

AUSGABE 1 · SEPTEMBER/OKTOBER 1994

ア=X=ア

DM 9,80 Rs 77,- · SFR. 9,90 · Lit 11000
BfL 12,40 · PTAS 1000 · Yen 700

NEU

ANIMANIA

Videos, Mangas & More

ALLE INFOS ÜBER DEN
JAPANISCHEN ZEICHENTRICK-KULT
- MODELKITS
- COMICS ...

DAS 21. JAHRHUNDET HAT BEGONNEN...

... MIT BUBBLE GUM CRISIS
... LEGEND OF THE OVERFIEND
... BATTLE ANGEL ALITA
... UND GUYVER



EDITORIAL

Lange hat es gedauert, doch nun ist es endlich soweit. Vor Euch liegt die erste Ausgabe der ANIMANIA. Als erstes deutschsprachiges Magazin, das sich mit japanischen Zeichentrickfilmen, unter Fans Animes genannt, beschäftigt, begrüßen wir all diejenigen, die das Anime-Fieber schon seit längerer Zeit ergriffen hat und vor allem auch die, die erst jetzt Bekanntschaft mit dem in Deutschland noch relativ unbekannten Medium gemacht haben. War es vor Jahren noch allein das amerikanische Kultur- und Subkulturgut, das in Europa begeisterte, nimmt spätestens seit Mitte der Achtziger Jahre, ein weiterer Kulturraum einfluß auf die europäische Szene, Japan. Das Land der aufgehenden Sonne präsentiert sich uns mit einer schier unerschöpflichen Auswahl an interessanter und innovativer Asien-Art-Culture.

Dabei sind es längst nicht mehr nur noch Videospielkonsolen und Games, sondern vielmehr Comics-in-Japan Mangas genannt und vor allem Animes, die auch in Europa begeistern. Den Stein ins Rollen brachte der 1987 erschienene Zukunfts-Shocker AKIRA, der ohne weiteres mit dem Qualitätsstandard von Disney Produktionen verglichen werden kann. Im Gegensatz zu den Filmen der amerikanischen Company, richtet sich Akira jedoch weniger an ein Publikum im Vorschulalter, als vielmehr an ein erwachsenes Publikum, das auch die gesellschafts- und sozialkritischen Ansätze des Films zu deuten versteht.

Akira war der erste Film, sollte aber nicht der Einzige bleiben. Der Film schien in eine wahre Markt- und Kulturlücke gestoßen zu haben, anspruchsvolle Animationsfilme für Erwachsene. Nun verlangten auch europäische Film- und Comic-Fans mehr und mehr nach diesen Meisterwerken der japanischen Zeichentrickkunst.

Dank einigen engagierten deutschen Vertriebsfirmen sind bereits seit längerer Zeit viele Anime-Produktionen auch in Deutschland erhältlich. Thematisch behandeln die Filme verschiedene Genres, von Science Fiction über Comedy, bis hin zu Thriller, Horror und Erotik ist alles vertreten, wobei oft eine Mischung aller genannten Genres im Verbindung mit der typisch japanischen Life-Art charakteristisch für viele Filme ist. Doch die japanische Kulturrevolution beschränkt sich nicht nur auf Anime-

Filme. Längst schon sind viele andere Dinge aus Japan auch in Europa zu begehrten Sammlerobjekten geworden. So zum Beispiel Comics, Modellbausätze, Telefonkarten, Spiele zu Filmen und auch Real Filme.

Über all das und die neuesten Facts der europäischen und deutschen Anime-Szene wird Euch ANIMANIA ab dieser Ausgabe regelmäßig alle zwei Monate berichten.

Erlebt das 21. Jahrhundert, jetzt!

EURE
ANIMANIACS

Impressum

Chefredaktion: Marc Lavalle, Christoph Lamprecht
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Lars Erbstoßer (LE), Oliver Kobusch (OK), Dirk Müller (DM)
Satz, Layout, Graphik: Kaufmann Werbegrafik - 56249 Herschbach
Lithos: Thema Media GmbH, Koblenz
Fotos-Screenshots: Armin Lind, Marc Lavalle, Chris A. Christ
Foto-Technik: Armin Lind, Ralf Kaufmann
Freie Mitarbeiter: Peter Vater (PV), Katja Schläpfer (KS), Oliver Ehrle (OE),
Marc Schmitt (MS), Norbert W. (aus K.)
Animaniac-Thank to: DANZIG & Strangers (for musical support)
Red Bull, Flying Horse & Jacobs (for medical support)
Mahlac, MovieStar & Winni (for Bed without Breakfast),
Beavis & Butt-head (for brain support),
Perdy (for Night-Shift), ESTA, Martin, Helen Mc. Carthy
und allen die uns unterstützen
Cover: Guyver Data 2 (Manga Entertainment London)
Special Thank to: Animania, Anime Projects, Crusader, Manga, Kiseki, Paradox,
Western Connection (for Support)
Herausgeber: Weir Visions Media
Verlags- & Medienvertriebs GmbH
Hefepreis DM 9,80
Erscheinungsweise zweimonatlich

Urheberrecht: alle in ANIMANIA veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten.
Reproduktion gleich welcher Art, Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in ANIMANIA unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

(C) Copyright 1994 Weir Visions Media Verlags- & Medienvertriebs GmbH
Anschrift des Verlages: Weir Visions Media
Verlags- & Medienvertriebs GmbH
Postfach 73
56239 Selters / Ww.

ANIMANIA 1 INHALT

NEWS NET - Die neuesten Infos aus der Anime-Szene	4
GUYVER - Der Mythos präsentiert sich in einer 12teiligen OVA-Serie	5
HEAVY DUTY GIRLS - Die Kreationen von Masamune Shirow	6-8
TECHNO-POLICE - Anime Klassiker neu aufgelegt - in deutsch	9
BATTLE ANGEL ALITA - Dark Science Fiction Epos, Anime at it's best!	10-11
ANIME BACKGROUND - Animation Cels, vom Bild zum Film	12
ANIME BASICS - Die wichtigsten Begriffe aus der Anime Welt	13
BUBBLE GUM CRISIS - Die ultimative Dark Future World von Bubble Gum Crisis	17
REAL TRASH FEATURE - Asiatische Realfilme unter der Lupe Mutronics und Mutant City	18-19
MANGA VISIONS - Ein Blick in die Welt der Mangas	20-23
NUKU-NUKU - Das Catgirl erobert die Herzen der Anime-Fans	24-25
ANIME EPICS - Der erste Teil des großen Robotech - Features	26-27
KIT-ZONE - Garage-Kits und Artist Interview mit ESTA	28-29
UROTSUKIDOJI - Legend of the Overfiend - Visionen der Apokalypse	30-33
MANGAMANIA! - Podiumsdiskussionen beim 6. internationalen Comic-Salon in Erlangen	34
ONLY YOU - Urusei Yatsura Anime Comedy at it's best	35
MACROSS MOVIE - Clash of the Bionoids	36-37
FAN VIEW - Sensualist	38
PLASTIC LITTLE - Hot Stuff from Japan	40-41
ANIME COMINGS - Alle Neuerscheinungen auf einen Blick	42
FAN GALLERY - Anime Fan Art	43
ANIMANIA GALLERY - Techno Police Cover Artwork	44

21 Century NEWS NET

▼▼▼▼▼
In Japan erscheint zur Zeit Phase 06, der vorläufig letzte Teil von Catgirl NUKU-NUKU. Eine große finale Schlacht im Weltraum ist der Höhepunkt der beliebten OVA - Serie. Es bleibt abzuwarten ob die Reihe fortgesetzt wird.

▼▼▼▼▼
Der japanische Realfilm ZEIRAM, vor etwa zwei Jahren bei uns erschienen, wird als sechsteilige OVA - Serie weiter erzählt. Der interplanetarische Zerstörer muß auch diesmal gegen Kopfgeldjägerin Iria antreten und einige neue Charaktere tauchen auf.....

▼▼▼▼▼
In diesem Sommer treten die Straßengladiatoren an. Im Konkurrenzkampf müssen der Streetfighter II, der Fatal Fury II und der Mortal Combat Kinofilm sich um die Gunst des Publikums schlagen. Erste Bilder versprechen einen harten Fight!

▼▼▼▼▼
Auch der gute alte GUNDAM wird rundum erneuert. In einer virtuellen Kampfsimulation treten Streetfighter-Gundams (riesige, schwerbewaffnete „Mobile Suits“) gegeneinander an. Da bleibt kein Stein auf dem anderen! Auch diese TV-Serie verspricht ein Rennen zu werden.

▼▼▼▼▼
Und noch mal Straßenkämpfe: Zur Zeit muß sich eine hübsche Schülerin mit allerlei Grobzeug herumschlagen. Die Rede ist von NATSUKI CRISIS - einer beliebten Mangareihe, die in eine zweiteilige OVA umgesetzt wurde. Die schöne Natsuki hat Japans Männerherzen wieder höher schlagen lassen....

▼▼▼▼▼
Für alle Bubble Gum Crisis Fans auch noch etwas: ANGEL COP, eine AD Police ähnlich OVA, entführt uns

in eine dunkle Zukunft, in der Gewalt mit Hightechwaffen verbreitet wird. - Unser Angel Cop, eine heiße Polizistin tritt gegen die kybernetischen Bösewichter in den neuen Folgen 4 bis 6 an!

▼▼▼▼▼
Neues für alle MACROSS-Fans! Eine neue OVA -Reihe mit Namen Macross Plus löst Macross II in Japan nun endlich ab. Auch hier deuten erste Bilder auf ein explosives Spektakel.

▼▼▼▼▼
AKIRA - von Akira gibt es nun auch endlich ein geniales Trading Card Set (100 verschiedene Cards plus diverse Bonuskarten) und einen Sammelordner.

Weitere Trading Cards mit Anime-motiven werden folgen (unter anderem Bubble Gum Crisis!)



▼▼▼▼▼
UROTSUKIDOJI - Special PC & Mac CD ROM Collectors Edition! Hierbei handelt es sich um die original US Laserdisc Fassung von Urotsukidoji I (108 Min.) auf CD ROM unter Windows (ab 386 DX 25 4MB). Die Bild- und Tonqualität ist einfach superb, weitere Extras wie Standbild, Zeitlupe und Chaptersearch werten das Erlebnis noch weiter auf. Ein absolutes Muß für alle Animefreaks mit CD ROM und solche, die es werden wollen. Auch hier sind weitere Titel geplant. Nähere Infos gibt's bei A.C.O.G.



▼▼▼▼▼
Beim Anime-Spezialisten ACOG bekommt der interessierte Fan und solche, die es werden wollen einen FARBKATALOG (kostenlos!) zugeschickt, in dem derzeit alle! auf PAL erhältlichen Filme abgebildet sind. Angemerkt sei hier am Rande, daß es selbst im Anime begeisterten England keinen solchen kompletten Katalog gibt. (ACOG Hotline: 02626/8658 oder 1320, Fax 1281)

▼▼▼▼▼
Brandheiße News! Ende August erscheint TECHNO-POLICE, ein Klassiker des Anime-Films, exklusiv bei ACOG. Die Deutsch synchronisierte Fassung wird nur in limitierter Auflage und absolut ungeschnitten veröffentlicht. Ein Kurz-Review über den Bubble-Gum Crisis Vorgänger findet Ihr in dieser Ausgabe.

▼▼▼▼▼
In London gründete Dragon der bekannte Londoner Szene-Fanatiker und Macher des „Anime hem“ den ersten Londoner Anime-Club. Dessen Mitglieder treffen sich regelmäßig jeden zweiten Dienstag im Monat im Pub „The Clarence“ ab 18 Uhr. Beim ersten Treffen wurden unter anderem die beiden ersten Gunbuster Episoden gezeigt.



GUYVER

BIO-BOOSTER ARMOUR



So beginnt in MANGA-Video's neuester „Mutantenmassaker“-OVA-Serie GUYVER der Vorspann. Dazu gehören noch ein paar passende Bilder, in denen unser Held den bösen Mutantenlummeln das letzte bißchen Hirn aus dem Schädel drischt; und eine temporeiche Musik darf da auch nicht fehlen.

Der Vorspann hält, was er verspricht: Temporeiche, gut in Szene gesetzte Monsteraction nebst einigen derben Gore-Einlagen.

Die Vorlage für die OVA-Serie ist, wie könnte es anders sein, eine Mangareihe, die 1985 das erste Mal ins Rennen ging. Nun, wie schon so oft, schlug Guyver in Japan wie eine Bombe ein. Sho, ein junger High-School Schüler, der zufällig den Guyvermechanismus, eine gefährliche außerirdische Biowaffe, entdeckt, verschmilzt mit ihr und transformiert zu einem Individuum, einer biomechanischen Superwaffe, die Guyver genannt wird.

Der Zuschauer bekommt das Gefühl, daß die Guyvereinheit ein eigenständiger, atmender, also lebender Organismus ist - das ist er tatsächlich: der Guyver ist praktisch ein Symbiont aus einer anderen Dimension, der ein zuvor von ihm implantiertes Fremdgewebe benutzt, um bei Bedarf mit seinem Wirt, in diesem Fall Sho, eine Guyvereinheit zu bilden, welche den Wirt mit außerirdischen Biowaffen und übermenschlicher Stärke ausstat-

tet. Insgesamt wurden drei dieser untertassenförmigen Guyverarte-fakte in einem vor langer Zeit gestrandeten Alienschiff gefunden. Die Kronosorganisation, eine diabolische Gesellschaft, die mal wieder die Weltherrschaft anstrebt, fand sie, verlor aber zwei dieser Einheiten bei einem Zwischenfall. Eine dieser Einheiten landete in Sho's Körper, die andere taucht später in Form des mächtigsten Superwesens auf: GUYVER III. Kronos gelingt es, die verbleibende Einheit zu bergen und erschafft zufällig GUYVER II. Mit dessen Hilfe und einer Armee von gene-

tisch manipulierten Mutanten, den Zoanoiden, will Kronos mit allen Mitteln versuchen, an GUYVER I heranzukommen, um das endgültige Geheimnis dieser Waffe zu ergründen. GUYVER I ist der einzige, der Kronos' machthungrige Machenschaften vereiteln kann. Sein erstes Ziel ist die Vernichtung von Kronos Japan. Er muß gegen GUYVER II kämpfen, der mehr Erfahrung als er im Umgang mit seinem Symbionten besitzt. Er tritt gegen ein neues Mutantenteam, HYPERZOANOID TEAM FIVE an, muß seine Freunde vor ENZYME, dem stärksten Zoanoiden schützen und schließlich herausfinden, wer GUYVER III ist und welche Ziele der verfolgt...

BIO-BOOSTER-ARMOR GUYVER ist eine 12-teilige Serie, deren Episoden monatlich in England erscheinen werden. In den Teilen 1-6 geht es um den Kampf gegen Kronos Japan. Der Rest befasst sich mit dem fast aussichtslosen Kampf gegen Kronos International. Diese Teile wurden etwa ein Jahr später in Japan produziert und warten mit noch mehr Gore und besserer Animation auf. Wir werden zu gegebenem Zeitpunkt über diese Schlacht berichten.

Im übrigen gibt es mal wieder Bausätze (die wirklich gut sind!) von allen Guyvern und Zoanoiden. Sie sind wie auch der Animemkino-film GUYVER-Out of Control (deftigere Szenen, (GUYVER II ist ein sexy Mädel) in den USA erhältlich.

Des weiteren gibt es einen Realfilm, der bei uns MUTRONICS heißt und demnächst erscheint dessen zweiter Teil: GUYVER: DARK HERO. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben ausführlich über den zweiten Realfilm berichten und die zur Zeit in den USA erscheinende Comicserie, die bei Viz-Comics erscheint, in Augenschein nehmen.

OK



HEAVY DUTY GIRLS

DIE KREATIONEN VON MASAMUNE SHIROW

Er ist einer der beliebtesten Mangazeichner in Japan und auch in den USA und Europa verkaufen sich seine bisher erschienen Reihen verdammt gut. In Japan kamen seine Stories so gut an, daß die großen Anime-Studios beschlossen, einige seiner besten Werke kurzerhand zu verfilmen.

APPLESEED

Masamune Shirows Erstlingswerk „APPLESEED“ ist eine komplexe, sehr kritische, aber dennoch actionreiche Geschichte, die in dem scheinbar perfekten, computerkontrollierten Staat Olympus mitte des 22. Jahrhunderts spielt. Olympus ist ein künstlich errichteter Inselstaat, dessen Errichtung Hauptziel des Appleseed-Plans war. Dieser Plan sollte ein Utopia erschaffen, in dem Menschen und noch perfektere Lebewesen, die sogenannten Bio-Droiden eine friedliche Koexistenz miteinander eingehen würden, um als Vorbild für die ziemlich krisengeplagte Welt dieser Zeit zu stehen. Kontrolliert wird Olympus von Gaiah, dem fortschrittlichsten Computer auf der Erde. Zur Seite steht ihm ein hoher Rat der mit ihm Entscheidung trifft.

Zuerst geht alles gut, doch dann tauchen die ersten Neider auf und Olympus wird zur Zielscheibe von einigen bösen Buben, die mit High-Tech wieder alles in die Luft sprengen wollen. Im Gegenzug stel-

len unsere Freunde die E-SWAT auf, eine Spezialeinheit, die eigentlich jeglichen Dreck mit dicken Besen, also Knarren, von der Straße fegen können.

Zwei Angehörige dieser Einheit sind die hübsche, aber tödliche Deunan Knute und ihr Freund Briareos Hecatonchires, ein Cyborg, also einer der Bio-Droiden. Die beiden schlafen sogar miteinander! Man

kann behaupten, die beiden sind ein Höllenteam, welches ziemlich auf den Putz hauen kann, wenn's drauf ankommt. Privat sind beide aber unheimlich liebe Leute, die (fast) jeder irgendwie mag. Wenn Ihr mehr über die beiden erfahren wollt, lest die Comics oder schaut euch den Film an, der auch bald in England erscheint. Hier die Story des Animes:

In Olympus ist mal wieder die Hölle los. Eine Gruppe von Terroristen hat einige

Geiseln genommen und droht alle zu erschießen, falls ihre Forderungen nicht erfüllt werden.

Da greift E-SWAT ein und macht mit den Geiselnehmern kurzen Prozess. Deunan und ihr Part-

ner stürmen mit einigen anderen das Gebäude und können die Geiseln befreien.

Der Kopf der Bande, ein gesuchter Staatsfeind, und gleichzeitig auch ein Cyborg, kann fliehen. Zur Unterstützung von E-SWAT wird ein neuer Polizei-roboter gebaut, der mit überlegener Feuerkraft jeden Geg-

ner vernichten kann. Dieses mehrere Stockwerke hohe, spinnenähnliche Ungetüm ist das Ziel von unserem Staatsfeind Nummer Eins. Mit Hilfe eines korrupten Polizisten kann er in die Steuerzentrale eindringen und bringt nach einigen Kämpfen mit Deunan und Briareos die „Spinne“ unter Kontrolle. Die einzige Chance, den Wahnsinnigen daran zu hindern, halb Olympus in die Luft zu sprengen, besteht darin, Gaiah, den Zentralcomputer, für wenige Momente zu deaktivieren, da die „Spinne“ energiemäßig von ihm abhängig ist. Werden Deunan und ihr Freund das bewerkstelligen können?

Der 70-minütige Film ist spannend gemacht, könnte aber besser gezeichnet sein. Wenn man sich die Vorlagen Shirows zum Film anschaut, fragt man sich, wieso sich die Animatoren doch nicht soviel Mühe gegeben haben.

Trotzdem ist diese Produktion doch ganz gut geraten, und Fans von Mechakämpfen und natürlich von den Mangas sollten sich den Film mal anschauen. Im übrigen sind bis jetzt vier Appleseed-Stories erschienen. Den fünften gibt es auch schon seit einiger Zeit in Japan. Ich bin zuversichtlich und hoffe, daß der bald in den USA erscheint. Teil 1-3 sind bei



Eclipse, Teil 4 bei Dark Horse erschienen. Zu empfehlen und vor allen Dingen noch recht einfach zu bekommen sind die beiden letzteren Teile. Des weiteren erscheint noch ein zweiteiliger Datafile, der die Charaktere und die Appleseed-Welt ausführlich beschreibt, bei Dark Horse.

BLACK MAGIC M-66

Shirows nächster Hit ist eine Produktion, an der er aktiv mitarbeitete, das heißt, es war keine Mangavorlage vorhanden, sondern er wirkte bei der Charaktererstellung und beim Produktionsdesign mit. BLACK MAGIC M-66, so heißt dieser technisch anspruchsvollere Film. Shirow selbst war mit dem ganzen Film irgendwie nicht so zufrieden, aber hielt dennoch bis zum Ende der Produktion durch. Auch M-66 ist ein Science-Fiction Thriller, der eine hohe atmosphärische Dichte vorweisen kann und durch Shirows typische Charaktere überzeugt. Die Handlung

ist diesmal etwas realistischer und erinnert an Filme wie RoboCop, Terminator und Predator.

In naher Zukunft haben Wissenschaftler den Durchbruch in der Robotforschung erreicht. Natürlich will das Militär Kampfbots haben, die für Konflikte überall auf der Welt eingesetzt werden können. Ein Wissenschaftler erhält den

Auftrag zwei Prototypen für die Armee herzustellen und sie dementsprechend zu programmieren und auszurüsten.

Die fertiggestellten Prototypen gehen leider bei einem Zwischenfall in einem Waldstück verloren. Sofort wird eine speziell ausgerüstete Suchtruppe der Armee in diesen Sek-

tor geschickt, um die Kampfmaschinen zu bergen. Doch die beiden Roboter haben sich aus ihren Schutzkapseln befreien können und laufen Amok. Da gibt's dann doch mal wieder Tote. Das Waldstück wird von der Armee durchkämmt...

Zufällig erhält eine Reporterin Informationen über diesen seltsamen Zwischenfall und will sich die Sache mal näher anschauen. Sie wird vom Militär entdeckt und unter Arrest gestellt. Kurz darauf greifen die Kampfbots an. Elegante, menschenähnliche Droiden, die einer Frau und einem Mann nachempfunden sind, und sie sind verdammt schnell. Innerhalb von Minuten liegt die halbe Einheit zerfetzt am Boden. Die übrigen Soldaten schaffen es, den männlichen Roboter unter Kontrolle zu bekommen. Der explodiert und wieder gehen ein paar tapfere Männer über den Jordan. Der weibliche Robbi,

M-66, kann entkommen. Unsere Reporterin auch.

Dicht auf den Fersen des Roboters, muß sie sich vor M-66 selbst und der Armee in Acht nehmen. Sie findet heraus, daß das Ziel des Roboters

die Terminierung der kleinen Tochter seines Erbauers ist. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...

Fazit: Ein technisch perfekt in Szene gesetzter Thriller, der rasant wie eine

Achterbahnfahrt ist. Obwohl der Film nur etwa 50 Minuten lang ist, meint man anderthalb Stunden vor dem Fernseher gehockt zu haben, da dieser Film mitreißt. Diese Produktion gehört auf alle Fälle in die Animations-Sammlung!

DOMINION TANK-POLICE



Shirows bis jetzt größter Erfolg heißt DOMINION - TANK POLICE. Die witzige Geschichte, die jedoch auch einen ernsthaften Hintergrund hat, ist schon vor geraumer Zeit als Comic und danach als vierteilige OVA-Serie erschienen.

Hierbei dient der Comic als weiterführende Storyline und die OVA's sind praktisch die Einleitung der Geschichte.

Mitte des 21. Jahrhunderts ist die Erde total verseucht. Giftige Wolken hängen über den Großmetropolen unseres Planeten. Eine dieser Städte ist Newport. Dort nutzen verbrecherische Elemente, der schlimmste von ihnen Buaku, ein Kunstwesen, jede Gelegenheit, die Polizei zu zu ärgern oder irgendetwas in die Luft zu jagen. Zur Seite stehen ihm Unipuma und Annapuma, zwei androide Sexbomben, die zwar etwas dumm, aber sehr gefährlich sind und verteuelt gut aussehen. Meistens hat Buaku ziemlichen Stress mit den beiden, da sie immer alles zerstören wollen, und dadurch Buakus Pläne doch des öfteren den Bach heruntergehen. Um Buaku etwas entgegenzusetzen zu können, formiert man die Tank-Police, einen chaotischen Haufen, der scheinbar nur aus Trotteln besteht. Die Einsätze der mit schweren Panzern ausgerüsteten Einheit enden meistens damit, daß irgendwelche Gebäude einstürzen. Eine junge Frau, die erst seit kurzem bei der Tank-Police ist, schafft es bei einem Einsatz gegen Buaku den Panzer ihres Chefs Brenten in einen



Haufen Schrott zu verwandeln. Leona Ozaki, so der Name der jungen Frau, baut in mühsamer Arbeit aus den Schrottteilen einen kleinen, niedlichen Panzer: BONAPARTE. Der Panzer ist seitdem ihr Fetisch.



Buaku hat herausgefunden, daß es ein Geheimprojekt gibt, welches aus der Erde wieder einen blühenden Planeten macht: GREENPEACE. Er stellt fest, daß auch er ein Teil dieses Projektes sein könnte. Der Schlüssel zu dem Projekt befindet sich in einem von ihm geklauten Gemälde. Bei einem Zwischenfall geraten Leona und er zusammen und müssen zwangsweise versuchen miteinander zurechtzukommen. Hinter ihnen ist die rote Garde her, die den Auftrag hat, das Bild unter allen Umständen zurückzubekommen. Die Tank-Police sucht Leona, Unipuma und Annipuma suchen Buaku. Als alle zusammentreffen explodiert einiges...



In England leider nur gekürzt (wahrscheinlich aus Platzgründen) erschienen, bietet die Serie lockere Unterhaltung, die wieder mal perfekt gemacht ist. Es gibt einige Szenen, wie zum Beispiel die lustigen Verhöre (mit Hilfe von Handgranaten etc.) der Tank-Police, bei denen jedesmal die Polizeistation weggesprengt wird, Anlaß genug, sich wieder mal zu überlegen, ob man nicht doch den ganzen Tag lachen sollte. Auch die vielseitigen, schrägen Charaktere und die abgefahrenen Situationen steuern den

Zuschauer mitten ins Chaos. Sehr gut gefallen mir auch die beiden Cat-Sisters, Unipuma und Annipuma, die das Prädikat „Besonders Sexy“ erhalten.

FUTURE-PROJECTS

Derzeit erscheinen in Japan weitere OVA's der „Crusher Police“. Die sind noch besser, noch lustiger und... wann kommen die Teile zu uns? Das kann lange dauern. Bei Interesse wendet ihr Euch am besten an einen LaserDisc-Versand, oder Ihr wartet ab.



Der Comic ist übrigens bei Dark Horse erschienen. Überhaupt hat Dark Horse noch einiges vor: Noch dieses Jahr will man den „GHOST IN THE SHELL“-Zyklus von Shirow herausbringen, der sich mit der virtuellen Realität, einem hübschen Mädels und High-Tech-Schlachten auseinandersetzt. Beim selben Verlag ist auch ein sehr schöner Bildband mit wirklich tollen Werken von Masamune Shirow erschienen, der Titel: INTRON DEPOT.

Sobald es wieder etwas neues von der „Shirow“-Front gibt, nehmen wir es unter die Lupe...

OK



PRODUCTION STAFF

Dominion-1989
 Story: Masamune Shirow, Screenplay: Storyboard, Directed by: Kōichi Matsumoto
 Charakter Design, Director of Animation: Hiroki Takagi
 Art Director: Mitsuharu Miyahara, Producers: Ritsuko Kakita, Kazuhiko Nomata, Tamako Harada
 English Version: John O'Donnell, Laurence Guiness

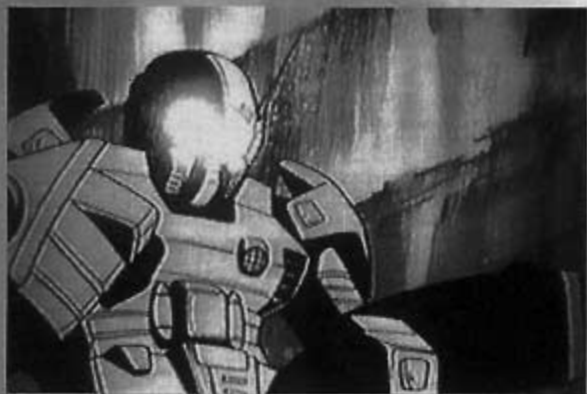
Black Magic M-66-1987
 Story, Screenplay, Director: Masamune Shirow, Charakter Design and Director: Hiroyuki Kitakubo, Animation Director: Takayuki Sawaura

Appleseed-1988
 Character Design, Animation Direction: Yumiko Horasawa
 Original Story: Masamune Shirow
 Mecha Design: Takahiro Kishida
 Music: Norimasa Yamanaka
 Screenplay and Direction: Kazuyoshi

TECHNO POLICE

— Das Gesetz der Zukunft —

Endlich können auch Anime-Fans, die der englischen Sprache nicht ganz so mächtig sind, auch mal einen guten, wenn auch älteren Film, der eine Laufzeit von ca. 82 min. hat, ansehen und verstehen.



Exklusiv und in einer stark limitierten Auflage hat die Firma ACOG Technopolice erstmals in ungeschnittener Fassung und deutsch synchronisiert auf den Markt gebracht.

Diese Produktion ist das Erstlingswerk von einem der bekanntesten Anime-Designer der Szene: Toshimichi Suzuki, dem Schöpfer der genialen Bubble Gum Crisis Serie, der später auch zum Präsident der Anime Kult-firma ARTMIC avancierte.

Techno-Police, 1982 in Szene gesetzt ist der direkte Vorgänger der o.g. populären OVA und hat schon lange in anderen Ländern Kultstatus erreicht. Suzuki hatte eigentlich vor aus Bubble Gum Crisis die direkte Fortsetzung von Techno-Police zu kreieren, entschloß sich dann aber, nur das Hauptthema zu übernehmen: die Beziehung zwischen Mensch und

Maschine und deren Konsequenzen. Die actionreiche Story von Techno-Police dreht sich um eine Spezialeinheit der Polizei, die aus drei menschlichen Individuen und deren maschinellen Counterparts, auf die Charaktere zugeschnittene, gewaltige, waffenstarrende Polizeiroboter besteht. Allerdings haben diese Kampfmaschinen den Verstand eines Kleinkindes, sie müssen von ihren menschlichen Partner lernen, was falsch und richtig ist.

Die beeindruckendste Kampfmaschine ist „Blader“, ein Roboter bei dem man fast meint, daß Paul Verhoeven ihn als Vorbild für seinen Film ROBOCOP genommen hat. Das Techno-Police-Team hat



alle Hände voll zu tun einer Verbrecherbande das Handwerk zu legen, die mit modernsten Mitteln die Megalopolis der Zukunft terrorisieren. Der Gang fällt ein computergesteuerter Superpanzer des Militärs in die Hände, der über genügend Firepower verfügt, um die ganze Stadt in Schutt und Asche zu legen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt, als der Computer in den Automatic-Over-Ride

Modus geht und sein nukleares Antriebssystem sprengen will.....

Dieser Film lohnt sich für alle, die auf actionreiche Science-Fiction stehen und ist außerdem geeignet für Einsteiger in die Anime-Welt. Die Qualität der Animationen erreicht oft gehobenes Niveau und geht somit vollkommen in Ordnung. Klar, daß Techno-Police beispielsweise nicht mit Bubble Gum Crisis mithalten kann, denn der Film ist ja auch knappe sechs Jahre früher entstanden.

Ihr solltet Euch beeilen, wenn Ihr noch ein Exemplar der völlig ungeschnittenen Fassung haben wollt, denn es wird aus Lizenzgründen keine neue Auflage mehr geben.

OK

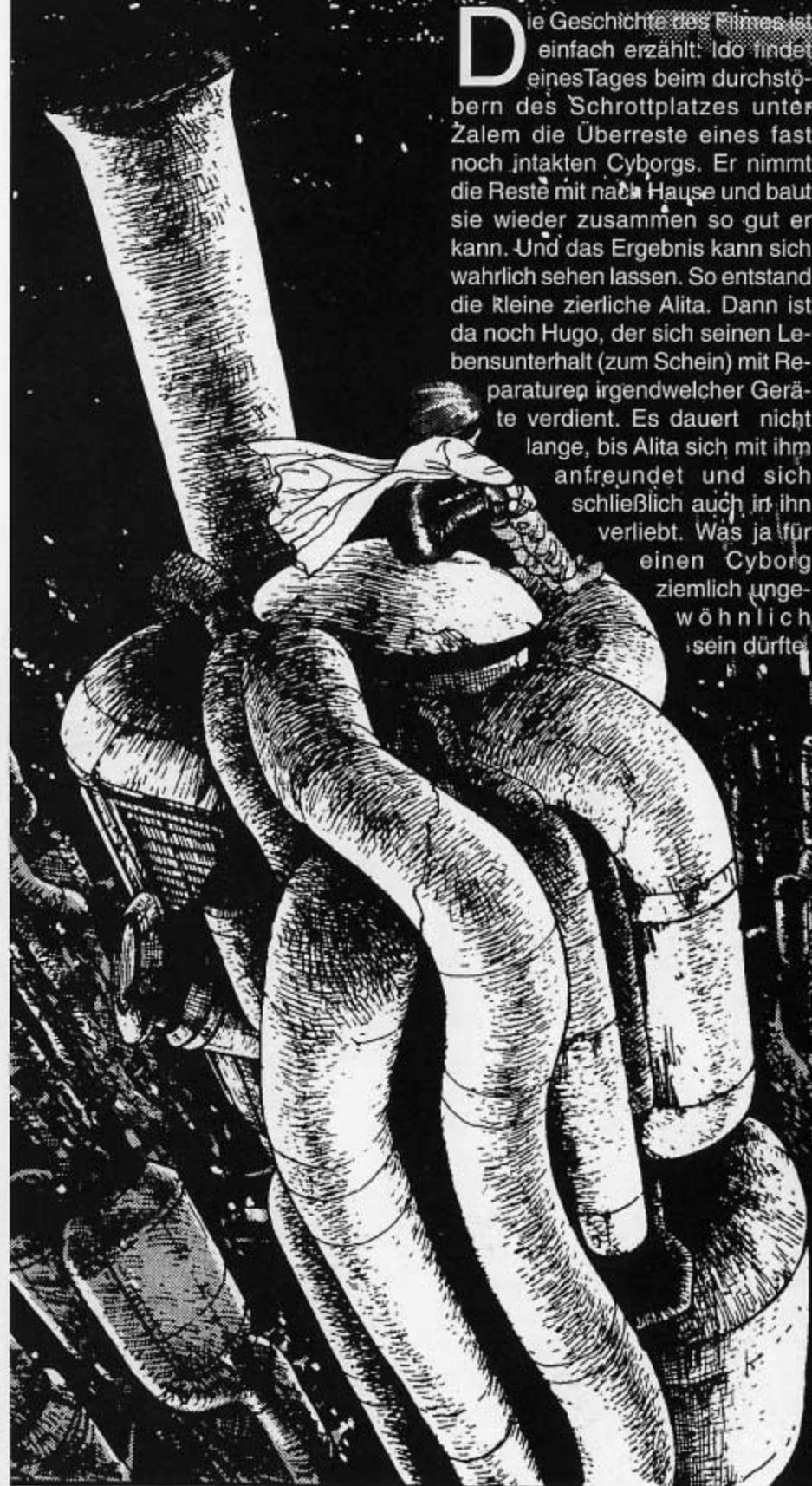
Originaltitel: Techno-Police
Laufzeit: ca. 82 min.
Vertrieb: ACOG,
Telefon 02626/8658 oder 1320
Fax: 1281



BATTLE ANGEL ALITA

Die Geschichte des Filmes ist einfach erzählt: Ido findet eines Tages beim durchstöbern des Schrottplatzes unter Zalem die Überreste eines fast noch intakten Cyborgs. Er nimmt die Reste mit nach Hause und baut sie wieder zusammen so gut er kann. Und das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen. So entstand die kleine zierliche Alita. Dann ist da noch Hugo, der sich seinen Lebensunterhalt (zum Schein) mit Reparaturen irgendwelcher Geräte verdient. Es dauert nicht lange, bis Alita sich mit ihm anfreundet und sich schließlich auch in ihn verliebt. Was ja für einen Cyborg ziemlich ungewöhnlich sein dürfte.

Soweit wäre die Geschichte ja in Ordnung, wären da nicht diverse subversive Elemente die den Dreien andauernd das Leben schwermachen würden. So sieht sich Alita ziemlich oft in Kämpfe verwickelt, um Ido, Hugo und auch sich selbst gegen die mutierten Cyborgs zu verteidigen. Als eine wirklich gelungene Umsetzung der Comics besticht der Film durch seine hervorragende zeichnerische Qualität. Für den, den die Comics schon fasziniert haben, ist dieser Film ein absolutes Muß. Der einzige Unterschied zur Comicserie ist, daß hier nicht zwischen Teil eins und Teil zwei eine klare Trennung vorgenommen wurde, sondern vielmehr aus den beiden Teilen eine Geschichte gemacht wurde. Leider fiel dieser Verschmelzung der Teil mit dem Gehirnfresser Makaku zum Opfer, was aber im Film selbst gar nicht weiter auffällt. Daß es bei dieser Geschichte kein Happy-End gibt liegt wohl am Thema, denn meiner Mei-



CHARACTERS

nung nach wäre ein glückliches Ende bei der düsteren Atmosphäre die der Film ausstrahlt völlig fehl am Platz. Wer sich schon für Filme wie „Blade Runner“ oder „Mad Max“ hat begeistern können, für den ist also dieser hier genau das richtige.

Erfreulicherweise wurde die englische Version ungeschnitten veröffentlicht, auch wenn die Lauflänge auf den Covern der US- und der UK-Versionen erheblich differieren.

Für die zeichnerische Qualität zeugt auch die Tatsache, daß es so gut wie unmöglich ist, von diesem Film Animation cels aufzutreiben. Als er letztes Jahr im August in Amerika durch AD Vision veröffentlicht wurde, war es kaum möglich, irgendwelche Cels aus diesem Film aufzutreiben. Nicht selten überschritten die Preise einzelner Alita-Cels die 200 Dollar-Grenze. Dennoch, wer es überhaupt geschafft hat, ein Alita-Cel zu ergattern, kann sich glücklich schätzen, denn seit August letztes Jahres erhalten Sammler nur noch Absagen oder Angebote, die jenseits von Gut und Böse liegen.

L. E

Alita

Ein Cyborg mit dem Aussehen einer jungen Frau. Sie wurde von Ido auf dem Schrottplatz gefunden und wieder zusammengeflickt. An Ihre Vergangenheit kann sie sich leider nicht mehr erinnern, aber wenn es hart auf hart kommt, ist sie eine unübertreffliche Kämpferin die eine antike Kampftechnik beherrscht: genannt „Panzerkunst“.

Ido

Als Mechanik-Doktor flickt er kaputte Cyborgs wieder zusammen. Ohne dafür allerdings viel Geld zu verlangen. Den Grund dafür warum er das Geld nicht so nötig hat entdeckt Alita erst etwas später. Er verdient sich seinen Lebensunterhalt nämlich hauptsächlich als Kopfgeldjäger.

Yugo

Ein Junge der alles daransetzt seinen einzigen Traum zu verwirklichen: In Zalem zu leben. Er wird dabei jedoch von einem skrupellosen Geschäftsmann mißbraucht und rutscht auf die schiere Bahn ab da er auch vor Mord nicht zurückschreckt.

Chiren

Idos Gegenspielerin. Sie stammt auch aus Zalem, will aber in Gegensatz zu Ido um jeden Preis wieder zurück. Daß sie als Ausgestoßene dabei gar keine Chancen hat interessiert sie weniger. Genau wie Ido kennt sie sich mit Cyborgs aus und nutzt dies auch aus indem sie Gladiatoren baut und verbessert.

Bektar

Ein skrupelloser Geschäftsmann der Hugo ausnutzt indem er ihm verspricht ihn nach Zalem zu bringen. Und das alles nur für 10 Millionen \$. Aber am Ende lacht er natürlich nicht mehr, denn es kommt einiges anders als er denkt.

Schauplatz: Zalem

Die Stadt in den Wolken. Ein Traum für fast jeden Einwohner der Slums: außer für Ido, denn er kommt aus Zalem und hat auch kein Verlangen jemals wieder zurückzukehren.

Vom Bild zum fertigen Film

Zu den immer begehrteren Sammlerobjekten werden Animation-Cels. Das sind DIN A 4 große, bemalte Folien, die zur Erstellung eines Zeichentrickfilms verwendet werden. Nach Fertigstellung des Films werden diese Cels meist nicht mehr benötigt und können dann von Fans erworben werden.

Eine Sekunde Film besteht aus normalerweise 24 einzelnen Bildern. Da man bei Zeichentrickfilmen keine Darsteller zur Verfügung hat, muß man die Bilder zwangsläufig einzeln malen. Pro Sekunde Film braucht man 24, pro Minute 1.440 und Stunde 86.400 Bilder. Spätestens jetzt sollte jedem klar sein, warum die längeren Filme in der Regel teurer sind als kurze. Es hängt nämlich einfach damit zusammen, wieviele Leute daran zeichnen müssen und wie lange dies dauert. Und natürlich auch wie gut die Zeichner sind.

Normalerweise besteht eine Cel aus einer durchsichtigen Plastikfolie auf die zunächst von vorne mit schwarzer Farbe die Konturen gezeichnet werden und danach kommt von hinten die Farbe darauf. Jetzt stellt sich natürlich die Frage: „Warum denn von hinten?“. Ganz einfach: zum Einen werden die Konturen und die Farben nicht von der gleichen Person gemalt, und zum Anderen braucht man so beim Colorieren keine Angst zu haben über die Linien hinweg zu malen. Falls es doch mal passiert kann man die Farbe einfach wegwischen ohne die Konturen neu malen zu müssen. Nun kommt nur noch ein passender Hintergrund dahinter und fertig ist das Bild. Wobei die Hin-

tergründe meistens auf normalem Papier und mit Wasserfarbe gemalt werden. Man braucht ja auch nicht so viele davon wie einzelne Cels, da sich die Figuren ja mehrere Sekunden vor dem gleichen Hintergrund aufhalten. So kommt man pro Hintergrund auf ca. 100-500 einzelne Cels.

Die Frage nach dem Preis von Cels hängt von unterschiedlichen Kriterien ab. So zum Beispiel von dem Alter. Man kann sich ja denken, daß es von älteren Filmen nicht so viele Cels mehr gibt wie von neuen. Walt Disney hatte zum Beispiel bei Filmen wie Schneewittchen oder Bambi die Cels mit abwaschbaren Farben malen lassen, um Material zu sparen. Man hatte dann die Folien nach dem Ablichten wieder abgewaschen und neu bemalt. Zum Glück ist man später von derartigen Methoden abgekommen. Bei anderen Filmen wie Arielle, Beauty & the Beast und auch Lensman wurde dann zum Teil mit Computergraphiken gearbeitet. Aus diesem Grund sind von einigen Szenen gar keine Cels zu bekommen. Andere Kriterien sind natürlich das Motiv (wer will schon ein Bild von Nebendarstellern haben?), die Größe (A4, A3 usw.), der Aufwand (verschiedene Szenen sind mit Blattgold gemalt), die Nachfrage (Catgirl Nuku-Nuku ist sehr ge-

fragt), ob eine Signatur des Zeichners darauf ist, aus wievielen Cels ein Bild besteht (bei manchen sind z.B. die Augen und der Mund nochmal einzeln gemalt und so besteht das Bild aus 3-4 Cels übereinander) und natürlich die Qualität (ist vielleicht schon Farbe abgeblättert?).

Ich nenne jetzt einfach mal ein Paar Filme und den Preis der Cels: Disney schießt meiner Meinung nach immer wieder den Vogel ab, denn die Preise sind schon jenseits von Gut und Böse. Daß Cels von Schneewittchen gut 8.000 Dollar kosten (ohne Hintergrund) kann ich ja noch verstehen, aber warum die von Arielle erst ab 1.000 Dollar erhältlich sind, noch dazu nur mit einer Farbkopie des Hintergrundes, will mir einfach nicht in den Kopf. Die Cels von Anime-Filmen sind noch erschwinglich. Man zahlt für eine wunderschöne Cel aus Project A-KO III nur 30 Dollar (ohne Hintergrund). Die von Silent Möbius I kosten leider schon das Doppelte (die Nachfrage, man erinnert sich!!!) Generell kann man sagen, daß die Cels aus den unterschiedlichsten Filmen schon ab 20 Dollar zu haben sind. Und das ist für die meisten Fans noch zu verkraften, kosten doch allein die Videos auch schon um die 40 DM.

LE

ANIME

Die nun nachfolgenden Begriffe und Erläuterungen aus der Welt des animierten japanischen Films sollen Fans, aber auch Einsteigern die Möglichkeit bieten, das Genre und auch die Mentalität der Macher, besser verstehen zu können, denn schließlich ist der japanische Film,

nicht zuletzt was Inhalt und Moral betrifft, in keinsten Weise mit dem amerikanischen oder europäischen zu vergleichen.

Das Lexikon deutet zunächst nur die gängigsten und wichtigsten Begriffe. Ab der nächsten Ausgabe folgt ein ausführliches Feature.



Der OST zum Film Macross II



SD-Versionen von Godzilla & Co.

ANIME-

Englischer Begriff für Animation bzw. animierter Film, der von den Japanern geprägt wurde, mittlerweile aber auch in USA und Europa verwandt wird, um den japanischen Film von Zeichentrickfilmen anderer Nationen zu unterscheiden.

ANIPARO-

Zusammengesetzter Begriff, der sich aus den beiden Wörtern Anime und Parody bildet. Er beschreibt ein, in Japan sehr populäres Genre des Anime-Films, die Parodie. Die bekanntesten Aniparos sind Project A-KO und Ultimate Teacher.

BGM-

Kurzform für Background Music, die Musik eines Anime-Films

-CHAN

-Nachsilbe und Bezeichnung für besonders niedliche Charaktere, wie Kinder, Tiere und junge Mädchen.

CHARA-

Kurzform * der Bezeichnung Character

KAWAI-

Japanisches Wort für niedlich. Gerade niedlichen Charakteren kommt im Land der aufgehenden Sonne eine große Bedeutung zu. Für Nicht-Japaner mögen einige dieser Charas zu extrem verniedlicht wirken.

MANGA-

Japanisches Wort für Comic. Der Begriff wurde bereits 1815 von dem jap. Zeichner Hokusai geprägt und hängt seitdem dem jap. Comic an.

MECHA-

Abkürzung des Wortes Mechanical, das jeden Typ von Maschine beschreibt, von einfachen Schußwaffen bis hin zu gigantischen Robotern.

OAV / OVA-

Original Animation Video. Bezeichnung für Produktionen, die speziell für den Videobereich und nicht für Kino und TV gemacht werden. Auf-

grund der geringeren Kosten entstehen viele der neuen Anime-Produktionen als OAV.

OST-

Original Soundtrack, bezeichnet die Musik und die in Japan sehr populären Songs (z.B. Bubble Gum Crisis) der Anime-Produktionen.

OTAKU-

Japanisches Wort für Besessenheit, eher im negativen Sinne, Fans in Japan werden oft als „Otaku no video“ bezeichnet, was soviel wie Video Freak bedeutet. Einen guten Einblick in die euphorische, japanische Anime-Fan-Szene bietet das Video „Otaku no Video“!

SD-

Kurzwort für Super Deformed, eine Bezeichnung für niedliche Verformung der Charaktere.

ML



KNIGHT SABERS, GO!!!

„Der Boomer klappt seine Rückenbooster aus und aktiviert sein Angriffszielsystem. Die Booster-Einheiten flammen auf und heben den Cyborg in die Luft. In seinem Display erscheinen Daten über seine Zielobjekte, vollausgerüstete Armoured-Division-Police-Infanteristen, die versuchen den Boomer mit ihren schweren Kettenkanonen zu treffen.

Der Boomer analysiert die Lage und entschließt, einen Offensivschlag gegen die Polizisten einzuleiten. Er weicht den Geschossen aus, öffnet seine Titanstahl Lippen und feuert einige gezielte Laserschüsse auf seine Ziele. Er trifft und fünf von ihnen gehen zu Boden. Dannach fliegt er über ihre Häupter hinweg und zerstört einen Polizei-Copter. Jetzt kann ihm niemand mehr folgen, denn er ist zu schnell für die dezimierte Polizeitruppe. Er verschwindet hinter einem Gebäude und beschließt, ins Hauptquartier zurückzukehren.

Plötzlich trifft etwas Hartes seinen Schädel. Seine Sensoren fallen aus, Bruchstücke seines linken Auges splintern in alle Richtungen. Mit seinem intakten Auge sieht er, wer ihm den Schaden zugefügt hat: Vier elegant gepanzerte, eindeutig weibliche Gestalten stehen vor dem gefallenem Cyborg. Der Boomer versucht aufzustehen, doch er muß feststellen, daß er keine Beine mehr hat. Vor ihm baut sich eine der gepanzerten Frauen auf. Sie tritt ihm mit ihrem hochhackigen Absatz auf seinen linken Waffenarm und trennt ihn ab. Ihre blau-rote Rüstung spiegelt das Licht des Vollmonds, als sie ihren Arm austreckt und tödliche Nadelgeschosse den Kopf des Cyborgs durchbohren...“

Diese Szene schildert einen Ausschnitt aus der bekannten BUBBLEGUM CRISIS OVA Serie, (OVA-Original Video Animation) in der knallharte Mecha-Action und eine realistische, dramatische Storyline kombiniert wurden, um einen Meilenstein in der Geschichte der japanischen Animes zu erschaffen. Bubblegum Crisis wurde erstmals 1987 in Japan von den Toshiba EMI Video Artmic/Youmex Studios veröffentlicht. Das damals kleine Artmic/Youmex Studio landete mit der BGC-Serie einen solchen Erfolg, daß diese Firma heute zu den gefragtesten und populärsten Studios in der Anime-Szene zählt.

Um BGC zu kreieren, versammelten sich Top-Designer und erschufen eine beängstigend realistische Zukunfts-

welt, in der große Organisationen die Welt beherrschen und mit Hilfe von tödlichen Kampfmaschinen die absolute Kontrolle über ihren Herrschaftsbereich wahren. Die Angst vor der

OVA's wird oft mit hochgelobten Filmen wie BLADE RUNNER und ROBOCOP verglichen. Die Endzeitstimmung kommt durch die hervorragende Arbeit der Designer sehr gut

rüber und veranlaßt des öfteren zum Nachdenken. Vielleicht ist es aber „nur“ das Erfolgsrezept aus Science Fiction, Teamgeist, Polizeifilm, Mecha-Action, sexy Anime-Charakteren und guter Hard-Rock-Musik, wel-



Übernahme durch künstliche, vom Menschen selbst erschaffene Wesen ist das eigentliche Thema von BGC. Die beklemmende Atmosphäre der

che speziell für jede der acht Episoden aufgenommen wurde. Ursprünglich war eine 13-teilige Serie geplant, da jedoch die Lizenzen nach dem

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

achten Teil an eine andere Firma vergeben wurden, machte man erst mal Pause. Um die Kultserie nicht in Vergessenheit geraten zu lassen schob man gleich noch zwei Musikvideos

land herauskommen wird. Neuen Gerüchten zufolge sollen die fleißigen Japaner dabei sein, eine weitere zweiteilige OVA-Serie zu schaffen, in denen unsere gepanzerten Mädels

chen auch ganz harte Jungs auf, die transformieren, absorbieren, kontrollieren oder einfach nur mächtig furchteinflößend aussehen können. Man muß die Serie einfach gesehen haben - erst dann kann man überhaupt mitreden! Klar, die Tapes sind etwas teurer, es kommt nicht soviel Sex vor (Priss und ihre Freundinnen sind sehr sexy) und sie sind in Japanisch mit Englischen Untertiteln, aber die Qualität überzeugt total. Auch wenn die Serie schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, sind die Animationen superklasse! Sie entsprechen eigentlich dem heutigen gehobenen Standard. Und nicht zu vergessen ist der wirklich gute Soundtrack. Wenn Priss mit ihrem rockigen „HURRICANE“ loslegt (in der ersten Folge) dann geht die Post aber ab!

Insgesamt läßt sich diese Serie jedem Anime- und SF-Fan sehr empfehlen. Positiv ist auch mal, daß diesmal keine seltsamen Overfiendkreaturen auftauchen, die irgendwelche Mädels vergewaltigen

hinterher (HURRICANE LIVE 2032/2033), auf denen die erfolgreichen Songs zusammen mit alter und neuer Animation zurechtgemixt wurden. Des weiteren eröffneten die Japaner den Zugang zu allen möglichen Merchandiseartikeln wie Bausätzen, Spielzeug, Aufkleber, Games und so weiter. Leider ist es Fans in Deutschland so gut wie unmöglich, an diesen Stoff zu kommen.

1991 erschien dann die lang erwartete Fortsetzung: **BUBBLEGUM CRASH!**

Die Animationstechniken waren verbessert worden, die Storyline wurde etwas umgeändert - dennoch - Crash! konnte seinen Vorläufer markttechnisch nicht überholen. Die Fans waren mit der Fortsetzung nicht zufrieden gewesen, da man an Priss, Sylia, Nene und Linna, den weiblichen Hauptfiguren charakterliche Änderungen vorgenommen hätte.

Außerdem hatte man die Synchronstimmen ersetzt. Bis jetzt ist CRASH! nur in den USA zu bekommen.

Genauso steht es mit einem weiteren Spin-off der CRISIS: **AD - POLICE FILES**, welcher die Anfangsjahre von Leon McNichol (Er ist der coole Typ mit der Sonnenbrille und tierisch hinter Priss her) bei der Polizeispezialeinheit AD-Police beschreibt. Auch diese dreiteilige OVA-Serie ist nur für NTSC-Besitzer erschienen. Man dürfte aber bald damit rechnen, daß zumindestens CRASH! in Eng-

wieder alles kaputtmachen dürfen, was wie ein Boomer aussieht. Das freut uns natürlich sehr! Da wir gerade beim Thema Zerstören sind: In **BUBBLEGUM CRISIS** geht schon mal 'ne halbe Stadt drauf, wie man es ja bei Animes gewohnt ist. Man freut sich richtig mit, wenn einem bösen Boomer seine Schrauben von unserer geliebten Priss aus dem Kopf



gehauen werden. An Action fehlt es bei BGC nicht. Die Kämpfe sind perfekt in Szene gesetzt worden, man verpaßt kaum mal ein Detail. Sehr schön sind auch die „HARDSUITS“, die Körperpanzerungen der Heldinnen. Die Designer leisteten auch hier hervorragende Arbeit: Elegante, betont weibliche (Brustschalen, hohe Hacken...) Rüstungen mit sehr, sehr großer Firepower gehören zu den Kreationen, die bis jetzt unerreicht sind. Auch das andere Mecha-Design ist von hohem Standard - Die Boomerprototypen entsprechen in ihrem Aussehen dem Ebenbild Arnold S.: Dem **TERMINATOR**. Manchmal tau-

und zahlreiche Gliedmaßen zum Zerstückeln benutzen. Diesmal kann man mal etwas anderes sehen außer Orgien aus Sex und Blut - nämlich intelligente, sehr schön gemachte SF-Action (Etwas Gewalt ist natürlich auch dabei). Etwas Abwechslung tut gut...



----- BUBBLE G



Im Jahre 2026 hat ein schweres Erdbeben ganz Japan dem Erdboden gleichgemacht und Millionen von Menschen starben bei dieser Katastrophe. Um die zerstörte Insel wieder aufzubauen, investierten große Gesellschaften eine Menge Geld in die Errichtung von neuen Städten. Eine dieser Gesellschaften, die GENOM-Corporation nutzte die momentane Schwäche der Nation und übernahm indirekt die Führung. Langsam, aber stetig wurde GENOM eine große, weltumspannende Firma und schaltete die Konkurrenten aus. Durch neue Entwicklungen im Kybernetik- und Computerbereich etablierte sich Genom als High-Tech-Lieferant und erschuf die BOOMERS: semi-intelligente Cyborgs, die in allen Bereichen eingesetzt wurden. Sie wurden als Arbeitskräfte, Leibwächter und als Sexspielzeuge auf den Markt gebracht. Diese Maschinen gingen als „Erbauer des Wohlstands und einer besseren Zukunft“ in die Geschichte ein, und brachten GENOM großes Ansehen. Aber GENOM wollte mehr. Die skrupellosen und machtbesessenen Bosse strebten

die Weltherrschaft an. Jeder der sich ihnen in den Weg stellte, mußte eliminiert werden. Mit illegalen Kampfboomereinheiten wurden nach und nach die Gegner GENOMs aus dem Weg geräumt. Dabei kamen sehr oft Unschuldige ums Leben. Doch niemand konnte GENOM irgendeine Beteiligung an diesen illegalen Aktivitäten nachweisen, falls doch, so wurde ihm ein Boomer an den Hals geschickt, der den Störfaktor verschwinden ließ. Um den Vorfällen Herr zu werden, beschloß man, mit GENOMs Hilfe (um auf keinen Fall unter Verdacht zu geraten) eine Spezialeinheit der Polizei auszubilden und sie ent-



sprechend aufzurüsten. Die normale Polizei stand den Kampfmaschinen nämlich sehr hilflos gegenüber, meistens verlor man eine halbe Mannschaft, ehe man einen simplen, ausgerasteten Sex-Boomer in seine Einzelteile zerlegt hatte. Die ARMOURED DIVISION POLICE (AD Police) wurde gegründet. Mit modernster Waffentechnik und Spezialisten, die die Schwachstellen der Boomer analysieren konnten, hoffte man, die Gefahr, die von den „fehler-

haft“ programmierten Cyborgs ausgeht (oft benutztes Argument von GENOM), einzudämmen. Das klappte auch, bis neue, verbesserte Boomerprototypen auftauchten, die in taktischer und waffentechnischer Weise ihren Vorgängern um ein vielfaches überlegen waren. Das war nicht alles: Die Vorfälle häuften sich und die AD Police fand sich außerstande, zu jedem Vorfall zu eilen. Industrie-, Bodyguard- und Sexboomer schienen den Ärger förmlich anzuziehen. Eine Kontrolle aller Boomer war unmöglich, denn es gab zuviele in MEGATOKYO. Man bildete noch mehr Polizisten für derartige Vorfälle aus, die aber der regulären Polizei angehörten. Die AD Police wurde jetzt nur noch in extrem gefährlichen Fällen eingesetzt. Wenn beispielsweise ein militärischer Boomer Amok lief oder Industrieboomer plötzlich anfangen, Menschen anstatt Maschinen auseinanderzunehmen, tauchten die Spezialisten auf und taten ihr Bestes, um die Cyborgs zu deaktivieren und herauszufinden, weshalb die normalerweise gehorsamen und beliebten Maschinen durchdrehten. Alle Wege schienen zu GENOM zu führen, aber die Beweise



UM CRISIS - - - - -



fehlten. Dennoch vertraute man den Boomern, die Gesellschaft war abhängig von ihnen geworden. Ohne sie wäre das Leben kaum vorstellbar. Mit neuen, absolut sicheren Boomern versprachen die Hersteller, die nichts von der bereits stattgefundenen Infiltrierung und Reprogrammierung durch GENOMs Handlanger wußten, daß eine hohe Sicherheit garantiert werden konnte. Sie irrten sich. Im Jahr 2031 registrierte MEGATOKYO die höchste Boomerverbrechensrate auf der ganzen Welt. In diesem Jahr brach auch erstmals das große Schwitzen in den Führungsetagen GENOMs aus. Ein neuer Gegner war aufgetaucht, ein Gegner, der imstande war, selbst den neuesten Combat-Boomer mit überlegener Firepower in einen Haufen Schrott zu verwandeln. Zwei Wörter ließen GENOM erschauern: KNIGHT SABERS. Wer war dieser Gegner, der die teuren Investitionen GENOMs in finanzielle

Katastrophen verwandelte, wer war es, der GENOM versuchte in die Knie zu zwingen? Nach und nach klärte sich das Bild des Feindes, denn man hatte alles darangesetzt, die Identität der unsichtbaren Gefahr herauszubekommen. Die KNIGHT SABERS sind eine Gruppe von vier weiblichen Vigilanten, die in hochentwickelten Kampfanzügen die Stadt nach Boomern durchkämmen, die ausrasten und alles kurz- und kleinschlagen. Die genaue Identität der vier Frauen bleibt GENOM jedoch verborgen. Mit allen Mitteln versucht GENOM die KNIGHT SABERS zu eliminieren - ohne Erfolg. Im Jahre 2032 beginnt der Kampf der KNIGHT SABERS gegen GENOM in die entscheidende Phase zu treten. Hier beginnt die BUBBLEGUM CRISIS..



Ein kompletter Episoden und Charakterguide folgt in der nächsten Ausgabe...

Trash REAL FEATURE

GUYVER

The Guyver - Mutronics der Film

The Guyver oder Mutronics ist der Realfilm zur bekannten OVA- und Mangaserie.

Der Film wurde 1991 in den USA produziert, nachdem man sich in Japan die Rechte besorgt hatte, einige fähige Special - FX Leute gefunden und ein paar mehr oder weniger bekannte Schauspieler verpflichtet hatte. Brian Yuzna und „Screaming Mad“ George, die ausführenden Produzenten hatten ein recht hohes Budget von 3 Millionen Dollar zur Verfügung, um die Geschichte des Guyvers in einen Realfilm umzusetzen. Die beiden Produzenten sind Veteranen auf dem Gebiet des phantastischen Low-Budget Films. Es gelang ihnen, trotz schwieriger Voraussetzungen, die von der Anime-Vorlage gegeben waren, den Film erstaunlich gut in Szene zu setzen. Dies war vor allen Dingen den Special-FX-Leuten zu verdanken. Um dem internationalen Publikum den Charakter des Guyvers näher zu bringen, beschloß man, einige Änderungen bei der Storyline und den Charakteren vorzunehmen. Die Geschichte spielt irgendwo in den USA, vermutlich San Francisco oder Los Angeles, man verließ also den Originalschauplatz Japan. Der Held heißt Sean (anstatt Sho) und ist ein recht schwächlicher Zeitgenosse, dessen asiatische Freundin die Tochter des Wissenschaftlers

ist, der direkt am Anfang des Films von den Killern der Chronos-Corporation umgebracht wird, da er die Guyver-Einheit gestohlen hatte, um den furchtbaren Mutronics (Zoanoid) Experimenten ein Ende zu bereiten.



Hier wurde wohl aus Budgetgründen auf die Guyver-Einheiten zwei und drei verzichtet, es existiert nur ein Mechanismus. Diesen findet Sean versteckt im Müll. Auch das FBI interessiert sich für die Machenschaften der Chronos-Corporation. Ein FBI-Agent (Mark Hamill-„Luke Skywalker“) versucht hinter das Geheimnis der Gesellschaft zu



kommen. Sean wird von einer Streetgang zusammengeschlagen, wobei er mit seinem Kopf auf den Guyver - Mechanismus schlägt. Dadurch aktiviert und transformiert Sean in einer beeindruckenden Effektsequenz (genauso wie in der Animevorlage!) in die Biowaffe Guyver.

Er setzt dann die Gang außer Gefecht, verschwindet in seine Dimension und Sean kehrt nach Hause zurück.

Balkus, der Boss von Chronos schickt seine Mutroneinheiten, um den Guyver zu vernichten. Hierbei müssen die unfähigen Mutanten feststellen, daß sie es kaum mit Sean aufnehmen können, sobald er im Biowaffenmodus kämpft.

Der einzige Weg den Guyver auszuschalten, besteht darin, seine Kontrolleinheit auf der Stirn zu vernichten. Im Verlauf einiger guter Kämpfe, wird das Kontrollmetall aus dem Guyverkopf herausgerissen. Sean schmilzt davon, der Guyver konsumiert ihn förmlich. Der FBI-Agent und Sean's Freundin werden zu Chronos gebracht. Dort entsteht aus dem Kontrollmetall neues Gewebe. Der Guyver klonst Sean's Körper. Der letzte Kampf beginnt.....

Insgesamt orientierte man sich bei der Story an den ersten 6 Folgen der OVA-Serie.

Die bis auf einige Änderungen in der Storyline hier korrekt wiedergegeben wird. Einige Zoanoiden sind nicht dabei und das Fehlen der anderen Guyvereinheiten sind die einzigen Dinge, die der Fan vermißt. Leider ist der Film stellenweise etwas zu komisch geraten. Die Zoanoiden wirken recht trottelig oder besser gesagt, sie sind wirklich dämlich!

Dennoch sollte sich jeder Fan von Guyver den Film besorgen, es lohnt sich allein wegen der tollen Effekte. Zu empfehlen ist allerdings die amerikanische Version, die deutsche Fassung ist geradezu lächerlich synchronisiert und geschnitten.

Demnächst werden wir auf Brian Yuzna's zweiten Streich engehen: *Guyver - Dark Hero!*

Eines kann jedoch verraten werden: diesmal taucht ein zweiter Guyver auf.....

OK

Immer öfter kommt es vor, daß Anime- bzw. Manga - Vorlagen eine Realfilm Umsetzung erfahren. Jüngstes Beispiel hierfür ist der im letzten Jahr entstandene Film **MUTANT CITY**, der nach dem japanischen Manga *Wicked City* entstand. Ungewöhnlich an der Produktion, ist die Tatsache, daß sich kein Amerikaner oder Japaner, sondern Hong Kong Regisseur und Producer Tsui Hark (*Chinese Ghost Story*) an der Umsetzung versuchte, denn bekanntlich ist das Verhältnis beider asiatischer Kulturen nicht das Beste. Harks Version des düsteren Thrillers lehnt sich an die Charaktere des Originals an, präsentiert jedoch die Story verändert. **ML**

Ging es in dem exzellenten Anime *WICKED CITY* noch um die Bewachung eines bedeutenden Vertreters der Menschen, der einen Friedenspakt mit Vertretern der Parallelwelt der Dämonen unterzeichnen soll, gestaltet sich die Handlung des Real-Films deutlich schlichter.

Die Hong Kong Version berichtet lediglich über eine Spezialeinheit der Polizei und ihre Konflikte mit den Wesen der Paralleldimension, hier Raptoiden genannt. Helden dieses Spektakels sind Taki und Ken, zwei Agenten der Anti-Raptoiden Einheit, die stets bemüht sind, die Nichtmenschen aufzufinden und unschädlich zu machen. Hierbei kann Ken auf Raptoidenkräfte zurückgreifen, denn seine Mutter war eines dieser Wesen. Dieser Tatsache verdankt er es auch, daß Sergeant Kayama, der Chef des Kommandos, ihm keine große Sympathie entgegenbringt. Auch Taki verbindet Emotionen mit den Raptoiden, liebte er doch eine Frau von den Wesen der anderen Seite. Und genau diese trifft er während eines Einsatzes wieder. Nicht als Freundin, sondern als rechte Hand des Raptoidenbosses Daishu, der ob seiner gemäßigten Erdenpolitik nicht unumstritten ist als Raptoidenführer, denn er strebt nicht die Vernichtung der Menschen, sondern eine friedlich Koexistenz an. Durch diese Erfahrung und die Begegnung mit Daishu scheint Takis Feindbild in Frage gestellt. Von nun an steht er zwischen den Fronten, wie auch sein Freund

Ken, der wegen Spionageverdachts von Kayama vom Dienst suspendiert wurde. Eine weitere wichtige Rolle im Film spielt auch Shudo, der Sohn des Raptoidenbosses, der seinem Vater die Vorherrschaft neidet und den Sturz Daishus Regime vorbereitet. Hierbei vertraut Shudo auf die Drogen Happyness, die ihre Opfer zu willenlosen Abhängigen macht.



In der zweiten Hälfte des Films spitzen sich genannte Konflikte zu und gipfeln schließlich in einem Hong-Kong typischen Show-Down.

Alles in allem hinterläßt der Film einen zwiespältigen Eindruck. Schon in der Anfangssequenz wird deutlich, daß es schwer bzw. fast unmöglich ist Szenen aus Animes real umzusetzen. Wirkte die Verwandlung einer

MUTANT CITY

Raptoidin in ein Wesen halb Frau, halb Spinne im Anime noch düster, atmosphärisch und bedrohlich, verkommt die gleiche Szene im Realfilm zur mißglückten Effektorgie. Bereits hier wird deutlich, daß das Budget des Film einfach zu gering war, um sich an eine Vorlage wie *WICKED CITY* heranzuwagen.

Dennoch präsentiere und Hark einige gelungene computeranimierte Sequenzen, die bedingt zu überzeugen wissen. Den Mangel an eigenen Ideen versucht der Film durch diverse Anleihen aus anderen Filmen, wie z.B. *Nightmare on Elmstreet*, auszugleichen.

Doch selbst das steigert nicht unbedingt das Niveau des Streifens. Zu oft werden hoffnungsvolle Ansetze im Film durch Überdramatisierung und überflüssige Kitsch - Sequenzen zerstört. Auch die Darsteller, die eher an Akteure des letzten Lorient-Films erinnern, tragen dazu bei.

Auch wenn es sich bei *MUTANT CITY* um eine Hong Kong Produktion des Trash-Genres handelt, gibt es genug andere Beispiele, die beweisen, daß Trash nicht unbedingt mit Müll gleichzusetzen ist. Tsui Hark bleibt uns diesen Beweis jedoch schuldig, zumindest mit diesem Film. So spricht der letzte Satz im Film Bände, trifft er doch auf *MUTANT CITY* bezogen, den Nagel auf den Kopf: "SIEH NUR, DIESE MODERNE WELT IST SO OHNE HOFFNUNG, Daß WIR IHRE BEWOHNER NUR BEMITLEIDEN KÖNNEN"

MANGA VISIONS

Ursprung aller Anime Produktionen sind japanische Mangas (Comics), die in ihrem Herkunftsland auf eine lange Tradition zurückblicken können.

Auch die meisten Anime-Fans dürften über das Medium Comic den animierten Film entdeckt haben. Aus diesem Grund wird euch ANIMANIA regelmäßig über die angesagtesten - und unserer Meinung nach - besten Mangas informieren. Erhältlich sind die, auch in Deutschland immer beliebter werdenden Comics, in jedem gut sortierten Comic Shop.



Venger Robo

(Viz Manga Heroes)

Story: Go Nagai

Art: Ken Ishikawa

Venger Robo ist ein weiteres Meisterwerk des Devil Man Creators Go Nagai, der in Zeichner Ken Ishikawa einen hervorragenden Partner für die Umsetzung seiner Ideen gefunden hat.

Auch Ishikawas Zeichenstil löst sich von der traditionellen Manga-Art und orientiert sich eher an amerikanischen Genre-Künstlern, ohne jedoch völlig seine japanische Herkunft zu verleugnen.

Die in der Zukunft angesiedelte



Amazing Strip

(Antarctic Press)

Story: Ippongi Bang

Art: Ippongi Bang

Ippongi Bangs AMAZING STRIP erzählt die Geschichte des jungen Timor, einem Rock'n'Roll und Sex begeisterten Biker-Kid, der über die Hyperspace Trading Company an ein vollautomatisches Sex-Robot Girl gelangt. Nach erstem Erproben stellt sich jedoch heraus, daß das Mädchen alles andere als ein Roboter ist. Sie heißt Naomi, ist 16 und aus Fleisch und Blut. Die Company hat Naomi aus einer anderen Zeit gekidnappt, um sie als

Sex-Doll zu verkaufen. Das hat mittlerweile auch ein Killerkommando der Spacetime Mafia mitbekommen, das nun bei Timor auftaucht. Eine wilde Verfolgungsjagd entbrennt... AMAZING STRIP ist ein hervorragender, sehr liebevoll und fetzig gezeichneter Comic, der aus dem Grosstypischer Manga-Releases herausragt. Bangs gelungene Mischung aus japanischer und amerikanischer Comic Art dürfte Fans aller Genres begeistern. ML



Story hat vor allem eines zu bieten, Action und Gewalt, und das fast ununterbrochen.

Nagai beschreibt die Abenteuer einer Spezial-Einsatztruppe, deren größter Trumpf Venger ist, eine mächtige, fernlenkbare Vernichtungsmaschine, die in bester Robotech-Manier agiert. Begleitet von einem Combat-erfahrenen Duo und einem erfahrenen Wissenschaftlerteam, kämpft Venger gegen ähnlich geartete Kreaturen, die den kranken Gehirnen bösartiger Gegner entspringen.

Das Metal-Beast ist nur einer von ihnen. ML



Genocyber

(Viz Select Comics)

Story: Tony Takezaki

Art: Tony Takezaki

Neben Dark Horse und Antarctic Press ist der Viz Comic Verlag der dritte große amerikanische Anbieter von Mangas. Viele der kommenden Anime Hits sind bereits bei Viz als Comic erschienen. So zum Beispiel Guyver, Battle Angel Alita und Golgo 13, um nur einige zu nennen. Ob auch der Zukunfts-Thriller Genocyber demnächst in animierter Form erscheinen wird, bleibt abzuwarten. Genocyber liefert die Vision einer düsteren Zukunft, in der nicht mehr Regierungen

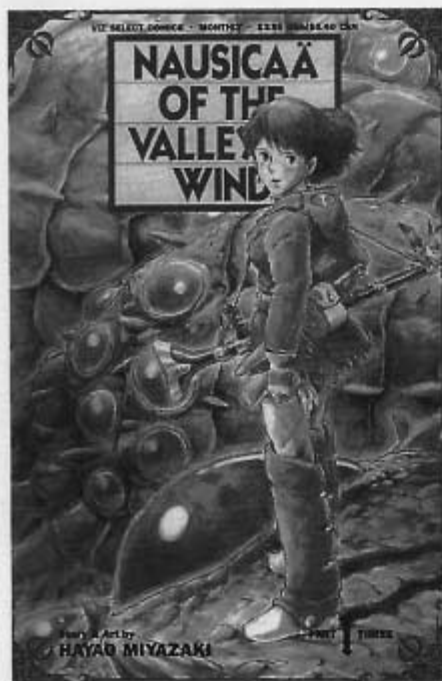
und Politiker die Macht haben, sondern mächtige Konzerne, die sich gegenseitig bekriegen. Ihre Killer sind Cyborgs, die mit ihren, mit Klingen, Bohrern, Motor- und Kreissägen ausgestatteten Körpern töten. Ihnen tritt eine anmutige Schönheit entgegen, deren Äußeres jedoch täuscht, blitzschnell verwandelt sie sich in den unbarmherzigen Genocyber...

So düster und depressiv wie die Story des Thrillers sind auch die Bilder, die Genocyber zu einem spannend-atmosphärischen Schocker machen. ML



Nausicaä of the Valley of Wind

(Viz Select Comics)
Story: Hayao Miyazaki
Art: Hayao Miyazaki



Was einst eine blühende industrielle Zivilisation war, ist im Dunkel der Zeit verschwunden. Die Erde wird bedeckt von Wäldern aus riesigen Fungi, die giftige Pollen absondern, genannt "Sea Of Corruption". Wahlos verstreut am Rande des Waldes liegen verschiedene kleine Königreich, welche die Menschen zum Überleben errichtet hatten. Hier liegt auch das Tal der Winde. Ein Dorf mit 500 Einwohnern, eine kleine Nation spärlich geschützt vor den giftigen Pollen nur durch die Brise des nahen Ozeans...

Dies ist nicht nur die Geschichte der Prinzessin Nausicaä aus dem Tal der Winde, die das Unmögliche möglich macht um ihre Welt und deren Bewohner vor dem Untergang zu bewahren. Vielmehr ist dies ein Einblick in den Charakter des Menschen und seiner Einstellung der Umwelt gegenüber.

Erwähnenswert ist gerade bei diesem Comic, daß der Zeichner Hayao Miyazaki für seine Geschichte einen Preis vom WWF (World Wildlife Fund) bekommen hat, für die Umweltschützende Botschaft dieser Serie.

Golden Warrior Iczer - One

(Antarctic Press)
Story: Hirano Toshihiro
Art: Moriki Yasuhiro

Iczer-One erzählt von dem immerwährenden Kampf zwischen Gut und Böse. Die gute Seite spiegelt sich in "Iczer-One" einem fast unüberwindbaren Kunstwesen, welches die Gestalt einer hübschen jungen Frau trägt. Iczer's Ziel ist die komplette Vernichtung einer biomechanoiden Kriegerasse mit dem Namen "Cthulhu", deren Ziel es ist den gesamten Weltraum zu erobern. Ausgerüstet mit furchteinflößenden Kampfschiffen, Battlemechs und diversen Mutanten haben die Cthulhu bereits einen großen Teil der Galaxis versklavt oder vernichtet. Iczer-One, ursprünglich als Kundschafterin der Aliens erschaffen, stellt sich gegen ihre einstigen Kameraden, verfolgt die Streitmacht des Imperiums und versucht Planet um Planet vor dem Gegner zu retten. Diesmal jedoch hat Iczer-One Probleme, der Gegner hat die besten Kämpfer aus dem Reich zusammengezogen und will sie ein für alle Mal vernichten. Auf einem der eroberten Planeten kommt es zur entscheidenden Schlacht.....

Iczer-One ist eine Geschichte, deren Hauptausdruckskraft im visuellen Bereich liegt. Die Story scheint zur Nebensache zu werden, was aber nicht weiter schlimm ist, denn die



dichte Atmosphäre, welche durch die typisch japanischen Zeichnungen hervorgerufen wird, läßt den Leser nicht mehr los.

Beeindruckende Bilder einer Welt die im Sterben liegt, packende Schlachten und seltsame Kreaturen wissen zu begeistern. Die vorliegende



Mangaserie ist übrigens das Prequel der außerordentlich erfolgreichen OVA-Serie "Fight! Iczer-One!". Wie diese Serie ist auch der Comic sehr brutal - Gliedmaßen werden abgetrennt, Blut spritzt literweise in der Gegend herum und Mutanten dringen in menschliche Körper ein und platzen wieder heraus.....

In einer der nächsten Ausgaben werden wir ausführlich über die OVAs berichten. OK

COLLECTORS

Seit einigen Jahren gibt es sie erst in Deutschland, doch bereits seit knapp 12 Jahren in Japan. Die Rede ist von Telefonkarten, die inzwischen auch in europäischen Gefilden zu begehrten Sammlerobjekten geworden sind.

Gelten die Karten hierzulande noch als Exoten, haben sie in Japan bereits absolute Akzeptanz erfahren und gelten dort als alltäglicher Gebrauchsgegenstand, der gleich mehrere Funktionen in sich vereint. So gelten die Karten nicht nur als Sammlerobjekte, sondern auch als Werbeträger, Klein-graphik, Kundenpresent und als praktisches Mitbringsel. Die Vielfalt der Motive scheint unerschöpflich. Von Sport und Kunst über Kultur bis hin zu Karten von Prostituierten, die für sich werben, ist alles vertreten.

Gerade diese Vielfalt macht die Karten nicht nur für reine Telefonkartensammler interessant, sondern auch für Fans der abgebildeten Motive. Das hierbei auch das Manga- und Animegenre vertreten ist, dürfte klar sein, da sie einen Großteil zur japanischen Neo-Kultur beitragen.

ANIMANIA hat sich in Japan umgeschaut und präsentiert Euch heute eine Auswahl von Manga- und Anime-Motiven auf Telefonkarten. ML

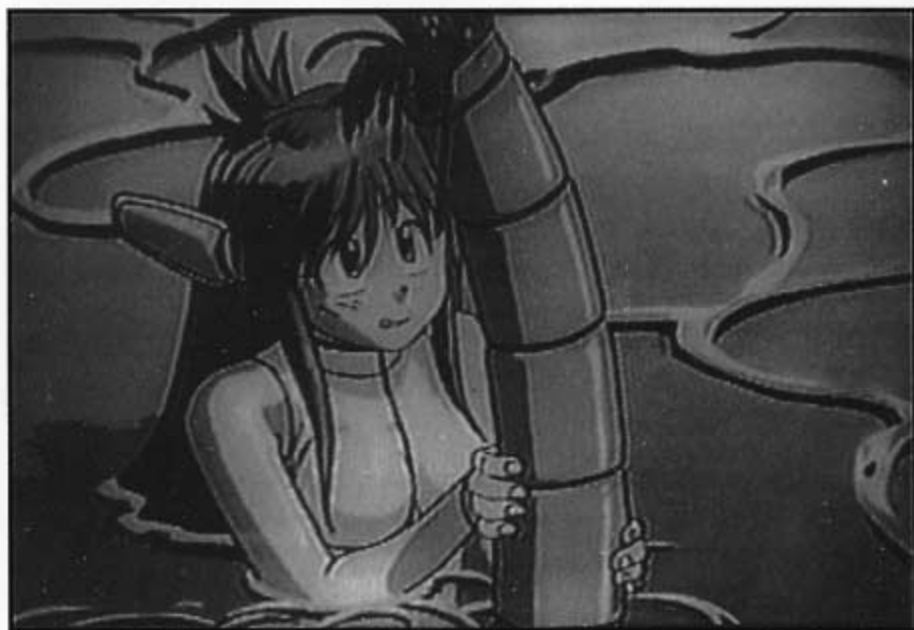


Nuku-Nuku

Cat Girl



ALL PURPOSE CULTURAL CAT-GIRL



Takada stammt und immer noch in Japan erscheint. 1992 entschlossen sich dann die Designer von KSS-FILMS die Abenteuer von Nuku-Nuku zu verfilmen. Die japanischen Fans waren hellauf begeistert, was man den Verkaufszahlen der Tapes und LaserDiscs entnehmen kann. Und nun kann auch das europäische Publikum dieses Spektakel miterleben... Der geniale Wissenschaftler Kyusaku Natsume erhält den Auftrag einen neuartigen SuperAndroiden zu konstruieren. Als er erfährt, daß man seine Kreation für militärische Zwecke mißbrauchen will, entschließt er sich die Firma Mishima Industries zu verlassen-mit dem fertigen Androiden. Zusammen mit seinem Sohn Ryunosuke fährt er am Heiligabend durch die Stadt, um Geschenke zu kaufen. Dabei trifft sein Sohn auf eine junge herumstreunende Katze.



Das neue Tape Cat-Girl Nuku-Nuku wird jeder Anime-Fan sofort ins Herz schließen, denn allein die Heldin, Nuku-Nuku, ist soooo niedlich, daß man ihr total verfällt.

Wenn sie anfängt zu lachen, lacht der Zuschauer automatisch mit - warum das so ist, weiß ich nicht - man kann einfach nicht anders. Auch die Story und die anderen Charaktere sind total abgedreht.

Cat-Girl Nuku-Nuku ist im Moment

der Renner in Großbritannien. Das neue Anime-Label Crusader-Video beschert den Fans mit ihrer Erstveröffentlichung 90 Minuten Action-Klamauk, der für viele herz hafte Lachanfälle gut ist. Drei zusammenhängende Teile sind auf dem Tape enthalten.

Die Grundlage für die OVA's ist eine populäre Mangaserie, die von dem Erschaffer von 3x3 Eyes, Yuzo



Als plötzlich ein schwerbewaffneter Strike-Copter angreift, wird die Katze getötet. Kyusaku handelt schnell: Er vollbringt ein wahres Wunder, als er das Gehirn der toten Katze in den Körper des Androiden implantiert und ihm ein perfektes menschliches Äußeres gibt. Atsuko, Spitzname „Nuku-Nuku“ wird geboren. Um nicht aufzufallen, deklariert er sie als seine Tochter.

Gleichzeitig ist sie die Freundin und Beschützerin von Ryunosuke. Bald jedoch fliegt Nuku-Nuku's Tarnung auf (sie ist ziemlich stark und manchmal geht das Katzenego mit ihr durch) und Mishima Industries greift wieder an. Das fatale an der ganzen Sache: Die Chefin von Mishima ist Akiko Natsume, Kyusakus Frau. Sie will mit allen Mitteln ihren Sohn zu-



rückbekommen - Doch bei Nuku-Nuku beißen sich selbst die modernsten Mechs die Zähne aus. Akiko liebt ihren Sohn sehr, muß aber einsehen, daß Nuku-Nuku nicht zu schlagen ist. Ihre beiden „Mitarbeiterinnen“, professionelle Mechpilotinnen können anstellen, was sie wollen - Nuku-Nuku haut die teuren Mechs derart zusammen, daß nur noch Schrott übrigbleibt. Letztendlich, begreift die liebende Mutter die Sinnlosigkeit ihrer Attacken und beschließt, wieder mit ihrem Mann zusammenzuziehen. Doch Konflikte bleiben nicht aus und Nuku-Nuku muß wieder dazwischengehen...

Nuku-Nuku besticht durch ihre Naivität, ihre Wildheit und ihren von Kyusaku gegebenen (fast) vollkommenen Körper (In der Schule sind alle Jungs hinter ihr her). Kein Wunder also, daß sie bei Anime-Fans sehr beliebt ist. Auch ihre allmähliche, charakterliche Entwicklung wird interessant dargestellt.

Meiner Meinung nach ist dieses Tape eine der besten Neuerscheinungen des Jahres-Ich sag'nur: HOT STUFF!

Es bleibt zu hoffen, daß auch bald die neuesten in Japan erscheinenden Teile, die mit einer neuen chaotischen Story ins Rennen gehen, in Englisch erscheinen werden. Dort geht es um einen zweiten, nicht so perfekten, aber sehr gefährlichen weiblichen Androiden, der es auf Nuku-Nuku's perfekten Körper abgesehen hat. Sobald es etwas Neues über sexy Nuku-Nuku gibt, erfahrt ihr es hier.

OK / LE



ROBOTECH

THE MACROSS SAGA

Mit sechszehn Kassetten und einer Spieldauer von fast 1100 Minuten ist die Macross-Saga das wohl umfangreichste Anime-Epos der Filmgeschichte.

Diese Serie, die bereits 1983 (!) in Japan für Furore sorgte wurde dort in kürzester Zeit zum Straßenfeger. Begleitcomics, Action-Figuren, T-Shirts und Plastik-Baukästen wurden dort ebenso vermarktet, wie man es in den USA von den dortigen Serienhelden „Superman“ und „Batman“ gewohnt war.

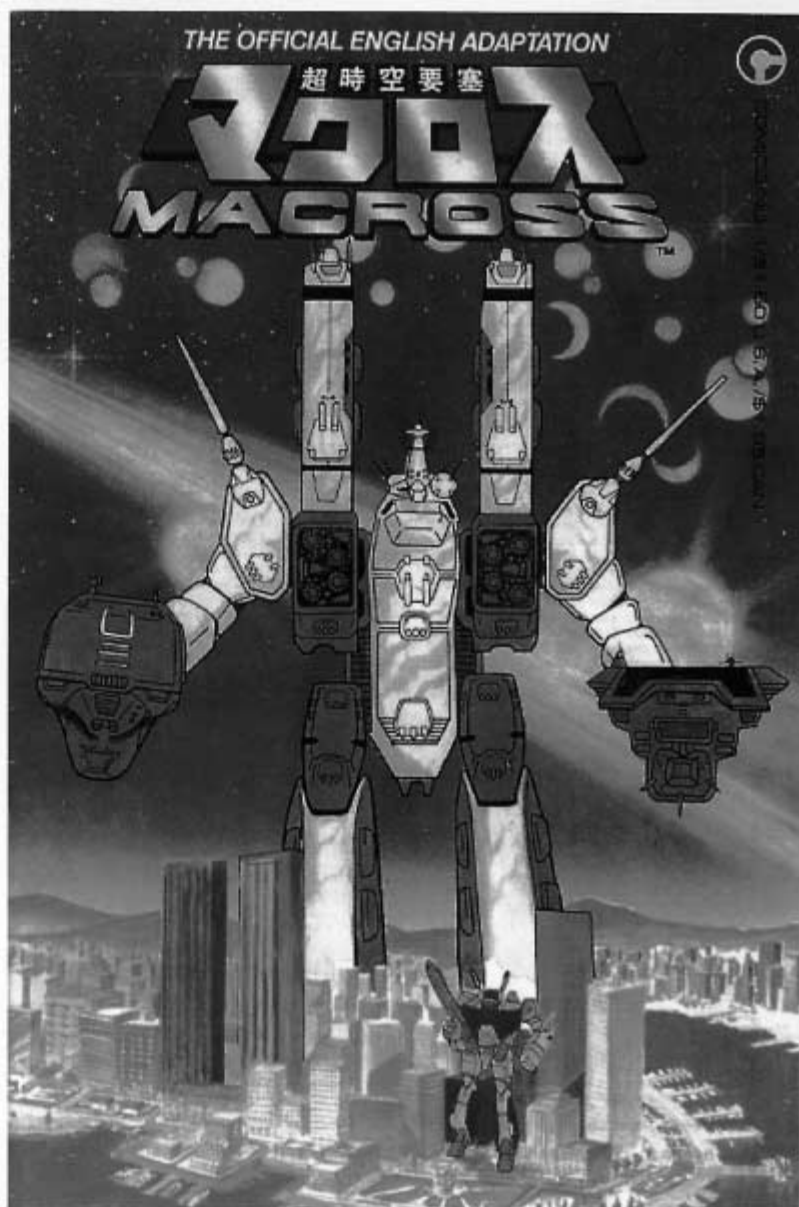
Kein Wunder also, daß bereits zwei Jahre später die Serie ins englische Übersetzt, auch in den Staaten anlief. Auch dort bildeten sich Fan-Gruppen und Anhänger der Serie, jedoch nicht so zahlreich wie in Japan. Auch in den USA wurde die Serie gut vermarktet: Zeitgleich zu der Serie erschienen dort auch die Comics vom Verlag Comico. Während die letzten Folgen der Robotech-Serie in den USA ausgestrahlt wurden, war diese bereits in ihrem Mutterland dem Vergessen geweiht. Da die Japaner sehr schnelllebig sind, sind dort Comics oder Zeichentrickserien, ebenso wie die Computer- und Spielkonsolenbranche einem schnellen Wandel unterzogen. Ein heutiger Straßenfeger ist dort bereits nach wenigen Tagen vergessen, und etwas neues, größeres und stärkeres muß her. Sehr zum Leidwesen dortiger Produzenten.

Wer in Deutschland bisher diese Serie sehen wollte, hatte nur die Möglichkeit, sich die Videocassetten in den Staaten zu kaufen, einen NTSC fähigen Videorecorder vorausgesetzt. Vor ein paar Jahren erschienen diese jedoch auch in Australien, wo ja auch das PAL-System

benutzt wird. Nun hat sich auch ein deutscher Importeur gefunden, der diese und andere Serien in Deutschland vertreibt. Daher kann sich der Leser auf ein breites Angebot verschiedenster Comics und Zeichentrickserien freuen. In diesem Ange-

bot ist mit Sicherheit für jeden Geschmack etwas dabei.

Doch zurück zu der geschichtlichen Entwicklung von „Robotech“. Die deutschen Zuschauer bekamen nur einmal die Chance, diese Serie zu bewundern und auch da nur ein klei-



Anime Epics

ner Kreis: 1987 strahlte der amerikanische Sender „Sky-Channel“ die Serie aus. Dieser war jedoch nur über Kabelfernsehen oder eine Satellitenschüssel zu empfangen. Doch nun endlich sind die Videocassetten auch in Deutschland erhältlich und, was noch viel wichtiger ist, im deutschen PAL-System.

Doch da sich bis jetzt noch kein Medienvertrieb gefunden hat, der die Serie übersetzen möchte, muß der interessierte Robotech-Fan einen guten Grundwortschatz Englisch beherrschen.

Gezeigt wurden die Serien „Robotech-The Macross saga“, „Robotech Masters“ und „Robotech the next generation“. Abgeschlossen wurde die Serie mit dem 80 Minuten Film „Robotech II-The Sentinels“, der auch später in gut sortierten Comicläden erhältlich war. Vor kurzem erschien die sechsteilige Kurzserie „Macross II-Super Dimensional Fortress“ auf dem englischen Markt, die einen reissenden Absatz erfuhr.

Was alle Robotech Serien besonders hervor hebt, ist der logische Aufbau und die brillante Zeichentechnik. Die Charaktere, Roboter und Raumschiffe sind ausgezeichnet detailliert. Die technischen Erklärungen sind absolut schlüssig. Besonders auffällig ist die logisch durchdachte Verwandlung der Valkyrie Fighter in den Gerwalk oder Battroid Modus.

Anders als in den vereinfachten Kinderserien, die in verschiedenen Privatsendern laufen, verwandeln sich nicht irgendwelche Autos in riesige Roboter. Nein, hier kann man verfolgen, welche Komponenten wohin verschoben werden. Die ursprüngliche Struktur bleibt gewahrt. Man findet die Komponenten in allen Modulen wieder. Diese Verwandlungen sind sogar so plausibel, daß man diese in die Konstruktion der Plastikbaukästen übernommen hat. So ist es möglich, einen Valkyrie Bausatz in allen drei Modular dar zu stellen. Doch darauf, und auf die Modell-

bauer insbesondere, gehen wir in der nächsten Folge stärker ein. Dann berichten wir über die vielen Bausätze, die es zu dieser Serie gab, sowie über die anderen in Deutschland erhältlichen Modelkits. Und nun wünsche ich allen viel Spaß mit **Robotech- The Macross saga**.

DM

Anime Epics



KIT

ZONE

In der Kit - Zone werden wir euch in die in Deutschland bisher größtenteils unentdeckte Welt der Anime - Manga und Videogame Modelkits entführen, die in Japan aber einen sehr großen Teil des gesamten Modellbaumarktes einnimmt.

Man unterscheidet zwischen verschiedenen Materialien und Auflagen. Die drei wichtigsten Materialarten sind Vinyl, Resin und Plastik. Vinyl ist eine Hartgummiähnliche Substanz, die sehr flexibel ist und meistens für die Bausätze verwendet wird, die eine gewisse Größe überschreiten. So sind zum Beispiel die meisten Bausätze mit einer Größe von mehr als 20 cm aus Vinyl, da es vom Gewicht her leichter ist und zudem auch noch preisgünstiger in der Herstellung. Resin ist mehr mit dem härteren Kunstharz zu vergleichen und wird oftmals für kleinere Figuren oder auch für „Garage kits“ verwendet, da es leichter zu verarbeiten ist und mehr Details zulässt als Vinyl. Im

Allgemeinen sind die Modelle aus Resin um das zwei- bis dreifache teurer als die aus Vinyl oder Plastik.

Die verschiedenen Arten von Modellen sind zum einen industriell gefertigte kits, die mit einer Auflage von mindestens ein paar tausend Stück auf den Markt kommen, und zum anderen die „Garage kits“ deren Auflage selten 100 Stück überschreitet. Wegen der geringen Auflage sind die aus Resin gefertigten Garage kits unter Fans und Sammlern am begehrtesten.

Die Fotos auf dieser Seite zeigen Euch einige Garage kits zu verschiedenen Anime-Filmen und Mangas. Bei diesen qualitativ guten Resin-Modellen handelt es sich ausschließlich um handmodellierte, beziehungsweise selbstentwickelte Modelle der englischen Firma „Zero Garage Creations“. Also keine billigen Raub-



kopien von besonders gut verkäuflichen Modellen, die man leider allzu oft findet.

LE



Iron Man-Tetsuo



Sind die Modelle erst einmal zusammengesetzt, fängt die eigentliche Arbeit erst an, das Bemalen... Hier einige Beispiele aus dem Film „Akira“.



Beim 6. internationalen Comicsalon in Erlangen, einer der größten Comicbörsen Europas, trafen wir ESTA, einen der hoffnungsvollsten deutschen Garagekits-Artists, der sich demnächst auch mit einigen Anime-Umsetzungen beschäftigen wird.

Marc Lavallo hat sich mit ihm unterhalten....

ANIMANIA: Seit wann modellierst DU, wie ist es dazu gekommen?

ESTA: Das mit dem Modellieren hat sich praktisch schon in frühester Kindheit ergeben, damals habe ich mit Knetmasse mein eigenes Spielzeug gestaltet. Seitdem habe ich meine Kenntnisse ständig verbessert und vor ungefähr sechs Jahren mit dem professionellen Modellieren begonnen.

ANIMANIA: Welche Vorbilder hast Du, wer inspiriert Dich in Deiner Arbeit?

ESTA: Direkte Vorbilder gibt es für mich nicht. Generell bewundere ich jeden Künstler, dem es gelingt, einer 'toten' Materie wie z.B. Resin Leben einzuhauchen. Künstler, die ich bewundere, sind Michelangelo, Rodin und Edward Burne-Jones.

ANIMANIA: Wieviel Modelle hast Du bisher geschaffen?

ESTA: Das ist schwer zu sagen, denn ich mache auch sehr viele Studien, d.h. einzelne Körperteile wie Rumpf oder Hände. Alles in allem aber etwa 70 Stück.

ANIMANIA: Was zeichnet Deine Arbeiten aus?

ESTA: Ich bin immer versucht, der Form zu huldigen. Ich mag keine Kits, die bloße Abbildungen von Comic- oder Filmcharakteren sind. Ich versuche, meinen Modellen Seele zu geben, sie sind ein Teil von mir.

ANIMANIA: Wie lange brauchst Du für ein Modell, von der Skizze bis zur fertigen Ausführung?

ESTA: Zunächst einmal arbeite ich nicht nach Skizze. Bei mir entwickeln sich die Modelle während der Entstehung, ich habe also zu Beginn noch keine konkrete Vorstellung, wie das fertige Kit einmal aussehen wird. In der Regel sitze ich an meiner Arbeit eine Woche lang. Die bloße Fertigung nimmt in etwa 20 Stunden in Anspruch. Danach beginne eine Phase der 'Beobachtung', bei der ich versuche, Abstand zu gewinnen, um danach letzte Details zu verfeinern.

ANIMANIA: Du malst und zeichnest auch. Behandeln Deine Bilder die gleichen Themen?

ESTA: Manchmal, auch hier versuche ich, dem Bild etwas von mir zu geben, etwas, was das Bild lebendig erscheinen lässt und was ihm Ausdruck verleiht.



The Crow

ANIMANIA: Welche Modelle planst Du als nächstes?

ESTA: Das Geyatter und Jack (Clive Barker Story), Lt. Blueberry, The Crow (nicht an den Film, sondern an das Comic angelehnt), Alien (an Giger-Zeichnungen angelehnt), sowie zwei Manga-Modelle, Dominion Tank Police und Crying Freeman.

ANIMANIA: Gab es schon eine Zusammenarbeit mit anderen Künstlern?

ESTA: Keine direkte Zusammenarbeit, ich habe jedoch schon für Comic-Artist wie George Pratt und Scott Hampton Modelle von bestimmten Charakteren gefertigt. Als Dank gab es ein Bild mit Widmung des



Brenda Boots

Künstlers. Diese Anerkennung meiner Arbeit bedeutet mir bei weitem mehr als finanzielle Entlohnung.

ANIMANIA: Esta, wir danken Dir für dieses sehr interessante Gespräch.

In einer der nächsten Ausgaben berichtet ESTA über die schrittweise Entstehung eines Garage-Kits, von der Idee bis zum fertigen Modell.

Die Modelle von ESTA und Zero Garage Creations findet Ihr in gutsortierten Comic/Anime-Shops oder direkt bei A.C.O.G., die sich jetzt auch dem Vertrieb von Garage-Kits widmen.

UROTSUKIDŌJI

Die fantastische Saga um die Legende des Overfiend beweist eindrucksvoll, welche ungeahnten Möglichkeiten der moderne animierte Film zu bieten hat.

Kaum eine andere Produktion vereint gekonnter die verschiedenen Anime-Genres in einer komplex-abstrakten Handlung, nach klassisch japanischer Machart. Entstanden ist ein aufwendig inszenierter Horror-Schocker, der Fantasy-, Erotic- und Comedy-Elemente einsetzt, um das apokalyptisch bizarre Szenario zu einem surrealen Alptraum zu verschmelzen.



Der in Europa auf dem Manga-Label erschienene erste Teil LEGEND OF THE OVERFIEND stellt einen Zusammenschnitt der ersten drei (!) Folgen der OAV-Serie dar, die in Japan unter dem Titel „Urotsukidoji-The Wandering Kid“ erschien. Somit ist die Manga Version um einiges kürzer als das Original, was es etwas schwierig macht, der Handlung zu folgen. Obwohl größten Teils Sex'n'Violence Sequenzen dem Schnitt zum Opfer fielen, wurden auch einige Handlungsszenen entfernt. Dennoch, selbst in dieser „abgespeckten Version“, kann LEGEND OF THE OVERFIEND schon jetzt zu den Klassikern der Anime-Filme gezählt werden. Auch der zweite Teil, LEGEND OF THE DEMON WOMB,

wurde aus mehreren Teilen der OAV Serie zusammengeschnitten und auf einem Tape zusammengefaßt. Mehr Glück hat der europäische Fan bei dem dritten Teil der Serie, der, nun vom KISEKI Label vertrieben, auf vier Episoden verteilt, weitestgehend ungeschnitten erhältlich sein wird. Die vier Episoden des dritten Teils RETURN OF THE OVERFIEND betitelt, sind jeweils ca. 50 Min. lang und sind ebenfalls synchronisiert erhältlich.

Fans der Overfiend Serie, die in den Genuß der ungeschnittenen Legende kommen möchten, seien die absolut raren und dadurch auch sehr teuren JAPAN OAV's empfohlen (nur NTSC Laserdisc oder Tape in japanischer Sprache).

I. LEGEND OF THE OVERFIEND

Die Geschichte um die Legende des Overfiend beginnt in Tokyo, in nicht all zu ferner Zukunft. Eine alte Legende berichtet davon, daß neben unserer Welt zwei Parallelwelten existieren. Die eine, Makai genannt, ist die Welt der Dämonen, die andere, Jyujinkai mit Namen, ist die Welt der Mensch-Bestien. Alle 3000 Jahre, so die Legende, erscheint der CHOJIN, ein Überwesen, dessen Bestimmung es ist, alle drei Welten im Land der Ewigkeit zu vereinen.

Um den CHOJIN frühzeitig zu erkennen und zu beschützen, befinden sich überall auf der Erde Beobachter aus der Welt der Mensch-Bestien. Zu diesen Beobachtern gehören auch AMANO, seine Schwester MEGUMI und der Kobold KURAKO. Die drei sind überzeugt, dem Overfiend dicht auf der Spur zu sein. Zwei Kandidaten kommen für sie in Frage. Zum einen NIKI, der von einem mächtigen Dämon Superkräfte verliehen bekam, zum anderen der schüchterne NAGUMO, der in seiner Mitschülerin AKEMI seine erste große Liebe entdeckt hat. Nach genauerer Observation der beiden potentiellen Overfiends, ist für AMANO klar, daß nur NAGUMO der erwartete Erlöser sein kann, denn NIKI, von den Dämonen des Chaos besessen, entwickelt einen bösen Charakter und wendet sich schließlich gegen NAGUMO. Ein Duell auf Leben und Tod, Krieg und Frieden und Harmonie und Vernichtung, bei dem auch NAGUMOS Geliebte



AKEMI Opfer der bösartigen Dämonenattacken wird, bahnt sich an. Um einen letzten Beweis zu erhalten, daß NAGUMO wirklich der Overfiend ist, bringt AMANO ihn in seine Welt, die JYUJINKAI, und stellt ihm dem weißen Herrscher dieser Welt gegenüber. Dieser sieht in NAGUMO jedoch nicht das erwartete Überwesen, sondern eine gefährliche Bedrohung. Nun beginnt auch AMANO zu verstehen, auf welche Weise der CHOJIN die drei Welten vereinen will, durch ihre völlige Zerstörung. Doch die Mutation von NAGUMO ist schon zu weit fortgeschritten, er ist nicht mehr Herr über seinen Körper und seine Gefühle und sinnt nur noch nach einem, nach der Vernichtung seines Kontrahenten NIKI. Die Schlacht um das Schicksal der drei Welten hat begonnen.

II. LEGEND OF THE DEMON WOMB

Der zweite der Teil der Legende knüpft dort an, wo der erste endete, NAGUMO war im Kampf gegen seinen Widersacher NIKI als Sieger hervorgegangen und hatte, dank der Liebe und Zuneigung von AKEMI, die Kontrolle über seinen Körper wiedererlangt. Seitdem ist in beider Leben wieder Normalität eingeleitet, die nur durch ein Flugzeugunglück getrübt wird, bei dem NAGUMOS Tante und Onkel getötet werden und nur sein Cousin TAKEAKI überlebt. Doch die nächste Bedrohung läßt nicht lange auf sich warten. MYUNI HAUSEN jr., der Sohn eines besessenen Wissenschaftlers, schickt sich an, das Erbe seines Vaters



anzutreten. Dieser hatte im 3. Reich, in Hitler's Auftrag damit begonnen, böse Mächte zu beschwören, um diese gegen die Kriegsgegner einzusetzen. Das Experiment mißlang jedoch und kostete den Wissenschaftler das Leben. Ziel von MYUNI HAUSEN jr. ist es nun, mittels den Mächten des Bösen, den Overfiend, den auch er in NAGUMO sieht, zu vernichten.

Unterstützt von einem Dämon, ergreift er Besitz von dem Körper TAKEAKIs, um diesen gegen seinen Cousin NAGUMO einzusetzen. Eine wichtige Rolle spielen hierbei auch AKEMI, die Freundin von NAGUMO und MEGUMI, die Schwester von AMANO, die sich unsterblich in TAKEAKI verliebt hat. Beide Mädchen werden zum Spielball des

Bösen, um als Druckmittel gegen AMANO, NAGUMO und TAKEAKI eingesetzt werden zu können. Erneut kommt es zum Showdown zwischen Gut und Böse. NAGUMO und TAKEAKI, inzwischen zu Super-Dämonen mutiert, kämpfen um die Herrschaft der drei Welten, während sich AMANO mit MYUNI HAUSEN jr. der Ursache des Chaos duelliert.

III. RETURN OF THE OVERFIEND

Der dritte Teil von „Legend of the Overfiend“ wurde in Anlehnung auf die OAV's auf vier Episoden a jeweils 50 Min. verteilt, von denen bisher die Episoden 1 und 2 erschienen sind.

Episode 1

Mittlerweile hat der als CHOJIN geglaubte NAGUMO sein zerstörerisches Schaffen begonnen. Die totale Vernichtung der Erde





steht bevor. Doch die Legende erweist sich als falsch. Der wahre CHOJIN ruht in den Katakomben des OSAKA Castles, seine Geburt steht kurz bevor und AKEMI ist seine Mutter. Mit einem Hilferuf wendet sich der Geist des Ungeborenen an AMANO, um diesen zu bitten, KYO-O, das Böse zu zerstören, das zur Zeit in Tokyo lauert. KYO-O stellt die einzige Gefahr für den noch ungeborenen CHOJIN dar. Unwissend wer oder was sich hinter KYO-O verbirgt, begibt sich AMANO in das von dem Tyrannen Caesar beherrschte Tokyo

Episode 2

Nicht nur AMANO, sondern auch MYUNI HAUSEN jr., ist auf der Suche nach KYO-O, der bösen Gegenexistenz des CHOJIN. Doch diese befindet sich nun in der Gewalt von CAESAR, dem skrupellosen Herrscher von Tokyo, der selbst seine eigene Tochter opferte, um sie als Sexmaschine umfunktioniert, wiederzubeleben. Inzwischen ist KYO-O geboren und dem vermeintlich letzten Duell zwischen dem CHOJIN und seinem bösen Gegenüber steht scheinbar Nichts mehr im Weg....

Episode 3 & 4

Die letzten beiden Episoden von Return of the Overfiend stellen wir euch in einer der nächsten Ausgaben vor.

CHARACTER

Amano

Gekommen aus der Welt der Mensch-Bestien, ist er mit zwei Begleitern auf der Erde, um der Geburt des Overfiends beizuwohnen.



Megumi

Die Schwester von AMANO, die ihn auf seiner Mission begleitet. Verliebt sich später unsterblich in TAKEAKI, den Cousin von NAGUMO.



Kuraco

Kobold aus der Welt der Mensch-Bestien, der sich nicht selten witzig in Szene setzt. Besonders, wenn es sich um die Vorlieben von AMANO und MEGUMI für das jeweils andere Geschlecht dreht.



Nagumo

Schüchterner Schüler, der sich eigentlich nur für seine große Liebe AKEMI interessiert. Doch in ihm scheint sich CHOJIN zu offenbaren.



Akemi

Etwas naive Mitschülerin von NAGUMO, die im späteren Verlauf willkommenes Opfer der Teufel und Dämonen ist. Erst im dritten Teil gewinnt sie an Bedeutung.



Niki

Ebenfalls Schüler und neben NAGUMO der zweite mögliche OVERFIEND-Kandidat. Wird von den Dämonen benutzt, um NAGUMO auszuschalten.



Myuni Hausen

Verrückter Wissenschaftler, der im 3. Reich im Auftrag von Hitler versuchte, böse Mächte zu beschwören, um den Ausgang des Krieges zu beeinflussen. Das Experiment kostete ihn sein Leben.



Myuni Hausen, jr.

Sohn des Wissenschaftlers, der die Experimente seines Vaters fortsetzt. Da ihm hierbei der CHOJIN im Wege steht, beschwört er einen Dämon, um diesen zu vernichten.



Caesar

Tyrann, der die Gunst der Stunde nutzte, um die Macht in Tokyo an sich zu reißen. Sein Ziel: die totale Herrschaft, ohne Rücksicht auf Verluste. Das absolut Böse KYO-O soll ihm dabei dienlich sein.



Kyo-O

Das absolut Böse. Die Gegenexistenz zu CHOJIN. Nicht nur von CAESAR und MYUNI HAUSEN jr., sondern auch von AMANO gesucht. Die einzige Macht, die dem CHOJIN gefährlich werden kann.

FILE

Alector

Tochter von CAESAR und Prinzessin seines Reiches. Mit Hilfe des Dämonen BUSHOO entkommt sie ihrem Vater und flieht in die Unterwelt. Ihr Vater bestraft sie und ihren Retter mit dem Tod.



Takeaki

Der Cousin von NAGUMO, der durch eine Bluttransfusion ebenfalls dämonisches Blut erhält. Später von Dämonen mißbraucht und gegen seinen Cousin agierend.



Bushoo

Dämonkönig, welcher von CAESAR zunächst für KYO-O gehalten wird. Nachdem BUSHOO ALECTOR zur Flucht verhilft, wird er von CAESAR umgebracht.



Chojin / Overfiend

Prophezeiter Erlöser, der alle drei Welten, die der Menschen, die der Dämonen und die der Halbmenschen, in Frieden vereinen soll.



PRODUCTION STAFF

Urotsukidoji 1 & 2

Original Story	:	Toshio Maeda
Screenplay	:	Noboru Aikawa
Director	:	Hideki Takagama
Producer	:	Yosuhito Yamaki
Ex. Producer	:	Yoshinobu Nishizaki
Engl. Prod. Staff	:	John O'Donnell Laurence Guinness

Laufänge (1) : ca. 108 min.

Laufänge (2) : ca. 90 min.

Urotsukidoji 3, Episode 1 - 4

Original Story	:	Toshio Maeda
Screenplay	:	Noboru Aikawa
Director	:	Hideki Takayama
Producer	:	Yosuhito Yamaki
Ex. Producer	:	Yoshinobu Nishizaki
Engl. Prod. Staff	:	Katie King, Mike Esser (Prod.) Gary Wicks (Direction) Helen McCarthy (Story Consultant)

Laufänge Ep. 1 : ca. 50 min.

Laufänge Ep. 2 : ca. 50 min.





Mangamania: Podiumsdiskussion beim 6. Internationalen Comic-Salon in Erlangen!

Anläßlich des 6. Internationalen Comic-Salons Erlangen folgt hier im Anschluß ein kleiner Bericht über die Podiumsdiskussion, deren Diskussionsthema der japanische Comic, also der Manga, als Schwerpunkt hatte. Dieser Bericht soll versuchen, einige Fakten und Hintergründe im Bezug auf den Manga zu erörtern und die zum Teil noch immens großen Lücken im deutschen Comicmarkt aufzuzeigen. Gerade daher steht der nun folgende Bericht unter dem Motto: MANGAMANIA - Der japanische Comic erobert Europa?

Neben einer relativ geringen Anzahl an interessierten Zuhörern bzw. Mitredern im Publikum saßen folgende Damen und Herren auf dem Podium und standen Rede und Antwort: Achim Schnurrer (Alpha-Verlag): Moderation Masashi Tanaka (Zeichner): Erfinder und Schaffer des Comics „GON“, der übrigens in deutschsprachiger Ausführung auf der Messe erstmals angeboten wurde, Junko Iwamoto (Redaktion „Morning“), Yasumitsu Tsutsumi (Kodansha-Verlag), Rossi Schreiber (Verlag Schreiber und Leser): Publizieren die Comicserie „Crying Freeman“ und Jürgen Seebeck (Zeichner): Zeichnet seit ca. 2 Jahren für den Kodansha-Verlag.

Im Laufe der Diskussion kristallisierten sich einige interessante Aspekte im Bezug auf den japanischen Manga und dessen Auftreten in Deutschland heraus.

1. Die Inhalte der Mangas, die sich vorwiegend mit Weltbild der Zeichner, Erfahrungen aus deren Umwelt und alltäglichen Geschichten aus dem Leben sowie politischen Problemauseinandersetzungen, scheinen nach Meinung einiger deutscher Verlage - unter anderem auch dem Distributor von „Crying Freeman“, dem Verlag Schreiber und Leser - nicht in das Schema des deutschen Comics zu passen. Jedoch übersehen die meisten Verlage, daß z.B. die schon seit geraumer Zeit nach Deutschland überschwapenden Animation-Video-Welle aus England ein breites Spektrum an Kundschaft gefunden hat und eben diese Kundschaft zu ca. 80% zu dem Teil der Comic lesenden Bevölkerung

gehört. Genau diese wären doch der ideale Ansprechpartner, die mit Sicherheit auch die Comics lesen würden, auf denen die Animation-Filme zum größten Teil basieren.

2. Die graphischen Darstellungen in einem Manga sind sichtlich revolutionär im Vergleich mit denen der deutschen Comic-Kultur. Auch hier hat sich im Zwiegespräch mit Frau Rossi Schreiber (Verlag Schreiber und Leser) ergeben, daß viele Verlage mit der „deutschen Sehgewohnheit“ argumentieren und davon Abstand nehmen, den neuen - aber typischen - japanischen Zeichenstil, also vorwiegend kindliche Gesichtszüge der Comic-Charaktere und deren überproportionierte Körper, an den deutschen Comics Leser zu bringen. Man neigt eher dazu, diesen neuartigen Stil auf die Ebene des Klischees herabzusetzen.

Es wurden zudem Befürchtungen wie „Die Veröffentlichung eines in der Regel in schwarzweiß gehaltenen Mangas ist doch mit Sicherheit der berühmte Tritt in den großen Fettnapf“ (Zitat) geäußert.... Woher wollen die das denn wissen? Zugegeben, die graphischen und auch inhaltlichen Darstellungen in japanischen Mangas, die sehr oft in eines der Extreme bzw. in beide zugleich, also brutalste Gewalt oder perversester Sex wirken doch schon irgendwie zurückschreckend, haben jedoch in der Regel einen versteckten lehrenden Hintergedanken - das wissen jedoch die wenigsten. Alles in allem sehen die Erfolgchancen des Mangas, in Deutschland Fuß zu fassen, im graphischen/

inhaltlichen Bereich eher schlecht aus. Man unternimmt lediglich vage Versuche mit mehr oder weniger untypischen japanischen Stories und Graphiken (siehe „Crying Freeman“). In Fachkreisen wird darüber spekuliert, daß dieser Weg, den Manga der deutschen Leserschaft nahezubringen, der berüchtigte Holzweg sei.

3. Zur Beziehung zwischen dem japanischen und dem deutschen Comic-Markt ist relativ wenig zu sagen. Einige Probleme, die z.Zt. noch ungelöst auf dem Tisch liegen und wahrscheinlich dort noch eine geraume Weile liegen bleiben dürften sind einerseits - und wahrscheinlich zum größten Teil - die Kommunikationsschwierigkeiten der Verlage untereinander (sprachlich bedingt) und andererseits ein gewisses Maß an Stolz und Egoismus und die damit verbundene Traditionsfreudigkeit der japanischen Verlage. Diese sind eben auf dem Sektor der Comic-Marktweitschaft einerseits führend und andererseits total eigenständig und national begrenzt.

Es gibt nur wenige Verlage wie z.B. den Kodansha-Verlag, die internationale Kontakte pflegen und auch dem ausländischen Zeichner nicht verschlossen gegenüberstehen.

FAZIT: Die Welle, unter deren Motto diese Podiumsdiskussion stand, ist also noch so klein, daß sie ohne Nachschub mit größter Wahrscheinlichkeit wieder versichern würde. Es fehlt eben im deutschen Comic-Markt noch der gewisse Mut zum Experiment „Manga-Energy“. In diesem Sinne.... Sayonara.

Marc Schmitt

URUSEI YATSURA 1: ONLY



LUM

YOU

In ferner Zukunft bevölkern magiekundige Außerirdische und Menschen gemeinsam die Erde. In dieser Zeit lebt der trottelige Ataru, der von weiblichen Schönheiten nur so umworben wird. Als Kind wurde er zufällig durch ein zwielichtiges Ritual der hübschen Elle, der Prinzessin eines weit entfernten Planeten, versprochen. Als sie nach elf Jahren auf die Erde zurückkehrt, muß sie entsetzt feststellen, daß ihr Pantoffelheld inzwischen unter dem Joch einer anderen Alien-Prinzessin leidet: Lum hält ihren „Freund“ mit Gemeinheiten wie Blitzzauber und Holzhammer-schlägen unter Kontrolle. Nachdem Lum bemerkt, daß Ataru von ihrer Konkurrentin sichtlich angetan ist, entführt sie ihn samt seiner Familie,

um ihn an Bord der familiären Raumflotte zu heiraten. Sie legt ihm gewaltsam den elektrogeladenen Verlobungsring an und überzeugt ihn mit schlagkräftigen Argumenten, der Heirat zuzustimmen. Doch Elle läßt sich ihren Mann nicht stehlen: Sie schleust eine Spionin ein, die ihr Herzblatt befreit. Auf Elles Heimatplaneten angekommen, ist Atarus Glück von kurzer Dauer. Er findet heraus, daß Elle bereits 100 000 Liebhaber vor ihm ehelichte und alle eingefroren wurden, um ihre Liebe für immer zu bewahren. Als er sich weigert, das Schicksal seiner Vorgänger zu teilen, zieht auch Elle andere Seiten auf: Sie engagiert einen muskulösen Priester, der keine Widersprüche duldet und die Heiratszeremonie konsequent durchführt. Inzwischen ist Lum nicht untätig und organisiert eine zünftige Befreiungsaktion. Das Retterteam mischt sich unter die Hochzeitsgesellschaft und taut die gefangenen Liebhaber auf. Mit dieser Truppe wird die Kirche gestürmt und Ataru wieder zurückerobert. In der anschließenden Diskussion mit Elle stellt sich zu aller Überraschung heraus, daß das damalige Ritual doch nicht ganz erfüllt wurde und die Heirat somit überflüssig wird. Voller Glück glaubt Lum, daß Ataru nun ihr gehört, doch dieser ergreift am Ende panisch die Flucht.

„Urusei Yatsura“ ist neben Rumik's World die zweite Manga-Serie, die sich mit den Charakteren der Comic-Autorin Rumiko Takahashi befaßt. Grafisch gibt sich der erste Teil schlicht: Die meisten Geschehnisse verfolgt Ihr aus der Seitenansicht - Wunderschöne Farbübergänge, endlose Zooms und aufregende Perspektiven sucht Ihr vergeblich. Dafür erwarten Euch slapstick-typische Kulleraugen und ulkige Fantasiefiguren. „Only You“ überzeugt mit einer durchdachten Geschichte und reichlich Humor: Plötzliche Wenden,

fiese Überraschungen und zahlreiche Slapstickeinlagen bereiten Euch vergnügliche 101 Minuten.

OE



ONLY
YOU

Clash of the Bionoids

Macross - Do you remember love?

Für die Fans der Robotech-Fernsehserie gleich zu Anfang ein paar Kommentare um einem späteren Schock vorzubeugen. Mit der eigentlichen Serie hat dieser Kinofilm nämlich nicht mehr sehr viel zu tun. Na gut, die Personen sind geblieben und auch die Qualität ist erheblich besser, die Story weicht allerdings erheblich von dem gewohnten Bild ab. Auch tauchen hier ein paar Valkyries auf, die in der Fernsehserie nie zu sehen sind und auch keine Startbahn mehr brauchen.....

Die Macross, das größte bisher von Menschen gebaute Raumschiff ist zugleich eine fliegende Heimat für einige tausend Bewohner. Man befindet sich gerade in einem Orbit um Saturn und an sich könnte die Besatzung und auch die Zivilisten an Bord

Und ausgerechnet unsere kleinen Erdlinge geraten wieder einmal zwischen die Fronten.

Warum sich nun alle drei ausgerechnet im Sonnensystem in die Haare kriegen wird allerdings erst im Laufe des Filmes klar. Seinen Ursprung hatte alles bei einem Urvolk welches das Geheimnis der „Protoculture“ entdeckt hatte. Um diese Entdeckung zu schützen schuf man ein Volk von riesigen geklonten Kriegern, die Zentraedi und Maltraedi. Im Laufe der Jahrtausende ging jedoch bei den Kriegern die Erinnerung an den Sinn ihrer Existenz



mit ihrem luxuriösem Leben ganz zufrieden sein. Doch etwas stört diese Idylle ganz gewaltig. Es herrscht nämlich Krieg. Und zwar zwischen den Menschen und einer außerirdischen Rasse, die Zentraedi, die seltsamerweise nur aus Männern besteht und dazu noch 15 Meter groß sind. Damit nicht genug, taucht auch noch eine Rasse von ebensogroßen Frauen auf, die Maltraedi, ebenso kampflustig und auf ihre männlichen Artgenossen nicht sehr gut zu sprechen. Denn bei beiden Völkern hat sich der Glaube festgesetzt, daß Männer und Frauen nur existieren um sich zu bekämpfen. (erinnert irgendwie an eine Ehekrise, Anm. der Red.)



allmählich verloren. Und so machten sie sich getrennt auf die Suche nach der Protoculture. So sehen sich nun die kleinen Erdbewohner mit ihrer Schöpfung konfrontiert über die sie weder Kontrolle noch Erinnerung haben. Das Ganze gipfelt natürlich in einigen ausgedehnten Raumschlachten mit einem Finale auf der



guten alten Erde, die inzwischen durch die ganzen Kämpfe so verwüstet wurde, daß es keine Überlebenden mehr gibt. Auch die Macross muß, wieder auf der Erde angekommen, einige Federn lassen. Zwar nicht so viele wie die beiden Streithähne aber immer noch genug um nur noch Schrottwert zu besitzen. Natürlich kommt auch die Darstellung der Beziehungen zwischen den Hauptpersonen nicht zu kurz, gesungen wird auch mal wieder und die Macross verwandelt sich von einer Raumstadt in ein Kampfschiff. Alles in allem ein durchaus gelungener Film, der nicht nur für Robotech-Fans sehenswert ist. Bedenken sollte man auch, daß dieser Film aus dem Jahr 1984 von der





Animationsqualität besser ist, als einiges was dieses Jahr schon auf den Markt kam.

Als besonderer Leckerbissen existiert zu diesem Film auch noch ein Buch in DIN A 4 Format mit einem Gewicht von ca. 5 kg und 500 Seiten Umfang. In dem Buch ist (fast) der ganze Film in Bildern wiedergegeben, nebst Hintergrundzeichnungen,



Charakterbeschreibung und einer sehr schönen Reißzeichnung einer Valkyrie ca im Format A2. Nur der Preis dieses Wunderwerkes von umgerechnet schlappen 300 DM haut einen wieder mal vom Hocker. Da-



gegen ist das Portfolio mit den acht A3 Bildern für ca. 20 DM noch für jeden Geldbeutel erschwinglich. Jedoch sollte man so fair sein zuzugeben, daß infolge des Erscheinungsdatums von 1984 weder Buch noch Portfolio noch erhältlich sind.



Characters

Hikaro Ichiko (Rick Hunter)

Unser Held. Einer der besten Piloten an Bord der Macross. Bei einer Transformation der Macross rettet er Minmay vor dem sicheren Tod. Diese Begegnung wird sich noch sehr nachhaltig auf sein Leben auswirken, da er ihr zuliebe eine Trainingsvalkyrie „ausleiht“ um eine Spritztour durch die Ringe des Saturns zu machen. Leider werden sie dabei von plötzlich auftauchenden Zentraedis entführt.

Captain Gloval

Kommandant der Macross. Die wichtigste Person taucht am seltensten auf.

Misa Hayase (Lisa Hayes)

Stellvertretende Kommandantin. Wird bei dem Versuch Hikaro und Lynn zurückzubringen kurzerhand auch entführt. Misa und Hikaro landen nach einem nur teilweise gelungenen Fluchtversuch auf der Erde, die sich nicht auf Anhieb erkennen, denn der Planet ist total verwüstet. Nach einigen anfänglichen Quengeleien entdecken sie schließlich eine uralte Stadt, das Geheimnis der Protoculture und ihre Zuneigung zueinander. (Schmacht!!).

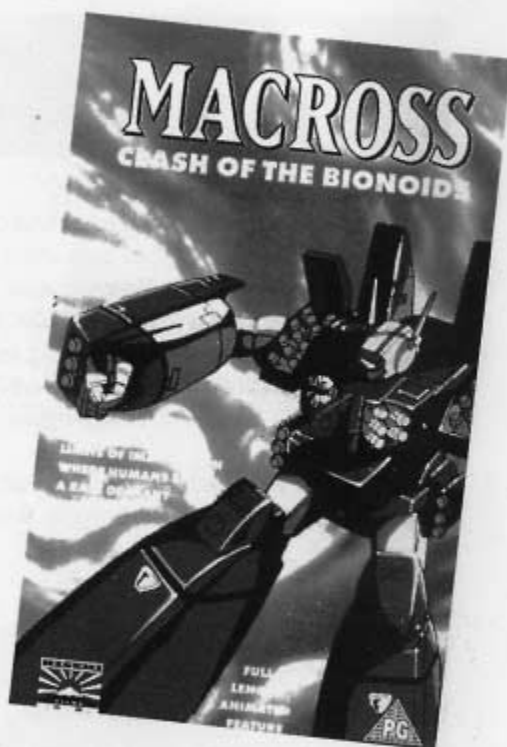
Lynn Minmay

Sängerin. Sie bringt mit ihren Liedern die Zentraedi und Maltraedi ganz schön durcheinander. Kein Wunder, denn als Krieger sind diese nicht an Liebeslieder gewöhnt.

Roy Fokker

Ein wahres As als Pilot. Leider fliegt er am besten, wenn er einen gewissen Alkohol-level im Blut erreicht hat. Er stirbt bei dem Versuch die Entführten aus den Fängen der Zentraedi zu befreien. Natürlich sehr zum Leidwesen seiner Freundin Claudia die sich mit dem Gedanken trösten muß, daß er als Held gestorben ist. Was für ein Trost!!!

LE



FAN



VIEW

In dieser Rubrik des Magazins soll Euch, den Lesern, die Möglichkeit gegeben werden, ANIMANIA aktiv mitzugestalten. Schickt uns also Eure Kritiken zu Filmen, Comics, Spielen und wir wählen pro Ausgabe den interessantesten Beitrag aus und veröffentlichen ihn. Gleiches gilt übrigens auch für die Rubrik 'Fan Gallery', in der wir gerne Eure Anime- bzw. Manga-Zeichnungen veröffentlichen. Auch wenn Ihr eine große Manga/Anime Sammlung mit einigen seltenen Stücken besitzt, könnt Ihr uns schreiben, wir planen ab der nächsten Ausgabe, jeweils ein Fan Portrait (OTAKUS meldet Euch!) Natürlich sind wir auch für Anregungen und Verbesserungsvorschläge immer offen.

Der erste Fan-Bericht kommt von Peter Vater, 43 Jahre alt, aus Goddert, der studierter Diplompsychologe ist. Obwohl er bisher kein Anime-Fan war, hat er durch SENSUALIST den Einstieg ins Genre gefunden. Hier sein Bericht:

YUKIO ABE: THE SENSUALIST



Der Gigolo



Die Geisha



Der Händler

Yonosuke hat sein Leben als ein Fest der Sinne erlebt. Keine Frau, die ihm Erfüllung versprach, ließ er aus. So ist er nun auf seine alten Tage wunschlos glücklich und blickt frei

vor unseren Augen ein unbeschwer-
tes Spiel mit Formen, Farben, Wün-
schen, Symbolen und Musik, wobei
ihm das Medium des Trickfilms ein-
zigartige Bilder ermöglicht.

nes Yonosuke, von dem wir so aller-
hand lernen können. Nebenbei erfahren wir noch einiges
über Geishas und das Leben im Ja-
pan des 17. Jahrhunderts.

ALSO: Lehn Dich bequem zurück,
atme tief durch und gönn' Dir dieses
Meisterwerk der Animekunst.

PV



von Begierden und Zwängen auf sein
Leben zurück. Wir begleiten ihn durch
seine Welt der Sinne.
Der Film ist üppig mit optischen Lek-
kerbissen ausgestattet: Erotik pur,
fern aller platten Pornographie.
Der Regisseur Yukio Abe entfesselt



**Digitaler Impressionismus mit
surrealen Einlagen, hervorragend
geeignet zur Verfeinerung der
Sinne!**

Der Lustgarten der Geisha erweist
sich als inspirierender Rahmen für
die Geschichte des alten Lebeman-

Schickt Eure Film-
besprechungen, Zeichnungen
und sonstige Textbeiträge an:

Animania
Stichwort Fan View
Postfach 73
56239 Selters

HIER WAR EINE
ANZEIGE



Plastic

Vor kurzem ist in Japan wieser einmal ein neues Meisterwerk, der Anime-Kunst erschienen: Plastic Little. Der Film baut auf einer Geschichte auf, die monatlich in dem japanischen Animag ANIME V erscheint. Der überwältigende Erfolg dieser außergewöhnlichen Story veranlaßte Sony Music Entertainment of Japan dieses Spektakel zu schaffen, welches sich von den normalen Produktionen des Genres weit abhebt. Angeblich wurden zur Erstellung des Films die doppelte Anzahl von Cels wie ein Animekinofilm (Silent Möbius) besitzt. Allein das ist es wert, diese

Produktion näher zu betrachten. Der Erfinder von Plastic Little, Saloshi Urushihara ist eigentlich ein Designer, der mehr im Bereich des erotischen Animes gearbeitet hat. Allerdings sind auch diese Animes von gehobenen technischen Standard. Mit Plastic Little hat Urushihara den Einstieg ins „seriösere“ Gebiet der Animes geschafft. Trotzdem kommt es des öfteren vor, daß die süßen Heldinnen des Films relativ unbekleidet agieren.

Zur Story: Captain Teeta, unsere weibliche Hauptfigur kommandiert eines der

modernsten Unterseevehikel auf dem Planeten. Es hat die Aufgabe Fische für Haustiere einzubringen. Daher rührt der Name des U-Bootes: „Pet Shop Hunter Cha-Cha-Maru“. Als die Crew sich für einen erneuten Auftrag vorbereitet und an Land Reparaturen durchführt, wird unsere Gruppe in ein höchst gefährliches Abenteuer verschlagen. Die Tochter eines vor wenigen Tagen ermordeten Wissenschaftlers trifft Teeta als sie von einer Garde gepanzerter Soldaten durch die Stadt gehetzt wird. Teeta beschließt, der jungen Frau zu helfen und rettet sie mit ihrem



Link

Landspeederbike. Die beiden können entkommen und von nun an werden Teeta und ihre Mannschaft zum Störfaktor des Kommandeurs der gepanzerten Truppen: Guizel, ein gefährlicher Wahnsinniger, der mit Hilfe des entwichenen Mädchens ein gefährliches Waffensystem aktivieren kann, welches ihr ermordeter Vater erfand und wieder zerstören wollte, leider konnte Guizel ihren Vater umbringen, doch dieser konnte seiner Tochter noch die Flucht ermöglichen. Guizel's Truppen ziehen sich unter Wasser zusammen um die Cha-Cha-Marzu zu zerstören, wenn sie aus ih-

rem Dock schwimmt, hyperschnelle Gleiter suchen Teeta und Elize, so der Name des Mädchens. Beide werden Freunde und Teeta will verhindern, daß Guizel die Waffen aktivieren kann. Nach einigen Kämpfen und tollen Überraschungseffekten gelingt es den beiden in die Unterwasserfestung des Bösen zu gelangen. Dort wartet Guizel während sich seine Kriegsflotte unaufhörlich der Cha-Cha-Maru nähert....

Plastic Little ist ein großartiger Film, der im Moment leider nur in den USA erhältlich ist, Fans, die einen LaserDisc-Player besitzen, sollten

sich lieber die japanische LD besorgen. Dieser Film ist es wirklich wert die liebevolle Charaktergestaltung (solche tollen Augen hab' ich noch nie gesehen!), die realistischen Mecha-Designs und eine neue Storyline machen den Film auch in der Originalversion zum Augen- und Ohrenschmaus. Dieser Film gehört ins Archiv eines jeden Anime-Fan! Sobald ich von Urushihara (von nun an neben Masamune „Dominion“ Shirow mein liebster Designer) wieder neues Material sichten kann, seid ihr die ersten die es in ANIMANIA lesen könnt. CL



ANIME COMINGS

RELEASE FILES USA DIE BESTEN NEUERSCHEINUNGEN

AUGUST

AD VISION: DRAGON PINK - EROTIK MIT FANTASYEINSCHLAG, VORLAGE COMPUTERSPIEL
AD VISION: MAGICAL TWILIGHT - NOCH MAL EROTIK, DINGE DIE MAN MIT EINEM HEXENBESEN TUN KANN...

AD VISION: PLASTIC LITTLE - SIEHE HEFTARTIKEL
US MANGA CORPS: HADES PROJECT ZEORYMER II - SF-ACTION, ROBOTERKÄMPFE UND MÄDELS, TOLL!

US MANGA CORPS: ICZER-THREE II - SF-ACTION, NIEDLICHE SCHWESTER VON ICZER-ONE HAUT DRAUF!

SEPTEMBER

US MANGA CORPS: BLUE SONNET I - ACTION: CYBORG-MÄDEL GEGEN BÜSE MÄCHTE

US MANGA CORPS: PROJECT A-KO-VERSUS BATTLE ONE - DIEMAL IN FERNER ZUKUNFT...

VIZ VIDEO: RANMA 1/2 MOVIE TWO - MARTIALARTS COMEDY, CHAOS OHNE KOMPROMISSE

PIONEER: TENCHI MUYO 1,2 - GENREMIX, DIE HÜLLE!!!!

PIONEER: MOLDDIVER 1,2 - SF-ACTION, SUPERHELDIN GEGEN BLECHKYPFE usw.

STREAMLINE: DIRTY PAIR: FLIGHT 005 - SF-ACTION, DER BRUTALSTE DP-ANIME

ANIMEIGO LASERDISC: AD POLICE FILES - SF-ACTION, BGC-SPIN OFF, BRUTAL, SCHNELL, TOLL

ANIMEIGO: BUBBLEGUM SCREENSAVER FÜR IBM UND MAC

SONSTIGE: CUTEY HONEY I - GENREMIX FÜR ERWACHSENE, WEIBLICHER ROBOTER RÄUMT AUF

OKTOBER

ENDLICH! GUYVER - DARK HERO, REALFILM KOMMT RAUS, SIEHE ARTIKEL ZU GUYVER 1

RELEASES FILES UK WAS IM PAL - FORMAT ERSCHEINT...

AUGUST

GUYVER PART FIVE-KOMMENTARLOS
TOKYO BABYLON PART ONE-MYSTISCH, MYSTISCH UND TOLL GEZEICHNET

RETURN OF THE OVERFIEND PART FOUR-DAS LETZTE KAPITEL

AMBASSADOR MAGMA 8+9-MÜLLTÖNNE DRISCHT NOCH MAL DRAUF

SEPTEMBER

GUYVER PART SIX-KRONOS JAPAN GEHT AM KRÜCKSTOCK, ODER?

TOKYO BABYLON PART TWO-MEHR MYSTIK!

ROUJIN Z-SELTSAMES MECHA-SPEKTAKEL

ZEGUY-MARSHAL BRAVESTAR IN JAPANISCH, NUR VIEL, VIEL BESSER!

ADVENTURE KID PART ONE-SEX, SEX, SEX,.....

NOCH GEPLANT...

CYBER CITY OEDO 808; APPLESEED; RECORD OF LODDOSS WAR; GENESIS SURVIVER

GAIA RTH; SOL BIANCA; DEVIL HUNTER YOHKO; VAMPIRE PRINCESS MIYU; GREY; LOVE CITY;

DANCOUGAR,.....



**Animania Nr. 2 erscheint Ende Oktober mit
Berichten über:**

Devil Man

Doomed Megalopolis

Neue Mangas

Anime Video Games

und jede menge Infos...



FAN GALLERY

