

Manganímart

¡REVISTA DE INFORMACIÓN SOBRE EL MUNDO MANGANIME Y MÁS!

**LA IGNORANCIA:
MAL DE MALES**

**ENTREVISTA
EXCLUSIVA:
A COSMA TEAM!**

**CONOCE TODO SOBRE:
EL MUNDO DE LOS SUMOS**

ADEMÁS:

**ANIME: YAKITATE JAPAN,
EL VIAJE DE CHIHIRO Y
CORRECTOR YUI**

**JMUSIC: ASIAN KUNG-FU
GENERATION**

**PREVIEWS: SAKIGAKE!!!
GROMARTIE KOKO Y
MYTHICAL SLEUTH LOKI**

**VIDEOGAMES: SECCION
VG**

**ZONA FICCIÓN:
LOS PITUFOS**

FULLMETAL ALCHEMIST INTERCAMBIO EQUIVALENTE

NÚMERO 11

ABRIL 2008



MANGANIMART



Bienvenidos a nuestro número de Abril!

Este mes tenemos información para todos los gustos!

En anime, Animeche nos presenta a Corrector Yui, una serie shojo; Akane nos trae Sen to Chihiro no Kamikakushi, del sensei Miyazaki y Yakitate Japan! la historia del manga que esta editando Manganimart Translations y que ya mismo pueden descargar!

Para los fans de la música, PepaChan nos habla de Asian KungFu Generation y además, como siempre nos trae un excelente artículo de cultura japonesa...en esta oportunidad: Sumo!!!! si, los gorditos luchadores!XD

En analisis central, Angarzafr nos cuenta todos los secretos de FullMetal Alchemist, considerado uno de los mejores anime/manga de los últimos tiempos!

En videogames, Kurochan nos habla de los nuevos y viejos títulos que podemos encontrar...

Por supuesto no podia faltar la entrevista exclusiva...en este número, Cosma, un grupo de cosplayers venezolanos!

Además, en Zona Ficción, Los pitufos, esas pequeñas cositas azules!; fan arts, noticias, eventos y más!

Esperamos que este número sea de su agrado y los invitamos a quedarse al pendiente del número de Mayo, nuestro aniversario, ya que les traeremos muchas sorpresas!

Gracias por leernos!

-Staff Manganimart-

En tapa:

FullMetal Alchemist by Hiromu Arakawa.

Número 11/Abril de 2008.

Revista Manganimart es un servicio provisto por **Manganimart Web**, sin fines de lucro, por y para fans. Las imágenes que acompañan esta publicación, son solo de carácter ilustrativo, el copyright pertenece a sus respectivos autores.

El staff de **Manganimart**, así como **Manganimart Web**, no se hacen responsables por posibles cambios en los eventos publicados, la responsabilidad recae en los organizadores.

Revista Manganimart esta amparada bajo copyleft, se permite el uso de su información siempre que se cite a su autor y se enlace con **Manganimart Web**.



ÍNDICE:

News	2	Anime: Corrector Yui.	23
Eventos	5	Zona Ficción: Los Pitufos.	27
Anime: Yakitate Japan!.	7	Preview anime: Mystical Sluth Loki	29
Reportaje a: Cosma	9	Preview manga: Sakigake!Cromartie	30
Fan arts.	13	Kokô	30
J music: Asian Kung-fu generation.	14	Bajo la lupa: La ignorancia, mal de males.	31
Anime: Sen to Chihiro no Kamikakushi.	18	Videogames	33
Cultura: El mundo de los sumos.	19	A fondo! FullMetal Alchemist.	35
		Celebridad del mes.	42
		Saludo Otaku.	43

STAFF:

ANGARZAFIR
Redacción/edición

AKANE
Redacción/edición

ANIMECHE
Redacción

KUROCHAN
Redacción

PEPACHAN
Redacción

VAN STYPSMA
Redacción

NEWS

Stan Lee se pasa al anime! Colaborará junto al creador de Shaman King en una historia corta

Un número especial de la revista Jump SQ que saldrá a la venta el próximo mes de abril contará con una historia conjunta de Hiroyuki Takei (el creador de Shaman King) y Stan Lee, el padre de Spiderman. Dicho one-shot, cuyo título por el momento se desconoce, se incluirá en un número especial titulado Jump SQ II que saldrá a la venta por tierras niponas el día 18 de abril.

Fuente: MisionTokyo.com

Batman Gotham Knight: El Nuevo Anime de Batman

La DC comic ahora tiene un nuevo proyecto! Para los que tienen gusto por Batman pero no por el cómic hay una opción para conocer la historia de este sombrío personaje... el Anime de Batman: Batman Gotham Knight!! Este anime está compuesto por varios cortos dirigidos por conocidos maestros del Anime, es una situación bastante similar a la que ocurrió con Animatrix. Su salida está planeada para antes de la película del caballero de la oscuridad (Verano 2008), y como se puede ver en el siguiente video, se han logrado bastante bien los diseños Anime con cierto aire de cómic. Qué esperan para ver el video?

<http://www.youtube.com/watch?v=LpeoJaWPomo>

Doraemon, el nuevo embajador de Japón

Según declarara el ministro de relaciones exteriores Masahiko Kômura, el gato "Doraemon", uno de los personajes más antiguos y populares del anime en Japón, se transformará en el primer embajador de la cultura animera... Se encargará de difundir a lo largo del mundo, todos los aspectos interesantes de la vida de los nipones a través de sus historias!

Una iniciativa interesante!



Finaliza el Anime de EyeShield 21



La adaptación al anime del manga Eyeshield 21, de Yuusuke Murata y Riichirou Inagaki, ha llegado a su fin tras emitirse el día 19 de marzo el último episodio.

La serie, realizada por el estudio Gallop (Rurouni Kenshin), comenzó a emitirse en la temporada de primavera del 2005 y ha acumulado un total de 145 episodios. El manga en el que se basa se sigue publicando a día de hoy en la Shonen Jump de Shueisha, donde sigue gozando de bastante popularidad, habiéndose publicado hasta la fecha 28 tomos.

Niño muere imitando una técnica de Gaara

Si bien la otra noticia sobre la muerte de un niño imitando a Naruto nos sorprendió, esta vez otro deceso ocurre, un niño de 10 años que tratando de imitar el sarcófago de arena (técnica de Gaara) le pidió a unos niños que enterraran su cabeza en un hueco de arena de 25 cm. el cual luego taparon. Cuando los niños se dieron cuenta, llamaron a sus padres, lo sacaron y lo llevaron a un hospital donde murió tiempo después por insuficiencia respiratoria. La víctima se llamaba Codey Porter, de 10 años, y vivía en la localidad norteamericana de Everett.

El anime de "La espada del inmortal" llega en verano

Según adelanta Anime News Network, en la nueva revista Afternoon que saldrá el próximo martes en Japón, se desvela gran parte de los detalles de la versión animada del manga de Hiroaki Samura La espada del inmortal (Mugen no Jûnin). En primer lugar, se conoce que su emisión comenzará en verano y que su dirección correrá a cargo de Koichi Mashimo (quien ya se encargó del anime Noir y la saga .hack//), mientras que el guión se encargará Hiroyuki Kawasaki (Bakuretsu Hunter). En cuanto al diseño de personajes, será Yoshimitsu Yamashita (antiguo director de animación de Samurai Champloo) quien tenga que trabajar en este cargo. Además, el apartado musical correrá a cargo de Kô Ôtani (Gundam Wing).

Fuente: ANN and MissionTokyo.

Finaliza Manga de Gankutsuou

En la Afternoon número 5 de la editorial Kodansha se ha despedido el manga de Gankutsuou, la adaptación de la serie de anime homónima producida por GONZO y emitida en Japón del 5 de octubre al 29 de marzo del 2005.

El manga, que al igual que el anime adapta libremente la novela El Conde de Montecristo de Alejandro Dumas, comenzó a publicarse en mayo de 2005 por parte del mismo director de la serie de anime, Mahiro Maeda. A día de hoy el manga cuenta con dos volúmenes publicados.

Presentaron la armadura de sagitario tamaño real!

La compañía Tamashii, en su evento estrella "Tamashii Nation 2008" y como parte de la campaña de publicidad de las Myth Cloth, presentó la armadura de sagitario tamaño real!!!

La armadura mide 1,83m, pesa entre 20 y 30 kilos y esta recubierta de plástico dorado...el sueño de muchos fanáticos hecho realidad! Lo que no se precisa es si la misma se podrá adquirir para que forme parte de la colección...aunque seguro que sale un ojo de la cara!

Fuente: La ventana de Saouri



eventos

ARGENTINA

DAICON DELUXE
PARTY XXIII

Día: domingo 13 de abril

Lugar: complejo La Plaza

(Av. Corrientes 1660, capital)

Horario: 12 hrs

Entrada: \$12

Se proyectaran:

Detective Conan

Special, Kosuke Sama &

Rikimaru San,

Evangelion School,

Macross Frontier,

Naruto Shippuuden,

Death Note, Code Geass..

Además, cosplay, sorteos,
trivias y más!Para más info: www.daiconworld.com.arPARANOIA-FIESTA
VISUAL KEI-

Día: viernes 18 de Abril

Lugar: teatro arlequines
(Venezuela 1113, capital)

Horario: 00 hrs.

Entrada: \$12

Para más info:

paranoiavisualkei@hotmail.com

ANIMEFEST!

Día: 5 de Abril
Lugar: Teatro Empire
(Hipolito Yrigoyen 1934,
capital)

Horario: 13 hrs

Entrada: 6\$

Se proyectaran:
Nana, Death Note, Kor,
el último ova de Tsubasa
Chronicles y en estreno:

Cosplay Complex y
un ova de Ranma 1/2...

Para más info:

<http://www.expresoanime.com.ar>



FIESTA PODER HONGUITO!

Día: 25 de Abril.

Lugar: Xodisco,
Cerrito 1060,
Capital Federal.

Entrada: \$10

Para más info:

poderhonguito@hotmail.com

Venezuela

ICHIBAN 2 EDICION

Día: 19 y 20 de Abril

Lugar: Salón de convenciones
Fiesole, Av Fuerzas Armadas,
Planta alta.Exito Norte,
diagonal al BOD. Maracaibo.

Horario: 9am a 8 pm

Entrada: 15 BsF

Contarán con la presencia de
Mario Castañeda, la voz de Goku!!!!

Para más info:

www.virtualnetdigital.com

PARA INFORMATE DE OTROS
EVENTOS A REALIZARSE
EN TU PAIS, ENTRA A
WWW.MANGANIMART.WEB.VE

NO TE
QUEDES
AFUERA!



YAKITATE JAPAN

BY AKANE

Una vez más, los japoneses demuestran que a la hora de crear un anime su imaginación es ilimitada!

Yakitate Ja-pan! Se ubica dentro del género shonen, más exactamente sería una de esas series donde encontramos las clásicas competencias entre los protagonistas por ver quien es el que presenta una mayor destreza...si digo esto, automáticamente podrían venir a nuestra mente como ejemplos Dragon Ball, YU YU Hakusho o incluso Saint Seiya, donde se intenta demostrar quien es el más fuerte y con las técnicas más logradas...sin embargo esta serie dista de ser como las anteriores....en ella se lucha, si, pero por ver quien es el que posee la mejor técnica para...hacer pan!!!!!!! Así es, esta serie es sobre panaderos! Peculiares protagonistas, no?

Yakitate Japan! (Ja-pan recién horneado!) nació de los lápices de Takashi Hashiguchi, y fue publicada en el Shonen Sunday a partir del año 2002. Dos años más tarde sería adaptada a la pantalla chica por el estudio Sunrise, contando con un total de 69 episodios, un poco larga

para lo que estamos acostumbrados actualmente, donde la mayoría de las series no se extienden más allá de los 26 capítulos.

La historia nos presenta a un joven japonés, Azuma Kasuma de 16 años, quien desde muy pequeño se obsesiona con la idea de crear un pan que identifique a Japón, ya que según él, en todos los países existe un pan típico, menos en el del sol naciente ^^... Luego de muchos años de estudio y dedicación, crea una gran variedad de panes a los que denomina Ja-pan, sin embargo ninguno logra ser el definitivo, aquel que pueda identificar a su país.

Así es como se muda de su pueblo natal a la ciudad de Tokio, para lograr perfeccionar su técnica y lograr su tan ansiado deseo...

A lo largo de los capítulos, Kasuma conocerá a una gran cantidad de personajes, que como él desean ser los mejores y los más reconocidos a la hora de preparar pan.

Kasuma, además, cuenta con una ventaja, posee las legendarias "manos solares", es decir que la temperatura de sus manos es superior a la normal, por lo que al amasar, sus panes fermentan más rápidamente y logran un sabor superior a los de los demás!...con esto los japoneses se ganan el premio a los más creativos. Creyeron que solo se trataba de un anime sobre como hacer pan? No iba a ser tan simple! ^^

La animación es dinámica, se respeta bastante los diseños originales del autor. Mención aparte se merece la gran canti-



dad y variedad de panes que aparecen a lo largo de la serie...no sabia que podían existir tantos!O_o

El manga, presenta un dibujo limpio y elaborado, donde abundan escenas cómicas, dobles sentidos y alusión a términos culinarios (que Azuma no comprende creando aún más confusión).

Esta serie es para todos aquellos que disfrutan con animes que salen de la temática normal o para los que disfrutan de un buen pan!^^

Si les interesó, el anime obviamente se consigue en Internet y el manga lo pueden encontrar en papel gracias a Editorial Ivrea, quien lo está publicando actualmente en España bajo el título: "Amasando Ja-pan!", y si no viven en España o su bolsillo ya no da más ^^ lo pueden conseguir en exclusiva en nuestra página gracias a nuestro fansub "Manganimart Translations"!

Espero que les haya interesado y la bajen!...como que de pronto me dieron ganas de comer una rica Croissant! O_O....hasta luego!!!!!!n_n



PERSONAJES PRINCIPALES:



KASUMA AZUMA: el prota! Con 16 años de edad, su sueño es crear un pan que logre identificar a su país, Japón. Se verá envuelto en una gran cantidad de competencias y deberá superar a sus rivales a fuerza de voluntad y un poco de harina!^^

KAWACHI: compañero de Azuma en su primer trabajo en Tokio, la panadería Pantasia. Uno de los personajes más graciosos!



TSUKINO: propietaria de la panadería donde trabaja Azuma, tratara de ayudarlo a convertir su sueño en realidad! A ella también le gusta mucho hacer pan!

MATSUHIRO KEN: el más bizarro entre los bizarros....musculoso y con peinado a lo "afro". Encargado de la panadería Pantasia.



Entrevista a

CAUR COSMA

Maracaibo Cosplay Club

Por Animeche



Entrevista a...

COSMA

Por Animeche

Cosma es el primer grupo de Cosplayers de Maracaibo que se organizan para hacer apariciones super interesantes en los eventos de Anime, con sus bien elaborados trajes y presentaciones, manteniendo por los momentos en secreto sus próximos proyectos. Para poder conocer los orígenes de este maravilloso grupo, entrevistamos a dos integrantes del mismo: Dhanna y Lau.

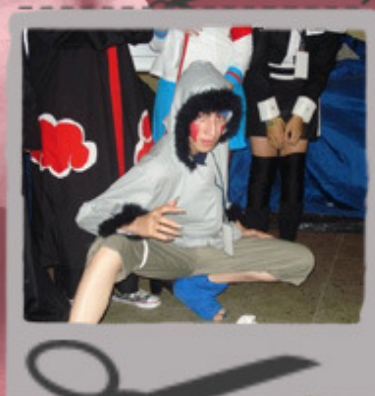
¿Cómo se inició Cosma?

Dhanna: Un amigo y miembro de Cosma (Kaarosu) creo este foro para Cosplayers (www.kosupure-idoru.com) lo cual me encanto mucho ya que amo los Cosplays... hablando con él, me estuvo preguntando ¿que podría hacer para mejorar el foro?, le di algunas ideas y una de ellas fue crear un club de Cosplay... le pareció excelente, ya tenia muchas ideas respecto a eso, desde hace mucho tiempo me hubiera gustado crear un club de Cosplay pero el problema era que era difícil conseguir personas entregadas, pero eso cambio ya que la cultura Cosplayer en Maracaibo y en Venezuela ha crecido demasiado en el 2007... Bueno entre charlas de Msn encontramos algunas personas interesadas en esto y bueno, decidimos hacer nuestra primera reunión...

¿Cómo fue el recibimiento de los Otakus?

Dhanna: Eramos pocos, cinco contandome: Kaarosu, Kitty-N, Ikarus, Laura y yo *risas*, pero nos fue bien ya que todos teníamos en mente nuestros próximos Cosplay lo cual hizo muy fácil la charla... pero realmente lo que hablamos en la primera reunión era de que se iba a tratar Cosma; ya sabíamos que iba a ser un club para Cosplayers pero no solo tenía que ser eso, nuestra razón de ser era ayudarnos como Cosplayers mas que todo de eso debería tratar Cosma que nosotros teniendo nuestras propias experiencias nos ayudemos para crear así un mejor traje o ir en la búsqueda del Cosplay perfecto *risas* Aunque eso s casi imposible...

Lau: El resultado final, después del proceso de construirlo, imaginarlo en tu cabeza, y verlo por fin listo y la reaccion de tus amigos (Cosplayers mas que todo) es muy divertida, al que le gusta de verdad se la pasa super jugando a ser alguien diferente y especial por un día o dos.





¿Quiere decir que lo ven más seriamente como una cultura a un pasatiempo?

Dhanna: Tiene un poco de los dos... porque a pesar de ser un pasatiempo es algo que puede causar mucha presión, por lo menos cuando las cosas no te salen bien o cuando se acerca la fecha del evento y aun te faltan muchas cosas por hacer... si solo fuera un pasatiempo lo dejaríamos sin pensarlo en el momento en que se vuelva una presión... es algo mas, es algo que amamos, al igual que amar el Anime y el Manga pero incluso es algo mas que eso porque al ser Cosplayer llegar a otro nivel de lo que se refiere ser Otaku...

Lau: Pasatiempo o cultura son términos un poco lejanos entre si, en mi opinión. Más bien uno deriva del otro, es un pasatiempo que proviene de la interacción con esta subcultura (Anime/Manga, Otakus, etc). Yo lo veo así, y a la vez le veo un futuro muy prominente, he visto como poco a poco se suman mas aficionados y personas interesadas en la cultura per-se y me alegra poder ser parte de esa revolución.

¿Se necesita algo en especial para pertenecer a Cosma?

Dhanna: En especial, nada. Simplemente dedicación con el equipo pues esto no es una broma, es algo serio y pedimos lo mismo de los que quieran integrar Cosma. Nos gustaria que los miembros hayan hecho mínimo un Cosplay... Claro, tenemos nuestras reglas, no son muchas pero las consideramos muy importantes.

¿Han pensado en hacer algún evento uds.?

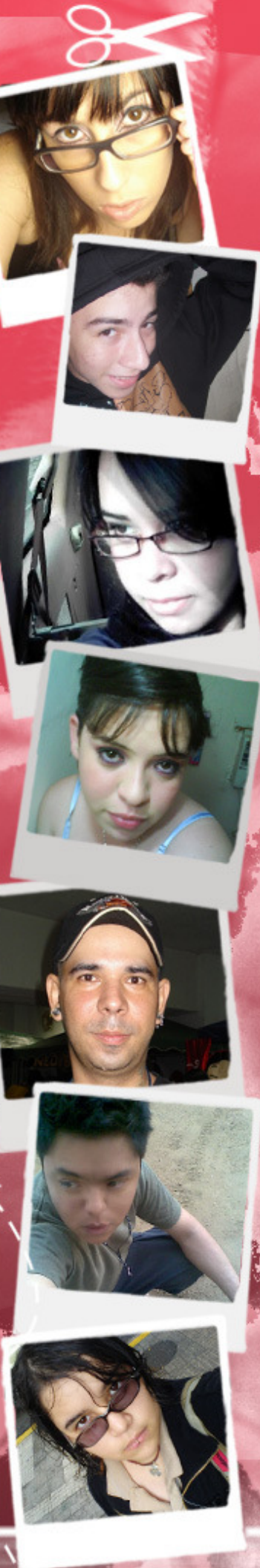
Dhanna: Si, realmente hemos pensado mucho en hacer un evento, pero seria algo sencillo y solamente enfocado a los Cosplays ya que para eso nos creamos para los Cosplayers, aunque por los momentos haremos cosas pequeñas en los eventos como foros, talleres o ser los jueces de los concursos de Cosplay.

¿Por qué Cosplay y no otra actividad?

Dhanna: Es una pregunta un poco complicada... supongo que es porque así sucedió y porque los que crearon Cosma tienen algo en común: ser Cosplayers y aman los Cosplays... simplemente así se inicia todo, con algo en común...

Lau: El club es precisamente para ello, el Cosplay. A lo mejor en el futuro podremos enfocarnos también en otros aspectos siempre y cuando entren dentro del subgénero (elaboración, performances, etc)





Integrantes

Nombre: Dhanna Falkenhagen
Edad: 19 años
Ocupación: Estudiante Univ.
Cosplay que a realizado: Yumi Fukuzawa, Suzumiya Haruhi, Chise, Mokona Negro (Larg)

Nombre: Juan D. Gonzalez
Edad: 17 años
Ocupación: Estudiante Univ.
Cosplay que ha realizado: Inuzuka Kiba, Asagi Rumina, Renkotsu

Nombre: Laura Castellano
Edad: 20 años
Ocupación: Estudiante Univ.
Cosplay que a realizado: Yuuko Ichihara, Lenalee

Nombre: María G. Gómez
Edad: 20 años
Ocupación: Estudiante Univ.
Cosplay que a realizado: Amare Misa, Temari, Tiffa

Nombre: Carlos Represas
Edad: 32 años
Ocupación: Estudiante Univ. y Comerciante
Cosplay que a realizado: una vez hice el de pajaritos a volar jaja

Nombre: Ronny Aguilar
Edad: 23 años
Ocupación: TSU
Cosplay que a realizado: Matantei Loki Ragnarok, Karman

Nombre: Brígida González
Edad: 15 años
Ocupación: Estudiante de bachillerato
Cosplay que a realizado: Horohoro, Maka Albar, Waterbender, Lei-Lei

Para finalizar no queda más que agregar ciertos datos interesantes para los que estén interesados en conocer y/o pertenecer a este creativo y dedicado grupo el cual hace del Cosplay más que un pasatiempo: un trabajo.

Puedes comunicarte con el grupo Cosma a través de las siguientes páginas:

Kosupure-idoru.com:
<http://kosupure-idoru.com/foro/index.php>

My Space de Cosma:
<http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendid=281095960>

Cosma está integrado por:

Presidente: Dhanna
Vice Presidente: Ikarus (Juan)
Secretario: Lau (Laura)
Tesorero: Kitty-N (María)
Técnico: Kaaros (Carlos)
Relaciones Exteriores: Sayuri (Brígida)
Relaciones Interiores: Ronny

Otros integrantes: Squall (Jesús), Marieri, Ines Gabriela, Jileana y Rosana.





Elegido del mes!

**"Yukino
Miyazawa"**
by Holie



PinkuDoll.deviantart.com



Elegido del mes!

"Gaara"
by Guafles
Venezuela



Entra a www.manganimart.web.ve y dejanos tu trabajo!

J-Music

ASIAN KUNG-FU GENERATION

Provenientes de Kanagawa, este grupo de j-rock ha cosechado éxito dentro y fuera de Japón, no solo por el ritmo indie de sus canciones, sino que también por sus letras. Millones de discos vendidos en Japón los avalan. Esta es su historia.

By PepaChan

Corría el año 1996 cuando tres estudiantes de la universidad Kanto Gakuin, llamados Kensuke Kita, Takahiro Yamada, y Masafumi Gotou decidieron crear un grupo de música, al que más tarde, se uniría Kiyoshi Ijichi. Es entonces, que nace Asian Kung-Fu Generation. Luego de muchos ensayos, e intentos, logran sacar su primer Extended Play el año 2000, el cual contenía canciones cover en inglés. Sin embargo, no es hasta el año siguiente cuando publican su primer tema en japonés, "Kona Yuki" (粉雪), o Powder Snow —polvo de nieve—, en un programa de radio. El tema fue bien recibido por los auditores, quienes lo solicitaron repetidamente ^o^...realmente es buenísimo, uno de mis favoritos =P. Con esto, logran sacar su segundo cd de género indie, para, el año 2003 lanzar su primer álbum, Houkai Amplifier (崩壊アンプリファァー) —altamente recomendable ^^—; con este disco, llegan al número 35 en ventas según Oricon, algo realmente impresionante para una banda que recién comienza, en un país como Japón, en el cual, los grupos rotan XD. Pero el

en las tiendas muy rápido éxito y las ganas de estos chicos no se detiene allí; el 2003, lanzan los singles "Mirai no Kakera" (未来の破片) y "Kimi to iu Hana" (君という花), que los catapultan a la fama, y ese mismo año, editan su primer álbum de larga duración, Kimi Tsunagi Five M (君

), el cual vende más de 25.000, llegando al número 5 de ventas en una semana, según Oricon.

El 2004 se presenta como un año exitoso; ganan el premio a "Mejor Artista Nuevo", y lanzan 4 singles más, "Siren" (サイレン), "Loop & Loop" (ループ&ループ), "Rewrite" (リライト), que sería el cuarto opening del anime de Fullmetal Alchemist, y "Kimi no Machi Made" (君の街まで). Después de esto, producen su segundo álbum, "Sol-fa" (ソルファ), (muy bueno n.n), el que vende más de 600.000 copias, permaneciendo en el número uno en ventas por dos semanas, según Oricon. Ese mismo año, el tema "Haruka Kanata", del disco Houkai Amplifier, se convierte en el segundo opening del anime de Naruto.

Y llega el momento de sacar su primer DVD ^^ El 2005, en su gira Re:Re: lanzan esta producción, que sólo pudo adquirirse durante la misma. Además, participan en el NANO-MUGEN FES 2005, junto con otras 8 bandas, y más tarde, lanzan el single "Blue Train" (ブルートレイン). El 2006 lanzan un nuevo disco, "Fan Club" (ファンクラブ), que permanece número 5 en ventas según Oricon; también, sacan una compilación, "Feedback File", la que ocupa el segundo lugar entre los más vendidos. Y a mediados de ese año, participan junto con otras 12 bandas en el NANO-MUGEN FESTIVAL 2, y sacan dos singles más: "World Apart" y "Aru Machi no Gunjo". La segunda de ellas es el tema de la película Tekkon Kinkreet, mientras que la primera se convirtió en el número uno de los singles de la banda ^o^.

Llegado el 2007, su tema "Rewrite" gana el premio 'Best Anime Theme Song' —la mejor canción de Anime— en el 'first American Anime Awards' —primeros awards americanos de Anime—.

Este año, hace aproximadamente un mes (el 05 de marzo XD), la banda publicó su último disco, World World World, el cual es absolutamente recomendable ^^ En este álbum está contenido el último opening de Bleach, "After Dark".

Asian Kung-Fu Generation

Género: J-Rock

Año de fundación: 1996

Sellos: Ki/oon Records (Japón)

Tofu Records (Norteamérica)

Web: www.asiankung-fu.com

página oficial en inglés

<http://www.sonymusic.co.jp/Music/Info/AKG/eng/>

página oficial en japonés

<http://www.sonymusic.co.jp/Music/Info/AKG/>

Integrantes: Kensuke Kita, Masafumi Gotō, Takahiro, Yamada, Kiyoshi Ijichi



Integrantes

Kita Kensuke, 喜多 建介

Nació el 4 de enero de 1974, en Kanagawa. Es el guitarrista líder, aunque también realiza la función de voz de fondo; tiene tres guitarras Gibson, además de una marshall, y otras O.O. Sus apodos son Ken-chan y Kensui, y se recibió de economista en la universidad Kanto Gakuin; se sabe que se disfraza de mujer O_o, para no ser reconocido =.=, para lo que usa el nombre de Mayuka ó_ò. Sus bandas favoritas son Radiohead, Mannix, Supergrass y XTC.

Masafumi Goto, 後藤 正文

Nació el 2 de diciembre de 1976, y es originario de la prefectura de Shizuoka, de Fujieda. Es el vocalista de la banda, aunque también es guitarrista líder, enfocado eso sí, en llevar el ritmo del grupo. Para esto, también tiene 3 gibson, y un amplificador Roland Custom JC-160. Al igual que Ken-Chan, también es economista, de la misma universidad de Kanto. Sus bandas favoritas son Weezer, Number Girl, Teenage Fanclub, Eastern Youth y Howard Jones. Sus apodos son Gocchi y Zukku ^^.

Takahiro Yamada, 山田 貴洋

Apodado Yama-chan, es el bajista de la banda, y también hace voces de fondo. Nació el 19 de agosto, y al igual que Zukku, es originario de la prefectura de Shizuoka. Su bajo es un '62 Fender Jazz Bass. Se graduó en literatura, también en la universidad de Kanto, y sus bandas favoritas son The Beatles, Oasis, The Smashing Pumpkins, y los Pet Shop Boys. Junto con Goto, han escrito algunas canciones de la banda. Es el más gentil de la banda n.n.

Kiyoshi Ijichi, 伊地 知潔

Nació el 25 de septiembre de 1977, en la prefectura de Kanagawa. Es el baterista de la banda, y ya antes de ser parte de

Asian Kung-fu Generation, tocó en una banda a nivel nacional; su talento en este instrumento es impresionante ^o^. Su apodo es sólo Kiyoshi XD, y se graduó de ingeniero en la universidad de Kanto también. Sus grupos favoritos son Brian Setzer y Hi-Standard.

Otros Datos

12 años de éxito no pasan inadvertidos; Asian Kung-fu Generation, o Ajikan (アジカン) como es llamado por sus fans en Japón, ha cosechado grandes premios, y ha realizado numerosas giras. Sin ir más lejos, en el manga de Hellsing, fueron parodiados por miembros del vaticano XD, con el nombre de 'The Vaticung' XDXXD. Su canción "Loop & Loop" aparece en el juego Osu! Tatakae! Ouendan para la Nintendo DS, y el tema 'Rewrite', aparte de ganar el premio a mejor canción de anime en los primeros premios americanos al anime en 2007, por ser el cuarto opening del anime de Fullmetal Alchemist, aparecen en los juegos GuitarFreaks y DrumMania de Konami, junto a otro de sus temas, N.G.S, del disco Kimi Tsunagi Five M. 'Rewrite', cuya letra habla sobre el 'reinicio de tu vida, ya que, aunque no puedes cambiar el pasado, puedes encontrar un nuevo rumbo, para estar bien contigo mismo' también aparece en un videojuego, específicamente en el pack de expansión para la Nintendo DS, en el juego Daigasso! Band-Brothers, como también en el juego Taiko Drum Master Portable para la PSP.

'After Dark', un tema buenísimo, —mi favorito del último disco n.n, junto con No.9, se los recomiendo — es el último opening de el popular anime de Bleach ^^ . Y el tema "Aru Machi no Gunjō", también de su último disco, World World World, es la canción de la película Tekkon - Kinkreet.



Discografía

Singles

- "*Mirai no Kakeru*" (6 de agosto 2003 Oricon #34)
 "*Kimi to Iu Hana*" (16 de octubre 2003 Oricon #14)
 "*Siren*" (14 de abril 2004 Oricon #2)
 "*Loop & Loop*" (19 de mayo 2004 Oricon #8)
 "*Rewrite*" (8 de agosto 2004 Oricon #4)
 "*Kimi no Machi Made*" (23 de septiembre 2004 Oricon #3)
 "*Blue Train*" (30 de noviembre 2005 Oricon #5)
 "*World Apart*" (15 de febrero 2006 Oricon #1)
 "*After Dark*" (7 de noviembre 2007)

Álbums

- Hōkai Amplifer* (04/23/2003)
Kimi Tsunagi Five M (11/19/2003)
Sol-fa (10/20/2004)
Fanclub (03/15/2006)
Feedback File (10/25/2006)
World World World (03/05/2008)



Dvds

- Eizo Sakushin Shu Vol. 1* (26 de noviembre 2004)
Eizo Sakushin Shu Vol. 2 (20 de abril 2005)
Eizo Sakushin Shu Vol. 3 (20 de marzo 2007)
Feedback File Disc 2 (25 de octubre 2006)
Eizo Sakushin Shu Vol. 4 (26 de marzo 2008)

Espero que les haya gustado este pequeño reportaje!!! A los que les gusta esta espectacular banda, y a los que no la conocen... qué esperan!!!
 ^^ Nos leemos!!!



PARADISE KISS

EN MANGANIMART
TRANSLATIONS.



DESCARGA ESTE MANGA
Y MUCHOS MAS EN
[WWW.MANGANIMART.WEB.VE/FORO](http://www.manganimart.web.ve/foro)

SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI Rp AKANE

Un mundo irreal...una niña perdida en un pueblo fantasma...sus padres convertidos en cerdos...un cambio de nombre y una historia llena de sentimientos y personajes bizarros...es decir, una película a lo Miyazaki! ^^

Sen to Chihiro no Kamikakushi, es una de las películas más famosas producidas por el estudio Ghibli, uno de los estudios de animación más importantes de Japón y dirigida por el sensei Hayao Miyazaki, considerado el Walt Disney japonés...Spirited Away o El viaje de Chihiro, como fuera bautizada en Latinoamérica, se estreno en los cines nipones en el año 2001.

Con guión del propio Miyazaki, la trama gira en torno a Chihiro, una niña que se muda de su pueblo natal junto a sus padres. En el camino hacia su nuevo hogar, tras tomar un atajo, llegan a un extraño pueblo, en apariencia abandonado...Sin embargo, al caer la noche algo mágico ocurre y Chihiro ve como sus glotoneros padres, que habían tomado comida del lugar sin permiso, se transforman en 2 asquerosos cerdos. Muy asustada, Chihiro descubrirá que se encuentra en un mundo que solo podría existir en sus fantasías, un lugar que sirve de descanso para dioses y seres mágicos, que es regido y gobernado por una vieja bruja, Yubaba.

Sus padres-cerdos, son llevados a los corrales para luego ser sacrificados, por lo que Chihiro intentara por todos los medios salvarlos. Poco a poco conocerá a diversos personajes de este mundo y su máximo aliado será Haku, un niño que parece conocerla muy bien...Chihiro aprenderá a sobrevivir allí, mientras planea el rescate, pero en el intento podría llegar a perder lo más importante para una persona...su identidad. Por que? Que es lo que ocurre con Chihiro, sus padres y Yubaba? Lo dejo para que lo descubran cuando se animen a verla!^^

La animación es sublime, excelente! Cada uno de los fondos utilizados en la película fue trabajado con sumo detalle, al igual que el amplio universo de personajes que podemos encontrar. La banda sonora es igual de excelente, con piezas instrumentales que acompañan y ambientan muy bien cada una de las escenas...Como dato, se utilizaron 1900 millones de yenes para la realización de esta película, siendo una de las más caras de todos los tiempos.

Otro dato de esta película, yo diría uno de los más importantes, es que fue galardonada con más de 30 premios internacionales en los 3 años posteriores a su estreno, y no solo eso, sino que se hizo acreedora a dos de los premios al cine, más importantes del planeta: El oso de Oro a la mejor película de animación, en el Festival Internacional de Berlín y en el 2002, Oscar a la mejor película de animación, compartiendo la nominación con otras grandes producciones como La era del hielo o Lilo y Stitch.

Esto le permitió a Miyazaki comenzar a ser reconocido en occidente, fuera de lo que es el círculo otaku y que sus películas fueran distribuidas en los cines americanos...

Bueno, espero que le den una oportunidad! Aquellos que ya han visto cine de este director, sabrán de lo que estoy hablando y para los que aun no lo conocen, Chihiro es una muy buena oportunidad para que se conviertan en fanáticos!^^



El mundo de los Sumos

By PepaChan!

相撲



Más antiguos que los samuráis, los sumos, en apariencia más divertidos, ocupan un sitio muy importante dentro de la cultura japonesa; No sólo porque forman parte del quehacer y tradición de la familia imperial, sino que también por ser un arte marcial milenario, del que se mantienen impresionantes tradiciones. Este, es el mundo de los sumos.

El sumo, 相撲, o la lucha sumo, es un arte marcial que se originó desde que Japón existe =O, más de 2000 años, comprobados, hablan de su existencia. Se cree que en un principio se realizaban estos combates, a --muerte--, para implorar buenas cosechas a los dioses. De todas formas, el primer documento que habla sobre los sumos aparece en el Kojiki, la escritura conocida más antigua de Japón, que data del año 712 d.C. En este, se narra, --como una leyenda más del shinto--, de que la diosa Amaterasu (más info de la mitología de Japón en el foro ^^) envió al Dios Takemikazuki a pacificar Japón; sin embargo, el dios de la tierra, Okuninushi-no mikoto, permitió que Takemikazuki pacificara el Japón, con la condición de que todos sus hijos estuvieran de acuerdo; y como es común en la mitología japonesa XD, hubo un solo hijo de este Dios que se opuso: Takeminakata; producto de esto, ambos dioses, Takemikazuki y Takeminakata, se enfrentaron en un combate, de características propias del sumo primitivo. Y fue así, que el dios enviado por Amaterasu venció a Takeminakata, y la tierra del Japón fue controlada por los dioses del cielo...

Sin embargo, los orígenes de este deporte no terminan ahí; la historia escrita, dice que durante el periodo del emperador Suinin (29 A.C.-70 D.C.), surgió el padre del sumo; la historia cuenta, que el mismo emperador le pidió a Nomi no Sukune, un alfarero de Izumo, que enfrentara a un matón de la actual zona de Nara, Taima no Kehaya; el combate entre los dos duró poco, y Taima no Kehaya fue vencido por fuertes golpes en el estómago (algo propio del sumo). Desde entonces, se conoce a Nomi no Zukune, como el padre del sumo

Sin embargo, el primer combate de sumo, como tal, se dio en el año 642, cuando enviados de la corte de Paekche de Corea, vinieron a visitar Japón; la emperatriz Kogyoku (que reinó entre los años 642-645), para entretener a tan importantes invitados, hizo que los guardias de palacio practicara sumo, costumbre que se mantiene

hasta hoy durante las coronaciones imperiales, claro que con algunas diferencias. Cuando el emperador Shomu (r. 724-749) llegó al poder, hizo reclutar luchadores de sumo, sumotori, por todo Japón, para que estos realizaran combates en los jardines del palacio imperial el séptimo día del mes 7 del calendario lunar (agosto de nuestro calendario), en una festividad llamada "sechie", en la que también la gente culta podía reunirse a recitar poemas o.o. La festividad continuó hasta el periodo Heian (794-1185), y convirtió al sumo en un rito para pedir por la paz nacional y la prosperidad de la sociedad japonesa.

Pero no es hasta el periodo del emperador Saga (r. 809-823) que el sumo se convierte en un arte marcial, estableciéndose reglas y técnicas más preparadas y refinadas (ya no eran sólo golpes directos al estómago XD). Y llegado el primer shogunato, en 1185 (hasta 1392) en Kamakura, el sumo se practicó fuertemente como arte marcial entre las clases guerreras. Minamoto no Yoritomo, uno de los más famosos shogunes (1148-1199), fue un fanático del sumo, al igual que Oda Nobunaga (1534-1582), un gran daimyo

(señor feudal), quien en el año 1578 reunió a más de 1500 practicantes del sumo para hacer un megatorneo O.O. Y como la cantidad de sumotoris era tal, hubo que poner límites entre las luchas para que no hubiera confusión; es entonces cuando surge la regla de que el combate se debe realizar en un círculo.



Nomi no Zukune, el padre del sumo



A todos los daimyos les gustaba auspicar sumos; así como tenían samurais para el combate directo y ninjas para el espionaje y la inteligencia, los sumos cumplían el papel de entretener a las personas (algo así como el fútbol, o el béisbol XD). sin embargo, no cualquiera podía ser auspicado, llegando solo los mejores a tener las mismas regalías que un gran samurai O.o

Terminando el periodo Edo, los sumotoris se agruparon en viviendas propias, y recibieron entonces el nombre de "kanjin-sumo", ya que ahora se dedicaban a recolectar donaciones para reparar puentes, construir templos, etc. De todas formas, parte del dinero era usado para sus gastos y para pagarles a los rikishis (aprendices de sumo, la explicación viene más abajo =P), que muchas veces eran ronin (samuráis sin señor). Todo esto permitió que los sumos finalmente en 1925 se asociaran en la actual Asociación japonesa de Sumo, la cual mantiene las mismas tradiciones antiguas.

Vida del Sumo

Como ya vimos, las tradiciones del sumo se han mantenido desde la antigüedad hasta hoy, por lo que los sumos de hoy viven en un mundo feudal ò.ò, en construcciones llamadas heya, que mantienen la misma fachada que las primeras viviendas de sumo, con el tejado suspendido sobre el dojou —el dojou es el lugar de entrenamiento—. Al amanecer, los aprendices de rango más bajo se levantan a realizar algunas prácticas, para después limpiar el edificio y cocinar la comida principal del día. —Hay algunos sumos, que después de retirarse, se instalan con restaurantes y ryokans (posadas) especializados en comida de sumo, chanko nabe— Los sekitori de rango más elevado, llegan más tarde, para empezar largas sesiones de prácticas en las que pueden participar sumos de otros heyas, que vienen de visita, para ayudar a los que recién empiezan.

Llegado el momento de comer, el rango determina el orden. Primero, comen el oyakata, luego los rikishi, los cuales según orden de rango se irán sentando, mientras que los de más abajo los sirven. Esto, que puede ser tomado como un abuso de poder, en realidad es un incentivo para que los rikishi escalen posiciones en el ranking, ya que el comer primero y elegir los mejores trozos, es un poderoso incentivo O_o. Luego de comer, los rikishi deben dormir siesta, para engordar OoO, y al despertarse, vuelven a entrenar, pero no tan arduamente como en la mañana, sino que centrado más en trabajo básico de pies (algo muy importante en combate). Finalmente, se sirve una cena, algo más liviana que la comida principal, después de la cual, los rikishi pueden salir libremente n.n. Sólo los que están casados pueden volver a dormir a sus casas; el resto, permanece en el heya, y los rangos más bajos, en habitaciones comunales.



Combate y Técnicas

Las reglas de un combate de sumo son relativamente simples; la lucha se realiza en un dojou de forma circular, de un diámetro de 4.55 metros, delimitado por una gruesa sogá, tawara, hecha con paja de arroz. El dojou está hecho de arcilla con arena esparcida, y en su centro deben dibujarse dos líneas, las shikiri-sen, donde se colocan los luchadores antes de empezar el enfrentamiento. En síntesis, las reglas son:

- Si un luchador toca con cualquier parte que no sean sus pies el suelo, pierde;
- Si un luchador llega a salirse del dojou, con cualquier parte del cuerpo, pierde;
- Si el luchador usa una técnica ilegal, kinjite, pierde;
- Si el luchador pierde el mawashi (la vestimenta que usan en combate... sí, es esa especie de sunga!! XD), será eliminado;



El encuentro dura pocos segundos, y antes de realizarse, ambos deportistas realizan un ritual ceremonial: primero, ambos se saludan con una inclinación de la cabeza, para luego, realizar el shiko, que consiste en levantar una de las piernas y dejarla caer fuertemente al suelo; después, los combatientes se colocan frente a frente en cuclillas, frotándose las manos y aplaudiendo, estirando los brazos y poniendo las palmas de las manos hacia arriba, y luego sobre sus rodillas o.O, para demostrar a su oponente que no portan ningún arma. Luego, se retiran a un rincón para beber chikara mizu, es decir, agua purificada, y para arrojar sal al dojou, con el fin de purificarlo. El combate empieza cuando ambos rikishis tocan con las manos el suelo del dojou; si uno lo toca antes que el otro, comete una falta que se castiga con una sanción económica O.ó

Si los dos luchadores llegan a caer al mismo tiempo, será el árbitro, o gyoji, quien indique al ganador. Los jueces también, pueden subir a deliberar, cuestión que se conoce como mono-ii. La decisión puede ser: la ratificación de la opinión del árbitro, o la repetición del combate.

Antes de los combates de más alta categoría, todos los Yokozuna (luchadores de mayores rangos), realizan un baile sincronizado compuesto por movimientos lentos, con el fin de espantar a los malos espíritus; después, los jugadores suben vestidos por sus kesho amawashi (lo que llevan arriba de la "sunga", fíjense en la imagen de arriba =P), para ser presentados dentro del dojou al público, ritual conocido como Makuuchi dohyo-iri.

Existen 6 grandes torneos de sumo, realizados en cada mes impar del año; 3 de ellos, se hacen en Tokio, y los otros, en Osaka, Nagoya, y Fukuoka. Sólo existen 66 sumos profesionales, el resto se consideran sólo aprendices; los luchadores se ubican dentro de la misma clasificación, banzuke, que a su vez se subdivide en rangos numéricos, separados en este y oeste, donde el oeste es superior.



¿Y las Mujeres?

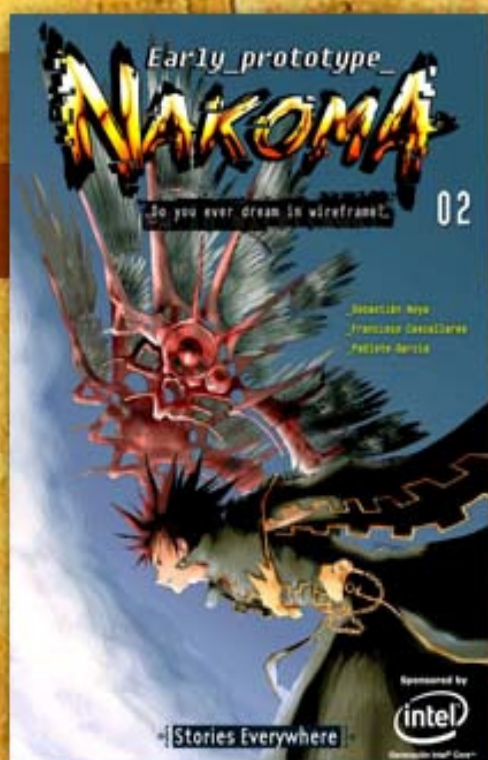
A pesar de todo, en Japón existieron mujeres que practicaron en el sumo O_O. La esposa del jefe del dojou, se encargaba de cuidar el establecimiento, y administrarlo; pero también habían mujeres que practicaban en forma amateur este deporte, pero no competían, porque se les consideraba impuras ㄟㄟ.

Las mujeres que comenzaron en este deporte, en el siglo XVII, primero fueron prostitutas que parodiaron las competencias de sumos., haciendo combates en los que peleaban ellas, y hombres ciegos ó.ó. Sin embargo, este tipo de espectáculos se prohibió llegado el siglo 20. En 1873, el ministro Sanjo Sanetomi prohibió estas conductas 'reprobables', y las mujeres decidieron entrar al mundo del sumo en forma más seria, logrando que durante la segunda guerra mundial sus combates fueran vistos por el público, impulsado esto también, por la falta de hombres que se encontraban en la guerra; pero en el período posguerra, el interés bajó, y las mujeres desaparecieron del sumo; sólo en 1997 ingresaron mujeres como amateurs a este deporte...

Interesante, no?... Nos leemos ^^ !!!



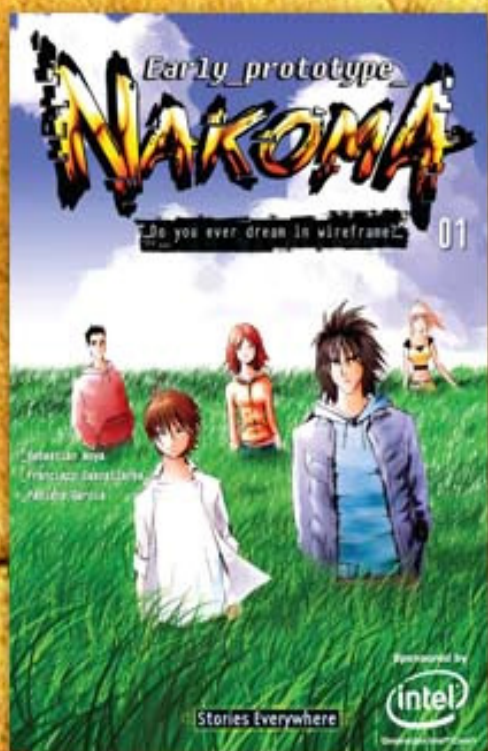
EMPEZÓ EN EL MUNDO REAL. AHORA SIGUE EN EL WIREFRAME.



Seguí el número 2 del manga 100% argentino, gratis en la web.

Todos los miércoles, en **WWW.NAKOMA.COM.AR**

Sebastián Noya
Francisco Cascallares
Pablete García



Early prototype_
NAKOMA
Do you ever dream in wireframe?

Stories Everywhere

STORIESEVERYWHERE.BLOGSPOT.COM

Sponsored by



Generación Intel® Core™

www.corelifeblog.com



Corrector Yui

Por Animeche

Corrector Yui es un Anime creado por Kia Asamiya, autor de Silent Moebius y Martian Successor Nadesico. Esta obra, creada por su hija narra una historia Shoujo llena de comedia y ciencia ficción que fue transmitida en Cartoon Network en el año 2001. Posee dos temporadas cada una de 26 episodios lo cual hace una historia de 52 episodios llenos de aventura. Esta historia mezcla tecnología y magia, dando como fruto la historia de una adolescente que no conoce mucho de las computadoras y aprende a lo largo de la historia sobre estas.

Argumento

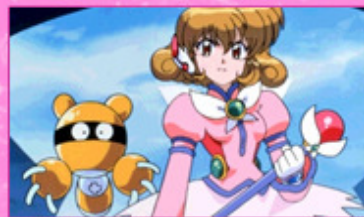
Yui Kasuga es una adolescente inexperta en las computadoras que vive en un futuro donde éstas son las que rigen el flujo de todo el mundo. Esta es elegida por error por un software de computadora llamado IR para ser la salvadora de la RedCom (que es un mundo digital hecho por el humano). Resulta que esta otra dimensión es asechada por Grosser y sus cuatro secuaces, los corruptores: Freezy una torpe y malvada mujer con poderes congelantes, Jaggy un obsesionado por el estudio a través de libros, Virus un corpulento tipo que con su espada infecta todo, y Warwolf (o Lobo) un antipático lobo que esconde un pasado misterioso. IR pertenece a un grupo de softwares llamados Correctores que deben ser corregidos por Yui, y fueron creados por profesor Inukai. Este experto en las computadoras sufrió un accidente al ser hackeado su automóvil electrónico por nada más y nada menos que Groser,

ya que el científico exparció los softwares correctores en la RedCom y es por eso que el malvado antagonista no los puede atrapar. En un intento desesperado el profesor Inukai intenta escapar del virus y sufre un accidente, arriesgándose a morir. Es así como Yui se une al grupo de Correctores y lucha contra los softwares dañinos, mientras trata de vivir su vida como adolescente y encontrar el amor en su gran amigo y vecino Shun, quien se verá involucrado en la crisis de la RedCom.

Más allá del inicio

La historia tiene dos temporadas. La primera temporada inicia con la iniciación de Yui como correctora humana (y unión de Corrector Haruna al equipo) y la lucha contra Grosser. La segunda se inicia con un mejoramiento en la RedCom donde su tiempo pasa más rápido que en la realidad y es cuando aparece un peligroso virus llamado Bubbles que infectó a una pequeña niña mensajera. Ésta vaga a través de la Red Com infectando todo sin percatarse, pues desconocía que portaba el virus.

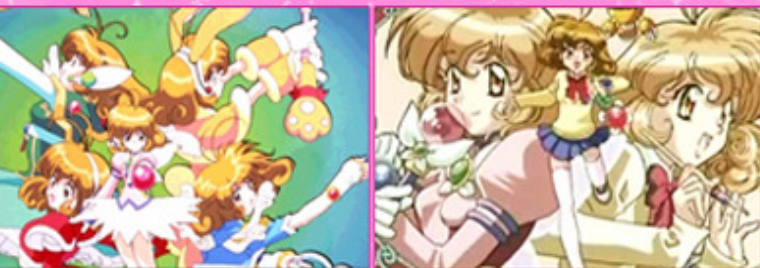
Es cuando aparece otro corrector humano que será amigo-enemigo de Yui. Y se librará una batalla en la que estará en juego un mensajero que aparece como una pequeña y encantadora niña la cual será asechada por el nuevo virus sin ésta tener la más mínima idea de que ella misma posee esta infecciosa plaga. Esta temporada al principio parecerá de poca relevancia, sin embargo su trama se hace más serio conforme se va descubriendo el pasado de la nueva Corrector Humano.



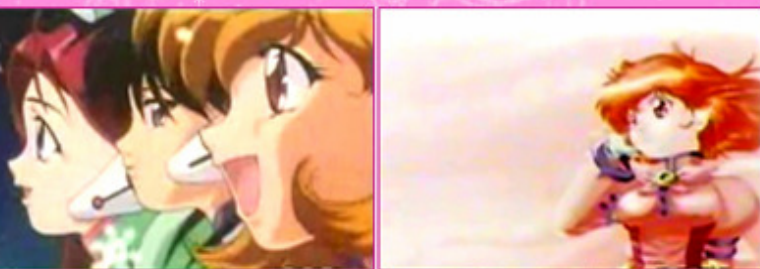
Música

La banda sonora de este Anime es bastante buena, con temas divertidos que incluso llegan a parecerse a algunos de Sailor Moon. Los openings y endings tienen canciones preciosas, interpretadas por cantantes con hermosas voces y letras sobre la superación o el romance. Los temas que dieron un gran estilo a este Anime son:

Episodios 1-26: Opening, Eien to iu Bashou (por Kyoko); Ending, Mirai (por Legolgel).



Episodios 27-52: Opening, Tori ni Naru Toki (por Satsuki); Ending, Réquiem (por Satsuki).



La RedCom y el ComCon

La RedCom es una especie de mundo paralelo al nuestro, que es la fusión entre la realidad virtual y el Internet. Le proporciona a las personas todo lo que puedan necesitar desde estudios y servicios públicos, hasta diversión y controla todo en el mundo real, como las escuelas, los hospitales y los sistemas de seguridad de todo. Las personas utilizan un virtualizador para poder entrar allí el cual limita a la persona a estar máximo 10 horas en la RedCom. Los correctores humanos y el profesor Inukai utilizan un elemento llamado ComCon que ofrece mayor libertad (como poder estar en la Red el tiempo que ella desee) y le sirve a Yui para transformarse y ver los mensajes hologramas que le son enviados.



Trajes Elementales

Cada Corrector le provee a Yui un traje especial de pelea que le proporciona poderes especiales a la joven Correctora, estos fuera del traje básico que siempre utiliza. Los cuatro trajes son: el traje de fuego brindado por Synctro y/o Paz (que le proporciona gran poder para crear fuego), el traje de viento de Control y/o Antie (que le da gran agilidad física a quien lo use), el traje de tierra por IR y/o Follow (que hace muy fuerte a quien lo utilice) y el traje de agua de Ecco y Antie (que da la habilidad de controlar el agua).

Apagando la PC

Corrector Yui es un Anime que simplemente entretiene, pues su trama sigue un esquema muy predecible similar al de Sailor Moon (más que el de Sakura Card Captors con el cual es comparado), en el que se repiten transformaciones, situaciones y frases tontas y muchas veces fuera de lugar, una y otra vez. A pesar de seguir un trama predecible se nota la originalidad con respecto al tema de la red. La banda sonora es excelente y tal vez sea (junto al precioso diseño de personajes) lo único y realmente bueno de este Anime. En mi opinión, es una historia entretenida, cómica y con un toque de romanticismo típico del Shoujo dedicado a adolescentes, junto a la magia de una linda Magical Girl.



Personajes principales

Yui Kasuga: De carácter amigable y leal, es una chica no muy buena en los estudios e inexperta en la computación que se convertirá en Corrector Yui para cumplir uno de sus sueños, ser una heroína.



Correctores

Control, el controlador: Este atractivo hombre anhela ser un buen líder de grupo y el amor de Antie. Su poder de la velocidad de la luz junto a su elemento, el aire, le servirá para ser uno de los más fuertes del grupo.



Syncro, el sincronizador: Este personaje aparece finalizando la primera temporada pues su misterioso paradero es descubierto en ese entonces.



Antie, la adivina: Esta hermosa mujer utiliza su habilidad para predecir el futuro y de esa manera ayudar a Yui. Es una persona muy responsable y al mismo tiempo dulce.



Ecco, el ecologista: Este es un pequeño muy apasionado por la naturaleza que desconfía de los humanos desde que el profesor Inukai lo abandonó.



Rescue, la enfermera: Esta joven y adorable chica es una persona muy amable que posee poderes para curar como única habilidad especial. Le tiene cierto cariño a Freezy lo cual crea disputas entre las dos.



Paz, el pacificador: Es un anciano que al principio era bastante desconfiado sin embargo cuando conoció a Yui notó que en ella había algo muy especial por lo cual le decidió acompañar. Posee la habilidad de crear armas que no puede él usar porque es un ser pacífico.



Follow, el vigilante: Es un obeso hombre que tiene la habilidad de transformarse en lo

que sea, a pesar de esto no es muy poderoso y rara vez participa en las peleas contra Grosser. Es muy amable, despreocupado y siempre dispuesto a ayudar.

IR, el instalador: Este mapache cibernético cumple la función de instalar otros softwares y ayuda a Yui durante toda la serie. No está adecuado para el combate, por lo cual no es fuerte.



Otros Personajes

Haruna Kisaragi: Es la mejor amiga de Yui, una persona de carácter pasivo y madura, que en un futuro se verá envuelta con los Correctores.



Fuji Takashi: Es un gran amigo de la infancia de Yui, que está perdidamente enamorado de Haruna.



Kannozaki Reiko y Yanagi Akiko: Son amigas de la escuela de Yui, Haruna y Takashi. Aparentemente llegan a ser novias de Ichitaru y Bento, dos jóvenes que no hacen casi aparición en la serie.



Prof. Inukai Mototsugu: Es un experto en la computación y tío de Haruna que creó un software erróneo que resultó ser Grosser, por ello creó otros softwares que detendrían los planes de este.



Toujou Shun: Es el vecino de Yui y su amor platónico también. Es un joven que estudia medicina en una universidad.



Shinichi y Sakura Kasuga: Son los padres de Yui.

Shinichi es un hombre que ama a su hija y es por eso que no para de mostrar su orgullo por ella y sus celos hacia Shun también, considerando a su adolescente hija "su bebé". A diferencia de Yui, es experto en la computación y programación.



Sakura es una mujer muy hogareña y amable que siempre cuida de Yui y aparece pocas veces en la serie.



LOS PITUFOS. By akane



PITUFIORIGEN.

Los pitufos nacieron en forma de historieta, allá por el año 1958, dentro de la historia "Juan y Guillermin"; más tarde lograrían su propia tira, delineándose la personalidad de cada uno de ellos.

Contrariamente a lo que se piensa, su origen no es americano, sino belga, siendo su autor el dibujante Peyo, sin embargo, los yanquis si son responsables de su versión animada, titulada originalmente The Smurfs...Esta serie, de 256 episodios, fue producida por Hanna-Barbera, también conocidos por otros clásicos animados como Don Gato y su pandilla, Los Picapiedra o Los supersónicos.

PITUFIHISTORIA!

Existe un lugar llamado pitufialdea, imposible de localizar por los humanos, donde habitan unos pequeños seres de color azul, pantalón blanco y gorrito...estos son los pitufos! Estos pequeñitos son intensamente buscados por un viejo hechicero Gargamel y su gato Azrael, ya que pretende utilizarlos para transformar metal en oro (algo así como alquimia) y además comerlos en sopa, un plato de sabor inigualable...Estos seres viven en armonía con la naturaleza, poseen su propia comunidad y cada uno de ellos cumple un rol determinado...se alimentan con las pitufifresas y son comandados por papá pitufo, el más viejo del clan.

En cada episodio veremos los intentos de Gargamel para capturarlos, aún cuando todo el mundo lo considera un loco, ya que nadie los ha visto.

PITUFICURIOSIDADES.

Inicialmente, en la aldea de los pitufos solo existían pitufos hombres (no pregunten como es que nacen XD) pero Gargamel realiza un experimento dando vida a una mujer con el objeto de crear discordia entre ellos. Sin embargo, luego, con ayuda de la magia de papá pitufo, Pitufina, se vuelve encantadora y amable.

Cada pitufo lleva el nombre de la cualidad (o defecto) que mas se destaque en ellos o del oficio al cual se dedica, así tenemos a Pitufo vanidoso, Pitufo tontin, Pitufo granjero, etc etc

En la serie, al igual que en la historieta, los únicos humanos que aparecen son Gargamel, y posteriormente Guillermin y Juan, 2 amigos que se encargan de proteger la aldea de los pitufos.

VAMOS A PITUFAR!XD

Tras su aniversario celebrado este año, se ha anunciado el regreso de los azulcitos en una película en 3D, por parte de Paramount Pictures...es que esta serie, como ya dije es un clásico, que se emitió en numerosos países alrededor del mundo y aún hoy se sigue haciendo....

Para aquellos que jamás la vieron, no esperen encontrar grandes efectos ni argumento, se trata de una caricatura vieja, donde la trama es repetitiva y lo básico es divertirse con las locuras del hechicero y las burlas de los pitufos...

Para los que ya la conocen...seguro que les pico el bichito de la nostalgia, no? entonces a pitufar se ha dicho! XD



¿Sabes lo que te pierdes?

La mejor información sobre el mundo
Manga y anime, reseñas actuales,
reportajes de eventos y una comunidad
para expresar tu pasión Otaku.

¡Conocenos!

<http://manganimart.web.ve>



No solo
Revista

No solo Foro

No solo Web

¿Qué esperas?

Preview Anime

by angarzafir

Mysthical Sluth Loki



Mysthical Sleuth Loki, mayormente conocida como Loki, el detective misterioso, es un manga creado por Sakura Kinoshita y animado en 26 episodios por Estudio Deen en el año 2003. El diseño estuvo a cargo de Oka Mariko y la dirección de Watanabe Hiroshi, contando con una historia llena de magia, humor y un poco de suspenso. El protagonista de la serie es un chico de once años que arma una Agencia del misterio donde es él gran detective. Mayura, una chica amante de los misterios se las arregla para pertenecer al grupo, aunque no se da cuenta que el mayor de los misterios es el organizador, ya que Loki realmente es la figura del dios de la mitología Nórdica del Caos y las bromas, el cual fue lanzado del cielo por Odin y condenado a vivir en un cuerpo de once años. Nuevos dioses reencarnando y casos resueltos con comedia y picardía son los ingredientes que hace de este anime actualmente emitido por Animax una buena opción de entretenimiento.

El diseño de los personajes es adecuado, la animación divertida y amena, una historia divertida con un trasfondo mitológico que llama la atención. La banda sonora es bastante acertada, dándole mención especial al ending Believe in Heaven interpretado por Shinichirou Miki, donde tanto la música (con una introducción muy a lo detectivesca) y la animación de las imágenes quedaron perfecta. En el opening, White Bound se presenta con Rakuen no Tobira, una melodía muy bien planteada de apertura para esta historia. Los casos tratados en cada episodio son bastante interesantes, y conforme van apareciendo los nuevos adversarios de Loki y se va mostrando la historia de este mítico dios, la trama toma un aire dramático hasta el último capítulo.

Reseña de Personajes:

Loki:

Es el dios del caos en la mitología nórdica. Con una figura de niño es el protagonista que resuelve los casos de la agencia, buscando la forma de regresar a su lugar de origen y sus poderes. Es travieso, tranquilo y gusta de los sarcasmo.



Mayura Daidouji:

La joven amante de los misterios con una personalidad divertida y espontánea. Con 17 años de edad, su única misión en la vida es encontrar casos de misterios y aunque no cree en los dioses, estará en medio de ellos, empezando con loki.



Yamino Ryuusuke:

Un chico que es sirviente de Loki y el encargado de todas las labores del hogar en la agencia del misterio. Tranquilo, subordinado y atento, esconde su identidad como el hijo de Loki, la serpiente Jormungard.



Narugami:

un chico a quien siempre se le ve trabajando acompañado de una espada de madera. Pero su verdadera personalidad es la de un dios nórdico que viene a causarle problemas a Loki. Gracioso e Ingenuo siempre lo veremos en la cocina.

魔探偵ロキ
RAGNAROK



クマテ高校

PREVIEW MANGA

BY KUROCHAN



Sakigake!! Kuromati Kōkō, también conocida como Cromartie High School, es un manga de Eiji Nonaka, el cual es una parodia de los típicos estudiantes japoneses patoteros, mejor conocidos como "yankies" en su país natal, con un estilo de dibujo bien de los ochentas (particularmente se lo acusa de recordarnos a un tal Hokuto no Ken, aunque el estilo es parecido al de Crying Freeman o Sanctuary, trabajos de Ryoichi Ikegami) y también tiene guiños y parodias referidas a la cultura pop, incluyendo personajes, nombres de famosos, y tapas de Cd's y Dvd's(¿?).

Dicho manga también se encuentra adaptado a 26 capítulos de una serie animada, y una película live action con los personajes emblemáticos de esta historia. La misma nos narra las desventuras de Takashi Kamiyama, un chico bastante...normal digamos, y su vida como estudiante ante la secundaria incubadora de delincuentes juveniles, Cromartie High School, junto a sus delirantes compañeros y sus bizarros visitantes.

La historia...no tiene, no posee una historia xDDD...solo podemos concluir la llegada de Takashi a la secundaria Cromartie, con el deseo de reformar a sus compañeros, aunque con el avance de las viñetas, uno duda de si realmente podrá hacerlo...si bien no tiene un argumento fuerte, es una comedia que realmente te hace reír por lo bizarro que llega a ser -_-U...

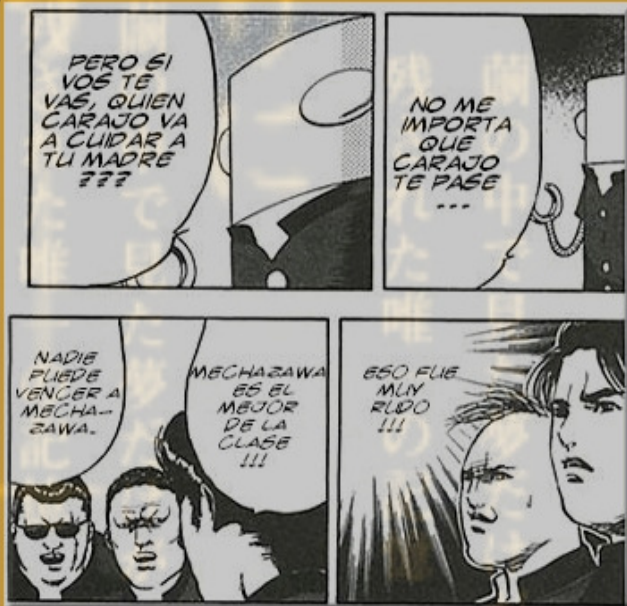
Para destacar, tenemos un par de personajes secundarios, los cuales le dan ese tinte bizarro al manga, anime y por que no, a la película xD...

Shinjiro Hayashida: Primer amigo de Takashi en la escuela. Es un tonto que posee una cresta que se mueve a pesar de no haber viento.(¿?)

Shinichi Mechazawa: El delincuente más duro de la escuela, es para todos un estudiante común como los demás, solo que es el más rudo y duro en las peleas. Salvo por Kamiyama y Hayashida, que parecen ser un poco más inteligentes que el resto, nadie parece notar que en realidad él es un robot.(tal vez un lavarropas O_o).

Freddie: Un personaje bizarro si los hay...Freddie es llamado así por ocurrencia de los estudiantes de Cromartie, por que él nunca dijo su nombre dado que no habla...en raras ocasiones canta, y anda por la escuela o donde sea, con un microfono en mano. A veces, monta en un caballo de nombre Kokuryu(en honor al caballo de Raoh, de Hokuto no Ken). ES MUY parecido a... los japoneses están locos, esto es prueba de ello!

Hiromi Go: Un gorila...sí, un gorila! Frecuenta los pasillos de la escuela vistiendo solo un reloj(¿?), es un talentoso chef de sushi, y se podría decir que es más inteligente que la mayoría de los personajes que rondan por las viñetas...Su superior es un monito, y el nombre es una parodia del nombre de un cantante japonés.



La Ignorancia:

Mal de Males

Por Animeche
Por Animeche

Muchas veces no estamos seguros de lo que es realidad y lo que es ficción, sin embargo esta confusión se hace presente solo en nuestras mentes y no sale a la luz, donde se convertiría la noticia de la semana. Y muy buenas razones hay para que no todos los pensamientos del hombre sean revelados: serían motivo de alboroto entre las masas ignorantes. Casos como el revelado a continuación, son la muestra más grande de que la ignorancia es el peor mal de la humanidad.

En Tarapoto, una de las principales urbes turísticas de Perú, dos jóvenes llamados Edil Castillo y Christian Vilchez aseguran que sus cuerpos fueron poseídos por los espíritus de los conocidos personajes de Dragon Ball, respectivamente Gokú y Vegeta.



Según los medios, estos jóvenes aseguran que no podían controlar sus cuerpos y que aclamaban ayuda a los personajes de dicho Anime para librarse de la extraña situación. Christian afirma que dos sujetos cuyos rostros eran difusos, le enseñaban a volar y pelear y agregaba: "de repente por ser tan fanático de Dragon Ball Z, ese espíritu de Vegeta ha entrado en mí".

Antecedentes

La ciudad de Tarapoto es una ciudad turística, donde la tecnología es atrasada, las costumbres antiguas la cultura actual, las supersticiones el amuleto de proyección y los curanderos los salvadores. En dicho lugar los relatos de poseídos son frecuentes, sin embargo nunca habían adoptado la imagen de personajes de Dragon Ball. Edil y Christian las "víctimas" de este suceso, eran fanáticos de este Anime desde que eran pequeños. Invertían lo que podían de su dinero en comprar cualquier mercancía que apareciera de esta animación, desde posters y álbumes hasta películas. Estos jóvenes con fama de estudiosos y tranquilos, fueron asistidos por un ex-chamán convertido en pastor evangélico de la iglesia protestante de Esmirna quien se califica como experto en los utensilios del oscurantismo, y aseguraba: "cuando los vi sabía que era una posesión demoníaca porque tengo un poco de experiencia en estos casos y creo discernir con facilidad cuando hay un espíritu de maldad metido en un cuerpo". Éste, está totalmente convencido de que el cuerpo de los adolescentes habían sido poseído por espíritus malignos.

El pastor comenta: "la explicación es muy sencilla, es por causa de lo que ellos han estado viendo. Edil lo que hizo fue invocar el espíritu de Goku y pactó con él, y Christian hizo lo mismo con Vegeta". La elocuencia del sanador, convenció a los padres de los jóvenes a encomendar el espíritu de sus

chicos a un acto de sanación dado por su persona. Luego de haber hecho su acto de brujería, liberó a los chicos de la fuerza de Dragon Ball. Ya expulsados los espíritus, el pastor encargó destruir todos los objetos que habían de este Anime. Según palabras del mismo, Gokú es un espíritu con poder que lidera súbditos que son resultado de la amargura, pelea, venganza, odio, homicidio, ira y suicidio, y por esas mismas razones debe ser destruido.

Por esto mismo, los jóvenes ya no apreciarán nada con respecto a Dragon Ball ni tampoco los niños del poblado.

Más a fondo

Christian enfermó un día después de invocar el espíritu de los saiyayines y sufrió los mismos síntomas que su desconcertado amigo. Sin saber si la era realidad o un sueño, éste chico asegura: "Me dijeron: 'Hola Christian, ya tienes el poder'. Yo decía: 'quién habla'. 'Yo Vegeta, tu maestro'. Yo no le hice caso, me quedé acostado, y llegué a sentir síntomas que mi cuerpo estaba moviéndose y que estaba flotando. De allí me desperté y caí debajo de mi cama. Quería vomitar sentía mareos. Como dice mi hermana, mis ojos estaban blancos metiraba la pared me caía yo estaba peleando en ese rato".

La posesión se inició con el juego de la guija, en el que los chicos invocaron los espíritus de Gokú y Vegeta. Poseídos o no por algún

demonio, aseguran los chicos que lo sucedido fue a causa de el maléfico juego. Éste acontecimiento les ha hecho creer que el demonio se esconde tras todos los personajes de la animación japonesa. El pastor que les ayudó se propuso a acabar con los demonios, convirtiendo su familia en protestante y éstos en señal de gratitud destruyeron todas las imágenes de su pesebre.

Para concluir...

Estas situaciones ocurren cuando la gente carece de conocimientos del mundo, la religión y la lógica. Esto recuerda una frase del famoso filosofo chino, Confucio que dice: "La ignorancia es la noche de la mente, pero una noche sin luna y sin estrellas". A pesar de los avances tecnológicos que han ocurrido en el mundo y la evolución de los medios de información, se ha fallado en informar a todas las personas los conocimientos generales de las cosas (claro, si es que se ha tratado de lograr), lo cual lleva a situaciones patéticas y absurdas como la relatada anteriormente. Los Animes no son espíritus, no son demonios, simplemente son historias inventadas por los japoneses para entretener a las personas, si no fuese así, hasta el mismo Mickey Mouse sería catalogado de demoníaco por el simple hecho de ser una animación. No tiene nada que ver donde lo hacen, que religión tienen sus creadores o la cultura que reflejen, el Anime que es demoníaco es porque ese es el tema que se buscaba. Pero no por dibujar un personaje diabólico, significa que este posee un alma.

Moraleja: Los ignorantes culpan cosas inanimadas y creen todo lo que digan.

Nota de Animeche: Leer el texto "La Culpa es de La Vaca"



Videogames

por Kurochan

Que habia para jugar?!

Rocky Balboa, es sin lugar a dudas un personaje que todos sabrian reconocer aunque no hubieran visto ninguna de las seis peliculas donde nos muestran los combates y vida del boxeador encarnado por el actor Sylvester Stallone.

El juego, en su version para PSP, salio al mismo tiempo que la ultima pelicula, y si bien la pelicula no fue un exito como las anteriores, el caso del juego fue totalmente distinto al de la pelicula. Ademas, el ultimo titulo para PS2 de Rocky no fue un gran hallazgo, dado que su sistema de juego era mas bien un juego de peleas clasico, los personajes combatian al estilo de un juego de boxeo comun, del estilo Fight Night Round.

Sin embargo, este Balboa, nos pone en la piel de el boxeador que elijamos, y en una vista en tercera persona, y con un estilo de juego similar al del legendario Punch Out de la NES(que particularmente, es excelente para mi gusto, y muy eficaz y entretenido). Asi que es un juego por demas excelente para jugar solo o en modo versus.

El juego recorre todos los combates que Rocky tuvo a lo largo de su filmografia, pudiendo pelear contra los menos conocidos(caso de Spider Rico, de la primera pelicula), y tambien enfrentando a los rivales historicos como Apollo Creed, Clubber Lang, el temible boxeador ruso Ivan Drago, el desagradecido alumno Tommy Gunn y Mason Dixon, ultimo oponente del semental italiano.

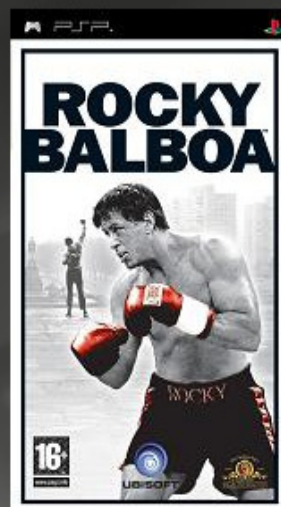
Como dijimos, el modo de juego es en tercera persona, nuestro rival esta de frente y debemos atinarle cantidad de ganchos, golpes bajos, golpes "asesinos" de derecha o izquierda, y tambien podemos usar un extra adicional, el modo "Euforia". Dicha euforia se activara de acuerdo a nuestro personaje, ya sea enganchandola a un combo de golpes, o simplemente aplicando un solo golpe, o esquivando algun golpe del adversario, y con la euforia podremos dar golpes mas mortiferos y certeros, acortando la energia de nuestro oponente.

Algo para criticar del juego, que no es algo esencialmente desagradable, es el sistema de recuperacion cuando caemos a la lona. Consiste en un medidor con un cursor, el cual debemos mantener en el medio y nunca dejar llegar a los extremos, usando el stick analogico de la PSP. Resulta muy dificil situarlo en el medio, dado que con un leve toque se va con mucha fuerza hacia un extremo, haciendo que perdamos el combate con solo caer una sola vez aun si vapuleamos a nuestro enemigo. Aun asi, le adjudica algo de dificultad al juego, y si lo dominamos a la perfeccion, lograremos ser invencibles xD.

Es de destacar el modo multijugador, donde podremos enfrentarnos a otra PSP(desgraciadamente, el juego no soporta multiplayer via infraestructura/internet) y divertirnos el doble golpeando a nuestros amigos o conocidos(asi seria bueno arreglar las discusiones xD).

Rocky Balboa es un excelente juego, que si bien puede ser disfrutado por usuarios de PSP, podria ser accesible a mas gamers si los desarrolladores hicieran un port hacia la PS2, aunque habria que solucionar lo de la pantalla(deberia ser dividida a la mitad en este caso.).

En todo caso, espero que algun dia puedan disfrutar de este juego! Rocky pega primero, y quien pega primero pega mas fuerte xD.



Genero: Peleas

Compañia: Metro Goldwyn

Meyer Interactive.

Distribucion: Ubisoft

Link: <http://www.ubi.com/ES/Games/Info.aspx?pid=5169>

Fecha de salida: 31 de enero

de 2007

Disponible para: PSP

Ahora es tu oportunidad de vivir la gloria del boxeador más grandel del cine, de todos los tiempos. SE Rocky, y nodejes que te golpeen xD



Modo Euforia de Rocky. Segun la version del personaje que elijas, varia considerablemente su ejecucion.



Rocky combate al gigante rojo, Ivan Drago. Igual a la pelicula, verdad?

NO MORE HEROES

ESTO HAY PARA JUGAR HOY

Genero: Accion
Compañia: Grasshopper Manufacture
Distribucion: Rising Star
Link: <http://www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/>
Disponible para: Nintendo Wii

Un juego como para demostrar que la consola no es simplemente infantil, como declaran los detractores de la Nintendo Wii, sino mas bien una perfecta combinacion de diversion con morbo, que muy alejado esta de los juegos infantiles.

No More Heroes es, sin temor a equivocarme, el juego más violento y sangriento que he visto en mi vida. No es que sea terriblemente explícito, pero a cantidad de litros de sangre que se derraman en el juego es descomunal, y el efecto del sangrado es tremendo... Lo que lo hace "no tan horroroso", es el estilo gráfico tan particular, muy inspirado en el manga japonés, característico del estudio Grasshopper (el mismo del Killer 7) y de la mente creativa de Suda 51. Esa mezcla de cell shading con efectos de partículas, hace que rebanar un tipo al medio no parezca tan sanginario como lo sería si fuera mas realista.

La historia es bastante simple, nuestro personaje se llama Travis Touchdown, un joven común y corriente, que en un bar recibe una interesante y alocada propuesta de una chica sexy a la cual estaba siguiendo... Resulta que en el bar, Sylvia le asigna el puesto 11vo en el ranking de la Asociación de Asesinos Unidos, y su tarea es asesinar a quien esta en 10º puesto, y se le dice que o llega a ser el mejor, o quienes vengan detras de el intentaran quedarse con su puesto. Entonces, decide que su único objetivo será eliminar a los 10 mejores asesinos a sueldo de la ciudad de Santa Destroy, para llegar a ser el numero uno convirtiéndose en el nuevo rey de la profesión. Ya desde el vamos la historia es un tanto obscura y retorcida a más no poder, y no esperábamos otra cosa de Suda 51.

Nuestro otaku "héroe" batallará con una katana láser de nombre Bloodberry, arma que Travis compro en una subasta de internet(¿?), y precisamente la base del juego son sus combates, que se realizarán de manera formidable, mediante la combinacion de Nunchuk y Wiimote.

Todo el tiempo nos moveremos, y realizaremos combates con los botones del Nunchuk, que variarán dependiendo de la ubicación de nuestro Wiimote: si lo tenemos arriba atacará hacia la cabeza y hombros, mientras que si lo sostenemos para abajo, podremos realizar cortes ascendentes. Al momento de dejar moribundo a nuestros oponentes, aparecerá en pantalla un indicador para lograr

el movimiento final con el Wiimote, simulando el corte con el mismo para que Travis decapite a los malos, con una detallada cinematica donde veremos mucho color rojo.

Hay que destacar que nuestra arma principal funciona a baterías(¿?), perderá energía a medida que la utilizamos, y para recargarla, tendremos que juntar power ups distribuidos por el escenario, o agitar nuestro Wiimote mientras presionamos el botón 1. Y les puedo asegurar que van a tener que hacerlo a cada momento, porque la cantidad de enemigos que tendremos que eliminar mientras avanzamos hasta el siguiente asesino a sueldo parece no tener límites. Y como no, tambien podemos realizar golpes y patadas, los cuales son menos efectivos que el uso de la katana, pero tienen el adicional de poder terminar a nuestro enemigo con alguna llave o toma especial, muy sanginaria por cierto, que incluye sonidos de huesos rotos y sangre por supuesto. Estas llaves y golpes se ejecutan realizando el movimiento con ambos controles, lo cual tambien le agrega otro condimento a la carniceria xD.

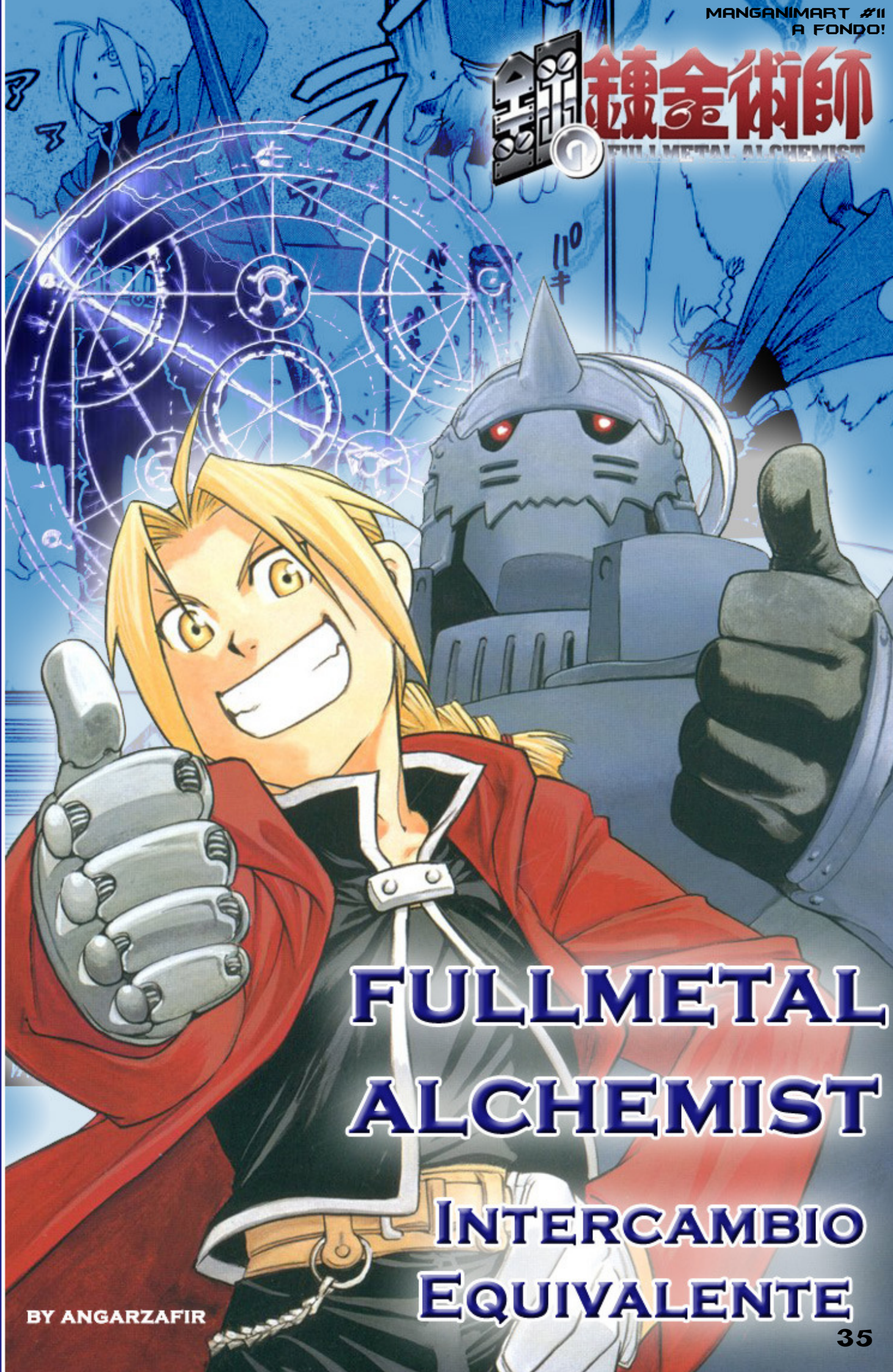
El otro modo de juego, es sencillamente divertido, dado que para poder conseguir pelear contra el siguiente oponente del ranking, tendremos que pagar una cantidad de dinero para obtener datos de donde encontrarlo... ahi es donde entra el modo de misiones, minijuegos y distintos tipos de entrenamiento, al mejor estilo del Grand Theft Auto. Poseemos una moto super futurista, que es el unico vehiculo que tenemos para no caminar en la ciudad y la podemos llamar en cualquier momento. (Nada de robar autos!!!).

El juego es la perfecta combinacion, de accion, una divertidísima forma de manejar el control de la Wii, y un soberbio diseño a nivel grafico. El juego, podría ser bien un film de Quentin Tarantino, mas la dosis justa de accion y características de un buen manga shonen, sumado a un GTA.





鋼錬金術師
FULLMETAL ALCHEMIST



FULLMETAL ALCHEMIST

INTERCAMBIO
EQUIVALENTE

BY ANGARZAFIR

EL ARGUMENTO:

"Hagane no Renkinjutsushi" o mayormente conocido como Fullmetal Alchemist es un título que resuena en el mundo manga/anime. Un anime de 51 episodios licenciado en varios países y actualmente transmitido en Animax. Un Manga con actualmente 19 tomos recopilatorios y 81 capítulos publicados que aún se publica en Japón y ya está serializado en varios países. Una historia catalogada por el pueblo del sol naciente como una de las mejores, teniendo a varios de sus personajes en el ranking de los 100 más queridos y ganando Premios en otros países. ¿Pero que es lo que hace de esta historia algo especial? ¿Que tiene un niño con dos miembros de acero y una armadura andante como para capturar la atención desde su publicación en Shonen Gangan en Febrero del 2002? Aquí analizaremos todo lo que ha convertido a esta obra de la mangaka Hiromu Arakawa en todo un hito de la industria Anime/Manga.

El argumento que encontraremos en FullMetal Alchemist está matizado de mucho drama, suspenso, misterio y aventura, con un toque de humor que Arakawa ha sabido matizar para lograr ese efecto atrayente en los lectores. La historia nos lleva a un mundo donde la alquimia es la mayor ciencia en desarrollo sustituyendo la química y la tecnología que conocemos, y los militares es el eje central de la política y el orden del país cuyo nombre es Amestris. Allí, en un pequeño lugar lejano de las grandes ciudades Edward y Alphonse Elric crecen junto con su madre, practicando sus conocimientos de alquimia, los cuales han adquirido de los viejos libros que su padre dejó antes de partir. Creyéndose dueño del mundo, los jóvenes aprendices de tan solo 9 y 8 años van desarrollando ese talento innato y logrando transmutar objetos por medio de la alquimia; hasta que un choque en su realidad los golpea: su madre muere... Buscando recuperar la sonrisa de su madre, los jóvenes niños van a un entrenamiento para aprender más alquimia y luego regresan para realizar el acto prohibido por las leyes de la ciencia alquimista: La transmutación humana. El experimento falla, el pago no ha sido suficiente y los jóvenes pierden en su intento algo importante.

Con este trasfondo crudo, Arakawa nos posiciona cuatro años después en Lior, ciudad que creen en un sacerdote milagroso. Allí, el alquimista de acero, apodo del alquimista estatal Edward Elric y su acompañante, una armadura de acero, llegan para investigar los milagros del sacerdote en búsqueda de algo que les permita recobrar lo perdido. Allí conocen a Rose, una chica que perdió a su prometido y es devota del sacerdote ya que este le prometió traer a la vida a esa persona que ama. La confrontación entre la verdad y los milagros revela el secreto del alquimista. Tratando de recuperar una vida perdió la vida de su hermano menor y su pierna izquierda, desesperado sacrificó su brazo derecho para regresar el alma de su hermano y encerrarla en la armadura que ahora lo sigue. Por esa razón, ellos andan detrás de la piedra filosofal, leyenda que les promete recuperar lo perdido.

EL MANGA:

Publicado por la revista Shonen Gangan desde Febrero del 2002, el manga ha actualmente se mantiene en los primeros lugares de venta en Japón.

Edward Elric, protagonista de esta historia, se posiciona en el #09 de los 100 personajes más queridos, según la lista publicada la revista Animage en Febrero 2007

ALPHONSE RESPONDE



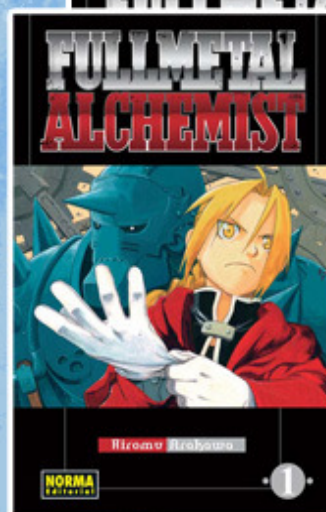
¿Qué es Alquimia?

es una ciencia antigua predecesora y madre de la química, con la cual se apuntaba a la preparación o descubrimiento de la panacea universal, osea, al remedio contra todas las enfermedades. Se ha definido también como el arte que se proponía transmutar en oro a los demás metales y hallar la piedra filosofal, por medio de operaciones químicas.

Fuente: Wikipedia

Con capítulos mensuales que son publicados los 11 de cada mes y con una extensión de 40 páginas aproximadamente, la mangaka Arakawa ha sabido mantener esta historia en el punto perfecto entre el drama y el suspenso, para traerles al espectador secretos impensables, giros inesperados, momentos dramáticos y peleas increíbles entre la ciencia y la fuerza. El dibujo utilizado es dinámico, sencillo pero al mismo tiempo acorde con la trama mostrada. Pero lo que destaca de esta obra es todo el universo que nos ha dibujado para mostrar la historia de estos dos hermanos. Tanto los países, los departamentos gubernamentales, los alcances de la alquimia como ciencia, la guerra y la simbología utilizada ha sido formada con tal detalle, que es difícil que nos perdamos conforme leemos el manga. Incluso, la autora nos regala escenas donde se conjugan los personajes y de la cual solo nos daremos cuenta hasta unos capítulos después, demostrando el nivel de detallismo que impregna en la obra. Las personalidades de los personajes es vista desde cualquier punto de vista hasta lograr que como espectadores entendamos las acciones de estos. Crea una gran cantidad de acertijos que dejan a los lectores con posibilidades de crear "teorías" que luego son resueltas capítulos adelante. Cada episodio publicado, siempre dejan una pregunta que nos repercutirá en la mente preguntándonos: ¿qué ocurrirá? El manejo de las escenografías y el diseño de los combates han sido realizados de forma efectiva, creando las reacciones que se esperan en el lector.

Hace dos semanas el manga se posicionó en el primer lugar del Top Ten Manga más vendidos en Japón, con la venta del Tomo 19.



EL ANIME:

Luego de la fama que adquiere el manga en Japón, en Octubre del 2003 se emite el primer capítulo del anime FullMetal Alchemist realizado por estudios Bones y emitido por la cadena MBS-TBS. Contó con 51 episodios que fueron emitidos hasta el 2 de Octubre del 2004, dos días antes de que cumpliera su año de emisión. Dirigida por Seiji Mizushima, el anime tuvo tal éxito que aún hoy se mantiene en el ranking de los más famosos de Japón. Sin embargo la historia se mantuvo desconectada del manga, primeramente de forma muy sutil hasta que se separó totalmente. Se ingresaron nuevos personajes y se eliminaron otros, se cambió el sentido de la historia cambiando algunas referencias importantes en el manga. Al final se creó una historia con menos trasfondo histórico pero con más fuerza dramática, ya que los directores tomaron tiempo para desarrollar más lazos entre los personajes, para luego crearlos momentos que hizo llorar a más de uno.

ALPHONSE RESPONDE

¿Qué es Transmutación?

En la Alquimia, física y química es la conversión de un elemento químico en otro. Proviene del latín "transmutare" y se basa en tres principios, compresión, descomposición y reconstrucción. En otras palabras, primero se conoce los elementos de lo que vamos a transmutar, lo descomponemos en parte y lo reorganizamos en un todo.

Fuente: Wikipedia



La música utilizada fue muy acertada, gobernada por sonidos militares que le daban el ambiente perfecto a cada uno de los acontecimientos y estuvo a cargo de Oshima Michiru. El diseño de los personajes se estilizó comparado con el manga, haciéndolo más agradable sobre todo para las fans de Edd. Varios de los episodios de relleno que usaron en el anime fueron inspirados en los Gaiden publicados por Arakawa y el final de esta obra fue un tanto agri dulce para toda la fanaticada. Por esa razón, y por el nivel de popularidad que alcanzo la animación, el 25 de Julio del 2005 se estrena la película conquistador de Shamballa, situada 2 años después del último episodio y nos muestra un final alternativo. A pesar de ser una película emitida casi 8 meses luego del final de la serie, tanto la animación como la música no cumplieron con las expectativas y el argumento desmejoro mucho. Sin embargo, con la película se le da el punto final a la historia y así cierra totalmente la posibilidad de animación del resto del manga.

Además del largometraje, este anime contó con 4 ovas de pocos minutos, jugando con elementos como la superdeformidad o nuevos efectos especiales. Como para comentar, la primera ova llamada "State Alchemists vs. Seven Homunculi", nos muestra una realidad alternativa donde estarán todos los alquimistas combatiendo contra un homúnculo. Un dato resaltante de esta ova es la forma en como intervienen los personajes, haciendo sentir al espectador como un agente más dentro de la trama. La segunda ova llamada "Jissha-hen" o Live Action, trabaja con animación especial, mostrando a Alphonse, la armadura, andando por las calles de Tokio hasta llegar a Estudios Bones y luego chocar con parte superior de la puerta gracias a su altura. En la tercera Ova de 6 minutos con nombre "Enkai-hen" o Fiesta, nos encontraremos a nuestros personajes con diseño súper deforme armando una fiesta luego del rodaje de la película Conquistador de Shamballa, como si se trataran de actores del doblaje. En la última ova, de tan solo 3 minutos, nos da un vistazo del futuro, cuando Edd cumple 100 años en algún lugar. El nombre de esta cuarta ova fue "Kodomo-hen" o Niños en español.

En los temas de cierre y apertura, FullMetal Alchemist contó con las voces de L'arc en Ciel, Porno Graffitti y Asian Kung-Fu Generation por solo nombrar algunos, creando una banda sonora excepcional en este campo. Además de los opening y ending, la serie contó con un tema central llamado Bradja, hermanos en español y cantado con voces rusas. En algunos capítulos las imágenes del ending fue modificado para dar un merito o especial a un personaje, a modo de despedida.

OPENINGS:

- "Melissa" de Porno Graffitti
- "Ready Steady Go" de L'Arc~en~Ciel
- "UNDO" de Cool Joke
- "Rewrite (Riraito)" de Asian Kung-Fu Generation

ENDINGS:

- "Melissa" de Porno Graffitti
- "Kesenai Tsumi" de Nana Kitade
- "Tobira No Mukou He" de YeLLOW Generation
- "Motherland" de Crystal Kay
- "I will" de Sowelu

DIFERENCIAS ENTRE EL MANGA Y ANIME:

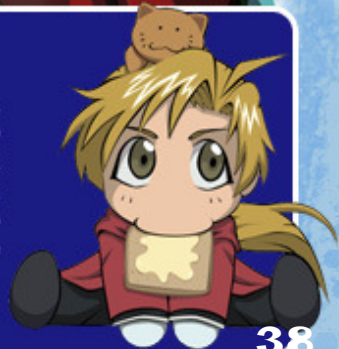
En este punto, me tomare la libertad de retomar ciertos aspectos que hacen distinta la historia del anime respecto al manga. Y es que la diferencia es tan radical, que cambia totalmente la razón de ser de la lucha de los hermanos y su significado.



¿Qué es el Circulo de Transmutación?

Es una ecuación para balancear los elementos a transmutar, siempre teniendo en cuenta la ley de equivalencia de intercambio. También se le llama un sello alquímico que es necesario dibujar para inducir la transmutación de los objetos. A lo largo de la serie se ven distintos círculos de transmutación.

Fuente: Wikipedia



1.- La personalidad de Edd que vemos en el manga es mucho más fuerte, decidida y determinada en comparación al anime. En la animación se creo un Edd un poco vacilante, muy adecuado para el corte dramático que adquiriría pero, aún así no concordante con la magnitud de la misión que tenía a cuesta.

2.- En la prueba para ser alquimista, no se realizaron el grupo y al aire libre como es mostrado en el anime. Esta prueba, relatada en el Capítulo 24 del manga, fue realizada a cuarto cerrado y de forma individual, donde estaba el Father y sus soldados más cercanos viendo los resultados. Este es uno de los momentos en los que Edd demuestra su fuerte personalidad y su forma impulsiva de actuar.

3.- Para cuando Edd decide entrar a la prueba de alquimista ya estaba conciente de su habilidad de transmutar sin el círculo de transmutación.

4.- Tucker es asesinado luego de su experimento con Nina por Scar.

5.- Los homúnculos Ira, Orgullo, Pereza son interpretados por otros personajes.

6.- Los homúnculos no son creados por la transmutación humana fallida tal como lo dice el anime. Ellos son creados por Father, quien viene a ser el equivalente a Dante.

7.- De la misma forma, la debilidad de los homúnculos no es un objeto del pasado.

8.- Las transmutaciones humanas fallidas no traen al ser humano que se intento recuperar ni este se convierte en homúnculo.

9.- Hughes si participo en la guerra de Ishbal.

10.- Los padres de Winry no fueron asesinados por Mustand, como dice la animación.

11.- Existe otro tipo de alquimia practicada por el país Xing el cual no aparece en el anime.

12.- La piedra filosofal nunca ha sido creada por nadie excepto por el Father.

13.- Muchos personajes del manga nunca aparecen en el Anime y viceversa.

14.- El personaje de Dante del anime no existe. Este personaje es el equivalente a Father en el manga.

15.- Hasta ahora, los verdaderos planes de Father no han sido descubiertos.

16.- Ya que Dante nunca existió, el personaje de Envidia no es hermano de Edd.

17.- Varios de los homúnculos son destruidos mucho antes de como se ve en el anime y de forma totalmente distinta.

18.- Creo que esta es una diferencia radical. Alphonse si puede usar la alquimia sin círculo de transmutación porque el también vio la puerta.

Puedo comentar más diferencias pero relataría más de la historia del manga, lo cual quiero dejarlo a decisión del lector. Si estas diferencias marcadas te han llamado la atención solo puedo decir que le eches un vistazo al manga ya que la historia esta tan bien enmarcada y armada que no tendrás la menor duda de lo que ocurre.

CURIOSIDADES Y REFERENCIAS:

Como toda historia, Fullmetal Alchemist tiene una influencia marcada al ejército nazi, armas de guerra y personajes celebres. Uno de los aspectos más curiosos de esta obra de Arakawa son los nombres de los personajes. Hohenheim, el nombre del padre de los hermanos es realmente el nombre de una ciudad alemana, donde vivió un respetado alquimista llamado Philippus Aureolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim mayormente conocido simplemente por Paracelsus...

Este químico viajó durante muchos años en búsqueda de la alquimia y colaboró con sus conocimientos en la química actual. Se comenta que Paracelsus reveló de forma sutil la fórmula para la creación de la piedra filosofal e incluso se le atribuye la creación de un homúnculo...

Los apellidos de algunos militares están relacionados con vehículos de la armada y la aviación. Así nos encontraremos con los tanques de guerra Bradley, los aviones de combates Fury, los helicópteros de guerra Havok, la nave de guerra Hawkeye y modelos como el Hayate, Hughes y Mustang.



ALPHONSE RESPONDE

¿Qué es la Piedra Filosofal?

Es una sustancia ansiosamente buscada y codiciada porque se le suponían virtudes maravillosas, no sólo la de conseguir el oro sino la de curar algunas enfermedades y otorgar la inmortalidad. Su poder permite ignorar el Principio de Intercambio Equivalente.

Fuente: Wikipedia



Los cargos de alquimistas observados en el anime están basados en los cargos militares de los Nazis, contando con el alto rango llamado General de la Armada (Führer) donde está King Bradley, siguiendo el General, Teniente General, General Mayor, General de Brigada donde se encuentra Basque Grand, Coronel ocupado por Roy Mustang, Teniente Coronel por Maes Hughes, Oficiales (en este punto se encuentra Edd, Alex Louis Armstrong y otros alquimistas), Teniente Primero con Riza Hawkeye y Teniente Segundo donde estará Maria Ross, Yoki, etc...

Los nombres de los países que convergen a Amestris también tienen historia. En sí, el nombre de Amestris proviene de la esposa de Jerjes, un conquistador persa. Creta es el nombre de una isla Griega y centro de la cultura minoica, Drachman es el nombre de una moneda griega utilizada, Xing el nombre de un alquimista chino especializado en la medicina e Ishbal es un pueblo de cultura hindú y religión monoteísta sometido por Jerjes. Si nos fijamos en el hilo argumental de la historia, Amestris (representando a Jerjes) somete a Ishbal después de la guerra.

Además de esto, en la película del conquistador de Shamballa, hacen muchas referencias al Hitlerismo Esotérico, nombrando a varios personajes que contribuyeron con el movimiento Nazis y la Sociedad Thule encargada de manipular el esoterismo alrededor de Führer. En el 1923, año donde está relatada la película en el tiempo real, se dio el fallido golpe Putsch de Munich, donde cae encarcelado el futuro dictador. Shamballa en el Hitlerismo Esotérico es llamada Shangri-la, un lugar donde se alcanza la sabiduría y la paz absoluta.

REPERCUSIÓN Y TRAYECTORIA:

En los Shogakukan Manga Award, uno de los premios más prestigiosos de Japón que condecoran al mejor manga del año de diferentes categorías, Fullmetal Alchemist alcanzó el premio como "Mejor Manga Shounen" en el 2004 junto con Yakitate Japan. En el año 2006 Fullmetal Alchemist aparece en la lista de Tv Asahi de los 100 anime favoritos, ocupando el primer lugar, seguido de Neo Genesis Evangelion, Pani Poni Dash!, The Melancholy of Haruhi Suzumura y Negima!?. Luego, en el 2007, FMA gana en las categorías "Best Cast" y "Best Anime Long Series" en los premios American Anime Awards celebrados en New York.

ALPHONSE RESPONDE

¿Qué son los homúnculos?

Es un ser humano artificial, que carece de alma. Proviene del latín homunculus, 'hombrecillo', a veces escrito homonculus y es el diminutivo de hombre (a menudo despectivo). Se hacen llamar con nombres de los Pecados Capitales.

Fuente: Wikipedia



Fotos y Afiche del FMA Festival 2005



Ese mismo año, en el Expomanga 2007 gana en las categorías "Mejor de Manga en España" y "Mejor Anime del 2006", compartiendo el puesto con Death Note y Naruto respectivamente. También recibió premios en el Anime et Manga Gran Prix realizado en París, por parte de AnimeLand como "Mejor Manga Shounen 2006" y "Mejor Serie Animada 2006". En Japón, la revista PUFF, de la editorial Zassosha publicó los resultados de los premios Manga Best Ten quedando Fullmetal Alchemist en el cuarto lugar. En el 2005, las ciudades Tokio y Osaka fueron las protagonistas del "Full Metal Alchemist Festival 2005: Tales of Another", realizado en Diciembre del 2004 con la participación de los seiyus y los grupos interpretes de las canciones de Opening y Ending durante aproximadamente 100 minutos. Contando con la aparición en vivo de los cantantes con sus temas, aparecían la interpretación de varias escenas importantes del anime con sus seiyus y las imágenes de pantalla plana mostrados en el fondo del escenario. En este festival con más de 30.000 espectadores, también se contó con la presencia de Anastasia y Veronica Golovina, dos cantantes rusas que dieron voz al tema Bradja. La actividad fue hecha en honor a la animación y aunque no aporta nuevas escenas es un material emotivo ver a los seiyus representando las escenas en vivo, con la banda sonora de la serie sonando de fondo.

Además el manga ha sido licenciado en España por Norma Editorial y en Estados Unidos por VIZ Media. El anime ha sido licenciado y transmitido en Estados Unidos dentro de la programación Adult Swim de Cartoon Network, en España por Cuatro y Buzz, en Colombia por Caracol, en Italia por MTV y en varios países de Latinoamérica por el conocido canal Animax. La influencia de esta obra en el fandom Otaku de Latinoamérica es reconocible debido a la cantidad de Cosplayer que imitan a sus personajes y la variedad de merchandising dispuestos para la compra.

Tanto ha llegado su fama que se han creado cuatro videojuegos para PS2, dos para Gameboy Advance y otro dos para el nintendo DS. La historia comentada en los juegos es explicada en tres especiales de Manga. Además cuenta con ocho novelas escritas por Makoto Inoue como un spinoff del manga original y son ilustradas por la misma mangaka. La cantidad de extras que tiene este anime/manga es increíble, desde juegos de cartas, ArtBook, especiales, Gaiden, Omakes y postales del manga son solo algunos de los que puedo mencionar. Como nota especial, en el 2006 la mangaka realizo un Omake de la Jump para la serie Kochikame por su 30º aniversario, donde vemos al policía discutiendo con Edd sobre la ley de no crear oro con alquimia.

REPERCUSIÓN Y TRAYECTORIA:

No puedo terminar este análisis sin comentar un poco sobre quien es Hiromu Arakawa. Ella es una mangaka con origen en Hokaido, nacida el 8 de mayo de 1973. Al haber crecido en una granja, ella alega haber conocido la ética del trabajo que luego daría forma al intercambio equivalente tomado en FMA. Aunque es conocida por su manga Fullmetal Alchemist, ella tiene otras obras en su haber, como es el caso de Stray Dog en el 1999 y ganador de los premios Shonen Gangan, Totsugeki Tonari no Enikkusu y Shanghai Yomakikai en el 2000, RAIDEN-18 en el 2005, Soten no Komori en el 2006 y Jyushin Enbu en el 2007.

CONCLUSIÓN FINAL:

Luego de haber comentado todo el trasfondo del anime y manga, su diferencia, curiosidades e impacto solo me queda decir que es una de las obras más impresionantes que he leído en cuanto a profundidad y base dramática. Ver el lazo que va mas allá de la misma sangre entre los hermanos Elric es una de las muestras más asombrosas de lo que el verdadero amor de hermanos puede llegar. Los acontecimientos militares, las desgracias de la vida y la propia avaricia humana pueden llegar a corromper los valores como la amistad, el amor y la familia, creando guerras sin sentidos y destrozando las creencias del mundo. En FMA veremos una sobrecarga de emociones en los personajes dentro de una trama perfectamente diseñada para provocarte la sensación de "Quiero leer más" al final de cada episodio. Y la animación dada, aunque no fue fiel al manga, cumple con el objetivo.

Como recomendación final, les insto a buscar un video del FMA Festival 2005 Bratja interpretado en vivo por Anastasia y Veronica Golovina, dos cantantes rusas y la participación de las seiyus Paku Romi y Rie Kugimiya (Edd y Al Elric). Es un concierto emotivo donde muestran imágenes del anime, mientras se canta el tema central Bratja y luego las seiyus interpretan un dialogo entre los personajes. Lo pueden conseguir con subtítulos en español desde Youtube.

Una obra donde el amor de hermanos frente a la avaricia del poder se encuentran para hacernos sentir miles de emociones.



CELEBRIDAD DEL MES



UH QUE DIFÍCIL :

TUVE QUE DECIDIRME ENTRE KERO Y PCHAN... AL FINAL VOTE POR PCHAN ... PORQUE ES UN TIPO BASTANTE GRACIOSO. XD

AGUANTE PCHAN!!!!!!!



GRACIAS POR ELEGIRME.
TE ESPERO EN EL
PROXIMO NUMERO!
NO TE LO PIERDAS!!

QUEDATE AL PENDIENTE!

ESCOGE A LA CELEBRIDAD
DEL MES DE MAYO
EN NUESTRO FORO!



SALUDO OTAKU



ESTOS SON LOS SALUDOS DE ESTE MES:

Dejo mi saludo a toda la gente nueva que sea registrado en la pagina este ultimo mes...dandole la Bienvenida Saludos para todos ellos porque fueron varios !!!



-NAWA-



-GEN 13-

Un saludo a mi Jovata hermana!!!!

Yo quiero enviar un saludo muy especial a la gente del foro Sky-Lagoon, principalmente a Rockman X, su webmaster y a Video Girl Luz que siempre siguen la revista^^...Gracias por el apoyo!
También van mis saludos para Gen, mi hermanito XD para Jean y Jhomir que son muy buenos amigos!



-AKANE-

**ENTRA A
WWW.MANGANIMART.WEB.VE
Y DEJANOS TU SALUDO!
HASTA EL PROXIMO
NUMERO!!**



Real'Arc Venezuela
<http://realarc-venezuela.forogratis.es/index.php>
 L'Arc-en-Ciel Fan Club

coanime.net
 comunidad del manga/anime de ciudad ojeada

manga / anime / noticias / foro / chat / cultura japonesa...

SKY LAGOON
[HTTP://SKY-LAGOON-MI-WEB.ES](http://sky-lagoon.mi-web.es)
 GAMES, PC, ANIME, MANGA Y MAS!

- Anime y Manga
 - Noticias
 - Descargas directas
 - Anime Retro...

UnanimeTeam
<http://unanime-team.com/foro>

ASIAN DREAMERS
 市夏小迎市学小愉生
<http://aslandreamers.110mb.com>
 "Por que todos tenemos un sueño"

ZONE MANGA
 TODO Y MAS SOBRE
 EL MANGA Y RPG MAKER
www.zone-manga.forosonline.es

ParanoiaLand
<http://paranoialand.foroactivo.com/index.htm>

**No
 dejes
 de
 visitarlas**

Corazón del Anime
 Información/Imágenes/Anp3/Fan Fic/
 Todo sobre ANIME
groups.msn.com/corazondelanime2007ymas

PRESTA ATENCION!

TU PUBLICIDAD PUEDE ESTAR AQUI!!

SOLO DEBES ENTRAR
AL FORO DE NUESTRA
PAGINA

WWW.MANGANIMART.WEB.VE

AFILIARTE Y DEJAR NOS
TU PUBLICIDAD EN FORMATO
400X100

CON AQUELLO QUE HACE
ESPECIAL A TU WEB, FORO O
BLOG!

LLEVAS ADELANTE ALGUN
PROYECTO? TIENES UNA
BANDA, UN FANSUB O
ALGUN OTRO GRUPO?
ENTONCES TAMBIEN PUEDES
ESTAR AQUI!

ANIMENSE, ES GRATIS!





**Revista Manganimart esta amparada bajo
CopyLeft. Prohibida su reproducción total
o parcial sin previa autorización de
sus autores.**

www.manganimart.web.ve