

#8

Octubre-Noviembre
2012

Año I – Número 8



La Revista Oficial de Centro Pokémon

Síguenos en:



+Magazine CP



Centro Pokémon



centropokemon



+Magazine CP



SNES – Parte 2

Disponible en Español desde el 12.10.2012



Videojuegos, Pasatiempos y más....

SUMARIO

02 *Editorial*

03 *Fan Fictions*
La página en blanco

06 *Conoce el Metagame*
Carracosta

07 *Arte CP*
Evento: Erase una vez... un perfil embrujado

De Setas y Juego
Super Nintendo - Parte 2

11 *Pokémon Mystery Dungeon:
Magnagate and the Infinite Labyrinth*

14 *En Cartelera*
Estrenos del Mes

16 *Pokéroscope Chino*
El Mono

18 *Pasatiempos*

+Magazine CP | Año I | No. 8 | Octubre 2012 |

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

Reporteros: Metagame: +GodLakitu; Fan Fictions: +Joker Arte CP: +Planta; Consolas y Videojuegos: +DarkM; Cine: +Yorman; Pokéroscope Chino: +Souka Hatake

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



EDITORIAL

Saludos mis queridos y estimados súbditos; de seguro se preguntarán porque la revista está saliendo tan tarde, lo que sucede es que para evitar mas retrasos hemos decidido cambiar la fecha de lanzamiento a los 15 de cada mes. Y para no perder la costumbre este mes estamos bien cargados de información.

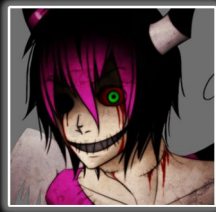
Para los que aún no se enteran el pasado 12 de octubre fue el lanzamiento oficial de las versiones **Pokémon Blanco 2 & Pokémon Negro 2** en Español, algo que muchos estábamos esperando de hace meses —otros dirán que años— El caso es que le hemos sacado el jugo a la noticia desde hace tres número atrás me parece.

Cambiando un poco la tónica pero siempre en la misma onda del Pokémon traemos un artículo con las filtraciones del nuevo video juego de la saga de Mundo Misterioso; no se ustedes pero yo no creo aguantarme hasta el año que viene que anuncien alguna versión en español de este juego.

En la sección de video juegos traemos la segunda parte sobre la consola SNES. Celebramos con bombos y platillos el regreso de la sección del Metagame para los fanáticos de los simuladores. Para nuestros diseñadores creativos le presentamos el nuevo evento de los Foros de Centro Pokémon: **"Erase una vez...un perfil embrujado"**. No podemos olvidarnos de los amantes de los fictions los cuales podrán disfrutar de un artículo muy interesante.

No podían faltar las secciones de siempre las cuales esperamos que disfruten.

—BOWSER—



La página en Blanco

+Joker

La última vez me ocupé de dar una ayuda a los escritores/críticos nuevos (que espero les haya agradado). Hoy, en cambio, trataremos un tema bastante más universal para nosotros los fickers y escritores, se trata de nuestro peor enemigo: la hoja en blanco.

Como todo buen enemigo, la hoja en blanco puede aparecer de muchas formas diferentes para destruir todo aquello que deseemos lograr. No obstante, siempre hay maneras en las que es más frecuente ver a nuestro enemigo, y nosotros (como buenos héroes) constantemente encontraremos una manera de superarle. Aquí les presentaré un par de escenarios en los que la "temible" hoja en blanco trata de hacer de las suyas con nuestros escritos y también les dejaré algunos tips para no dejarse vencer con ella.

Escenario 1:

Supongamos que yo quiero empezar un fanfic (o un escrito cualquiera), tengo una idea más o menos clara de lo que quiero hacer. Pero apenas veo la página en blanco, la idea se esfuma, quizá porque se me olvida cómo llegar a ella o simplemente porque no le da la gana de dejarse ver; el hecho es que aquella idea que me pareció tan buena se extravió en mi mente y el ver la hoja en blanco frente a mí solo me estresa y bloquea aún más mi mente.

Seguro que más de uno se ha encontrado en una escena similar a ésta y le ha tocado mandar todo a... su casa porque no puede superar a la página en blanco. Pero no podemos conformarnos con decir "todo pasa por alguna razón" y dejar nuestra idea perdida. Si verdaderamente creían que su idea podía ser grande y les agradaba lo que perfilaron en su cerebro, pueden seguir estos consejos:

1. **Anota las ideas** que te vienen a la mente, ha sido (y será) útil anotar las buenas ideas mientras las recuerdas porque no sabes qué sucederá luego y podrías perderlas. De ésta forma llegarás a evitar muchas de las apariciones estelares de nuestro enemigo. También puedes aprovechar

esos espacios en los que te sientes a gusto para ir haciendo un borrador con tu idea.

2. **Ve a un lugar tranquilo** donde (casi) nada ni nadie te moleste. No tienes por qué estar solo, sencillamente debe ser un sitio donde puedas concentrarte con facilidad.
3. **Siéntete cómodo** a la hora de escribir; da un paseo, vístete con algo que te guste mucho, come un chocolate (o algún dulce que te guste), escucha cualquier canción que se te antoje... Para poder escribir como es debido, tenemos que sentirnos bien al hacerlo.
4. **Busca la inspiración**, no puedes esperar tranquilamente que todo venga a ti ¿correcto? Entonces, si estabas escribiendo un fanfic y sientes como si tu musa se ha alejado de ti al ver la página en blanco, no temas: lee el libro/manga, mira el animé/serie en que te basaste o trata de leer cosas que tengan semejanzas con lo que querías escribir.

Escenario 2:

Has comenzado a escribir tu fic, tienes tus ideas anotadas y un diagrama de lo que debería ocurrir durante toda o una buena parte de la trama. Al principio todo fluye de maravillas, tus dedos casi se mueven solos y sale exactamente lo que quieres. El problema surge, la mayoría de las veces, en puntos un poco más avanzados cuando intentas pasar de un punto a otro en los actos (**Ej.: John y Marissa llegan al mismo aeropuerto por casualidad, se encuentran y sucede que...**), nuestra cabeza se atribula con preguntas que antes parecían claras: ¿Qué digo ahora?, ¿cómo llego hasta ese punto?, ¿de qué manera sería mejor narrarlo?

O, sencillamente nos pasa que sencillamente se nos vacía la cabeza, no le vemos ni cabo ni rabo al nudo que hemos armado y por ende no encontramos la mejor forma de hacer que ocurran las cosas previstas.

Este escenario trata del conocido “**bloqueo de escritor**”, sin embargo, la página en blanco no ayuda mucho a que te destrabes, por eso cuenta. En ésta parte es donde debo decirles que no hagan lo que muchos y manden al traste sus horas de valioso esfuerzo porque sí pueden seguir avanzando, para ello tomen en cuenta estas recomendaciones:

1. **Salta esa escena** y continúa; a mí en particular no me gusta hacerlo, pero es un buen consejo porque puede que mientras escribes lo que sigue se te ocurra una buena manera de llevar los acontecimientos o hasta puede ocurrir que te des cuenta de que la parte que tanto te complicaba no era necesaria.

2. También puedes **desviarte del camino**, no tienes por qué seguir todo al pie de la letra. Después de todo, es tu historia y solo tú sabrás lo que realmente iba, puedes hacer un camino alternativo que luego vuelva al carril original de la historia. Esto no solo ayuda a mantener nuestra vena creativa activa sino que también le añade diversión a la cosa (vamos, a todos nos gusta jugar a ser dios aunque sea por unos pocos minutos).
3. **Desconecta el internet** si ves que te entretiene demasiado y no tienes nada demasiado importante que hacer usándolo, sencillamente quédate sin él mientras piensas en lo que debes o no hacer.

¿A que ahora no parece tan complicado? Como se habrán fijado ya, pueden aplicarse los consejos que he dado a muchos de los ataques de "miss paginita" e incluso los primeros consejos pueden aplicarse en el segundo caso (y viceversa). Aun así, dejaré las dos lecciones más universales de la escritura que no debemos olvidar nunca:

1. ¿Te levantaste con el pie derecho y entusiasmo para escribir? **Escribe palabras al azar**. Yo sé que eso les suena extraño a muchos, pero es así, nuestro cerebro es tan confiable que nosotros empezaremos a escribir palabras aleatorias que quizá ni siquiera guarden relación, él acabará por establecer conexiones más o menos lógicas entre ellas y nosotros simplemente tomaremos las que más nos gusten.
2. **Sé feliz con lo que escribes**, no debes pensar tanto en qué es lo que más les agrada a tus lectores (ojo que aquí no me refiero a los errores), piensa más en lo que a ti te gustaría que pasara y cómo te gustaría que pasara.

Espero que sea de su agrado esta edición de nuestra querida **+MagazineCP**. Sin más que decir, me despido.

See ya readers~



En todas partes existen las tortugas, caparazones verdes, caparazones rojos, caparazones azules, recientemente se han avistado de caparazones dorados, pero la que les diré hoy son de cuerpo azul y caparazón oscuro.



565 - Carracosta

Tipo: AGUA ROCA

Altura: 1,2 m

Peso: 81,0 Kg

Habilidad:

Robustez (Sturdy)
Nado Rápido (Swift Swim)

Naturaleza:

Alegre (Jolly)
Firme (Adamant)

EVs:

252 Atk | 252 Sp | 4 Hp

Objeto:

Hierba Blanca (White Herb)

Movimientos:

Rompecoraza (Shell Smash)

Cascada (Waterfall)

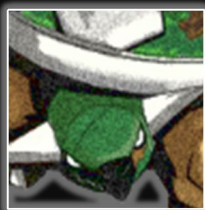
Terremoto (Earthquake)

Roca Afilada (Stone Edge)

Luego de una Rompecoraza serás mas rápido que los genios voladores, Lati@s y que mucho del metagame que no vaya scarfer, al usarlo de Lead podrás resistir el primer golpe de cualquier otro Pokémon que meta clima y contra atacar con el doble de tu fuerza, superándoles en velocidad. Si el oponente realizo un cambio puedes utilizarlo nuevamente, mientras tu salud este al máximo Robustez te protegerá.

Con Cascada y Roca Afilada damos golpes poderosos de STAB, y terremoto nos da cobertura contra el tipo acero y eléctrico.

La segunda versión esta pensada para dos tipos de equipo: Los que desean evitar que venga un Politoed y trate de lloverles la victoria o que aun recuerdan los viejos tiempos de meter Danza Lluvia manualmente, con 692 de ataque dará golpes duros junto a su cuadruplicada, o en el peor de los casos duplicada velocidad, también se puede optar a ponerle Robustez si se va por jugar seguro.



ARTE:

Evento: Erase una vez...un perfil embrujado

+Planta

Centro Pokémon organiza este mes de Halloween un nuevo evento para los usuarios del foro. Todos aquellos que quieran demostrar sus habilidades artísticas pueden hacerlo en este concurso de personalización de Perfil.



Las bases del Evento son sencillas, cualquier miembro del foro de Centro Pokémon puede participar, solo tienen que Personalizar su perfil y luego inscribirlo en este tema

<http://www.cpokemon.com/foro/threads/26329-EVENTO-Erase-una-vez...-un-Perfil-Embrujado>

Los ganadores serán elegidos por un panel de jueces misteriosos y los tres primeros lugares recibirán fantásticos premios.

• **1º Lugar:**

- Cambio de Nick
- Premio Especial
- Usebar 1º Lugar
- 60 CP\$
- Entrada al Salón de la Fama

• **2º Lugar:**

- Premio Especial
- Usebar 2º Lugar
- 30 CP\$
- Entrada al Salón de la Fama

• **3º Lugar:**

- Usebar 3º Lugar
- 15CP\$

Inscripciones abiertas desde el **domingo 14 de octubre hasta el Domingo 28 de Octubre del 2012.**

Al finalizar las inscripciones comenzaran la evaluación de los jueces.

¡Suerte a todos los participantes!

Para mas información entren a los Foros de Centro Pokémon

<http://www.cpokemon.com/foro/>

O consulten la pagina de Facebook de +Magazine CP

<http://www.facebook.com/MagazineCP>



SUPER NINTENDO – PARTE 2

+DarkM

Hola amigos, espero que estén muy bien pero entremos al grano así que continuemos con la historia de Nintendo.

Como recordarán, el mes pasado pudieron leer las características básicas de la consola y como fue la situación que vivía Nintendo en ese entonces.

Así que para promocionar la consola, la Gran N atacó directo a sus competidores con la campaña publicitaria "El cerebro de la bestia".

Aquí el vídeo, explica muy bien en qué consistía la SNES.

http://www.youtube.com/watch?v=ba60tSWc_VU

Sin duda SNES se merecía ese apodo, debido a que fue la consola más potente de su generación, una generación en la que muchos empezaron su vida en los videojuegos, entre los que se incluye este redactor.



Pero ahora lo más importante: **Los juegos.**

Comandados por **Super Mario World**, la consola cuenta con uno de los mejores catálogos de consolas de todos los tiempos:

RPGs:

Juegos como Final Fantasy IV, V y VI, Secret of Mana, Dragon Quest V y VI, Romancing SaGa 1 y 2, Lufia I y II, Breath of Fire I y II, Earthbound, Chrono Trigger, Tales of Phantasia, Seiken Densetsu 3, Star Ocean, Super Mario RPG, Secret of Evermore, Terranigma, y Earthbound entre otros

Acción y aventura:

Tenemos juegos como Super Castlevania IV, Super Ghouls 'n Ghosts, Contra III, Super Metroid, Megaman X 1, 2 y 3 y Castlevania Dracula X

Plataformas:

Nintendo en esta consola hizo los mejores juegos del género de todos: Super Mario World, La saga Donkey Kong Country del que destacan la graficas tan buenas para la época, Super Mario All Stars y Super Mario World 2: Yoshi's Island

Carreras:

Gracias al modo 7, Nacieron juegos como F-Zero y la saga Mario Kart, destaca también la saga Top Gear

Lucha:

Tenemos a Street Fighter, Mortal Combat, Killer Instinct y Dragon Ball como estandartes en el género.



不思議の ポケモンダンジョン マグナゲートと∞迷宮

Pokémon Mystery Dungeon: Magnagate and the Infinite Labyrinth



La franquicia Pokémon se estrena oficialmente y por todo lo alto en la consola Nintendo 3DS con este videojuego de la saga "Mundo Misterioso". **Pokémon Fushigi no Dungeon: Magnagate to Mugendai Meikyū** (Pokémon Mystery Dungeon: Magnagate and the Infinite Labyrinth). Su lanzamiento será el día 23 de noviembre del presente año en Japón y como siempre esperamos con ansias su llegada por estas latitudes.

Entre las novedades que ofrece es la inclusión de pokémon de la quinta generación como son: Snivy, Tepig, Oshawoot y Axew; no podían dejar a un lado el querido Pikachu como pokémon seleccionables y acompañantes. Otros que podemos encontrar de esta generación a lo largo de la historia son: Hydreigon, Gurdurr, Virizion y otros especiales.

Nuestra aventura se desarrollará en un pueblo llamado **Pokémon Paradise**, como en las versiones anteriores al principio de la historia



seremos un humano que después de una situación extraña despertamos convertidos en pokémon y así empezará nuestra aventura donde conseguiremos a lo largo de la historia amigos pokémon que se nos unirá. A medida que vayamos avanzando iremos desbloqueando las "Magnagate's" aparecerán nuevas mazmorras.

De las filtraciones de la revista Coro-Coro podemos sacar estos adelantos:

- Lugia y Ho-Oh serán protagonistas en la historia junto a Kyurem.
- Keldeo tendrá una parte importante en la historia.
- Emolga y Dunsparce son buenos amigos que se te unirán conforme hayas avanzado en la historia.
- A medida que se avance en la historia podrás personalizar a Pokémon Paradise con tus propias especificaciones creando nuevas tiendas.
- Victini estará al frente de la V-Roulette, donde podrás aumentar el rango de tus pokémon en la V-Wave.
- Scraggy te permitirá olvidar y recordar movimientos.
- Azumarill estará a cargo del Tablón de Anuncios.
- Pansage te ayudara a hacer crecer distintos tipos de bayas que te ayudaran en tus aventuras.
- Quagsire te ayudara a ver el status de los pokémon que hayas reclutado y te permitirá agregarlos a tu equipo.
- Beartic estará a cargo de un mini juego donde tendrás que disparar discos a través de hoyos en el hielo.
- La fuerza de los movimientos aumentará conforme se vayan usando, comenzarán en el nivel 1 y llegarán hasta el nivel 3.
- Habrá un modo llamado "Everyone Attack" donde los pokémon tendrán que recolectar "Hearth's Beams" los cuales tendrán diferentes efectos dependiendo del tipo del pokémon principal.
- Existe algo llamado "Team Skills" de los cual no se tiene mayor detalle.



Capturas de Pantalla:





EN CARTELERA

+Yorman

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



Resident Evil: Vendanza

Título Original: Resident Evil: Retribution

Género: Acción, Ciencia Ficción.

País: USA.

Año: 2012

Director: Paul W.S. Anderson.

Guion: Paul W.S. Anderson.

Reparto: *Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Sienna Guillory, Kevin Durand, Oded Fehr, Bingbing Li, Johann Urb, Shawn Roberts, Boris Kodjoe, Colin Salmon.*

Esta nueva entrega nos trae a Alice (Milla Jovovich) dispuesta a luchar para descubrir los oscuros planes de la Corporación Umbrella. Después de despertar en una de las instalaciones de la corporación descubre que el temido Virus T se ha diseminado por todo el planeta convirtiendo a las personas en legiones de muertos vivientes sedientos de sangre. En su afán por descubrir el causante de esta catástrofe recorrerá importantes ciudades del mundo como New York y Moscú; pero esta vez no estará sola, nuevos aliados y antiguos amigos se unirán a ella en esta cacería.

Estreno: **05.10.2012**

Trailer Oficial: <http://youtu.be/jUdu4DLx2oE>

Mas Estrenos...

05.10.2012

Venganza: Conexión Estambul (Olivier Megaton)

Resident Evil: Venganza (Paul W.S. Anderson)

Magic Mike (Steven Soderbergh)

Bel Ami: Historia de un Seductor (Declan Donnellan, Nick Ormerod)

7 días en la Habana (Laurent Cantet, Benicio Del Toro, Julio Medem, Elia Suleiman, Juan Carlos Tabío, Pablo Trapero, Gaspar Noé)

11.10.2012

Lo Imposible (Juan Antonio Bayona)

Frankenweenie (Tim Burton)

Cosmópolis (David Cronenberg)

26.10.2012

Argo (Ben Affleck)

Hotel Transilvania (Genndy Tartakovsky)

La Pequeña Venecia (Shun Li y el Poeta) (Andrea Segre)

Outrage (Takeshi Kitano)

Submarine (Richard Ayoade)

Todo es silencio (José Luis Cuerda)

Vacaciones en el Infierno (Andrea Segre)

Hotel Transilvania (Genndy Tartakovsky)

30.10.2012

El Capital (Costa-Gavras)

31.10.2012

Detachment (Tony Kaye)

El Apóstol (Fernando Cortizo)

El hombre de las mariposas (Maxi Valero)

El Ladrón de Palabras (Brian Klugman, Lee Sternthal)

Sinister (Scott Derrickson)

Skyfall (Sam Mendes)

¡Hasta el Próximo Número!



POKÉROSCOPO CHINO: **EL MONO**

+Souka Hatake



Este animal reúne muchas características humanas. En la India es considerado sagrado porque imita al humano y refleja las flaquezas humanas al igual que sus hábitos. Es símbolo de buena suerte, felicidad y jovialidad. Son muy rápidos, inteligente y habilidoso. Siempre consiguen el alimento, que es su mayor codicia. Hábil, siempre se halla en continuo movimiento.

Insaciablemente curiosos, los monos probarán de todo alguna vez. Siempre dispuestos a aprender

nuevas cosas, el Mono intentará todo una y otra vez hasta que consiga ser un maestro en ello, lo que da sentido a la frase, "mono ve, mono hace". Los Monos son también intensamente competitivos y su misión es hacer todo mejor que cualquier otro.

El fracaso no entra en el vocabulario del mono. Sumamente inteligentes, brillantes, e innovadores, los monos pueden sobresalir en cualquier campo. Poseen un gran sentido común y disponen de una importante carga de erotismo. Cuando les interesa son capaces de adoptar una actitud fría y desapasionada. Les gusta dirigir y mandar, y están muy capacitados para desarrollar y dirigir empresas de gran envergadura. Su peor defecto es que se desaniman de una forma imprevisible ante las dificultades más tontas cuando antes habían salvado otras de indudable gravedad.

Juguetones, detallistas y vanidosos; su personalidad, se parece a los cristales de colores de un calidoscopio en permanente rotación: nunca se sabrá que reacción van a mostrar en cualquier momento. A veces ni ellos mismos se conocen en este terreno. Los Monos se hallan dotados para el circo, el teatro, el cine la televisión y la política, siempre que tengan a su lado a alguien que prevenga sus caprichos.

En las cuestiones amorosas, los monos deben respetar a los tigres ante el riesgo de recibir un zarpazo mortal si se pasan con sus bromas. Los demás animales les aguantan bastante bien, en especial el dragón y la rata.



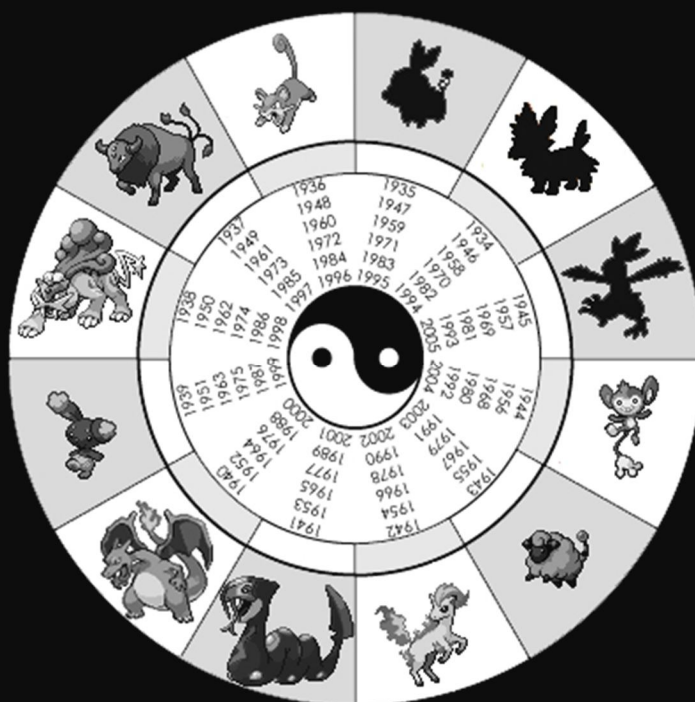
Pertenecen a este signo

Todos aquellos nacidos en los años:

1908, 1920, 1932, 1944, 1956, 1968, 1980, 1992, 2004

Monos Famosos

Leonardo da Vinci, Charles Dickens, Tom Hanks, Elizabeth Taylor, Nelson Rockefeller, Julio César, Anthony Perkins.



Compatibilidad

A la Rata le fascina su ingenio. El Dragón lo necesita, por tener buen juicio. El Conejo, el Perro, el Caballo, el Buey y la Cabra se benefician de su versatilidad, además de apreciar su competencia. También el Gallo y el Cerdo tendrán necesidad de su genio.

Incompatibilidad

Debido a la mentalidad igualmente desconfiada de Mono, la Serpiente jamás estará del todo cómoda con el Mono. El Tigre huirá de él, ya que se convertiría en blanco principal de sus travesuras y jugarretas. Cuando le hacen frente, el Mono no puede resistirse a lucir su valentía y al descubrir que el Tigre es un mal perdedor disfrutará atormentándolo.



POKÉTIEMPOS



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

	9				4		7	8
	5							2
2	8		6				9	
5	3			6				
	2	9						
6		1	4	9		5		3
			7	4			8	9
		7		3		6		
	6				9			



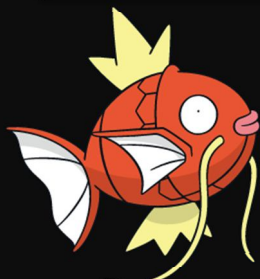
Curiosidades Pokémon

Johto es hasta ahora la única región donde no se han descubierto yacimientos de fósiles pokémon.

Filosofía Pokémon

"Si la vida te da bayas... Has muffins"

—Anónimo



Poké Chistes

¿Qué le dijo Magikarp a Feebas?

—¡¡¡Nada!!!—



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