

Pokémon Snap FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Palen92

Updated to v2.0 on Feb 14, 2018

Información Básica

Información Legal

Esta guía es propiedad de Manel Palenzuela (Palen92/EX Palen). Por tanto, queda prohibida su reproducción parcial o total sin mi consentimiento. Se puede solicitar mi autorización para usar esta guía, pero debo ser citado como su autor original y BAJO NINGÚN CONCEPTO puede ser usada con fines lucrativos ni recibir ningún cambio en su formato y/o texto.

Sobre esta guía

El objetivo de Pokemon Snap es fotografiar los 63 Pokémon que incluye, dispersos en varias rutas. Las fotografías son analizadas y puntuadas por el profesor Oak, quien además nos proporcionará ciertos utensilios para mejorar nuestras fotografías a medida que avanza el juego.

Esta guía cubrirá todos los aspectos que el jugador necesita saber: los objetos que nuestro buen amigo el profesor nos proporciona, el sistema de puntuación utilizado para poder sacar la mejor fotografía posible, y por supuesto las rutas disponibles así como todos los Pokémon que podemos encontrar en ellas.

Historial de versiones

v2.0 (Febrero 2018): Con la actualización del editor de Gamefaqs tocaba una revisión completa. Esta sección se creó para aglutinar toda la información ajena a la guía en sí, y combiné las secciones de las rutas para facilitar la navegación. También comprobé la totalidad de la guía para pulir cualquier imperfección en el texto.

v1.0 (Febrero 2017): La primera versión que publiqué en Gamefaqs. Fue traducida al castellano, y recibió algunas modificaciones de acuerdo con la normativa más específica a la que estaría ahora sometida. El nuevo formato me permitió eliminar prácticamente todo el texto en color, ya que no era necesario para resaltar el inicio de las secciones.

v0 (Agosto 2016): La primitiva versión original de esta guía. Fue escrita en inglés en otra web con una normativa mucho menos específica, por lo que era bastante simple.

Créditos/Agradecimientos

A Gamefaqs, por guardar esta guía en su archivo

A ti, querido lector, por leer esta guía

A todo el equipo de desarrolladores que hizo posible este juego

A Nintendo, porque si este juego no hubiera sido llevado a la consola virtual de la Wii no hubiera podido escribir esta guía

Contacto

Ahora mismo la mejor manera de contactar conmigo es a través de un mensaje privado, ya que estaré por aquí bastante a menudo. Modificaré esta sección en el futuro si hubiera algún cambio.

Objetos

Creo oportuno empezar por los objetos. El profesor nos los proporcionará para poder seguir avanzando en el juego, y más de una vez será necesario saber usarlos para poder fotografiar hasta el último de los Pokémon. Aquí está la lista completa, incluyendo sus principales usos.

Comida

La comida funciona como un cebo: cualquier Pokémon se lanzará a buscarla y algunos se la comerán alegremente, lo que facilita una buena fotografía de cerca. También puede utilizarse para golpear Pokémon y enfurecerlos, cosa que tampoco irá mal en determinados casos. Debido a su alta versatilidad, la comida será sin duda muy utilizada durante el viaje.

Pester Ball

Esta bola consigue, en la mayoría de casos, sacar a ciertos Pokémon de su escondrijo: un agujero, entre la maleza, sumergidos en el agua... Indispensable para cazar ciertos Pokémon, y también muy útil para una oportunidad mejor de cazar otros ya vistos. También puede ser usada para noquear Pokémon, como la comida, por lo que también es muy versátil.

Poke Flauta

Esta flauta es capaz de tocar tres melodías diferentes, que duran alrededor de 20 segundos. Aunque no afecta a la mayoría de Pokémon, en ciertos casos su uso es del todo indispensable. Si se echa mano de la comida o la Pester Ball la flauta dejará de sonar, por lo que debe ser usada con precaución.

Acelerador

Table of Contents

1. Información Básica
2. Objetos
3. Sistema de Puntuación
4. Rutas
 1. Playa
 2. Túnel
 3. Volcán
 4. Río
 5. Cueva
 6. Valle
 7. Arcoiris

Este objeto permite acelerar el ZERO-ONE, el vehículo que transporta al personaje por las rutas. La mayor velocidad nos permite completar un nivel más rápido de lo normal, y también nos permite "adelantar" ciertos Pokémon para poder sacar mejores fotografías.

Sistema de Puntuación

Al terminar cualquier ruta, puedes seleccionar las fotografías que mostrarás al profesor. Sólo puedes seleccionar una fotografía de cada Pokémon, de modo que escoge con cuidado. El profesor pasará entonces a puntuar tu fotografía en base a diferentes factores. La ecuación que determinará la puntuación de una fotografía es la siguiente:

(Especial) + Tamaño + Pose + Técnica + (Bono Mismo PKMN)

en la que:

- Especial es una puntuación determinada que se otorga a unas fotografías únicas. Hay muy pocas y requieren ciertos trucos para sacarlas, por lo que se detallará en cada ruta si hay alguna fotografía de este tipo y cómo conseguirla.

- Tamaño determina lo grande que se ve el Pokémon en la imagen. Si es muy pequeño o no aparece su figura completa, la puntuación será baja y el profesor detendrá el proceso. Intenta no sacar fotos desde muy lejos y procura capturar toda su figura para una puntuación cuanto menos decente.

- Pose determina si el Pokémon mira a la cámara o hacia otro lado. Si es lo último, la puntuación será baja y el profesor podría detener el proceso. Aquí juega un papel muy importante la comida, ya que entretiene a los Pokémon y les otorga expresiones de felicidad (usada como cebo) o de furia (usada como proyectil). En algunos casos la Pose puede depender de otros factores, que serán analizados en su debido momento.

- Técnica determina si el Pokémon está en el centro de la imagen. De ser así, el profesor doblará la puntuación acumulada, en caso contrario el proceso terminará sin más. Es crucial acertar con la Técnica porque las puntuaciones exceden el millar con facilidad y la oportunidad de doblar implica una puntuación mucho más alta.

- Bono Mismo PKMN determina una puntuación adicional si se logra capturar a más de un ejemplar del mismo Pokémon en la imagen. El número de ejemplares, su pose y tamaño influyen en que el bono sea más o menos cuantioso, si bien nunca tan cuantioso como pueden llegar a ser los factores anteriores.

Rutas

Este juego incluye un total de siete rutas. El camino que sigue el ZERO-ONE es predeterminado, por lo que memorizar las rutas es bastante sencillo. Esto último nos facilita las cosas si alguna vez nos perdemos algo, ya que la cámara no dispone de zoom y por tanto no podemos sacar fotos a mucha distancia.

Además de los Pokémon, también debemos fotografiar Señales PKMN (después de completar la ruta alternativa del Valle, explicada más adelante). Estas señales tienen la apariencia de un Pokémon y sirven para desbloquear la última ruta, por lo que es esencial fotografiarlos.

Cada ruta constará de dos "trazados". El primero cubrirá todas las fotografías que puedan ser tomadas de forma sencilla, como máximo necesitando el uso de algún objeto de forma puntual. El segundo analizará la ruta más en profundidad para las fotografías más complicadas, donde se requerirá cierta habilidad tanto en el manejo de la cámara como en el uso de objetos.

Playa

La ruta inicial pasa por la costa, primero por una playa paradisíaca que le da nombre a la ruta y luego por las rocas. El ZERO-ONE sigue un camino fácilmente marcado por raíles, por lo que es fácil anticipar el trayecto que seguirá. Aunque no tiene demasiados Pokémon distintos, es la ruta perfecta para probar nuestras habilidades así como aprender a manejar los objetos.

Nada más comenzar, una bandada de Pidgey revolotea a baja altitud justo por donde discurren los raíles. Un poco más adelante un Doduo emerge repentinamente desde el lado izquierdo, cruzando la vía hacia la playa. Seguirá corriendo de un lado a otro por la playa, con lo que un primer plano solo será posible con el Acelerador. El camino tuerce a la derecha, y justo a la izquierda podemos ver la primera Señal, la Roca Kingler. Un poco antes, un Pikachu se entretiene en la arena cerca de la vía, pero usando la Comida podemos llevarlo hacia la tabla de surf que está a la derecha justo pasando el Signo. Si logramos que se suba a la tabla podremos tomar la foto especial de Pikachu Surfista, que otorga 1000 puntos.

Siguiendo adelante, un Butterfree revolotea cerca de la vía, y más adelante encontramos otro par revoloteando sobre unas rocas, justo cuando nos desviamos a la izquierda hacia las rocas para dejar atrás la playa. Sobre dichas rocas duerme un Snorlax, del que podemos sacar una buena foto si le tiramos una Pester Ball; la Poke Flauta también puede ser muy útil, pero Snorlax se levantará y será más difícil capturar toda su figura, por lo que es preferible la primera opción. Mientras escalamos las rocas, un Meowth a la derecha nos hará muecas al pasar. Podemos derribarlo con Comida o una Pester Ball para cogerlo entero, pero con sus muecas es suficiente.

Llegamos a una explanada con maleza a la izquierda. De ella surgirá un Pidgey que cruzará la vía hacia el mar, perseguido de cerca por un Meowth. Hay un par más de Butterfree a la derecha mientras el camino desciende para cruzar un río. Después llega otra explanada similar, con un Doduo emergiendo de la maleza y cruzando hacia el mar, y se repite la escena de Meowth persiguiendo a Pidgey. Más adelante, la explanada se vuelve totalmente rocosa y abierta, y encontramos un Eevee a la izquierda persiguiendo una especie de bola entre las rocas. Golpea la bola con Comida y mostrará ser en realidad un Chansey.

A la derecha, un Kangashkan admira el mar. Como está de espaldas, debemos golpearle con Comida o una Pester Ball para llamar su atención y que se acerque a la vía, aunque también podemos usar la Poke Flauta si no queremos enojarlo. Finalmente, una pareja de Pidgey asoma de entre las rocas y vuelan muy cerca de nosotros hacia su nido, que ha sido invadido por un Meowth. Los Pidgey intentarán disuadir al intruso, lo que nos permitirá sacar la foto especial Pidgey Tornado, que otorga 500 puntos, y ya sólo nos queda una pequeña pendiente que nos lleva hasta la meta.

Al ser la ruta más básica, no hay demasiados secretos a desvelar. Sí debo mencionar un detalle importante: hay que prestar atención al mar durante toda la ruta, ya que veremos unos cuantos Lapras emerger en la lejanía. Si conseguimos capturarlos, aparecerán cada vez más cerca, hasta llegar a la última explanada donde aparecerá uno muy cerca para una foto magnífica, justo a la derecha de Kangashkan.

En las secciones con maleza se puede observar como algunas hojas salen volando. Si lanzamos Pester Balls hacia la maleza, con un poco de suerte encontraremos al causante: un Scyther. Se elevará ligeramente por encima de la maleza, con lo que podremos sacar una muy buena foto mientras agita sus cuchillas. Además, en la primera zona de maleza podemos tener mejor suerte y conseguir que aparezcan dos Pikachu, que se dirigirán hacia unos troncos de árbol un pelín más abajo, lo que nos dará la oportunidad de sacar la foto especial Pikachu sobre un Tronco, que otorga 1300 puntos.

Túnel

Una ruta oscura y cerrada que atraviesa lo que parece ser una central eléctrica abandonada. Da cobijo a muchos Pokemon únicos, incluyendo un Legendario, pero también guarda algún secreto jugoso, como el acceso a una nueva ruta. Esta vez no hay ralles, pero el camino sigue estando fácilmente delimitado.

Empezamos en las afueras del túnel. Nada más empezar, un Pikachu en el lado derecho. Si le sacamos una foto, echará a correr y se parará un poco más lejos. Le sacamos otra foto, y debería subirse encima del Electrode que sale rodando por nuestra izquierda. Esto nos permitirá sacar la foto especial Pikachu sobre una Pelota, que otorga 600 puntos.

Avanzando hacia el túnel veremos salir otro Electrode, seguido de cerca por un Electabuzz. Poco después de salir, darán media vuelta para meterse en el túnel, y una vez están fuera del camino el Electrode explota, dejando a Electabuzz medio groggy en el suelo. En esta parte del túnel hay unos cuantos Electrode más, algunos muy cerca del camino que permiten buenas fotos. Si les golpeamos con Comida o una Pester Ball explotan, lo que alerta los varios Kakuna que se esconden en el techo y les hará caer, ofreciendo una muy buena foto con varios Pokémon iguales.

Delante nuestro encontramos una puerta. Nada más abrirse, un Zubat saldrá escopeteado hacia nosotros. Entramos ahora en la central abandonada, con un Pikachu y un huevo gigante amarillo a la izquierda y el generador principal a la derecha. Conforme nos acercamos a la siguiente puerta para dejar atrás la central, veremos una bola de gas flotando a la izquierda, que es en realidad un Hunter (no hay que golpearlo como el Chansey de la Playa, basta con sacarle una foto y saldrá en la imagen cuando acabemos la ruta). A la derecha hay una especie de lago diminuto, más bien un charco profundo, del que sale chapoteando un Magikarp. Se quedará fuera del agua un tiempo, con lo que será fácil sacarle una foto.

Otro Zubat saldrá escopeteado hacia nosotros cuando se abra la siguiente puerta, que lleva a la segunda parte del túnel. A la izquierda, otro Hunter camuflado como bola de gas, aunque con una trayectoria menos errática que permite mejores fotos. Más adelante, un Pikachu observa las idas y venidas de un Diglett, y a la derecha dos Electabuzz se pelean con unas pantallas que no funcionan.

Descendemos hacia la salida y vemos tres Magnemite flotando fuera del túnel, justo antes de la meta. No se les puede sacar una foto por el campo magnético que proyectan cuando les enfocamos, y se alejarán asustados si nuestro vehículo pasa muy cerca de ellos. Aunque la meta está delante nuestro, a la derecha hay un último Electrode. Le golpeamos con Comida o una Pester Ball para que explote, lo que derrumba la pared de rocas que tenía detrás, revelando el acceso a la siguiente ruta (la ruta acaba inmediatamente si el Electrode explota).

El túnel nos guarda varios secretos interesantes, empezando por el que ya hemos encontrado: el huevo amarillo gigante. Entrando en la central, atrae al Pikachu cerca del huevo lanzando Comida. Cuando está lo bastante cerca usamos la Poke Flauta, lo que de algún modo enoja a Pikachu y hace que lance rayos. Estos rayos afectarán al huevo, que se romperá y liberará a Zapdos. Después de salir, Zapdos se dirigirá al generador y lo pondrá en marcha, lo que ilumina las pantallas que los Electabuzz golpeaban en la segunda parte del túnel.

Dichas pantallas muestran dos pistas interesantes, la primera relacionada con el Diglett del lado izquierdo. Si le sacamos una foto, se moverá y aparecerá cada vez más abajo. Después de la tercera foto consecutiva, saldrá nada menos que un Dugtrio. Si le sacamos una foto, dos Dugtrio saldrán más abajo, y si les sacamos una foto, tres Dugtrio aparecen más abajo.

La segunda es bastante jugosa: los Magnemite no activan el campo magnético si están embelesados con Comida. Ahora que ya sabemos como fotografiar a Magnemite, intentemos lanzar Comida de manera estratégica para juntar a los tres Magnemite. Después de un aparente forcejeo, se juntan para formar a Magnetron. No emite ningún campo de fuerza, con lo que puede ser fotografiado con normalidad.

Antes de salir del túnel, hay una especie de restos de chatarra en el lado derecho. Si liberamos a Zapdos para que energice la zona, un aparato emitirá luz sobre la chatarra, lo que proyectará una sombra en la pared. Dicha sombra es otra Señal, la Sombra Pinsir.

Volcán

Atravesando ríos de lava bajo un calor sofocante, aquí podremos fotografiar todos los Pokémon de Fuego incluidos en el juego. Como en el túnel, nuestro vehículo se mueve dentro de un camino determinado, que a veces es muy estrecho y no está exento de obstáculos.

Nada más empezar, un Rapidash galopa raudo en dirección contraria pasando por nuestra izquierda. Si consigues fotografiarlo, dos más aparecerán igual de raudos por la derecha. Si no lo consigues, hay dos más en un nivel inferior a la izquierda "pastando" tranquilamente que son más fáciles de fotografiar. Siguiendo adelante encontramos un Vulpix caminando libremente, y un par más no muy lejos de éste que caminan bastante juntos y muy cerca de nosotros.

Más adelante encontramos un Magmar y un Charmander a la izquierda, pero están algo lejos. Si avanzamos un poco más, después de la cuesta encontraremos dos Charmander a la izquierda mucho más cerca. Aquí el camino se estrecha y nos bloquea un huevo gigante y naranja, que debemos tirar a la lava golpeándolo con Comida o una Pester Ball. Unos segundos más tarde, del huevo saldrá Moltres. Como vuela bastante alto, es crucial que intentemos fotografiarlo mientras sale de la lava.

Una vez el camino vuelve a ensancharse, encontramos dos Magmar a la derecha. Lanza Comida en medio de los dos para juntarlos, uno intentará comérsela y el otro, enojado, lo atacará. Esta situación nos permitirá sacar la foto especial Magmar al Ataque, que otorga 800 puntos. Ya en la última sección, cerca de la meta encontramos un Charmeleon rodeando un pozo de lava. Podemos sacarle una foto, y también golpearlo con Comida o una Pester Ball para hundirlo en la lava para que emerja como Charizard. Hay que ser cuidadoso, porque Charizard es muy grande y está muy cerca del camino, por lo que sacar su figura completa puede ser complicado, sobre todo cuando despliega sus alas.

El volcán no esconde demasiados trucos, pero pondrá a prueba nuestras habilidades de lanzamiento. Por ejemplo, nada más empezar, encesta una Pester Ball en el volcán de la izquierda. Producirá un humo violáceo que es una de las Señales, el Humo Koffing.

Podemos lanzar Comida al rincón que comparten Magmar y Charmander. Aunque es cierto que podemos fotografiar a ambos con más claridad apenas unos segundos después, si conseguimos que Magmar ataque a Charmander éste evolucionará en Charmeleon para buscar pelea. Una escena que vale la pena ver aunque sea una sola vez.

Hablando de nuestra querida lagartija, si lanzas Comida a los dos Charmander después de la cuesta, uno de ellos puede llamar a cuatro o cinco más que aparecerán de detrás de las rocas. Podemos aprovecharnos del huevo de Moltres deteniendo nuestro avance para fotografiarlos y sacar unos jugosos puntos por el Bono Mismo PKMN.

En la sección final nos fijamos en el lado derecho, ignorando a Charmeleon. Hay tres volcanes pequeñitos a cierta distancia. Ingénialas para encestar una Pester Ball en cualquiera de ellos, con un poco de suerte y tras varios intentos el volcán "escupirá" un Growlithe que se quedará muy cerca del vehículo. Tras algunos intentos más, y una dosis de suerte considerable, puedes encontrarte en su lugar un Arcanine.

Río

Nuestro vehículo se convierte en una especie de balsa que nos permite seguir el curso del río. Debido a la corriente, y a que los Pokémon casi no paran quietos en esta ruta, necesitaremos ser precisos con la cámara para sacar buenas fotos.

Nada más empezar, vemos unos Poliwig ocultos tras la hierba en la parte derecha. Lánzales Pester Balls para que se junten y acaben lanzándose al agua. Chapotean muy de vez en cuando, si no podemos fotografiarlos antes de que se zambullan tendremos que estar atentos a sus saltos. En la otra orilla, dos Bulbasaur están atascados dentro de sendos árboles, podemos sacarlos golpeándolos con Comida o Pester Balls.

Seguimos viento en popa cuando vemos un Slowpoke en la orilla izquierda, holgazaneando como de costumbre. En la otra orilla, un Vileplume duerme profundamente, por lo que hay que tocar la Poke Flauta para despertarlo temporalmente. Más adelante encontramos otro Slowpoke a la izquierda, y antes de eso unos cuantos Shellder emergen del agua con trayectorias erráticas.

Entramos en una zona cerrada con algunos Metapod en el techo, justo encima de nuestra cabeza. Golpéalos con una Pester Ball para que descendan y les podamos sacar un buen primer plano, y golpéalos otra vez para que asciendan de nuevo. A la izquierda vemos un Psyduck caminando arriba y abajo. Si lo golpeamos con Comida o una Pester Ball se zambullirá y aparecerá por cualquier parte dando grandes saltos. Es suficiente con la foto de medio cuerpo, pero se puede intentar el método alternativo.

Llegando a la parte final, vemos más Shellder emergiendo. Esta vez podemos tener más suerte y ver uno o más Cloyster entre el grupo. Antes de llegar a la meta vemos un Pikachu a la izquierda, encima de un bloque de troncos. Si lo golpeamos con Comida o una Pester Ball, saldrá escopeteado corriendo por toda la orilla a una velocidad desmesurada hasta volver otra vez al bloque de troncos. Esos segundos nos permiten sacar la difícil foto especial Pikachu Veloz, que otorga 800 puntos.

Desvelar los secretos de esta ruta puede ser tedioso, pero la recompensa bien vale nuestros esfuerzos. Primero de todo, el río esconde algunos Pokémon bajo el agua. Lanza Comida o Pester Balls y quizá consigas que aparezca alguno. Mayormente son Magikarp, alguno dando un salto muy majestuoso, pero también pueden ser Shellder o los Poliwig que se zambullen al principio.

Si no gozamos de buena puntería o queremos un método más pacífico, podemos dejar en paz a los Bulbasaur atascados y arrojar Comida a la boca del tercer tronco, del cual saldrá un Blubasaur escondido. También suele estar más cerca de la orilla que los otros dos, pero una vez se zampe la Comida se vuelve a meter, lo que obliga a ser algo rápido con la cámara.

Ambos Slowpoke no están muy lejos de una señal con un dibujo de Shellder. Atráelos hacia la señal con Comida, y se pondrán en posición para pescar con su cola. Unos segundos más tarde, un Shellder picará, y el proceso subsiguiente nos deleita con un Slowbro. Se forma de espaldas, por lo que o nos dejamos mucho trayecto a recorrer antes de que se forme o lo atraemos con Comida para al menos sacarlo de perfil.

El Vileplume durmiente libera un gas muy denso. Si lo despertamos deja de emitir gas, y nos permite ver lo que quedaba bloqueado: el Árbol Cubone, la Señal de esta ruta.

Después de los Metapod colgantes veremos dos objetos misteriosos flotando a la derecha. Lánzales una Pester Ball, y revelarán ser Porygon camuflados. El primero sencillamente se queda expuesto, rondando tranquilamente por la orilla, pero el segundo acciona un interruptor que desbloquea la siguiente ruta, tal y como hacía el último Electrode del Túnel.

Cueva

Una cueva oscura donde apenas entra luz. Alberga Pokémon muy especiales, y también algún que otro secreto. Nuestro vehículo utilizará cohetes propulsores para desplazarse volando por esta cueva casi sin fondo. Aquí los Pokémon pueden quedar algo lejos, así que tendremos que afinar bastante con la cámara.

Accedemos a la cueva a través de la cascada de la ruta anterior. Algunos Zubat salen a recibirnos mientras el vehículo se estabiliza. A la izquierda veremos un par de Grimer, y a la derecha un Bulbasaur. Siguiendo avante encontramos otros tres Bulbasaur a la derecha, bastante más cerca del vehículo que el anterior, lo que da la opción de una buena foto de grupo.

Adentrándonos más en la cueva vemos un Koffing que empuja a un Jigglypuff a bufidos alrededor de la cueva. Más adelante, un Weepinbell está orbitando una especie de charca, tal y como hacía el Charmeleon del Volcán. Como entonces, golpéalo con Comida o una Pester Ball para que caiga a la charca y emerja como Victreebel. Aparecerá flotando, por lo que es posible no capturarlo entero.

Avanzamos más adentro, cruzando una especie de cortina de agua. A medida que descendemos vemos a un Zubat revoloteando con un Pikachu enganchado en su torso. Si conseguimos derribar al Zubat con Comida o una Pester Ball soltará al Pikachu, que sacará unos cuantos globos de quién sabe dónde para frenar su caída. Esta circunstancia nos permite obtener la foto especial Pikachu con Globos, que otorga 1600 puntos. Ya cerca del suelo, un par de Jynx parecen dormir mientras vigilan un huevo gigante de hielo. Usa la Poke Flauta para que los Jynx bailen, lo que romperá el huevo y liberará a Articuno. Después ya solo queda ascender ligeramente y veremos la meta en lontananza.

Por si obtener todas las fotos anteriores no fuera lo bastante complicado, toca hablar ahora de los secretos que nos esconde la cueva. Fotografía a los dos Grimer del comienzo; si lo consigues, aparecerán otros dos Grimer más adelante, uno justo debajo del vehículo y otro a su izquierda, justo enfrente del trío de Bulbasaur. Golpea a cualquiera de estos dos Grimer con una Pester Ball tres veces, tras lo cual evolucionará en Muk.

Hablando de Bulbasaur, aunque en las fotos se reconoce como tal, su expresión es algo extraña y totalmente diferente de los Bulbasaur del Río. Golpéalos con una Pester Ball y se mostrarán tal y como son: Ditto. Al ser muy pequeños, podemos conseguir un buen Bono Mismo PKMN si "liberamos" a los tres cuando pasamos cerca de ellos.

Intenta golpear al Koffing que empuja al Jigglypuff con Comida o una Pester Ball. Si lo consigues, liberarás al Jigglypuff y otro Koffing aparecerá por una apertura del lado derecho, empujando a otro Jigglypuff. Repite la operación para liberarlo, y un tercer Koffing aparecerá por el lado izquierdo empujando a un tercer Jigglypuff. En cualquiera de las tres ocasiones, golpear al Koffing hace que ambos Pokémon se queden quietos unos segundos, facilitando una buena foto.

El último Koffing mencionado arriba aparece de debajo de unas piedras muy brillantes. Enfoca a la del centro y saca una foto. Al terminar la ruta, veremos que esas piedras eran en realidad la Señal de la ruta, la Constelación Mewtwo.

En el tramo final, después de liberar a Articuno, pasamos al lado de una especie de podio. Es aquí donde los Jigglypuff que liberamos antes vienen a parar, y no se les ocurre otra cosa que montar un concierto. Si liberas los dos primeros, podrás obtener la foto especial Jigglypuff en Escena, que otorga 500 puntos (y un Bono Mismo PKMN, porque dos son mejor que uno). Si liberas a los tres, podrás obtener la foto especial Trío Jigglypuff en Escena, que otorga 1200 puntos además del ya mencionado Bono Mismo PKMN, que ahora será mayor.

Valle

Otra vez seguimos el curso de un río, pero esta vez es en su parte inicial: el valle montañoso lleno de pendientes y zonas rápidas. La mayor corriente dificultará tomar según que fotos, y hay que reconocer que algunos Pokémon ya lo ponen bastante difícil de por sí.

Acercándonos a una curva pronunciada nada más empezar, podemos ver unos cuantos caparzones sobresaliendo del agua. Golpea uno con una Pester Ball y empújalo hacia la orilla, preferiblemente la izquierda por que nos caerá más cerca. Al quedar embarrancado en la costa, obligamos a Squirtle a mostrarse para una buena foto. En la orilla derecha vemos a un Mankey pateando como de costumbre, y algo más adelante unos Geodude "anclados" a la montaña. Golpéalos con Comida o una Pester Ball para que caigan y les puedas fotografiar como es debido. El impacto contra el suelo asustará a un Sandshrew que estaba bajo tierra y le hará salir, por lo que deberíamos obsequiarle con una foto.

Más adelante, en la orilla izquierda, encontramos un par de Geodude más. Si los derribamos a ambos como a los anteriores, conseguiremos que un Graveler caiga desde más arriba. El tremendo impacto contra el suelo asustará a un Pokémon que estaba bajo tierra y que saldrá a ver que ha ocurrido, solo que esta vez es un Sandslash.

Justo antes de entrar en los primeros rápidos vemos a un Mankey a nuestra izquierda, por supuesto pateando ostentadamente. Los rápidos permiten conectar con una zona calmada más abajo, con una catarata a la derecha. Delante nuestro veremos a un Staryu flotando en el aire, y a la izquierda habrán tres Graveler "anclados" a la montaña. Como no podemos derribarlos, aquí hay que recurrir a la Poke Flauta para hacerlos descender. No solo descenden, sino que empiezan una danza en grupo, lo que nos permite sacar la foto especial Graveler Bailando, que vale 500 puntos.

Descendemos por los segundos rápidos, donde nos encontramos un par más de Staryu flotando en el aire. Ya en la zona calmada, vemos un Dratini chapoteando alegremente al lado de un remolino gigantesco. Más adelante vemos unos cuantos Squirtle en la orilla derecha, que pueden ser golpeados con una Pester Ball para propulsarlos. Con buena puntería, y algo de suerte también, lograremos derribar a un Mankey que estaba en la cima de la montaña. Aparecerá al otro lado, y no sólo estará lo bastante cerca para una buena foto, podemos golpearlo con Comida para echarlo hacia atrás y que active un interruptor. Este interruptor abre una vía exclusiva que nos desvía de la meta. Es abriendo esta vía exclusiva que el profesor nos hablará de las Señales, y a partir de este momento podremos fotografiarlas.

Para empezar con los secretos del valle, mejor empezar con lo que a estas alturas podría ser lógico. En esta ruta podemos aplicar el mismo principio que en el Río: lanzar Comida y Pester Balls al agua para intentar sacar a relucir los Pokémon ocultos bajo ella. Aquí disponemos de más variedad: a los clásicos Magikarp se les unen Dratini y el exclusivo Goldeen. Pueden dar chapuzones de distinto calibre, y cada uno otorga diferentes puntos por Pose, claro que los de más puntuación son saltos muy altos y a velocidad endiablada que dificultan mucho poder sacar una foto decente.

Justo al comienzo, vemos a un Magikarp chapoteando en la lejanía. Cuando nos acerquemos a esa zona ya no estará, por lo que tendremos que hacerlo salir a base de lanzar Pester Balls al agua. Con suerte, el Magikarp saldrá directo hacia el Mankey, que lo enviará muy lejos de una santa patada. Aparecerá después de los primeros rápidos, en la zona de los Graveler. Golpéalo otra vez con una Pester Ball y se dirigirá a la cascada, de la que emergerá convertido en Gyarados. Sólo emergerá parcialmente, porque es enorme, pero nos otorgará toda la puntuación por Tamaño y su expresión de furia añadirá unos jugosos puntos de Pose.

Hablando del comienzo, más allá del Mankey hay unas montañas con una forma curiosa. Ésta es la primera referencia que tenemos de una Señal, el Monte Dugtrio. Es también la única Señal de la que el profesor nos habla, aunque sea tímidamente, pues comenta haber visto un monte con forma de Pokemon cuando le encontramos en su cabaña.

Cuando fotografiemos a los Staryu hay que intentar apuntar a su núcleo rojo. Si lo conseguimos, se pondrán a orbitar alrededor de nuestro vehículo. Al llegar a la zona del remolino, se adentrarán en él y asomarán convertidos en Starmie. Flotarán un rato en el aire antes de irse lejos, por lo que habrá que ser rápido y preciso. Fotografiar a los tres Staryu para maximizar nuestras opciones parece lógico, pero el tercero está en medio de los rápidos y en bajada y por tanto es bastante difícil de cazar. Además, al orbitar nuestro vehículo, pueden estorbarnos alguna foto si tenemos el día lo bastante torcido como para que pasen por en medio en el instante crucial.

Ya que mencionamos el remolino, guarda un último secreto. Si logramos encestar una Pester Ball, emitirá una especie de flash. Después de varios encestes, el remolino lanzará advertencias luminosas de lo que está a punto de aparecer: un Dragonite. Permanecerá un rato flotando por encima del remolino antes de irse, por lo que, una vez más, hay que ser rápido y preciso.

Arcoiris

Un lugar misterioso por encima de la isla, casi en el espacio exterior. Nuestro vehículo flota en el éter mientras avanzamos en pos de capturar al único Pokémon de esta ruta, el más raro de todos: Mew. Ésta es la ruta que desbloquean las Señales, que por cierto podemos ver en el "cielo" como constelaciones.

Mew aparecerá justo delante nuestro flotando de un lado a otro, envuelto en un escudo protector que emite un campo de fuerza como los Magnemite del Túnel. Para romper su escudo necesitaremos golpearlo con Comida o una Pester Ball. Se echará hacia atrás al ser golpeado, pero regresará con su escudo algo dañado. Dos golpes más romperán el escudo, pero Mew vuelve con uno nuevo y esta vez hace pasadas esporádicas en dirección opuesta al avance del vehículo. Si conseguimos golpearle dos veces más, romperemos el nuevo escudo. Poco después, Mew aparecerá por uno de los lados persiguiendo su escudo, la única oportunidad que tenemos de fotografiarlo. No es nada sencillo, pero nuestra perseverancia se ve recompensada ámpliamente: cualquier foto que saquemos de Mew nos da el especial Mew (el Pokémon Raro), que otorga 2500 jugosos puntos.