

#9

Noviembre-Diciembre
2012

Año I – Número 9



MAGAZINE

La Revista Oficial de Centro Pokémon

CP

Síguenos en:



+Magazine CP



Centro Pokémon



centropokemon



+Magazine CP



Análisis Intensivo:

Blanco 2 • Negro 2



- ♦ Nuevos Personajes
- ♦ Nuevos Lugares
- ♦ Nuevos Cambios
- ♦ Nueva Pokedex
- ♦ Nuevas Mecánicas

**Revelaremos todos los secretos de la
Secuela de la Saga Blanco y Negro**

Videojuegos, Pasatiempos y más....



02 *Editorial*

03 *Arte CP*

Resultados Evento: Erase una vez... un perfil embrujado

De Setas y Juego
Wii U

07 *Análisis Intensivo: Pokémon Edición Blanca 2 y Negra 2*

26 *Pasatiempos*

+Magazine CP | Año I | No. 9 | Noviembre 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



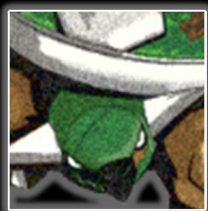
Saludos queridos y estimados súbditos; este es el primer número que lanzamos con la nueva fecha y la verdad que el tiempo se hizo más largo y la espera muy tediosa, pero serán bien recompensados.

Para este mes traemos para ustedes un Análisis Intensivo de los videojuegos Pokémon Edición Blanca 2 y Negra 2; ha pasado un mes desde el lanzamiento oficial de las versiones en español y hemos tenido tiempo suficiente para evaluar y probar cada una de las versiones y he aquí los resultados de las pruebas.

Hemos dividido toda la información de manera que sea fácil y comprensible de leer; comenzaremos hablando de los personajes que tienen su aparición en los juegos seguido de las nuevas zonas, novedades, diferencias entre las versiones y los extras.

Esperamos que disfruten de esta edición.

—BOWSER—



ARTE:

Resultados: Erase una vez... un perfil embrujado

+Planta

Evento Erase una vez... un perfil Embrujado: Ganadores



Ya han sido anunciado los ganadores del Evento **Erase una vez... un perfil Embrujado** organizado por los foros de Centro Pokémon.

Una vez que los jueces revisaron cada uno de los perfiles participantes y les diera un puntaje del 1 al 10, por su originalidad y creatividad, los resultados fueron sumados y dieron como ganadores a los tres con más puntos. Estos son:



Tercer Lugar.

~Yorman

22 puntos.



Segundo Lugar.

Darkless

24 puntos.



Primer Lugar.

Faku!

25 Puntos

Felicitaciones a los ganadores y a los demás participantes muchas gracias.

Y recuerden que los estaremos esperando en un próximo evento en los foros de CPokémon.com



No olviden seguimos en devianArt a través de:

<http://magazinecp.deviantart.com/>

Sus obras podrían aparecer en la sección Arte del Mes.



Wii U

+DarkM

Hola de nuevo a todos, a pocos días de la salida de la nueva consola WiiU y el estreno de la next-gen en sobremesa es hora de hacer una breve opinión sobre lo que creo que le sucederá a Nintendo los próximos años.

Empecemos con los datos que todos conocemos, esto es, la situación mundial de 3Ds y el actual mercado en el que hará lucha WiiU, no solo contra Sony y Microsoft sino que se han añadido los Smartphone como un competidor muy a tener en cuenta.



Nintendo confía ciegamente en 3Ds como soporte de WiiU en caso de emergencia, y no está del todo mal esto puesto que 3Ds está teniendo unas ventas fenomenales tanto en Japón como el resto del mundo y se aproximan nuevos juegos para aumentar un catálogo bastante decente en la estereoscópica.

Pero esto puede cambiar de un momento a otro, PSVita es una consola de cuidado, que está en "invernación" pero que en cualquier momento con una ayudita en catálogo puede despegar en gran manera.

A WiiU no le sucede lo mismo actualmente, entrará "sola" a la next-gen por lo menos en un año cuando las nuevas Xbox y PS inundarán el mercado con un segurísimo mejor hardware y procesamiento de datos y "Gráficas", algo a lo que Nintendo jamás ha jugado y estaremos seguros que no lo hará esta vez. Aun así, todos sabemos que una consola que no tenga juegos "multis" actualmente no será del agrado del público "hardcore", público al que debería estar dirigido WiiU.

así, se necesita un buen catalogo que conforme durante todo el año, y léanlo bien, TODO el año, no periodos de tiempo donde 5 o 6 juegos de gran calidad salen en un mes y el resto de tiempo estamos escasos de juegos.

Así que depende de Nintendo revivir los buenos viejos tiempos, solo hay que explotar lo que se tiene, apoyar a los desarrolladores indies, mejorar el online (Algo que me ha agradado bastante respecto de Wii), sacar un gran Zelda y otras sagas olvidadas, olvidarnos de Mario por un tiempo y dar rienda suelta a la imaginación, esa imaginación que formó a la "Gran N".

Games cree que los costes de desarrollo se doblarán en la nueva generación, si para allá vamos, me quedo con mis juegos clásicos...





• ANALISIS INTENSIVO •

Dos años han pasado desde que unos jóvenes de Pueblo Arcilla arruinaron los planes de Ghechis y el Equipo Plasma de destruir a Teselia. Muchas cosas han pasado, otras han cambiado; una nueva historia se escribirá en **Pokémon Edición Blanca 2 y Negra 2** y tú serás el protagonista.

Los Protagonistas.

Kyouhei [Nate(U) – Rizzo (E)] y **Mei** [Rosa (U) – Nanci (E)] son los nuevos protagonistas de nuestras aventuras por Teselia, son nativos de Ciudad Engobe al sur oeste de la región. Físicamente se parecen a sus antecesores Black y White.



Su madre es amiga de la infancia de la profesora Encina, antes trabaja en los Centro Pokémon de Teselia, de allí que se le dé bien eso de curar a los Pokémon.

Sus vidas cambiarán el día que los visite un conocido personaje y les haga entrega de su primer pokémon y de la pokédex para así iniciar su aventura por Teselia con la mirada fija en la Liga Pokémon ¿qué misterios les aguardarán?

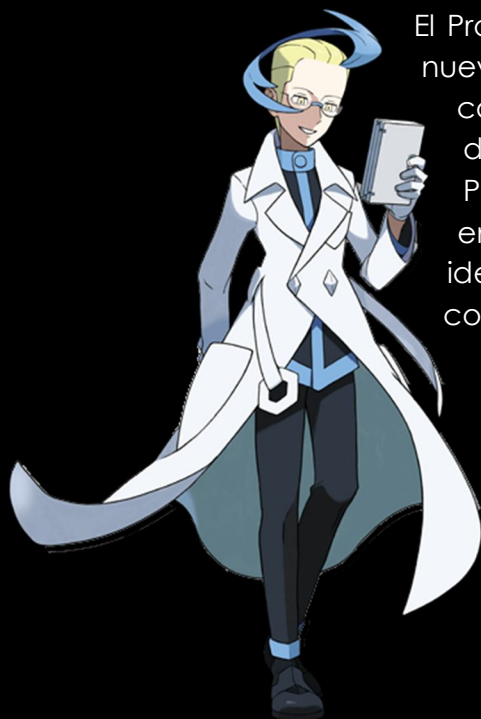
El Rival.

Como en todo juego de Pokémon nunca falta quien quiera superarte y vencerte, allí es donde entra **Hyu** [Hugh (U) – Matís (E)], es vecino de los protagonistas y es un poco mayor que ellos; a diferencia de los rivales anteriores se presenta más como un co-protagonista del juego. Nos acompaña el día que nos entregan nuestro Pokémon y es allí cuando decide viajar por toda Teselia con un objetivo bien claro.

Odia al Equipo Plasma y no hay fuerza en el mundo que lo haga pensar diferente. Cinco años atrás el Equipo Plasma robó el Purrloin de su hermana pequeña y el no pudo hacer nada para evitarlo, se siente un poco culpable por eso y moverá cielo y tierra si es necesario para recuperar el Pokémon robado.



Profesor Akuroma.



El Profesor Akuroma [Colress (U) – Acromo (E)] es el nuevo líder del Equipo Plasma. Ghechis lo contrató con el fin que realice investigaciones para descubrir cómo sacar todo el potencial de los Pokémon. Durante nuestro viaje tenemos varios encuentros con él pero sin saber su verdadera identidad y lo que oculta detrás de esos combates.

Su especialidad son los Pokémon del Tipo Acero.

También participa en el Pokémon World Tournament.

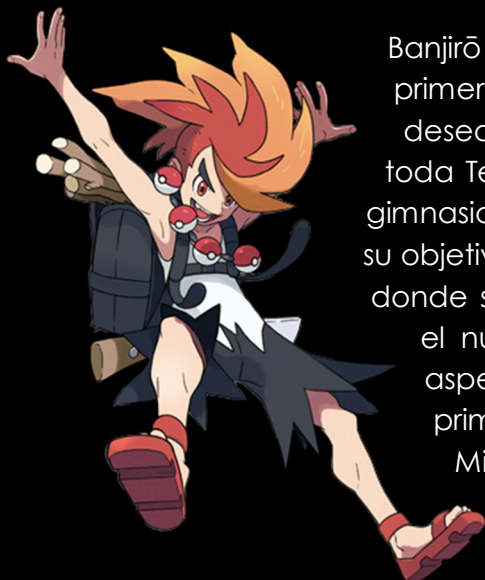
Equipo Plasma Blanco y Equipo Plasma Negro.

Después de lo ocurrido hace 2 años incluida la desaparición de **N**, el Equipo Plasma se dividió; los que seguían con el deseo de destruir Teselia bajo el mando de Ghechis formaron el Equipo Plasma Negro y aquellos que seguían los ideales de **N** de amar y proteger a los Pokémon quedaron como el Equipo Plasma Blanco y se retiraron a Ciudad Fayenza liderados por el Sabio Ruga.

Mientras el Equipo Plasma Negro busca la forma de destruir Teselia usando los poderes del Pokémon Legendario, el Equipo Plasma Blanco esperan pacientemente el regreso de **N**, mientras expían sus culpas devolviendo los Pokémon robados que aún conservan y cuidan a los que aún no tienen un hogar.



Banjirō.



Banjirō [Benga (U) – Guayo (E)] es el nieto de Mirto; es su primera aparición en un video juego de Pokémon, su deseo es convertirse en el entrenador más fuerte de toda Teselia, pero no busca ese rango luchando en los gimnasios ni enfrentando al Alto Mando. La búsqueda de su objetivo se encuentra en Ciudad Negra/Bosque Blanco donde se encuentra la Torre Negra/Cavernogal Blanco, el nuevo lugar de desafío para los entrenados. En aspecto es muy parecido a Mirto, lo encontramos la primera vez en Pueblo Ocre después de vencer a Mirto, allí nos hablará de este nuevo lugar y que nos estará esperando para probar nuestras fuerzas en un combate Pokémon.

De todas las versiones es el segundo entrenador con los Pokémon más fuertes después de Red y su Pikachu nivel 88, sus Pokémon están entre el nivel 80 y 85. Otra curiosidad de su equipo es que, además los anteriores Cerebros de la Frontera y el líder de la Torre Negra/Cavernogal Blanco cuenta con un Pokémon Legendario.

Bel y Cheren.

Dos años después de que iniciaron su viaje Pokémon junto a los anteriores protagonistas estos dos personajes han seguido sus sueños y ahora inician una nueva y diferente aventura. Bel se convirtió en la ayudante de la Profesora Encina y es quien te entrega tu Pokémon y la Pokédex en Ciudad Engobe, te conseguirás con ella en varias ocasiones mientras realiza labores para la profesara Encina, también te explicará muchas cosas y te ayudará.

Cheren por su parte ha tomado el puesto de Aloe como líder de Gimnasio del Tipo Normal, el cual ya no se encuentra en Ciudad Esmalte sino que está ubicado en la Escuela de Entrenadores de Ciudad Engobe.

Puedes mantener contacto con ambos a través del Videomisor; Bel te indicará el grado de amistad que tienen tus Pokémon mientras que Cheren te habla sobre los Tipos y las Habilidades.



Iris.



Son muchas cosas que han pasado a lo largo de estos dos años, no solo los lugares y las personas han cambiado sino que una nueva generación se ha abierto paso. Mirto ha cedido su lugar como Campeón de Teselia y ahora es Iris quien ostenta en máximo título de la región.

Pero no se impresionen, no es la primera vez que pasa ¿recuerda a Plubio? Él también dejó su puesto como líder de gimnasio de Arreciopolis en la lejana Hoenn para convertirse en el Campeón. Iris se separó de su abuelo Lirio para retar a los líderes más fuertes de toda Teselia, no conforme con eso le hizo frente al Alto Mando para llegar a Mirto, tal vez la batalla fue épica pero con la bendición de los legendarios dragones se ha convertido en la entrenadora más fuerte de la región. Su equipo Pokémon ahora es diferente pero no se ha alejado de la esencia de los míticos dragones.

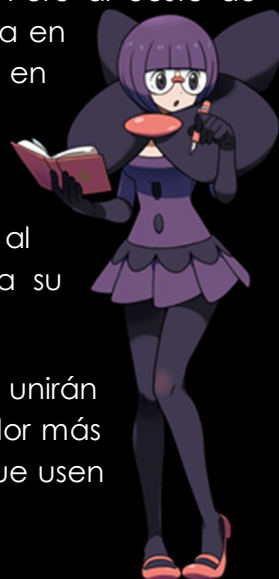
El Juego.



Como ya mencionamos antes, han pasado dos años desde la batalla entre los legendarios Reshiram y Zekrom por los ideales y la verdad; Teselia parece encontrarse a salvo pero una sombra cae nuevamente en la región. Ghechis en su ambición de poder y su deseo de destruir Teselia se ha hecho con nuevos aliados; Acromo es un científico algo excéntrico pero que no demuestra maldad alguna, a lo largo de nuestra aventura tendremos varios encuentros con él y algunas veces nos ayudará; a través de combates trata de descubrir ese nexo que une a los entrenadores y a los Pokémon más allá de las Pokébolas. Después de vencer a Ghechis hace dos años en el Castillo de N los Siete Sabios se separaron al no tener quien los guiará, muchos fueron atrapados salvó Menek quien ahora cumple el papel de ser la mano ejecutora de los planes de Ghechis; por otro lado Ruga siguió cumpliendo los deseos de su señor N y se ha retirado con los soldados aún fieles a una pequeña casa cerca del gimnasio de Ciudad Fayenza. Ahora Ghechis busca un nuevo poder y lo ha conseguido, el secreto del mítico Kyurem ha sido develado; hace cientos de años éste Pokémon llegó del espacio, se dividió en tres Pokémon y nacieron Reshiram y Zekrom quedando Kyurem como un cascarón vacío, con la ayuda de Acromo se ha conseguido la manera de volverlos a convertir en uno solo, la Punta ADN es el objeto que puede completar al vacío Kyurem ¿pero cómo lo conseguirán si Reshiram y Zekrom se fueron de Teselia?

Black y White han desaparecido misteriosamente, al igual que N; sin ellos no hay quien detenga nuevamente los planes de Ghechis. Pero al oeste de Teselia en un lugar llamado Ciudad Engobe hacen su entrada en escena Rizzo y Nanci, quien juntos con Matís recorrerán Teselia en pos de un sueño, y mientras luchan por el se tendrán que enfrentar grandes retos. Rizzo y Nanci sueña con convertirse en los entrenadores más fuertes de toda la región y ser los nuevos campeones, por su lado Matís solo quiere enfrentar al equipo Plasma para recuperar el Purrloin que le robaron a su pequeña hermana hace cinco años.

No estarán solos, viejos conocidos y nuevos aliados se unirán en esta odisea, mientras busca tu objetivo de ser el entrenador más fuerte tendrás que detener al Equipo Plasma Negro y evitar que usen el poder del Pokémon Legendario para destruir Teselia.



Ciudad Engobe y sus alrededores.



Por primera vez en los videojuegos el lugar donde comenzamos nuestra aventura no es un simple pueblo de tres casas; ahora nuestro viaje comenzará en una ciudad hecha y derecha. **Ciudad Engobe** es un lugar de curiosidades, tantas que no sé por cual comenzar. Nuestro hogar no tendrá las tradicionales dos plantas sino que contará con una sola, donde encontraremos nuestra habitación, una cocina, el comedor y una pequeña sala en un solo ambiente. Las pequeñas casa cambiaran por edificios y no sólo eso, también hay un **Centro Pokémon** y una **Escuela de Entrenadores** en la cual podemos encontrar el primer gimnasio, a cargo de Cheren. Pero no crean que saldremos de nuestra casa y buscaremos hacernos con nuestra primera medalla; antes de hacer eso tenemos que dar un pequeño recorrido por los alrededores, primero en búsqueda de Bel para que nos entregue nuestro Pokémon y la Pokédex; a pesar de los años de no deja de ser la distraída de siempre, la encontraremos en el Mirador de Ciudad Engobe.

La **Ruta 19** no tiene mayores atractivos, es apenas un paso que une Ciudad Engobe con **Pueblo Ocre**, cuando lleguemos allí nos encontraremos con un personaje muy peculiar, es Mirto. Mirto tiene su casa a las afueras de Pueblo Ocre y nos invita a ella para un entrenamiento, antes de eso tenemos que cumplir con un pequeño encargo que nos llevará a **Rancho Ocre**, allí tendremos nuestro segundo encuentro con Matís; Rancho Ocre está lleno de singulares Pokémon, entre ellos **Riolu**. Está de más decir que se hagan con uno, también encontrarán Mareep y uno que otro escurridizo Azurill. Después de cumplido el encargo, ayudar a los dueños del Rancho Ocre y hacer el entrenamiento con Mirto, nos podemos dirigir al **Gimnasio Tipo Normal** de Ciudad Engobe y enfrentar a Cheren por la **Medalla Base**.

Después de Rancho Ocre nos encontramos con la **Ruta 20**, por la cual llegaremos a **Ciudad Hormigón**. Ciudad Hormigón es el resultado de una zona llena de fábricas, los obreros formaron este asentamiento a orillas del mar; aquí encontraremos nuestro segundo reto, el **Gimnasio de Tipo Veneno** y su líder **Hydra**. Al derrotarla te harás con la **Medalla Ponzoña**; otro sitio de interés y que no te puedes perder –y al cual tendrás acceso una vez superado el gimnasio- es el **Pokéwood**; es un lugar al norte de Ciudad Hormigón y es considerada la Meca del Cine. Al este de la ciudad se encuentra el puerto, donde podrás tomar un barco a Ciudad Porcelana.

Caza de Insignias.



Después de vencer a los alumnos de Mirto en su casa en Pueblo Ocre nos encontraremos afuera a un extraño sujeto que de buenas a primeras nos regala una caja de insignias.

Su nombre es **Don Insignio** y nos comentará acerca de la **Caza de Insignias**; resulta que a medida que vayamos consiguiendo ciertos logros dentro del juego seremos recompensados con **Insignias**, las cuales nos entregará él en persona en los Centros Pokémon una vez alcanzado dicho logro.

No se crean que serán requisitos inalcanzables, se nos entregarán insignias casi por todo lo que hagamos, hasta por cosas tan banales y absurdas como revisar una papelería. Para estrenar nuestra nueva caja de insignias nos dará la insignia **Primer Paso** ¿sencillo verdad? Ya tenemos una, solo nos faltan... 199 más.

Pero no se desanimen, con paciencia e inteligencia las conseguiremos en un pis pás, y si nos sentimos perdidos Don Insignio nos ayudará entregándonos **Insignias Pista**, las cuales intercambiaremos por la insignia correspondiente cuando la consigamos.

Las insignias se dividen en cinco categorías: Especiales, Aventura, Combate, Diversión y Desafío.

Las **Insignias Especiales** se obtienen al subir de rango cuando cumples las metas asignadas por Don Insignio.

Las **Insignias Aventura** las vas obteniendo a medida que avanzas por tu viaje en Teselia realizando acciones tan simples como, guardar tu partida diez veces o más complejas como conseguir cien Pokémon en la **Zona Nexa**.

Las **Insignias Combate** como su nombre lo indica tienen que ver con las batallas que vayas teniendo y acciones que realices en ellas; creo que mi favorita de ésta categoría sería la insignia **Complejo Magikarp**, la cual se consigue al usar **Salpicadura** en una batalla.

Las **Insignias Diversión** las obtienes realizando cosas que no van tan en la trama del juego, como hacer un intercambio, participar en un musical u obtener un éxito de taquilla en el Pokéwodd.

Las **Insignias Desafío**, el nombre no es sólo para intimidar; para hacerte con estas insignias tienes que realizar acciones como ganar la Liga con UN SOLO tipo de Pokémon hasta completar los 17 tipos, y si esto te parece fácil hazte con la insignia más codiciada al ganar la Liga con UN SOLO Pokémon.

Pokéwood, Donde los sueños se hacen realidad.



Al norte de Ciudad Holmigón hay un lugar que brilla con luces de neón, es el Pokéwood o los Estudios PokéStar. Aquí es donde los sueños se materializan en 35mm.

Después de vencer a la líder de gimnasio de Ciudad Hormigón se nos permitirá el acceso a este lugar, allí seremos presentados con el dueño del Pokéwood y le dirán que tenemos potencia para esto de la actuación. El Pokéwood está conformado por un estudio de grabación cerrado y uno a aire abierto,

además de una sala de cine de ocho salas. Cuando lleguemos a este lugar nos encontraremos con el padre de Hyedra, el capitán Hyedro que muy amablemente nos invitará al ver el estreno de su película.

Otro de los personajes que nos encontraremos aquí será a **Junco**, ha abandonado su rol como líder de gimnasio de Ciudad Teja para convertirse en el villano más admirado por todos, Juncoman.

Ya queda de tu parte dejar a un lado la búsqueda de las ocho medallas de Teselia, los musicales de Ciudad Mayólica para convertirte en una súper estrella de la gran pantalla.

Es tu momento de entrar en escena, tienes a escoger varias películas hechas especialmente para ti; a medida que vayas obteniendo éxito los guiones te lloverán. Acción, Terror, Drama, Ciencia Ficción son algunas de las categorías de las películas que puedes filmar pero recuerda, seguir el guión es esencial si quieres que sea todo un éxito de taquilla la película que realices. Pero no te cortes, puede que si te sales 'un poco' del libreto dejes al público con ganas de más o muertos del aburrimiento; una frase tiene el poder de convertirte en una estrella de la gran pantalla o en un don nadie

Las películas se graban con Pokémon de préstamo, pero si consigues ser un éxito de taquilla podrás grabar con tus propios Pokémon y llevarlos a ellos también al estrellato.

Estrella o estrellado, todo depende de ti en el Pokéwood.



Ruta 4, Zona Desierto y la Galería Unión.



La **Ruta 4** se encuentra al norte de Ciudad Porcelana, en la versión anterior era una zona desértica con una que otra estructura en construcción; en las nuevas versiones es diferente dependiendo de la versión que juegues, en la edición **Blanca 2** se han descubierto unas ruinas y las obras se han paralizado para descubrir los restos de un pueblo antiguo, en la edición **Negra 2** las obras continuaron y podemos ver un nuevo asentamiento. Es al comienzo de esta ruta que tendremos nuestro primer combate con Acromio. Otra diferencia en ambas versiones es el clima, en la Blanca 2 hay una continua Tormenta de Arena, mientras que en la Negra 2 el clima es normal.

La **Zona Desierto** sigue siendo la misma pero el tiempo y la arena ha desaparecido casi por completo al **Castillo Ancestral**, los Darmanitan en Modo Daruma de la entrada también han desaparecido y al entrar nos daremos cuenta que sólo hay dos plantas y un par de entrenadores con los cuales combatir. Quizás no te motive mucho a visitar esta zona pero, **Volcarona** aún se encuentra allí esperando en su cámara en la última planta, ya no estará al nivel 70 sino al 35, para llegar tendremos que abrirnos paso por el **Pasadizo Ancestral**.



La **Galería Unión** es la nueva atracción de la Ruta 4 y es lo único que nos separa de Ciudad Mayólica; cuando entremos veremos al dueño de la galería un poco acosado por sus secretarías, se acercará a nosotros y nos preguntará si queremos hacernos cargo del lugar; aprenderemos a invitar a personas a establecer sus negocios allí y como ir ganando reputación. Diariamente aparecen tres visitantes –después de ganar la liga serán cinco– en la galería y ya queda de nosotros invitarlos a establecerse o a que visiten algunos de los establecimientos. No hay mucha variedad en los locales que se pueden abrir, Tómbola, Bazar, Floristería, Anticuario, Cafetería, Escuela de Lucha, Barbería y al llegar al nivel 15 podremos aceptar un Jardín de Infancia.

La **Galería Unión** es la nueva atracción de la Ruta 4 y es lo único que nos separa de Ciudad Mayólica; cuando entremos veremos al dueño de la galería un poco acosado por sus secretarías, se acercará a nosotros y nos preguntará si queremos hacernos cargo del lugar; aprenderemos a invitar a personas a establecer sus negocios allí y como ir ganando reputación. Diariamente aparecen tres visitantes –después de ganar la liga serán cinco– en la galería y ya queda de nosotros invitarlos a establecerse o a que visiten algunos de los establecimientos. No hay mucha variedad en los locales que se pueden abrir, Tómbola, Bazar, Floristería, Anticuario, Cafetería, Escuela de Lucha, Barbería y al llegar al nivel 15 podremos aceptar un Jardín de Infancia.

Pokémon World Tournament.

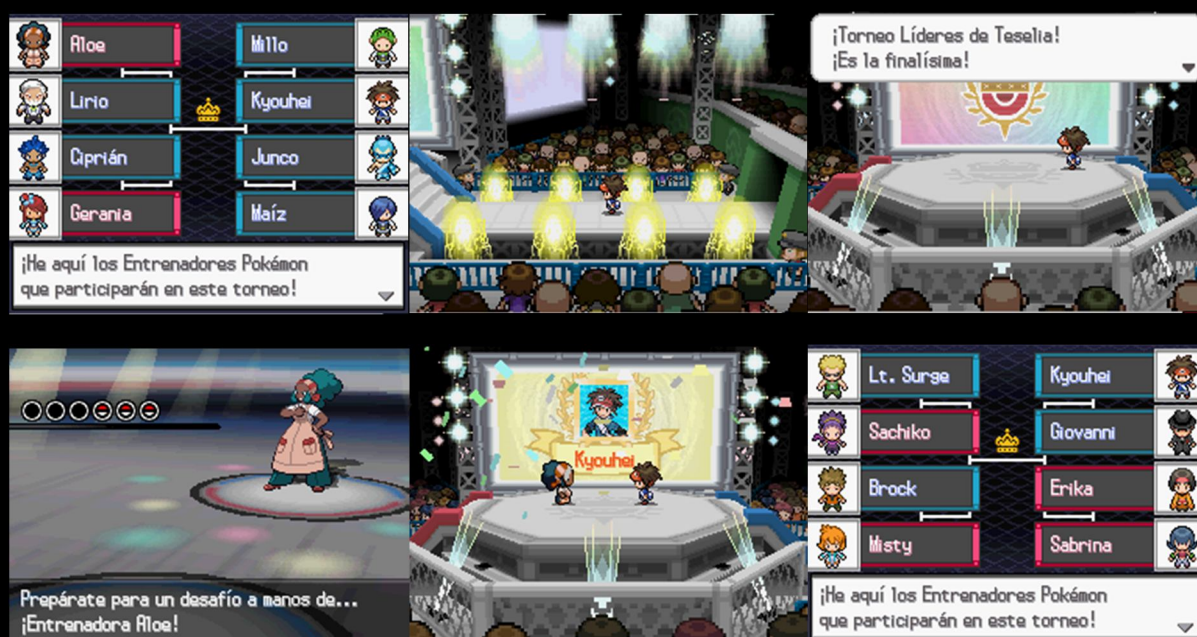


El **Pokémon World Tournament** o PWT es el lugar de encuentro de los mejores entrenadores de la región y si tienes suerte y haces bien las cosas te enfrentarás a líderes y entrenadores de otras regiones. Se encuentra al sur de Ciudad Farenza en lo que antes eran los Almacenes Frigoríficos; al parecer Yakón se sentía algo aburrido y decidió gastar un par de sus millones en este lugar –por suerte para nosotros– La

primera vez que llegamos a este lugar es después de vencer a Yakón y hacernos con la **Medalla Temblor**, una vez allí nos invitarán a participar en el Torneo Farenza junto a Cheren y Matías.

Los torneos del PWT son variados y se irán desbloqueando a medida que avancemos, también nuevos personajes aparecerán para competir como los líderes de Teselia. Los diferentes eventos se podrán realizar en las siguientes categorías: **Individual, Doble, Triple y Rotatorio**. Al comienzo sólo tendrás disponibles los Torneos: **Farenza, Préstamo, Trueque y Descarga**.

Después de que completes la Liga con resultado satisfactorio se desbloqueará el **Torneo Líderes de Teselia**, una vez completado irás desbloqueando los torneos de los líderes de otras regiones. Lo que no es secreto para nadie y que todos deseamos es enfrentar a **Red** y vencerlo en la final del torneo. Una imagen vale más que mil palabras así que ¡vengan las screens!



Pueblo Chamota, Villa Horroris y Montaña Reversia.



Estas son las nuevas zonas a las que tendrás acceso en las nuevas versiones; se encuentran situadas al oeste de Pueblo Arenisca. Llegaremos aquí después de ganar la **Medalla Jet** de mano de la líder de gimnasio del Tipo Volador, **Gerania**. Al intentar nuestro avance por la Ruta 7 al Monte Tuerca nos encontraremos al Alto Mando Lotto quien nos cortará el paso por la montaña, de alguna

forma tenemos que llegar a Ciudad Caolín para disputar nuestra séptima medalla. Espero que no sufran de pánico a los aviones porque la misma Gerania nos llevará en su avión hasta Pueblo Chamota.

Pueblo Chamota tiene un aspecto árido que nos puede hacer pensar en los desiertos de México pero seguimos en Teselia –o es lo que nos indica el mapa– tiene apenas tres casa, un Centro Pokémon y una pista de aterrizaje que lo comunica con el resto de la región. En la salida Este del pueblo se encuentra un pequeño camino que nos conduce a la Montaña Reversia y un poco más allá se encuentra Villa Horroris.



Villa Horroris es una mansión abandonada donde podemos encontrar Pokémon del Tipo Fantasma y Siniestro, la mansión está al parecer embrujada y a medida que exploremos las habitaciones veremos que el mobiliario ha cambiado de lugar; también oculta una triste historia dentro de sus paredes, pero dejaré que sean ustedes mismos quienes descubran el secreto.

La **Montaña Reversia** nos comunicará con Pueblo Arenisca pero tenemos que sortear sus laberínticos caminos y los entrenadores que allí se encuentran. Es otro de los lugares que presenta una diferencia entre una versión y otra; en **Negro 2** será una cueva con lagos de agua mientras que en **Blanco 2** serán lagos de lava.



Acuatúnel y Ciudad Marga.



Los habitantes de Pueblo Arenisca ya tienen una nueva forma de pasar de tiempo y de paso visitar una nueva ciudad, el **Acuatúnel** tiene un doble función, comunicar Pueblo Arenisca con Ciudad Marga y ser a la vez un Acuario.

Quizás sea algo impresionante pero no cambiaría el pasar por el Acuatúnel para llegar a Ciudad Marga o de regreso a Pueblo Arenisca y perderme esa diversión usando Vuelo. Y si lo que necesitas es un poco de incentivo para darte un paseo por allí de vez en cuando, una insignia te estará esperando si logras ver a un Wailord nadando cerca del Acuatúnel; además de este cetáceo Pokémon podrás ver a Bascuin, Alomomola, Matine y Frillish paseando en las profundidades marinas.



Una vez superada la emoción del Acuatúnel llegamos a **Ciudad Marga**, donde nos estará esperando nuestro último desafío para poder acceder a la Liga Pokémon. El Líder del Gimnasio Tipo Agua de Ciudad Marga, **Ciprián** nos estará esperando, si logramos vencerlo nos haremos con la **Medalla Ola**.

Tal vez los desarrolladores del juego tengan un poco de nostalgia por el décimo aniversario de las versiones Zafiro y Rubí y por eso han incluido varias similitudes de aquellos juegos en estas versiones, entre ellas se encuentra Ciudad Marga que nos recuerda a Pueblo Oromar en la lejana Hoenn.

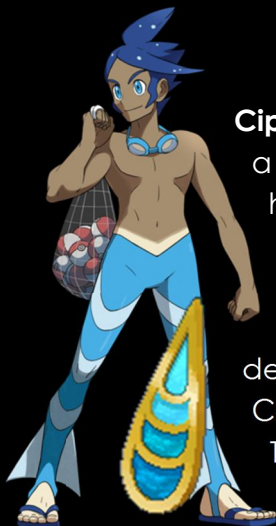


Nuevos Líderes.



Cheren fue nuestro rival y compañero en las versiones anteriores de Blanco y Negro ahora, después dos años es nombrado **Líder de Gimnasio del Tipo Normal** sustituyendo a Aloe. Será el primer Líder de Gimnasio al que nos enfrentemos, estará ubicado en la **Escuela de Entrenadores de Ciudad Engobe**. Al vencerlo nos hará entrega de la **Medalla Base** y la **MT83 Avivar** tal como lo hacía Aloe. En el aspecto físico se le nota un poco mayor, ha cambiado sus vestimentas y ya no usa lentes. Cuando lo retamos en el gimnasio únicamente tiene en su equipo a Patrat y Lilliput. En el Pokémon World Tournament tiene a Stoutland, Zangoose, Chinchin, Castform, Lopunny y Bouffalant.

Hydra, es uno de los personajes incluidos en esta nueva versión. Es la **Líder de Gimnasio del Tipo Veneno** que se encuentra en Ciudad Hormigón; es la custodia de la **Medalla Ponzón** la cual nos entregará si la vencemos junto con la **MT09 Cargatóxica**. No sé sabe qué edad tiene en realidad Hydra pero tiene la apariencia de una adolescente de no más de 16 años, posee una guitarra eléctrica que se asemeja a un Scolopede y sus ropas son de color azul y morado haciendo referencia al Tipo Veneno. Además de líder de gimnasio es vocalista de su propia banda de rock/metal.



Ciprián es el último de los nuevos líderes de éstas versiones y tiene a su cargo el **Gimnasio del Tipo Agua** de Ciudad Marga. Nos hará entrega de la última medalla, la **Medalla Ola** además de la **MT55 Escaldar**. Es un personaje muy despreocupado y amante del agua, sitio donde prefiere estar en vez del gimnasio, se toma la vida muy a la ligera menos los desafíos de gimnasio; su equipo Pokémon está conformado por Carracosta, Wailord y Jellicent. También participa en el Torneo Teselia y el Torneo Mundial.

Remodelaciones en los Gimnasios.

Una nueva versión siempre trae cambios significativos y uno de ellos fueron las remodelaciones que se hicieron en los gimnasios de Teselia. Aquí solo les mostraremos las entradas, ya queda de ustedes explorar más a fondo.



Gimnasio del Tipo Normal.

Se encuentra ubicado en el patio trasero de la Escuela de Entrenadores de Ciudad Engobe, es un lugar abierto donde para llegar al líder tienes que enfrentarte a dos entrenadores.

Gimnasio del Tipo Veneno.

Además de gimnasio funciona como local donde la líder realiza conciertos con su banda. Su ubicación y decoración le hacen ver como algo clandestino, su fachada exterior es pequeña y su único acceso son unas escaleras que descienden.



Gimnasio del Tipo Bicho.

Camus siempre renovando ideas para plasmarla en obras de arte le ha dado un giro de 180 grados a su gimnasio, ya no tendrás que atravesar las 'dulces' paredes de miel en cambio experimentarás el renacer de las mariposas, para llegar hasta el líder tendremos que movernos a través de los capullos de seda.

Gimnasio del Tipo Eléctrico.

Camila ha llevado a los extremos los cambios, en vez de remodelar ha decidido mudarse a un nuevo gimnasio digno de una súper modelo como ella. Ciudad Mayólica tiene una nueva joya de la corona.





Gimnasio del Tipo Tierra.

Yakón sabe hacer gala de los millones que gana en su empresa minera, al parecer en dos año los trabajos de explotación de su gimnasio han avanzado mucho, ahora para llegar a él tendrás que sortear un laberinto de plataformas y correas en plena oscuridad.

Gimnasio del Tipo Volador.

Atrás quedaron los cañones de aire que nos hacían volar por todo el gimnasio, ahora el gimnasio se ha convertido en un túnel de viento gigante donde tendremos que hacer gala de nuestra inteligencia para no ser arrojados por las ráfagas de viento. La salida del gimnasio es algo digno de repetir varias veces.



Gimnasio del Tipo Dragón.

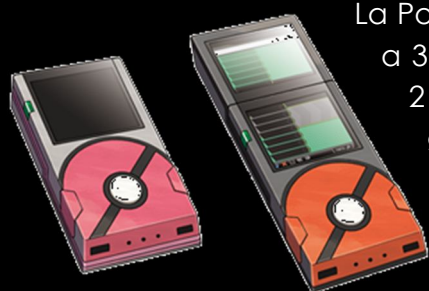
Dos dragones, uno blanco y otro negro, están frente a frente en el gimnasio del líder Lirio, para llegar hasta él tenemos que ir venciendo a los demás entrenadores y escalar sobre el lomo del dragón. Es uno de mis favoritos y el que más reto presenta para llegar hasta el líder.

Gimnasio del Tipo Agua.

Como dirían los entendidos del Fen Shui, este gimnasio es muy Zen. Se encuentra a orillas del mar y la única manera de avanzar hasta el líder es sobre gigantescas hojas de lirio de agua. Creo que este gimnasio representa por completo a su líder.

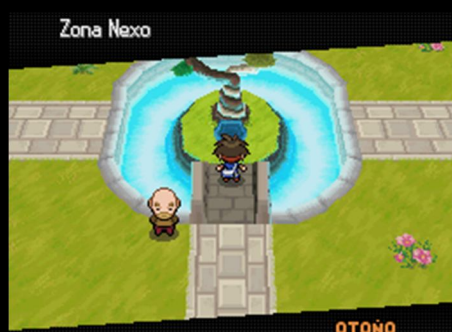


Dex Teselia.



La Pokédex Nacional de Teselia pasó de 155 pokémon a 300 pokémon para las ediciones Blanca 2 y Negra 2 incluyendo Pokémon de las anteriores generaciones como: Marill, Sunflora, Ampharos, Magmar, Electabuzz, Zubat, Trpius, Tyranitar, Croagunk, Delibird entre otros.

La Zona Nexo y las Misiones Festival.



La Zona Nexo es otra de las zonas que han cambiado para estas versiones; se ha agregado el **Nexo Árbol**, un árbol capaz de comunicarse con nosotros y con el cual podemos realizar las **Misiones Festival**.

Para acceder a la Zona Nexo sólo tenemos que activar nuestro C Gear y dirigirnos allí, la primera vez seremos recibidos por un anciano que tratará de orientarnos y nos pedirá que hablemos con nuestro Nexo Árbol. Cuando lo hagamos veremos que sale un menú donde aparece para seleccionar las Misiones Festival y tomar un **Poder Regalo**. Las Misiones Festival se pueden realizar en cualquier parte del mapa, pero debemos tomar en cuenta el tipo de encargo que se nos pide; si necesitamos recoger bayas lo ideal sería un bosque, si nos piden recolectar objetos que aparecen en las nubes de polvo debemos entrar en una cueva.



Si cumplimos una misión éxito podemos repetirla en un nivel diferente lo que le suma más dificultad, las misiones van del Nivel 1 al Nivel 3. También podemos realizar misiones junto a nuestros amigos a través de la conexión wi fi. Como recompensa a nuestros esfuerzos recibiremos **Regaloesferas** con las cuales podemos activar los **Poder Regalo**.

Claros Ocultos.



Otras de las novedades que se nos presentan en las ediciones Blanco 2 y Negro 2 son los **Claros Ocultos**. Hay un total de 20 en toda Teselia, son un poco difíciles de conseguir a primera vista pero si se pone un poco de atención los ubicaremos de forma rápida y oportuna.

La primera vez que tengamos conocimiento de estos lugares especiales será de boca de Bel en nuestro encuentro en la **Ruta 5**; el contenido de los mismos es aleatorio. Hay un 40% de probabilidades de encontrar un objeto, un 40% de probabilidades de conseguir un objeto oculto y un 20% de probabilidades de encontrar un Pokémon. Los Pokémon que allí se encuentran vienen con la **Habilidad Oculta**; los Pokémon **no pueden ser variocolor (shiny) aunque se use el método del Soft Reset**.

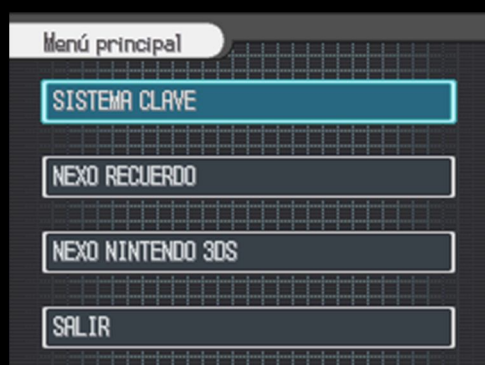


Los Pokémon que se pueden conseguir en estos Claros Ocultos son:

Watchog, Nidoran (Macho y Hembra), Granbull, Pachirisu, Manectric, Zebstrika, Bibarel, Venonat, Lombre, Foongus, Liepard, Minccino, Woobat, Dunsparce, Nosepass, Zangoose, Seviper, Cubchoo, Muk, Gabordor, Bouffalant, Tangela, Skorupi, Drifloon, Spheal, Kingler, Corsola, Chatot, Dragonite, Amoonguss, Peliper, Mienfoo, Golduck, Absol, Gligar, Breloom, Beedrill (N2), Butterfree (B2), Murkrow, Hariyama, Bagon, Medicham, Poliwhirl, Clefairy, Mentang, Sneasel, Ditto, Bronzor, Vulpix, Swablu, Combee, Leavanny, Pinsir, Heracross, Marill, Herdier.

Durante las **Misiones Festival** también puedes encontrar Pokémon dentro de los Claros Ocultos como, Stunky en Negro 2, Glameow en Blanco 2 y Eevee, Flareon, Jolteon, Vaporeon, Umbreon, Espeon, Leafeon, Glaceon; todos con un 20% de probabilidades.

Nexo Teselia.



El Nexo Teselia es una función que encontraremos en el menú principal del juego, por medio de ella podemos encontrar el **Sistema de Claves**, **Nexo Recuerdo**, **Nexo Nintendo 3DS**.

El **Sistema de Claves** era algo que se iba a implementar para las versiones Blanco y Negro pero no estuvo desarrollado a tiempo por lo que se decidió incorporarse en estas

versiones.

Por medio de esta opción podemos intercambiar claves entre las ediciones Blanca 2 y Negra 2 para desbloquear otras opciones dentro del juego. **Modo Juego**, después de completar el juego al vencer el Alto Mando se desbloqueará el **Modo Reto** si juegas la versión Negra 2 y el **Modo Ayuda** si juegas la versión Blanca 2. El Modo Reto aumenta ligeramente el nivel de los entrenadores, líderes de gimnasio y Alto Mando; mientras que el Modo Ayuda hace que el juego se vuelva más fácil.



Por medio del Sistema Clave también nos permitirá alternar entre el Bosque Blanco y la Ciudad Negra en un mismo juego, pero para ello tenemos que intercambiar la clave con el juego contrario al que nosotros tenemos. En la opción de la **Puerta Secreta** podremos intercambiar las salas donde se encuentran los 'Regis'. Por defecto en ambas versiones

está activa la **Sala Pico Roca** lugar donde puedes capturar a **Regirock**; cuando captures a **Registeel** (N2) se desbloqueará la clave de la **Sala Hierro**; cuando captures a **Regice** (B2) se desbloqueará la **Sala Iceberg**. Para tener acceso a las salas Hierro y Iceberg en ambas versiones tienes que intercambiar la clave correspondiente.

El **Nexo Nintendo 3DS** te permite recibir datos del RAdar Pokémon.



Nuevas Formas y Legendarios Obtenibles.

En estas nuevas ediciones se nos presentan formas alternas de varios Pokémon Legendarios. Entre ellas tenemos a **Kyurem Blanco** y **Kyurem Negro**, los cuales se obtienen fusionando a Kyurem con Reshiram y Zekrom por medio de la **Punta ADN**.



Para que **Keldeo** obtenga su forma Brío tiene que ser llevado a la **Arboleda Promesa** que se encuentra detrás de la casa de Mirto, allí se encuentra una extraña roca con unas marcas, Keldeo reaccionará ante ellas y recordará el movimiento **Sable Místico**, en ese momento cambiará de forma.



Tornadur, **Thundurus** y **Landorus** presentan dos formas, la **Forma Encarnada** que se conoce desde las versiones anteriores y la **Forma Totem** o Bestia Sagrada; éstas formas son obtenibles únicamente por medio del Radar Pokémon de la Nintendo 3DS, una vez atrapados allí y llevemos a Landorus al Santuario Abundancia se nos entregará el objeto **Espejo Verás** con el que podemos cambiar de forma al **Trio de las Nubes**.

Después de 5 generaciones de juegos de Pokémon por primera vez se presentan ediciones con el mayor número de Pokémon Legendarios obtenibles; si como lo leyeron ob-te-ni-bles. Son un total de 17 en ambas versiones, la única particularidad es que serán legendarios de 3era., 4ta. y 5ta. Generación. El listado es el siguiente:

Zekrom (Negra 2) / **Reshiram** (Blanca 2)

Kyurem

Cobalion | **Virizion** | **Terrakion**

Creselia (ambas versiones, después de conseguir el objeto **Pluma Lunar**)

Latios (Negra 2) / **Latias** (Blanca 2)

Regirock | **Registeel** (Negra 2) | **Regice** (Blanca 2) | **Regigigas**

Heatran (ambas versiones, después de conseguir el objeto **Piedra Magma**)

Uxie | **Mesprit** | **Azelf** (Cueva Psique, 1era. vez)



POKÉTIEMPOS

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

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



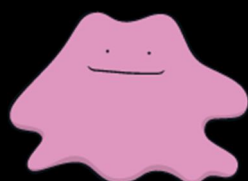
Curiosidades Pokémon

A causa de una falla de programación en los juegos de Pokémon Rojo, Verde y Azul puedes usar las cañas en las estatuas en forma de Rhydon, aunque no podrás pescar nada al menos que uses la Caña Vieja. Este error fue corregido para la Edición Amarilla.

Filosofía Pokémon

"Al mal paso darle prisa"

—Slugma



Poké Chistes

¿Por qué va un Ditto Shiny a una fiesta?

—Para no llegar demorado.



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