

#7

Septiembre
2012

Año I – Número 7

+MAGAZINE CP

La Revista Oficial de Centro Pokémon

Síguenos en:



NOVEDADES POKÉMON BLACK 2 & WHITE 2

An lisis del Pokémon Conquest



Música, Videojuegos, Pasatiempos y más....

SUMARIO



02 *Editorial*

04 *Fan Fictions*

Cómo se debe comentar un Fic

07 *Arte CP*

Especial Arte del Mes

De Setas y Juego

Día del Orgullo Gamer

Super Nintendo – Parte 1

10

Novedades: Pokémon Black 2 & White 2

Análisis: Pokémon Conquest

20 *En Cartelera*

Estrenos del Mes

22 *Pokéroscope Chino*

El Caballo (Agosto)

La Oveja (Septiembre)

26 *Pasatiempos*

+Magazine CP | Año I | No. 7 | Septiembre 2012 |

Editor Honorario: +Inexistente (Fundador del Daily CP) | Editor en Jefe: +Bowser

Reporteros: **Música y OST:** +Ragna, The Bloodedge; **Metagame:** +GodLakitu; **Anime y Manga:** +Heavy Metalman; **Fan Fictions:** +Joker, +Onix, +Novelista; **Arte CP:** +Planta; **Consolas y Videjuegos:** +DarkM; **Cine:** +Yorman; **Pokéroscope Chino:** +Souka Hatake

Diseño Original del Logo: **Alejandro López Cortés** (MEX) | Adaptación del Logo: +Yorman



EDITORIAL

Saludos mis queridos súbditos, antes de empezar con el acostumbrado editorial quiero pedirles disculpa por nuestra ausencia del mes pasado, tuvimos algunos inconvenientes técnicos que no nos permitieron estar con ustedes. Pero ya estamos de vuelta y como siempre tenemos una edición cargada de cosas buenas.

Para comenzar tenemos los reportajes de la portada. Presentamos las novedades que traen las ediciones **Black 2 & White 2** de la saga de Pokémon; adicionalmente le presentamos un análisis profundo sobre el videojuego **Pokémon Conquest**.

En la sección de Videojuegos encontrarán un reportaje interesante sobre el “**Día del Orgullo Gamer**” y para los nostálgicos consoleros recordaremos a la genial SNES.

Para los seguidores de la sección de Arte Gráfico traemos a los ganadores del **Keep Calm & Desing Event!** y para los amantes de los Fan Fictions un reportaje que les será muy útil para aquellos que se están iniciando en este fantástico mundo.

No podemos olvidar las secciones de siempre que vienen con mucha información de interés.

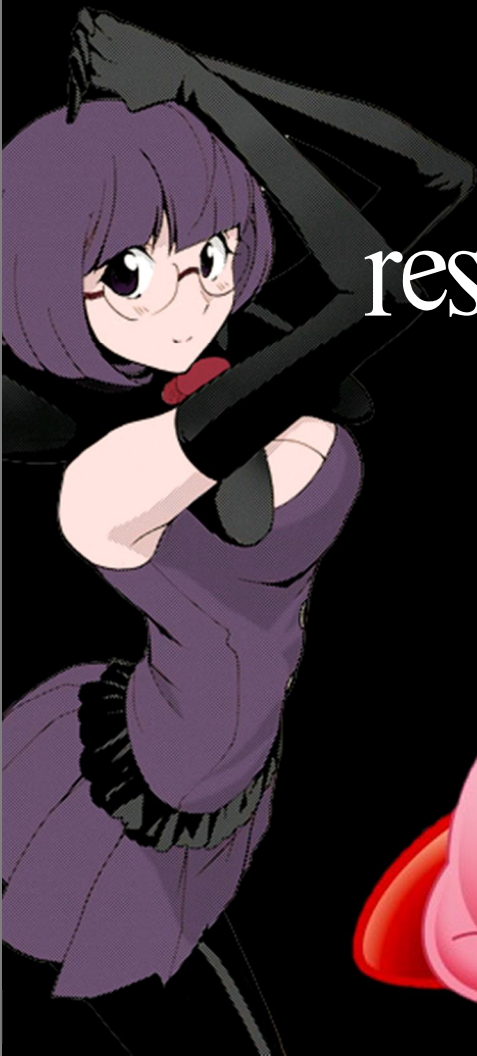
Espero que disfruten de esta edición.

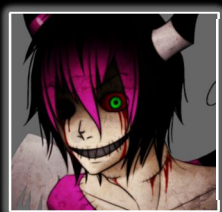
—BOWSER—

El **+Magazine CP** felicita
a los Miembros de su Staff

Novelista y **fabrix~**

Por el ascenso conseguido
como Moderador de
sección (Fan Fics) y
Moderador Global
respectivamente dentro de
los Foros de
Centro Pokémon





Cómo se debe comentar un Fic

+Joker

Aquellas personas que participamos en foros de fanfics a veces nos vemos en una situación como esta: "Ok ya leí tu fic, amigo. Lo que pasa es que no lo he comentado" y puede que sea cierto, pero la otra persona no tiene una manera segura de comprobarlo, además; ¿qué es más satisfactorio para un escritor que una crítica/comentario como recompensa por haber pasado horas tecleando y pensando un texto que ahora lees? Si alguna vez has hecho un trabajo que deba ser calificado sabes que la respuesta es obvia.

Y ahora, ya justificado mi propósito, pasemos al tema que hoy nos ocupa: **¿Cómo se debe comentar un fic?**

Antes que nada les diré que voy a dividir esta guía en dos... eh... "dificultades", por así decirlo: básica y avanzada.

1er Caso: El Comentario Básico.

Aquí nuestro objetivo principal es dar nuestra opinión acerca de la trama, dejando en segundo plano los aspectos técnicos, como la ortografía y gramática. Así pues, los consejos que puedo darles acerca de este tipo de comentarios son bastantes escasos, ya que un comentario básico deja mucho al libre albedrío, nuestra forma de proceder y el conocimiento que tenemos acerca del autor.

~Lo que puedes hacer:

- Si el autor es un amigo o conocido (y sabes que no se va a molestar) bromea con algunas situaciones de la historia o el capítulo que leíste. A muchos nos agrada eso y no necesariamente debe ser una situación divertida para que el chiste sea bienvenido.
- Recalca los momentos que te resultaron agradables, terroríficos, molestos, impactantes... Con su respectivo motivo.
- Especula sobre lo que podría ocurrir o lo que son y la razón de ser de algunos personajes, no creo que nadie vaya a matarte por eso (aunque este shinigami no se hace responsable por los daños ocasionados).

~Lo que no harás:

- Llenar tu comentario de bromas sin sentido alguno y que puedan ser calificadas como spam. Tú y yo sabemos que no te conviene.
- Respeta los momentos que deben ser respetados: porque, si bien es cierto que hay momentos intensos de la historia que se prestan para las bromas, también es cierto que debemos ser especialmente sensibles a la hora de utilizarlos.
- Evita hacer un comentario completo lleno de especulaciones extensas y trabajosas que puedan irritar a quién la lee. Recuerda que estás hablando de un fiction, no de lo que va a ocurrir en tu manga o libro favorito.

Muy bien, esos han sido mis seis consejos para armar un comentario básico decente. Mi recomendación respecto a ellos es que se tomen con tranquilidad los primeros y agreguen su toque personal, pero cíñanse a los segundos para evitarse problemas. Hora de pasar al,

2do Caso: El Comentario Avanzado.

En este caso nos inclinamos más a criticar/elogiar a nuestro escritor por sus fallos y aciertos respectivamente. Eso no significa que vamos a olvidarnos de todo lo demás, sino que intentaremos englobar nuestra opinión de la trama y las señalizaciones técnicas que creamos necesarias (aunque bien dicen que el que mucho abarca, poco aprieta).

Este momento es oportuno para destacar que: todas las críticas son constructivas; sí leyeron bien señores, TODAS son constructivas. La diferencia radica en la intención y la forma como se dicen las cosas, por eso debemos tratar de no pasarnos de listillos cuando criticamos, sobre todo si lo hacemos con la intención de ayudar al escritor a mejorar y no de ayudarlo a enojarse.

Para hacer una buena crítica (en mi opinión particular), debemos leer y disfrutar el escrito primero, luego, es necesario releer con detenimiento para localizar los problemas y tomar nota de ellos.

También les sugiero que a la hora de hacer una crítica con los consejos que les propongo a continuación tengan bien frescos sus conocimientos de ortografía y gramática, ya saben... para que se eviten problemas.

~¿Qué puedes hacer?

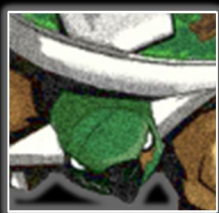
- Señala errores ortográficos y gramaticales. Si son unos pocos puedes ser específico y señalar el lugar exacto, añadiendo además el porqué. Si son muchos y se repiten, basta con señalar las palabras donde se encuentra(n) el(los) error(es).
- Si detectas algo que raye en la irrealidad como OOC, una Mary Sue (o Gary Stu), incoherencias con el fandom... Es importante que se lo señales al escritor de forma precisa, explicándole el porqué de que lo creas así, e incluso puedes darte el lujo de hacerle una sugerencia para que se corrija.
- Habla de la trama. Por supuesto que procurarás usar un enfoque similar al usado para el comentario básico pero añadiendo algunos de los aspectos técnicos de la historia. Puedes evaluar la forma como presenta a sus personajes, si las descripciones que da son las correctas, el desarrollo de los protagonistas, la forma como va la historia.
- Asimismo, darte el lujo de lanzar una que otra broma (que no sea de mal gusto por supuesto) para aligerar la crítica es válido.

~¿Qué es lo que no debes hacer?

- Pasar una y otra vez sobre algo que ya dijiste. No sólo por el hecho de que vas a estar haciendo un circunloquio, sino que si haces esto con una crítica negativa probablemente lograrás que el escritor se enoje y la crítica constructiva no se hará eficaz y si lo haces con una crítica positiva, acabarás subiéndole los humos.
- Ser demasiado subjetivo. Sí, está bien que impliques tu opinión a la hora de criticar, pero no debes permitirte dejar de ser objetivo. Es más, si puedes imagínate que quien escribió es tu peor enemigo durante un rato, mejor.

Supongo que las prohibiciones han sido pocas, tratándose de un "comentario avanzado" sin embargo también supongo que lo que no harás en tus críticas tiene más que ver con tu sentido común y forma de pensar que con lo que yo pueda aconsejarte. Respecto a lo que harás, yo solo di consejos, ustedes los acatan en mayor o menor medida según crean conveniente.

Ya sin más que decir, me retiro. See ya readers~



ARTE:

+Planta

Especial de Arte del Mes

Arte del Mes

Ganadores del Evento **KEEP CALM AND DESIGN EVENT!**

Aquí están los carteles ganadores del Evento que se realizó el mes pasado en el Foro de Centro Pokémon. Felicitaciones a todos!

MANTEN
LA CALMA



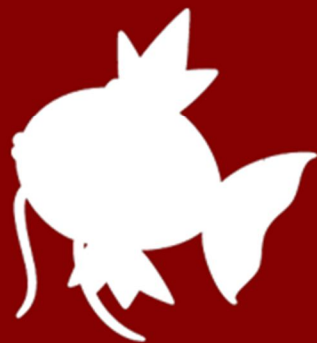
YA
LLEGARAS
AL BAÑO

3º Lugar

Grass Master



KEEP
CALM
AND



DONT WORRY
BE STRONG
(IN YOUR DREAMS BABY)



2° Lugar

~Yorman



1º Lugar

Hikari Chan!~



KEEP
CALM

AND

SAY
PIKA-PIKA



DÍA DEL ORGULLO GAMER

+DarkM

Como están amigos, luego de un breve receso espero que hayan jugado muchos juegos y que sus pulgares no se cayeran.

El pasado 29 de agosto se conmemoró el **Día del Orgullo Gamer**, que empezó como una iniciativa de algunas revistas españolas en 2008 y que ha sido acogido por muchos de nosotros como un día en el que recordamos esos momentos especiales donde un videojuego ha hecho presencia en la vida de cada uno. Esperamos que sigas en este maravilloso mundo de los videojuegos y te diviertas no importa tu edad, sexo, color o cultura.



Igualmente ese día Nintendo realizó un Nintendo Direct con no muchos anuncios importantes pero entre ellos destaca el nuevo juego de Gamefreak diferente a un juego de Pokémon (Algo que no hacían desde Drill Dozer de GBA en 2005) al estilo de Bit Trip Runner y Theatrhythm Final Fantasy, cuyo nombre es **Harmo Knight: Rhythm Hunter**, saldrá para la e-shop japonesa y esperemos que después salga en occidente.

Para quien no haya visto el tráiler aquí lo pueden ver:

<http://www.youtube.com/watch?v=ckwUS0yo67o>

También fue anunciada un nuevo color para 3Ds XL, rosa.

Pasando a WiiU la gran noticia que se dio es la conferencia que ocurrirá el próximo 13 de septiembre en New York con una duración aproximada de 6 horas!!!! En el que se espera sean revelados todos los secretos, el precio y la fecha de salida de la próxima consola de sobremesa de la gran N.

Siguiendo con la historia de las consolas de Nintendo traemos este mes:

Super Nintendo – Parte 1



En el año 1989 Nintendo vivía una gran época, marcada por un gran explosión de nuevos juegos para su consola reinante: NES, además hacia poco tiempo su consola portátil GameBoy había salido al mercado, más este reinado ya no era único.

Sega había lanzado una nueva consola: Sega Megadrive/Genesis, con una mayor potencia gráfica, pasando de 8 a 16 bits. La gente estaba enloquecida por ello y pedían a Nintendo poder jugar sus juegos más queridos en una maquina a la altura de aquellos tiempos.

La compañía nipona se puso entonces a trabajar en la producción de una nueva consola con el mayor de los secretos en sus características (Algo que aún se conserva en la empresa). Los rumores hablaban de una paleta de colores de más de 32.000 colores y de un sonido de cine, gracias a un chip de sonido diseñado por Sony.

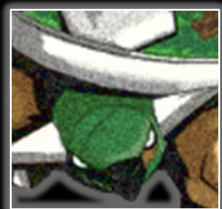
Luego de un tiempo y con presión de los medios Nintendo daría una fecha de salida para la consola: verano-otoño de 1990.

Llegado el momento, la consola fue un éxito gracias a juegos como Super Mario World y The Legend Of Zelda: A Link To The Past, considerado por muchos como el mejor de la saga en 2D.

A su llegada a territorios americanos y europeos en 1991 y 1992 respectivamente la consola cosecho grandes adeptos que la consideran una de las mejores videoconsolas gracias a la gran cantidad de juegos de diferentes compañías de gran calidad y que aprovechaban las características de la sobremesa armoniosamente, destacando el género del RPG.

Características:

- CPU: Custom 65C816 16 bit
- Chip gráfico: MD-7 para efectos 3D
- RAM: 128 kilobytes
- Video RAM: 64 kilobytes
- Sonido RAM: 64 kilobytes
- Colores: 256 en pantalla de 32.768
- Sprites: Hasta 128
- Sonido: Sony SPC7000
- Canales de sonido: 8 PCM estéreo



NOVEDADES:

POKÉMON BLACK 2 / WHITE 2

+Planta

Nueva Pokédex Unova/Teselia:

Las nuevas versiones de pokémon cuentan con una Pokédex más amplia con un total de 300 pokémon que incluyen pokémon de otras regiones como Lucario, Ampharos, Arcanine y Crobat.

Nuevas Formas:

Algunos legendarios de Teselia cuentan ahora con nuevas formas que no estaban presentes en juegos anteriores.

Kyurem pueden cambiar de Forma a **Black Kyurem** o **White Kyurem**. Que son la fusión de Kyurem con los Legendarios Zekrom y Reshiram usando el Item **DNA Link Pin**.

Tornadus, **Thundurus** y **Landorus** cuentan con las llamadas **Formas Therian**. Al cambiar de forma toman el aspecto de bestias, también sus habilidades cambian. Se pueden obtener los Legendarios Therian a través del **Pokéradar**. Y también puedes cambiar de Forma usando el objeto **Reflecting Mirror**.

Keldeo obtiene su **Forma Resolute** al aprender el movimiento **Secret Sword**.



Hidden Grottos:

Los Hidden Grottos son áreas escondidas entre dos arboles que se encuentran en toda Teselia, dentro de un Hidden Grotto puedes encontrar Items como piedras evolutivas o pokémon que además tienen su habilidad Dream World.

Pokémon World Tounament:

El Pokémon World Tournament es una competencia organizada por la Campeona de Sinnoh, Cintia. Hay distintos tipos de batallas, al igual como lo hubo en la Battle Frontier pero en estas las batallas pueden llegar a ser más complicadas, lo más resaltante de este sitio es que te puedes enfrentar a Líderes de Gimnasio y Campeones de otros regiones.

Estudios PokéStar [Pokéwood]:

Los Estudios Cinematográficos PokéStar es el sitio donde tú y tus pokémon se puedes convertir en estrellas de la gran pantalla. Aquí deberás ayudar a hacer una película de entre varios géneros. Si logras hacer una película que recaude bastante en la taquilla obtendrás grandes recompensas.

Fes Missions:

Las Fes Mission son misiones obtenibles a través del extralink, en estas misiones debes conseguir ciertos ítems o pokémon antes de que se acabe el tiempo.

Medallas:

Las Medallas son símbolos que se obtienen dentro del juego y que se ganan al cumplir ciertos requerimientos. Se empiezan a obtener al conseguir el Item **Medal Box**, son un total de 200 medallas y se dividen en cinco categorías, Especial, Aventura, Batalla, Entretenimiento y Desafío. Y se ganan haciendo diferentes cosas, como al caminar cierto número de pasos, ganar cierta cantidad de batallas, ganar el Musical cierto número de veces o ganarle al alto mando usando solo cierto tipo de pokémon.

Recompensas por Completar la Pokédex:

Hay tres recompensas especiales que obtienes mientras completas la Pokédex:

—Al ver a Todos los Pokémon de la Pokedex de Teselia te darán un Pase con el cual podrás ir a un **Santuario Natural** donde podrás capturar a un Haxorus variocolor.

—Al capturar a todos los Pokémon de Teselia te darán el **Round Charm** que hace más fácil encontrar huevos de pokémon en la guardería.

—Y al Capturar todos los pokémon de la Dex Nacional te darán el **Shiny Charm** que hace más fácil conseguir pokémon variocolor.



ANÁLISIS: **POKÉMON CONQUEST**

+IchioKon Society

Saludos lectores del +Magazine CP, para el número de este mes le traemos un análisis intensivo del Pokémon Conquest; como ya se habrán enterado está casi confirmado que no habrá una versión en español. Trataré de desglosar las diferentes características del juego para que lo conozcan más a fondo.



El juego.

Pokémon Conquest es el primer Cross-Over de esta franquicia entre Game Freak y Tecmo Koei; éste último es el Desarrollador del mismo. La idea original es unir la saga de "Nobunaga's Ambition" con "Pokémon", el primero es un juego RPG de estrategia mientras que el segundo es de aventura.

La Historia.

Este videojuego nos lleva al periodo Sengoku del Japón feudal, a una región llamada Ransei dividida en 17 reinos, cada uno buscando mantenerse y no ser conquistado.



Argumento.

Tu papel como Héroe/Heroína es asumir tu cargo como el nuevo Warlord del Reino de Aurora, un tranquilo reino al sur oeste de Ransei; pronto te darás cuenta que no todo será paz. Hay una sombra que esta cubriendo a Ransei, se corren rumores provenientes del norte que hay un Guerrero que busca conquistar los 17 reinos para destruir Ransei.

Apenas comienza tu mandato tu reino es invadido por la vecina Ignis; allí es cuando conoces a una misteriosa chica con un Jigglypuff que te irá enseñando como luchar. Después de conseguir la victoria y salvar a tu reino se unirá a ti y te ayudará a formar un ejército.

Tres chicos aparecerán frente a ti y te explicarán que si quieres ganar poder tendrás que reunir fuerzas y conquistar a los reinos vecinos; allí empezará tu cruzada, tu primer objetivo será conquistar los reinos de Ignis, Greenleaf y Fontaine. Al cumplirlo, Oichi —la chica del Jigglypuff— te contará que hay una historia que dice que aquél que conquiste los 17 reinos de Ransei podrá invocar al Pokémon Legendario creador de todo.

Tu principal objetivo se convertirá en expandir tu reino y enfrentarte a la armada de Nobunaga; al tener bajo tu mando 7 de los 17 reinos llegarán noticias de que Nobunaga a conquistado 8 reinos y que solo quedan 2 libres, Terrera e Illusio. Ambos reinos han sido rivales desde tiempos inmemorables; sus Warlords: Shingen y Kenshin son poderosos y honorables guerreros. Después de esto lo único que se interpondrá a tus deseos de unificar Ransei son Nobunaga y su armada.

Personajes.

Los personajes que encontraremos a lo largo del juego son muy variados al igual que sus deseos y personalidades. Los personajes principales son los llamados Warlords que son una especie de líderes feudales de cada uno de los reinos que conforman Ransei; junto a ellos encontramos otro tipo de Warlords, los secundarios. A pesar de que no tienen a su mando ningún reino son soldados fieles de los reyes feudales, entre ellos podemos encontrar en algunos casos lazos familiares. Luchando junto a éstos encontramos a los fieles guerreros, los cuales puedes ir reclutando a medida que avanzas en la historia para que luchen a tu lado y protejan a los reinos conquistados.

Adicionalmente podemos encontrar personajes que entran en la categoría de Warlords pero que no se encuentran en ningún reino ni luchan al lado de ningún rey feudal, como es el caso de Keiji, Mitsunari, Kiyomasa y Masanori.

Reinos.

Como mencionamos antes son 17 reinos los que conviven en la región de Ransei, los cuales son:

Aurora:

Es el reino que está bajo tu mando cuando comienzas el juego, en él se consiguen Pokémon del Tipo Normal y será el lugar donde Oichi y su Jigglypuff te enseñaran a luchar.

Ignis:

Este reino es gobernado por **Hideyoshi** y es del **Tipo Fuego**, posee un Chimchar. Cuando lo venzas te dejará su reino de mala gana y huirá a un lugar lejano; lo conseguirás ya avanzada la historia.

Greenleaf:

Motonari y su Snivy lideran este reino y como su nombre lo indica es del **Tipo Planta**. Es un Warlord algo despreocupado y no pondrá mucha resistencia para entregarte su reino. Después de eso no lo verás más en esa parte del juego.

Fontaine:

Es el reino de los **Tipo Agua** y **Motochika** es su Warlord, posee un Oshawoot. Al igual que Motonari no lo volverás a ver hasta que llegues a los Episodios Esociales.

Pugilis:

El reino de los **Tipo Lucha** gobernada por **Yoshihiro** junto a su Gurdurr. Este escenario se caracteriza por ser una especie de cuadrilátero de pelea donde el objetivo es mantener la posesión de 4 banderines por 5 turnos; pero ten cuidado, un golpe y serás derribado del mismo y tendrás que buscar el camino para regresar a él.

Violight:

Este reino del **Tipo Eléctrico** y está bajo el mando de **Ginchiyo**, una guerrera perteneciente al noble clan que ha gobernado Violight desde tiempos inmemoriales. Su comandante es **Muneshige**.

Chrysalia:

Yoshimoto es el Warlord de este reino del **Tipo Bicho**, es algo simpático por así decirlo, lo único que desea es jugar Pokémari y no te presta mucha atención cuando llegas a invadir su reino.

Illusio:

Es el reino de los Tipo Psíquico bajo el mando de **Kenshin**, junto a él encontrarás a **Aya** que es su hermana y la esposa de **Kanetsugu**. Kenshin es un guerrero noble y enemigo jurado de su Némesis Shingen, Warlord de Terrera. Si decides invadir este reino antes que Terrera serás rechazado por su líder; cuando te sientas un poco decepcionado por lo ocurrido aparecerá una pequeña armada liderada por Aya. Cuando rechaces a la fuerza invasora "evolucionaras" y podrás retar al líder de Illusio; cuando hayas vencido aparecerá Shingen y te dirá que ya no vale la pena luchar ya que su némesis ha sido derrotado y pondrá a su reino a tu disposición.

Terrera:

Es el reino del **Tipo Tierra** gobernado por **Shingen** quien ha estado luchando con su vecino y enemigo Kenshin del reino de Illusio; también encontrarás a **Kunoichi** y a **Yukimura** sus guerreros más fieles. Cuando decidas invadir este reino serás rechazado por su líder la primera vez diciéndote que luchara contigo después de que te hagas más fuerte, inmediatamente aparecerá Yukimura y parte del ejército para enfrentarte, al derrotarles extrañamente te dirá que está complacido, que ya cumplió su objetivo y se marchará; sabrás a lo que refería cuando de forma extraña "evoluciones". Después de retar nuevamente a Terrera y vencer aparecerá Kenshin y se unirá a ti ya que derrotaste a su némesis Shingen.

Cragspur:

El reino **Tipo Roca**, su líder **Ujiyasu** es un tipo de carácter fuerte y será un oponente difícil de vencer. A partir de este momento entrarás en los territorios conquistados por Nobunaga. Ujiyasu estará acompañado por Kai; el terrero no será nada fácil ya que hay muchas rocas que pueden lastimarte.

Viperia:

Hogar de los Ninja y los Pokémon del **Tipo Veneno**, su líder es la carismática y maternal **Nene**. Te encontrarás con la sorpresa de que Hideyoshi se ha unido a las fuerzas de Nobunaga y acompaña a Nene. Al ser Viperia hogar de los ninja el escenario jugará en tu contra; hay varios pasadizos secretos y manchas de veneno que supondrán un obstáculo para lograr tu cometido.

Yaksha:

Fuertes guerreros y Pokémon del **Tipo Sinistro** te esperarán en este reino gobernado por **Kotaro**; junto a él se encuentra **Hanzo** una especie de ninja de élite; a medida que avanzas los reinos se hacen cada vez más complicados de conquistar por el tipo de escenario al que te enfrentas, en Yaksha existe una especie de ruleta que te puede apartar un poco de la "zona de combate".

Avia:

Masamune y **Magoichi** lideran este reino del **Tipo Volador**. Los únicos que se pueden mover libremente en este reino son los Pokémon voladores, para los demás les costará moverse.

Valora:

Hogar de los nobles Pokémon del **Tipo Acero**. En lo personal es uno de los reinos más complicados, no solo por sus poderosos guerreros sino por el escenario en sí, ya que hay un mecanismo complejo que activa los obstáculos que bloquean el camino al centro del escenario, además hay zonas donde hay unos aparatos que al detectarte te transportan a otro lugar dentro del mismo. **Ieyasu** es el Warlord de Valora y **Tadakatsu** su fiel comandante, junto a él encontrarás a su hija **Ina**.

Spectra:

El lugar ideal para los Pokémon del **Tipo Fantasma**, su líder es la elegante **Nohime** y **Okuni** su comandante. Aquí como en reinos anteriores no sólo tienes que preocuparte por los enemigos sino por los elementos presentes, en este caso son unas estatuas de Misdreavus que se van moviendo bloqueando el paso y fuegos fatuos que pueden producirte diferentes cambios de estados.

Nixtorm:

Si buscas un lugar cálido para descansar Nixtorm no es el lugar que buscas; sus Pokémon del **Tipo Hielo** te darán una gélida bienvenida. Su Warlord es **Mitsuhide** y está acompañado de su hija **Gracia**. La mayoría del terreno es de hielo donde en un descuido te deslizarás sin control por lo que hay que pensar mucho la forma en que moverse y atacar antes de que se acabe el tiempo. Una vez conquistado Nixtorm y el resto de los reinos sólo te quedará enfrentar a Nobunaga.

Dragnor:

Hogar de los míticos Pokémon del **Tipo Dragón**, allí te estará esperando **Nobunaga** junto al poderoso Zekrom y sus fieles guerreros, entre ellos su comandante **Ranmaru**, una chica de aspecto tierno pero de fuerte carácter. El reto que presentar Dragnor es por los extraños pilares que allí se encuentran, los cuales pueden atacarte si estas al lado de alguno; como referencia puedes ver el color que tiene cada pilar y así saber el elemento que puede atacarte. Cuando venzas a Nobunaga podrás acceder a la **Torre Infinita** y presenciar en primera fila la llegada del mítico pokémon; ahora estás listo para el combate final. Después de que hagas "amistad" con éste legendario pokémon aparecerá Nobunaga acompañado de un Rayquaza "negro como la noche" y luchando a su lado estarán: **Ranmaru, Mitsuide, Hideyoshi, Iyasu y Nohime**; como te podrás dar cuenta todos son Warlords por lo que el combate será a muerte.

Que te espera al completar el juego.

Una vez que termines el juego y hayas logrado unificar a Ransei te aparecerán unos Episodios Especiales, cada uno varía de dificultad y te presentan historias personales de los personajes que te fuiste encontrando a medida que avanzaste en el juego; todo se sitúa antes de tu llegada a Aurora y tu ascenso como Warlord. Son cerca de 33 Episodios Especiales sin contar los que se consiguen por Evento Wi-Fi.

Te aseguramos que con este videojuego tendrás horas y horas de diversión ya que al ser de estrategia tendrás que pensar mucho para lograr los objetivos; al terminar la historia principal aún te quedan varios "misterios" por resolver en los Episodios Especiales. No cabe duda que este Cross-Over presenta un escenario diferente a lo que conocemos sobre Pokémon, incluidas las sagas Ranger y Mundo Misterioso. El único punto negativo que le puedo dar es respecto al idioma, ya que solo se encuentra disponible en japonés e inglés; es una lastima para los que esperábamos una versión en español.

Hasta aquí llega este análisis sobre este videojuego, esperamos que haya sido de su agrado y recuerden, son comentarios emitidos por un jugador así que es susceptible a errores.





EN CARTELERERA

+Yorman

Saludos amig@s amantes del cine, como siempre les traigo una lista con las películas que serán estrenadas éste mes de Septiembre. Como siempre espero que les guste la selección y que puedan disfrutarlas, ya sea en casa o en alguna sala de cine.



A Roma con Amor

Título Original: To Rome with Love

Género: Comedia

País: USA, España, Italia

Año: 2012

Director: Woody Allen.

Guion: Woody Allen.

Reparto: Woody Allen, Alec Baldwin, Roberto Benigni, Penélope cruz, Judy Davis, Jesse Eisenberg, Greta Gerwig, Ellen Page, Antonio Albanese, Fabio Armiliato, Alessandra Mastronardi, Ornella Muti, Flavio Parenti, Alison Pill, Riccardo Scamarcio, Alessandro Tiberi.

Sinopsis: Historia de un grupo de personas en Italia, unos americanos, otros italianos, unos residentes, otros visitantes, y los romances, aventuras y enredos en los que se ven envueltos.

John (Alec Baldwin), un conocido arquitecto, está de vacaciones en Roma, donde vivió durante su juventud. Paseando por su antiguo barrio, se encuentra con Jack (Jesse Eisenberg), un joven no muy distinto a él mismo. Al ver a Jack enamorarse perdidamente de Monica (Ellen Page), la deslumbrante y seductora amiga de su novia Sally (Greta Gerwig), John revive uno de los episodios románticos más dolorosos de su vida.

Estreno: **21.09.2012**

Trailer Oficial: <http://youtu.be/QrewxvY29SA>

Mas Estrenos...

07.09.2012

Todos tenemos un plan (*Ana Piterbarg*)
The Possession (El Origen del Mal) (*Ole Bornedal*)
The Deep Blue Sea (*Terence Davies*)
Step Up Revolution (*Scott Speer*)
Sólo es el principio (*Pierre Barougier, Jean-Pierre Pozzi*)
Shangai (*Mikael Hafstrom*)
Holmes & Watson: Madrid Days
Eternamente Comprometidos
El Río que era un Hombre (*Jan Zabeil*)
Dredd (*Pete Travis*)

14.09.2012

Desafío Total (*Len Wiseman*)
El Nombre (*Alexandre de La Patellière, Matthieu Delaporte*)
Érase una Fe (*Pierre Barnérias*)
Una Botella en el Mar de Gaza (*Thierry Binisti*)
Atrapados en Chernóbil (*Bradley Parker*)
Contrarreloj (*Simon West*)
Martes, después de Navidad (*Radu Muntean*)
Mátalos Suavemente (*Andrew Dominik*)
Sin Frenos (*David Koepp*)
Somos la Noche (*Dennis Gansel*)
Verdades verdaderas, la vida de Estela (*Nicolás Gil Lavedra*)

28.09.2012

Blancanieves (*Pablo Berger*)
Diario de Greg 3: Días de Perros (*David Bowers*)
El Artista y la Modelo (*Fernando Trueba*)
Esperando Septiembre (*Tina Olivares*)
Salvajes (*Oliver Stone*)
Si de verdad quieres... (*David Frankel*)
Una vida mejor (*Cédric Kahn*)



POKÉROSCOPO CHINO: -AGOSTO- EL CABALLO

+Souka Hatake



Este animal representa la velocidad y la gracia del movimiento. Gran coordinación, belleza y nobleza. Tiene un porte elegante y un andar garboso. Es un animal dócil, amigable y muy fiel. Símbolo de la solidaridad y la colaboración. Es un animal suspicaz y astuto.

Las personas que se hallan bajo la influencia del año caballo son optimistas, comunicativas y sociables. Con facilidad llegan a convertirse en las más populares y amadas por las personas que las rodean. Al mismo tiempo son bastante independientes, son las que necesitan con mayor intensidad proceder con completa autonomía. No

acostumbran atender las recomendaciones de otros, prefieren conducirse por su cuenta.

Disponen de un fuerte temperamento y llegan a chocar apasionadamente en sus relaciones sociales y laborales. Olvidan con facilidad los agravios al repudiar el rencor. Son impacientes y dicen cosas de las que luego se arrepienten. Disponen de unas dosis significativas de tranquilidad. Poseen habilidad para la política, las finanzas y el trabajo en general. Sin embargo, se comportan de una forma imprevisible y sus cambios son casi permanentes ya que aman los desafíos.

Los caballos son muy trabajadores y creativos. También son muy voluntariosos, de mente rápida, no toleran aquellos que no pueden llevar su mismo ritmo.



En sus relaciones con el sexo opuesto muestran debilidad. Se encuentran predispuestos a entregarse plenamente en el amor; la desconfianza y los celos les hieren profundamente.

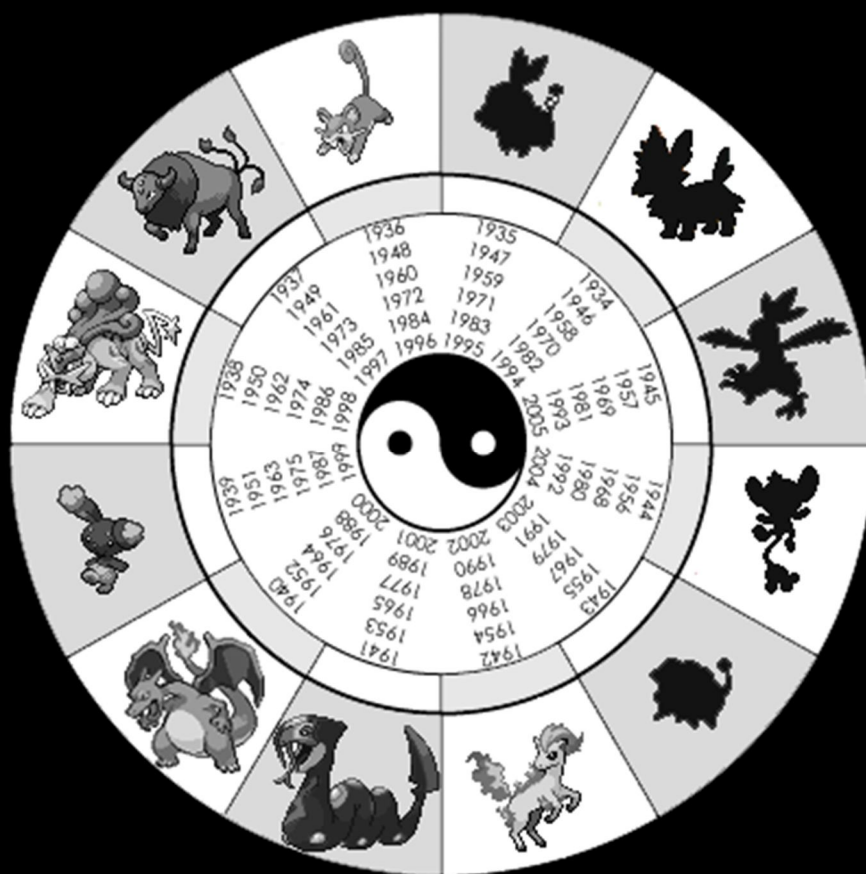
Pertenecen a este signo:

Todos aquellos nacidos en los años:

1906, 1918, 1930, 1942, 1954, 1966, 1978, 1990, 2002.

Caballos Famosos:

Rembrandt, Billy Graham, Paul McCartney, Barbra Streisand, Carlomagno, Delacroix, Isaac Newton, John Travolta.



Compatibilidad:

El Tigre, el Perro y la Cabra serán sus mejores compañeros de camino en todos los niveles.

Incompatibilidad:

Para la Rata, el Caballo es demasiado impredecible y emocionalmente inestable. Tampoco el Buey acepta las incoherencias del Caballo y su creatividad, más que una virtud le parece una bohemia que le lleva al fracaso. En cambio para la Serpiente el Caballo es exabruptal, de ser ambos fogosos tendrán también ciertos momentos maravillosos aunque no tan duraderos, si quieren seguir juntos ambos tendrán que luchar por el amor que requieren.



POKÉROSCOPO CHINO: -SEPTIEMBRE- **LA OVEJA**

+Souka Hatake



Este animal habita en lugares distantes, remotos. Los chinos lo relacionan con los monjes, con los hombres que se retiran como ermitaños. Es un animal que se esconde en el monte. Es símbolo de obediencia y respeto.

Los individuos que se encuentran favorecidos bajo el signo de la oveja son amables e inteligentes. Poseen un sentido artístico que les es innato, por lo que podrían vivir fácilmente por medio de cualquiera de las bellas artes. Pero son inconstantes, y no se centralizan un solo objetivo. Al mismo tiempo anhelan vivir plácidamente y rodeados

de belleza. Son elegantes, generosos y conocen los medios para ganarse excelentes amistades. Lo cierto es que desconfían de su suerte, y sus familiares y compañeros terminan desesperados ante los caprichos de las personas ovejas.

Carecen de sentido de la responsabilidad y de iniciativas. Lo suyo es obedecer, seguir el camino que marcan los otros. Podrían triunfar como artesanos, ya que disponen de unas manos hábiles y de un sentido de la belleza material.

Aunque las ovejas son excelentes escuchando, mejor no espere que una Cabra resuelva sus dilemas, ellas sólo están allí para escuchar, punto. Las cabras son también muy inteligentes. Con tendencia a la depresión y al stress, prefieren los ambientes tranquilos y ante cualquier tipo de crítica ocasionará tormentas que pueden durar días.

Jamás deje a una Cabra administrar sus finanzas. Las Cabras tienden a gastar en exceso debido a su naturaleza generosa. Las Cabras siguen a la muchedumbre, rara vez toman la delantera. Carecen de sentido de la responsabilidad y de iniciativas. Lo suyo es obedecer, seguir el camino que marcan los otros.



En sus relaciones con el sexo opuesto muestran debilidad. Se encuentran predispuestos a entregarse plenamente en el amor; la desconfianza y los celos les hieren profundamente.

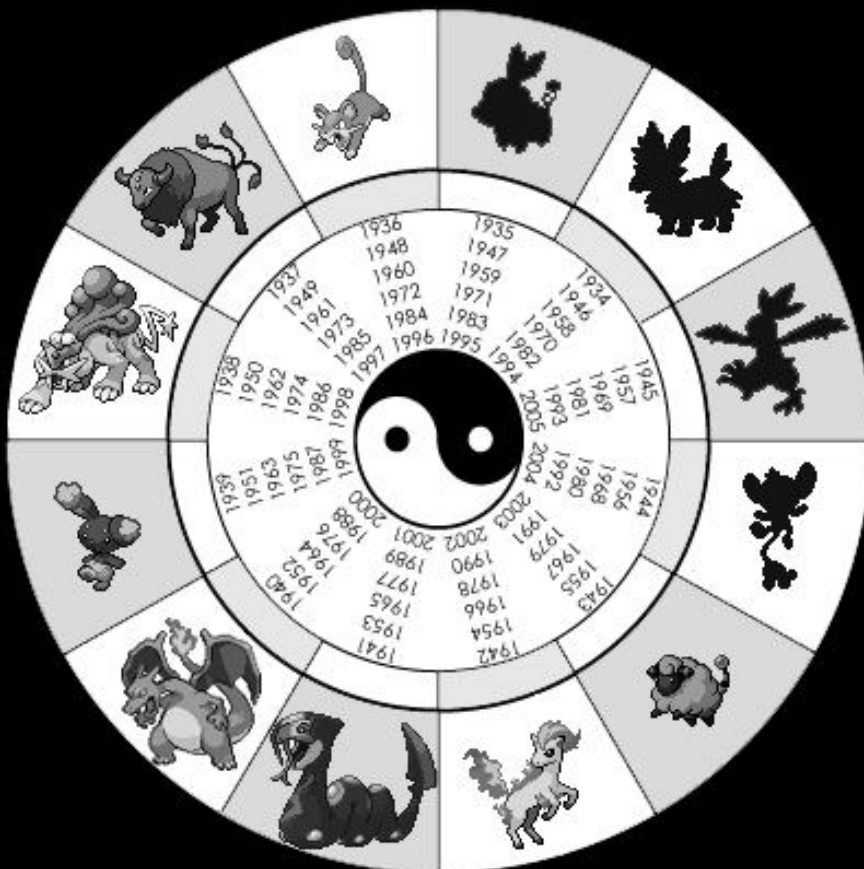
Pertenecen a este signo:

Todos aquellos nacidos en los años:

1907, 1919, 1931, 1943, 1955, 1967, 1979, 1991, 2003.

Ovejas Famosas:

Michelangelo, Bruce Willis, Julia Roberts, John Wayne, Robert De Niro, Mussolini, Miguel de Cervantes, Alain Prost, Carol Baker, Raffaella Carrà, Julio Iglesias.



Compatibilidad:

Necesita contar con el apoyo de gente fuerte y leal. El Caballo, el Cerdo y el Tigre tienen rasgos abiertos y optimistas que complementaran la personalidad de la Cabra.

Incompatibilidad:

No es recomendable que trate mucho con la Rata, quien censurará su sensibilidad; lo que tiene que recordar es que debe mantener al Búfalo lo más lejos posible para evitar disputas.



POKÉTIEMPOS

Zoroark, el Maestro de las Ilusiones nos traer éste Sudoku de nivel Difícil



	9				4			
5	6	2		9	8	4		
				5				
2		9	4				5	
	7	5						6
						3		4
				8				3
	8	4		6	3			
6	5			4	9	2	7	



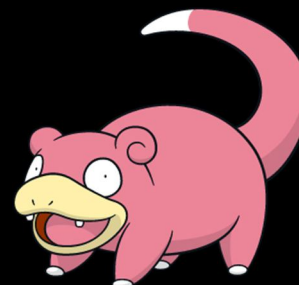
Curiosidades Pokémon

Piplup es el único Pokémon inicial del Tipo Agua que no aprende el movimiento Pistola de Agua.

Filosofía Pokémon

"De la prisa solo queda el cansancio"

—Slowpoke



Poké Chistes

¿Qué le dijo un Abra a otro Abra?

—Ni idea, ellos se comunican telepáticamente



HASTA AQUÍ LA EDICIÓN DE SEPTIEMBRE
¡NOS VEMOS EL MES QUE VIENE!