

## Anhang A: Manga Titelliste

Die vorliegende Liste soll einen Überblick über die derzeit auf dem deutschsprachigen Markt befindlichen Mangareihen geben und mit der Beschreibung des Inhalts und der jeweils anvisierten Zielgruppe Bibliotheken, die ihren Mangabestand auf- oder ausbauen wollen eine Entscheidungshilfe an die Hand geben.

Die vorliegenden Serien wurden alle auf ihre Verfügbarkeit geprüft. (Stand: Dezember 2003) Bei den schnellen Veränderungen auf dem deutschen Comicmarkt kann es jedoch leicht dazu kommen, dass einzelne Reihen zeitweilig nicht verfügbar sind.

Einige der Mangas wurden bereits Anfang bis Mitte der 1990er Jahre schon einmal herausgegeben, dann aber teilweise wegen mangelnden Erfolges wieder eingestellt und mit Beginn des "Manga Booms" neu verlegt. In diesen Fällen wurde nur die neuere Ausgabe berücksichtigt, da die alte oftmals bereits vergriffen ist.

Die folgende Liste gliedert sich in drei Teile. Im ersten Teil werden diejenigen Titel aufgeführt, die sich auch schon für kleinere bis mittlere Bibliotheken eignen und die sich auch ohne Probleme dem bereits vorhandenen Comicbestand angliedern lassen. Sie entsprechen damit der in "Bibliotheken 93" beschriebenen Stufe 1. Hierbei handelt es sich vorrangig um Mangas, die sich für Kinder ab etwa 8-10 Jahren eignen und die daher auch problemlos den Comicbeständen in der Kinderbibliothek angegliedert werden können.

Im zweiten Teil sind Titel zu finden, die sich für Bibliotheken mit einem bereits ausgebauten Bestand an Comics eignen, sie entsprechen der Stufe 2.

Hier sind auch Titel zu finden, die für Kinder weniger geeignet sind, da sie als Zielgruppe für Jugendlichen und junge Erwachsene gedacht sind. Diese Titel sollten nicht in der herkömmlichen Kinder-Comic-Ecke aufbewahrt werden, da sie teilweise Kampf- und Gewaltdarstellungen beinhalten können. Die Bände eignen sich besonders für eine Zielgruppe ab 12-14 Jahren und sollten im Bereich der Jugendbibliothek aufgestellt werden.

Der dritte Teil soll hier einige ausgewählte Erwachsenenmangas beinhalten. Da diese bei den Verlagen meist unter einem speziellen Label "ab 16" oder "Adult" herausgegeben werden, sollen sie auch hier von den anderen Mangas getrennt werden. Die Titel sind besonders geeignet für Bibliotheken mit einem großen Comic- und Mangabestand, oder wo von Kundenseite her ein besonderer Bedarf besteht. Wegen der teilweise problematischen Inhalte sollten sie auf jeden Fall getrennt von den Titeln aus Stufe 1 und 2 aufbewahrt werden.

Bei der Auswahl der Titel wurde großer Wert auf ein möglichst ausgewogenes Angebot gelegt, das sämtliche derzeit in Deutschland erhältlichen Genres und Interessengruppen abdeckt. Dennoch kommt es gerade bei den Mangas der Stufe 2 zu einem leichten Überhang von Shojo Mangas, da diese auch von den Verlagen für die Zielgruppe der über 14jährigen am häufigsten angeboten werden. Für Bibliotheken ist dies jedoch von Vorteil, da auch bei ihnen gerade in der Gruppe der über 14jährigen vor allem weibliche Leser vorherrschen.

Unter Fans von Mangas gibt es einige Meinungsverschiedenheiten, ob Comics, die außerhalb Japans gezeichnet wurden auch als Mangas bezeichnet werden dürfen, sofern sie in Zeichnung, Geschichte und Charakteren Mangas ähneln. Um die Vielfalt des Mediums darzustellen habe ich auch zwei Titel in die Liste aufgenommen, die von deutschen Zeichnern stammen und einen koreanischen Manga ("Manhwa"). Diese entsprechen dem Stil japanischer Comics so stark, dass sie meiner Ansicht nach auch unter den Oberbegriff "Mangas" gezählt werden können.

Ich habe in diese Liste vor allem Titel von höherer Qualität bzw. besonders bekannte und beliebte Reihen aufgenommen, dennoch sind auch einige der umstritteneren Titel darunter, was seinen Grund darin hat, dass sie im Verlauf meiner Arbeit erwähnt werden und aus diesem Grunde hier noch einmal ausführlich vorgestellt werden sollen. Bei der Auswahl der einzelnen Titel für die Aufnahme in Bibliotheken bitte ich daher darum, vor allem auf die begleitenden Empfehlungstexte zu achten.

Bei den empfohlenen Zielgruppen und Altersangaben handelt es sich um rein subjektive Empfehlungen gemäß des Inhalts, sie mögen nicht immer mit der vom Verlag selbst angekündigten Zielgruppe übereinstimmen.

Stand der Bandzählung ist Dezember 2003.

Bei der Bandzählung handelt es sich um die Anzahl der Bände die bei den deutschen Verlagen vorliegen. Dabei handelt es sich größtenteils um sehr lange Serien, mit oft bis zu 20 oder mehr Bänden. Viele Reihen sind auch in Japan noch nicht abgeschlossen und liegen daher auch im Deutschen unvollendet vor. Solche Reihen sind mit einem "(Ifd.)" vermerkt. Bei Serien, deren endgültige Bandzahl bereits bekannt ist, wurde diese in Klammern hinter die laufende Reihe angefügt. So ist jederzeit ersichtlich, mit wie vielen Bänden noch zu rechnen ist.

Ein Beispiel: "Beyblade":

Bände: 2, Ifd. (9)

D.h.: Die Serie "Beyblade" ist in Japan mit 9 Bänden abgeschlossen, beim deutschen Verlag Planet Manga sind bisher (Stand: Dezember 2003) 2 Bände erschienen, die Reihe ist laufend.

Ein weiteres Beispiel: "Neon Genesis Evangelion"

Bände: 8, Ifd. (8 Ifd.)

D.h.: Die Serie "Neon Genesis Evangelion" ist in Japan noch nicht abgeschlossen, der Mangaka arbeitet gerade an Band 9. Bisher sind sowohl in Japan als auch in Deutschland alle verfügbaren 8 Bände erschienen. Mit weiteren Fortsetzungen ist aber zu rechnen.

Da es hier zu weit führen würde, sämtliche ISBN Nummern der teilweise doch sehr umfangreichen Bandreihen aufzuführen, habe ich beispielhaft jeweils die aktuelle ISBN Nummer des ersten Bandes einer Serie aufgeführt. Mit Hilfe dieser Nummer lassen sich bei Bedarf rasch die ISBN Nummern der restlichen Bände ermitteln.

Die Mangas sind, soweit nicht anders vermerkt, alle in (ungespiegelter) japanischer Leserichtung, also mit dem Cover auf der "Rückseite". Das Format ist zumeist Taschenbuchformat mit der Größe 11,5 x 18 cm. Einige Bände können andere, oft größere Formate aufweisen, die bis zur DIN A4 Größe variieren. Dies ist mit der Bemerkung "Sonderformat" gekennzeichnet.

Die japanischen Eigennamen werden in der europäischen Reihenfolge wiedergegeben, das heißt erst der Vorname, dann der Familienname. Japaner selbst schreiben ihren Namen umgekehrt.

Auch in Deutschland gebräuchliche japanische Begriffe sind groß geschrieben und dem deutschen Sprachgebrauch angepasst. So gibt es beispielsweise im Japanischen keine Mehrzahl, der Begriff "Manga" gilt also für Einzahl ebenso wie Mehrzahl. Um das Verständnis zu erleichtern habe ich dennoch die eingedeutschte Mehrzahl "Mangas" benutzt, da diese im Deutschen inzwischen relativ häufig verwendet wird.

Die Abbildungen der Titelbilder wurden von mir selbst eingescannt, das Copyright liegt bei den jeweiligen Verlagen.

## 1.1 Anhang A: Stufe 1: für Kinder geeignet

### 1.1.1 Angelic Layer

Autor: Clamp

Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74961-2

Zielgruppe: Mädchen ab 8 Jahren

Genre: Shojo, Action



Die kleine Misaki Suzuhara muss zu ihrer Tante ziehen, weil ihre Mutter zu wenig Zeit für sie hat, doch schon bald entdeckt sie das Spiel "Angelic Layer", in dem Kinder die "Angel", kleine Puppen, die sie selbst ankleiden und herrichten können, in einer virtuellen Arena gegeneinander kämpfen lassen. Rasch wird Misaki eine Meisterin dieses Spiels und sie nimmt sich vor, im Verlauf mehrerer Turniere den Meistertitel zu erringen.

Vom Aufbau her erinnert die Geschichte sehr an Reihen wie "Pokemon" oder "Beyblade": Kinder, die ihre Kampfgefährten aufziehen und sich zum Wettkampf stellen. Der charakteristische Zeichenstil des Zeichnerinnen-Teams "Clamp" sorgt jedoch für eine hohe Qualität des Mangas, die auch für die Beziehungen der Charaktere untereinander genug Raum lässt.

## 1.1.2 Astro Boy

Autor: Osamu Tezuka

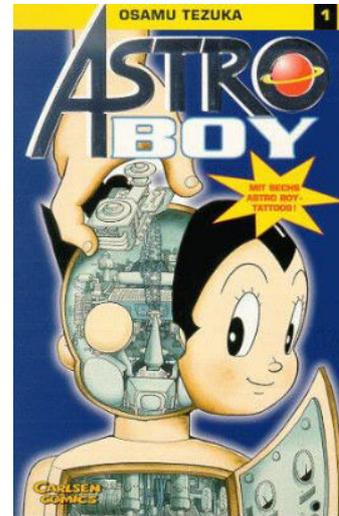
Verlag: Carlsen Comics, 2000ff.

Bände: 21, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74501-3

Zielgruppe: ab 10 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Genre: Klassiker, Superhelden



Eine moderne Version des altbekannten Märchenthemas um Pinocchio: Weil sein kleiner Sohn tödlich verunglückt, baut sich der Wissenschaftler Dr. Tenma einen Roboter, der seinem Sohn aufs Haar gleicht. Der Roboter hat nur einen einzigen Fehler: er wächst nicht. Deshalb verkauft Dr. Tenma ihn an Dr. Ochanomizu, der ihn an Kindes statt annimmt. Wegen seiner Fähigkeiten ist der kleine Roboter, Astro Boy (oder im japanischen Original Atom) genannt, den Menschen haushoch überlegen, er kann fliegen und hat übermenschliche Kräfte, die er nur zum Guten nutzen will. In seinem ersten Abenteuer führt ihn die Suche nach einem vermissten Hund bis zum Nordpol.

Der Klassiker von 1951 entspricht in seiner Aufmachung, vor allem was das Design der Roboter betrifft, dem Zeitgeist der 1950er Jahre, trotzdem ist die Geschichte nach wie vor spannend zu lesen und dürfte wegen seiner nostalgischen Flairs auch für ältere Leser interessant sein.

### 1.1.3 Beyblade

Autor: Takao Aoki

Verlag: Planet Manga, 2003

Bände: 1, lfd. (9)

ISBN von Band 1: 3-89921-615-6

Zielgruppe: ab 8 Jahren

Genre: Action, TV



Der Junge Tyson und seine Freunde haben sich vorgenommen die Weltmeister in Beyblade zu werden, einem Spiel in denen zwei Kreisel mit verschiedenen Eigenschaften in einer Arena gegeneinander kämpfen. Derjenige Kreisel, der am längsten in der Arena bleibt, hat gewonnen.

Handlung und Charakterdesign des Mangas sind sehr einfach, es geht hauptsächlich um die Kämpfe der einzelnen Gruppen von "Bladern" mit ihren Kreiseln gegeneinander, Hauptthema ist daneben wie bei den meisten Mangas dieses Genres der Zusammenhalt der Freunde untereinander und ihr gegenseitiger Einsatz gegen immer stärker werdende Gegner. Wie auch bei "Pokemon" sind die Zeichnungen eher schlicht gehalten. Beyblade wurde in Deutschland durch die gleichnamige TV Serie bei RTL2 bekannt und inzwischen gibt es nicht nur die Kreisel sondern auch jede Menge Merchandising zu der Serie zu kaufen.

### 1.1.4 Brain Powered

Autor: Yoshiyuki Tomino / Yukiru Sugisaki

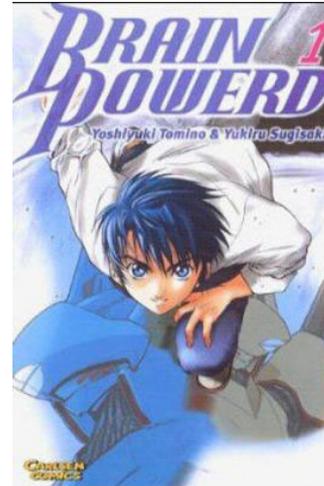
Verlag: Carlsen Comics, 2003.

Bände: 4, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75861-1

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Mecha, Science Fiction



In der Zukunft kämpfen die Menschen um das Raumschiff Orphan, das irgendwo unter der Meeresoberfläche liegt und das die Erdbewohner für die Erderwärmung und die in der Folge immer häufiger werdenden Überschwemmungen und Erdbeben verantwortlich machen. Für die Kämpfe werden riesige Roboter, sogenannte "Brain Powerd" oder auch "Grand Chers" benutzt, die von Menschen mit übersinnlichen Fähigkeiten gesteuert werden. Das Mädchen Hime und der Junge Yu sind solche Mecha-Piloten. Yu, der zuerst auf der Seite der Menschen um Orphen steht, wird von Hime dazu gebracht, die Ziele von Orphen in Zweifel zu ziehen und kämpft fortan mit einer Gruppe von Rebellen gegen die Orphan-Anhänger.

Die Handlung mag zuweilen an "Gundam Wing" erinnern, ist jedoch einfacher gehalten und nicht ganz so komplex. Dennoch ist sie teilweise verwirrend, weil zwischen den Mitgliedern von Orphan und den Rebellen um Hime hin und her gesprungen wird, ohne dass es dem Leser bemerkbar gemacht wird. Zeichnerisch ist der Manga klar und übersichtlich gestaltet. Die Kämpfe halten sich vergleichsweise in Grenzen.

## 1.1.5 Captain Tsubasa : Die tollen Fußballstars

Autor: Yoichi Takahashi

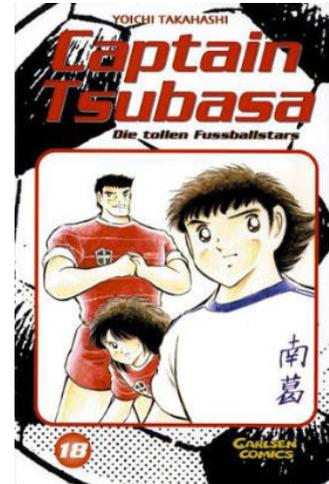
Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 22, lfd. (37)

ISBN von Band 1: 3-551-76411-5

Zielgruppe: ab 8 Jahren

Genre: Sport, TV



Der 12jährige Fußballspieler Tsubasa Ohzora kommt an eine neue Schule. Zuerst hat er einige Eingewöhnungsschwierigkeiten, doch als er von Genzo Wakabayashi, dem besten Torhüter der Schule zu einem Turnier herausgefordert wird, hat er seine Aufgabe gefunden. Mit Hilfe des ehemaligen brasilianischen Nationalspielers Toberto Hongo trainieren er und seine Freunde, bis sie Genzo und seine Mannschaft besiegen. Doch damit nicht genug, der fußballbesessene Tsubasa hat ein großes Ziel: er will zum Nationalspieler Japans werden.

"Captain Tsubasa" ist der Manga zu der TV Serie "Die tollen Fußballstars". Er stammt aus dem Jahr 1981, was den Zeichnungen anzumerken ist, dennoch ist die Geschichte um den Aufstieg eines Schülers zum Nationalspieler auch für heutige Leser spannend und abwechslungsreich beschrieben.

## 1.1.6 Card Captor Sakura

Autor: Clamp

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 12, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-022-6

Zielgruppe: ab 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, Fantasy, TV

Europäische Leserichtung



Die Abenteuer der kleinen Sakura, die ein geheimnisvolles Buch öffnet und dadurch unabsichtlich die Geister der "Clow Cards", Tarot-Karten die lebendig werden und dann Unheil anrichten können, freilässt. Unterstützt von Cerberos, dem Hüter der Karten, muss Sakura nun die entflohenen Kartengeister wieder einfangen. So wird sie zum "Card Captor" (Kartenfänger) und macht sich zusammen mit ihrer Freundin Tomoyo und dem geheimnisvollen Jungen Li auf die Suche nach den Kartengeistern.

Durch die fröhlichen, niedlichen Zeichnungen ist der Manga auch sehr gut für ein jüngeres Publikum ab ca. 8 Jahren geeignet. Die dazugehörige TV Serie wird derzeit bei Premiere ausgestrahlt und soll im Jahr 2004 auch ins Free TV kommen, so dass der Reihe auch in Zukunft längerfristige Ausleiherrfolge beschieden sein dürften. Band 12 ist wahlweise auch mit Sammelschuber für alle 12 Bände erhältlich.

## 1.1.7 Detektiv Conan

Autor: Gosho Aoyama

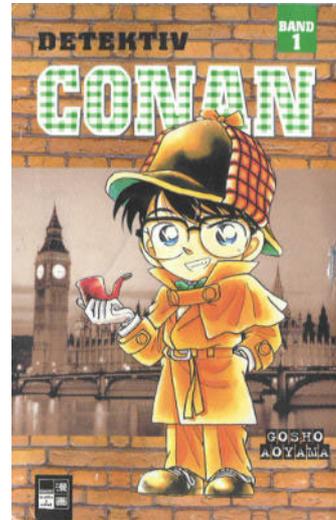
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 39, vorläufig abgeschl. (43 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-382-9

Zielgruppe: ab 10 Jahren

Genre: Krimi, TV



Dem 17jährigen Meisterdetektiv Shinichi Kudo wird von einer Geheimorganisation ein Gift verabreicht, das ihn in einen kleinen Jungen verwandelt. Unter dem Namen Conan Edogawa kommt er bei der Familie seiner Freundin Ran unter und hilft deren Vater, einem verkrachten Privatdetektiv, bei der Lösung schwieriger Kriminalfälle. Die humorvolle Mischung aus Mystery und Krimi eignet sich bereits für Mangaeinsteiger ab ca. 10 Jahren.

Da die einzelnen Bände größtenteils in sich abgeschlossene Fälle beinhalten, die nur lose durch die Rahmenstory miteinander verbunden sind, können sie auch in loser Folge gelesen werden, ohne dass der Sinnzusammenhang verloren geht. Sie eignen sich deshalb besonders gut für den Gebrauch in Bibliotheken.

### 1.1.8 D.N. Angel

Autor: Yukiru Sugisaki

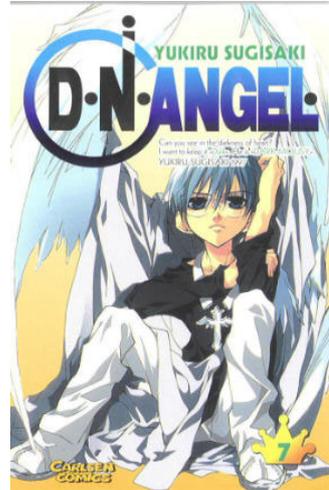
Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 8, lfd. (10)

ISBN von Band 1: 3-551-75571-X

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Fantasy, Reality



Der 14jährige Daisuke Niwa verwandelt sich jedes Mal wenn er seine erste Liebe, ein Mädchen namens Risa aus seiner Klasse, sieht oder berührt, in den Meisterdieb Dark. Als solcher soll er im Auftrag seiner Familie Kunstschätze stehlen, zur Seite steht ihm dabei sein kaninchenähnliches Haustier Wizz, das ihn mit Flügeln ausstattet. Doch auch sein anderes Ich, Dark, verliebt sich: und zwar in Risas Zwillingschwester Rika. Außerdem ist da noch Daisukes Klassenkamerad Hiwatari, der für die Polizei arbeitet, und ihm auf die Schliche zu kommen droht. Und auch die Verwandlung von Daisuke in den gutaussehenden Meisterdieb zu den unpassendsten Momenten sorgt für einige Situationskomik.

Was von der Handlung her zu Anfang stark an Kamikaze Kaitou Jeanne erinnert, nur mit einem männlichen Protagonisten, wird im Verlauf der weiteren Bände immer ernster und fantastischer, deshalb ist die Reihe nicht wirklich zu den Krimis zu zählen, denn die Diebstähle bilden hier nur den Hintergrund zu einer Geschichte über Identität und den Wunsch Daisukes, die lästige Verwandlung wieder los zu werden. Wegen des Motivs der Verwandlung eines Schülers, wie es sonst vor allem den dem Shojo Genre angehörigen Magical Girl Mangas vor kommt, wurde diese Reihe auch als "Magical Boy" Genre bezeichnet. Der in leichten, fröhlichen Bildern gezeichnete Manga eignet sich für Leser ab ca. 10 Jahren.

## 1.1.9 Doremi

Autor: Izumi Todo / Shizue Takanashi

Verlag: Carlsen Comics, 2001f.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75881-6

Zielgruppe: ab 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, Fantasy, TV



Die drei Freundinnen Doremi, Emilie und Sophie entdecken zufällig den "Magic Shop", einen düsteren kleinen Laden, der von einer Hexe betrieben wird. Doremi enttarnt die Besitzerin, die sich daraufhin in einen Hexenfrosch verwandelt und nur die Person, die ihr das angetan hat, kann sie wieder zurück verwandeln. Also wird aus Doremi eine Hexenschülerin und auch Emilie und Sophie schließen sich als Mitwisser an.

"Doremi" wurde in Deutschland durch die gleichnamige Anime Serie auf RTL2 bekannt. Der Manga ähnelt der TV Serie, nur in etwas verkürzter Fassung. Die Zeichnungen sind einfach und sehr grob gehalten. Es handelt sich um einen typischen Manga für junge Mädchen, der wegen seiner zuckersüßen Geschichte um drei kleine Hexen besonders die jüngste Zielgruppe von MangaleserInnen ansprechen sollte. Der Zielgruppe entsprechend liegt den Bänden jeweils ein Bogen mit Stickern bei.

## 1.1.10 Dragonball

Autor: Akira Toriyama

Verlag: Carlsen Comics, 1997ff.

Bände: 42, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-73293-0  
(schwarze Buchhandelsausgabe)

Zielgruppe: Jungen, ab ca. 10 Jahren

Genre: Shonen, Action, Martial Arts, TV



Dragon Balls, das sind jene mysteriösen Kugeln, mit deren Hilfe man den göttlichen Drachen Sheng Long herbeirufen kann, der dem Besitzer aller sieben Kugeln einen Wunsch erfüllt. Die 16jährige Bulma macht sich mit Hilfe eines selbstgebastelten Radars auf die Suche nach den Kugeln, dabei begegnet sie dem 10jährigen Son-Goku, der eine der begehrten Kugeln besitzt und sie bei ihrer Suche mit seinen schier übermenschlichen Kräften unterstützt. Auf ihrer Reise begegnen die beiden verschiedenen skurrilen Gestalten, wie dem kleinen Schwein Oolong, das für fünf Minuten eine beliebige Gestalt annehmen kann, dem alten Martial Arts Meister Muten-Roshi oder dem Wüstenpiraten Yamchu mit seiner fliegenden Katze Pool. Die zu Anfang sehr abwechslungsreiche und originelle Handlung verliert im Laufe der vielen Bände allerdings ein wenig an Schwung, wenn es immer wieder zu sich wiederholenden Kämpfen mit verschiedenen, immer stärker werdenden Gegnern kommt, die Son-Goku und seine Freunde besiegen müssen.

Dragon Ball war 1997 die erste Manga Serie, die vom Carlsen Verlag in original japanischer Leserichtung, also ungespiegelt, heraus gegeben wurde. Es gilt, nicht zuletzt auch aufgrund der Ausstrahlung der dazugehörigen Anime Serie auf RTL2, als eine der erfolgreichsten Manga Serien der letzten Jahre in Deutschland. Neben den Klassikern aus dem Hause Disney, sowie "Tim und Struppi" erreichte nur noch "Sailor Moon" ähnlich hohe Verkaufszahlen.

### 1.1.11 Dr. Slump

Autor: Akira Toriyama

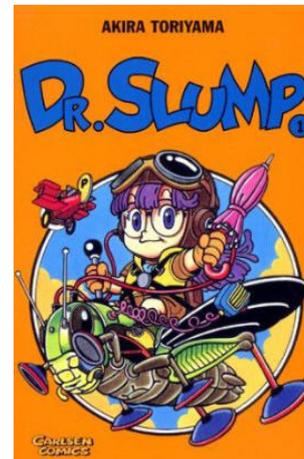
Verlag: Carlsen Comics, 2000ff.

Bände: 18, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74461-0

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Comedy, TV



Der etwas verrückte Erfinder Senbei Norimaki, auch genannt Dr. Slump, hat das kleine Roboter mädchen Arale erfunden. Diese ist zwar reichlich naiv, doch mit außergewöhnlichen Kräften ausgestattet und so zieht sie, mal alleine, mal gemeinsam mit ihrem Erbauer und dessen außergewöhnlichen Erfindungen hinaus, um die Welt zu entdecken und Freunde zu finden.

Die Zeichnungen sind, da vom selben Autor wie Dragon Ball, in dem selben etwas groben und deformierten Stil gezeichnet, doch entfallen hier die vielen Kämpfe, dafür wird deutlich mehr Wert auf den typisch japanischen Humor gelegt, er sich hier in Form eines Gags nach dem anderen entlädt. Der Humor mag teilweise etwas albern und kindisch anmuten, passt aber sehr gut zu der verrückten Geschichte und ist auch für erwachsene Leser durchaus amüsant zu lesen.

## 1.1.12 Dream Saga

Autor: Megumi Tachikawa

Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-504-X

Zielgruppe: Mädchen ab ca. 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, Fantasy



Die Fünftklässlerin Yuuki Wakasa findet eines Tages einen magischen Krummjuwel, den Magatama, der es ihr ermöglicht, im Traum in das magische Land Takamagahara zu reisen, um dort die Göttin des Traumlandes, die Sonne, vor dem Verlöschen zu retten. Begleitet von ein paar Klassenkameraden macht sich Yuuki auf dem Weg durch das Traumland, erlebt dort Abenteuer und begegnet seltsamen Sagengestalten, wie dem sprechenden Vogel Karyo-Binga, der sich zeitweise in einen Riesenvogel verwandeln kann.

"Dream Saga" ist ein romantisches Fantasy-Abenteuer für Mädchen, die Autorin Megumi Tachikawa ist in Japan für ihre süß gezeichneten Shojo Mangas bekannt. Die Serie, deren Stil ein wenig an "Card Captor Sakura" erinnert, lebt vor allem von der aufgeweckten Hauptperson Yuuki, die mit ihrem Charme den Leser in ihren Bann zieht.

### 1.1.13 Fushigi Yuugi

Autor: Yuu Watase

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2001ff.

Bände: 14, lfd. (18)

ISBN von Band 1: 3-89885-412-4

Zielgruppe: Mädchen ab ca. 10 Jahren

Genre: Shojo, Fantasy



Durch ein geheimnisvolles Buch mit dem Titel "Das Reich der vier Götter". geraten die beiden Freundinnen Miaka und Yui in das sagenhafte Land von Kounan, einer Welt, die dem alten China zum Verwechseln ähnlich ist. Miaka bekommt die Aufgabe, als Priesterin die sieben Seishi (Sternbilder) von Suzaku, sagenhafte Krieger, zu versammeln, um somit den Gott Suzaku erscheinen zu lassen, der ihr einen Wunsch erfüllen soll. Doch auch Yui wird zur Priesterin von Seiryuu, in dem mit Kounan befeindeten Land Kutou. Ihre Aufgaben und die Liebe der beiden Mädchen zu dem selben Mann macht die ehemaligen Freundinnen zu erbitterten Feindinnen.

Das Fantasy-Märchen um Freundschaft und Liebe, Vergangenheit und Gegenwart wird in schön gestalteten Bildern im Shojo Stil erzählt und ist das typische Beispiel für einen Mädchen-Manga.

### 1.1.14 Gun Blaze West

Autor: Nobuhiro Watsuki

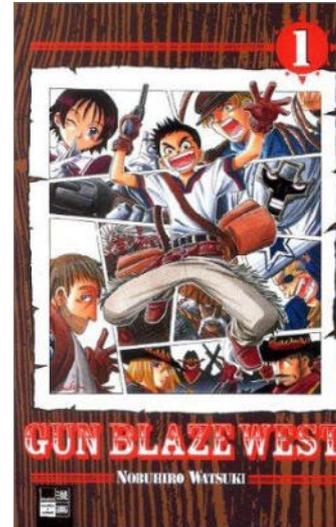
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-757-3

Zielgruppe: Jugendliche

Genre: History, Comedy



Amerika im Jahre 1880: Der 14jährige Viu Bannes aus Illinois träumt davon, ein großer Gunman zu werden und in den Westen zu ziehen. Da begegnet ihm Marcus Homer, ein Gunman, der die sagenumwobene Stadt Gun Blaze West ganz im Westen am Pazifik, das Mekka der Wild West Helden, sucht. Er nimmt sich Viu an und trainiert den Jungen, gemeinsam bekämpfen sie eine Bande von Gesetzlosen, die Vius Heimatdorf unsicher machen. Und schließlich machen sie sich auf die Reise nach Westen. Dabei treffen sie auf neue Freunde, Freaks und Feinde und Viu lernt, was wahres Heldentum bedeutet

"Gun Blaze West" ist ein typischer Shonen Manga, in der Tradition früher Wild West Abenteuer. Die Geschichte weist einen ähnlichen Aufbau wie "One Piece" auf, im Mittelpunkt steht die Action, in Form von Kämpfen, Schießereien und der Suche nach dem "goldenen Westen". Die Zeichnungen sind wie in den meisten Shonen Mangas bei den Charakteren eher schlicht gehalten, und auch die Hintergründe sind recht einfach. Der Autor Nobuhiro Watsuki wurde hierzu-lande vor allem durch sein 28bändiges Historienepos "Kenshin" bekannt und gilt in Japan allgemein als Experte für sorgfältig recherchierte Mangas mit historischen Themen.

### 1.1.15 Holmes (Secret Agent Holmes)

Autor: Tategami Atsushi / Inuki Eiji

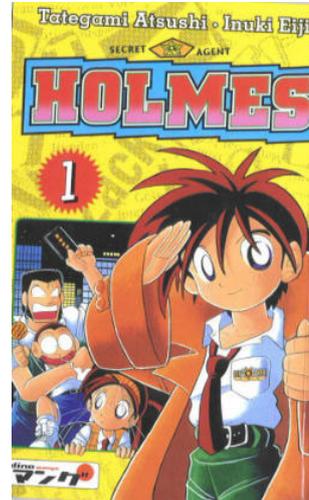
Verlag: Dino Verlag, 2001f.

Bände: 9, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89748-505-2

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Krimi



Die drei Freunde Holmes, Marple und Kogoro gehören, obwohl sie noch Kinder sind, zu einer geheimen Spezialeinheit der Polizei, die mit ihrem detektivischen Spürsinn dem Kriminalkommissar Harada bei der Aufklärung schwieriger Kriminalfälle helfen. Meist dreht es sich um Mord oder Entführung, wobei die Mordopfer teilweise für einen Kinderkrimi etwas zu drastisch ausgeführt sind.

Dennoch handelt es sich bei "Secret Agent Holmes" um einen gelungenen Kinderkrimi zum Mitraten. Zum Teil werden zwar keine Hinweise auf die Lösung geliefert, aber meistens kann der Leser die Lösung vor den Detektiven herausfinden. Die Zeichnungen sind einfach und deutlich gehalten, die Hintergründe dafür aber relativ detailliert ausgeführt, um die für den Krimi notwendigen Hinweise zu verstecken.

## 1.1.16 Hunter x Hunter

Autor: Yoshihiro Togashi

Verlag: Carlsen Comics, 2003.

Bände: 3, lfd. (18 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-76211-2

Zielgruppe: Jungen ab ca. 10 Jahren

Genre: Shonen, Fantasy



Hunter sind eine Gruppe von Menschen, die sich dem Erhalt der Natur, dem Schutz antiker Kulturstätten, der Monsterjagd oder auch einfach der Jagd nach verborgenden Schätzen widmen. Auch der Vater des 12jährigen Gon ist so ein Hunter, den der Junge zu seinem Leidwesen jedoch noch nie zu Gesicht bekommen hat. Also macht sich Gon auf, um ebenfalls ein Hunter zu werden und nach seinem Vater zu suchen. Doch um die Hunterprüfung zu bestehen, muss er schwierige Aufgaben lösen. Er findet aber auch drei treue Freunde, Kurapika, Leorio und Killua, die ihn auf seiner weiteren Suche zur Seite stehen.

In der Geschichte, die teilweise an "Naruto" oder "Shaman King" erinnert, wechseln Kampfszenen mit poetischen ruhigen Stimmungsbildern ab. Viel Wert wird auf eine atmosphärische Stimmung gelegt, die vor allem Tugenden wie Freundschaft und Zusammenhalt in der Not hervor hebt. Die Zeichnungen sind dem Genre gemäß ansprechend ausgeführt, die Entwicklung der Charaktere wird gut erklärt.

### 1.1.17 I\*O\*N

Autor: Arina Tanemura

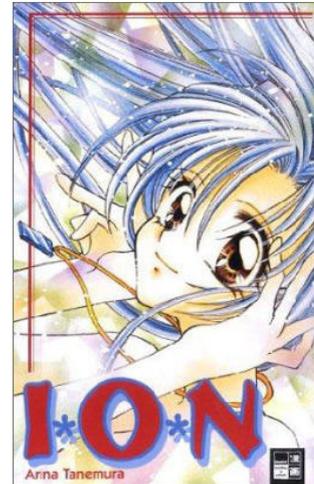
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003.

Bände: 1 Band abgeschl.

ISBN: 3-89885-789-1

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Shojo, Fantasy



Die Schülerin Ion lebt ein normales Leben, bis sie Mikado, dem Leiter der AG für die Erforschung telekinetischer Kräfte, begegnet. Als sie sich heimlich in Mikados Labor schleicht, findet sie einen seltsamen Stein, der es ihr ermöglicht, telekinetische Kräfte auszuüben und damit durch die Zeit zu reisen. "I\*O\*N" ist das erste Werk von Arina Tanemura, der Zeichnerin von "Kamikaze Kaitou Jeanne" und "Time Stranger Kyoko" und diesen sehr ähnlich. Allerdings ist "I\*O\*N" mit Katzenohren und superdeformten Figuren noch verspielter als Tanemuras spätere Werke. Inhaltlich ist der Manga ebenso dramatisch wie lustig. Eine spannende, amüsante Geschichte, die sich vor allem an Mädchen als Zielgruppe richtet.

### 1.1.18 Kajika

Autor: Akira Toriyama

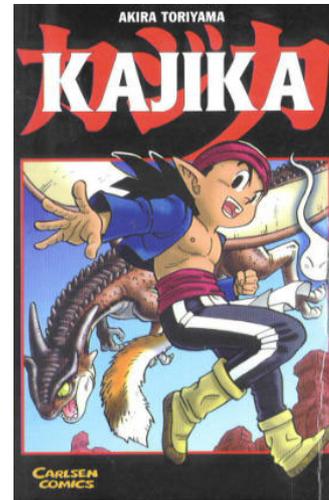
Verlag: Carlsen Comics, 2001.

Bände: 1 Band abgeschl.

ISBN: 3-551-75101-3

Zielgruppe: Jungen ab ca. 10 Jahren

Genre: Shonen, Action, Martial Arts



Weil der Junge Kajika einen Fuchs tötet, wird er von dessen Geist verflucht. Er bekommt einen Fuchsschwanz und spitze Ohren, mit denen er besser hören kann. Dafür verlassen ihn die magischen Kräfte, die er als Angehöriger des Stammes der Kawa besessen hat. Um wieder ein Mensch zu werden, muß er 1000 Lebewesen das Leben retten. Doch dann erhält er von der Diebin Haya den Auftrag, das letzte Drachenei der Welt zu retten.

Der Stil und die Handlung von "Dragon Ball" Zeichner Akria Toriyama erinnern sehr an dessen 42bändiges Epos um die Drachenkugeln. Durch die Beschränkung auf einen Einzelband eignet sich "Kajika" gut für Bibliotheken, in denen "Dragon Ball" besonders große Ausleiherfolge erzielte oder für solche, die die umfangreiche "Dragon Ball" Reihe noch nicht anschaffen wollen, sondern erst einmal den Erfolg bei den Lesern ausprobieren möchten.

### 1.1.19 Kamikaze Kaito Jeanne

Autor: Arina Tanemura

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2011f.

Bände: 7, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-140-0

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, TV



Die 16jährige Schülerin Marron Kusakabe verwandelt sich des Nachts mit Hilfe des kleinen Engels Finn in die Kunstdiebin Kamikaze Kaito Jeanne, einer geistigen Nachfahrin Jeanne d'Arcs. Ihre Aufgabe ist es, Dämonen die sich in Kunstgegenständen eingenistet haben, zu vertreiben. Dabei verschwindet der Gegenstand und es bleibt eine weiße Schachfigur zurück. Ausgerechnet ihre beste Freundin Miyako aber ist die Tochter des Komissars, der verzweifelt versucht Kamikaze Kaito Jeanne zu entlarven. Doch dann erhält Jeanne Konkurrenz von dem Kunstdieb Sinbad, ihrem Mitschüler und Nachbarn, der sich ebenfalls mit Hilfe eines kleinen Engels verwandeln kann.

Der Manga basiert auf der gleichnamigen TV Serie, die 2003 auf RTL2 lief. Die Serie vereinigt den Topos des Magical Girls mit dem Krimigenre, richtet sich aber vor allem an Mädchen. Wegen der teilweise etwas verwirrenden Seiteneinteilung und Charaktergestaltung könnte es allerdings bei jüngeren Lesern streckenweise zu Verständnisschwierigkeiten kommen. Band 7 erschien mit einem Schuber für die komplette Reihe.

## 1.1.20 Kimba der weiße Löwe

Autor: Osamu Tezuka

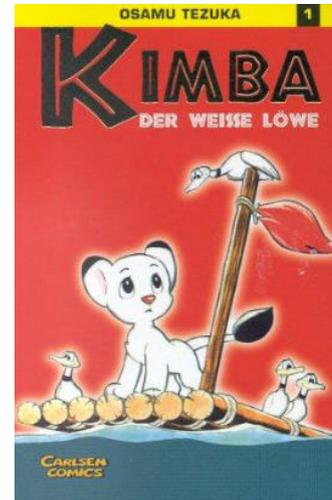
Verlag: Carlsen Comics, 2001.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75121-8

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren, Erwachsene

Genre: Tiere, Klassiker, TV



Die 3bändige Reihe erzählt das Leben des weißen Löwen Kimba, von seiner Geburt, wie er mit seiner Mutter nach England gebracht wird, unter Menschen aufwächst und schließlich in seine Heimat Afrika zurück kehrt. Dort wird er von den Tieren des Dschungels als ihr König angesehen. Mit seinem Wissen aus der Menschenwelt führt er neue Sitten im Dschungel ein und besiegt am Ende seinen Rivalen, den aktuellen König Bubu. Im weiteren Verlauf werden die Erlebnisse von Kimbas Kindern erzählt, von denen einer seiner Söhne wieder in die Menschenwelt zurück kehrt.

"Kimba der weiße Löwe" wurde in Deutschland vor allem durch die gleichnamige TV Serie aus den 1970er Jahren bekannt, die auf dem Manga von Osamu Tezuka beruht. Allerdings ist die Handlung im Manga stark gekürzt und erzählt Kimbas Leben über mehrere Generationen hinweg, während die TV Serie ganz andere Handlungsstränge aufweist. Der Zeichenstil entspricht ebenso wie "Astro Boy" Tezukas frühen Stil, mit relativ kleinen Zeichnungen und die Handlung ist wegen gewisser fabelartiger Elemente nicht unbedingt für jüngere Kinder geeignet, Erwachsene und Liebhaber der Klassiker sind wohl eher als Zielgruppe für diesen Manga anzusehen.

### 1.1.21 Kodomo no Omocha

Autor: Miho Obana

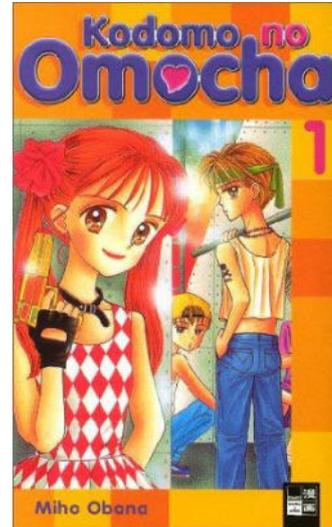
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003f.

Bände: 6, lfd. (12)

ISBN von Band 1: 3-89885-725-5

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Shojo, Comedy



Die 12jährige Sana Kurata ist der Star in der beliebten TV Serie "Kodomo no Omocha" ("Kinderspielzeug"), doch in der Schule hat sie Probleme mit ihrem Klassenkameraden Akito Hayama, der ständig für Unruhe sorgt und die Lehrer in der Hand hat - und so die lernwilligen Schüler vom Lernen abhält. Sana ist die einzige, die es wagt, sich gegen ihn aufzulehnen und tatsächlich gelingt es ihr mit der Zeit, ihn zu ändern, die beiden werden Freunde.

Der teilweise recht einfach gezeichnete Manga lebt vor allem durch seine Situationskomik. Die durchgängig amüsante Handlung wird aber auch stellenweise durch ernstere Abschnitte durchbrochen, in denen die Personen, ihre Hintergründe und Motive näher beleuchtet werden, was in sich eine stimmungsvolle Mischung ergibt. Die Zielgruppe sind Kinder ab 10 Jahren.

## 1.1.22 Legend of Mana

Autor: Shiro Amano

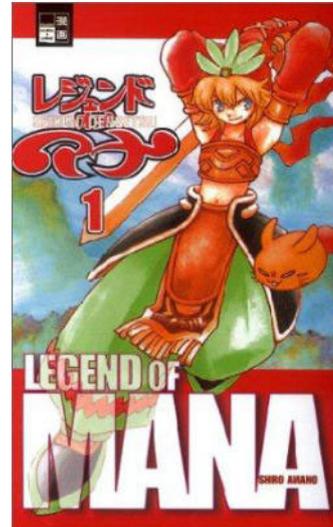
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003f.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-745-X

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Game, Fantasy, Comedy



Toto, ein recht einfältiger Kämpfer, schlägt sich zusammen mit seinen Freunden, einer philosophierende Zwiebel, einem kleinen Kaktus und den beiden Artefaktmagieren Lisa und Bud durch die Welt. Zusammen mit einer kämpferischen Tempelwächterin machen sie sich auf die Suche nach dem legendären Mana Baum, den es wieder zu erwecken gilt.

Der actionreiche, leicht skurrile Fantasy Manga entstand nach einem japanischen Playstation Spiel und richtet sich vor allem an jugendliche Leser. Die einzelnen Bände beinhalten jeweils in sich abgeschlossene kurze Geschichten, die nur einen losen inneren Zusammenhang aufweisen und können daher auch problemlos durcheinander gelesen werden. Allerdings mag die Vielzahl der verschiedenen auftretenden Charaktere, die nicht wirklich eingeführt werden, den Leser oftmals verwirren.

### 1.1.23 Magic Knight Rayearth

Autor: Clamp

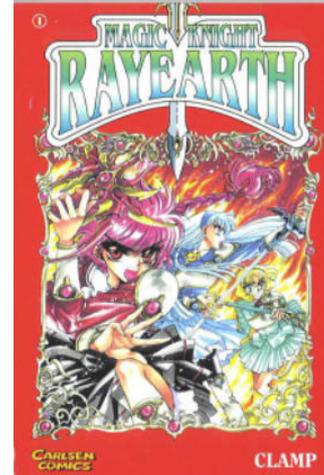
Verlag: Carlsen Comics, 1999.

Bände: 6, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74161-1

Zielgruppe: Mädchen, ab ca. 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, Fantasy



Die drei 14jährigen Schülerinnen Umi, Hikaru und Fuu geraten in das fantastische Land Cephiro, wo sie als "Magic Knights" die Prinzessin retten und das Land vor dem Untergang bewahren müssen. Prinzessin Emeraude wurde von Zagato, einem Magier aus einem verfeindeten Nachbarland entführt, doch ohne ihre Kräfte droht das Zauberreich zu zerfallen. Die drei begeben sich zu der Quelle Eterna, aus der sie das magische Metall Escudo holen, aus dem sie magische Waffen, die sich im Kampf in Riesenroboter, sogenannte Mechas, verwandeln können, erhalten.

Der Manga ist eine Mischung aus dem Magical Girl und dem Mecha Genre, mit einer gehörigen Portion Fantasy. Das Zeichnerinnenteam Clamp, das hierzulande besonders mit der Serie "X - 1999" bekannt wurde, zeichnet sich besonders durch vielschichtige Geschichten mit überraschendem Ende und einen sehr ansprechenden, abwechslungsreichen Zeichenstil aus. Im Gegensatz zu "X - 1999" ist "Magic Knight Rayearth" auch für ein jüngeres Publikum geeignet, besonders zu empfehlen ist es für Mangaeinsteiger von 8 bis 14 Jahren.

## 1.1.24 Marie & Elie

Autor: Yoshihiko Ochi

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-651-8

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren

Genre: Fantasy, Comedy



Die beiden jungen Alchimistinnen Marie und Elie leben in dem mittelalterlichen Städtchen Saalburg und helfen mit ihren Künsten immer wieder den dort lebenden Menschen aus der Patsche. Zur Seite stehen ihnen dabei zwei Kobolde, Paseck und Pluscha, die sich bei den beiden als Lehrlinge verdingen. Als die Stadt von Punipuni-Monstern, die wie übergroße Pokémon aussehen, angegriffen wird bittet der Feldherr Douglas die beiden tapferen Alchimistinnen um Hilfe.

"Marie & Elie" ist eine sehr fröhliche, streckenweise auch alberne Serie, die von witzigen Slapstickeinlagen und niedlichen SD-Figuren lebt und auf zahlreiche Bücher und Mangas, vor allem aus dem Fantasy-Genre anspielt. Dabei gibt es aber auch genug ernsthafte Szenen und die Freundschaft von Marie und Elie steht immer im Vordergrund. Auch schon für jüngere Leser ab 8 Jahren gut geeignet.

## 1.1.25 Naruto

Autor: Masashi Kishimoto

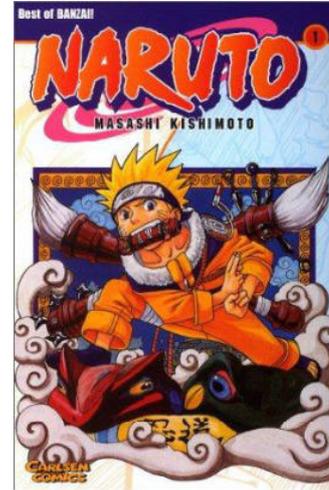
Verlag: Carlsen Comics, 2003

Bände: 3, lfd. (18 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-76251-1

Zielgruppe: Jungen, ab ca. 10 Jahren

Genre: Shonen, Action, Martial Arts



Naruto will ein Ninja werden. Zusammen mit seinen Mitschülern muss er eine Reihe von Prüfungen bestehen, um in seinem Dorf Anerkennung zu erlangen, doch weil er nichts als Streiche im Kopf hat, fällt er immer wieder durch die Ninja-Prüfung. Um diese doch noch zu bestehen, lernt er aus der verbotenen Rolle mit den Sieben Siegeln. Aber auch der zwielichtige Ninja Meister Mizuki ist hinter dieser Rolle her. Er hat allerdings nicht mit Narutos Meister Iruka gerechnet, der diesen verteidigt und so kommt es zum Kampf um die geheimnisvolle Rolle.

Der Zeichenstil ist relativ schlicht, wie in den meisten Action-Mangas. Die Serie, die bereits erfolgreich in der Manga-Anthologie "Banzai" des Carlsen Verlags lief, hat bereits jetzt eine große Fangemeinde und wird allgemein als einer der Nachfolger von "Dragon Ball" gehandelt.

## 1.1.26 Nausicaä aus dem Tal der Winde

Autor: Hayao Miyazaki

Verlag: Carlsen Comics, 2001f.

Bände: 7, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75201-X

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren, Jugendliche,  
Erwachsene

Genre: Science Fiction

Sonderformat

Europäische Leserichtung



Ein Werk aus den 1970er Jahren des durch verschiedene Animationsfilme ("Prinzessin Mononoke", "Heidi") bekannt gewordenen Hayao Miyazaki. Wie bei den meisten seiner Werke steht auch in dieser Geschichte der Gedanke des Umweltschutzes und das Verhältnis des Menschen zur Natur im Vordergrund.

Nach einem apokalyptischen Krieg leben nur noch wenige verstreute Menschenvölker in einer verseuchten Welt und kämpfen um die letzten Nahrungsreserven. So wächst das Mädchen Nausicaä im ständigen Kampf ums Überleben auf, bis sie erfährt, dass sie eigentlich eine Prinzessin ist und die Aufgabe hat, ihren Stamm gegen feindliche Völker, die in ihr friedliches Tal einfallen wollen, zu verteidigen. Doch schnell weitet sich der Konflikt auf ein Abenteuer aus, bei dem es um das Schicksal der gesamten Menschheit geht.

"Nausicaä aus dem Tal der Winde" war einer der ersten Mangas, die im deutschen Sprachraum erschienen sind und weist daher noch das schmale Großformat der frühen Comicbände auf, liegt also nicht im Taschenbuchformat und auch noch gespiegelt vor. Auffallend ist außerdem die rotbraune (Original-) Schriftfarbe. Die Zeichnungen sind von hoher Qualität und die nachdenklich stimmende Handlung über Umweltzerstörung eignet sich bereits für Leser ab ca. 10 Jahren.

## 1.1.27 Oh! My Goddess

Autor: Kosuke Fujishima

Verlag: Feest Verlag/Egmont Manga & Anime, 1999ff.

Bände: 26, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-158-3

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Romantic Comedy, Reality



Der erfolglose Student Keiichi hat sehr unter den Mitbewohnern seines Wohnheims zu leiden. Eines Tages aber wählt er aus Versehen eine falsche Telefonnummer und wird mit dem "Göttinnen Hilfsdienst" verbunden, der ihm prompt die Göttin Belldandy auf's Zimmer schickt, die ihm einen Wunsch erfüllen soll. Bei ihrem Anblick wünscht er sich, dass Belldandy für immer bei ihm bleiben soll. Belldandy erfüllt ihm diesen Wunsch, bleibt fortan bei ihm und bringt sein Leben gehörig durcheinander.

Der Manga ist eine in Japan sehr beliebte Reihe im Seifenoper-Stil, in der Belldandy und später auch ihre Schwestern immer wieder mit phantastischen Einfällen in Keiichis Alltagsleben eingreifen, was für allerlei Situationskomik sorgt. Als Zielgruppe wendet er sich eher an Jugendliche und junge Erwachsene, ist aber wegen seiner Leichtigkeit auch schon für ein jüngeres Publikum ab ca. 10 Jahren gut zu lesen.

## 1.1.28 One Piece

Autor: Eiichiro Oda

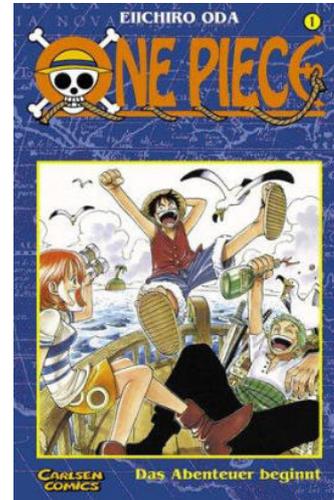
Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

Bände: 27, lfd. (30 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-74581-1

Zielgruppe: Jungen ab ca. 10 Jahren

Genre: Shonen, Action, TV



"One Piece" könnte sich ebenfalls zum Nachfolger von "Dragon Ball" entwickeln, da die Serie eine ähnliche Aufmachung besitzt und auch hier stehen die Kämpfe und die Begegnung der Protagonisten mit allerlei skurrilen Gestalten im Vordergrund. Doch hier ist die Geschichte im Piratenmilieu angesiedelt.

Der Junge Ruffy hat von einer "Teufelsfrucht" gegessen, seitdem kann er nicht mehr schwimmen, dafür ist es ihm möglich, seinen Körper zu dehnen und aufzublasen als bestünde er aus Gummi. Zusammen mit seinen Freunden macht sich der "Gummimensch" auf die Suche nach dem "One Piece", dem Schatz des Piratenkapitäns Gold Roger, um damit zum "König der Piraten" zu werden. Dabei sammelt er eine Mannschaft von jungen Abenteurern um sich und muss immer wieder gegen andere Piraten und Banditen kämpfen.

Die Geschichte selbst ist recht witzig und wendet sich in die unmöglichsten Richtungen. Allerdings ist sie recht stark auf Kämpfe ausgelegt, die teilweise ziemlich brutal ausgetragen werden. Die dazugehörige TV Serie, die im Sommer 2003 auf RTL2 lief, wurde deshalb auch für das Nachmittagsprogramm teilweise recht drastisch geschnitten.

## 1.1.29 Orphen

Autor: Hajime Sawada/Yoshinobu Akita

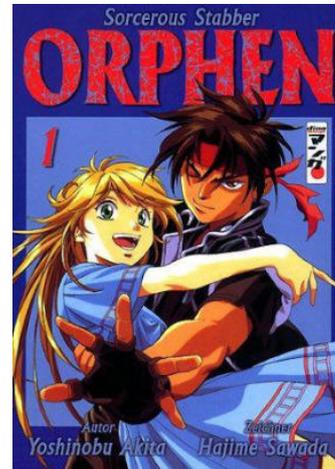
Verlag: Dino Manga, 2001f.

Bände: 6, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89748-525-7

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren

Genre: Fantasy



Mit 20 Jahren ist Orphen bereits ein mächtiger Magier, allerdings leidet er unter permanentem Geldmangel. Das ist auch der Grund, warum er den Jungen Majik und das Mädchen Clio als seine Schüler aufnimmt und im Auftrag seiner Geldgeber die verschiedensten Aufgaben lösen muss. Und dann ist da noch die Magierin Azalea, die sich in einem Selbstversuch in ein Monster verwandelt hat, und die Orphen retten will. Was zuerst als sehr witzige Geschichte beginnt, wird in ihrem weiteren Verlauf zunehmend ernster, wenn sich Orphen immer neuen Feinden und Herausforderungen stellen muss.

"Orphen" ist ein recht witziger und spannender Manga, der dem derzeitigen Fantasy-Boom voll und ganz entspricht. Hauptthema sind die humorvoll dargestellten Charaktere und ihre Streitigkeiten untereinander, aber auch die schier unlösbaren Aufgaben, mit denen sich Orphen immer wieder konfrontiert sieht

### 1.1.30 Pita Ten

Autor: Koge-Donbo

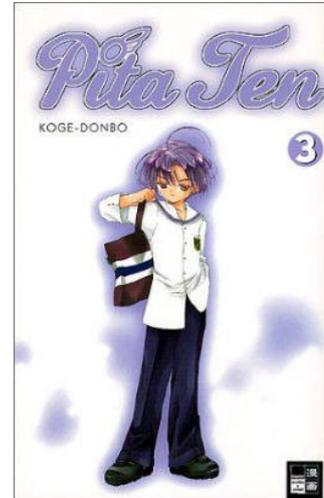
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 7, lfd. (8)

ISBN von Band 1: 3-89885-656-9

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren, Jugendliche

Genre: Romantic Comedy, Reality



Der Schüler Kotaro lebt seit dem Tod seiner Mutter ganz alleine. Eines Tages begegnet er dem Mädchen Misha, das in Wahrheit ein Engel ist, der auf die Erde geschickt wurde um zu lernen. Spontan beschließt Misha, die Ersatzmutter für den elternlosen Kotaro zu spielen. Da sie aber weder vom Muttersein noch vom Leben in der Menschenwelt eine Ahnung hat, richtet sie dabei nur Chaos an. Doch damit nicht genug, auch das geheimnisvolle Mädchen Shia, das bald darauf bei Kotaro und Misha ein zieht, und Kotaros Mitschülerin Koboshi, die heimlich in ihn verliebt ist, sorgen fortan in Kotaros Leben für Wirbel.

Die Geschichte erinnert von ihren Grundstrukturen her an " Oh! My Goddess", richtet sich mit ihren Hauptfiguren aber an ein weitaus jüngeres Publikum.

Die Zeichnungen sind in einem sehr niedlichen Shojo Stil ausgeführt, der Humor ist oft sehr schräg und etwas übertrieben, dennoch ist ein durchgängig latenter melancholischer Unterton bemerkbar, der zum Nachdenken anregt und daher auch ältere Leser anspricht.

### 1.1.31 Prinzessin Mononoke

Autor: Hayato Miyazaki

Verlag: Carlsen Comics, 2000.

Bände: 4, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74151-4

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren, Jugendliche,  
Erwachsene

Genre: Fantasy

Europäische Leserichtung



Hierbei handelt es sich, wie auch bei "Spirited Away - Chihiros Reise ins Zauberland", nicht um einen Manga im eigentlichen Sinne, sondern um einen Anime Comic. Die Seiten sind farbig gestaltet und bestehen aus Bildern des Zeichentrickfilms, der 2002 in den deutschen Kinos lief.

Immer wieder wird das Dorf des Jungen Ashitaka von einem rasenden "Rachegott" angegriffen. Darum wird er ausgeschickt, um herauszufinden, woher dieses Wesen kam. Bei seiner Suche begegnet er dem Mädchen San, einem "Wolfskind", das in der Wildnis von Wölfen aufgezogen wurde. Die beiden entdecken als Ursache für die wütenden Naturgottheiten die Umweltzerstörung, welche die Eisenschmelze von Lady Eboshi ausgelöst hat und kämpfen gemeinsam gegen die Betreiber dieser Manufaktur.

"Mononoke Hime" gilt als einer der qualitativsten Animes. Wie schon bei "Nausicaä aus dem Tal der Winde" steht auch in dieser Geschichte vor allem die Umweltzerstörung und das Verhältnis des Menschen zur Natur im Vordergrund. Die Mangas und der Film erzählen in poetischen, teilweise aber auch grausamen Bildern den Kampf zwischen Natur und Technik. Das Zusammenspiel von spannender Story und Naturphilosophie dürfte auch diejenigen interessieren, die mit den herkömmlichen schwarzweißen Mangas nicht so viel anfangen können. Die Bände liegen in "normaler", also gespiegelter Leserichtung vor.

## 1.1.32 Ranma 1/2

Autor: Rumiko Takahashi

Verlag: Feest Verlag/Egmont Manga & Anime, 1999ff.

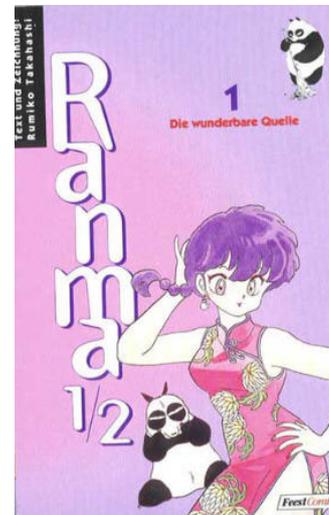
Bände: 38, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-207-5

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren, Jugendliche, Erwachsene

Genre: Comedy, Martial Arts

Europäische Leserichtung



Seit er in eine verfluchte Quelle gefallen ist, verwandelt sich Ranma beim Kontakt mit kaltem Wasser in ein Mädchen, heißes Wasser verwandelt ihn wieder in einen Jungen zurück. Doch nicht nur Ranma kann sich verwandeln, auch sein Vater verwandelt sich bei Kontakt mit kaltem Wasser in einen Pandabären. Obwohl es ihm gar nicht in den Kram passt, wird Ranma als Nachfolger und Erbe des Freundes seines Vaters bestimmt, der ein Dojo für Martial Arts führt, und mit der temperamentvollen Akane verlobt. Das führt zu vielen turbulenten Verwicklungen, vor allem, da sich mit der Zeit immer mehr verzauberte Menschen um ihn sammeln, die sich allesamt in verschiedene Tiere verwandeln können.

"Ranma 1/2" ist das bekannteste Werk von Rumiko Takahashi, die sich vor allem auf abgedrehte Fantasy Komödien spezialisiert hat. Ranmas Probleme mit dem Wasser geben Raum für eine Vielzahl witziger Szenen und Situationskomik. Nicht nur, dass immer und überall kaltes Wasser herkommt, auch die Charaktere mit all ihren Macken sind detailliert und individuell ausgestaltet. Die 38bändige Reihe beinhaltet zahlreiche in sich abgeschlossene kurze Episoden, die auch einzeln und in nicht-chronologischer Reihenfolge gut zu lesen sind.

### 1.1.33 Record of Lodoss War - Die graue Hexe

Autor: Ryo Mizuno / Yoshihiko Ochi

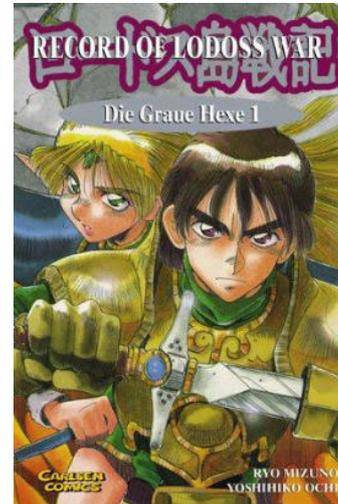
Verlag: Carlsen Comics, 2001.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74367-4

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren, Jugendliche,  
Erwachsene

Genre: Fantasy, TV



Aus der Reihe "Record of Lodoss War" gibt es mehrere Serien, die alle vom selben Texter, Ryo Mizuno, jedoch von unterschiedlichen Zeichnern erstellt wurden. Das bedeutet, dass die Geschichten in einem losen chronologischen Zusammenhang liegen, aber jeweils für sich alleine stehen können. Drei davon liegen derzeit in deutscher Übersetzung vor, die ich hier als Einzelreihen, getrennt voneinander beleuchten möchte. Sie müssen nicht zusammenhängend angeschafft werden. In Bibliotheken, die den Erfolg von Fantasy-Mangas erst austesten wollen, empfiehlt es sich erst einmal eine Reihe, beispielsweise "Die graue Hexe" anzuschaffen, die weiteren Reihen können bei Erfolg noch nachträglich gekauft werden.

"Die graue Hexe" ist die bekannteste Serie aus der "Record of Lodoss War" Reihe, und das nicht zuletzt deswegen, weil es eine dazugehörige Anime Serie gibt, die 2002 und 2003 auf VOX ausgestrahlt wurde.

Erzählt wird eine typische Fantasy-Geschichte: Eine Gruppe von Abenteurern, der Krieger Parn, die Elfe Deedlit, der Priester Eto, der Zwerg Gim, der Magier Slain und der Dieb Woodchuck, machen sich auf den Weg, um ihre Heimatinsel Lodoss vor Vagnard, dem angreifenden Herrscher der Nachbarinsel Marmo und dessen Streitmacht aus Orks, Goblins, Ogern und Dunkelelfen zu retten. Aber sie haben nicht mit den Intrigen der Hexe Karlla gerechnet.

### 1.1.34 Record of Lodoss War - Die Chroniken von Flaim

Autor: Ryo Mizuno / Masato Natsumoto

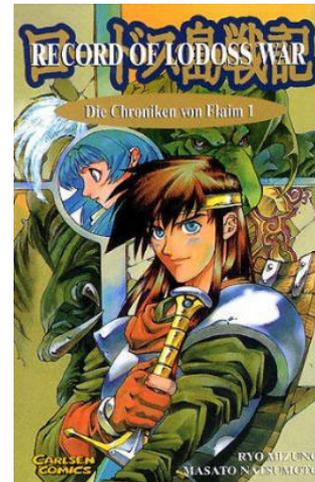
Verlag: Carlsen Comics, 2001f.

Bände: 6, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74361-4

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren, Jugendliche,  
Erwachsene

Genre: Fantasy



"Die Chroniken von Flaim" erzählt die Geschichte der Nachfolgeneration der Helden aus "Die graue Hexe". Ein Jahr nach den Intrigen der "grauen Hexe" regt sich erneut das Böse auf der Insel Marmo und ein magisches Artefakt wird gestohlen. Der junge Knappe Spark erhält die Aufgabe, das Artefakt wieder zu beschaffen. Ohne es zu wollen, wird er plötzlich zum Anführer einer kleinen Schar von Abenteurern, mit denen er sich auf die Suche macht. In dieser Reihe kommen andere Personen vor, als in der Reihe um "Deedlit" und "Die graue Hexe", die Zusammenstellung der Heldentruppe ist aber ganz ähnlich und die Charaktere ähneln sich sehr.

### 1.1.35 Record of Lodoss War - Deedlit

Autor: Ryo Mizuno / Setsuko Yoneyama

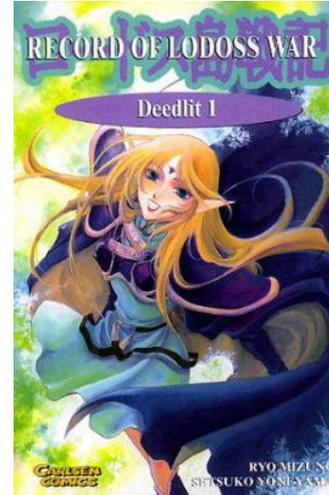
Verlag: Carlsen Comics, 2002.

Bände: 2, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-76181-7

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren, Jugendliche,  
Erwachsene

Genre: Fantasy



Die dritte Serie in der "Record of Lodoss War" Reihe die auf Deutsch erschienen ist, spielt kurz nach dem Ende von "Die graue Hexe" und hat ebenfalls Parn, Deedlit und ihre Freunde als Hauptpersonen. Nach dem Kampf gegen Marmo gehen die Streitigkeiten innerhalb von Lodoss weiter. Das Königreich verlangt von dem Dorf Zaxon überhöhte Steuern, die es nicht bereit ist zu bezahlen. Aus diesem Grund werden die Dörfer rund um Zaxon herum angegriffen. Die Helden, die sich dort eigentlich nur ein wenig Ruhe gönnen wollten, sind gezwungen einzuschreiten. Dann taucht auch noch Estas, ein alter Jugendfreund von Deedlit auf und will die Elfe dazu überreden, mit ihm zurück in den Elfenwald zu kommen. Deedlit muss sich zwischen ihrem Volk und ihren Freunden entscheiden.

Die Reihe unterscheidet sich in ihrer Aufmachung stark von den anderen beiden "Record of Lodoss War" Serien, denn hier wird einmal weniger Wert auf Kämpfe gelegt, sondern es geht vor allem um Deedlits Schicksal, die sich zwischen zwei Welten entscheiden muss. Daher eignet sie sich eher für Mädchen als Zielgruppe.

### 1.1.36 Die Rosen von Versailles

Autor: Riyoko Ikeda

Verlag: Carlsen Comics, 2003.

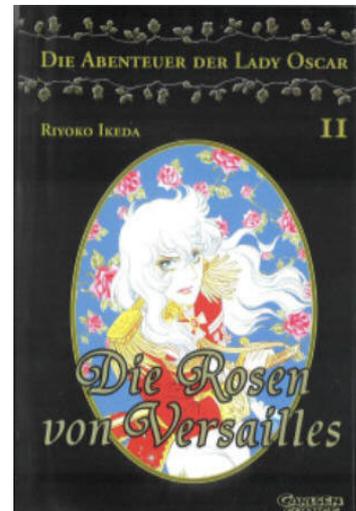
Bände: 4, lfd. (7)

ISBN von Band 1: 3-551-77071-9

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Shojo, History, Klassiker, TV

Sonderformat



Der Manga erzählt die schicksalhafte Verbindung zwischen Oscar Francois de Jarjayes, Hans Axel von Fersen und Prinzessin Marie Antoinette während der Zeit kurz vor der französischen Revolution.

Am Hof des französischen Königs Louis XV wird die österreichische Prinzessin Marie Antoinette mit dem Thronfolger Louis XVI verheiratet, fühlt sich jedoch in ihrer Rolle als zukünftige Königin Frankreichs äußerst unwohl. Hinzu kommen Streitigkeiten mit der Mätresse des Königs, Madame Dubarry, die durch sie ihre Einflussnahme auf den König gefährdet sieht. In der Adligen Oscar Francois de Jarjayes, die von ihrem Vater wie ein Mann aufgezogen wurde, findet sie jedoch eine treue Freundin, die ihr nicht nur bei den kleinen und großen Intrigen am französischen Hof, sondern auch während den Wirren der französischen Revolution zur Seite steht.

Die Mangareihe aus den Jahren 1972 und 1973 gilt in Japan bereits als Klassiker und wurde in Deutschland vor allem durch die TV Serie "Lady Oscar" auf RTL2 bekannt.

### 1.1.37 Sailor Moon

Autor: Naoko Takeuchi

Verlag: Feest Comics/Egmont Manga & Anime, 1998ff.

Bände: 18, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-245-8

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, TV

Europäische Leserichtung



Die 14jährige Bunny Tsukino ist ein rechter Tollpatsch, doch eines Tages begegnet sie der sprechenden Katze Luna, die ihr eröffnet, dass sie die Wiedergeburt der Mondprinzessin Serenity ist und sich mit Hilfe eines magischen Kristalls, der in eine Brosche eingearbeitet ist, in Sailor Moon, die Kämpferin für Liebe und Gerechtigkeit verwandeln kann. Im Laufe der Geschichte kommen weitere Kämpferinnen hinzu, um zusammen gegen das Königreich des Dunklen zu kämpfen. Der Manga beschreibt aber nicht nur den Kampf der Freundinnen gegen das Böse, sondern auch kleine Alltagsgeschichten um Freundschaft und Liebe und zeigt nebenbei, wie die Mädchen langsam erwachsen werden.

"Sailor Moon" war 1998, gemeinsam mit "Dragon Ball", eine der ersten Manga-Reihen die, im Zuge des großen Erfolgs der Anime Serien im TV, ins Deutsche übersetzt wurden und damit einer der Begründer des derzeitigen "Manga-Booms". Gilt "Dragon Ball" als typische Serie für Jungen, so ist "Sailor Moon" das entsprechende Pendant für Mädchen. Der Zeichenstil entspricht dem typischen romantischen Shojo Stil. Die Geschichte im Manga weist einige leichte Unterschiede zu der TV Serie auf, vor allem da nicht die Kämpfe, sondern eher die Entwicklung der Heldinnen im Vordergrund stehen.

### 1.1.38 Seimaden

Autor: You Higuri

Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

Bände: 10, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75161-7

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren

Genre: Shojo, Fantasy



Der Dämonenfürst Laures liebt die Tänzerin Hilda, doch diese kann sich nicht zwischen ihm und dem jungen Krieger Rodrique entscheiden. Doch auch als die beiden endlich zueinander finden ist ihre Liebe allerlei Intrigen und Anfeindungen ausgesetzt. Der Dämon Zadei trachtet Laures nach dem Leben, Laures' Berater Titius schmiedet Intrigen und auch der zwielichtige Charon stiftet Verwirrung unter den Menschen. Schließlich kommt es zum Kampf zwischen den Dämonen und den Menschen und die Beziehung zwischen Laures und Hilda wird noch einmal einer schweren Prüfung ausgesetzt.

Die Zeichnerin You Higuri ist bekannt für ihre sehr ansprechend und detailreich gezeichneten Shojo Mangas. Auch in der Aufmachung mit Prägedruck und goldfarbende abgesetzten Einband sind die Bücher sehr gut gestaltet. Da die Handlung teilweise etwas verwirrend sein kann, da die Position der einzelnen Personen zum Teil nicht so schnell geklärt wird, eignet sich die Geschichte eher für ältere Leser ab ca. 12 Jahren

### 1.1.39 Shaman King

Autor: Hiroyuki Takei

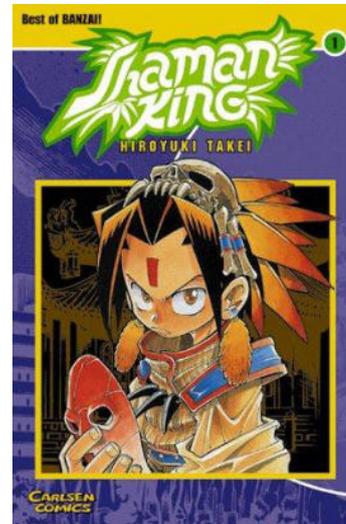
Verlag: Carlsen Comics, 2003.

Bände: 2, lfd. (23 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-76231-7

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren

Genre: Shonen, Action, Fantasy



Manta Omadya ist ein kleiner Schwächling, der in der Schule nur sehr schwer Freunde findet. Da kommt eines Tages Yoh Asakura in seine Klasse und sie freunden sich an. Yoh ist ein Schamane, der mit den Geistern von Verstorbenen verschmelzen und ihre Fähigkeiten annehmen kann. Um der mächtigste aller Schamanen, der "Shaman King", zu werden will Yoh möglichst viele dieser Geister um sich scharen. Dabei hilft ihm der Geist des vor 600 Jahren verstorbenen Samurais Amidamaru, der es ihm auch ermöglicht, kämpfend alle Feinde in die Flucht zu schlagen.

Die Zeichnungen des Mangas sind, dem Shonen Stil entsprechend, eher einfach gehalten, auch hier wird in der Handlung viel Wert auf die einzelnen Kämpfe gelegt. Von der Aufmachung her erinnert "Shaman King" stark an ähnliche Shonen-Mangas wie "Naruto" oder auch "Hunter x Hunter", wobei das Motiv des Geistersammelns eine neue Variante in das Action Genre mit einbringt.

## 1.1.40 Slayers

Autor: Shoko Yoshinaka / Hajime Kanzaka

Special: Rui Araizumi / Hajime Kanzaka

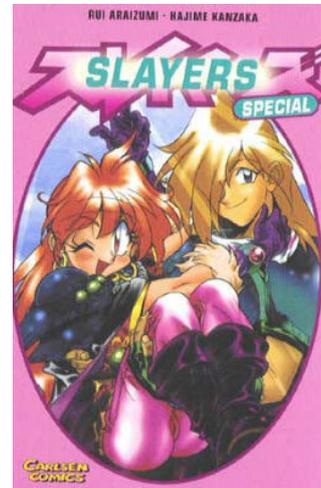
Verlag: Carlsen Comics, 1999f.

Bände: 8 + Special, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74311-8

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren, Jugendliche,  
junge Erwachsene

Genre: Fantasy, Comedy



"Slayers" erzählt eine humorvolle Abenteuergeschichte mit reichlich Anspielungen auf das Fantasygenre. Die vorlaute kleine Magierin Lina Inverse und der einfältige Krieger Gourry Gabriev schlagen sich auf der Jagd nach Essen und Schätzen in mehreren witzigen Einzuelepisoden mit arroganten Adligen, maskierte Banditen oder seltsamen Fabelwesen herum.

Aufgrund der lustig aufgemachten Zeichnungen ist der Manga sehr leicht zu lesen, um den Humor richtig zu verstehen, sollten die Leser aber bereits ab ca. 12 Jahren alt sein.

Zu dem Manga aus dem Jahr 1995 gehört auch eine Anime Serie, die voraussichtlich 2004 ins deutsche Fernsehen kommen soll.

### 1.1.41 Spirited away - Chihiros Reise ins Zauberland

Autor: Hayao Miyazaki

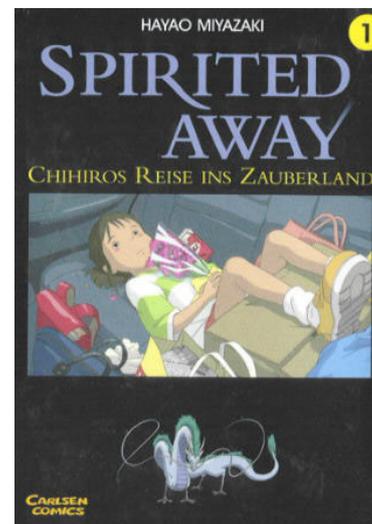
Verlag: Carlsen Comics, 2003.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-77041-7

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren

Genre: Fantasy



Die Eltern der 10jährigen Chihiro ziehen in eine andere Stadt. Doch bereits bei der Anreise verfährt sich die Familie und landet in einen stillgelegten Freizeitpark, wo sich Chihiros Eltern, die von den dort ausgestellten Lebensmitteln essen, in Schweine verwandeln. Als es dunkel wird, verwandelt sich der Park in eine von Wasser umgebene Gespensterwelt. Allein auf sich gestellt muss Chihiro versuchen, ihre Eltern zu retten und wieder zurück zu verwandeln. Sie findet Arbeit bei der Hexe Yubaba, in deren Badehaus sich erschöpfte Götter und Geister erholen und von ihren Sünden rein waschen. Zur Seite steht ihr der geheimnisvolle Junge Haku, der mehr über die Welt der Geister zu wissen scheint, als er zugibt.

Hierbei handelt es sich, wie auch bei "Prinzessin Mononoke" nicht um einen Manga, sondern um einen Anime Comic, der in farbigen Screenshots die Geschichte des Films nach erzählt. "Spirited away" liegt im mangaüblichen Taschenbuchformat und in ungespiegelter Form (Leserichtung von "hinten" nach "vorne") vor. Das farbenfrohe, moderne Märchen nimmt starken Bezug auf die Welt der asiatischen Mythen und Naturgottheiten, ist aber auch ohne Kenntnis der japanischen Mythologie leicht zu verstehen. Comic wie Film beeindruckt durch ihre üppigen detailreichen Bilder und Hintergründe, denen man kaum ansieht, dass sie zum großen Teil computeranimiert sind. "Spirited away" war im Juli 2003 ein großer Erfolg in den deutschen Kinos, der Regisseur Hayao Miyazaki wird inzwischen als "Walt Disney Japans" bezeichnet. Bei der Berlinale 2002 wurde "Chihiros Reise ins Zauberland" mit einem Goldenen Bären ausgezeichnet, 2003 gewann sie den Oscar als bester Animationsfilm.

### 1.1.42 Time Stranger Kyoko

Autor: Arina Tanemura

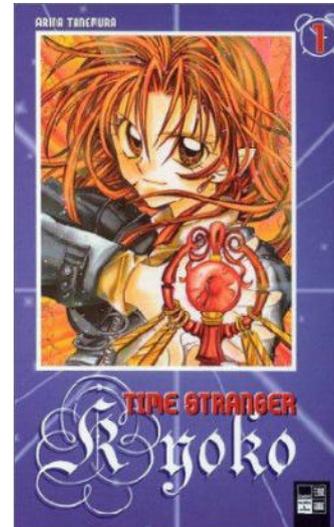
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89748-742-5

Zielgruppe: Mädchen, ab ca. 8 Jahren

Genre: Shojo, Fantasy



Kyoko ist die Kronprinzessin eines großen Königreiches, doch alles was sie will ist ein ganz normales Mädchen sein. Als sie zu ihrem 16. Geburtstag offiziell eingeführt werden soll, weigert sie sich. Die einzige Chance ihren Verpflichtungen zu entgehen ist Kyokos Zwillingsschwester Ui, die seit 16 Jahren im Koma liegt, wiederzuerwecken. Dazu muss sie aber erst als "Time Stranger" die 12 Zeitsteine finden, um mit deren Hilfe die Gestirne des Chronos zurück zu drehen.

Von der selben Zeichnerin wie "Kamikaze Kaito Jeanne", ähneln die Zeichnungen und das Charakterdesign diesem Manga sehr, die Geschichte selbst dagegen erinnert eher an Fushigi Yuugi, wobei hier das Element der Zeitreise neu hinzu kommt. Die Reihe ist spannend und wartet mit einigen witzigen und überraschenden Effekten auf, sie eignet sich vor allem für weibliche Leser ab ca. 10 Jahren.

### 1.1.43 Tokyo Mew Mew

Autor: Reiko Yoshida / Mia Ikumi

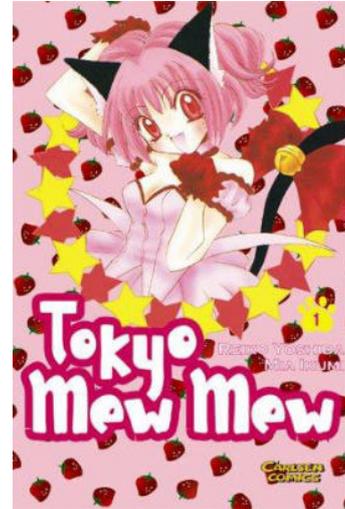
Verlag: Carlsen Comics, 2003f.

Bände: 3, lfd. (5 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-77321-1

Zielgruppe: Mädchen, ab ca. 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl



Hierbei handelt es sich um einen typischen Magical Girl Manga der 1990er Jahre. Die Schülerin Ichigo Momomiya ist in den Umweltschützer Aoyama verliebt. Bei einem gemeinsamen Ausflug ins Naturkundemuseum lernt sie die gleichaltrigen Mädchen Minto, Purin und Zakuro kennen. Bei einem Erdbeben werden den Mädchen die Gene von seltenen Tieren eingepflanzt, mit deren Hilfe sie sich in Tierwesen verwandeln können und sie erhalten die Aufgabe, böse Aliens zu bekämpfen, die Erdtiere in Chimären verwandeln.

Der Manga vereint das Magical Girl Motiv mit Aspekten des Umweltschutzgedankens, ohne dabei sehr in die Tiefe zu gehen. Im Mittelpunkt stehen vor allem die vier niedlichen Mädchen, die sich in Tierwesen verwandeln und als solche teilweise die Charakteristika der betreffenden Tiere annehmen. So entwickelt z.B. Ichigo, die sich in ein Katzenmädchen verwandelt auf einmal einen großen Appetit auf Milch und Fisch. Die Zeichnungen sind, wie es den meisten Shojo Mangas entspricht, ausgesprochen süß und detailreich und werden durch witzige SD Bilder ergänzt.

### 1.1.44 Visions of Escaflowne

Autor: Katsu Aki

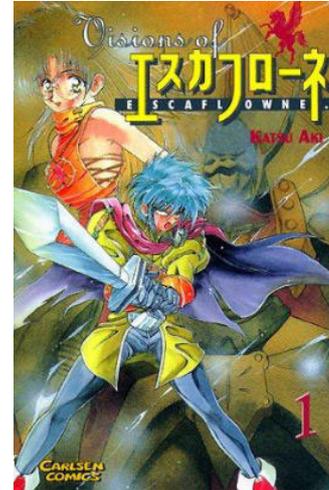
Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 8, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75421-7

Zielgruppe: ab ca. 10 Jahren, Jugendliche

Genre: Mecha, Fantasy, TV



Die 16jährige Schülerin Hitomi Hoshino gelangt durch einen Dimensionsriss in die Welt Gaia, wo das Land Farnelia von dem Reich Zaibach mit seinen Riesenrobotern bedroht wird. Der junge Prinz Van kämpft mit der legendären Kampfmaschine Escaflowne gegen die Bedrohung, doch nur Hitomi kann ihm mit ihrer Energie dabei helfen.

Zu dem Manga existiert ebenfalls eine Anime Serie, die im Sommer 2003 auf MTV lief. Im Gegensatz zu der Zeichentrickserie wartet der Manga aber mit einem völlig anderen Charakterdesign auf und auch die Handlung unterscheidet sich zum Teil erheblich von der Filmversion, Actionszenen stehen hier im Vordergrund und es wird weniger Wert auf die Entwicklung der Charaktere wie im Anime gelegt. Dennoch handelt es sich bei "Visions of Escaflowne" um einen charakteristischen Mecha-Manga, dessen Milieu jedoch nicht, wie in den meisten Mecha Geschichten, in einem sciencefictionartigen Umfeld, sondern in einer Fantasywelt festgelegt wurde. Die Zeichnungen, besonders der Mechas sind detailliert und erinnern eher an einen Shonen- oder Action-Manga, wegen der Hauptperson Hitomi ist die Reihe aber durchaus für Mädchen und Jungen gleichermaßen interessant.

### 1.1.45 Wedding Peach

Autor: Sukehiro Tomita / Nao Yazawa

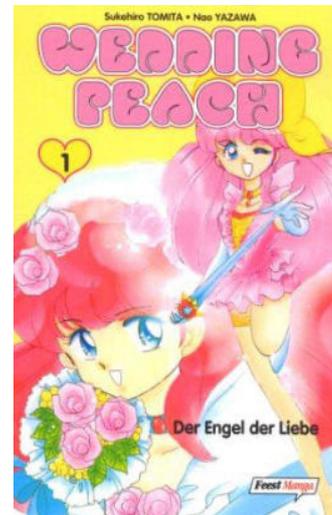
Verlag: Feest Verlag/Egmont Manga & Anime, 2000ff.

Bände: 7, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-301-2

Zielgruppe: Mädchen, ab ca. 8 Jahren

Genre: Shojo, Magical Girl, TV



Weil die Dämonen die Liebe ausrotten wollen, verwandeln sich die drei Freundinnen Momoko, Yuri und Hinagiku mit Hilfe des Engels Limone in Wedding Peach, Lily und Daisy, die "Engel der Liebe" um gemeinsam die Dämonen, allen voran den finsternen Regendämon Ame zu bekämpfen. Daneben sind alle drei Mädchen noch in den smarten Fußballspieler Katsuja Yanagiba verliebt

In seiner Aufmachung erinnert "Wedding Peach" sehr stark an "Sailor Moon", war es doch der zweite Magical Girl Manga, der an den Erfolg von "Sailor Moon" anknüpfend, sowohl ins deutsche Fernsehen (RTL2) als auch auf den deutschen Buchmarkt kam. Das Charakterdesign ist noch um einiges süßer und mädchenhafter als bei "Sailor Moon", es wird mehr Wert auf Emotionalität gelegt und weniger auf die direkten Konfrontationen mit den einzelnen Dämonen. Obwohl die Serie in Japan für die Zielgruppe der 6 - 12jährigen bestimmt ist, findet sie - ebenso wie "Sailor Moon" - auch bei den älteren Lesergruppen beiderlei Geschlechts großen Anklang.

"Wedding Peach" war im Jahr 2000 der erste Manga des Feest Verlages (heute umbenannt in: Egmont Manga & Anime), der in original japanischer Leserichtung, also ungespiegelt von hinten nach vorne und von rechts nach links zu lesen, verlegt wurde. Der Erfolg war so groß, dass seit dem alle japanischen Mangas in dieser für westliche Verhältnisse ungewohnten Form verlegt werden.

### 1.1.46 What's Michael?

Autor: Makoto Kobayashi

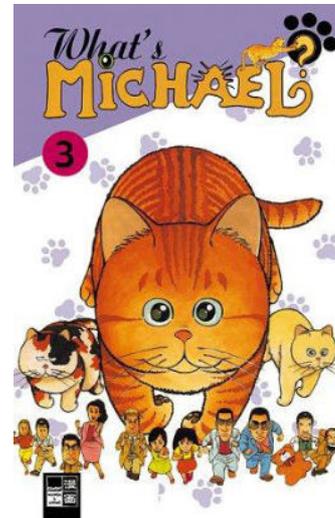
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2001ff.

Bände: 4, lfd. (8 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-308-X

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren, junge Erwachsene

Genre: Tiere, Comedy



Michael ist ein rotgestreifter Hauskater, der seiner Familie das Leben nicht immer einfach macht. In mehreren cartoonartigen Kurzgeschichten, erzählt der Autor Makoto Kobayashi, selbst Katzenbesitzer, die Erlebnisse des gutherzigen kleinen Katers, die auf wahren Begebenheiten aus dem Leben Kobayashis selbst und seiner Familie, mit ihren Katzen beruhen. Es sind Momentaufnahmen aus dem Alltag der Beziehungen zwischen Mensch und Katze aus den verschiedensten Perspektiven heraus gesehen. Später tauchen auch noch andere Katzen auf, so z.B. Michaels Partnerin und seine Kinder, edle Rassekatzen und verwegene Straßenkater bilden ein bunt miauendes Kaleidoskop.

Die in sich abgeschlossenen kurzen Episoden sind realistisch und humorvoll geschilderte Alltagsepisoden aus dem Leben eines Katzenhaushalts. Die Zeichnungen sind cartoonartig sehr schlicht, was aber durchaus zum Genre passt. Sie sind lustig und harmlos, auch für jüngere Leser geeignet, obwohl sie von der Aufmachung her eher ein erwachsenes Publikum interessieren dürften.

## 1.1.47 Wish

Autor: Clamp

Verlag: Carlsen Comics, 1999ff.

Bände: 4, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74281-2

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren, Jugendliche

Genre: Fantasy



Der junge Arzt Shuichiro findet auf dem Heimweg einen kleinen Engel namens Kohaku und rettet ihm das Leben. Zum Dank will ihm Kohaku einen Wunsch erfüllen, doch Shuichiro glaubt, man müsse sich all seine Wünsche selbst erfüllen. Der Engel gibt nicht auf und weicht dem Mediziner nicht mehr von der Seite, in der Hoffnung, diesem irgendwann einmal einen Wunsch erfüllen zu können. Und mit der Zeit finden auch andere Engel den Weg zu Kohaku und Shuichiro. Doch wo Engel sind, sind auch die Dämonen nicht weit und bald wird Shuichiro in wilde Auseinandersetzungen zwischen Engeln und Dämonen verwickelt..

"Wish" ist ein Werk des Zeichnerinnenteams "Clamp" aus dem Jahr 1996, unterscheidet sich vom Stil her jedoch auffällig von ihren anderen Werken wie "Magic Knight Rayearth", "Card Captor Sakura" oder "X-1999". Das kommt vor allem daher, dass das Charakterdesign von einer anderen Zeichnerin der Gruppe stammt.

Die in hellen, freundlichen Bildern erzählte Geschichte wartet mit liebevollen, für die Kürze der Reihe relativ gut ausgearbeiteten Charakteren und einer romantischen Grundstimmung auf. Sie eignet sich besonders für Leser ab 8 Jahren.

### 1.1.48 Yu-Gi-Oh!

Autor: Kazuki Takahashi

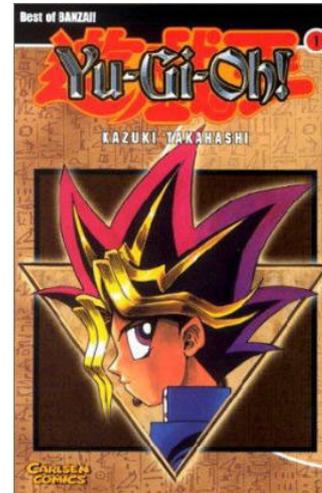
Verlag: Carlsen Comics, 2003f.

Bände: 3, lfd. (34 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-75061-0

Zielgruppe: ab ca. 8 Jahren, Jugendliche

Genre: Fantasy, Action, TV



Der kleine Yugi Moto ist für sein Alter noch sehr verträumt und verspielt und wird deshalb von seinen Mitschülern oft verspottet oder verprügelt. Das ändert sich, als er von seinem Großvater, dem Besitzer eines Spiel Ladens, ein geheimnisvolles pyramidenförmiges Puzzle, das sogenannte "Milleniums-puzzle", geschenkt bekommt. Als er es zusammen setzt, verwandelt er sich in Yami Yugi, den "Geist der Spiele", als solcher rächt er sich an allen, die ihm Unrecht getan haben, indem er sie zu Spielen heraus fordert und sie auf diese Weise oft bitter bestraft.

Grafisch steht der Manga in der Tradition der Shonen Mangas. Die Zeichnungen sind sehr ansprechend und detailliert ausgeführt

Im Gegensatz zu der TV Serie, in der vor allem der Wettkampf mit den Sammelkarten des "Duel Monsters" Spiels im Vordergrund steht, werden im Manga allerdings ganz anderen Geschichten erzählt. In den jeweils in sich abgeschlossenen Kurzgeschichten geht es vor allem um die Vorgeschichte und die Hintergründe der TV Serie, um Yugis Entwicklung, um sein Alltagsleben wie er seine Freunde kennenlernt und welche Auswirkungen das "Milleniums-puzzle" auf sein Leben hat.

## 1.2 Anhang B: Stufe 2: Jugendliche und junge Erwachsene

### 1.2.1 20th Century Boys

Autor: Naoki Urasawa

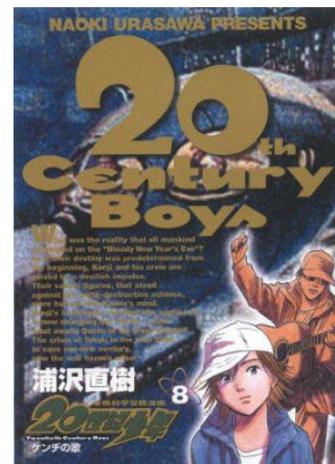
Verlag: Planet Manga, 2002f.

Bände: 8, lfd. (13 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89921-152-9

Zielgruppe: ab 14 Jahren, junge Erwachsene

Genre: Reality, Krimi, Mystery



Der Ladenbesitzer Kenji hatte 1967 als Kind mit seinen Freunden Yoshitsune, Keroyon, Monchan und Donkey einen Geheimbund gegründet. Sie vereinbarten ein spezielles Zeichen und als Losungswort "Freund". 30 Jahre später taucht eine geheimnisvolle Sekte mit dem gleichen Zeichen auf, der anscheinend schon mehrere Leute zum Opfer gefallen sind. Um der alten Zeiten willen erklärt sich Kenji bereit, alles aufzuklären und er stößt bei seinen Nachforschungen immer wieder auf das Zeichen der alten Kameraden.

"20th Century Boys" ist ein anspruchsvoller Psycho Thriller rund um Kindheit, Jugend, Erwachsenwerden, Probleme und verpatzte Gelegenheiten. Auch wenn die Zeichnungen etwas grob erscheinen und nicht jedermanns Geschmack sein dürften, ist die Geschichte mit Hilfe von Rückblenden sehr geschickt aufgebaut, die Charaktere werden sowohl als Kind als auch als Erwachsene glaubwürdig dargestellt.

## 1.2.2 3x3 Augen

Autor: Yuzo Takada

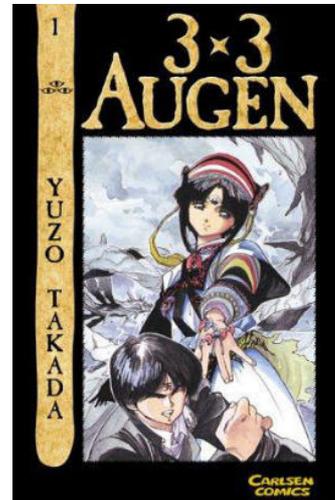
Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 20, lfd. (40)

ISBN von Band 1: 3-551-75671-6

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy, Mystery, Comedy



Das Mädchen Pai gehört zur Rasse der Triklopen, erkennbar an einem dritten Auge, das auf ihrer Stirn prangt. Ihr größter Wunsch ist es aber, ein richtiger Mensch zu werden. Sie lernt den Jungen Yakumo kennen und rettet ihm das Leben, indem sie ihre Seele mit der seinen verschmelzen lässt. Auf diese Weise werden ihre beiden Schicksale untrennbar miteinander verbunden. Um wieder frei zu sein, muss Yakumo Pai helfen, ein Mensch zu werden. Doch das erweist sich als gar nicht so einfach.

"3x3 Augen" erzählt eine Mysterygeschichte mit starken mythologischen Einflüssen und leichten Horror-Elementen. Die Serie entstand in Japan bereits im Jahr 1983, was man dem Zeichenstil auch anmerkt, die ersten drei Kapitel wurden erstmals 1997 in deutscher Sprache veröffentlicht, danach aber eingestellt. 2002 wurde dann eine Neuauflage gestartet, die alle 40 Bände der in Japan abgeschlossenen Reihe veröffentlichen sollen. Bisher sind davon 17 Bände erschienen.

### 1.2.3 Angel Sanctuary

Autor: Yuzo Takada

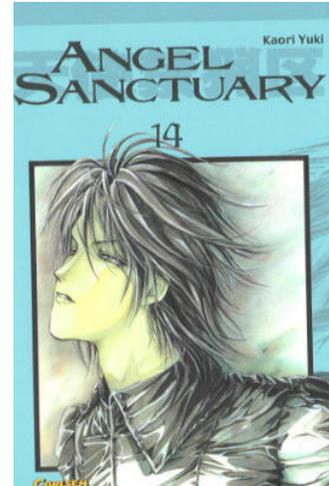
Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

Bände: 17, lfd. (20)

ISBN von Band 1: 3-551-75181-1

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy, Mystery



Der 16jährige Setsuna Mudo ist unsterblich in seine Schwester Sara verliebt. Und damit nicht genug: er trägt die Seele des weiblichen Engels Alexiel in sich, der gegen Gott rebellierte und sich mit den Dämonen verbündete. Deswegen wird er sowohl von den Engeln als auch von den Dämonen verfolgt. Seine Mitschülerin Ruri indessen gerät in Gefahr, als sie das Computerspiel "Angel Sanctuary" spielt, das vor ihr bereits fünf andere Schülern den Tod gebracht hatte.

"Angel Sanctuary" erzählt in ansprechenden, detailverliebten, aber teilweise auch recht drastischen Bildern eine verwirrende Geschichte mit einer Vielzahl unterschiedlicher Personen, Schauplätze, und untereinander verfeindeter Gruppen, wobei oft bis zuletzt unklar bleibt, auf welcher Seite die einzelnen Charaktere stehen. Dazu kommen durch die Engel und Dämonen zahlreiche Anspielungen auf die Bibel, welche die Autorin auf ihre eigene Art auslegt.

Der Manga wurde in Deutschland durch die Ausstrahlung der dreiteiligen Zeichentrickserie auf MTV bekannt und hat besonders bei Leserinnen ab 14 Jahren inzwischen Kultstatus.

## 1.2.4 Ayashi no Ceres

Autor: Yuu Watase

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002ff.

Bände: 7, lfd. (14)

ISBN von Band 1: 3-89885-672-

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Shojo, Fantasy, Mystery



Auf den Zwillingen Aya und Aki Mikage lastet der Fluch ihrer Ahnin, der Himmelsfee Ceres, die sich mit deren Hilfe an ihrer ganzen Familie rächen will. An Ayas 16. Geburtstag erwacht die Seele der Himmelsfee in dem Mädchen und setzt in ihr besondere Kräfte frei, weshalb ihre Familie sie töten will. Aya findet Schutz bei dem jungen Yuuhi Aogiri und dem ehemaligen Leibwächter Touya, die sich beide in sie verlieben. Aya wird von verschiedenen Personen und Organisationen gejagt, unter anderem von dem zwielichtigen Wissenschaftler Kagami, der sein eigenes Interesse an der Himmelsfee hat. Währenddessen erwacht in Ayas Bruder Aki die Seele von Ceres früherem Ehemann, an dem sie sich rächen will, was für zusätzliche Verwirrung sorgt.

Die Mystery-Serie ist grafisch sehr schön gestaltet und erzählt eine spannende, teilweise aber auch etwas grausame Geschichte, die sich vor allem an jugendliche LeserInnen richtet.

## 1.2.5 Banana Fish

Autor: Akimi Yoshida

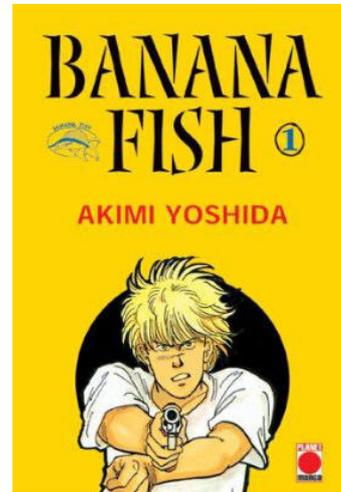
Verlag: Planet Manga, 2003f.

Bände: 7, lfd. (19)

ISBN von Band 1: 3-89921-400-5

Zielgruppe: ab 14 Jahren, Jugendliche,  
junge Erwachsene

Genre: Reality, Krimi



"Banana Fish" bezeichnet eine Droge aus dem Jahr 1973, wegen der der Bruder des jungen Bandenführers Ash während des Vietnamkrieges im Drogenrausch seine Kameraden erschoss. 12 Jahre später versucht Ash mit Hilfe des japanischen Reporters Eiji nun dem Geheimnis von "Banana Fish" auf die Spur zu kommen. Dabei kommt er aber nicht nur der Mafia, sondern auch Eiji selbst immer näher.

Der Begriff "Banana Fish" stammt aus einem Roman von J.D. Salinger. Er ist dort der Fisch des Todes, bei dessen Anblick ein jeder stirbt.

Der Manga ist eine gelungene Mischung aus Shojo- und Shonen-Manga. Die Bildaufteilung und die realistische Handlung weisen eher auf einen Action-Manga hin. Aufgrund des steten Wechsels zwischen Action, Spannung und Romantik ist das Werk bei Lesern ab 14 Jahren beiderlei Geschlechts sehr beliebt.

## 1.2.6 Bronze - Zetsuai since 1989

Autor: Minami Ozaki

Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

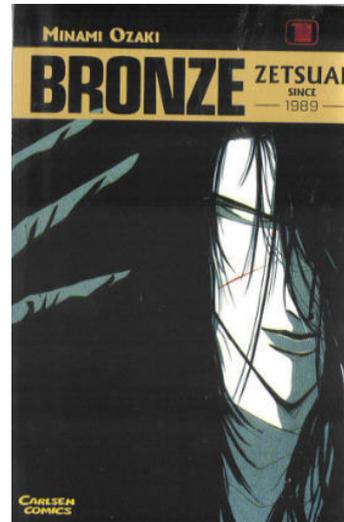
Bände: 11, lfd. (13 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-74781-4

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Shojo, Shonen Ai

(siehe auch unter "Zetsuai")



Die 5bändige Shonen Ai Serie "Zetsuai" erzählt die Liebesgeschichte zwischen dem Fußballer Takuto Izumi und dem Popsänger Koji Nanjo, die in der bisher 11 Bände umfassenden Reihe "Bronze" ihre Fortsetzung findet.

Takuto reagiert eifersüchtig auf Kojis Verehrerinnen, er muss sich zwischen seiner Karriere als Fußballspieler und seiner Liebe zu Koji entscheiden. Doch auch Koji hat es nicht einfach, als Takuto aufgrund eines schweren Unfalls ins Krankenhaus kommt und seine beiden älteren Brüder ihn zwingen wollen, das ungewollte Erbe seines Vaters anzutreten. Schließlich begegnen den beiden als homosexuellen Paar auch immer wieder die Vorurteile ihrer Umwelt und sie müssen sich gegen allerlei Schicksalsschläge, Unfälle und missgünstige Verwandte zur Wehr setzen.

Die romantische Liebestragödie wendet sich als Zielgruppe vor allem an junge Frauen. Für jüngere Leser ist sie wegen der dramatischen Gefühlsausbrüche der Protagonisten und der streckenweise etwas chaotischen Seiteneinteilung oft schwer zu verstehen.

## 1.2.7 Clover

Autor: Clamp

Verlag: Carlsen Comics, 2002.

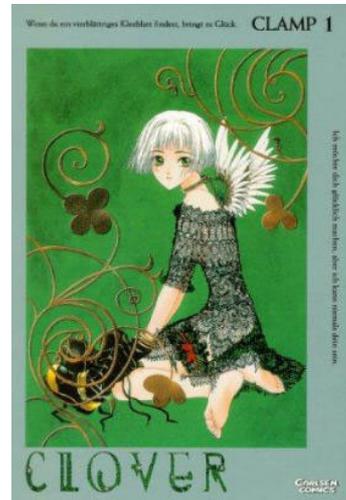
Bände: 4 abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75651-1

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction, Mystery

Sonderformat



Der Detektiv und ehemalige Geheimdienstmitarbeiter Ryu Fei Kazuhiko bekommt von der Regierung den Auftrag, das Mädchen Sue bei ihrer Flucht aus einem besetzten Land zu begleiten und zu beschützen. Nicht nur der Geheimdienst, sondern auch einige geheimnisvolle wissenschaftliche Organisationen sind hinter dem Mädchen her, da es über übermenschliche Fähigkeiten verfügt. Obwohl sich Ryu anfangs gegen den Auftrag sträubt, kommt er im Verlauf seiner Flucht dem rätselhaften Mädchen immer näher.

"Clover" ist ein weiteres Werk des Zeichnerinnenteams von Clamp, unterscheidet sich im Stil aber entscheidend von Clamps anderen Werken. Dies mag unter anderem daran liegen, dass es sich an ein weit älteres Publikum wendet. Zwar sind die Zeichnungen der Charaktere gut gelungen, dafür wird aber größtenteils auf Hintergründe verzichtet und auch die Paneleinteilung mit großen Leerräumen zwischen den einzelnen Bildern ist gewöhnungsbedürftig. Die Handlung kommt ohne große Action aus und schreitet eher gemächlich voran, dennoch gibt es ein paar erbitterte Kampfszenen, größtenteils überwiegt aber eine romantischen Grundstimmung.

"Clover" war der erste Manga, den der Carlsen Verlag inm prestigeträchtigen Sonderformat mit gesonderten Schutzumschlag heraus brachte.

## 1.2.8 Combination

Autor: Leeza Sei

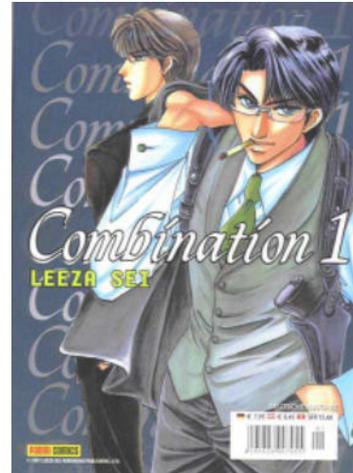
Verlag: Planet Manga, 2002.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-171-5

Zielgruppe: ab 14 Jahren, Jugendliche,  
junge Erwachsene

Genre: Krimi



Der Polizist Shigemitsu Hashiba gilt wegen seines Humors und seiner lockeren Einstellung zur Polizeiarbeit als schwieriger Mitarbeiter. Als der ernsthafte junge Keiji Sasaki frisch von der Polizeischule auf sein Kriminaldezernat kommt, werden die beiden gegensätzlichen Männer unfreiwillig zu Partnern und versuchen gemeinsam, dem korrupten Abgeordneten Sawada das Handwerk zu legen. Ihre Ermittlungen und die Gefahr, in der sie dabei schweben schweißen die beiden zu einem perfekten Team zusammen.

Die Autorin Leeza Sei war früher Mitglied des Zeichnerinnenteams Clamp, weshalb das Charakterdesign zum Teil an Werke wie "X-1999" oder "Wish" erinnert. Die Handlung ist für Leser beiderlei Geschlechts interessant, da es nicht nur um die Lösung politischer Intrigen und gefährlicher Kriminalfälle geht, sondern die beiden Polizisten weniger mit Action als vielmehr mit Köpfchen ihre Fälle lösen.

## 1.2.9 Cowboy Bebop

Autor: Yutaka Nanten

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-561-9

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction, TV



Im Jahr 2071 haben die Menschen die untergegangene Erde verlassen und sich über das Weltall ausgebreitet. Sie leben zwischen den Sternen in einem Zustand relativer Freiheit, aber auch Gesetzlosigkeit. Die einzigen die Verbrecher ihrer gerechten Strafe zuführen, sind die Kopfgeldjäger. Zu diesen zählt auch die Besatzung des Raumschiffes "Bebop": der ehemalige Mafioso Spike Spiegel, die Betrügerin Faye Valentine, der Veteran Jet Black und die kleine Hackerin Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky. Gemeinsam machen sich die vier auf die Suche nach entflohenen Verbrechern, da sie sich aber untereinander kaum einig werden und sich lieber gegenseitig übers Ohr hauen, kommen sie dabei selten zum Zuge.

"Cowboy Bebop" ist eine gelungene Mischung aus Science Fiction mit Wildwest-Romantik und Situationskomik. Die Handlung teilt sich in mehrere in sich abgeschlossene Kurzgeschichten auf, die auch separat gelesen werden können.

Die zum Manga gehörige Anime Serie lief ab Frühjahr 2002 auf MTV, beinhaltet allerdings andere Geschichten als der Manga.

## 1.2.10 Dark Angel

Autor: Kia Asamiya

Verlag: Planet Manga, 2000f.

Bände: 3, abgeschl.

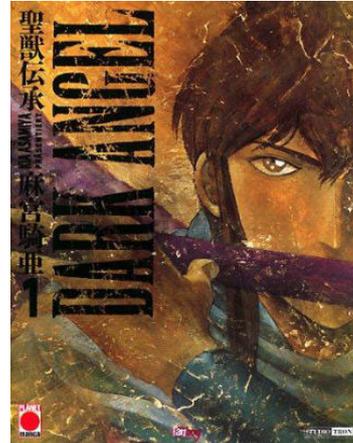
ISBN von Band 1: 3-89921-330-0

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy

Sonderformat

Europäische Leserichtung



Der Junge Dark lebt in einem Fantasyreich, das nach seinen Himmelsrichtungen in fünf Gebiete eingeteilt ist. Sein Meister Soo ist der Herrscher über das Südreich, das Reich des roten Phönix, und Dark soll einmal dessen Platz einnehmen. Nach Abschluss seiner Ausbildung erhält er den Auftrag zum Mittelreich ziehen, um sich dort als der rechtmäßige Herrscher des Südreiches vorzustellen. Auf dem Weg dorthin verläuft er sich aber und landet im Ostreich, was ihn in eine gefährliche Lage bringt, denn kein Herrscher darf das Reich eines anderen Herrschers betreten. Doch dies ist nur der Anfang einer Reihe von Prüfungen, die Dark überstehen muss, um sich als wahrer Herrscher zu behaupten.

Die schön gezeichnete Geschichte mit ihren sehr komplex gestalteten Charakteren erscheint in einer besonders aufwändigen Aufmachung mit Schutzumschlag, Band 3 liegt ein Pappschuber für alle fünf Bände bei.

Inhaltlich hat die kurze Reihe jedoch ein offenes Ende, das in der Serie "Dark Angel - Phönix Resurrection" fortgesetzt wird.

## 1.2.11 Dark Angel - Phoenix Resurrection

Autor: Kia Asamiya

Verlag: Panini Comics, 2002f.

Bände: 1, lfd. (2 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89921-373-4

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy

Sonderformat

Europäische Leserichtung



Die Fortsetzung der 5bändigen Reihe erscheint als Farbcomic in westlicher Aufmachung, obwohl sie vom selben Zeichner stammt. Tatsächlich wurde "Dark Angel - Phoenix Resurrection" für den amerikanischen Markt produziert. Deshalb wurde die Reihe auch nicht wie "Dark Angel" im Tochterverlag von Panini Comics, Planet Manga, sondern bei Panini selbst heraus gegeben.

Hier wird noch einmal die Geschichte um Dark erzählt, wie er um die Nachfolge seines Meisters Lord Soo anzutreten gegen seinen Konkurrenten Susa Saiga kämpfen muss und schließlich ins Mittelreich zieht, um sich dort als neuer Herrscher vorzustellen. Die Geschichte und Charaktere sind dabei leicht verändert worden und auch die Handlung nimmt einen anderen Verlauf.

Die beiden Fassungen von "Dark Angel" zeigen gut den Unterschied zwischen dem japanischen Manga und Comics im westlichen Stil, obwohl sie dieselbe Handlung erzählen und vom selben Autor stammen, ist ihr Grundaufbau gänzlich verschieden (siehe dazu mehr im Volltext dieser Arbeit).

## 1.2.12 DNA<sup>2</sup>

Autor: Masakazu Katsura

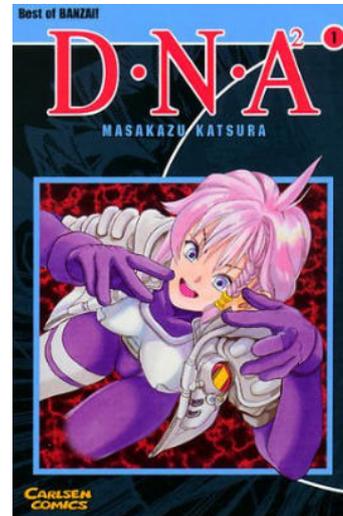
Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-76271-6

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction, Romantic Comedy



Junta ist ein einfacher Teenager mit einem großen Problem. Immer wenn er sich in ein Mädchen verliebt wird ihm übel und er muss erbrechen. Wegen dieser "Mädchenallergie" hat er auch noch keine Freundin. Das ändert sich, als er der Zeitreisenden Karin Aoi begegnet, die seine DNA manipuliert. Eigentlich, um die DNA eines Superplayboys, der mit über 100 Frauen Kinder zeugte und somit ein Überbevölkerungsproblem in der Zukunft auslöste, zu verändern. Doch damit erreicht sie gerade das Gegenteil und macht Junta erst zum Play-boy.

Die Geschichte von Masakazu Katsura, der auch "Video Girl Ai" gezeichnet hat, ähnelt dessen Erstlingswerk nur in den Grundzügen. Zeichnungen wie auch Charakterdesign sind äußerst detailliert und ansprechend gestaltet. Im Gegensatz zu "Video Girl Ai" wird in "DNA<sup>2</sup>" mehr Wert auf Comedy gelegt, wobei die Gags teilweise sehr ins Alberne abdriften. Insgesamt richtet sich die Reihe an eine etwas jüngere Leserschaft als "Video Girl Ai", ist wegen seiner Mischung aus Action und Leibeskömödie aber für Leser ab ca. 14 Jahren, beiderlei Geschlechts interessant.

### 1.2.13 Eagle

Autor: Kaiji Kawaguchi

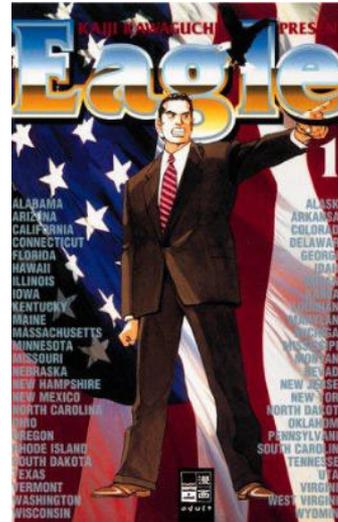
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 8, lfd. (8 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-570-8

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Sachmanga: Politik, Krimi



Von den in Japan so beliebten Sachmangas wurden noch nicht viele Titel ins Deutsche übersetzt. Einer davon ist diese Reihe um den Reporter Takashi Jo, den Sohn eines Amerikaners und einer Japanerin, der für eine große Zeitung in Tokyo arbeitet. Eines Tages erhält er den Auftrag, eine Reportage über den japanstämmigen amerikanischen Präsidentenkandidaten Kenneth Yamaoka zu schreiben. Takashi gerät in den USA mitten in den Wahlkampftrubel und erfährt zu seiner Überraschung, dass Kenneth Yamaoka sein Vater ist. Was folgt ist ein Polit-Thriller, der ausführliche Einblicke hinter die Kulissen der amerikanischen Realpolitik bietet.

Der sowohl vom Inhalt als auch von den Zeichnungen her anspruchsvolle Manga wendet sich auch an Leser, die bisher mit Mangas wenig anfangen konnten und eröffnet interessante Einblicke in die japanische Sicht westlicher Gepflogenheiten.

Um eine größere Käuferschicht zu erreichen, wurde "Eagle" in europäischer Leserichtung gedruckt.

## 1.2.14 Fake

Autor: Sanami Matoh

Verlag: Carlsen Comics, 2002f..

Bände: 7, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-76161-2

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Shonen Ai, Krimi



Der Halbjapaner Randy McLane, genannt Ryo, arbeitet mit seinen lebenslustigen Kollegen Dee in einem New Yorker Polizeirevier. Gemeinsam lösen sie knifflige Fälle und entdecken nebenbei auch noch ihre Liebe füreinander. Doch beides erweist sich als nicht so einfach, denn Bikky, der Sohn eines ermordeten Drogenbosses und Ryos Pflegekind, macht ihnen mit seiner draufgängerischen Art des öfteren einen Strich durch die Rechnung. Und auch die quirlige Carol, eine kleine Taschendiebin die in einen Mordfall verwickelt ist, bringt das Leben der beiden Polizisten ganz schön durcheinander.

Die humorvolle Reihe über den Polizeialltag enthält einige Shonen Ai Elemente und eignet sich vor allem für ältere Leser ab ca. 16 Jahren. Im Gegensatz zu anderen Shonen Ai Mangas, wie "Zetsuai" oder "Kizuna" steht hier die Beziehung der beiden Protagonisten einmal nicht im Mittelpunkt, sondern wird ange-reichert durch das Krimigeschehen, wobei die Fälle, die die beiden zu lösen haben nicht sehr komplex sind und vor allem durch die Teamarbeit, nicht zuletzt mit den Kindern Bikky und Carol, gelöst werden.

## 1.2.15 Golden Boy

Autor: Tatsuya Egawa [u.a.]

Verlag: Carlsen Comics, 2002f.

Bände: 7, lfd. (10)

ISBN von Band 1: 3-551-76151-5

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Reality, Comedy



Kintaro Oe ist eigentlich Jura-Student, doch mit 26 Jahren bricht er sein Studium ab und beschließt "vom Leben zu lernen". Dabei haben es ihm vor allem die Frauen angetan. Immer mit dem Ziel, die Achtung der Frauen zu gewinnen und ihnen zu helfen, zieht er auf seinem Mountainbike von Ort zu Ort, ist sich für keinen noch so niedrigen Job zu schade und erlebt so manches Alltagsabenteuer. Seine Erlebnisse notiert er allesamt eifrig in seinem Tagebuch und lernt so tatsächlich von Station zu Station mehr über das Leben - und vor allem über die Frauen.

Der leicht erotisch angehauchte Manga strotzt nur so von - teilweise recht albern wirkender - Situationskomik, besitzt aber auch einige ernste und spannende Elemente. Er eignet sich für etwas ältere Leser beiderlei Geschlechts. Die zugehörige Anime Serie lief 2002 und 2003 im Abendprogramm auf MTV.



## 1.2.17 GTO - Great Teacher Onizuka

Autor: Tôru Fujisawa

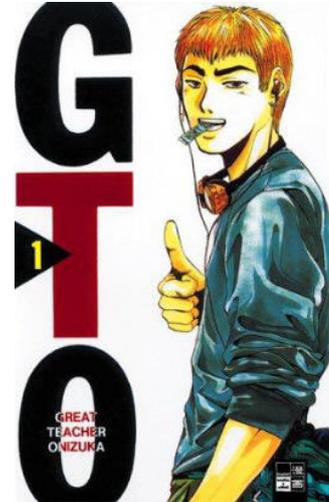
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 9, lfd. (22 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-357-8

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Reality, Comedy



Der 22jährige Eikichi Onizuka ist eigentlich ein Herumtreiber. Er hat die Hochschule abgebrochen und schafft es nicht, einen Job zu bekommen. Erst durch eine Zufallsbekanntschaft wird ihm klar, daß er zu höherem geboren wurde und so beschließt er Lehrer zu werden, der " Great Teacher Onizuka". Als er aber als Referendar anfängt, gerät er gleich an die schlimmste Klasse, die an der Schule existiert. Die Schüler tanzen ihm auf der Nase herum und versuchen schließlich ihn zu erpressen. Doch Onizuka löst alle aufkommenden Probleme mit unorthodoxen Methoden und wandelt sich im Laufe der Zeit vom aggressiven, großmäuligen Herumtreiber zum verantwortungsbewussten Menschen.

Die witzige Handlung entbehrt nicht eines gewissen Seifenopern-Charakters, weshalb der Manga auch in Japan zu einer erfolgreichen realen Fernsehserie und mehren Kinofilmen umgesetzt wurde. Die Zeichnungen sind größtenteils sehr gelungen und detailliert, allerdings sind Sprachgebrauch und auch manche Handlungen des Lehrers etwas zu aggressiv. Daher empfiehlt sich der Manga eher für ältere Leser.

## 1.2.18 Gundam Wing

Autor: Hajime Yodate / Yoshiyuki Tomino / Koichi Tokita

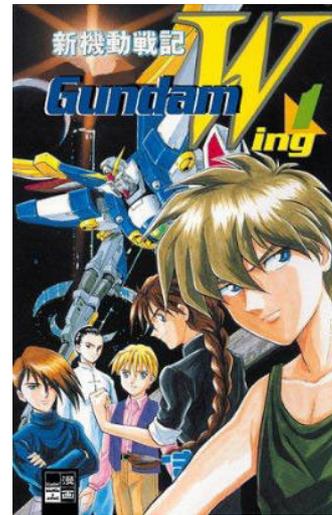
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2001f.

Bände: 6, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89885-337-3

Zielgruppe: Jugendliche

Genre: Science Fiction, TV



Die Menschheit hat es geschafft, Kolonien im Weltraum zu installieren, aber die Erdregierung, allen voran die Geheimorganisation Oz, unterdrückt sie mit Hilfe ihrer Riesenroboter, der "Mobil Suits". Fünf Teenager rebellieren mit ihren Robotern, den "Gundams", dagegen auf und liefern sich Gefechte mit den Robotern der Erde. Der stark actionlastige Manga weist sehr detaillierte Zeichnungen auf, ist jedoch aufgrund der Paneleinteilung und der recht komplizierten Geschichte schwer zu überschauen.

Zur "Gundam"-Serie gibt es noch mehrere Unterserien und Einzelbände aus dem selben Universum, so z.B. die beiden Einzelbände "Gundam Wing Blind Target", was das Leben der "Gundam Wing"-Helden nach dem Krieg näher beleuchtet, "Gundam Wing Episode Zero" das in mehreren Kurzgeschichten die Vergangenheit der Gundam-Piloten erzählt und den Einzelband "Gundam Blue Destiny". Außerdem weitere Parallelserien, wie "Gundam 0079" mit 7 Bänden, das in der Vergangenheit der Gundam Wing Ereignisse spielt, das 4bändige "MS Z Gundam" und die 3bändige Reihe "MS G-Unit", die parallel zu "Gundam Wing", aber mit anderen Charakteren spielt. Und schließlich die bisher 4bändige Serie "Turn a Gundam" die noch weiter in einer retardierten Zukunft spielt. Das ganze ergibt ein recht verwirrendes Universum, in dem der Überblick nur schwer zu behalten ist. Für Bibliotheken sollte allerdings die Anschaffung der bekanntesten Reihe "Gundam Wing" ausreichen. Die weiteren Serien (hier nicht aufgeführt) können bei besonderem Bedarf nachgekauft werden. Die als Grundlage des Mangas dienende Anime Serie läuft derzeit (Stand: Dezember 2003) auf Tele 5.

## 1.2.19 Hoshin Engi

Autor: Ryu Fujisaki

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003f.

Bände: 3, lfd. (23)

ISBN von Band 1: 3-89885-818-9

Zielgruppe: Jugendliche

Genre: Fantasy, TV



Taikobo ist ein Doshi (Halbgott in Ausbildung), um Sennin werden zu können bekommt er den Auftrag, die die "Hoshin Liste" abzuarbeiten. Auf dieser Liste stehen 365 böse Dämonen in Menschengestalt, deren Seelen in einen Berg verbannt werden müssen. Anfangs gelingt Taikobo dieses Unterfangen ganz gut, doch dann gerät er an die Dämonenkaiserin Dakki, die den chinesischen Kaiser Chu unter ihre Kontrolle gebracht hat. Und diese zu besiegen erweist sich als gar nicht so einfach, da sie den gesamten Hofstaat verführt hat.

Die Geschichte ist größtenteils witzig, manchmal aber auch etwas gewalttätig, und in abwechslungsreichen Bildern dargestellt. Aufgrund der vielen Rasterfolie sind die Kopien der deutschen Ausgabe allerdings etwas dunkel geraten und die Zeichnungen teilweise schwer zu erkennen. Der Manga basiert auf einer alten chinesischen Legende und die vielen Anspielungen auf chinesische Mythologie und Geschichte sind für westliche Leser teilweise schwer zu verstehen, wegen der abgedrehten Handlung dürfte sie vor allem für jugendliche Leser interessant sein. Die dazugehörige Anime Serie lief 2002 unter dem Titel "Soul Hunter" auf dem Pay TV Sender Premiere.

## 1.2.20 Inu Yasha

Autor: Rumiko Takahashi

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002ff.

Bände: 10, lfd. (32 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-523-6

Zielgruppe: Jugendliche

Genre: Fantasy, Mystery, TV



Die 15jährige Kagome lebt mit ihrer Familie in einem alten Shinto Heiligtum. Durch einen magischen Brunnen gerät sie in die Welt eines verzauberten japanischen Mittelalters in der Dämonen ihr Unwesen treiben. Dort stellt sich heraus, dass Kagome die Wiedergeburt der Priesterin Kikyo ist, die die Menschen einst vor den Dämonen beschützt hat. Kagome trägt das "Juwel der vier Seelen" in sich, hinter dem die Dämonen her sind, weil es ihre Kraft verstärkt. Doch dieses wird während eines Kampfes zerstört und seine Splitter über ganz Japan vereilt. Kagome lernt den Hundedämon Inu Yasha kennen, der ebenfalls hinter dem Juwel her ist und ihr dabei hilft, die verloren gegangenen Splitter des Kristalls wieder zu finden und die Dämonen, die sich bereits einen solchen Splitter einverleibt haben, zu töten.

Die Serie von der Zeichnerin von "Ranma 1/2" besitzt nicht so viel Charme wie Rumiko Takahashis älteres Werk, teilweise sind die Kämpfe und die dargestellten Dämonen doch recht brutal, dennoch weist er denselben Witz wie "Ranma 1/2" auf und die Figuren sind ähnlich gut in Szene gesetzt.

Die Ausstrahlung der dazugehörigen TV Serie ist für das Jahr 2004 im Vorabendprogramm von RTL2 geplant, was langfristige Ausleiherfolge sichern dürfte.

## 1.2.21 Kenshin

Autor: Nobuhiro Watsuki

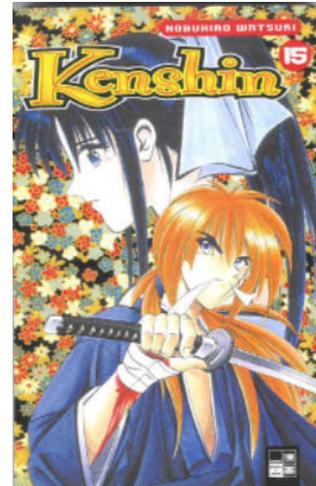
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003f.

Bände: 27, lfd. (28)

ISBN von Band 1: 3-89885-442-6

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: History



Im Japan des 19. Jahrhunderts betreibt die junge Kaoru Kamiya nach dem Tod ihres Vaters allein die Schwertschule des Kamiya-Kasshin Dojo, deren Grundsatz es ist, dass ein Schwert schützen muss und nicht töten. Sie hat es nicht leicht, in der Zeit der beginnenden Meiji Ära, in der die alten Samurai ihren Status verloren haben und das Tragen eines Schwertes in der Öffentlichkeit verboten wurde, und ihre Schule ist allerlei Intrigen und Anfeindungen ausgesetzt. Doch dann trifft sie den ehemaligen Samurai Kenshin Himura, der seinem blutigen Beruf für immer entsagt hat. Er hilft ihr dabei, ihre Schule zu beschützen und findet bei Kaoru ein neues Zuhause. Doch immer wieder holt ihn die Vergangenheit ein und er wird zum Kämpfen gezwungen.

"Kenshin" gilt als einer der besten historischen Mangas. Die Serie erzählt viel über die geschichtlichen Zusammenhänge des alten Japan und eignet sich daher eher für Jugendliche und ältere Leser.

## 1.2.22 Love Hina

Autor: Ken Akamatsu

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 9, lfd. (14)

ISBN von Band 1: 3-89885-327-6

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Romantic Comedy



Der 21jährige Student Keitaro Urashima ist schon zwei mal durch die schwierige Aufnahmeprüfung der renommierten Toudai Universität gefallen, deshalb haben ihn seine Eltern vor die Tür gesetzt. So zieht er in das Hotel seiner Großmutter, das ihm diese vererbt hat, doch dieses wurde in der Zwischenzeit in die Mädchen-Pension "Hinata" umgewandelt. So muss sich Keitaro mit den sechs Bewohnerinnen, die über ihren neuen Hausgenossen alles andere als erfreut sind, erst einmal zusammen raufen. Doch alle seine Versuche, sich mit den Mädchen anzufreunden sind durch Zufall oder Keitaros eigene Tollpatschigkeit zum scheitern verurteilt.

"Love Hina" ist ein witziger und auch leicht erotischer Manga voller Missverständnisse, Situationskomik und Slapstick. Die Zeichnungen sind detailliert und ansprechend sowohl für männliche als auch für weibliche Leser. Der 1999 in Japan erschienene Manga gilt unter Fans bereits heute als Kultklassiker.

### 1.2.23 Maison Ikkoku

Autor: Rumiko Takahashi

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003f.

Bände: 4, lfd. (10?)

ISBN von Band 1: 3-89885-790-5

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Romantic Comedy



Yusaku Godai ist Student und müsste eigentlich für seine Aufnahmeprüfung an der Tokyoter Universität lernen, doch die Bewohner in seinem Mietshaus gönnen ihm keine Ruhe. Da wird die frisch verwitwete Kyoko Otonashi als neue Hausmeisterin eingestellt, in die sich Yusaku prompt verliebt. So versucht er tapfer, für seine Prüfungen zu lernen und gleichzeitig Kyoko näher zu kommen, was jedoch beides immer wieder von den Nachbarn vereitelt wird.

"Maison Ikkoku" ist ein Frühwerk von Rumiko Takahashi und gilt in Japan bereits als Klassiker. Anders als in ihren späteren Werken "Ranma 1/2" oder "Inu Yasha" spielen hier ganz normale Menschen die Hauptrollen. Die Geschichte erzählt Alltagsgeschichten, die ihren Witz vor allem durch Wortspiele, Assoziationen und Doppelbedeutungen erhalten. Wegen der langsamen Entwicklung der Geschichte, die für jüngere Leser wohl etwas langweilig sein dürfte, wendet er sich vor allem an Jugendliche und junge Erwachsene.

## 1.2.24 Mars

Autor: Fuyumi Shoryo

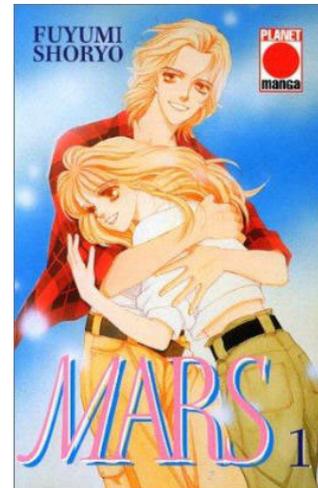
Verlag: Planet Manga, 2003f.

Bände: 15 +1 abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-299-1

Zielgruppe: ab 12 Jahren, Jugendliche,  
junge Erwachsene

Genre: Shojo, Reality



Die schüchterne Kira scheut den Umgang mit anderen Menschen, ihre ganze Leidenschaft gilt dem Malen und Zeichnen. Doch dann verliebt sie sich ausgerechnet in Rei Kashino, den größten Frauenhelden und Draufgänger in ihrer Klasse. Langsam kommen sich der begeisterte Motorradfahrer und die introvertierte Malerin näher und es entwickelt sich eine bittersüße Liebesbeziehung mit all ihren Höhen und Tiefen, Eifersüchteleien und kleinen Problemen.

Hierbei handelt es sich um einen typischen Shojo Manga, die romantische Liebesgeschichte wird in schönen Bildern erzählt, einzig etwas verwirrend ist die unübersichtliche Seitenaufteilung mit ab und an recht durcheinander gewürfelten Panels.

## 1.2.25 Moryo Kiden

Autor: Tamayo Akiyama

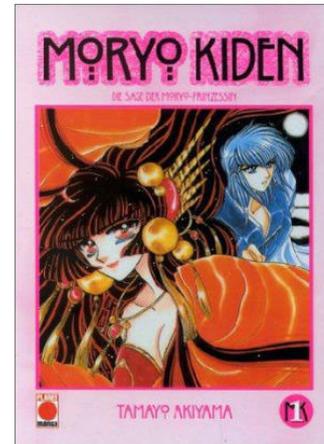
Verlag: Planet Manga, 2002.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-211-8

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy



Die beiden Königinnen Mikage und Reiki sind Schwestern, die unversöhnlich um die Herrschaft in ihrer Welt kämpfen. Unterstützt werden sie dabei von ihren Kindern, Reikis Tochter, der Moryo Prinzessin Ayaka und Mikages Sohn, dem Magier Kai. Ohne von ihrer Abkunft zu wissen, verlieben sich die beiden ineinander. Doch dann wird Kai von Ayakas böser Mutter Reiki in die Unterwelt verschleppt. Zusammen mit Kais Jugendfreund Kurama macht sich Ayaka auf die Suche nach ihrem Geliebten und gelangt dabei hinab in die Unterwelt, wo sie zusammen mit Kurama viele Abenteuer erlebt, bevor sie Kai wieder findet.

Die Geschichte ist eine romantische Shojo Erzählung, verbunden mit Elementen aus Fantasy und Action und eignet sich aufgrund der oftmals recht verwirrenden Seitenaufteilung eher für mangaerfahrene Leser ab ca. 12 Jahren.

## 1.2.26 Nadesico

Autor: Kia Asamiya

Verlag: Planet Manga, 2001.

Bände: 4, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-336-X

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction



Yurika Misumara ist die noch recht unerfahrene Kapitänin des „Meteor Schlachtschiffes Nadesico" und soll gemeinsam mit ihrem Verlobten, dem Mechapiloten Akito Tenkawa und einer ebenfalls noch sehr unerfahrenen Crew mit ihrem Raumschiff unbekannte Angreifer vom Jupiter zurückschlagen, die die Erde und die Marskolonie bedrohen. Doch nicht nur die Aliens vom Jupiter bedrohen die "Nadesico" und ihre Besatzung, auch die Regierung der Erde hat ein begehrlisches Auge auf das Schlachtschiff geworfen und schickt ausgerechnet Yurikas Vater, um die "Nadesico" für das Militär zu beschlagnahmen.

Interessant an dieser mit 4 Bänden verhältnismäßig kurzen Science Fiction Serie ist, dass die Protagonisten einmal nicht unbesiegbare Helden darstellen, sondern eher kampfunerfahrene Neulinge, die sich erst noch in ihrer neuen Rolle als Weltenretter bewähren müssen. Zum Teil recht unübersichtlich sind die Raumschlachten dargestellt, auch sehen sich die einzelnen Figuren sehr ähnlich, was leicht zu Irritationen beim Leser führen kann. Ansonsten ein recht gefälliger Science Fiction Manga, der aufgrund seiner kurzen Bandzahl auch bei kleineren Bibliotheken noch ins Budget passen dürfte.

## 1.2.27 Naglayas Herz

Autor: Sascha Nils Marx (Zeichnungen)/  
Stefan Voß (Text)

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002.

Bände: 1 lfd. (1 lfd.)

ISBN: 3-89885-480-9

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy



"Naglayas Herz" erzählt eine typische Fantasygeschichte: Die Elfe Fágäil, das Katzenmädchen Su-Zu und der Mensch Tyaark lernen sich bei einer Auseinandersetzung in einer Taverne kennen, und entschließen sich gemeinsam auf Abenteuer auszuziehen. Sie stehlen den Ytashwin-Nonnen das Schwert "Ta Shibho Wéhin", treffen den Drachen Sorgattur und begeben sich schließlich auf die Suche nach den fünf Splittern von "Naglayas Herz".

Nach "Dragic Master" war dies der zweite Manga von einem deutschen Zeichner, der von den großen Verlagen Carlsen und Egmont herausgegeben wurde. Im Zeichenstil sieht man deutlich die Unterschiede zwischen den japanischen und deutschen Zeichnern, doch ist die Geschichte spannend und witzig, wenngleich sie von der Qualität her noch nicht mit den japanischen Originalproduktionen mithalten kann.

"Naglayas Herz" bietet einen interessanten Einblick auf die deutsche Szene der Mangazeichner und es steht zu erwarten, dass Mangas von deutschen Zeichnern in Zukunft verstärkt auf den Markt kommen werden, auch wenn ihnen die Leserschaft zur Zeit noch recht skeptisch gegenüber steht.

Die Geschichte ist als mehrbändige Fortsetzungsgeschichte mit offenem Ende konzipiert, bisher ist jedoch erst ein einziger Band erschienen, zwei weitere Bände sollen im Verlauf des Jahres 2004 folgen.

## 1.2.28 Neon Genesis Evangelion

Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax

Verlag: Carlsen Comics, 1999ff.

Bände: 8, lfd. (8 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-74131-X

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction



Neo Tokyo im Jahre 2015: Nach dem "Second Impact", einer weltweiten Katastrophe, die große Teile der Erde verwüstet hat, bedrohen immer wieder riesige außerirdische Androiden, sogenannte "Engel" die Erde. Der Vater des 14jährigen Shinji Ikari arbeitet für das geheime Forschungslabor "NERV", das sogenannte "Evangelions", kurz "EVAs", Riesenroboter die nur von Jugendlichen mit außergewöhnlichen psychischen Kräften gesteuert werden können, entwickelt hat. Diese Mechas sind die einzige Waffe der Menschen gegen die Bedrohung durch die "Engel". Auch Shinji wird gegen seinen Willen zum Piloten eines der "EVAs" ausgebildet. Ihm zur Seite stehen die introvertierte Rei Ayanami und die temperamentvolle Asuka Langley mit ihren "EVAs" und die junge Offizierin Misato Katsuragi.

Die Kultserie wurde in Deutschland vor allem durch die dazugehörige Kaufvideo Reihe berühmt, deren 28 Folgen im Jahr 2002 auf VOX liefen. Dabei stammt der Manga von Yoshiyuki Sadamoto, dem Charakter-Designer der Anime-Serie und erzählt das Drehbuch der Firma Gainax in loser Reihenfolge und mit leicht veränderter Handlung nach. Da die Serie auch in Japan noch läuft, ist der Abstand zwischen zwei Neuauflagen relativ lang.

## 1.2.29 New York New York

Autor: Marimo Ragawa

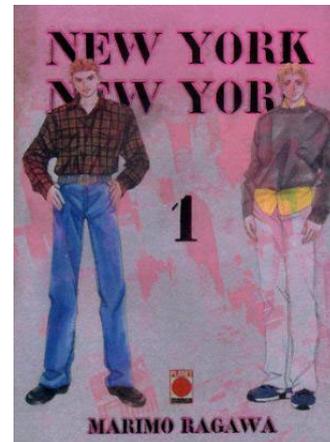
Verlag: Planet Manga, 2002.

Bände: 4, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-176-6

Zielgruppe: ab 14 Jahren, junge Erwachsene

Genre: Shonen Ai, Reality



Die Geschichte des schwulen New Yorker Polizisten Kain, der seine Neigungen anfangs noch verheimlicht und vor ernsthaften Beziehungen zurück schreckt. Bis er sich eines Tages in den gutaussehenden Kellner Mel verliebt. Nur zögernd ist er bereit, sich auf eine ernsthafte Bindung einzulassen.

Es ist eine sehr ernste Handlung, die wirklichkeitsnaher als die meisten Shonen Ai Erzählungen wirkt, da sie auch auf die realen Probleme der Protagonisten, Ärger mit der Familie, Anfeindungen durch die Arbeitskollegen und Nachbarn, Vergewaltigung, Selbstmordversuche und nicht zuletzt Aids ausführlich eingeht. Die Krimi-Elemente dienen hier jedoch nur zur Verstärkung der Beziehung zwischen den beiden Protagonisten und spielen nicht, wie beispielsweise in "Fake", eine Hauptrolle.

Trotz der ernsthaften Thematik bleiben die Bilder sehr zurückhaltend und stets jugendfrei. Die Zeichnungen sind detailliert und sorgfältig gearbeitet, machen jedoch einen realistischeren Eindruck als in den meisten Shojo Mangas. Die Geschichte wendet sich eindeutig an ältere Leser.

### 1.2.30 Planetes

Autor: Makoto Yukimura

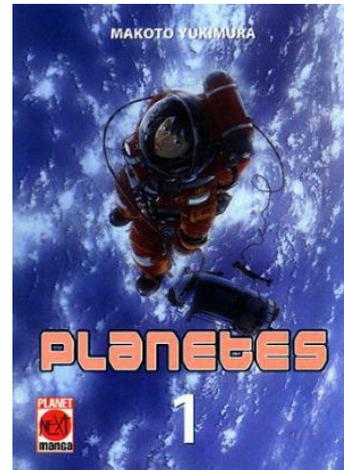
Verlag: Planet Manga, 2002f.

Bände: 3 abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-129-4

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction, Reality



Die drei Astronauten Yuri, Fei und Hachimaki schweben auf ihrer Raumstation um die Erde und sammeln Weltraumschrott ein, der die Raumfahrt gefährden könnte. Dabei hat jeder von ihnen sein eigenes Schicksal zu tragen. Yuri sucht nach Andenken an seine Frau, die er bei einem Weltraumunfall verloren hat, Hachimaki sammelt Geld und Ersatzteile, um eines Tages sein eigenes Raumschiff zu besitzen und Fei ist einfach nur stolz auf ihre Arbeit, solange sie dabei in Ruhe gelassen wird und ab und zu eine rauchen darf.

In den drei Bänden werden jeweils kurze Episoden aus dem Leben der drei erzählt, die ohne große Actionszenen auskommen, jedoch spannend und lustig erzählt sind.

Die anspruchsvollen detailgenauen Bilder, die vor allem die Technik besonders hervor heben, passen gut zu der einfühlsam erzählten Geschichte um die drei Protagonisten, ihre Träume, Sehnsüchte, Vergangenheit und Ziele.

### 1.2.31 Please save my Earth

Autor: Saki Hiwatari

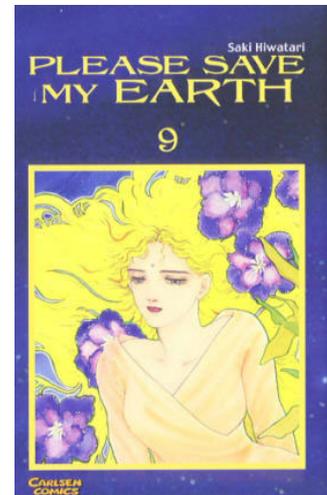
Verlag: Carlsen Comics, 2002ff.

Bände: 12, lfd. (21)

ISBN von Band 1: 3-551-75531-0

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Shojo, Fantasy, Science Fiction



Sieben Jugendliche, die über ihre Träume von einem früheren Leben zusammen finden, waren einst als außerirdische Beobachter auf dem Mond stationiert und wurden nun auf der Erde wieder geboren. Die Träume von ihrem vergangenen Dasein beeinträchtigen aber auch ihr gegenwärtiges Leben sehr stark, sie entwickeln außergewöhnliche Kräfte und müssen mit alten Beziehungen, Neid, Rivalitäten, Liebe und letztendlich mit der Gefahr der Entdeckung ihrer ehemaligen Raumstation durch die moderne Raumfahrttechnik fertig werden.

Die Zeichnungen aus den Jahren 1986-1994 sind in einem zeitlosen Shojo Stil gehalten, der nach wie vor sehr ansprechend wirkt.

Die romantische und philosophische Geschichte beschreibt ausführlich die Entwicklungen, welche die einzelnen Protagonisten durchmachen und eignet sich schon für Leser ab ca. 12 Jahren, vor allem aber für ein jugendliches Publikum.

### 1.2.32 Saber Marionette J

Autor: Saturo Akahori / Terukki Hanada /  
Yumisuke Kotoyoshi

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 5, lfd. (5+1)

ISBN von Band 1: 3-89885-565-1

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Romantic Comedy, Science Fiction



Sechs Männer von der Erde erleiden Schiffbruch auf einem abgelegenen Wüstenplaneten und gründen dort eine neue Kolonie. Es gelingt ihnen, den Planeten fruchtbar zu machen und sich mittels Klonierung zu vermehren. Doch trotz modernster Gentechnik können sie keine Frauen erschaffen. Und so entsteht eine Welt nur aus Männern, die die fehlenden Frauen durch sogenannte Marionetten, kybernetische Organismen in Frauengestalt, ersetzen. Allerdings sind die Marionetten nur seelenlose Roboter ohne Herz, Gefühle oder einen eigenen Willen. Der junge Otaru findet eines Tages Lime, eine Marionette, die selbständig handeln und denken kann. Es gelingt ihm, sie wieder zu aktivieren und er wird daraufhin vom Shogun des Reiches beauftragt, auch zwei weitere eigenständige Marionetten, Cherry und Bloodberry, zu erwecken. Nur die drei Marionetten können mit ihrer Kampfkunst und ihren schnellen Reflexen das Reich vor dem Angriff des bösen Faust retten. Doch nachdem sie das Böse abgewehrt haben, bleiben alle drei Marionetten bei Otaru und jede will ihn auf ihre Art verwöhnen. Das Chaos ist vorprogrammiert.

Vom Grundprinzip her ähnelt "Saber Marionette J" der Geschichte um "Oh! My Goddess", doch ist diese Reihe im Science Fiction Bereich angelegt, und noch um einiges verrückter und quirliger. Für Bibliotheken, die erst einmal eine Reihe mit Comdey-Mangas ausprobieren möchten, ohne dabei viele Bände anschaffen zu wollen, eignet sich diese kurze Reihe sehr gut. Zu "Saber Marionette J" existiert auch eine Anime Serie, von der bisher noch unklar ist, ob und wann sie ins deutsche Fernsehen kommt.

### 1.2.33 Spirit of Wonder

Autor: Kenji Tsuruta

Verlag: Dino Verlag, 2001f.

Bände: 3, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89748-511-7

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction



Hierbei handelt es sich um eine Trilogie mit Kurzgeschichten, die sehr stark von Jules Vernes Zukunftsvisionen beeinflusst sind. So geht es in den fantastischen Geschichten meist um exzentrische Wissenschaftler und ihre Versuche zur Wetterkontrolle, den Bau eines Haushaltsroboters in Menschengestalt, Materietransmitter und natürlich auch um das Unterfangen einer Reise zum Mond, zum Mars oder zu weit entfernten Galaxien.

Der Autor Kenji Tsuruta nennt selbst Jules Verne und den japanischen Science Fiction Schreiber Hoshino als seine großen Vorbilder und so sind deren Einflüsse in dem Manga unverkennbar. Es ist eine eher außergewöhnliche Geschichtensammlung, vor allem da die einzelnen kurzen Episoden immer wieder von anderen Personen handeln, auch wenn sie die weiblichen Hauptdarstellerinnen immer wieder recht ähneln. Später konzentrieren sich die Geschichten dann auf die junge Miss China, die ihr Haus an versponnene Wissenschaftler vermietet hat. Die Zeichnungen, sowohl der Personen als auch der Hintergründe, sind detailliert und sorgfältig ausgearbeitet und passen zu den teilweise recht anspruchsvollen Geschichten.

### 1.2.34 Under the Glassmoon

Autor: Koh Yasung

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003.

Bände: 2, lfd. (3)

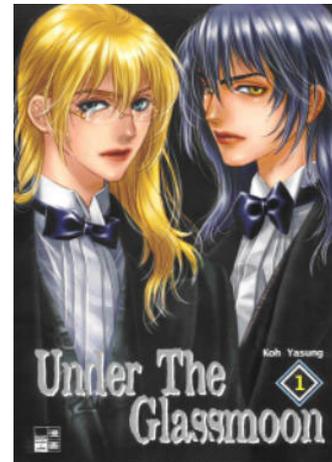
ISBN von Band 1: 3-89885-765-4

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy

Sonderformat

Europäische Leserichtung



Die Brüder Luel, ein Alchimist und Luka, ein Magier betreiben in einem kleinen Vorort von London den Alchimielladen "Under a Glassmoon". Nebenan wohnt die Hexe Battorie mit ihrer 15jährigen Tochter Nell, die für den charismatischen Luka schwärmt, während der schüchterne Luel in sie verliebt ist. Dann taucht auch noch der Junge Neo auf, der bei Luka in die Lehre gehen möchte, und Luels ehemalige Verlobte Seizie macht dem jungen Alchimisten das Leben schwer.

Die Geschichten aus dem turbulenten Alltagsleben der chaotischen Truppe werden in kurzen aufeinander beruhenden Episoden erzählt. Charakteristisch ist die ungewohnte, aber stimmige Verbindung aus modernem Leben im 21. Jahrhundert und den Elementen der alten Magie. Charaktere und Hintergründe sind sehr schön gestaltet, wobei besonderer Wert auf die Kleidung der Hauptfiguren gelegt wird, was "Under the Glassmoon" besonders für weibliche Leser interessant machen dürfte.

"Under the Glassmoon" ist der erste Manhwa, d.h. der erste koreanische Comic, der auf dem deutschen Markt erscheint. Manhwas ähneln den japanischen Mangas im Zeichenstil und in den Hintergrundgeschichten sehr, werden aber in der europäischen Leserichtung, also von vorne nach hinten, gelesen.

## 1.2.35 Utena - Revolutionary Girl

Autor: Chiho Saito

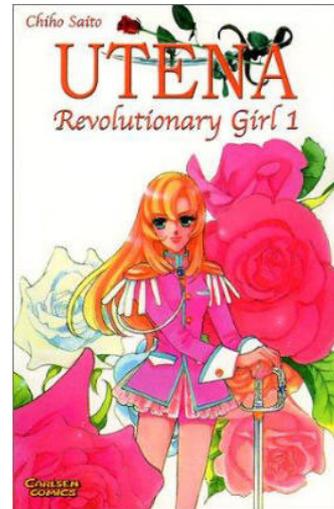
Verlag: Carlsen Comics, 2003.

Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-76861-7

Zielgruppe: Mädchen, ab ca. 14 Jahren

Genre: Shojo



Utena fiel als Kind in einen Kanal und wurde von einem seltsamen Mann gerettet. Er schenkte ihr einen Rosen-Ring und schickt ihr seitdem jedes Jahr einen Brief. Als sie auf das Othori Internat geschickt werden soll, ist Utena entschlossen, dort eine Spur des geheimnisvollen Briefeschreibers, den sie in Gedanken für ihren "Prinzen" hält, zu finden. Bald darauf wird sie in ein seltsames Duell verwickelt, aus dem sie als Sieger hervorgeht. Sie gerät an einen Kreis von Fechtern, die um den Rang des Königs/der Königin der Duellanten kämpfen dessen/deren "Preis" die "Rosenbraut" Anthy ist. Utena wird Duellantenkönigin und erhält damit Anthy als "Verlobte", doch damit nehmen die turbulenten Ereignisse auf dem Othori Internat erst ihren Anfang.

Die Zeichnungen dieses Mangas sind romantisch, bis hin zum Kitsch, die Geschichte ist dagegen sehr anspruchsvoll, teilweise auch recht verwirrend, weshalb sie sich erst für LeserInnen ab 14 Jahren eignet. Zu "Utena - Revolutionary Girl" sind auch ein Kinofilm und eine Zeichentrickserie entstanden, die es bisher auf Video und DVD gibt, verschiedene Fernsehsender haben sich aber auch schon um die TV Rechte bemüht, so dass zu erwarten ist, dass die Serie auch bald ins deutsche Fernsehen kommt.

### 1.2.36 Vampire Miyu

Autor: Narumi Kakinouchi

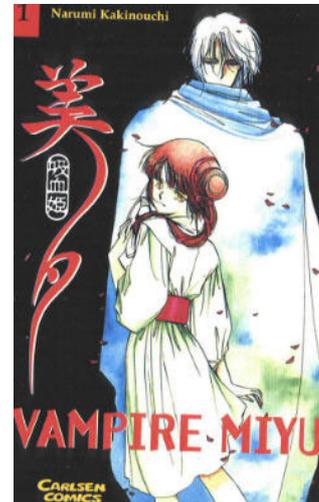
Verlag: Carlsen Comics, 2001f.

Bände: 10, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-75401-2

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy



Die Reihe besteht aus mehreren in sich abgeschlossenen Kurzgeschichten um das Mädchen Miyu, eine Vampirin die den Auftrag hat die Shinma, Dämonen die sich in die Menschenwelt eingeschlichen haben, um dort Menschen zu töten, einzufangen und in eine andere Dimension, ihre Heimatdimension zurück zu bringen. Miyu verkleidet sich dabei als Schülerin um die bedrohten Menschen zu schützen. Unterstützt wird sie dabei von dem ehemaligen Shinma Larva. Doch als Vampir braucht Miyu auch menschliches Blut. Sie sucht verzweifelte Menschen, die nicht mehr weiter wissen, um ihnen im ewigen Schlaf schöne Träume zu schenken.

Die melancholisch-poetische Geschichte in ruhigen Bildern richtet sich vor allem an weibliche Leser und junge Erwachsene.

## 1.2.37 Video Girl Ai

Autor: Masakazu Katsura

Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

Bände: 15, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74951-5

Zielgruppe: Jugendliche, Erwachsene

Genre: Romantic Comedy, Fantasy



Der 16jährige Yota ist unsterblich in seine Mitschülerin Moemi verliebt, doch diese interessiert sich nur für den Draufänger Takashi, Yotas besten Freund. Dieser allerdings will von der Liebe nichts wissen, er denkt sie könnte ihn nur verletzen. Yota, der zu schüchtern ist, Moemi seine Gefühle zu gestehen sucht Trost in einem Video mit dem hübschen Idol Ai Amano, doch als er die Videokassette in den Recorder schiebt, materialisiert sich das Video Girl vor seinen Augen. Ai hat die Aufgabe, Yota zu trösten und will ihn mit Moemi verkuppeln, aber mit der Zeit gewöhnt sich Yota so sehr an Ai, dass er am Ende zwischen dem Video Girl und seiner angebeteten Moemi steht.

Die Handlung dieser romantischen Liebes-Tragikomödie erinnert stark an "Oh! My Goddess" und ähnliche Shojo Geschichten, in denen eine oder mehrere überirdische Frau/en das Leben eines erfolglosen jungen Mannes durcheinander bringen. Die Charaktere wirken glaubwürdig und erleichtern somit die Identifikation des Lesers. Die Zeichnungen sind sehr gekonnt, teilweise leicht erotisch angehaucht, weshalb der Manga vor allem ältere Leser interessieren dürfte.

## 1.2.38 X - 1999

Autor: Clamp

Verlag: Carlsen Comics, 2001ff.

Bände: 19, lfd. (22)

ISBN von Band 1: 3-551-74911-6

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy, TV



Cover Rückseite

Bei "Clamp" handelt es sich um eine Gruppe von vier jungen Zeichnerinnen, die ganz in Tradition der Shjojo Künstlerinnengruppen der 1970er Jahren, überwiegend Mangas für Mädchen produzieren.

In "X" (Originaltitel: "X-1999") ist das Ende der Welt für 1999 vorausgesagt. Deshalb treffen sich zwei verfeindete Gruppen von magiebegabten Menschen, die Erddrachen ("Sieben Siegel") und die Himmelsdrachen ("Sieben Boten") in Tokyo, um mit Hilfe von Magie, Bannkreisen und Geisterwesen gegeneinander zu kämpfen. Ziel der Erddrachen ist dabei die Zerstörung von bestimmten Kraftorten, welche die Menschen schützen, um am Ende die Menschheit zu vernichten. Ihre Gegner die Himmelsdrachen versuchen dies zu verhindern.

Der Manga ist gekennzeichnet durch eine große Anzahl dramatischer, größtenteils blutiger Kämpfe und surrealistischer Visionen der "Traumseher", welche die einzelnen Gruppen immer wieder aufeinander hetzen, dazwischen wird jedoch auch stark auf die Persönlichkeiten und die tragischen Schicksale der Protagonisten eingegangen, die eigentlich gegen ihren Willen zum Kämpfen gezwungen werden. Wegen der durchgängig düsteren Stimmung, stark philosophischen Andeutungen und der Vielzahl von Protagonisten, die bei jüngeren Lesern oft für Verwirrung sorgen können, ist diese Reihe vorwiegend für ältere Leser ab ca. 14 Jahren geeignet. Die auf dem Manga beruhende TV Serie lief im Sommer 2003 auf VIVA.

### 1.2.39 Yami no Matsuei

Autor: Yoko Matsushita

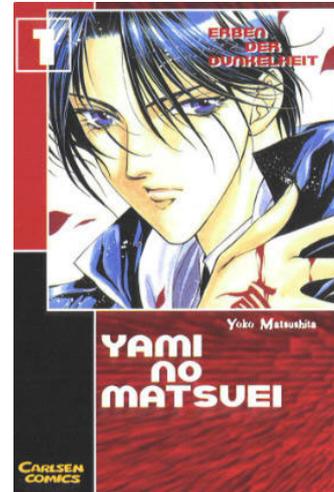
Verlag: Carlsen Comics, 2003f.

Bände: 6, lfd. (10 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-76341-0

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy, Mystery



Asato Tsuzuki ist ein Totengott, ein sogenannter "Shinigami", dessen Aufgabe es ist, die Geister der Verstorbenen, die sich von der Welt der Lebenden nicht trennen wollen, ins Jenseits zu bringen. Für einen besonders schwierigen Fall bekommt er den jungen Hisoka Kurosaki zugeteilt, doch dieser hat eine dunkle Vergangenheit, die die Ermittlungen der beiden "Jenseitspolizisten" zu beeinträchtigen droht.

Wegen einiger düsterer Elemente ist der Manga eher für ältere Leser ab ca. 14 Jahren geeignet. Leichte Anspielungen auf Shonen Ai und die gefälligen Zeichnungen im Shojo Stil lassen die Reihe eher in den Bereich der Shojo Mangas rücken.

## 1.2.40 Zetsuai - 1989

Autor: Minami Ozaki

Verlag: Carlsen Comics, 2000f.

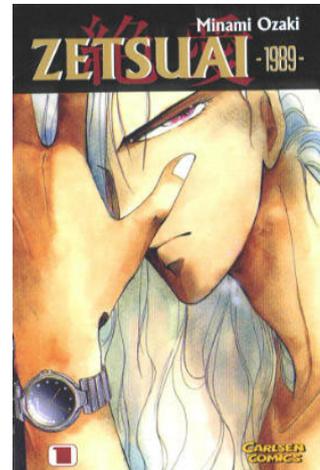
Bände: 5, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-74776-8

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Shojo, Shonen Ai

(siehe auch unter "Bronze")



"Zetsuai" war die erste Reihe des Genres Shonen Ai, die auf dem deutschen Markt herausgegeben wurde (siehe dazu auch unter "Bronze - Zetsuai since 1989").

Die Geschichte handelt von dem exzentrischen Popsänger Koji Nanjo, der sich in den gleichaltrigen Fußballspieler Takuto Izumi verliebt, den er zu Anfang für eine Frau hält. Anfangs fällt es den beiden nicht leicht, sich ihre gegenseitige Liebe einzugestehen, doch am Ende werden sie ein Paar.

Im Mittelpunkt der romantischen, aber auch tragischen Erzählung steht vor allem die Gefühlswelt von Koji Nanjo, der zunächst verwirrt von der Entdeckung seiner Gefühle ist, mit der Zeit aber lernt, mehr und mehr zu ihnen zu stehen.

Die Zeichnungen konzentrieren sich größtenteils auf die Charaktere, die Hintergründe fallen dagegen recht spärlich aus.

Die Zielgruppe richtet sich, besonders aufgrund der starken Konzentration auf die Gefühlswelt der Protagonisten, vor allem an junge Frauen.

## 1.2.41 Zeus

Autor: You Higuri

Verlag: Carlsen Comics, 2003.

Bände: 2, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-551-76351-8

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Fantasy, Mystery



Kira hat besondere Kräfte. So kann er beispielsweise mit Telekinese Dinge bewegen oder Pflanzen wachsen lassen. Ohne es anfangs selbst zu ahnen, gehört er dem uralten Volk der Saramander an, übernatürlich begabten menschenähnlichen Wesen, die vom Aussterben bedroht sind und daher unerkannt unter den Menschen leben. Deshalb ist auch die mächtige Organisation "Secret Service RosenCreutz" hinter ihm her. Doch Kira hat gute Freunde, seine Mitschüler Yuika und Inaba, die fest zu ihm halten. Als Kira entführt wird, versuchen die beiden alles, um ihm zu helfen. Doch dann taucht Kiras leiblicher Bruder Sui auf, ebenfalls ein Saramander, und der verfolgt ganz eigene Pläne, um sein Volk zu retten.

"Zeus" ist eine verwirrende Geschichte im Shojo Stil, mit vielen Rückblenden und Handlungsschnitten, und richtet sich als Zielgruppe an junge Frauen.

## 1.3 Anhang B: Stufe 2: Erwachsene

### 1.3.1 Akira : Original Edition

Autor: Katsuhiro Otomo

Verlag: Carlsen Comics, 2000f.

Bände: 6, abgeschl.

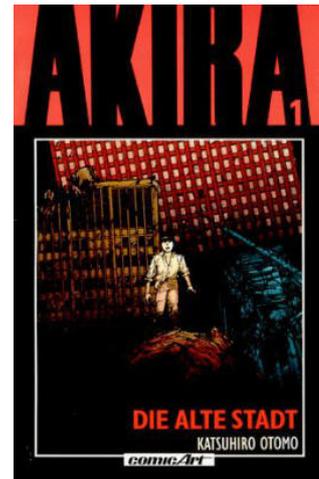
ISBN von Band 1: 3-551-74521-8

Zielgruppe: Jugendliche, Erwachsene

Genre: Science Fiction

Sonderformat

Europäische Leserichtung



Zu einer ausführlichen Inhaltsangabe siehe Volltext.

"Akira" war derjenige Manga, der wesentlich zum Durchbruch der japanischen Comics in der westlichen Welt beigetragen hat. Das japanische Original aus den Jahren 1984-1993 wurde 1988, unter der Regie des Autors selbst, verfilmt und war 1991 der erste japanische Comic, der bei einem deutschen Verlag erschien, damals als 20bändige Farbausgabe. Die vorliegende "Original-Ausgabe" hingegen hat nur 6 Bände, jeder davon mit ca. 400 Seiten im Großformat. Die Zeichnungen sind wie im japanischen Original schwarzweiß gehalten, allerdings liegen sie gespiegelt, d.h. in westlicher Leserichtung, vor.

"Akira" ist ein monumentales Science Fiction Epos, das in der Welt des Cyberpunk spielt. Es handelt sich um eine sehr komplexe, durchdachte Geschichte, die jedoch aufgrund der Vielzahl der Nebencharaktere teilweise auch verwirrend sein kann.

Die Bände sind, aufgrund der vor allem in den späteren Bänden oft relativ brutal dargestellten Kampfszenen eindeutig auf ein älteres Publikum zugeschnitten. Wegen des eher westlich anmutenden Zeichenstils eignet sich dieser Manga auch für Leser, die an amerikanische und europäische Comics gewöhnt sind und erst in die Welt des Mangas einsteigen wollen.

### 1.3.2 Battle Angel Alita

Autor: Yukito Kishiro

Verlag: Carlsen Comics, 2000f.

Bände: 9 lfd. (9+3)

ISBN von Band 1: 3-551-74751-2

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Science Fiction



Ähnlich wie "Akira" spielt auch "Battle Angel Alita" in der postapokalyptischen Welt des Cyberpunk. Die Erde ist zu einem gigantischen Schrottplatz verkommen, in der die Menschen ein armseliges Dasein fristen. Doch über diesem Ort schwebt die Stadt Zalem, die Wohnstatt der Privilegierten, die mit ihren riesigen Fabriken die Erde ausbeuten. Der Kopfgeldjäger Ido Daisuke findet eines Tages die Überreste eines weiblichen Cyborgs im Müll, setzt diesen wieder zusammen und nennt ihn Alita. Doch Alita hat ihr Gedächtnis verloren. Auf der Suche nach ihren Erinnerungen beschließt Alita nun selbst Kopfgeldjäger zu werden. Dabei gerät sie immer wieder in tödliche Kämpfe, bei denen ihr Roboterkörper des öfteren in seine Einzelteile zerlegt wird.

Der Manga zeigt eine düstere Welt ohne Recht und Gesetz, geprägt von brutalen, oft blutigen Kämpfen, in der es allen nur darum geht, zu überleben.

Wegen der sehr gewalttätig dargestellten Kämpfe ist die Reihe eher für ein älteres Publikum geeignet.

Das japanische Original von 1992 wurde bereits 1996 als 12teilige Serie auf Deutsch veröffentlicht. Im Jahr 2000 startete der Carlsen Verlag dann eine Neuauflage der Serie in 9 Bänden mit dem selben Inhalt. Damit ist die Reihe jedoch noch nicht abgeschlossen, ab Dezember 2003 erscheinen die letzten 3 Bände unter dem Titel "Battle Angel Alita - Last Order 1-3", die bisher noch nicht in deutscher Sprache vorlagen.

### 1.3.3 Blade of the Immortal

Autor: Hiroaki Samura

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2000f.

Bände: 8, lfd. (12 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-585-6

Zielgruppe: Erwachsene

Genre: History, Action



Die Geschichte spielt im japanischen Mittelalter, der Edo-Zeit. Manji ist ein ehemaliger Samurai und Mörder. Durch die Kessen-chu, wurmartige Kreaturen, die alle seine Verletzungen heilen, ist es ihm unmöglich zu sterben. Als seine Schwester vor seinen Augen getötet wird, schwört er, zu seiner Busse 1000 Verbrecher zu töten. In einem Umfeld, das von herumstreunenden Banden, verfeindeten Kampfschulen und Kämpfen um Rache und Ehre bestimmt wird, hilft er den einfachen Menschen, indem er einen Bösewicht nach dem anderen niedermetzelt.

Die Handlung dieses Mangas wird zumeist durch sehr blutige Kämpfe bestimmt, wobei die Gewaltszenen teilweise recht explizit dargestellt werden. Die Zeichnungen sind sehr anspruchsvoll, gerade die skizzenhaften Striche bei den Kampfszenen betonen deren Dynamik. Wegen dem Übermaß an Blut und Gewalt aber nur für erwachsene Leser geeignet.

### 1.3.4 City Hunter

Autor: Tsukasa Hôjô

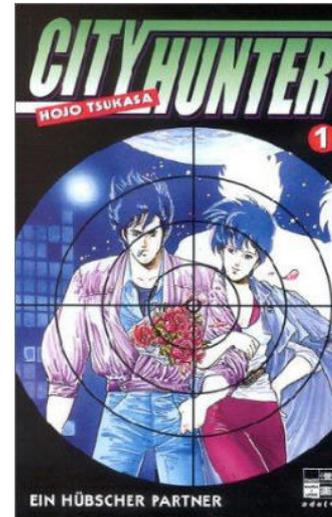
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2001f.

Bände: 10, unterbrochen (38)

ISBN von Band 1: 3-89885-046-3

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Krimi, Action



Ryo Saeba ist Privatdetektiv in Tokyo. Zusammen mit seiner hübschen Kollegin Kaori klärt er die Fälle auf seine Weise. So hält er nicht unbedingt viel davon, die Verbrecher der Polizei zu übergeben, vielmehr erledigt er die Sachen persönlich und ist dabei in der Wahl seiner Mittel nicht unbedingt zimperlich. Jedoch hat er eine Schwäche für das andere Geschlecht und nimmt fast nur Aufträge von hübschen Klientinnen an, bei denen er sich meist recht erfolglos abmüht, um sie ins Bett zu kriegen.

"City Hunter" zielt eindeutig auf ein erwachsenes Publikum ab. Zwar sind die Fälle des Privatdetektivs sehr amüsan zu lesen und bilden Raum für witzige Slapstick-Einlagen, der Humor zielt aber zumeist unter die Gürtellinie und die Handlung ist stellenweise doch recht brutal.

Die Reihe ist auf 38 Bände angelegt, die sich in mehrere in sich abgeschlossenen Kurzgeschichten gliedern, so dass die Bände auch in nicht chronologischer Reihenfolge gut gelesen werden können.

Nach 10 ins deutsche übersetzten Bänden macht die Serie derzeit jedoch eine Pause, da der Zeichner Tsukasa Hôjô mit den japanischen Verlagen in Lizenzverhandlungen steckt.

### 1.3.5 Crayon Shin-chan

Autor: Yoshito Usui

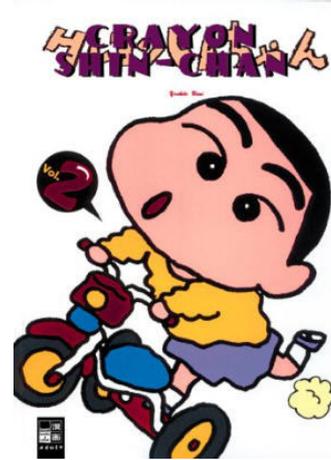
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 8, eingestellt (28)

ISBN von Band 1: 3-89885-609-7

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Comedy



Shinnosuke ist ein Junge im Kindergartenalter, der seinen Eltern das Leben oft schwer macht. Weder hört er auf das, was sie ihm sagen, noch lässt er sie in Frieden ihren Alltagsbeschäftigungen nach gehen. Dazu ist er nur zu gerne bereit, immer die Hosen runterzulassen und seine Umwelt mit unbequemen Fragen zu nerven.

In mehreren in sich abgeschlossenen, cartoonartigen Kurzepisoden wird aus dem Leben von "Shin-chan" und seiner Familie erzählt.

Der Zeichenstil ist sehr schlicht gehalten und erinnert an Cartoonstrips. Wegen Shins oft recht anzüglichen Verhaltens eignet sich der Manga eher für eine ältere Leserschaft, bei Egmont Manga & Anime erschien er deshalb unter dem "Adult" Label. Die zum Manga gehörige Anime Serie lief 2002 und 2003 auf RTL2 im Vorabendprogramm.

### 1.3.6 Dragic Master

Autor: Robert Labs

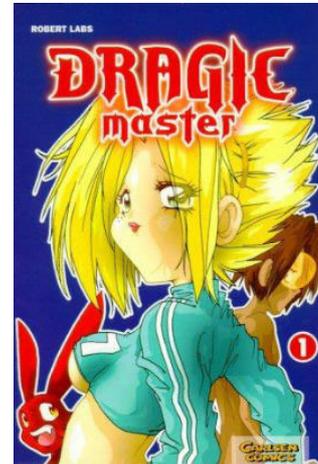
Verlag: Carlsen Comics, 2001.

Bände: 1 unterbrochen (3)

ISBN: 3-551-75141-2

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Science Fiction, Fantasy



Der junge Tes Sunzai bekommt von seiner Schwester Jess den Auftrag, eine kleine Ampulle bei dem Wissenschaftler Dr. Weiss abzugeben. Kurz darauf muss er mit ansehen, wie das Flugzeug, in dem sich Jess befindet abstürzt. Angekommen bei Dr. Weiss eröffnet ihm dieser, dass seine Schwester eigentlich dazu bestimmt wäre, ein "Dragic Master", eine Art Magical Girl, zu werden, und die Erde zu retten, nun muss Ted ihre Rolle einnehmen. Er lernt das Mädchen Mae kennen, die ebenfalls ein "Dragic Master" ist und gemeinsam machen sie sich auf, um die Welt zu retten.

"Dragic Master" war im Jahre 2001 der erste Manga eines deutschen Zeichners, den Carlsen Comics verlegte, kurz bevor auch Egmont mit "Naglayas Herz" auf den deutschen Markt kam. Wie auch in dem Manga von Sascha Nils Marx zeigt sich auch hier, dass der Zeichenstil nicht ganz den japanischen Standards entspricht, auch wenn er diese zu kopieren versucht.

Im Gegensatz zu "Naglayas Herz" ist "Dragic Master" wegen der gehäuften Nacktszenen jedoch eindeutig an ein erwachsenes Publikum gerichtet.

### 1.3.7 Dragon Head

Autor: Minetaro Mochizuki

Verlag: Planet Manga, 2001f.

Bände: 10, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-316-5

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Reality



Auf dem Weg nach Tokyo entgleist der Shinkasen, der schnellste Zug Japans, und bleibt in einem Tunnel stecken. Von den Schulklassen, die sich an Bord befanden, überleben nur die drei Schüler Teru Aoki, Nobou Takahashi und Ako Seto. Bald müssen sie feststellen, dass sie in dem Tunnel verschüttet sind, da beide Ausgänge blockiert sind, über einen kaputten Radio hören sie von einem Notstand.

In düsteren Bildern schildert der Manga die Gefühle und das Handeln der Protagonisten in einer Extremsituation. Tod und Verletzungen zwingen die Charaktere über den Rand ihrer Belastbarkeit hinaus.

Der Manga erinnert stark an einen Psycho Thriller. Nicht nur wegen ihrer beklemmenden Atmosphäre und der besonders in den ersten beiden Bänden sehr blutigen Darstellungen ist "Dragon Head" nur für erwachsene Leser zu empfehlen. Der Zeichenstil ist anspruchsvoll, wenn auch ein wenig gewöhnungsbedürftig, besonders fallen die realistischen detaillierten Hintergründe ins Auge.

### 1.3.8 Kamikaze

Autor: Satoshi Shiki

Verlag: Planet Manga, 2001ff.

Bände: 6, lfd. (8?)

ISBN von Band 1: 3-89921-312-2

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Fantasy, Action

Sonderformat



Die Schülerin Misao Mikogami ahnt nicht, dass sie die "Frau des Wassers" ist, eine Angehörige von fünf Herrschern aus den "Völkern der fünf Elemente" und dass ihr Blut dafür benötigt wird, das Tor zu öffnen, das 88 Dämonen in einer anderen Dimension gefangen hält. Darum sind die Herrscher der anderen Elemente mit ihren Schergen hinter ihr her, um sie zu entführen. Nur Kamuro Ishigami, der "Herr der Erde" weiß davon und kommt daher in die Menschenwelt um sie mit seinem Schwert "Kamikaze" zu beschützen. Es kommt zu einer Reihe von Kämpfen, unter denen vor allem die unbeteiligten Menschen zu leiden haben.

Der Manga zeigt ansprechende Zeichnungen und detaillierte Hintergründe im Shojo Stil zu einer actionreichen, teilweise auch recht komplexen Geschichte, die allerdings zu viele Kämpfe beinhaltet, in denen Unschuldige getötet werden. Darum eignet sich der Manga auch eher für ältere Leser.

"Kamikaze" ist ein gutes Beispiel für die neue Philosophie der Verlage, künftig immer mehr Mangas wie im japanischen Original im Sonderformat und mit Schutzumschlag heraus zu bringen. Die Aufmachung ist sehr hochwertig, mit Prägedruck. Farbseiten und auf gutem Papier.

### 1.3.9 Kirara

Autor: Toshiki Yui

Verlag: Planet Manga, 2001f.

Bände: 6, abgeschl.

ISBN von Band 1: 3-89921-302-5

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Romantic Comedy



Kirara verunglückt auf dem Weg zu ihrer Hochzeit tödlich. Da sie aber unbedingt bei ihrem Bräutigam Konpei bleiben will, kehrt sie als Geist zu ihm zurück, allerdings 8 Jahre zu früh. Zu dieser Zeit ist Konpei noch ein Oberschüler und gerade erst dabei, Kirara kennen zu lernen. Nur der junge Konpei, sein Vater und die zu diesem Zeitpunkt noch lebendige Kirara können den Geist Kirara sehen, was zu einigen Verwicklungen führt. Bald fühlt sich Konpei zwischen der jungen, lebendigen Kirara, ihrem reiferen Geist und seiner Mitschülerin Amy, in die er zuerst verliebt war, hin und her gerissen.

Der Autor Toshiki Yui kommt aus dem Bereich des erotischen Mangas, dies ist seine erste Geschichte die auch für unter 18jährige geeignet ist. Die Zeichnungen wirken sehr realistisch und detailreich, so dass der Manga sowohl für die Leser von Shojo- als auch von Shonen Mangas interessant sein dürfte.

Wegen der stellenweise sehr erotisch angehauchten Zeichnungen, zählt der Manga, trotz seiner an und für sich eher leichten humorvollen Handlung zu den Erwachsenentiteln, ist aber bereits für Leser ab etwa 16 Jahren zu empfehlen.

Band 2 erschien zusammen mit einer Sammelbox für alle sechs Bände.

### 1.3.10 Kizuna

Autor: Kazuma Kodaka

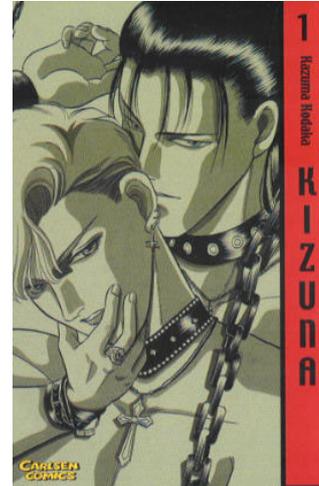
Verlag: Carlsen Comics, 2003f.

Bände: 3, lfd. (9 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-551-77051-4

Zielgruppe: Erwachsene

Genre: Shonen Ai (Yaoi)



Ranmaru Samejima und Kei Enjoji sind schon seit ihrer Schulzeit ein Paar. Ranmaru ist ein erfolgreicher Kendokämpfer, wird aber eines Tages bei einem Unfall so schwer verletzt, dass er nicht mehr kämpfen kann. Doch auch Enjoji hat so seine Probleme, denn sein Vater ist der Chef der Yakuza, der japanischen Mafia. Und dann ist da auch noch Kai, Enjojis jüngerer Bruder, der ebenfalls in Ranmaru verliebt ist, und alles tut, um die beiden auseinander zu bringen.

"Kizuna" ist der erste Yaoi Manga auf dem deutschen Markt. Das Genre Yaoi bezeichnet die Steigerung von Shonen Ai und beschreibt in wesentlich drastischeren Bildern die homosexuellen Liebesbeziehungen von Männern. Wie auch das Genre Shonen Ai ging es aus der japanischen Doujinshi-Szene hervor und richtet sich vor allem an junge Frauen als Leser. Wegen der sehr explizit dargestellten Liebeszenen eignet sich der Manga nur für Leser ab ca. 16 Jahren.

### 1.3.11 Liling Po

Autor: Ako Yutenji

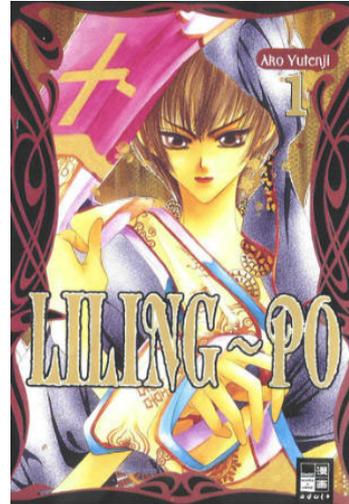
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2003f.

Bände: 4, lfd. (6)

ISBN von Band 1: 3-89885-737-9

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Fantasy



Am Kaiserhof eines fantastischen, mittelalterlichen Chinas werden die "acht Kostbarkeiten", acht unermesslich kostbare Schätze, die ihrem Besitzer Macht und Reichtum bringen, in den Händen böser Menschen aber großen Schaden anrichten sollen, gestohlen. Darum wird der berühmte Meisterdieb Liling Po beauftragt, sie wieder zurück zu holen. Damit er nicht selbst mit den Schätzen flüchtet, werden ihm zwei Beauftragte des Kaiserhofs zur Seite gestellt, der adelige Krieger Buchô und der bürgerliche Meitoku, die die Rückeroberung der Kostbarkeiten überwachen sollen. Erst nach und nach schaffen es die drei grundverschiedenen Männer, sich zusammen zu raufen um ihre gemeinsame Aufgabe zu erledigen.

Die Zeichnerin Ako Yutenji kommt eigentlich aus dem Bereich des japanischen Yaoi Mangas, daher sind die Zeichnungen sehr an den Shojo Stil angelehnt, äußerst fein und aufwändig gestaltet und dürften besonders Freunde des Stils von You Higuri ("Fushigig Yuugi"), Kaori Yuki ("Angel Sanctuary") oder Clamp ("X-1999") ansprechen. Wegen seiner für Jugendliche teilweise zu anspruchsvollen Handlung hat der Egmont Verlag den Manga mit dem "Adult" Verweis gekennzeichnet.

### 1.3.12 Lone Wolf & Cub

Autor: Kazuo Koike / Gôseki Kojima

Verlag: Planet Manga, 2003f.

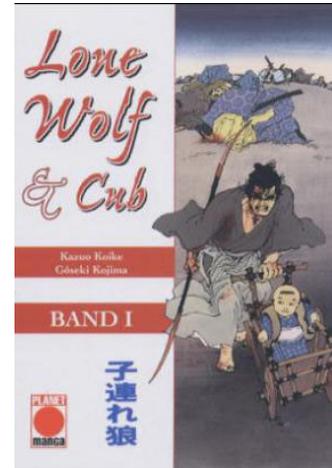
Bände: 5, lfd. (28)

ISBN von Band 1: 3-89921-450-1

Zielgruppe: Erwachsene

Genre: History

Sonderformat



Itto Ogami ist ein Samurai, dem ein Attentat auf den Shogun unterstellt wird. Entgegen des Samurai-Kodex verweigert er jedoch den Seppuko (ehrentvoller Selbstmord durch Bauchaufschlitzen), zusammen mit seinem kleinen Sohn gelingt ihm die Flucht, während seine Frau erbarmungslos getötet wird. Fortan nennt er sich "Okami" (einsamer Wolf) und zieht mit seinem Kind als Ronin, als entehrter Söldner, durch das alte Japan des 17. Jahrhunderts.

"Lone Wolf & Cub" war neben "Akira" einer der ersten Mangas, die der Carlsen Verlag 1996 in deutscher Übersetzung auf den Markt brachte, damals unter dem Titel "Okami". Allerdings wurde die Serie, wie auch die erste Ausgabe von "3x3 Augen" nach dem 8. Band eingestellt. Nun plant der Verlag Planet Manga alle 28 Bände der Reihe neu heraus zu bringen. Ähnlich wie in „Blade of the Immortal“, „Vagabond“ und „Kenshin“ ist auch hier der Schauplatz das mittelalterliche Japan der Edo Zeit, das dem Leser in einer Mischung aus poetischen Bildern, historischen Informationen und Actionszenen nahegebracht wird. Im Gegensatz zu "Blade of the Immortal" und „Vagabond“ wird hier allerdings weit weniger Wert auf die Kampfszenen gelegt. Okami kämpft nur, weil er das eben tun muss, was den vergleichsweise wenigen Kampfszenen einen eher statischen Eindruck verleiht. Ergänzt wird die anspruchsvolle Reihe durch ein Glossar am Ende jedes Bandes und Bemerkungen im Verlauf der Geschichte, die dem westlichen Leser die einzelnen Sitten und Philosophien, die in den Bänden erwähnt werden, genauer erläutert und die Geschichte so in einen historischen Kontext stellen.

### 1.3.13 Lumen Lunae

Autor: Mineko Ohkami

Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002f.

Bände: 5, lfd. (6 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-695-X

Zielgruppe: junge Erwachsene

Genre: Fantasy



In einer apokalyptischen Welt, die von Dämonen beherrscht wird, wird das Mädchen Aika von einem Dämonenfürst vergewaltigt. Die Dämonen entführen das daraus geborene Kind und nehmen es mit in ihre Welt, wo die Zeit schneller als in der Menschenwelt vergeht. Kurz darauf taucht der 16jährige Kai in der Menschenwelt auf. Er ist Aikas Sohn, jedoch durch die Zeit, die er in der Dämonenwelt verbracht hat, inzwischen genauso alt wie seine Mutter. Kai will seine Mutter beschützen, hinter der noch immer die Dämonen her sind. Doch als Halbdämon kann er ohne Hilfe nicht in der Menschenwelt überleben, deshalb folgt ihm der Apotheker Hisanagi, um ihn mit Medizin zu versorgen. Bald werden die Dämonen auf die drei aufmerksam und beginnen sie zu jagen. Auf ihrer Flucht werden sie getrennt, geraten in die Dämonenwelt und wieder zurück und lernen die verschiedensten dämonischen Wesen kennen, die sie beim Kampf gegen die Dämonen und damit für die Befreiung der Menschenwelt unterstützen.

Der Manga ist aufgrund seiner recht eckigen Zeichnungen und der oftmals chaotischen Panelaufteilung etwas gewöhnungsbedürftig. Auch die Handlung wechselt sehr häufig zwischen den einzelnen Schauplätzen hin und her und ist daher oft verwirrend und für Jugendliche teilweise zu anspruchsvoll. Er wurde daher unter dem "Adult" Label verlegt.

### 1.3.14 Manga Love Story

Autor: Katsu Aki

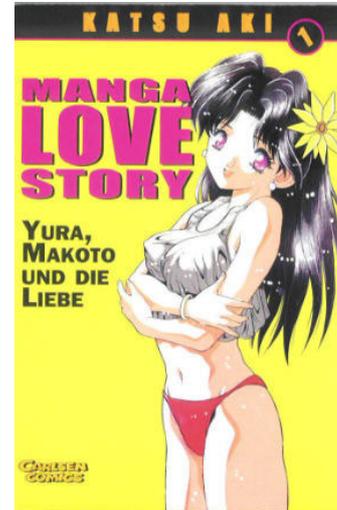
Verlag: Carlsen Comics, 2003f.

Bände: 3, lfd. (21)

ISBN von Band 1: 3-551-77271-1

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene

Genre: Sachmanga: Sexualerziehung



Neben "Eagle" ist "Manga Love Story" der zweite Sachmanga auf dem deutschsprachigen Markt.

Anhand des frisch verheirateten jungen Paares Makoto und Yura wird den jugendlichen Lesern eine Anleitung für die ersten Erfahrungen in Sachen Sex gegeben. Yura und Makoto erleben ihr "erstes Mal" in der Hochzeitsnacht, aber es verläuft wider Erwarten nicht sehr gut, worauf die beiden beschließen, weiter zu "üben", um sich und ihre Körper näher kennen zu lernen. Tipps und Ratschläge erhalten sie dabei von Makotos älteren Bruder Akira und dessen Frau Sanae sowie von Rika, Yuras jüngerer Schwester.

Die "Aufklärung in Comicform" kommt Umfragen zufolge bei den Jugendlichen gut an, was vor allem an den sympathischen Charakteren und der witzigen Erzählweise in Form von kurzen, humorvollen Episoden liegen mag. Nebenbei werden in relativ realistischen Bildern Informationen, Statistiken und Ratschläge für das Liebesleben vermittelt.

### 1.3.15 Naru Taru

Autor: Mohiro Kitoh

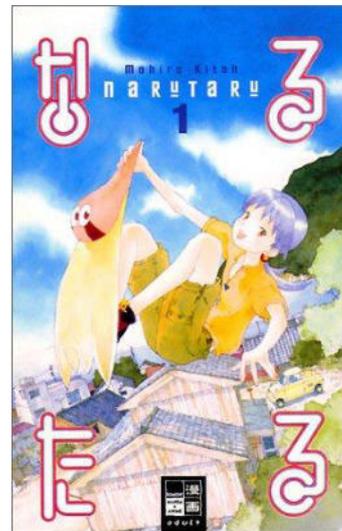
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2001ff.

Bände: 8, lfd. (9 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-148-6

Zielgruppe: Erwachsene

Genre: Mystery, Science Fiction



Die 12jährige Shiina findet am Meer ein "Drachenkind", ein seesternähnliches außerirdisches Geschöpf mit besonderen Fähigkeiten, dem sie den Namen Hoshimaru gibt. Mit der Zeit findet sie heraus, dass sie nicht die einzige ist, die ein solches mächtiges Drachenkind besitzt und bald werden auch ausgewachsene Drachen gesichtet. Doch nicht nur das Militär ist hinter Shiina und ihren Freunden her, weil es die Drachen als potentielle Waffen nutzen will. Auch unter den Drachenbesitzern selbst herrscht keineswegs Klarheit, was sie mit ihrer neu gewonnenen Macht anfangen sollen. Bald bilden sich einzelne Fraktionen, die sich untereinander wie auch das Militär zu manipulieren und zu bekämpfen versuchen.

Was als harmlose Kindergeschichte beginnt, wird ab dem 3. Band immer gewalttätiger, was die Serie absolut ungeeignet für jüngere Leser macht. Zudem nimmt auch die psychische Gewalt zu, was bei den Mangas, die von deutschen Verlagen herausgegeben werden, noch relativ selten ist. In der deutschen Fassung wurden daher einige Szenen im 6. Band zensiert.

Auch inhaltlich wendet sich der Manga an ein erwachsenes Publikum, da die behandelten Themen tiefgreifende Probleme junger Menschen in der Adoleszenz oft auf recht explizite Weise schildern. Eine sehr ernsthafte Geschichte also, zu der das kindliche Charakterdesign der Figuren nicht ganz passen mag.

(Weitere Informationen: siehe Kapitel 4: "Zensur im Manga")

### 1.3.16 Shamo

Autor: Akio Tanaka (Zeichnungen) / Izou Hashimoto (Text)

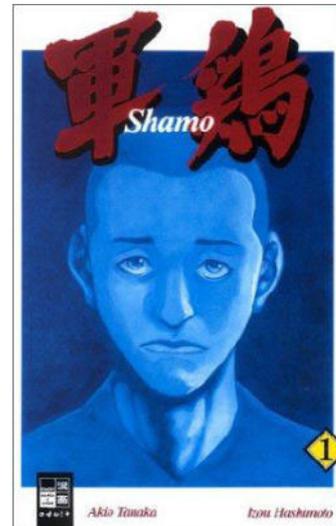
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002ff.

Bände: 6, lfd. (12 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-639-9

Zielgruppe: Erwachsene

Genre: Reality, Action



Der 16jährige Ryo Narushima ersticht ohne ersichtlichen Grund seine Eltern und gerät in ein Jugendgefängnis, wo er von den Mitinsassen verachtet und gequält wird. Doch Ryo beschließt, sich zu rächen. Er nimmt Karateunterricht bei einem Mitgefangenen und arbeitet sich langsam von ganz unten wieder hoch. Allmählich entwickelt er sich zu "Shamo", dem "Kampfhahn".

Im Mittelpunkt der mit harten Bilder bedrückend in Szene gesetzten Geschichte stehen die Gefühle des Protagonisten und sein verzweifelter Kampf gegen das Gesetz, rivalisierende Gangs und vor allem gegen sich selbst. Die größtenteils realistischen Bilder, bei denen nur die Proportionen nicht immer ganz stimmig sind, unterstreichen die häufigen Kampfszenen und die anspruchsvolle Thematik. Dies macht "Shamo" zu keinem einfachen Werk, das wirklich nur für Leser ab 18 Jahren geeignet ist.

### 1.3.17 Vagabond

Autor: Inoue Takehiko

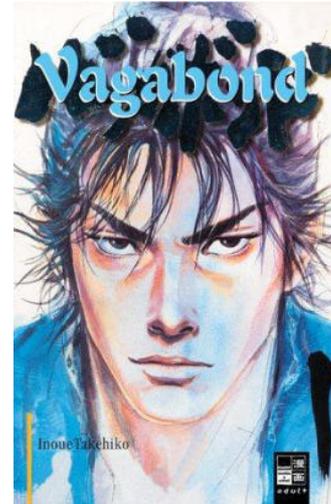
Verlag: Egmont Manga & Anime, 2002ff.

Bände: 10 lfd. (10 lfd.)

ISBN von Band 1: 3-89885-660-7

Zielgruppe: Erwachsene

Genre: History



Der Manga erzählt die Lebensgeschichte des Samurai Musashi Miyamoto (1584-1645), einer in Japan berühmten Persönlichkeit der Edo-Zeit (des japanischen Mittelalters). Miyamoto war nicht nur Schwertkämpfer, sondern auch Künstler und Philosoph in einer Epoche, in der die große Zeit der Samurai allmählich zuende ging und die Entwicklung von Feuerwaffen den Beginn der Meiji-Zeit (Restauration) einläuteten.

Die Zeichnungen sind, im Vergleich zu anderen History Mangas, wie z.B. "Kenshin", dessen Handlung ungefähr zur selben Zeit spielt, sehr realistisch gehalten und vermitteln eine düstere Stimmung. Durch den eindringlichen Zeichenstil wirken die Emotionen der dargestellten Personen glaubwürdig. Besonders in den ersten beiden Bänden häufen sich recht brutale Kampf- und Schlachtszenen, was sich jedoch im Verlauf der weiteren Bände bessert. Aufgrund seiner anspruchsvollen Thematik eignet sich der Manga vor allem für erwachsene Leser.