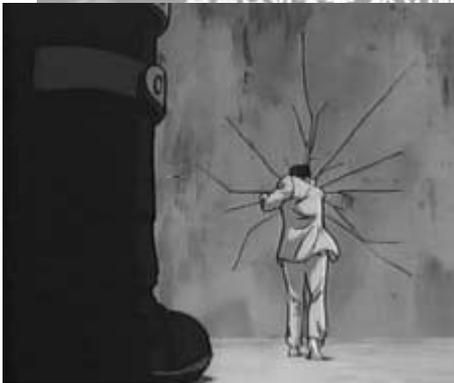


Sebastian Sobeci

RIKI OH

力王

舞台は近未来。私立岡分利務所に一人の男がやってきた。雑賀力王。左手に六芒星の傷を持つ謎の男。この悪の巣窟では、今日も誰かが弱い。...



Raus mit den Eingeweiden!!! Prügel bis die Därme fliegen!!!

So lautet die Devise in diesen Exzellenten Metzelerstreifen Ricky Oh bzw. Story of Ricky. **Ricky Oh**, der Anime diente als Vorlage für den hypercoolen Splatter-Eastern **Story of Ricky**. Nur daß sich nicht wie beim Anime die Japaner ans Werk mach-

ten, sondern die netten Kollegen aus Hongkong. Vom inhaltlichen Standpunkt aus ist Story of Ricky tiefergehend, weil er ca. 50 Minuten länger ist als der Anime-Film. Im direkten Vergleich ist die Umsetzung Real-Anime 1:1 gelungen, man hat wirklich das Gefühl, als ob der Anime Bild für Bild abgemalt wurde (obwohl er vorher entstand). Später sind dafür die Pau-

sen zwischen den Kämpfen bei Ricky Oh nicht so lang, da diese Version einfach weniger Wert auf die Handlung legt. Da es beide Filme leider nur auf japanisch oder kantonesisch gibt (Story of Ricky erschien auch mit holländischen Untertiteln), ist es schwer, etwas genaues über den Inhalt dieser Filme zu sagen. Der Realfilm überzeugt vor allem mit sei-

RIKYO OH ANIME



也(集英社刊「ビジネス」)... 夫▶音響監督:清水勝則▶総コンテ:富永恒雄▶作画・仕上げ:マジックバス▶上編集室▶音楽:中島優貴▶音響:ザックプロモーション▶現像:東京現像所▶監:鳴海:玄田哲家▶桑原:大塚明夫▶岩田:加賀谷純一▶若松:松本保典▶源太郎:稲葉実▶医師:福田信昭▶発子:こおろぎさとみ▶谷本:鈴木勝美

FAN

力王

超の越る野の里若六二五六 王代賢謙 式き丁の学依民の人一コ刑罰所分国立 来未花お台登

源の依依誰き日今、お丁窟樂の悪のこ
 本らも向じち二王代、ふじ予?!依何おぶ!



nem übelstmakaberem Humor, aufwendigen Special FX und die geniale Schauspielkunst der Hongkongianer. Der Anime enthält dafür weniger Humor (Naja, wie mann´s nimmt) ist ausdrucksstärker und hat eine düstere Atmosphäre als die Realfilmversion. Nun mal etwas zur Story: Ricky, schöner Jüngling und Held der Ge-

schichte, muß wegen eines Rache-mordes seine Strafe im Gefängnis absitzen. Dort muß er sich mit Schwerverbrechern, üblem Gesocks, dem Gefängnisdirektor, dem Chefaufseher und mit zeckenmäßigen Knastbrüdern auseinandersetzen. Und das ist noch sehr sanft ausgedrückt. Ricky löst eben alles auf seine Art und Weise (ein Mann metzelt sich durch), immer

im Kampf für das Gute. So führt uns Ricky durch zwei Topfilme ihres Genres, die voll und ganz ihren Zweck erfüllen. Also Leute, es darf gesplattert werden!!! Der Partyspaß schlechthin. P.S. Beide Streifen gibt es als PAL-Video und auf NTSC-Laserdisc. MJ

(C) Paragon Films Ltd. / NEC



天木心三(肝谷英兼) 由
 ◀スバヤヤヤ、(ウエゴ) 岡行 ◀藤野水高、(ノリ) 藤 ◀伊朝水新: 警 登 警 登 ◀夫
 ◀福 登 登 京 東: 新 班 ◀ベニ子ロウマヤセ: 警 音 ◀黄 登 登 中: 楽 音 ◀宝 登 登 麻:
 ◀典 登 登 本 登: 剣 舌 ◀一 登 登 谷 實 成: 田 登 ◀夫 登 登 剛 大: 船 登 ◀兼 登 登 田 立: 新 登 ◀
 美 登 登 本 登: 本 登 ◀あぶちちさほこ: 千 登 ◀即 登 登 田 登: 藤 登 ◀実 登 登 登 登: 映 大 登

RICKY OH REAL

VIEW

Anzeigenleitung:

Walter Truck
Leuchte 51
60388 Frankfurt
Telefon: 06109 / 31554
Telefax: 06109 / 34920

Testmuster:

A.C.O.G. / Selters
PAL-Videos / Soundtracks / Model kits

Animecca / Gießen
Japan/Hongkong/USA Videos + LDs

Videodrom / Berlin
NTSC Videos

Comica / Frankfurt
Comics

Chefredaktion:

Redaktion:

Layout, Satz & Grafik:

Fotos & Screenshots:

Technische Kontrolle,

AnimaniA Logos:

Lithos & Druck:

Übersetzung (italienisch)

Übersetzung (japanisch)

Freie Mitarbeiter:

Animaniac Thanx to:

Cover:

Special Thanx to:

Herausgeber:

Impressum:

Marc Lavalle, Lars Erbstöber
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Oliver Kobush, Norbert Weyers
Lars Erbstöber, Andrea Danzer
Magic Touch

Andrea Danzer
Druckerei Hachenburg, Tel. 02662 / 8020
Stefano Pucino (SP)
Hajime Nakamura (HN)
Joachim Anus (JJ), Stefan Hartmann (sth), Bob Bane (Bob),
Markus Jörg (MJ), Holger Mosch (HM), Arne Rassek (AR)
Danzig, Concrete Blonde, Clawfinger, L7 (for musical support)
Apple, Sony, Grundig, Pioneer (for Hardware)
Henkelmann, San Marco (for food & drinks)
Rick Alonso / Anime Wink (for information & other)
Enno Häde & Joachim Probst (for last minute help)
Genocyber (Manga Entertainment, London)
Animania, Anime Projects, Crusader, Manga, Kiseki, Paradox,
Western Connection, ACOG, Alpha Comics, Ehapa und
Schreiber & Leser
Weird Visions Media
Verlags und Medienvertriebs GmbH
Heftpreis DM 9,80
Erscheint zweimonatlich

Urheberrecht: Alle in AnimaniA veröffentlichten Beiträge sind Urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen vorbehalten. Reproduktionen 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 unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

(C) Copyright 1995 Weird Visions Media

Anschrift des Verlages:

Weird Visions Media Verlags und Medienvertriebs GmbH
Postfach 73
56239 Selters / Ww.

HIER WAR EINE
ANZEIGE





ISSN: 0947-059X4