

Willkommen im MANGA●LAND!

Wie Japans kunterbunte Comic-Kultur unsere Hobbys prägt!

Comics und Zeichentrickfilme made in Japan sind eine eigene Welt - aus der es kein Entkommen mehr gibt. Denn inzwischen haben Yu-Gi-Oh!, Pokémon & Co. auch die europäische Medienlandschaft erobert. Und wer Videospiele liebt, der kommt schon gar nicht an ihnen vorbei!

Knallharte Helden und grausame Monster - aber auch possierliche Knuddelwesen und zauberhaftes Liebes-Getier: sie alle gehören zum kunterbunten Comic-Kosmos Japans, ein gigantischer Publikations-Dschungel, der jährlich angeblich mehr Papier verschlingt als die Herstellung von Toilettenpapier. Japans Comic-Szene hat für jede Zielgruppe die passende Bildergeschichte parat... und wem nach einer animierten Version seiner Lieblings-Comics dürstet, der wird meist fündig: Kaum ist eine Manga-Reihe auch nur halbwegs erfolgreich, wird sie schon als Zeichentrickserie umgesetzt - entweder für den ausschließlichen Vertrieb als DVD ("OVA - für 'Original Video Animation') oder das Fernsehen.

Bei so einem Produkt-Ausstoß war die Eroberung des Westens nur eine Frage der Zeit. So richtig neu ist das allerdings nicht: Bereits seit den

späten 70ern sind Manga und insbesondere Anime auch bei uns auf dem Vormarsch. Kaum merklich machten sich die Helden aus Fernost im Kinderfernsehen breit: Captain Future und Heidi eroberten im Nu Fernsehschirme wie Kinderherzen - und das zu einer Zeit, in der die Begriffe 'Anime' bzw. 'Manga' ebenso wenig selbstverständlich waren wie ein Farbfernseher in jedem Haushalt.

— Perfektionisten oder Ideen-Diebe? —

Erst die japanische Trickfilm-Maschinerie machte Namen wie Captain Future und Heidi zu internationalen Berühmtheiten, doch die literarischen Vorlagen zum Serienerfolg stammten aus amerikanischer (Captain Future: Edmond Hamilton) bzw. europäischer Feder (Heidi: die Schweizer Autorin Johanna Spyri). Überhaupt scheinen die Kreativen aus Fernost seit jeher



DVD-Sammler frohlocken: Viele Anime-Filme und -Serien gibt's als Luxus-Edition.

ebenso gut wie schnell dabei zu sein, wenn es darum geht, westliche Ideen weiterzuverwerten und zu perfektionieren. Eingefleischte Nippon-Fans mögen uns diese Aussage verzeihen - aber als Ideengeber für das, was wir heute als völlig eigenständigen Entertainment-Kosmos schätzen, gelten Paul Grimaults französisches Trickfilmfrühwerk "Der König und der Vogel", der chinesische Animations-Klassiker "Der König der Affen" (nach dem populären Buch "Reise in den Westen") - und nicht zuletzt die noch heute in Japan so beliebten Werke aus dem Hause Disney. Ausgerechnet dieser exemplarische Output amerikanischer Popkultur begeisterte insbesondere in den 70ern und 80ern Millionen japanische Kinogänger so sehr, dass der Disney-Stil die dortige Comic- und Trickfilmlandschaft nachhaltig prägte. Auch bei der Entwicklung von Videospieleben bemühte man tüchtig westliche Konzepte als

Ideengeber: So standen für die in Japan so populären Rollenspiele die frühen "Wizardry"- und "Ultima"-Teile der US-Entwickler Sir-Tech bzw. Origin Pate - vor allem erstere Serie feierte mit ihrem simplen Dungeon-Gemetzel nicht nur auf damaligen Heimcomputern, sondern auch auf dem NES beachtliche Erfolge. Die noch heute im Land des Lächelns dominanten RPG-Prinzipien von Zufallsbegegnung und Rundenkampf entstanden hier.

Charakter-Design made in Japan

Berühmte, japanische Comic-Künstler wie Akira Toriyama ("Dragonball") oder Satoshi Urushihara ("Plastic Little", "Chirality") verstehen sich darauf, mit einigen wenigen, gekonnt geschwungenen Linien und zielsicher gesetzten Lichtreflexen sowie Schatten, eine verführerische Femme Fatale oder aber ein niedliches Schoßtier aufs Papier

> Schmöcker-Tipps

Eden

Wenige haben das hochkomplexe SciFi- und Drogenkampf-Epos von Hiroki Endo begriffen - aber lesen sollte man es dennoch. Endos hochgelobte Zeichnungen erinnern an Katsuhiro Otomos "Akira", sind jedoch noch feiner und detailverliebter. Begleitet den Sohn eines südamerikanischen Drogenbosses auf seinem Weg ins Erwachsenenalter - und durch ein von Seuchen gebeuteltes, problemschwangeres Endzeit-Szenario.

12 Bände zu je 6,10 Euro • Egmont-Ehapa

Berserk

Kentarō Miura entführt mit für Mangas ungewöhnlich ausgearbeiteter und Schraffur-reicher Illustration in eine gothische Fantasy-Welt, die von den Schrecken einer höllischen Dimension heimgesucht wird: Hauptcharakter Guts zerlegt mit seinem mehr als mannshohen Drachentöter-Schwert ganze Legionen geifernder Kreaturen und wird dabei allmählich selbst zum Monster. Aus keinem anderen Manga spritzt Euch ähnlich viel Tuscheblut und Monster-Gedärm entgegen - nichts für zart Besaitete.

29 Bände zu je 7,95 Euro • Panini

Chrono Crusade

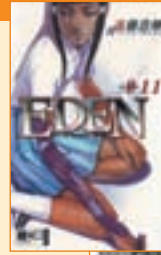
Teuflisch gute und nicht immer ganz ernst zu nehmende Manga-Action um Nonnen, Dämonen und dicke Knarren (nicht zu verwechseln mit dem ähnlich betitelten Playstation-Rollenspiel "Chrono Cross" von Square). Die blutjunge Nonne Rosette und ihr kleiner Dämonen-Kumpel Chrono gehören zu einer Spezialeinheit der Kirche, die sich der Jagd auf übersinnliche Phänomene verschrieben hat. Zusammen mischen die zwei das Amerika des frühen 20. Jahrhunderts auf und erfahren, was es mit der Hölle auf sich hat. Zuweilen ein bisschen konfus, aber die einfallsreiche Handlung und wunderschöne Zeichnungen entschädigen mehr als genug.

8 Bände zu je 10 Euro • Carlsen

Battle Angel Alita: Last Order

Nicht umsonst wählte "Terminator"- und "Titanic"-Regisseur James Cameron den Kult-Manga aus der Feder von Yukito Kishiro als Vorlage für sein nächstes Filmprojekt: "Last Order" greift den fortgeschrittenen Handlungsfaden der späten "Alita"-Bände auf und strickt ein alternatives, detailreicheres Ende. Im Vergleich zur Vorgänger-Reihe fast schon zu kompliziert, aber in jedem Fall ein zeichnerisch wie inhaltlich geniales Werk, das sich kein Science-Fiction-Fan entgehen lassen darf.

6 Bände zu je 6 Euro • Carlsen



> Gut geklaut ist halb gewonnen



Dass die Japaner die Disziplin 'Ideenklaue' nicht für sich gepachtet haben, bewies Mitte der 80er der amerikanische Brett- und Rollenspiel-Hersteller Fasa. Für sein erfolgreiches Strategiespiel "Battletech" (hier wird mit Hilfe von Zinn- oder Plastik-Miniaturen taktiert; das Spielareal ist in Hexfelder unterteilt) bedienten sich dessen Designer bei den "Robotech"-Animes. Die überdeutliche Verwandtschaft einiger Roboter zur japanischen Serie wurde mit einer Klage geahndet: Entsprechend musste man populäre Modelle wie den 'Maradeur' (in "Robotech" der Kommando-Mech von Zentraedi-Fiesling Kyron) zumindest vorerst aus dem Sortiment nehmen.