

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.

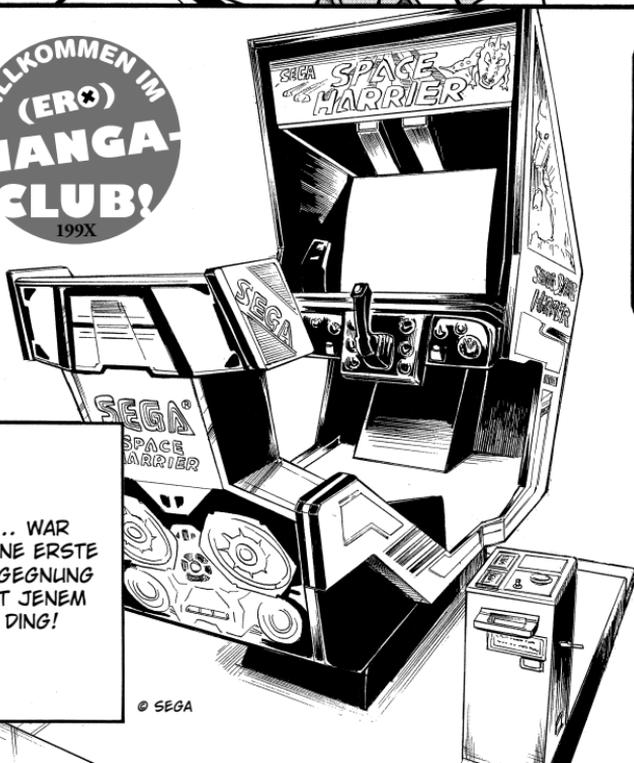


... LIND DA MACHTE ICH EINE ZUFALLSENTDECKUNG.

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

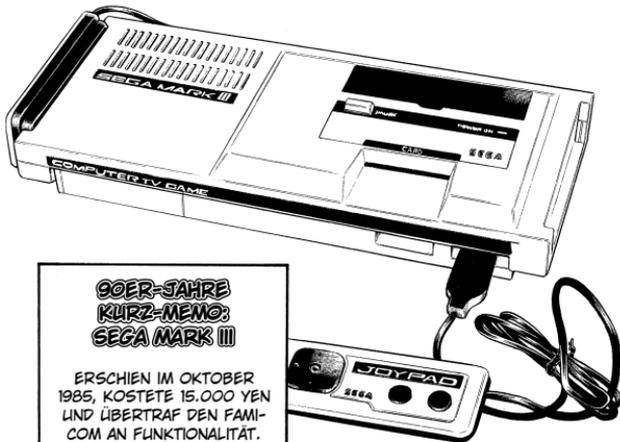
Y&A 嵐 専用 1人用



90ER-JAHRE KURZ-MEMO: SPACE HARRIER

3D-SHOOT-'EM-UP VON SEGA.
SEGAS ZWEITES TAIKAN-SPIEL UND
NACHFOLGER VON "HANG-ON" ERSCHEIN
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



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

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

ICH HIELT ES EINFACH NICHT MEHR AUS!

GMW

LUND ZUM ERSTEN MAL BETTELTE ICH WEINEND MEINE MUTTER AN...
... DASS SIE MIR EINE KONSOLE KAUFEN SOLL, AUF DER DAS LÄUFT!!



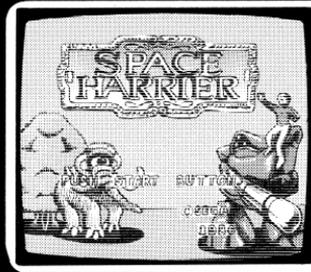
ENDLICH KONNTE ICH "SPACE HARRIER" ZU HAUSE SPIELEN!!

ES WAR ETWAS RÜCKELIG, DIE HINTERGRUNDMUSIK WAR AUCH ANDERS...

... LUND DIE CHARAKTERE HATTEN RAHMEN, ABER...



GET READY!

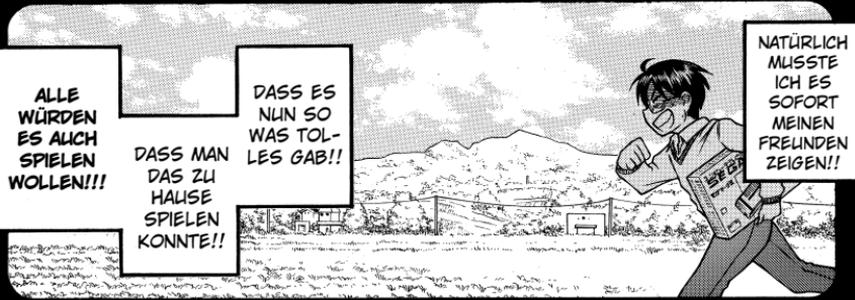




... EI-GENES "SPACE HARRIER"! ♡

MEIN...

DAS IST MEINS!



NATÜRLICH MUSSTE ICH ES SOFORT MEINEN FREUNDEN ZEIGEN!!

ALLE WÜRDEN ES AUCH SPIELEN WOLLEN!!!

DASS MAN DAS ZU HAUSE SPIELEN KONNTE!!

DASS ES NUN SO WAS TOLLES GAB!!



... SPIELTEN BEGEISTERT "SUPER MARIO".

ALLE ...

... AUCH EINE RUNDE, 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 KRIEHT 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-VENIEN 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!!**

**LUND 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 TERADIVE VON IBM, DER
LASERDISC-PLAYER "LASERACTIVE"
LUND 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!"**





DAS TEIL
HIER HEISST
"SUPER-FAM-
MICOM"!!

BIN GE-
SPANNT,
WIE MARIO
DARAUF
LÄUFT!



WAH

IRRE,
DIE NEUEN
FUNKTION-
NEN!!

WAH

WAH

TOTAL
FORT-
SCHRITT-
LICH!

ES
GIBT BALD
EINE NEUE
HARD-
WARE!

HEY,
MIYATA!
SCHAU
MAL!

* MEGA DRIVE



ABER DIE SPIELE
FÜR DEN MEGA
DRIVE WAREN
ECHT TOLL!!
DIE FUNKTIONEN
DER HARDWARE
WURDEN PERFEKT
GENUTZT!

"GHOULS 'N GHOSTS", "SONIC
THE HEDGEHOG", "ECCO THE
DOLPHIN", "ADVANCED DAISEN-
RYAKU", "PHANTASY STAR 2",
"LANDSTALKER", "GUNSTAR
HEROES", "WONDER BOY", ETC.

90ER-JAHRE KURZ-MEMO: VORSTELLUNG UND VERKAUFSSTART

UNABHÄNGIG VOM WAHRHEITSGEHALT
VON MIYATAS AUSSAGEN SAH DIE
ZEITLICHE REIHENFOLGE SO AUS:
29. 10. 1988: MEGA DRIVE VERKAUFSSTART
21. 11. 1988: SUPER FAMICOM VORSTELLUNG
21. 11. 1990: SUPER FAMICOM VERKAUFSSTART

... KAM
GLEICHZEITIG
DIE AN-
KÜNDIGUNG
VOM SUPER
FAMICOM!

MIT DEM
VERKAUFS-
START
VOM MEGA
DRIVE...



WIE
TRAU-
RIG!

OH
NEIN!

NINTENDOS
STRATEGIE
HAT DEN
MEGA DRIVE
KAPLITZGE-
MACHT!

ABER
DAS
WAR
NOCH
NICHT
ALLES!!





... MEGA
MODEM LIND DIE
GAME-BIBLIOTHEK!!
DAS WAR DIE SU-
PER-FORTSCHRITT-
LICHE MÖGLICHKEIT,
GAMES ÜBERS
TELEFONNETZ ZU
VERTEILEN!!

ES GAB
NOCH
DAS...



SEGA BRACHTE
VIELE REVOLU-
TIONÄRE ENT-
WICKLUNGEN,
UM SICH GEGEN
DEN SUPER
FAMICOM ZU
BEHAUPTEN!

VIRTUA
RACING!!
EIN SPEZIEL-
LER CHIP IM
MODUL ER-
MÖGLICHTE
POLYGON-
GRAFIK!

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

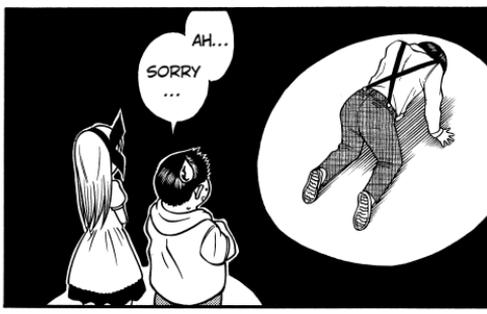
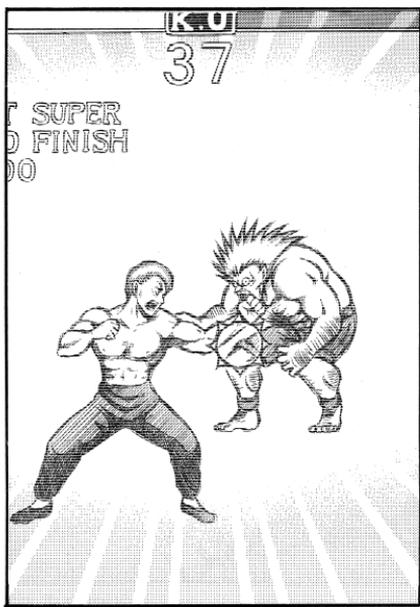
DIE SEGA
MEGA-CD!!
MAN KONNTE
SPIELE VON
CD-ROM LADEN!
DAS MACHTE
BESSERE
ANIMATIONEN
UND REINEREN
KLANG
MÖGLICH!

ALSO
HAT SEGA
NINTENDO
AUSGE-
STOCHEN!



WIE
VIELE
ADAPTER
BRAUCHT
MAN DA-
FÜR?

FAST WIE
EIN RO-
BOTER!
♥



**GOER-JAHRE KURZ-MEMO:
VERKAUFZAHLEN 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")



DER JOYSTICK HAT EBEN KOMISCH REAGIERT!!

GEWONNEN!!

JAWOLL !!

NOCH MAL! NOCH MAL!!

WAH

WAH

WAH

WAH



DAS UNBEKANNTERE "BURNING RIVAL" MIT SEINEN UNZULÄSSLICHKEITEN LIND...



... ICH SPIELE LIEBER ...



"STREET FIGHTER II" IST EIN GUTES GAME!

... ABER ...

ICH FIND'S SCHON TOLL...

LIND TOTAL BEKANNT. DAS SPIELT JEDER GERNE!



NORMALE LEUTE...

... VERLANGEN NICHT NACH IRRE GUTEN SPECS, WEGWEISENDER TECHNIK LIND ORIGINALITÄT ...

ICH BIN IRGENDWIE NICHT NORMAL.

ABER ICH BIN ANDERS.

... DIE AUCH ANECKT.

ÜBER SAHRE KURZ-MEMO: VIRTUA FIGHTER

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



TSCHONG

... "VIRTUA FIGHTER", IN DEM MENSCHLICHE BEWEGUNGEN ...

DAS FASZINIERT MICH EINFACH!

... MIT DER NEUEN POLYGON-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 KLAP-
PERST DU
DANN DIE
ZIRKEL
AB?



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

WENN DU
FREILINDE
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.



DAS
GEFÜHL
...

... KEN-
NE ICH
NUR ZU
GUT!



HEY!

HEY!

HEY!

...
SPIELEN
KANN?

GIB'S
KEINEN
LADEN,
WO MAN
'SPACE
HARRI-
ER'...



HM/HM!

MIT GAMES
KENNE ICH
MICH ZWAR
ÜBERHAUPT
NICHT AUS,
ABER...

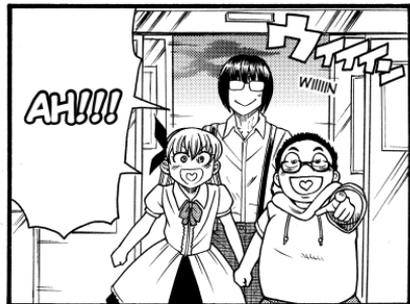
MIR
GING'S
MAL SO
ÄHN-
LICH!

... NACH
DEINER
REDE...



... BIN
ICH TOTAL
SCHARF
DRAUF,
DAS
AUCH MAL
ZU SPIE-
LEN!!

ICH
AUCH!





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!