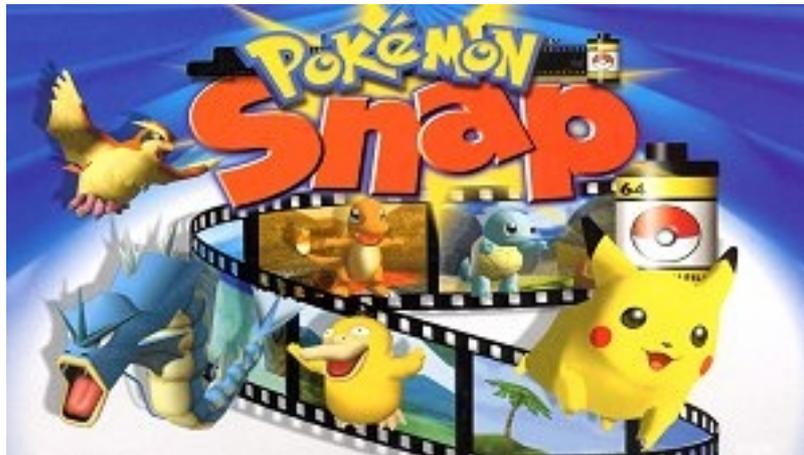


DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Snap



©2007 pokemonexperte.de

Vorwort

Diese Komplettlösung wurde von Pokemonexperte.de erstellt und wird dort gratis angeboten. Das Copyright liegt bei den Autoren. Solltest du diese Komplettlösung auf einer anderen Seite als www.pokemonexperte.de gefunden haben oder sollte sie dir verkauft worden sein, so melde es bitte an post@pokemonexperte.de. du darfst diese Komplettlösung auch nicht selbst auf Ebay verkaufen oder auf anderen Plattformen anbieten.

Wenn du Fehler in unserer Komplettlösung finden solltest, dann melde sie bitte in unserem Forum, damit wir sie in zukünftigen Versionen ausbessern können.

Systemvoraussetzungen

Das Spiel ist sowohl für den Nintendo64 als auch für Nintendo Wii erhältlich. Diese Komplettlösung kann für beide Versionen gleichermaßen verwendet werden.

Pokémon Snap

Im Auftrag von Professor Eich begibst du dich auf eine Pokémon Insel, die ein Reservat für wildlebende Pokémon ist. Dort besteht die Möglichkeit, verschiedene Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum zu beobachten und zu fotografieren. du hast als Hilfsmittel etwas Pokémon Futter dabei, um die Pokémon eventuell vor deine Linse locken zu können. Prof. Eich bewertet nach jeder beendeten Safari deine Bilder in seinem Labor. Die besten Bilder werden in dein virtuelles Fotoalbum geklebt. Dabei sind vor allem solche Schnappschüsse gefragt, die Pokémon bei Tätigkeiten zeigen, die sie normalerweise nicht tun oder nur, wenn sie sich ganz ungestört fühlen.

Pokémon Snap kommt ganz ohne Kämpfe aus, was aber nicht heißen soll, dass es ein Kinderspiel ist, tolle Pokémon Fotos zu schießen. Diese Komplettlösung gibt einen Überblick über die Pokémon Insel, die richtigen Orte und Methoden tolle Fotos aller Pokémon zu bekommen und vieles mehr. du reist als Todd mit Deinem Amphibien-Fahrzeug Zero-One über die geheimnisvolle Pokémon Insel und versuchst, möglichst gute Fotos von Pokémon zu bekommen. Prof. Eich wird sie mit kritischem Auge begutachten und Dir Punkte geben. Insgesamt kommen 63 Pokémon vor.

Bewertung der Fotos

Professor Eich ist sehr streng, wenn es darum geht, die Bilder zu bewerten. du kannst Dir aussuchen, welche Fotos du dem Professor zeigen willst und welche nicht. Es gibt in folgenden Kategorien Punkte: Größe, Pose, Technik und Bonus. Hier sei kurz erklärt, wofür es gute Bewertungen gibt und was der Professor nicht so gut findet.

Positive Faktoren

- Die technische Ausführung ist gut, also ohne Verwacklungen und mit der nötigen Schärfe
- Das Pokémon ist von vorn fotografiert oder schaut sogar direkt in die Kamera
- Das Pokémon ist aus der Nähe fotografiert und befindet sich sogar in der Bildmitte
- Das Pokémon steht in einer besonderen Pose oder führt etwas Außergewöhnliches vor
- Es sind gleich mehrere Pokémon mit auf dem Foto, am besten noch von der gleichen Art

Negative Faktoren

- Das Foto ist unscharf oder verwackelt
- Das Pokémon ist nur halb zu sehen oder ganz weit weg oder dreht dir den Rücken zu
- Das Pokémon ist nicht in der Mitte
- Das Pokémon liegt oder steht nur herum und tut nichts

Keine Angst, du kannst jede Strecke öfters fahren. Schlechte Fotos kannst du im Laufe der Zeit durch bessere ersetzen. Von jedem Pokémon wird nur ein Bild gespeichert.

Gebiete der Insel

Die Insel ist in 6 Gebiete unterteilt. Diese Gebiete kann man nacheinander erkunden, jedoch gelangt man immer nur in das nächste Gebiet, wenn man die nötige Mindestpunktzahl erreicht hat. Außerdem gibt es noch einen Bonus: Die Regenbogenwolke, wo sich Mew versteckt. Im folgenden wird beschrieben, wie du am besten durch alle Gebiete kommst, wie du alle darin vorkommenden Pokémon fotografieren kannst und einige Bonuspunkte erhaschen kannst.

Der Strand

Am Strand geht deine Fotosafari los. Hier ist es richtig idyllisch - vergiss aber nicht nebenbei noch Fotos zu machen. Viele der Pokémon hier wirst du auch noch später in anderen Gebieten zu Gesicht bekommen. Trotzdem solltest du dich im Fotografieren üben und so viele gute Fotos wie möglich machen. Nun aber zu den Pokémon. Manche Pokémon kannst einfach ohne den Einsatz von Items fotografieren. Hier sind ein paar nützliche Tipps zu den etwas schwierigeren Exemplaren:

Surfing Pikachu	Benutze Äpfel, um Pikachu an das Surfbrett zu locken. Hat es das Surfbrett entdeckt, macht es Surf-Trockenübungen. Bonus: 1000 Punkte
Lapras	Knipse das erste Lapras und gleich auch das zweite, direkt hinter Relaxo. Kurz, bevor du Kangama erreichst, kommt das Lapras für ein besseres Foto noch etwas näher heran.
Relaxo	Da Relaxo faul in der Gegend herumliegt, solltest du die Pokéflöte benutzen, um ein besseres Bild zu bekommen.
Tanzendes Mauzi	Benutze die Pokéflöte hinter Relaxo gleich noch einmal, um das Mauzi auf dem Felsvorsprung zum Tanzen zu bringen.
Sichlor	Wirf einige Räucherbälle in das Gras hinter Relaxo, um Sichlor hervorzuscheuchen. Elektrische Pikachus: Locke mit Äpfeln die 2 Pikachus auf die Baumstämme. Wenn sie dort sind, spiele die Pokéflöte.
Karpador	Wirf Äpfel ins Wasser, damit Karpador empor springt. Erwischt du es mitten im Sprung, bringt das Zusatzpunkte
Chaneira	Wenn du Evoli siehst (gleich Foto machen!), das einem rosa Ball nachjagt, versuche den Ball zu treffen. Es ist Chaneira. Wenn du danach die Pokéflöte spielst, tanz Chaneira für dich.
Kangama	Triff das Kangama mit einem Apfel oder einem Räucherball, damit es sich zu Dir umdreht. Wenn du dann gleich die Pokéflöte spielst, wird es tanzen.
Wütende Taubsis	Schau gleich hinter Kangama nach rechts auf den Grasflecken. Dort ist ein Mauzi in der Nähe des Taubsi-Nestes. Knipse die Taubsis, wenn sie das Mauzi vertreiben
Glückliches Mauzi	Vertreibe die Taubsis mit Äpfeln vom Mauzi. Zum Dank führt Mauzi für dich ein kleines Tänzchen auf.

Der Tunnel

Im Tunnel geht es düster zu. Hier gibt es einen geheimen Schalter, der einen Geheimgang freilegt. So betätigst du den Schalter: Am Ende des Tunnels, wo auch die Magnetilos sind, entdeckst du ein Lektrobal. Bewirf es mit einem Apfel, so dass es explodiert. Durch die Explosion wird der Geheimgang freigelegt

Pikachu auf Lektrobal	Mach ein paar Fotos vom ersten Pikachu im Tunnel. Es wird vor Freunde auf ein rollendes Lektrobal springen
Zapdos	Wirf ein paar Äpfel, um Pikachu zu dem großen Ei im Tunnel zu locken. Spiele dann die Pokéflöte, die Pikachu dazu bringt, das Ei auszubrüten. Daraus schlüpft Zapdos
Alpollo	Wenn du in der Luft einen komischen violetten Nebel siehst, mache so viele Fotos wie möglich davon. Im Labor wird sich herausstellen, dass auf den entwickelten Bildern Alpollo zu sehen ist.
Karpador	Wirf auch hier Äpfel ins Wasser, um Karpador zum Springen zu bringen.
Digdri	Mache viele Aufnahmen von Digdri hintereinander. Dies erregt Pikachus Aufmerksamkeit, und es beginnt das Digdri zu jagen. Schließlich hat dann eine Gruppe von Digdris einen Gastauftritt.
Magnetilo	Magnetilos schützen sich mit einem Elektroschild vor Kameraaufnahmen. Deswegen musst du sie mit einem Apfel treffen und gleich ein Foto machen, solange der Schild inaktiv ist.
Magneton	Wirf einen Apfel so in die Luft, dass 3 Magnetilos sich ihn schnappen wollen. Sind sie dicht genug zusammen, formen sie ein Magnetilo für dein Foto.

Der Vulkan

Im Vulkan triffst du ausnahmslos Feuerpokémon - nun ja, fast, denn im Wasser tummeln sich wieder Karpadors, die du mit Äpfeln zum Springen animieren kannst. Einige Pokémon entwickeln sich weiter, wenn sie mit Feuer oder der Lava in Berührung gelangen. Hilfe für gute Schnappschüsse:

- Vulpix-Rudel Locke mit Äpfeln das Vulpix hinter der ersten Ecke des Vulkanes an, worauf du noch 2 weitere entdeckst. Bringe alle so weit zusammen, dass du sie gemeinsam auf ein Foto bekommst
- Glutexo Bewirf das erste Magmar auf dem Weg mit Äpfeln, um es zu ärgern. Das Magmar macht aus Wut einen Flammenwurf, welcher Glumanda trifft. Dadurch entwickelt sich Glumanda zu Glutexo
- 6x Glumanda Zerstöre nicht das Ei in Deinem Weg, sondern stoppe dein Zero-One genau davor. Wirf ganz viele Äpfel auf die Felskante zu Deiner Linken und es erscheinen 6 Glumandas, die sich mit Äpfeln noch näher heran locken lassen. Spiele gleich die Pokéflöte und sie tanzen.
- Lavados Wirf einen Apfel so, dass das Ei in die Lava fällt. Daraus wird Lavados schlüpfen und sich imposant vor Dir erheben.
- Viele Fukanos Gegen Ende des Gebietes findest du 3 Mini-Vulkane. Wirf je einen Räucherball in jeden Vulkan, um Fukanos hervorzulocken.
- Arkani Hast du noch viele Räucherbälle, dann wirf sie so schnell du kannst in die Mini-Vulkane. Mit etwas Glück kommt auch ein Arkani hervor.
- Glurak Kurz vor dem Ausgang umkreist ein Glutexo ein Lavabecken. Wirf einen gezielten Apfel, damit es in die Lava fällt. Nun erhebt sich aus der Lava ein Glurak.

Der Fluss

Am Fluss geht es wieder etwas ruhiger zu als im Vulkan. Hier gibt es ähnlich wie im Tunnel, einen Geheimgang, der mit einem Schalter geöffnet werden muss. Dieser Schalter befindet sich am Ende des Flusses auf der rechten Seite. An der Wand dahinter bewegt sich etwas komisches immer auf und ab. Werf einen Räucherball auf dieses Ding und es springt ein Porygon hervor, das genau auf dem Schalter landet.

Quapsel-Herde	Wirf einige Räucherbälle ins Grüne, um viele Quapsels hervorzulocken.
3x Bisasam	Wirf ganz schnell einen Räucherball nach Bisasam im Baumstumpf, hol das nächste aus dem hohlen Baum mit einem Apfel hervor und locke beide mit Äpfeln zum dritten Bisasam, das du erneut mit einem Räucherball zur Kamera treiben musst.
Giflor	Beobachte gleich nach dem ersten Flegmon die rechte Flussseite ganz genau, bis du eine kleine Rauchwolke entdeckst. Spiele die Pokéflöte und ein verschlafenes Giflor kommt hervor.
Lahmus	Locke das erste Flegmon mit Äpfeln zu dem Matschfleck ganz in seiner Nähe. Es wird seinen Schwanz von selbst ins Wasser tauchen, an dem sich sofort ein Muschas festbeißt und Flegmon zu Lahmus wird.
Safcon	Um die Safcons vor die Linse zu treiben, musst du einige Räucherbälle werfen
Verkleidetes Porygon	Schau Dir das Gras rechts bei Enton genauer an. Werf einen Räucherball auf das, was sich dort bewegt und ein verkleidetes Porygon springt dort hervor. Triff Porygon schnell noch einmal, damit es seine Verkleidung verliert.
Doppeltes Porygon	Wenn du sehr schnell warst, kannst du diese Prozedur noch einmal durchführen und ein zweites Porygon aus dem Wandversteck gleich neben dem ersten treiben.
Rasendes Pikachu	Fast am Ende des Gebietes siehst du ein Pikachu, das seinen Kopf aus einem Baumstamm steckt. Wenn du es dabei fotografierst, rennt es wie von der Tarantel gestochen aus dem Baumstamm und davon.

Die Höhle

Nach dem Fluss geht es wieder ins Inselinnere, in die Höhle. Hier gibt es keine Schalter, aber du kannst einen Nebel fotografieren, der die Gestalt eines Mewtus hat.

- | | |
|-----------------------|---|
| Sleimok | Mache Fotos von den 2 Sleimas am Anfang der Höhle. Wenn du im 2. Abschnitt der Höhle nach unten schaust, siehst du ein drittes Sleima. Ärgere es so lange mit Räucherbällen, bis es sich in ein Sleimok verwandelt |
| Ditto | Kurz nach dem Sleimok entdeckst du Bisasams auf einem Felssims. Ärgere sie so lange mit Bällen, bis sie ihre wahre Gestalt als Ditto zeigen. Wenn es Dir gelingt, alle zu Dittos zu machen, bekommst du besonders viele Punkte für dein Foto. |
| Sarzenia | Am Rande eines kleinen Tümpels entdeckst du ein herumspringendes Ultrigaria. Schmeiße einen Apfel so darauf, dass es ins Wasser fällt. Es kommt als Sarzenia wieder hervor. |
| Ballon-Pikachu | Nach Ultrigaria entdeckst du ein Zubat, dass mit etwas Gelbem in den Krallen durch die Luft fliegt. Triff Zubat mit einem Apfel und er lässt ein Pikachu fallen. Es schwebt mit Luftballons auf dem Rücken zu Boden. Bonus: 1600 Punkte |
| Arktos | Spiele dem Rossana etwas auf der Pokéflöte vor. Es wird ein Ei ausbrüten, aus dem Arktos schlüpft. |
| Pikachu reitet Arktos | Ist Arktos geschlüpft, drehe dich noch einmal nach ihm und dem Ballon-Pikachu um. Mit etwas Glück siehst du Pikachu auf Arktos' Rücken reiten. |
| Pummeluff-Chor | Wenn du ein Pummeluff siehst, dass von einem Smogon geärgert wird, dann verjage das Smogon mit Äpfeln oder Räucherbällen. Aber schon taucht das nächste Smogon auf, um zu ärgern. Wirf auch dieses ab. Wenn du ganz schnell bist, schaffst du das insgesamt 3x. Jedes gerettete Pummeluff wird am Höhlenende für dich singen. |

Das Tal

Das Tal ist offiziell der letzte Abschnitt auf der Insel. Auch hier gibt es wieder einen Schalter, der diesmal etwas komplizierter zu bedienen ist: Gleich an der ersten Wasserstelle musst du möglichst viele Räucherbälle werfen, um viele Schiggys an Land zu treiben. Später auf deinem Weg siehst du am Fuße eines Berges ein paar Schiggys herumlungern. Sieh nach oben und du entdeckst auf der Bergspitze ein Menki. Treibe die Schiggys zum Menki, so dass sie es anstoßen und es nach hinten fällt. Es kullert den Berg hinunter und landet genau auf dem Schalter, der dadurch aktiviert wird. Tipps:

Schiggy	Triff die Muscheln im Wasser und du kannst ein paar Schiggys an Land locken.
Kleinsteins	Mit Räucherbällen kannst du die Kleinsteins hervorlocken, die am Felsen hängen.
Sandan	Triff eines der Kleinsteins in der ersten Ecke des Tales mit einem Räucherball und es erscheint ein Sandan.
Georok	Schieße mit einigen schnellen Räucherbällen 2 Kleinsteins zu Boden. Dann plumpst als nächstes ein Georok herunter.
Sandamer	Triff Georok mit Räucherbällen und ein Sandamer kommt hervor.
Goldini	Am Anfang und am Ende des Tales kannst du Räucherbälle ins Wasser werfen. Mit etwas Glück springen Goldinis in die Höhe.
Tanzende Georoks	Wenn du dich dem ersten Wasserfall näherst, schau nach links und spiele die Pokéflöte. Drei Georoks erscheinen und fangen an zu tanzen. Spiele verschiedene Melodien für verschiedene Tanzbewegungen.
Starmie	Knipse das erste Sterndu, das du entdeckst. Es beginnt dich nun zu umkreisen. Wenn du nun den Wasserwirbel erreichst, springt dort ein Starmie heraus.
Dragoran	Wirft so viel Räucherbälle wie du kannst in den Wasserwirbel. Dann kannst du ein Dragoran daraus hervortreiben.
Garados	An der ersten Ecke des Tales springt ein Karpador aus dem Wasser. Schieße es mit einem Räucherball zu dem Menki an Land hinüber. Das Menki wird es wegschleudern. Am Ende des Tales, siehst du, wie das Karpador dort landet. Schieße es wieder mit einem Räucherball zum Wasserfall und es entwickelt sich zu Garados

Die Regenbogen-Wolke

Die Regenbogenwolke (Farbenwolke) ist ein geheimnisvoller Ort, den du nicht so einfach erreichen kannst. Wenn du es geschafft hast, alle Pokémon-Zeichen gut abzulichten, bekommst du Zugang.

Die Pokémon-Zeichen (Hidden Pokémon) sind Landschaftsmotive, die vom Aussehen her an Pokémon erinnern:

Kingler-Felsen	Drehe dich am Anfang des Strandes, dann findest du ihn sicher
Schatten-Pinsir	Stelle den Projektor an, nachdem du Zapdos im Tunnel gesehen hast
Smogon-Gas	Wirf einen Rauchball in den Vulkan
Tragosso-Baum	Wecke das schlafende Giflor in der Fluss-Mitte mit Hilfe der Pokéflöte auf. Im Hintergrund sieht man dann den Tragosso-Baum.
Mewtu-Kristall	Achte in der Höhle auf die Stelle, an der Pummeluff von einem Smogon gejagt wird. An der Wand findest du dort Kristalle, die du fotografieren musst. Auf deinem entwickelten Foto wirst du Mewtu entdecken.
Digdri-Hügel	Am Anfang der Wüste findest du rechts drei Hügel.

So bekommst du Fotos von Mew: Mew ist von einem Schutzschild umgeben. Wenn du einfach nur so Fotos machst, erscheint nichts weiter als ein sehr greller Lichtkegel auf dem Bild. du musst Diesen Schutzschild mit Äpfeln und Räucherbällen bombardieren und letztlich zerstören.

1. Halte Deinen Blick auf die Bildschirmmitte gerichtet und wirf immer dann, wenn Mew genau durch die Bildschirmmitte zischt. Mit etwas Übung bekommst du das richtige Timing.
2. Diese Prozedur musst du noch 2x wiederholen, um die erste Schicht des Schildes zu zerstören.
3. Nun hat der Schutzschild eine gelbliche Farbe. Mew fliegt auf dich zu und dreht dann plötzlich nach links oder rechts ab. Wirf noch schnell einen Apfel, bevor Mew vom Bildschirm verschwindet.
4. Wiederhole auch dies noch 2x, damit auch diese gelbliche Schicht zerstört wird.
5. Achte nun auch den linken und rechten Bildschirmrand, denn dort wird der Rand von Mews Schutzschild auftauchen. Mew kommt diesmal von hinten angeschossen.
6. Jetzt solltest du Mew mit einem Apfel treffen und damit zur Umkehr bewegen.
7. Wenn du gut getroffen hast, dann bleibt Mew kurz in der Luft stehen. Dies ist deine Gelegenheit so viele Fotos zu schießen, wie du schaffst. Es wird schnell wieder flüchten.
8. Um wirklich gute Fotos zu erhalten, solltest du diesen ganzen Ablauf mehrmals wiederholen

Infos zu Items

Einige Pokémon lassen sich ganz ohne Hilfsmittel ablichten. Jedoch wirst du im Verlauf des Spieles das eine oder andere Item benötigen, um wirklich gute Fotos mit den Pokémon in besonderen Posen zu bekommen. du bekommst die Items von Professor Eich geschenkt, wenn du bestimmte Punktzahlen erreicht hast.

Als erstes bekommst du vom Professor Äpfel in unbegrenzter Menge zur Verfügung gestellt. Die meisten Pokémon können diesen leckeren roten Früchten nicht widerstehen. Gutes Zielen vom Zero-One aus ist vorausgesetzt, denn schmeißt man die Äpfel zu weit weg vom Pokémon, reagiert es nicht.



Die Äpfel geben Dir die Möglichkeit, ganz nahe an das Pokémon heranzukommen, während es frisst. du kannst aber das Pokémon zu bestimmten Gegenständen hinlocken, indem du den Apfel in die Richtung wirfst.

Hast du schon etliche tausend Punkte mehr gesammelt, hat der Professor tolle Räucherbälle für dich bereit. Diese Bälle sehen toll aus, haben es aber in sich! du wirfst die Räucherbälle, um die scheuen Pokémon direkt aus ihren Verstecken in Feldern, Höhlen oder Büschen herauszulocken. Aber dann heißt es, schnell die Kamera zu bedienen, denn leicht kann man die Pokémon mit den Räucherbällen auch verjagen



Die Pokéflöte ist wohl eines der wichtigsten Items. Wie schon aus dem Gameboy Spielen bekannt, weckt sie zum einen schlafende Pokémon - wir denken alle sofort an Relaxo... Aber das ist nicht alles. Die meisten Pokémon fangen an zu tanzen, wenn sie die Töne der Pokémonflöte hören. Aber man kann auch einige Pokémon wie Rossana oder Pikachu dazu bringen, ein Ei auszubrüten. Insgesamt hat die Flöte 3 verschiedene Melodien, die je nach Pokémon eine unterschiedliche Wirkung haben.



Zero One: Mit dem Zero-One bist du bestens für deine Fotosafari ausgerüstet. Zero-One ist englisch und bedeutet nichts weiter als "Null-Eins". Das sind die Nummern, die auf dem Fahrzeug zu sehen sind. Es fährt dich durch alle Gebiete ohne Probleme hindurch, sei es im brodelnden Vulkan, dem Fluss oder sogar in der Luft. Allerdings kannst du Deinen Weg durch das Gelände nicht selbst bestimmen, sondern musst versuchen, auf einer festgelegten Route die Pokémon auf die Linse zu bannen.

Vom Zero-One aus solltest du in alle Richtungen Ausschau halten, denn bist du einmal an einem tollen Motiv vorbeigekommen und hast keinen tollen Schnappschuss gemacht, bleibt Dir nichts anderes übrig, als die Strecke von vorn zu beginnen.

Fundorte von Pokémon

	001	Bisasam	Fluss, Höhle
	004	Glumanda	Vulkan
	005	Glutexo	Vulkan
	006	Glurak	Vulkan
	007	Schiggy	Tal
	011	Safcon	Fluss
	012	Smettbo	Strand
	014	Kokuna	Tunnel
	016	Taubsi	Strand
	025	Pikachu	Strand, Tunnel, Fluss, Höhle
	027	Sandan	Tal
	028	Sandamer	Tal
	037	Vulpix	Vulkan
	039	Pummeluff	Höhle
	041	Zubat	Tunnel, Höhle
	045	Giflor	Fluss
	050	Digda	Tunnel
	051	Digdri	Tunnel
	052	Mauzi	Strand
	054	Enton	Fluss
	056	Menki	Tal
	058	Fukano	Vulkan
	059	Arkani	Vulkan
	060	Quapsel	Fluss
	070	Ultrigaria	Höhle

	071	Sarzenia	Höhle
	074	Kleinstein	Tal
	075	Georok	Tal
	078	Galoppa	Vulkan
	079	Flegmon	Fluss
	080	Lahmus	Fluss
	081	Magnetilo	Tunnel
	082	Magneton	Tunnel
	084	Dodu	Strand
	088	Sleima	Höhle
	089	Sleimok	Höhle
	090	Muschas	Fluss
	091	Austos	Fluss
	093	Alpollo	Tunnel
	101	Lektrobal	Tunnel
	109	Smogon	Höhle
	113	Chaneira	Strand
	115	Kangama	Strand
	118	Goldini	Tal
	120	Sterndu	Tal
	121	Starmie	Tal
	123	Sichlor	Strand
	124	Rossana	Höhle
	125	Elektek	Tunnel
	126	Magmar	Vulkan
	129	Karpador	Strand, Tunnel, Vulkan, Fluss, Höhle, Tal
	130	Garados	Tal

	131	Lapras	Strand
	132	Ditto	Höhle
	133	Evoli	Strand
	137	Porygon	Fluss
	143	Relaxo	Strand
	144	Arktos	Höhle
	145	Zapdos	Tunnel
	146	Lavados	Vulkan
	147	Dratini	Tal
	149	Dragonir	Tal
	151	Mew	Regenbogenwolke