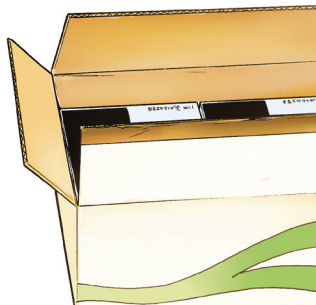


WILLKOMMEN IM  
(ERO+)  
**MANGA-  
CLUB!**  
199X



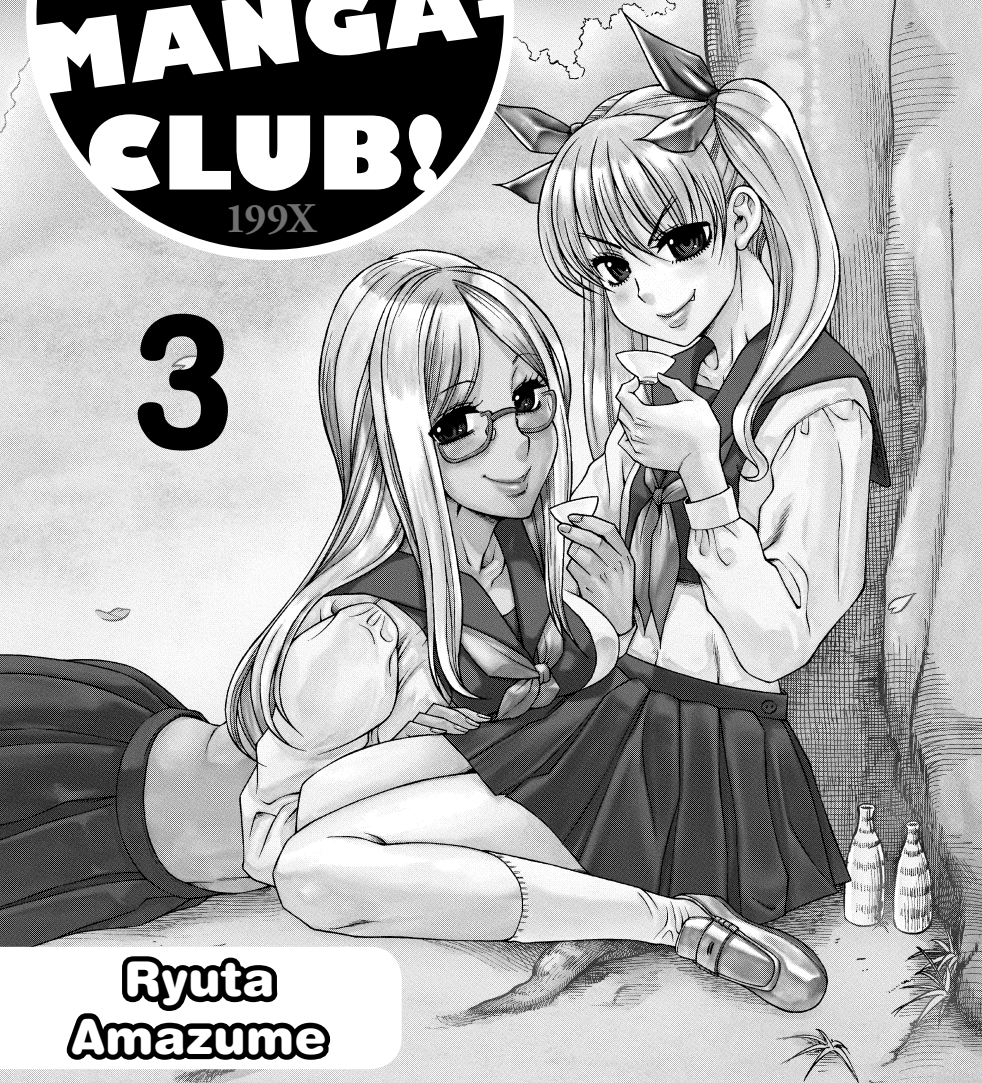
**Ryuta  
Amazume**





WILLKOMMEN IM  
(ER+)  
MANGA-  
CLUB!  
199X

3



Ryuta  
Amazume



Story und Zeichnungen

# RYUTA AMAZUME

Übersetzung

**BURKHARD HÖFLER**

Lettering

**MIRIAM ESTEBAN ROSSI &  
MASSIMO STELLA**

## INHALT

Episode 17: August 1994, SEGA und ich .....	3
Episode 18: Oktober 1994, Wiederbegegnung .....	25
Episode 19: Oktober 1994, Traum .....	47
Episode 20: Oktober 1994, Das Innere .....	69
Episode 21: November 1994, Produktionsbeginn .....	91
Episode 22: Dezember 1994, Der Manga ist von Beiden ..	113
Episode 23: Dezember 1994, Das Werk bin ich selbst! ..	135
Letzte Episode: Dezember 1994, Weiter! .....	157
Special Bonus:	
Willkommen im (Ero)Manga-Club! + 20 Jahre .....	181

### Interview-Kolumne "Was haben Sie in den 90er-Jahren gemacht?"

Zenji Ishii .....	23	Yoshiyuki Fudetani .....	133
Otakii Sasaki .....	45	Amazume-senseis	
Rito Kimi .....	67	Mitarbeiterstab (1) .....	155
Gou Itou .....	89	Amazume-senseis	
TAGRO .....	111	Mitarbeiterstab (2) .....	179

### Gesprächspartner: Hisashi Maeda (Mae-Q)

Jahrgang 1982, schreibt mit Begeisterung über die Otaku-Kultur der 90er-Jahre. Autor von "Akahori Satoru zensho – gedo ga ayunda media-mix no 25 nen" (Mitwirkung an der "Otona-Anime"-Redaktion, Verlag Yosensha). "Mae-Q" ist nicht sein Pseudonym, sondern einfach sein Rufname.

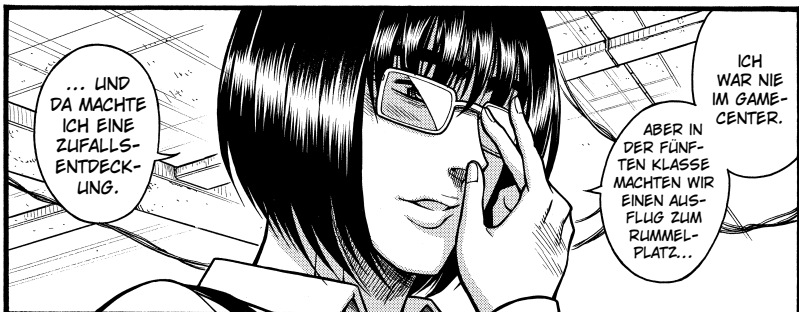




... EIN GANZ NORMALER JUNGE, DER TUT, WAS DIE MUTTER SAGT.

BIS ZUM ALTER VON ZEHN WAR ICH...

ICH KOMME AUS EINEM DORF IN HOKKAIDO.

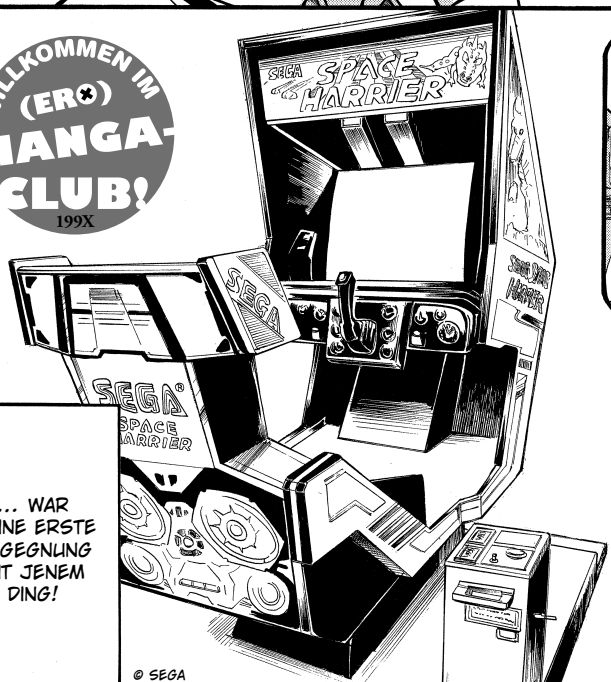


... LIND DA MACHTE ICH EINE ZUFALLSENTDECKUNG.

ABER IN DER FÜNFTEN KLASSE MACHTEN WIR EINEN AUSFLUG ZUM RUMMELPLATZ...

ICH WAR NIE IM GAME-CENTER.

WILLKOMMEN IM  
(ER) MANGA-CLUB!  
199X



... WAR MEINE ERSTE BEGEGNUNG MIT JENEM DING!

© SEGA



DAS...

• YOUNG ANIMAL ARASHI EXKLUSIV, FÜR 1 PERSON • ZIN MEGA

# GOLD CARTRIDGE

Y/A嵐専用 1人用



## 90ER-JAHRE KURZ-MEMO: SPACE HARRIER

3D-SHOOT-'EM-UP VON SEGA.  
SEGAS ZWEITES TAIKAN-SPIEL UND  
NACHFOLGER VON "HANG-ON" ERSCHIEN  
1985. GRAFIK UND SOUND WAREN AUF  
HÖCHSTEM NIVEAU. DURCH DAS GEHÄUSE,  
DAS SICH HYDRAULISCH DEN JOYSTICK-  
BEWEGUNGEN ANPASSTE, WURDE DAS  
SPIEL ZUM TOP-GESPRÄCHSTHEMA UND  
GEWANN SCHNELL AN BELIEBTHEIT.  
DAS SPIEL WURDE AUF VIELE  
COMPUTER UND KONSOLEN PORTIERT.

WILKOMMEN IM  
(ER+)  
MANGA-  
CLUB!  
199X



AAAAH  
あ  
あ  
あ

DAS HAT  
EINEN ECHT  
UMGEHALI-  
EN!

PLÖTZ-  
LICH WAR  
IN UNSEREM  
LANGWEILI-  
GEN KAFF  
SO WAS WIE  
"ZUKUNFT"  
SPÜRBAR!



88350

SCORE 90

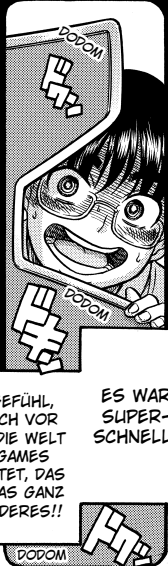
ANGE-  
NEHMES  
SCHLUS-  
GE-  
RÄUSCH!!!

COOLE  
MUSIK!!!

LIND DAS  
GEHÄUSE  
BEWEGTE  
SICH  
MIT DEM  
SPIEL!!!

DAS GEFÜHL,  
WIE SICH VOR  
EINEM DIE WELT  
DES GAMES  
ENTFALDET, DAS  
WAR WAS GANZ  
BESONDERES!!

ES WAR  
SUPER-  
SCHNELL!



DAS KAM NICHT  
IM FERNSEHEN,  
LIND ICH  
KANNTA AUCH  
KEINEN, DER  
DAS SPIELTE.

ICH  
BESTELLTE  
ZEITSCHRIF-  
TEN, IN DENEN  
DAS SPIEL  
VORKAM, LIND  
LAS SIE IM-  
MER WIEDER.

ICH DACHTE  
AN NICHTS  
ANDERES  
MEHR ALS  
DEN "SPACE  
HARRIER".

ABER FLÜRS  
GAME-  
CENTER  
WAR ICH NOCH  
ZU JUNG.



VER-  
STEHT  
IHR?

ES  
WAR...

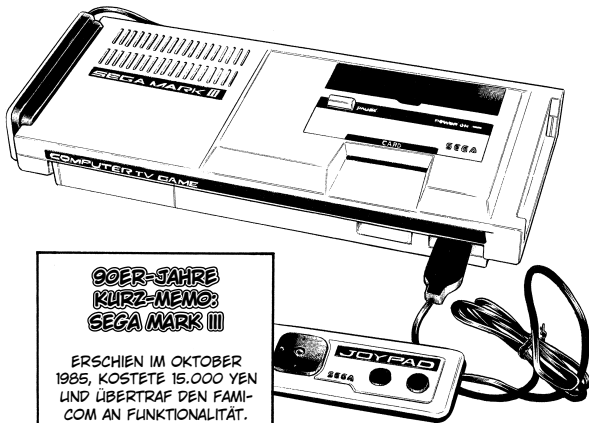
... AUGEN-  
BLICKLICH  
UM MICH  
GESCHEHEN!

**OOER-JAHRE KURZ-MEMO:  
BEEP**

GAME-ZEITSCHRIFT, DIE STARTAUSGABE  
ERSCHIEN 1984 BEI "NIHON SOFTBANK".  
NACHFOLGER WAR AB MAI 1989 DAS  
SEGA-HARDWARE-SPEZIALMAGAZIN "BEEP!  
MEGA DRIVE", SPÄTER IN "GEMAGA"  
UMBENANNT. EINGESTELLT WURDE  
DIE ZEITSCHRIFT IM MÄRZ 2013.  
HERAUSGEBER ZU "BEEP"-ZEITEN WAR  
DER BERÜHMTE MASAYOSHI SON.

\* EXPLOSIV! SEGA-POWER  
\* SPECIAL: AUFREGENDE VIDEO-GAMES





**GOER-JAHRE  
KURZ-MEMO:  
SEGA MARK III**

ERSCHIEN IM OKTOBER  
1985, KOSTETE 15.000 YEN  
UND ÜBERTRAF DEN FAMI-  
COM AN FUNKTIONALITÄT.  
DIE ERSTE HEIMKONSOLE,  
AUF DIE "SPACE HARRIER"  
PORTIERT WURDE.

ICH  
HIELT ES  
EINFACH  
NICHT  
MEHR  
AUS!

GMW

...  
DASS SIE  
MIR EINE  
KONSOLE  
KAUFEN  
SOLL, AUF  
DER DAS  
LÄUFT!!

UND  
ZUM  
ERSTEN  
MAL BET-  
TELTE ICH  
WEINEND  
MEINE  
MUTTER  
AN...



ENDLICH  
KONNTE  
ICH "SPACE  
HARRIER"  
ZU HAUSE  
SPIELEN!!

ES WAR  
ETWAS  
RÜCKELIG,  
DIE HINTER-  
GRUNDMUSIK  
WAR AUCH  
ANDERS...

... UND  
DIE CHA-  
RAKTERE  
HATTEN  
RAHMEN,  
ABER...



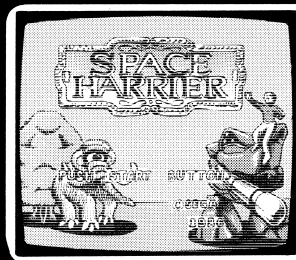
GET  
READY!



DODOM

KONK

DODOM

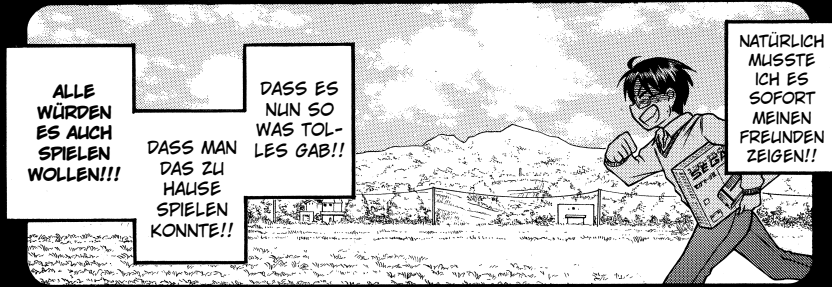




... EI-GENES "SPACE HARRIER"! ♡

MEIN...

DAS IST MEINS!



ALLE WÜRDEN ES AUCH SPIELEN WOLLEN!!!

DASS MAN DAS ZU HAUSE SPIELEN KONNTE!!

DASS ES NUN SO WAS TOLLERES GAB!!

NATÜRLICH MUSSTE ICH ES SOFORT MEINEN FREUNDEN ZEIGEN!!



... SPIELTEN BEGEISTERT "SUPER MARIO".

ALLE ...

... AUCH EINE RÜNDE, MIYATA?

AH! SPIELST DU...



BEI TOD WIRD GETAUSCHT, ODER?

DIE BLÖCKE DA! DAS SIND BLUMEN!

VERDAMMT, IST DAS SCHWIERIG!



DAS WERDEN DIE ANDEREN AUCH IRGENDWANN CHECKEN!

SEGA IST TOLLER ALS DER FAMICOM!



... RIEF EIN GEFÜHL DER BERUFUNG IN MIR HERVOR.

IN EINEM BEEP-ARTIKEL LAS ICH, DASS DIE MARK III MEHR FUNKTIONEN HATTE ALS DER FAMICOM LIND DAS...

SO EINEN KLANG KRIEGT DER FAMICOM NICHT HIN!

ICH DACHTE, DAS VERSTEHT JEDER, DASS DAS DING DER WAHNSINN IST!

ENTZÜCKT

DIE MUSIK VON "OUT RUN" KONNTE ICH MIR STUNDENLANG ANHÖREN.

### 90ER-JAHRE KURZ-MEMO: MASTER SYSTEM

MARKTEINFÜHRUNG OKTOBER 1987, PREIS: 16.800 YEN. DER SEGA MARK III WAR EINE NEUE VERSION MIT KLEINEREN VERBESSERUNGEN WIE FM-TONERZEUGUNG UND DAUERFEUER-VORRICHTUNG. BEIM EINSCHALTEN OHNE EINGELEGTES SPIEL WURDE ZUM DEMO-BILDSCHIRM DIE MUSIK VON "SPACE HARRIER" ABGESPIELT.

ALS DAS SEGA MASTER SYSTEM AUF DEN MARKT KAM, HAB ICH SCHNELL MEIN GANZES NEUJAHRSGELD GENOMMEN UND EINS GEKAUFT!

... UND "FIST OF THE NORTH STAR" SO VIEL BESSER!

DABEI WAREN DIE SEGA-VERFOLGENDEN VON "BUBBLE BOBBLE" ...

... SPIELTEN NUR FAMICOM.

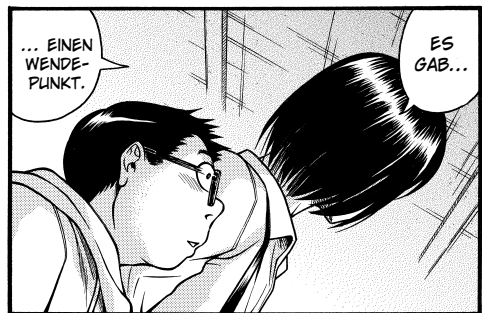
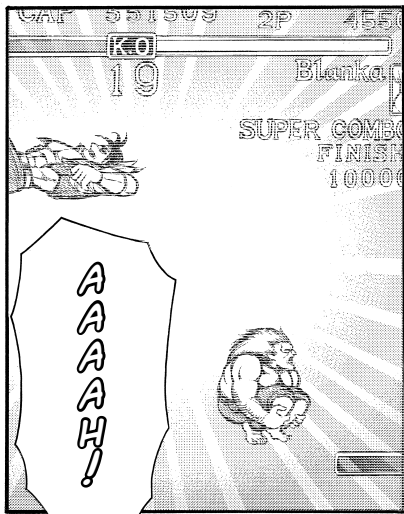
ABER ALLE ...

... ETWAS, DEM ICH MICH GANZ ALLEINE HINGAB!

GAMES WAREN FÜR MICH...

... KEIN GRUPPENDING, SONDERN ...





**DER  
MEGA  
DRIVE  
!!!**

**DAS  
WAR VIEL  
BESSER  
ALS DER  
FAMICOM  
MIT  
SEINEN  
8 BIT!**

**SEGA  
WAR DER  
BESTE  
HERSTEL-  
LER DER  
WELT!!!**

"BIT"?

JE...

...  
MEHR  
DESTO  
BES-  
SER?

**MIT  
LEUCHTEN-  
DER "16  
BIT"-ALF-  
SCHRIFT!**

**SCHALT  
EUCH  
DIESES  
SCHWARZ  
GLÄNZENDE  
DESIGN  
AN!**



**DIE  
"ZUKUNFT",  
DIE ICH SCHON  
BEIM "SPACE  
HARRIER"  
SPÜRTE, WAR  
DAMIT ZUM  
GREIFEN NAH!!**

**DIE  
OPTIK  
LIND DER  
SOUND  
WAREN  
SCHOC-  
KIE-  
REND  
GUT!!**

**LIND DIE  
FUNKTIONEN  
STELLEN  
ALLE  
BISHERIGEN  
KONSOLEN  
IN DEN  
SCHATTEN!!**

### **90ER-JAHRE KURZ-MEMO: MEGA DRIVE**

ER KAM AM 29.  
OKTOBER 1988 FÜR 21.000 YEN AUF  
DEN MARKT. ES GAB VIELE KOMPATIBILE  
GERÄTE VON FREMDHERSTELLERN.  
INTEGRIERTE VERSIONEN WAREN  
U. A. DER TERADRIVE VON IBM, DER  
LASERDISC-PLAYER "LASERACTIVE"  
LIND DER AIWA CSD-GMI (RADIO/  
KASSETTEN-CD-PLAYER).  
ÜBRIGENS, DIE SPÄTER ERWÄHNT  
"GAME-BIBLIOTHEK" WURDE IM  
FEBRUAR 1993 GESCHLOSSEN.

**"... GARAN-  
TIERT AUCH  
SO BEGEIS-  
TERT SEIN  
WIE ICH!!!"**

**"DIESMAL  
WERDEN  
DIE ANDE-  
REN..."**

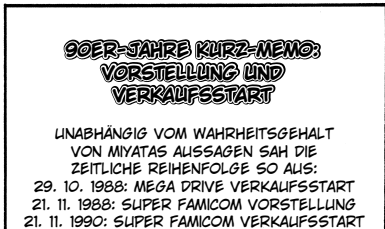
**"SEGA  
WEIST  
DEN WEG  
IN DIE  
ZUKUNFT  
!!!"**

**"SO WEIT  
IST DIE  
GAME-  
TECHNIK  
JETZT  
SCHON!"**





\* MEGA DRIVE







... MEGA MODEM LIND DIE GAME-BIBLIOTHEK!! DAS WAR DIE SUPER-FORTSCHRITTLICHE MÖGLICHKEIT, GAMES ÜBERS TELEFONNETZ ZU VERTEILEN!!

ES GAB NOCH DAS...



SEGA BRACHTE VIELE REVOLUTIONÄRE ENTWICKLUNGEN, UM SICH GEGEN DEN SUPER FAMICOM ZU BEHAUPTEN!

VIRTUA RACING!! EIN SPEZIELLER CHIP IM MODUL ERMÖGLICHTE POLYGON- GRAFIK!

SIE WAR DER PC ENGINE TECHNISCH ABSOLUT ÜBERLE- GEN!!

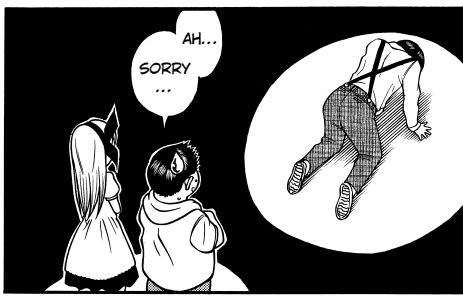
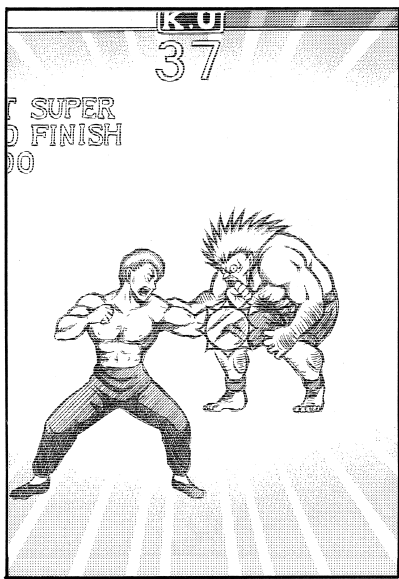
DIE SEGA MEGA-CD!! MAN KONNTE SPIELE VON CD-ROM LADEN! DAS MACHTE BESSERE ANIMATIONEN UND REINEREN KLANG MÖGLICH!

ALSO HAT SEGA NINTENDO AUSGE- STOCHEN!



WIE VIELE ADAPTER BRAUCHT MAN DA- FÜR?

FAST WIE EIN RO- BOTER! ♥



**GOER-JAHRE KURZ-MEMO: VERKAUFSZAHLEN VON GAME-KONSOLN (IN JAPANWELTWEIT; GESCHÄTZT)**

FAMICOM: 19.350.000/61.910.000  
 SUPER FAMICOM: 17.170.000/50.000.000  
 SEGA MARK III: 700.000/NICHT BEKANNT  
 MEGA DRIVE: 3.580.000/30.740.000

AUSSERHALB JAPANS GAB ES REGIONEN, IN DENEN SEGA MIT NINTENDO GLEICHZUG ODER ERFOLGREICHER WAR. (SIEHE DAZU AUCH: "KATEYOU GAME-KI COMPLETE GUIDE")



DAS UNBEKANN-  
TERE "BUR-  
NING RIVAL"  
MIT SEINEN  
UNZULANG-  
LICHKEITEN  
LIND...



... ICH SPIELE  
LIEBER  
...



ICH FIND'S  
SCHON  
TOLL...  
... ABER  
...  
UND  
TOTAL  
BEKANT. DAS SPIELT  
JEDER  
GERNE!



"STREET  
FIGHTER II"  
IST EIN  
GUTES  
GAME!



NOR-  
MALE  
LEU-  
TE...

...  
VERLANGEN  
NICHT NACH  
IRRE GUTEN  
SPECS, WEG-  
WEISENDER  
TECHNIK UND  
ORIGINALITÄT  
...

ICH BIN  
IRGENDWIE  
NICHT  
NORMAL.

ABER  
ICH BIN  
ANDERS.

... DIE  
AUCH  
ANECKT.

**OOER-JAHR  
KURZ-MEMO:  
VIRTUA FIGHTER**

ERSCHIEN IM  
DEZEMBER 1993.  
ES WAR DAS ERSTE  
PRÜGELSPIEL IN 3D-  
COMPUTERGRAFIK. BIS  
DIE EIGENTÜMLICHE  
GRAFIK UND ACTION  
POPULÄR WURDEN,  
DAUERTE ES EINE  
GEWISSE ZEIT. ERST  
DAS IM NOVEMBER  
1994 ERSCHEINENE  
"VIRTUA FIGHTER 2"  
SCHLUG EIN WIE  
EINE BOMBE.



**TSCHOING**

...  
"VIRTUA  
FIGHTER",  
IN DEM  
MENSCHLICHE  
BEWEGUN-  
GEN  
...

DAS  
FASZINIERT  
MICH EIN-  
FACH!

... MIT DER  
NEUEN POLY-  
GON-TECHNIK  
DARGESTELLT  
WERDEN.



... ICH SIE  
ALLEINE  
SPIELEN  
MUSS!

...  
WENN  
...

SELBST  
...

... SPIELE,  
DIE AUF SE-  
GA-HARDWARE  
LAUFEN!

ICH  
MAG...



DU WILLST  
DOCH JETZT  
MIT ANDEREN  
ETWAS GE-  
MEINSAM  
HABEN...

... ODER  
ETWA  
NICHT?!



... SELBST-  
GENÜSSAM  
BIST...

WENN  
DU...

... SO...

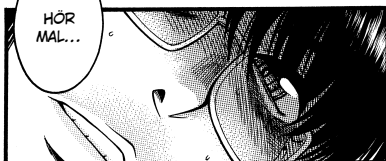


... WIE-  
SO KLA-  
PERST DU  
DANN DIE  
ZIRKEL  
AB?



ABER  
NICHT,  
INDEM DU  
ANDERE ERST  
MAL AUF  
DIE PROBE  
STELLST!

WENN DU  
FREUNDE  
WILLST,  
DANN ZEIG  
ES AUCH  
RICHTIG!



HÖR  
MAL...



DIE WIRD  
VIELLEICHT  
DEN MARKT  
EROBERN!

DIE LÄUFT MIT  
POLYGON-  
GRAFIK! DAMIT  
KANNST DU AUCH  
VIRTUA FIGHTER  
SPIELEN! DAS  
WIRD RICHTIG  
FUTURISTISCH!

... NEUE  
SEGA-  
KON-  
SOLE!

AM 22.  
NOVEM-  
BER...

... ER-  
SCHEINT  
EINE...

EIN TOTAL  
KRASSES  
DING, SIE  
HEISST  
"SATURN"!

... WIE DU,  
SCHWEIN!

GENAU  
...

HA  
HA

HA  
HA

HA  
HA

HA  
HA

WENN WIR  
SCHON VON  
"GEMEINSAMKEI-  
TEN" REDEN...  
DANN WILL ICH  
WENIGSTENS,  
DASS DIE ANDE-  
REN DAS MAS-  
TER SYSTEM  
KENNEN!

ICH  
SCHWANKE  
ZWISCHEN  
FURCHT  
UND HOFF-  
NUNG!

ABER  
WAHR-  
SCHEIN-  
LICH LÄUFT  
ES WIEDER  
GENAU WIE  
FRÜHER  
...

ABER ICH  
HAB IMMER  
NUR ALLEINE  
GESPIELT!  
WIE FINDE ICH  
NUR GLEICH-  
GESINNTE?

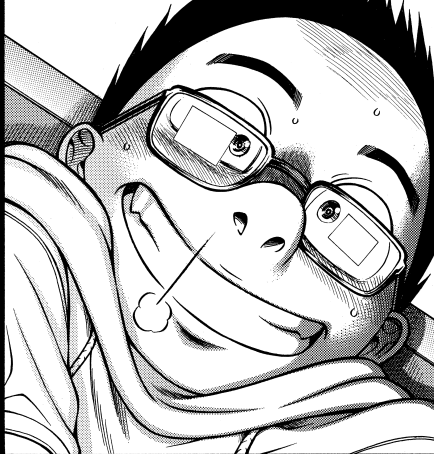
WAS,  
WENN DIE  
STELLEN, DIE  
ANECKEN UND  
DIE ICH SO MAG,  
AUS DEN SEGA-  
GAMES VER-  
SCHWINDEN?

UND WAS,  
WENN DER  
SATURN DEN  
MARKT  
EROBERT?

... UND  
ICH FINDE  
NIEMANDEN,  
MIT DEM ICH  
GAMES TAU-  
SCHEN UND  
ÜBER GAMES  
LABERN  
KANN.







ABER DIE GAMES VON HEUTE SIND DOCH TECHNISCH WEITER, ODER?!

KANN ICH MIR VORSTELLEN! ICH WOLLTE, ICH HÄTTE DAS DAMALS SCHON GEKANNT!



IST DAS NICHT EIN DOM ?!\*

IST MANN! DAS GEL!

LIND DAS IST SCHON ZEHN JAHRE ALT!

IRRE!

... WEISS MAN DAS TOLLE AN DIESEM GAME NICHT ZU SCHÄTZEN!

NA JA WENN MAN NICHT WEISS, WAS VOR ZEHN JAHREN NOCH NORMAL WAR...

\* WAFFE BEI "MOBILE SUIT GUNDAM" \*\* SCHÖNE MÄDCHEN



MAGST DU BI-SHOUJOS, MIYATA-KUN?

ICH HAB DEINE ZEICHNUNG GESEHEN... GAR NICHT SCHLECHT!!



WER SO WAS WILL, MUSS MIT EINER PC ENGINE ODER DEM COMPUTER SPIELN.

NEIN.

SAG MAL, KOMMEN IN "SPACE HARRIER" KEINE BI-SHOUJOS\*\* VOR?

WIE CAMMY WHITE ODER SO! ♡

ABER SO EINE SATURN-KONSOLE WILL ICH AUCH... SCHWIERIG, SCHWIERIG!