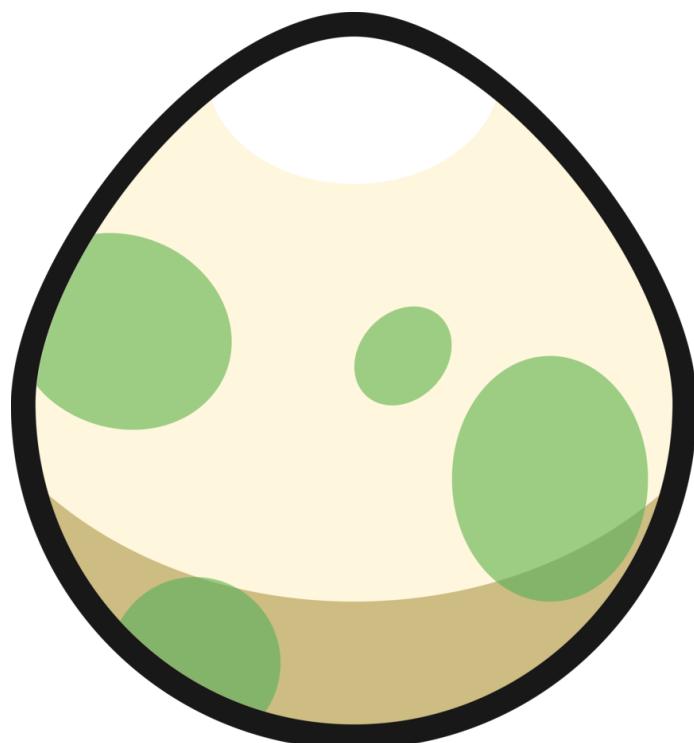


Руководство по бридингу покемонов в Pokemon X&Y



Оглавление

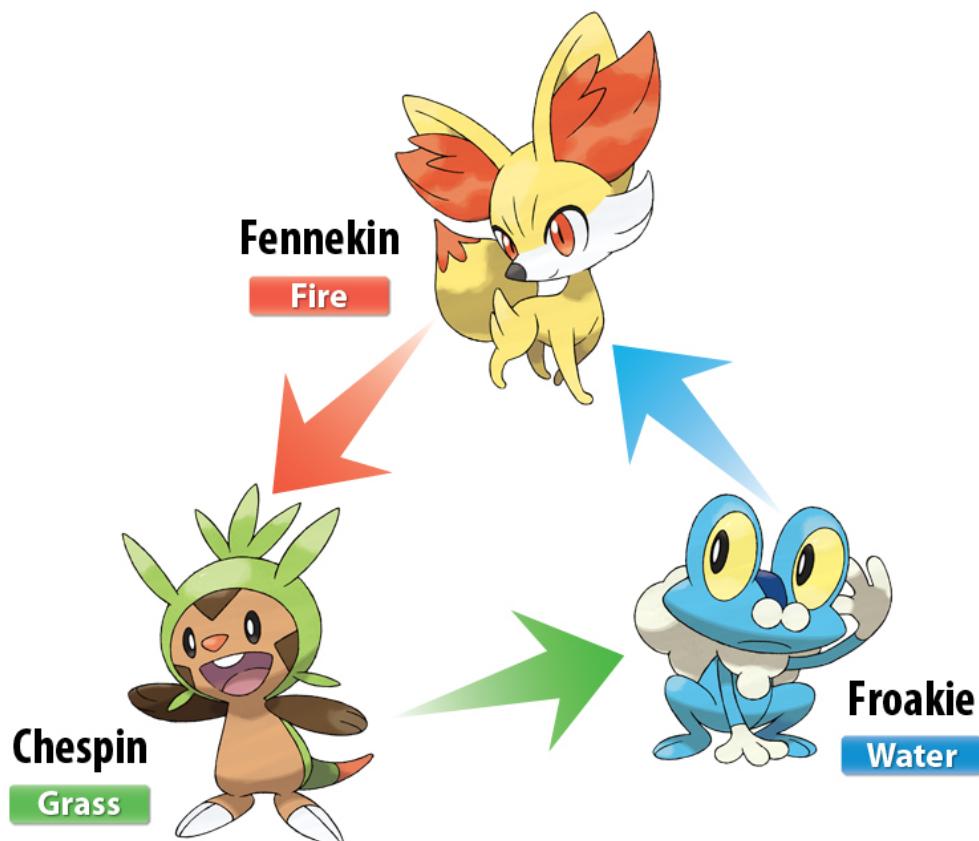
1. [Выбор покемона](#)
2. [Выбранный план прокачки покемона](#)
3. [Бридинг с Ditto. Подготовка к бридингу](#)
4. [Пример бридинга с Ditto](#)
5. [Бридинг без Ditto](#)
6. [Продвинутый бридинг](#)
 - 6.1. [Egg moves](#)
 - 6.2. [Smeargle](#)
 - 6.3. [Hidden Ability](#)
 - 6.4. [Hidden Power](#)
 - 6.5. [Chain Breeding](#)
 - 6.6. [Masuda метод \(способ получения Shiny\)](#)
7. [Прокачка EV](#)
8. [Метод прокачки уровня](#)
 - 8.1. [Воспоминание приёмов](#)
9. [Словарь терминов](#)
 - 9.1. [IV Judge](#)

1. Выбор покемона

В самом начале необходимо определиться, какого покемона вы хотите? Агрессивного покемона, который уничтожает противника одним взглядом? Покемона, сидящего в глухой обороне и изнуряющего врага ядом? А, может быть, вам просто приглянулся красивый внешний вид? Кого бы вы не выбрали - они все выращиваются одинаково, и этим гайдом я объясню, как это делается.

После выбора покемона нужен план его прокачки. Какие у него будут **Individual Values**, **Effort Values**, **Nature**, **Ability**, **Move**. (Внимание! С этого момента и до конца руководства. Если вы встретили неизвестное вам слово или определение - милости прошу в последнюю главу, называемую “Словарь терминов”)

Могу порекомендовать информационный ресурс [Smogon](#). Там можно найти планы прокачки для всех покемонов. А можно увидеть и на Youtube, в обсуждениях Вконтакте, или просто введя в поисковую систему шаблон: «<название покемона> moveset».



2. Выбранный план прокачки покемона

Я выбрал покемона [Gyarados](#). Выбрал дальнейший план прокачки для него:

Offensive Dragon Dance Export

Move 1: Dragon Dance	Item: Life Orb / Lum Berry
Move 2: Aqua Tail / Waterfall	Ability: Intimidate / Moxie
Move 3: Bounce	Tags: OU
Move 4: Stone Edge	Nature: Adamant
	EVs: 252 Atk / 4 Def / 252 Spe

Начнём с **Individual Values** (далее **IV**). Наш покемон будет использовать исключительно физическую атаку (**Atk**). Это значит, что нам совершенно не нужна специальная атака (**Sp.Atk**). Таким образом, нам достаточно полностью прокачанных 5 **IV** из 6 **IV** возможных. Существует специальная, краткая запись для **IV**: «31/31/31/x/31/31» Это означает, что у нас будет по максимальному количеству **IV** во всех характеристиках, кроме специальной атаки.

Немного про краткую запись **IV**. Она выглядит таким образом: «31/31/31/x/31/31», потому, что когда мы рассматриваем покемона в меню Summary, его характеристики располагаются так: “HP/Attack/Defense/Sp.Atk/Sp.Def/Speed” Число “31” - потому что это максимально возможное число в характеристике. “X” - означает, что нам неважно, какого количества будет характеристика.



Далее приёмы. В данном плане есть 4 приёма: **Dragon Dance**, **Aqua Tail/Waterfall** (на выбор), **Bounce**, **Stone Edge**. Следует помнить, что это просто рекомендации автора, составившего план, вы не обязаны использовать именно эти движения. Но чаще всего здесь описаны самые эффективные мувы, так что не следует сильно отклоняться.

До выращивания покемона следует убедиться, что мы сможем выучить все эти движения. Для этого рекомендую ресурс [Pokemon Database](#). Найду там [Gyarados](#)'а. Теперь я просто с помощью Ctrl+F найду на его странице все движения. Вижу, что **Dragon Dance** выучится на 44 уровне, **Waterfall** можно будет выучить с помощью **Hidden Machine** (далее **HM**), **Stone Edge** можно будет выучить с помощью **Technical Machine** (далее **TM**). А вот с **Bounce** проблемы! **Bounce** возможно выучить только в предыдущих играх, а потом передать в **X&Y**. К сожалению, имея в наличии только **X&Y**, мы ничего не сможем с этим поделать. Но помните я писал, что не обязательно использовать именно эти движения? В соседнем плане мы можем подглядеть, что на **Gyarados** популярно использовать движение **Ice Fang**. Посмотрю, можно ли его будет выучить. Да, возможно, на уровне 32 **Gyarados** его выучит. Таким образом мы определились со всеми движениями.



Теперь способность (**Ability**). Она будет **Intimidate**. Но **Gyarados** обладает ещё и скрытой способностью (**Hidden Ability**) - **Moxie**. Уверяю вас, что “просто так” скрытую способность вы не получите. Но нас вполне устраивает **Intimidate**. (Подробнее о скрытых способностях будет в параграфе 6 “Продвинутый бридинг”)

Натура (**Nature**). Она у нас будет **Adamant**. Пока что стоит просто запомнить. Вернёмся мы к ней, как только начнём выращивать покемона.

Предмет для покемона. По предмету можно получить представление, кем будет покемон в команде. В данном случае **Life Orb** – он делает атаки мощнее, но каждый удар отнимает жизни. Сразу видно, что мы хотим одним ударом нанести как можно больше урона или же сразу убить супер эффективной атакой. Либо **Lum Berry** – ведь атакующих покемонов так любят поджечь, чтобы снизить им атаку.

3. Бридинг с Ditto. Подготовка к бридингу



Представляю вам суперзвезду этого гайда - покемона [Ditto](#). Это бесполый, бесформенный покемон, уникальный в своём роде. Он может спариваться с практически любым покемоном. Ему не важен пол, видовая принадлежность - он просто берёт и спаривается. (За это он стал героем многочисленных картинок)

В игровой части **Pokemon X&Y** покемон **Ditto** имеет особую ценность. Он встречается в **Friend Safari**. А введя **Friend Safari**, разработчики игры сделали бридинг не уделом избранных, а вещью, которую каждый сможет делать.

Вот руководство к деятельности - идите в **Friend Safari** и ловите **Ditto** столько много времени, сколько хватит терпения. Наша цель – это поймать **Ditto** с как можно большим количеством идеальных **IV**. Проверить количество **IV** вам поможет игровой персонаж "**IV Judge**" (который уже вас ждёт в параграфе "Словарь терминов"). Мои лучшие результаты ловли **Ditto**: 2 штуки по 4 **IV**, а также 7 штук по 3 **IV** (с уникальными комбинациями характеристик). Но по факту, я пользуюсь всего двумя - по 4 **IV**. Этого вполне хватает.

Не только ради идеальных характеристик ловим **Ditto**, также ловим его ради натур. Не обязательно прямо все сразу натуры собирать. Для начала достаточно самых популярных, типа: **Adamant**, **Modest**, **Jolly**.

А теперь вторая суперзвезда гайда. Это игровой предмет, именуемый **Destiny Knot** (выглядит как клубок пряжи). Он примечателен тем, что во время бридинга способен, в целости и сохранности, передавать пять IV от родителя к ребёнку. Сложив **Destiny Knot**, **Friend Safari** и **Ditto** мы получаем мощное и универсальное оружие бридинга!



Существует ещё один предмет, который необходим. Это **Everstone** (выглядит как камушек). Во время бридинга он позволит передать натуру выращиваемому покемону. С помощью **Everstone** мы передадим нужную натуру от **Ditto** и будем дальше её поддерживать.



4. Пример бридинга с Ditto

Пойманные **Ditto**, **Destiny Knot**, **Everstone**, время, желание - всё есть? Можно начинать.

Для наглядности продолжу свой пример с **Gyarados'**ом.

Идём на любой ресурс о покемонах, например, [Pokemon Database](#) и выясняем первую форму покемона. В нашем случае это [Magikarp](#). Ловим абсолютно любого **Magikarp'**а. Первый шаг - получить нужную натуру. Напомню, что в нашем примере это **Adamant**. Берём **Ditto** с натурой **Adamant**, даём ему предмет **Everstone**. Начинаем спаривать **Ditto** с **Magikarp'**ом. Наша цель получить **Magikarp'**а с натурой **Adamant**.

Начинается самая интересная часть бридинга - получение яиц покемонов и их вылупление. Выходим из **Day Care** и сразу за дверью, у оградки, стоит человек, который нам будет выдавать яйца. Вот этот парень:



Расскажу про появления яйца покемона. Существует такое определение, как цикл яйца покемона. Цикл составляет 256 шагов. Когда мы пройдём 256 клеток игрового пространства, яйцо может появится. В случае бридинга с **Ditto** шанс появления яйца, чаще всего, составляет 20%. Грубо округляя, мы будем получать по яйцу раз в 1280 шагов. Это длинная дистанция, но игровые разработчики позаботились о нас. Они сделали дорогу, на которой мы сейчас находимся (**route 7**), прямой и длинной. Чтобы удобно было бегать эти 1280 шагов никуда не сворачивая. Но знаете как будет ещё быстрее? На велосипеде. Вот готовый план действий: садимся на велосипед и катаем вправо-влево, дожидаясь, когда "Человек у оградки" повернётся к нам лицом. Это означает что яйцо появилось и мы можем его забрать.

У каждого покемона существует время вылупления из яйца. Выражается оно тоже в циклах. У **Magikarp**'а число циклов равно шести. То есть, чтобы яйцо вылупилось, нужно $6 \times 256 = 1536$ шагов. Но тут есть небольшой трюк. Если у нас в активных покемонах будет находиться покемон со способностью **Flame Body** или **Magma Armor**, то число шагов, необходимое для вылупления покемона, сократится вдвое. От себя скажу, что очень удобно использовать покемона [Talonflame](#), он и яйца покемонов согреет, и обеспечит нам полёт.

Дожидаемся вылупления яйца. Не принципиально какой пол получился, главное это натура. Со 100% вероятностью, с помощью **Everstone**, передаётся натура покемона.



Покемон с нужной натурой - это наша основа, теперь можно начинать “вливать” в него нужные IV с помощью **Ditto**. Берём желейного, бесполого с максимальными IV, которые смогли достать (в моём случае - x/31/31/x/31/31, отсутствуют HP и Sp.Atk) Даём этому **Ditto** предмет **Destiny Knot**. Берём полученного ранее **Magikarp**'а с нужной натурой, даём ему предмет **Everstone**. Оставляем их на уединение в **Day Care**.

В самом начале, когда мы передавали натуру от **Ditto**, нам нужно было всего одно яйцо, теперь набираем их как можно больше. Я обычно собираю яиц, пока 5 мест не заполнится (в шестом покемон с **Flame Body**), вылупляю их, несу на оценку игровому персонажу “**IV Judge**”.

Какая математика происходит при бридинге с **Ditto**, идеальными **IV** и **Destiny Knot**. Мы начинаем спаривать покемона **Ditto** с 4 **IV** и покемона без идеальных **IV**, ожидаемым результатом является ребёнок с 4 **IV**. Таблица для наглядности:

Ditto	X	31	31	X	31	31
Magikarp	X	X	X	X	X	X
Ожидаемый результат	X	31	31	X	31	31

“Ожидаемый результат” - это в идеале, так как **Destiny Knot** передаёт 5 **IV** сразу. Но дело в том, что **Destiny Knot** передаёт случайные **IV**: из 12 возможных он случайно выбирает 5 и отдаёт их ребёнку. Поэтому вероятность, что нулевой покемон сразу получит 4 **IV**, крайне мала.

Существует очень удобный [калькулятор вероятностей](#) при бридинге с **Destiny Knot**. Введём туда наш пример с 4 **IV Ditto** и **Magikarp’ом** без идеальных **IV**:

Check the boxes of the 31 IVs that you are breeding for.

HP Atk Def SpA SpD Spd

Parent A

Parent B

Goal

Gender Ability Shiny

Modifiers

Breeding parents x/31/31/x/31/31 and x/x/x/x/x

will produce a x/31/31/x/31/31 Pokemon **2.3438%** of the time or 1 out of every **42.6667** eggs!

Сразу 4 **IV** получить можно, но вероятность этого всего 2.3%, или 43 вылупленных яйца. Скорее всего вы получите вариант с меньшими **IV**.

Так получилось, что из пяти яиц мой самый лучший результат - это "x/31/31/x/x/x" Два идеальных IV. Неплохо. Проверим этот результат в [калькуляторе вероятностей](#):

Check the boxes of the 31 IVs that you are breeding for.

	HP	Atk	Def	SpA	SpD	Spd
Parent A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Parent B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Goal	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Gender	Ability	Shiny			
Modifiers	Ignore ▾	Ignore ▾	Ignore ▾			
<input type="button" value="Calculate"/>						

Breeding parents x/31/31/x/31/31 and x/x/x/x/x/x
will produce a x/31/31/x/x/x Pokemon **17.1875%** of the time or 1 out of every **5.8182** eggs!

Действительно, была довольно большая вероятность получить такой результат. Оставляем Magikarp'a с 2 IV.

Забираем покемонов из **Day Care** (учтите, что за возврат покемонов требуются деньги - минимум 100 единиц и по 100 за каждый уровень, который получил ваш покемон пока находился в **Day Care**). Забираем у них предметы. Берём получившегося **Magikarp'**a с двумя идеальными IV, даём ему **Everstone**. Берём подходящего **Ditto** с теми характеристиками, которых нет у нашего **Magikarp**. Например, вот такого **Ditto**: "31/31/x/x/31/31" Даём **Ditto** предмет **Destiny Knot**. Новая таблица ожидаемого результата:

Ditto	31	31	X	X	31	31
Magikarp	X	31	31	X	X	X
Ожидаемый результат	31	31	31	X	31	31

Опять же, можно сразу получить 5 IV покемона. Вероятность получения 5 IV составляет 1.3% или 75 вылупленных яиц. Но я удовлетворюсь вариантом с 3 IV. Например, "31/31/31/x/x/x" Вероятность 3 IV составляет 13% или 8 вылупленных яиц. Возьмём этого **Magikarp'**a с 3 IV и начнём скрещивать с 4 IV **Ditto**... Вы поняли идею? Именно таким образом, последовательно получая всё лучшие и лучшие характеристики, мы постепенно придём к желанному 5 IV покемону. Следует запастись терпением, потому что процесс этот, как ни крути, случайный. Бывало получалось сделать покемона за 10 яиц, а бывало за 50, тут уж как повезёт.

5. Бридинг без Ditto

Бридинг без **Ditto** уже больше похож на реальный мир. В реальном мире есть свои условности. Птица не сможет ужиться с рыбой. В мире покемонов эту проблему решили яйцевыми группами (**Egg group**).

Всего существует 15 яйцевых групп. Это водная группа, травяная, жуки и так далее. Для разведения нужно учитывать, кем является ваш покемон. Тот же **Magikarp** находится в водной группе (**Water**), что сильно уменьшает возможное количество его партнёров. А вот следующая форма, **Gyarados**, находится одновременно в двух группах - это водная (**Water**) и летающая (**Flying**), что значительно расширяет количество подходящих покемонов.

Существует специальная яйцевая группа **Undiscovered**. Покемонов из этой группы нельзя бридить. Туда входят покемоны дети и легендарные покемоны. Список **Undiscovered** покемонов можно посмотреть [здесь](#).

Продолжаем условности “реального мира”. Нам понадобится покемон женского пола и покемон мужского пола. После бридинга, в полученном яйце, будут покемоны матери. Если мы сведём [Tirtouga](#) мужского пола и [Geodude](#) женского пола, то в яйцах всегда будет **Geodude**.

Обобщу. Для бридинга нам нужны особи из одинаковой яйцевой группы и разного пола. Во всем остальном подходят те же методы, как и с **Ditto**. С применением **Everstone** и **Destiny Knot**. Тоже можно доставать из **Friend Safari** идеальные **IV**, только при бридинге учитывать яйцевые группы и пол.

Обычный бридинг может помочь на финальных стадиях бридинга с **Ditto**. Если у вас вдруг появились детёныши одного покемона женского и мужского полов, с высокими **IV**, то отбросьте **Ditto** - сводите их. Процесс получения яиц от **Day Care** может значительно ускориться, так как теперь шанс получения яйца будет равен большему количеству процентов (из-за того, что яйцевые группы одинаковые).

И ещё. Если у вас уже есть заранее сделанные покемоны с большими **IV**, то когда задумаете бридить нового покемона, то сравните их яйцевые группы. Возможно они совпадут и можно будет давать **Destiny Knot** покемону уже с большими **IV**.

6. Продвинутый бридинг

Egg moves

Так называются приёмы, которые можно получить только с помощью бридинга.

Сразу же начну с примера. Откроем страничку с [Eevee на Pokemon Database](#). Найдём список “**Egg moves**”

Egg moves

Eevee learns the following moves via breeding in Pokémon X/Y. Details and compatible parents can be found on the Eevee egg moves page.

Move	Type	Cat.	Power	Acc.
Captivate	NORMAL	♂	-	100
Charm	FAIRY	♂	-	100
Covet	NORMAL	★	60	100
Curse	GHOST	♂	-	-
Detect	FIGHTING	♂	-	-

В этом списке представлены все движения, которые **Eevee** может выучить с помощью бридинга. Некоторые мувы из списка могут быть выучены другим путём, например, с повышением уровня. Но некоторые, например **Captivate** - только с помощью бридинга.

Как же нам выучить **Captivate**? Для этого нужно сбридить покемона, который уже знает **Captivate**, с нашим **Eevee**. Разумеется, при этом нужно соблюдать яйцевые группы (**Egg group**) и пол покемонов. Я нашел одного подходящего, это [Purrloin](#). Посмотрите, он изучит **Captivate** на 33 уровне и он находится в подходящей яйцевой группе. Остаётся только сбридить девочку **Eevee** и мальчика **Purrloin**, который знает **Captivate**. В результате все получившиеся малыши **Eevee** будут изначально знать **Captivate**.

Выученный **Egg move** будет передаваться от покемона к покемону даже при бридинге с **Ditto**.

Покемон не может выучить больше 4 **Egg moves**.

Движения, выученные с помощью **Technical Machine** и **Hidden Machine**, не считаются **Egg move**.

Smeargle



Это покемон, который знает уникальный приём: **Sketch**. Описание этого приёма гласит: “Навсегда копирует последнее сделанное движение покемона”. То есть, мы сможем научить этого покемона практически любому движению. **Smeargle** имеет возможность выучить **Sketch** на 1, 11, 21, 31,..., 91 уровнях. Поймать **Smeargle** можно на **Route 7** в цветочных кустах. Прямо напротив **Day Care**, очень удобно.

Как это работает. Мы берём **Smeargle** и покемона, который знает мув, который мы бы хотели чтобы получил **Smeargle**. Например, берём покемона [Flabebe](#), у него есть мув **Wish**, который изучается на 20 уровне. Берем **Smeargle**. Вступаем каким-либо образом в двойную битву (**Double Battle**). Не работает при **Double Battle** в онлайне, только одиночная игра. Используем **Wish**, сразу же после используем **Sketch** на того, кто использовал **Wish**. Готово, теперь **Smeargle** навсегда изучил **Wish**.

А после копирования практически любого приёма **Smeargle**'ом, можно приступить к бридингу, с целью получить **Egg moves**. **Smeargle** находится в яйцевой группе **Field**, что даёт большой выбор.

Hidden Ability

Скрытая способность покемона порой доставляет много проблем, потому что встречается крайне редко, но бывает крайне необходима. В **Pokemon X&Y** это более-менее решено с помощью **Friend Safari**. Если вы и ваш друг прошли игру, то в **Friend Safari** друга вам будет доступно три покемона и необычайно большой шанс поймать покемона со скрытой способностью.

Рассмотрим пример. Я хочу вырастить [Talonflame](#) с его скрытой способностью **Gale Wings**. Я знаю, что его предыдущая форма, [Fletchinder](#), водится в **Friend Safari** ([все возможные покемоны из Friend Safari](#)). Я начинаю ловить **Fletchinder**'ов женского пола пока не поймаю покемона со скрытой способностью. Почему именно женского пола. При бридинге с **Ditto** женский пол имеет 80% вероятность передать скрытую способность своим детям, в то время как мужской пол 20%. Таким образом, при бридинге теперь нужно следить не только за **IV**, но и за тем, что ребенок получил скрытую способность.

При бридинге без **Ditto** только женский пол способен передавать **Hidden Ability**.

Далеко не все покемоны водятся в **Friend Safari**. Поэтому есть ещё один способ получить скрытую способность у желаемого покемона - поймать его в орде (**Horde**) покемонов. Когда покемоны набегают группой, то у них с повышенным процентом может появиться скрытая способность.



Но мы не просто так тыкаем в покемона и надеемся на удачу. Существуют специальные приёмы у покемонов, позволяющие выявить скрытую способность. Это:

Role Play - копирует способность выбранного покемона. Копируете, смотрите та ли это способность, которую вы ищете.

Simple Beam - меняет способность выбранного покемона на Simple. При этом пишется, какая способность меняется, будьте внимательны.

Skill Swap - позволяет обменяться способностями между целью и активным покемоном.

Worry Seed - меняет способность выбранного покемона на Insomnia.

Некоторые скрытые способности сами дают себя обнаружить. Приведу пример с [Gligar](#). Его тайная способность предотвращает отравление. Вызываете орду, и начинаете травить Gligar'ов - скрытая способность себя проявит.



Существует ещё много примеров подобных выявлений скрытых способностей.

Hidden Power

Hidden Power - это приём, который изучается с помощью **TM10**. Это уникальная атака, тип которой зависит от количества **IV** покемона.

Тип атаки возможно вычислить с помощью формулы:

$$HP_{type} = \left\lfloor \frac{(a + 2b + 4c + 8d + 16e + 32f) \times 15}{63} \right\rfloor$$

Где **a** - **HP**, **b** - **Atk**, **c** - **Def**, **d** - **Spe**, **e** - **Sp.Atk**, **f** - **Sp.Def**.

Всего существует 16 вариантов:

Number	Type
0	Fighting
1	Flying
2	Poison
3	Ground
4	Rock
5	Bug
6	Ghost
7	Steel
8	Fire
9	Water
10	Grass
11	Electric
12	Psychic
13	Ice
14	Dragon
15	Dark

Но если вы не хотите считать или не знаете сколько **IV** у вашего покемона, то в игре есть специальный игровой персонаж, который скажет, какой тип **Hidden Power** у покемона (и выдаст вам **TM10**). Находится он в **Anistar City**, его дом самый крайний на юго-востоке города.

Hidden Power может быть очень неожиданным и сильным приёмом. Никто не ожидает от ледяного покемона атаки огнём.

Сила приёма равна 60 и является специальной атакой.

Существуют специальные калькуляторы **IV**, которые можно найти на фанатских сайтах. [Вот этот](#), например. Они позволяют предопределить будущий тип атаки **Hidden Power**.

Chain Breeding

Chain Breeding или передача движений по цепи. Это обобщение пунктов про обычный бридинг и **egg moves**. Иногда, желанный **egg move** нельзя получить только сбрасывая один раз покемона знающего **egg move** и покемона, который может выучить этот **egg move**. Необходимо исхитриться.

Приведу пример с **Eevee** и **Wish**. Нет таких покемонов, которые при повышении уровня могут выучить **Wish** и передать его **Eevee**. В этом случае нам остаётся воспользоваться **Smeargle** (смотри соответствующий пункт) или **Chain breed**.

Но существует возможность по цепочке. Цепь для **Wish** для **Eevee** такова: **Togetic** может выучить **Wish** на 28 уровне, далее мальчик **Togetic** бредится с девочкой **Skitty** и в конце мальчик **Skitty** бредится с девочкой **Eevee** для получения **Wish**. Получилось три звена цепи:

How to Learn

- 🦋 TOGETIC: Learn Wish at level 28
- 🦋 SKITTY: Breed male TOGETIC with female SKITTY
- 🦋 EEVEE: Breed male SKITTY with female EEVEE

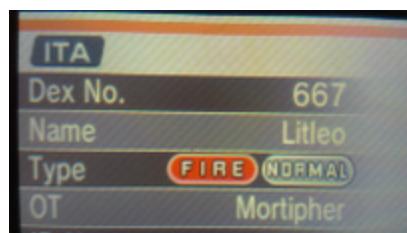
Этот метод получения **egg moves** довольно неявен и можно долго сидеть и искать подходящие цепочки покемонов. Чтобы не мучаться, воспользуйтесь специальным калькулятором: [Egg Move Breeding Calculator](#).

Выбираете нужного вам покемона, выбираете **egg move**, следуйте самой оптимальной цепи.

Masuda метод (способ получения Shiny)

Вероятность получить **Shiny** (шайни, блестящего) покемона в игре составляет **1/8192**. Будь то бридинг или просто поимка в кустах. Именно поэтому шайни покемоны такие редкие и все ими любят хвастаться. Но существует метод, благодаря которому можно увелиить вероятность получения шайни покемона до **1/1638**. Называется он **Masuda метод**, от имени разработчика игры, который внёс данную возможность.

Нам необходимы покемоны двух разных регионов. Покемон из другого региона имеет чёрную надпись:



ITA, FRA, JAP и тому подобное.

А далее просто оставляем покемонов из разных регионов в **Day Care** и довольствуемся повышенной вероятностью получения шайни покемона. Следует понимать, что хоть вероятность и повышена, но **1/1638** - это всё ещё маленькое число. Может понадобиться не один виртуальный ящик вылупленных яиц.

Можно ещё увеличить вероятность получения шайни. Для этого понадобится предмет **Shiny Charm**. Его выдаст внутриигровой персонаж **Professor Sycamore**, после того как вы ему покажете полностью заполненный национальный покедекс (716 покемонов). Вместе с **Shiny Charm** вероятность увеличивается до **1/512**.

Более сложной задачей будет получить 5 **IV** шайни покемона. Для этого обычно применяется 6 **IV Ditto** из другого региона. Сомневаюсь, что такого **Ditto** можно получить легально в игре, но можно его обменять на другого покемона во внутриигровом сервисе.

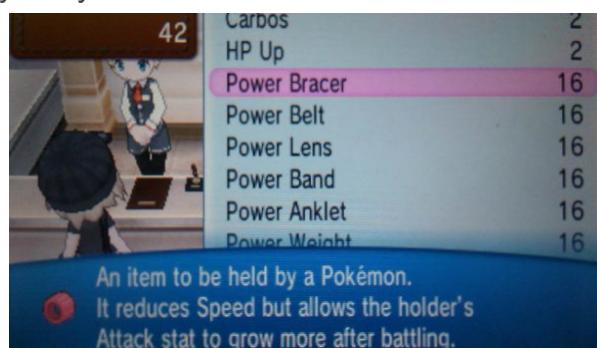
7. Прокачка EV

Лучшие места для убийства покемонов ради EV:

Характеристика	Локация	Покемон
HP	Route 5	Gulpin
Attack	Route 14	Bellsprout
Defense	Route 10	Nosepass
Sp.Attack	Frost Cavern	Vanillite
Sp.Defence	Route 7	Hoppip
Speed	Route 8	Wingull

Допустим, по плану прокачки покемона, нам нужно вкакать в одну характеристику 252 EV. Приходим на локацию, указанную в таблице, убиваем покемона, указанного в таблице, получаем 1 EV. Можно ускорить процесс. Для этого нужен покемон со знанием приёма **Sweet Scent**. При применении этого приёма, стоя в траве, на нас нападает орда (**Horde**) из 5 покемонов, если их убить, то это 5 EV за раз.

Но можно ещё быстрее, для этого нам нужны, так называемые, **Power Items**. Достать их можно в месте под названием **Battle Maison**, которое расположено в **Kiloude City**. Придётся сразиться с местными тренерами, получить **Battle Points** и обменять их на следующие предметы: **Power Anklet**, **Power Band**, **Power Belt**, **Power Bracer**, **Power Lens**, **Power Weight**. Каждый предмет отвечает за свой EV. Что они делают - они прибавляют по 4 EV к каждому убитому покемону. Если мы, с одетым **Power Item**, убьём покемона из вышеописанной таблицы, то получим $1+4=5$ EV. А если мы убьём орду покемонов, то сразу получим 25 EV.



Как это работает. Нужен покемон высокого уровня с атакой, которая бьёт по нескольким целям. Нужен покемон, который знает **Sweet Scent**. Даём в лапы качаемому покемону правильный **Power Item** (в зависимости от того, какую характеристику качаете). Включаем **Exp.Share**, чтобы опыт и **EV** давался всем покемонам в команде. Заходим в кусты, используем **Sweet Scent**, убиваем набежавших покемонов одним ударом. Повторяем до тех пор, пока не вкачаем **EV** до нужного числа. На некоторых локациях бывает идёт дождь. При атмосферных осадках **Sweet Scent** не работает, подождите немного. Рекомендую при прокачке **EV** отключить анимацию боя в настройках, это сильно экономит время.

Очень удобно контролировать **EV** на экране **Super Training**:



И тот же **Super Training** нам поможет вкачать оставшиеся малые величины.

Отдельно хочу отметить, что на экране **Super Training** можно полностью сбросить **EV** покемона. Делается это методом битья прозрачной боксёрской груши. Время от времени, мы получаем боксёрские груши, которые тоже способны поднять **EV**, через определенное время получим и прозрачную.

8. Метод прокачки уровня

IV и **EV** прокачаны, настало время прокачать покемону уровень, чтобы получить приёмы. Но это руководство про бридинг, не про прокачку уровня. Тем не менее, расскажу о одном методе, которым сам пользуюсь. Вот он:



Day Care в игре существует не только для бридинга покемонов, но и для их выращивания. Если мы оставим покемона в **Day Care**, то каждый сделанный шаг в игровом мире принесёт покемону 1 очко опыта. Вскоре было найдено место в игре, где можно зажать кнопку движения чтобы персонаж шел в сторону бесконечно. Это самый центр игровой карты. Дальше дело техники - стик отклоняется любым предметом, персонаж едет на велосипеде, покемон получает опыт.

Главная причина почему я использую этот метод это потому, что не надо ничего делать. Всё происходит само. Оставил консоль, пошел гулять, потом пришел - покемон уже высокого уровня. Но надо учитывать несколько вещей. Пока покемон находится в **Day Care** он не эволюционирует. Возможна ситуация, что если очень надолго оставить игру без присмотра, то ваш питомец прокачается до 100 уровня и не сможет эволюционировать дальше. Будьте осторожны. Вторая вещь - покемон автоматически изучает мувы, которые ему положены при достижении нового уровня, заменяя при этом старые. Поэтому должен быть метод вспомнить забытые умения, он описан далее.

Приятный плюс - крутясь около этой башни, персонаж получает особенно много так называемых Покемиль (**Pokemile**). Одна Покемиля равна тысяче шагам. Покемили обмениваются на предметы. Для этого нам нужно зарегистрироваться на сайте [Pokemon Global Link](#). Это официальный сайт, на котором отображаются ваши Покемили в игре, победы в рейтинговых боях и много интересно. На сайте есть магазин, где можно обменивать Покемили:

Different items will require a different number of Poké Miles.
Please check your currently available Poké Miles and the Poké Miles needed for the items you wish to purchase.

Available Poké Miles
⌚ 10/20/2013 01:52 AM 3,658

Berry Juice A 100 percent pure juice made of Berries. When consumed, it restores 20 HP to an injured Pokémon. 4	Lemonade A very sweet and refreshing drink. When consumed, it restores 80 HP to an injured Pokémon. 5
Moomoo Milk A bottle of highly nutritious milk. When consumed, it restores 100 HP to an injured Pokémon. 8	Full Heal A spray-type medicine that is broadly effective. It can be used once to heal all the status conditions of a Pokémon. 12
Max Repel An item that prevents any low-level wild Pokémon from jumping out at you for 250 steps after its use. 13	Hyper Potion A spray-type medicine for treating wounds. It can be used to restore 200 HP to an injured Pokémon. 24
Ether This medicine can restore 10 PP to a single selected move that has been learned by a Pokémon. 48	Max Potion A spray-type medicine for treating wounds. It will completely restore the max HP of a single Pokémon. 49
Heart Scale A pretty, heart-shaped scale that is extremely rare. It glows faintly with all of the colors of the rainbow. 100	Full Restore A medicine that can be used to fully restore the HP of a single Pokémon and heal any status conditions it has. 120
Max Revive A medicine that can revive fainted Pokémon. It also fully restores a fainted Pokémon's maximum HP. 200	Rare Candy A candy that is packed with energy. When consumed, it will instantly raise the level of a single Pokémon by one. 250
PP Up A medicine that can slightly raise the maximum PP of a single move that has been learned by the target Pokémon. 500	

Предметы полезные и не очень. Их можно заказать на сайте, после чего синхронизироваться с интернетом в игре и тогда, около компьютера в любом Поке Центре, появится игровой персонаж, который отдаст вам предметы. Для того, чтобы у вас обновлялась информация о Покемилях, необходимо синхронизировать игру с этим сайтом. Внимательно читайте инструкцию при регистрации. Обратите внимание на **Heart Scale** за 100, именно этот предмет пригодится нам при воспоминании приёмов.

Воспоминание приёмов

Для воспоминания приёмов существует специальный игровой персонаж, который располагается в **Dendemille Town**.



Воспоминанию подлежат любые приёмы, получаемые за уровень. Даже из предыдущей эволюции. Даже забытые яйцевые движения (**Egg move**). За каждое вспомненный приём требуется один предмет **Heart Scale**, которых много разбросано по игре, а также можно получить в обмен на Покемили.



9. Словарь терминов

Breed (бридинг) - способ получения новых покемонов путём получения и вылупления яиц покемонов.

Individual Values (IV) - индивидуальные показатели, некий внутренний потенциал покемона. Для каждого из 6 значений характеристик (HP, Attack, Defence, Sp.Atk, Sp.Def, Speed) отдельный показатель, колеблющийся от 0 до 31. Максимальное количество - 186. Напрямую влияет на количество очков в каждой из характеристик.

Effort Values (EV) - показатель тренированности покемона. Очки EV дают при победе над диким покемоном. Суммарно может быть всего 510 EV, максимально по 252 EV в характеристике. Дают дополнительный прирост очков к прокачиваемой характеристике.

Nature (натура, характер) - всего существует 25 натур, из которых 20 влияет на характеристики покемонов. Каждая из этих 20 натур увеличивает общее значение одной характеристики на 10% и уменьшает значение другой характеристики на 10%. Увидеть влияние на характеристики можно из таблицы:

		Nature table				
		Decreased stat ↓ (disliked flavor)				
		↓ Attack (Spicy)	↓ Defense (Sour)	↓ Sp.Atk (Dry)	↓ Sp.Def (Bitter)	↓ Speed (Sweet)
Increased stat ↑ (favorite flavor)	↑ Attack (Spicy)		Lonely	Adamant	Naughty	Brave
	↑ Defense (Sour)	Bold		Impish	Lax	Relaxed
	↑ Sp.Atk (Dry)	Modest	Mild		Rash	Quiet
	↑ Sp.Def (Bitter)	Calm	Gentle	Careful		Sassy
	↑ Speed (Sweet)	Timid	Hasty	Jolly	Naive	
No change		Bashful	Docile	Hardy	Quirky	Serious

Ability, Hidden Ability (способность, скрытая способность) - способность покемона, это игровая механика, оказывающая пассивный эффект в бою. Некоторые способности могут оказывать влияние на игровой мир.

Move (мув, движение, приём, атака) - умения покемонов, используемые, в первую очередь, в бою. Некоторые приёмы могут быть применены вне боя.

Technical Machine, Hidden Machine (TM, HM) - игровой предмет, используемый на покемоне с целью изучения нового приёма.

Friend Safari - место в Kiloude City, где можно поймать покемонов, которые не могут быть встречены обычным путём. Для доступа к Friend Safari необходимо пройти сюжетную часть игры.

IV Judge

Игровой персонаж, который оценивает IV покемона. Находится в **Kiloude City**, в Покецентре.



Оценить IV можно из фраз, которые произносит IV Judge. После показа покемона последует: “*I see... I see... This Pokémon's potential is <Pokémon's potential> overall. That's how I judge it, anyway.*” На месте “Pokémon's potential” могут стоять фразы “decent, above average, relatively superior, outstanding”, что означает:

Общее количество IV	Сказанная фраза IV Judge	Среднее количество IV на характеристику
От 0 до 90	decent	7.5
От 91 до 120	above average	17.5
От 121 до 150	relatively superior	22.5
От 151 до 186	outstanding	28

После этого он говорит лучшую характеристику IV: "*Incidentally, I would say its greatest potential lies in its <best stat>*" Если покемон имеет два или больше высоких значений IV, то последуют фразы:

"*But its Attack stat is good, too.*"

"*Hmm. And its Defense stat is good, too.*"

"*Although its Sp. Atk stat is equally good.*"

"*Its Sp. Def stat seems just as good, though.*"

"*And, well, its Speed stat is good, too.*"

Чтобы оценить характеристику, судья использует фразы:

IV от 0 до 15: "*It has rather decent stats, I'd say. That's how I judge it.*"

IV от 16 до 25: "*It's definitely got some good stats. That's how I judge it.*"

IV от 26 до 30: "*This Pokémon has some fantastic stats. That's how I judge it.*"

IV точно 31: "*Stats like those... They simply can't be beat! That's how I judge it.*"

Если у покемона есть IV, значение которых равно нулю, то последуют такие фразы:

"*But its HP... It's pretty dismal, you know?*"

"*But that Attack stat... It's terrible...*"

"*But how can you make it through battle with this kind of Defense stat?*"

"*But this Sp. Atk won't even leave a scratch on an opponent...*"

"*But this low of a Sp. Def stat is going to leave you high and dry...*"

"*But you won't get anywhere fast with this low of a Speed stat...*"

Если IV, равных нулю несколько, то к первой фразе, судья добавит:

"*And that's quite a disappointing Attack stat there, isn't it?*"

"*And that Defense stat is nothing to write home about, you know?*"

"*And I'm afraid that its Sp. Atk is pretty bad, too...*"

"*And it looks like it's no great shakes when it comes to Sp. Def either...*"

"*And that Speed stat... Well, it's nothing to brag about, that's for sure.*"

v1.2

- Добавлено в продвинутый бридинг: “Masuda метод”
- Логические и орфографические поправки в параграфах.
- Закрытие комментариев.

v1.1

- Качественно поправлен параграф 4 “Пример бридинга с Ditto”.
- Существенные добавки и уточнения во всех пунктах параграфа 6 “Продвинутый бридинг”.
- Добавлен подпункт “Chain Breeding” в пункт “Продвинутый бридинг”.
- Небольшие поправки в параграфах.
- Доступна возможность комментирования документа.
- Разметка документа теперь корректна в Internet Explorer.

Автор: Артём Закиров

Особые благодарности:

Саше Пушкину

Oh Hai