

Гайд по RNG манипуляциям Project Titan 313

(вольный перевод и дополнения — Elveman и Trickster)

Итак, вы столкнулись с тем, что участники VGC используют покемонов с идеальными IV, нужными натурами и при этом даже шайни. Кажется невероятным, что таких покемонов можно получить легальными методами, но это так. Хотите узнать, как? И, возможно, получить себе в команду экземпляров, не уступающих членам команд-чемпионов? Тогда вы читаете правильный гайд. Из него вы узнаете об основном методе получения таких покемонов — RNG манипуляции.

Итак, начнем.

1. - FAQ

Q1: Что такое RNG?

A1: RNG — сокращение от «Random Number Generator», в переводе — Генератор Случайных Чисел. RNG — участок кода, генерирующий случайные значения, являющиеся основой для случайных событий в игре. Но на деле эти значения только кажутся случайными, их закономерности можно просчитать, а последовательности — предсказать. RNG — это способ извлечь максимальную выгоду из подобных предсказаний. Когда кто-либо говорит, что он занимается RNG или получил того или иного покемона от известного RNGера, они имеют в виду человека, освоившего RNG-манипуляции для вылупления, поимки и получения через Mystery Gift покемона с идеальными или почти идеальными характеристиками. Этот способ позволит без лишних проблем получать высокие IV, необходимый тип Hidden Power и даже «шайни», покемонов альтернативной окраски.

Q2: То есть, это читерство?

A2: Нет, RNG таковым не является. Я очень часто встречаю этот вопрос. RNG-манипуляции не модифицируют код игры, не вносят изменений в уже существующих покемонов и не используют сторонних программ и приспособлений для прямого влияния на игру или консоль. В отличие от настоящего читерства, все, что нужно для работы с RNG — обычная Nintendo DS/3DS и обычный же картридж с игрой.

Разумеется, таким способом можно получить только то, что технически возможно. Таким методом нельзя получить, например, Sturdy Shedinja или Wonder Guard Spiritomb. Игра знает,

что такого не бывает.

Game Freak и Nintendo не имеют официальной позиции против RNGгутых покемонов на официальных соревнованиях. По факту, они это допускают. И вероятность того, что игра станет нелегитимной/нелегальной, как и вероятность дисквалификации – нулевая.

Q3: Сложно ли это?

A3: Не так, как кажется. Самое сложное – научиться, в сотнях опций RNGReporter легко запутаться, да и с терминологией придется освоиться. Я постараюсь это все разжевать и передать как можно легче для понимания. Но всё равно, возможно, придется перечитать этот гайд несколько раз, поискать видео на YouTube и, отчаявшись, отправиться на форумы задавать вопросы профессионалам. Это нормально. Мне понадобилось две недели на изучение всего и вся. Мне было не по себе, я путался в RNGReporter и не получал результатов ни с первой, ни со второй попытки. Ошибок не избежать, но вы будете на них учиться. На страницах этого гайда вы найдете некоторые примеры распространенных ошибок, комментарии и пояснения к ним.

Q4: Было сказано, что мне понадобится лишь моя игра и DS/3DS. Тогда что такое RNGReporter?

A4: RNGReporter похож на расписание автобусов или калькулятор. Да что там – RNGReporter и есть калькулятор. Что за калькулятор и зачем он нужен? Сейчас объясню. После того, как параметры консоли и игры будут найдены (входит в функционал RNGReporter), программа сможет находить так называемые сиды: дату, время и фреймы. Вы говорите ему, что вы хотите поймать, вывести, т.д., и он выдает результат – когда заходить в игру, чтобы получить именно его. Это как ждать того, что случится по расписанию и заранее подготовиться. Прямо как с «расписанием автобусов».

Q5: Я читал другие гайды. Там сказано, что Black/White 2 и DSi/3DS не поддерживаются. У меня Black/White 2 и/или DSi/3DS. Все плохо?

A5: Нет. Просто все чуть-чуть по-другому. Об этом позднее.

От переводчика

Это большой гайд. Перевод займет достаточно времени, еды и сил. Даже если у меня будет недостаточно времени – я его замещу своим реально свободным временем и переведу этот гайд (и дополню его). Если я что-то упущу, дайте мне знать.

1.5. – Полезная информация о B/W2 играх и полезные программы

Небольшое разъяснение того, в чем отличие между Black/White и Black 2/White 2 с точки зрения

RNG. Для начинающих – смело пропускайте этот раздел, вернетесь к нему позже, когда разберетесь в определениях и будете переходить к практике.

1. Во BW2 невозможно RNG-бридить покемонов. (К тому же это бесполезно: нет новых яйцевых ходов и больше Timer0)
2. В B/W1 есть 2 значения Timer0. В BW2 их минимум 5 (у переводчика гайда 12).
3. Если есть Memory Link, необходимо поставить галочку в соответствующих пунктах RNGReporter
4. Используйте Чатота, прослушивайте его и сравнивайте тон. Без этого в BW2 не обойтись. Автор гайда (и перевода) немножко маньяк, ибо не пользуется ими (автор перевода не пользовался до определенного момента)
5. В B/W2 нет роамеров.
6. Методы получения нужных IV, натуры и шайни такие же – зашел в игру в нужное время, Chatter, поймал/получил покемона
7. В некоторых случаях, в гайде будут советы по использованию тона Чаттера. Лучше его использовать, чем не использовать.

В гайде будут использоваться такие программы, как RNGReporter и EonTimer. Найти их легко в Google или в соответствующей теме на Smogon.

2. – Глоссарий и основные понятия

Когда кто-то заводит разговор о фреймах, сидах, адвансах и PIDRNG окружающие обычно не имеют ни малейшего понятия, о чём речь и даже не совсем уверены, на каком языке происходит обсуждение. Но ваше время в изумленной толпе закончилось – пора вступить в клуб тех, кто понимает.

Первое, что необходимо понять – все «случайные» события в играх пятого поколения определяется двумя алгоритмами. Покемоны также генерируются игрой на основе двух алгоритмов: IVRNG (MTRNG, MTIVRNG) и PIDRNG.

- **IVRNG**: определяет IV покемона.

В большинстве случаев, не нужно будет лишний раз думать о IVRNG. Только манипуляции высокой сложности требуют что-либо выше первого фрейма (у яиц восьмой фрейм, но тем не менее, его повышать не придется), а зачастую это даже нежелательно

- **PIDRNG**: PID - это Personality ID или Pokemon ID. Он определяет натуру, способность, пол (если есть) и шайни-фактор.

В большинстве случаев, придется повышать PIDRNG. Это так легко, что даже этот гайд читать сложнее.

- **Фреймы** это «кадры» алгоритмов. За один фрейм использование алгоритмов IVRNG и PIDRNG происходит 1 раз.

Фрейм можно увеличивать, но не уменьшать. Это иногда вызывает путаницу, но представьте себе эти алгоритмы как две книги. Для каждой книги, фрейм – номер страницы. Допустим, вы открываете на книгу на странице 48, а нужный покемон на странице 65. Вы просто пролистываете книгу с 48 на 65 страницу.

- **Chatot и Smeargle** – два самых полезных покемона. Вы их точно полюбите. Периодически вы будете хотеть от них детей.

*Смиргл очень хороши для поимки покемонов и может изучить все, что только нужно RNG-манипулятору. Sweet Scent, Spore, Fly – все, что угодно на ваш вкус. (примечание: переводчик гайда предпочитает *сем* Spore/False Swipe/Sweet Scent/Foresight)*

Чатот бесполезен, пока он не знает Chatter. ОН ДОЛЖЕН ЗНАТЬ CHATTER. Каждый раз, когда вы видите статусный экран Чатота с записанным Чаттером (не работает с «натуральным» голосом Чатота), он увеличивает PIDRNG фрейм на 1. Можно переключаться между двумя Чатотами для быстрого, точного и легкого увеличения числа фреймов PIDRNG. К тому же, может выучить Fly.

- **Seed (сид)**: Это номер, который получают алгоритмы RNG на старте игры. Перевести? Это ровно тот год, месяц, день, минута и секунда, когда загружается игра, кроме этого еще не

которые переменные и MAC-адрес консоли

Переменные это «параметры». Они одинаковы для одной пары консоль+игра. Это GxStat, vFrame, vCount и Timer0.

– **Timer0** иногда будет серьезно мешать и портить RNG. Он может варьироваться в пределах нескольких значений. Пока не существует метода контроля Timer0, но он обычно имеет одно частое значение и лишь иногда сменяется на другое (BW1) или другие (BW2). Все, что можно сделать – продолжать пытаться и не опускать руки.

– **Target time** (время загрузки игры): Это время, когда происходит генерация сида. RNGReporter выдает его в формате Месяц/День/Год и Час/Минута/Секунда. К примеру, возьмем 1/29/2013 13:40:18.

Для старых DS/Lite, между стартом игры (нажатием A в меню консоли) и Target Time проходит 1 секунда. Это означает, что игру нужно запустить в 13:40:17 (18-1=17)

Для DSi/XL пользователей проходит 3 секунды. Игру нужно запустить в 13:40:15

Для 3DS/XL/2DS это 8 секунд. Это значит, что запустить игру нужно в 13:40:10

– **Initial Frame** (начальный фрейм): Это фрейм, на котором начинается PIDRNG, когда вы попадаете по сиду.

Его значение варьируется от 40 до 55. IVRNG тоже имеет фреймы, но начальный IVRNG фрейм игры ВСЕГДА будет 1. RNGReporter вычислит начальный PIDRNG фрейм нажатием одной кнопки.

– **Encounter Slot** (слот): Номер от 0 до 11, который определяет, какого покемона вы поймаете в данной локации.

Используется только в Capture RNG (при поимке диких покемонов). Тоже определяется PIDRNG алгориттом.

– **Hitting Seed** (попадание по сиду) – заход в игру в нужное время. Если на старте игры необходимо зажать кнопки, то и это тоже.

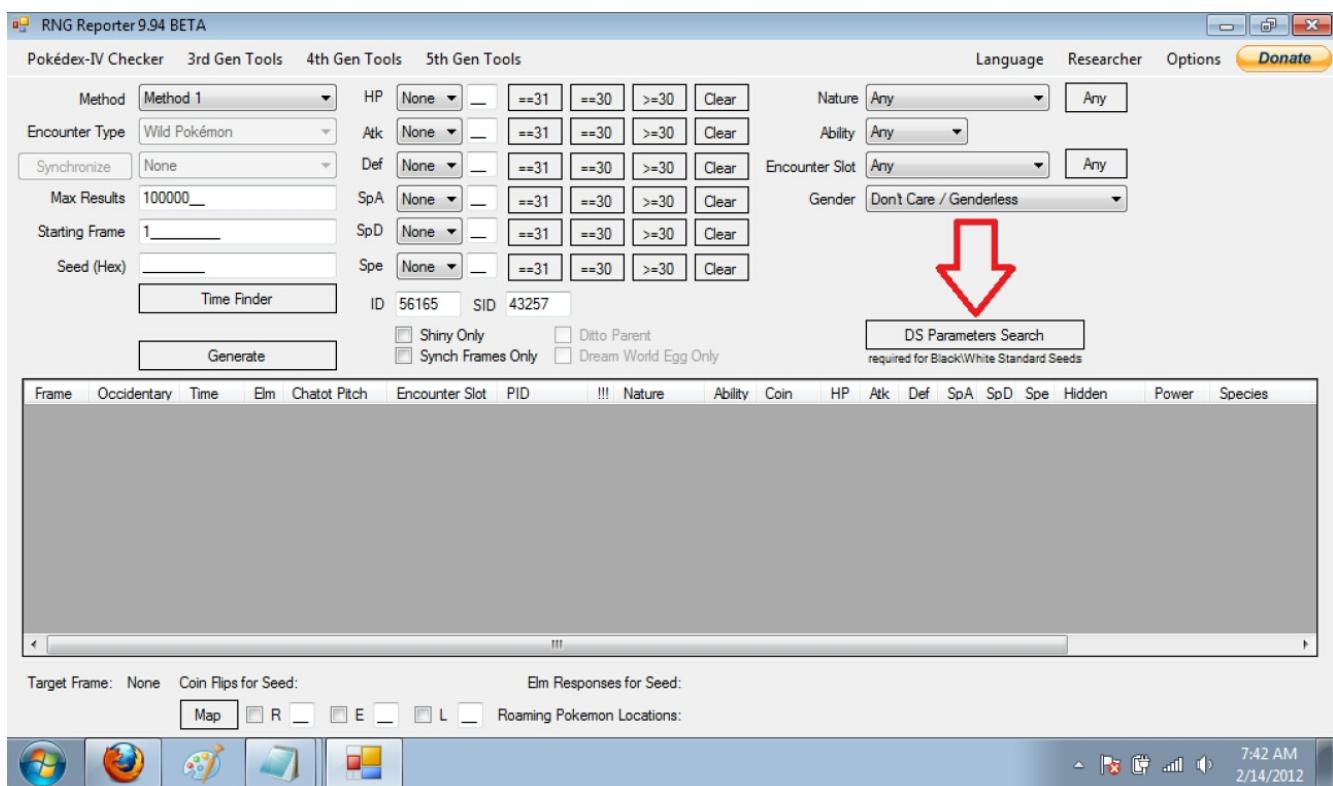
– **Keypresses** (зажатые кнопки): если хотите шайни, они, вероятно, понадобятся.

Кнопки нужно зажимать сразу после старта игры в меню консоли и отпускать во время видео с «разбивающейся звездой». Это могут быть A, B, X, Y, L, R, Up, Down, Left, Right, Select и Start. Можно поставить на optionalное зажатие до трех кнопок. Держите их крепко. Можно также указать RNGReporter не использовать L/R кнопки (ибо шифты ломаются). Time Finder выдаст результат, какие кнопки держать (к примеру, A+B+Start) справа от сюда. Не-шайни покемоны обычно не нуждаются в зажатых кнопках (кроме Wondercard'ов/Mystery Gift'ов)

3. – Калибровка

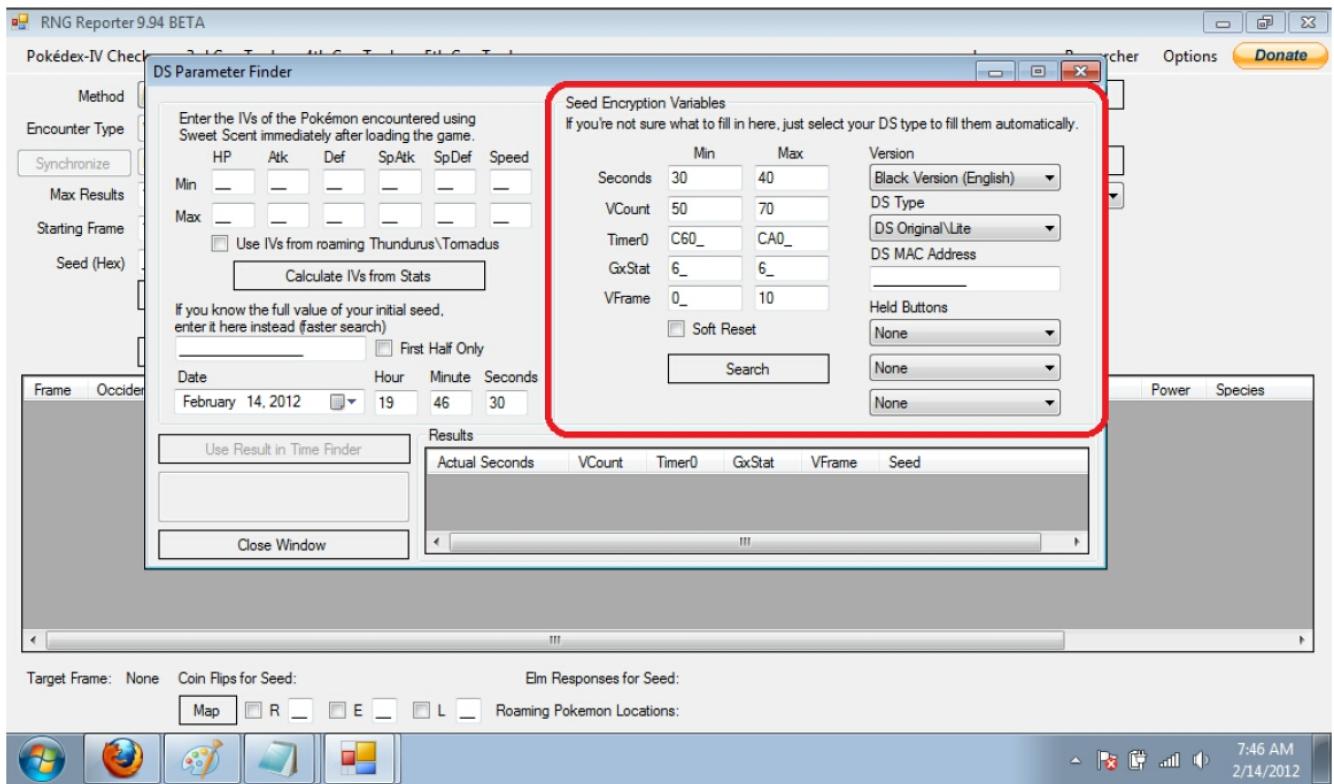
Этот процесс будет проходить пошагово. Ничего не пропускайте. Все этапы крайне важны.

1. Нажмите "DS Parameter Search"



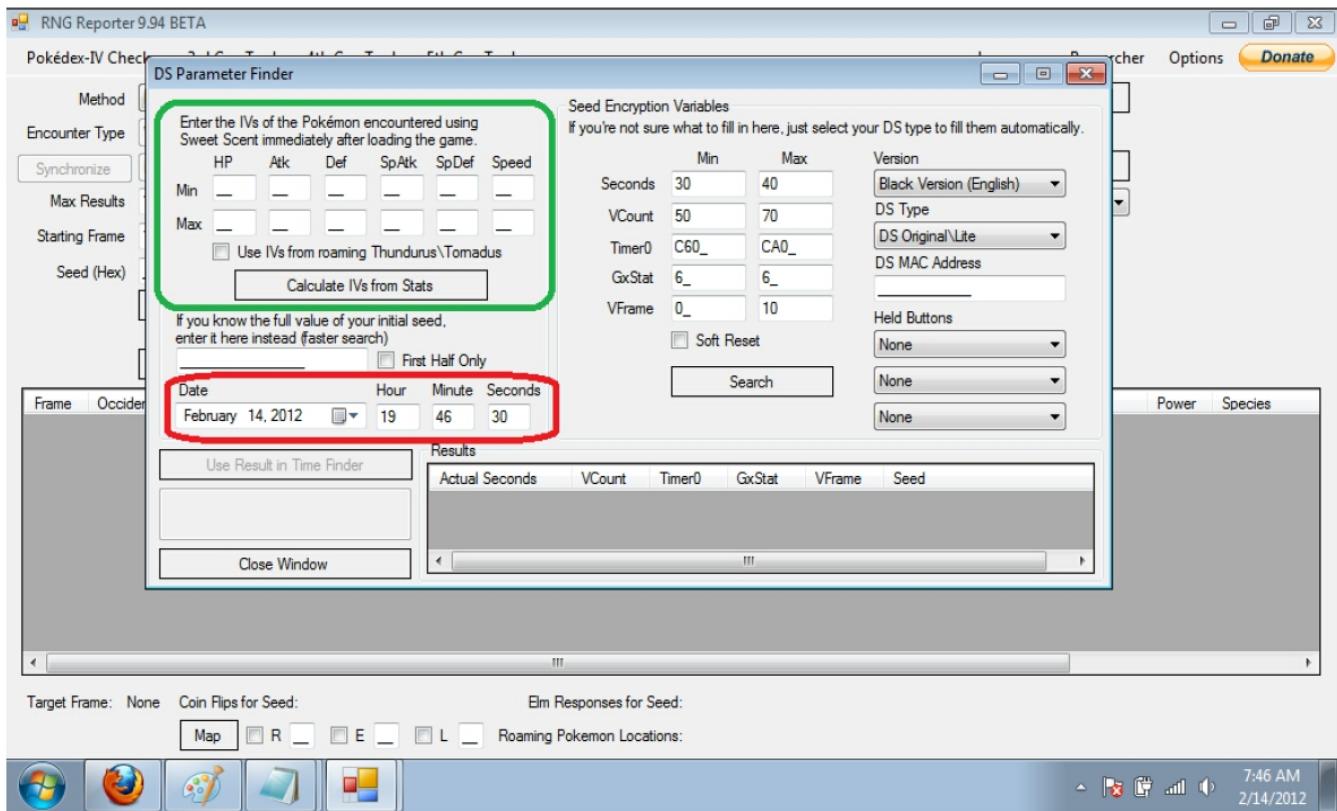
Надеюсь, дополнительные пояснения не требуются

2. Найдите ваш MAC-адрес



Чтобы найти ваш MAC-адрес, запустите игру и перед тем, как нажать "Continue", найдите в меню игры "Nintendo WFC Settings" => "Options" => "System Information" и введите полный MAC-адрес в поле "Parameter Finder". Не используйте тире, просто числа или буквы. Также, введите тип вашей консоли и версию игры. Остальные поля заполнять не нужно.

3. Сохранитесь в пещере



Изначальная настройка

Соберите постоянную команду для ловли покемонов, которая в идеале состоит из покемона, использующего Sweet Scent (такими как Amoongus, Breloom или Parasect (Parasect лучший из вышеперечисленных вариантов, так как он может учить Sweet Scent, Flase Swipe и Spore) и 4 других покемона на ваш выбор. Главное - убедитесь, что у вас есть свободное место в команде.

Сохранитесь в пещере, где нет NPC. Первое помещение Victory Road или Giant Chasm подойдут отлично. После того, как вы сохранили игру, сделайте hard reset консоли (выключите и включите, не запуская игру).

Подэтапы

1. Введите время в форму, выделенную красным цветом на скриншоте выше. Это - то время, когда вы нажмете A для начала игры из DS Home Menu. Лучше всего ввести на минуту больше, чем выставлено сейчас на консоли. Автор рекомендует в поле секунд ввести 30.

На DSi и 3DS вы не можете увидеть точное количество секунд. В таком случае, нужно синхронизировать время на вашей консоли с другими часами, где можно

точно отследить секунды (часы на компьютере отлично подойдут для этого). На DS Phat/Lite лучше использовать секундную стрелку на верхнем экране консоли.

2. Нажмите A после ввода данных в "Parameter Finder" и используйте Sweet Scent сразу же после запуска, не делая шагов. Поймайте покемона и найдите его точные IV. Для этого отлично подойдет Pokecheck (также его можно использовать для того, чтобы найти ваш SID, если вы планируете использовать RNG манипуляции для ловли шайни покемонов) или один из множества онлайн калькуляторов. **НЕ ВКЛЮЧАЙТЕ C-GEAR. НИКОГДА.**

3. Введите IV в поля, обведенные зеленым цветом. Если вы знаете точные цифры, введите их и в поля Min/Max. Если значение IV состоит из одной цифры, вводите как _5 или _8 (не 05 или 08). Опять же, Pokecheck полезен чтобы узнать точные IV, в особенности при ловле покемонов низкого уровня. Кроме того, можно воспользоваться встроенным в Reporter калькулятором IV или любым другим, таким как калькулятор Metalkid или Serebii.

4. Нажмите "Search". Если вы все сделали правильно, результаты появятся в сером поле в правом нижнем углу. Запишите GxStat, Vframe, Vcount и Timer0 там, где вам будет удобно. Особено важно значение Timer0. Игнорируйте значение Seed.

5. Actual Seconds: это значение будет другим, чем значение Seconds, обведенное красным. Это - настоящее время, когда в игре был выбран сид. Возьмите на заметку разницу в секундах. В примере автора значение actual seconds равно 31. Это означает, что в игре был выбран сид на одну секунду позже нажатия кнопки A (запуска игры). Для DSi эта разница будет 3 секунды, а для 3DS - 8 секунд. Эта информация вам пригодится непосредственно для RNG манипуляций, так что держите её в голове.

И ещё. **НЕ ВКЛЮЧАЙТЕ C-GEAR. НИКОГДА.**

Повторяйте эти шаги до тех пор, пока у вас не останется 2 значения Timer0. Остальные цифры, т.е. GxStat, Vframe и VCount не должны меняться вообще. На DS Phat/Lite Timer 0 будет состоять из 3 чисел/букв, например C7C или C7D как минимальный/максимальный Timer0. У DSi и 3DS Timer0 состоит из 4 символов, например 12BB/12BC, как минимальное и максимальное значение Timer0. Запишите оба значения Timer0. Timer0 всегда будет смешанным, состоять из букв и цифр.

Если вы постоянно получаете более 2 значений Timer0 - КУПИТЕ НАКОНЕЦ ИГРУ, или хотя бы скачайте эмулятор или ROM получше.

Нажмите кнопку "Send results to profile" (эта кнопка появилась в RNG Reporter 9.96 вместо устаревшей "Use results in Time Finder"). Это отправит результаты калибровки в

профиль, чтобы там их сохранить. В окне профилей оставьте незаполненными поля Soft Reset и Keypresses (Keypresses можно будет изменить в случае необходимости). Оставьте поля Skip L/R Buttons неотмеченными, если обе эти кнопки работают, соответственно, отметьте, если хотя бы одна из них сломана. Сохраните параметры консоли в надежном месте. Иногда Reporter может забыть настройки, так что если вы их не запишете, то вероятно однажды пожалеете об этом.

И да, полезный совет: если вы видите только одно значение Timer0 4-5 раза подряд, не нужно волноваться. Это означает, что ваше значение Timer0 стабильно, просто используйте это значение как оба значения Max/Min Timer0. Я не удостоен такой чести, мое значение черезвычайно непостоянное. Но если это случилось с вами - я завидую. У вас всё ещё имеется второе значение Timer0 и оно может появляться время от времени.

4. Стационарные покемоны

Если вы все ещё не откалибровали консоль, вернитесь и откалибруйте её. Да, без этого никак.

RNG манипуляции со стационарными покемонами - это манипуляции с любыми покемонами, которые просто стоят на месте до тех пор, пока вы не нажмете A чтобы начать битву. Это - Kyurem, Cobalion, Terrakion, Virizion, Landorus и Volcarona (в Relic Castle).

Манипуляции с ними НЕВЕРОЯТНО просты, много людей начали RNG манипуляции именно с Cobalion. Это неплохой покемон, которого легко ловить. Наверняка вы уже устали от чтения и хотите уже сделать хоть что-нибудь? Что ж, придется ещё подождать. Шутка :)

Перед встречей с покемоном нужно немного подготовиться:

1. Если вы хотите шайни покемона, необходим ваш SID. Это может узнать с помощью Action Replay или с использованием Pokecheck. Следуйте инструкциям на сайте и загрузите любого покемона, которого вы поймали или вылупили сами.

Предупреждение: Сиды для стационарных покемонов ищутся очень долго. Если у вас медленный компьютер или вы хотите, чтобы покемон был пойман сегодня, я бы порекомендовал попробовать не-шайни покемона. Но если вы полностью уверены, вероятно вы не найдете результаты даже для текущего месяца.

Попробуйте запустить поиск по нескольким месяцам.

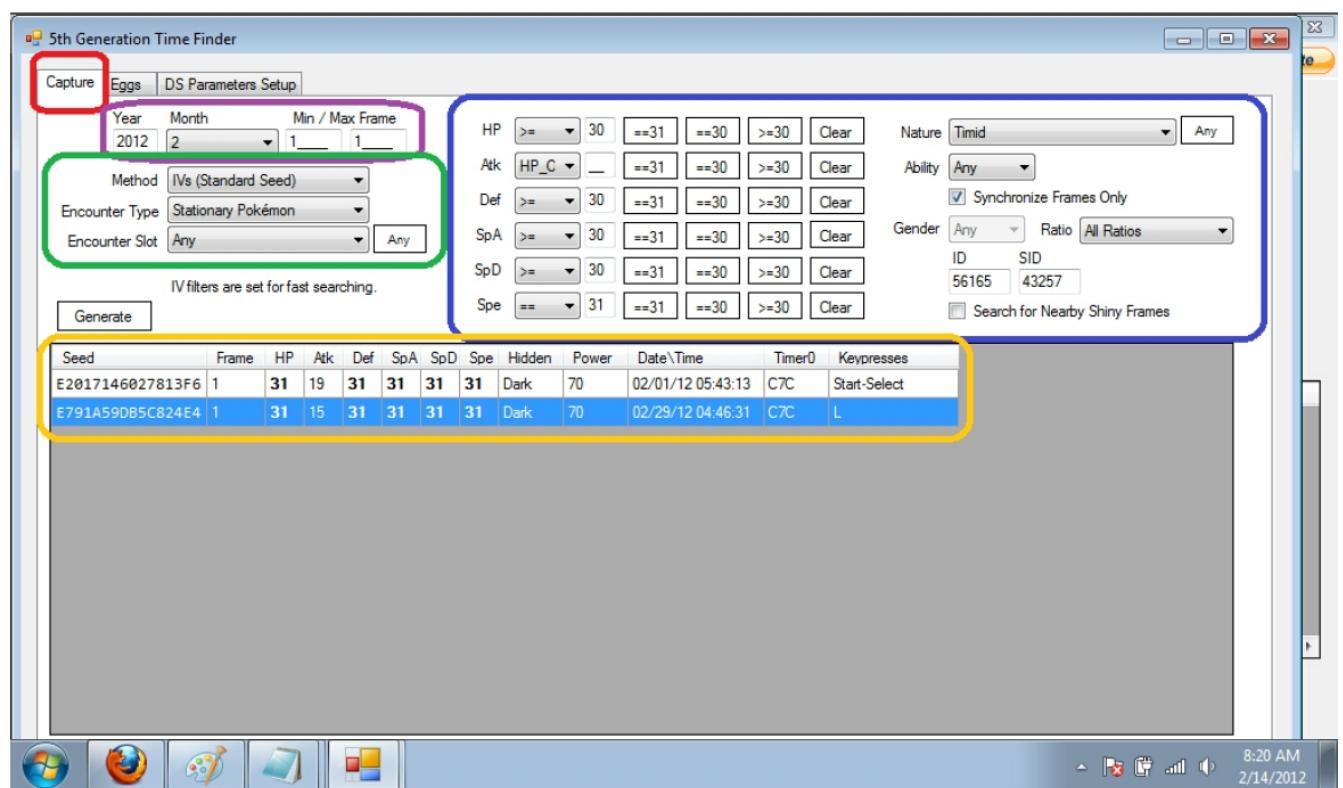
2. Соберите команду для ловли, максимум 5 мест. Убедитесь, что у вас есть 2 Chatot, один покемон с Synchronize ability (он должен быть первым в команде и иметь ту же

Nature, что и покемон, которого вы хотите поймать. Кроме того, вам нужен покемон с False Swipe и ходом, который усыпят или парализует покемона (Spore или Stun Spore соответственно), это позволит поймать покемона быстрее (однако, это не обязательно). Smeargle будет отличным выбором, так же, как и Parasect. Jellicent - ещё один хороший выбор, если вам нужен кто-то, кто примет на себя удары пока вы будете закидывать покемона покеболлами. А ещё он может учить Surf.

OMFG НАЧНЕМ ЖЕ НАКОНЕЦ

Успокойтесь уже, это всего лишь покемон >_>

Первая заметка для тех, кто охотится за шайни покемонами: откройте 5th Gen Parameter Setup в Time Finder. В поле Keypresses установите 3.



1. Убедитесь, что вы находитесь в вкладке Capture Tab (обведено красным).
2. В поле Encounter Type выберите Stationary, а в Encounter Slot - Any (обведено зелёным).
3. В поле Month/Year введите любое значение, а Min/Max Frame установите на 1/1. Вы можете искать сразу по нескольким месяцам одновременно, просто укажите это в выпадающем меню (обведено фиолетовым)

4. Установите нужные вам IV, оставляя Sp.Atk или Atk пустой (в зависимости от того, какие атаки будет наносить ваш покемон (физ. атаки или спец. атаки соответственно). Это не обязательно, но это ускорит процесс. Введите желаемый Nature и отметьте поле Synchronize Frames only. TID и SID нужен только в случае, если вы хотите шайни покемона, если нет - оставляйте это поле пустым. Gender Ratios трогать не нужно. (обведено синим).

Для шайни покемонов: Отметьте Search for Nearby Shiny. Установите Max Frame так много, сколько раз вы можете слушать Chatot (менее 500, если вы - человек).

Чем выше число - тем выше шанс найти результаты и дольше поиск. Нажмите два раза, подтвердив, что у вас в поле Keypresses введено 3. Если шайни покемон вам не нужен, Keypresses вам тоже не нужны.

Пояснение к символам рядом с нужными IV:

"==" Для результатов, которые будут точно соответствовать IV. При ==31 будет искать только 31.

>=" Для результатов, больших или равных IV.

<=" Для результатов, меньших или равных IV.

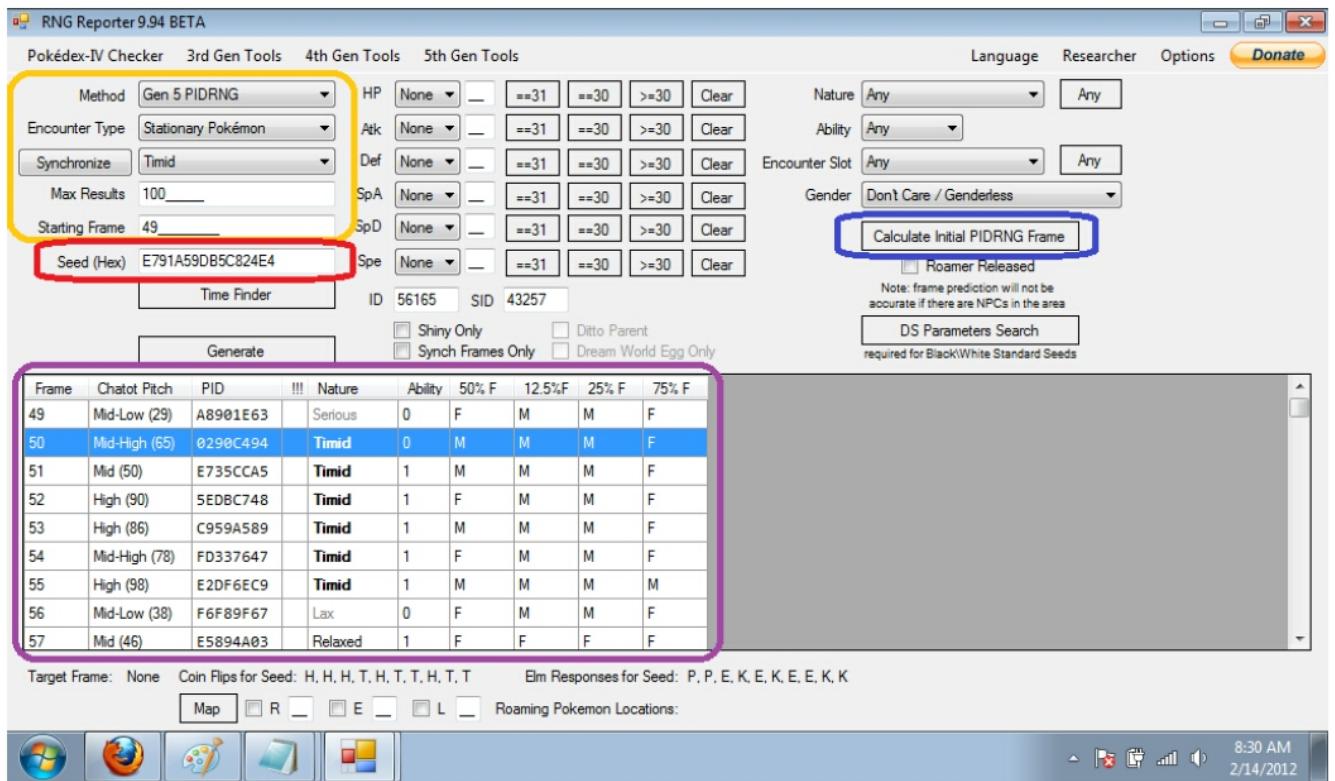
"HP_E" и "HP_O" В случае, если вам нужны специфические IV для Hidden Power определенного типа и максимальной силы.

Остальные опции никогда не приходилось использовать. Эти 5 функций - всё, что вам нужно.

5. Нажмите Generate. Это серьезно нагреет ваш процессор, а производительность компьютера снизится. Просто ждите, пока не найдутся сиды и закройте маленькое поисковое окно (но не закрывайте Time Finder). Это никак не влияет на результаты поиска, а сиды не будут потеряны.

Примеры сидов выделены оранжевым. Если возможно - найдите наименьший Timer0 если Keypresses не требуются и наибольшую, если Keypresses нужны и вы получили несколько сидов. Запишите date, time и keypresses. Сделать это можно просто выбрав сид и нажав "Copy Full seed to Clipboard".

Попробуйте выбрать более часто встречающийся Timer0, который вы получили после калибровки, это значительно облегчит процесс.



6. На главной странице RNG Reporter, выберите Gen 5 PIDRNG, в Encounter type поставьте Stationary, а в Synchronize - желаемую Nature.
7. Введите ваш сид в поле Seed (Hex) [выделено красным]
8. Нажмите "Calculate Initial PIDRNG Frame" [выделено синим]
9. Нажмите "Generate". Вы увидите список, состоящий из Natures и Frames. Gender (пол) покемона будет иметь значение только в том случае, если вы ловите Volcarona в Relic Castle. Все стационарные покемоны (и Volcarona) имеют только одну Ability, так что вы можете игнорировать столбец Ability. В столбце Nature жирным будут выделены Natures, совпадающие с Nature покемона с Synchronize. Кроме того, ВСЕ найденные результаты будут иметь те IV, которые вы нашли с помощью Time Finder.
10. Убедитесь, что вы сохранились прямо перед покемоном, а затем выключите вашу консоль. Скоро вы будете смеяться над каждым случайнм покемоном и стартерами с низкими IV, которые у вас были (вероятно, их было достаточно много). Hard Reset, смените дату и запустите игру.
11. Если первая строка в таблице не выделена, придется повышать PIDRNG фрейм. Помните, что вам нужно было взять с собой Chatot? Для того, чтобы повысить фрейм на 1, нужно посмотреть его Summary. Просто смотрите его Summary снова и снова до тех

пор, пока фрейм не достигнет нужного вам количества

Забыли Chatot? Что ж, не всё потеряно. Просто сохранитесь ещё раз перед покемоном. Каждое сохранение повышает фрейм на 1. Медленно, но верно.

И да. НЕ ВКЛЮЧАЙТЕ C-GEAR. НИКОГДА.

12. Нажмите A, поймайте покемона и наслаждайтесь!

Решение проблем

Все совершают ошибки. Если пойманый вами покемон получился до ужаса неправильным - вам сюда.

Q1: IV правильные, Nature не верная

A1: Произошла ошибка с PIDRNG фреймом. Скорее всего, вы неправильно посчитали Chatot. Просто выключите консоль, а потом попробуйте ещё раз, но считайте внимательнее.

Q2: IV неправильные. Вообще. Это самый ущербный и бесполезный покемон в моей жизни.

A2: Произошла ошибка в сиде или вас затроллил Timer0. Попробуйте ещё раз и убедитесь, что вы правильно зажимаете кнопки, если вам вообще нужно зажимать их. Если при включении вам не нужно зажимать кнопки, не нажимайте ничего с момента старта игры и до момента, когда вы увидите логотип Game Freak или анимацию падающей звезды.

Q3: Nature правильная, как и IV. Но покемон не шайни.

A3: Произошла ошибка с PIDRNG фреймом. Считайте Chatot медленнее, а также убедитесь, что ваш TID/SID введен правильно.

Q4: Когда я ввожу статы в калькулятор, он пишет "error"

A4: Вы поделили на ноль.

5. - Бридинг

Если вы всё ещё не сделали калибровку, возьмите и сделайте её наконец.

Здесь рассказывается о том, как получить яйцо с покемоном с хорошими IV (и/или шайни). Первое, что вы должны знать - это некоторые различия в процессах манипуляций.

- IV яйца определяются 2 параметрами: IVRNG и наследственностью.

3 IV наследуются от родителей: HP, Atk, Def, Sp.Atk, Sp. Def и Speed могут быть переданы от покемона мужского или женского пола. Каждый из покемонов может передать 3, 2, 1 или 0 своих IV. Наследственные IV приоритетнее IVRNG.

Короче: для хорошего потомства нужны хорошие родители.

- IVRNG для яиц начинается с 8 фрейма. Это происходит потому, что IVRNG всегда начинается с первого фрейма, а каждый покемон в команде увеличивает фрейм на 7 ($1+7=8$). RNG Reporter учитывает это. IVRNG отвечает за остальные 3 стата, которые не передаются от родителей.

- PIDRNG остается таким же, однако, из-за наследственности, комбинация IV будет меняться для каждого PIDRNG фрейма

- Рядом с Daycare есть двигающийся NPC. Она будет повышать фреймы примерно на 3-8 фрейма от вашего изначального фрейма. Этого не избежать. Позже вы узнаете, как это компенсировать.

- В Time Finder для Breeding есть 2 отдельные секции: Breeding B/W и Breeding B/W (international).

Если покемоны-родители из двух разных регионов (например, английский Ditto и японский Eevee), используйте International. Иначе говоря, если для такого бридинга используется Masuda Method.

Если оба покемона-родителя из одного региона, используйте обычную таблицу.

- Если вы хотите, чтобы ваш покемон был с Hidden (Dream World) Ability, покемон женского пола должен иметь её, а мужского - покемон из этой же яйцевой группы (Egg Group). Ditto использовать НЕЛЬЗЯ. Например, Arcanine мужского пола и Ninetales с Drought ability могут быть использованы чтобы вывести ещё одного Ninetales с Drought

ability.

-Для того, чтобы потомство унаследовало Nature родителя, один из покемонов-родителей (тот, чья Nature должна быть унаследованна) должен держать Everstone.

Подготовка

- Двое родителей из подходящей яйцевой группы.

-Очень рекомендуется Everstone. Не обязательно, но он будет очень полезен.

-НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ POWER ITEMS. Просто не используйте.

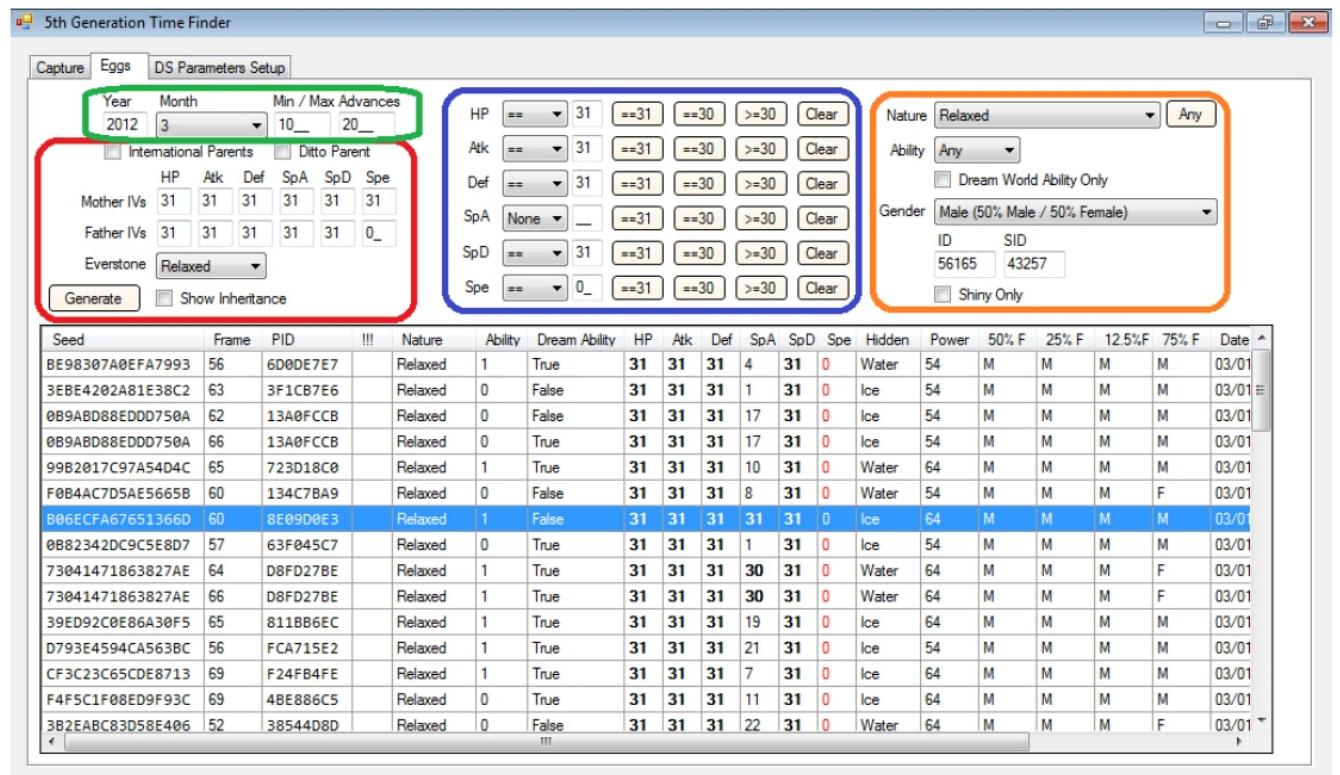
- Я бы ещё порекомендовал включить музыку. Ездить вокруг и вылуплять яйца довольно-таки скучно, а музыка сможет хоть немного скрасить эту рутину. Включите всё, что вам угодно.

- Покемон с ability Magma Armor или Flame Body. 2 Chatot и 2 любых покемона. Magma Armor или Flame Body сократят количество шагов, нужных чтобы вылупить яйцо. Chatot необходимы для повышения фрейма. 2 остальных покемона нужны, так как дедушка, работающий в Day Care будет орать, чтобы ты забрал яйцо, если у тебя есть пустое место в команде. Со временем вы возненавидите его.

-С помощью Ditto можно сбридить любого покемона, кроме Ditto (как это ни странно). Он всегда будет противоположного от партнера пола. Даже если вы бридите Tauros (всегда мужского пола) и Ditto, Ditto будет играть роль Tauros женского пола. В случае бесполого покемона, такого как Metagross, Ditto ВСЕГДА будет считаться покемоном женского пола, а бесполый покемон - мужского.

- Столбец Volbeat/Illumise/Nidoran может быть проигнорирован, конечно же, если вы не бридите одного из них. В этом случае, игнорируете колонку Gender.

- Для получения шайни яиц вам потребуется ваш SID. Лучше всего для этого загрузить покемона, пойманного вами, на Pokecheck. Кроме того, это очень полезный сайт для того, чтобы найти покемонов-родителей с нужными вам IV.



1. Установите нужный год и месяц (Year, Month). Для Min/Max Advances автор рекомендует устанавливать минимум 10, а максимум - таким, как вам захочется. Рекомендуется 20 для не-шайни яиц и 40 для шайни. [выделено зелёным]

2. Отметьте International Parents, если вы используете покемонов-родителей из разных регионов (Masuda Method). Далее, введите точные IV покемонов-родителей мужского и женского пола (в случае с бесполым покемоном Ditto считается покемоном женского пола). Далее, введите нужное значение в поле Everstone. [выделено красным]

3. Установите нужные вам IV покемона, которого вы хотите выпустить. Не выставляя никакого значения в стат Atk (или Sp.Atk, в зависимости от того, какой покемон вам нужен). [выделено синим]

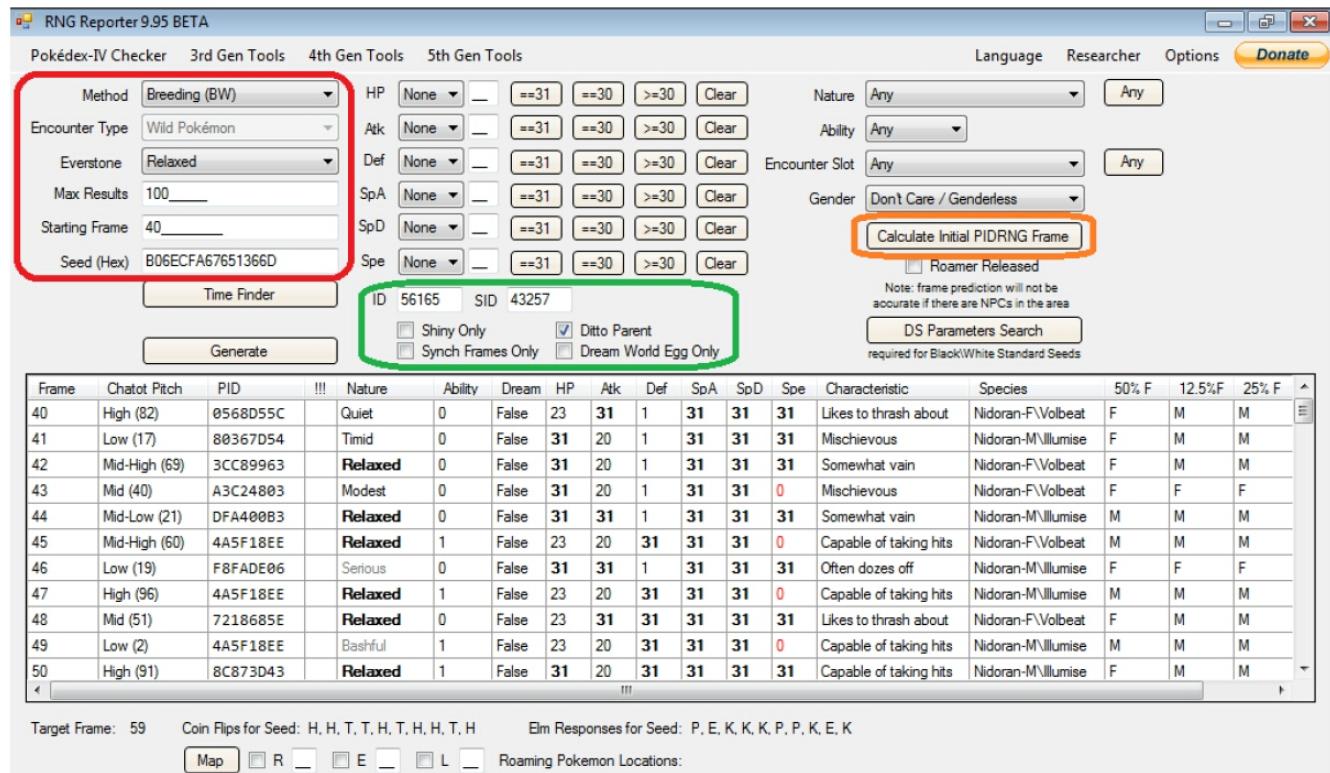
Для специфической Hidden Power, вам нужно будет задействовать HP_O и HP_E. Оставьте Atk незаполненной и установите HP_O, если вам нужен IV в Atk равный 31, 27, 23 и т.д. Или, оставьте Atk незаполненной и установите HP_E, если IV в Atk нужен равный 30, 26, 22 и т.д. Результатом установки этих двух функций всегда будет Hidden Power с силой 70.

==31 или ==30 нужно для результатов именно 31 или 30 (или любое другое значение на ваш выбор).

4. Установите желаемую Nature (должно совпадать с значением, выставленным в поле Everstone), Ability (в списке значатся как Ability 0 или Ability 1, откройте Pokédex в RNG Reporter, чтобы узнать, каким номером значится нужная Ability) или отметьте Dream World Ability Only для получения покемона с Hidden Ability, в поле Ability поставьте Any. Кроме того, вы можете установить желаемый пол покемона. Наконец, введите ваш TID/SID, если вы хотите, чтобы покемон, которого вы выпустите, был шайни (в противном случае вводить их не нужно) и отметьте Shiny Only для получения шайни яиц. [выделено оранжевым]

5. Нажмите "Generate" и ждите сидов. Примеры сидов выделены. В данном случае, сид - B06ECFA67651366D, нужный PIDRNG фрейм равен 60, покемон будет иметь Ability 1 и его Nature - Relaxed. Дата и время для захода в игру - 3.01.2012, 01:14:32, без зажатых кнопок. Это пример, а этот сид абсолютно вам не нужен.

6. Нажмите правой кнопкой мыши на наиболее подходящий вам сид и нажмите "copy full seed to clipboard". Рекомендуется записать куда-нибудь (куда вам будет удобно) сид, а также фрейм, дату и время и зажатые кнопки (если они требуются). Вам понадобится эта информация, чтобы процесс прошел успешно.



1. Выберите нужный метод брединга (Breeding BW или Breeding BW (International), если вы используете Masuda Method (покемонов-родителей из разных регионов)). Информация должна совпадать с той, что вы ввели в Time Finder. Введите ваш сид в поле Seed/Hex.

Ведите нужную Nature в поле Everstone. В поле Max Results введите 100. Для нахождения Starting Frame, нажмите "Calculate Initial PIDRNG Frame" [выделено жёлтым] и нажмите "Generate".

2. Если для бридинга вы используете Ditto - отметьте это в поле "Ditto Parent". То же самое для полей "Shiny Only".

3. Нажмите "Generate". Фреймы выглядят странно. Они отображают наследственность яиц, простоты ради, будем игнорировать это и кликнем правой кнопкой мыши на любой фрейм и нажмем "Display Parents in Search". Заполним IV и нажмем кнопку "Get IVs from IVRNG (frame 8)", далее нажмем OK. И наконец получаем кучу фреймов с IV и прочим.

4. Итак, всё готово и вы уже представляете, как ваш Relaxed Dusclops с идеальными IV (например) будет уничтожать покемонов ваших соперников одним своим потрясающим видом? Что ж, придется ещё потерпеть. Помните дату и время сида? Нет? Жаль, ведь это надо было записать. Да? Приготовьте вашу команду. Как уже было сказано, в идеале она должна состоять из покемона с Flame Body/Magma Armor, 2 Chatot и 2 абсолютно любых покемонов, вся полезность которых заключается в том, что они будут занимать свободные места в команде. Итог - 5 покемонов. Будьте готовы к получению яйца, если вы ещё не подготовились. Когда готовы - сохранитесь, стоя лицом к лицу к дедушке из Day Care.

5. Переведите дату и время на консоли и запустите игру. Помните, что на разных консолях действуют разные задержки во времени. Если ваша консоль DS Phat/Lite, вы должны запустить игру (нажать A) за секунду до времени, указанного программой. На 3 секунды раньше для DSi и на 8 секунд раньше, если вы играете с 3DS.

Keypresses - кнопки, которые вы должны удерживать с момента нажатия A до момента появления анимации падающей звезды.

6. Всё ещё читаете? Отлично. Сейчас, после запуска сида, сразу же после того, как вы получили яйцо и вылупили его, не сохраняйте игру. Почему? Потому что по Route 3 ходит NPC, которая повышает ваш изначальный PIDRNG фрейм на 3-8 фреймов. Как избежать этого? Для начала, вы должны вылупить яйцо и проверить его Nature, Ability, Gender и IV с фреймом, который был сгенерирован ранее. Если ничего не соответствует первым 10 фреймам (на скриншоте выше - 40-50), вы выбрали не тот сид или пали жертвой жестокой шутки Timer0. Отсутствие совпадений означает то, что вы должны перевести время и попробовать заново. Повторяйте до тех пор, пока значение не совпадет. Если вы терпите неудачу 5 раз подряд - найдите новый сид.

-Если статьи совпадают, то номер фрейма, который совпадает - ваш Shifted Starting Frame (SSF). Возьмите ваш целевой фрейм из Time Finder и вычтите из него ваш SSF, чтобы

получить количество раз, которое вам надо прослушать Chatter вашего Chatot. Например, автор имеет Target Frame равный 59 (см. скриншот). Начальный фрейм равен 40.

Покемон вылупился в момент, когда фрейм равнялся 44. Соответственно, 44 - SSF автора. $59-44=15$, соответственно нужно послушать Chatter Chatot 15 раз. Перезагружаем игру и активируем сид. Слушаем Chatter 15 раз и ждем торжественного появления покемона вашей мечты.

-Если у вас хороший слух, вы можете услышать, что Chatter ваших Chatot может различаться тональностями. Прослушивание криков Chatot в разных тональностях не только позволяет подтвердить, что Вы попали по правильному сиду/Timer0, но и помогает путем увеличения фреймов сразу прийти к результату и не иметь необходимости проделывать лишние вылупления в указанном методе. Попытайтесь, с помощью этого метода можно достичь отличных результатов. Или, если вы совсем не хотите с ними работать, просто включите музыку и наслаждайтесь \m/

7. СДЕЛАЛИ ЭТО??? Не уверены? До того, как сохранять игру, навестите IV Judge в Battle Subway в Nimbasa City. Он должен сказать "Outstanding potential" (иногда "relatively superior" для покемонов, использующих Trick Room) и обозначит самые высокие IV. "Can't be better" обозначает, что в IV в этом стате равно 31. Кроме того, в Pokemon Center в Mistralton City вы найдете Hidden Power Checker. Он расскажет, какая Hidden Power у покемона, что также поможет вам проверить точность вашего попадания и IV вашего покемона. Когда вы уверены на 99.9% в вашем успехе, сохраните игру. В идеале, загрузите вашего покемона на Pokecheck, чтобы увидеть полностью результат вашей попытки. Даже если покемон, которого вы вылупили - шайни, помните: вы могли по ошибке активировать соседний сид с шайни, но с другими IV и Nature (обычно +2 или -2 от вашей цели), так что всегда проверяйте ваш результат. Ну и конечно же, примите поздравления. Наслаждайтесь легкими бридами и потрясающими, соревновательно пригодными покемонами.

Решение проблем

Что-то пошло совершенно не так? Вам сюда.

Q1: Ничего не совпадает или совпадает с невероятно высоким фреймом.

A1: Вы или активировали не тот сид или над вами пошутил Timer0. Вероятнее всего, это произошло из-за того, что вы зажали не те кнопки, были слишком медленными или недостаточно хорошо зажали кнопки. Кроме того, не помешает проверить дату и время. Ну и помимо всего прочего, Timer0 вас ненавидит (и это не шутка). Все мы в его власти. Просто пытайтесь до тех пор, пока вы не получите результат. Вы должны получать один и тот же результат (даже если результат нежелателен). Если ничего не помогает, помните, что сиды яиц ОЧЕНЬ просто получить. Попробуйте получить новый сид. И

убедитесь, что Ditto и International настройки выставлены верно.

Q2: С Nature и IV всё в порядке, но покемон не шайни

A2: Проверьте ваш TID/SID. И ещё один раз.

Q3: Моя Skitty BASHFUL. Она шайни, у неё правильные IV и она BASHFUL. WTF???

(на месте Skitty/Bashful может быть любой другой покемон и Nature)

A3: Вы забыли Everstone. Или дали Everstone не тому покемону-родителю.

Q4: Что такое Timer0?

A4: Вернитесь к параметрам, если вы это пропустили. Вам поможет только чудо, если вы это пропустили. Говоря коротко, Timer0 - это устройство, встроенное в вашу консоль, чье главное назначение - троллить вас. Оно управляет таймером, который использован для определения сида. Это только один по-настоящему случайный фактор в RNG и он будет унижать и уничтожать тебя как личность снова и снова.

Q5: Что это вообще? Я абсолютно ничего не понимаю...

A5: Все эти инструкции могут иногда взрывать мозг. После восстановления вернитесь и прочитайте это ещё раз, вникая глубже.

6. - Wondercards (ивентовые покемоны)

Если абсолютно случайно вы ещё не сделали калибровку, сделайте это. Прямо сейчас. Это не так сложно.

Wondercards (карты ивентов) получают при помощи Ninetndo Wi-Fi или LAN ивентов. Есть несколько видов карт ивентов:

- Обычные карты: у полученных покемонов есть шанс быть шайни, они могут быть разного пола.

- Не-шайни карты: полученные покемоны НИКОГДА не будут шайни.

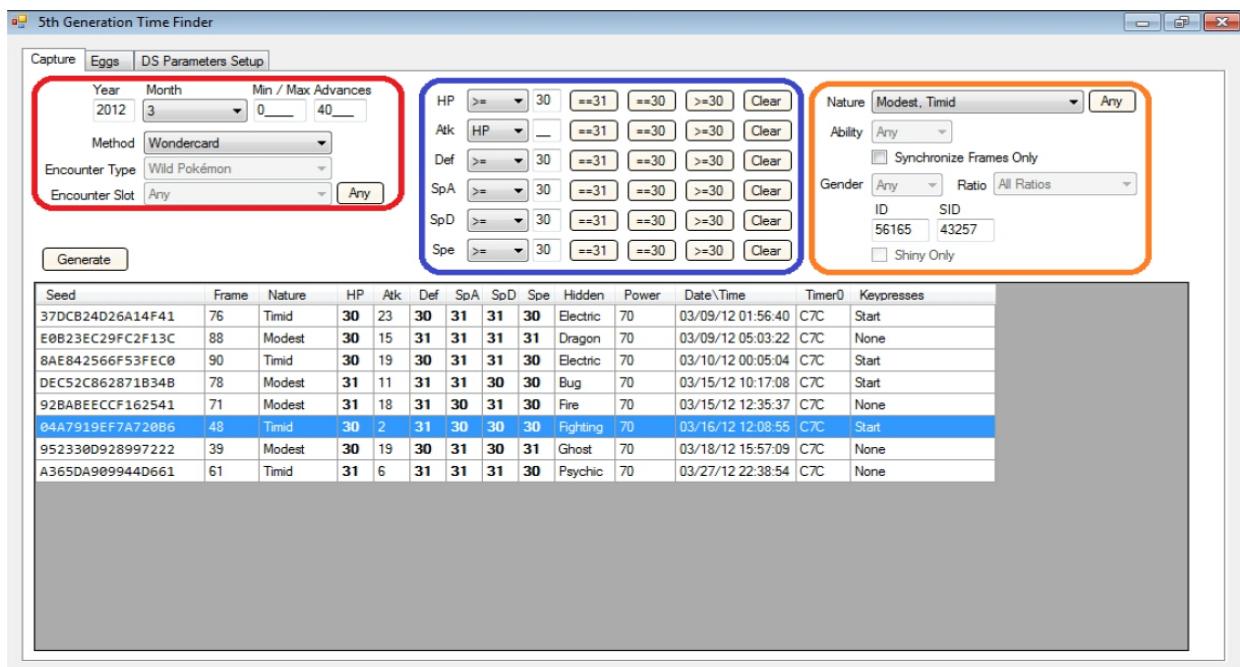
-Шайни карты: полученные покемоны ВСЕГДА будут шайни. Однако, учтите, что в ивенте "Year of Dragon eggs", трейд яиц до их вылупления приведет к тому, что покемоны вылупятся

не-шайни, так как это зависит от вашей комбинации TID/SID. Чтобы покемоны, полученные во время этого ивента, были шайни - они должны быть вылуплены тем, кто их получил.

- GLAN карты (покемоны, которые могут быть только одного пола). В случае, если вы используете эту карту ивента - это нужно будет указать, в остальных случаях используйте обычные настройки.

Итак, вы готовы к самому мучительному опыту RNG манипуляций в вашей жизни? Нет?
Замечательно.

Манипуляции с картами ивентов являются самыми простыми формами RNG в 5 поколении. Да, стационарные покемоны - это сомнительный вызов. Самая "сложная" часть - это поиск сида, которая, благодаря увеличению скорости поиска в RNG Reporter 9.94, едва ли проблема даже для медлительного нетбука вроде моего. Вздохните с облегчением ;



1. В Time Finder выберите вкладку Capture и установите на Wondercard (или GLAN Wondercard, всё зависит от покемона, которого вы собираетесь получить). Установите Year и Month (рекомендуется поиск по нескольким месяцам сразу, особенно если вы хотите получить покемона с идеальными IV), оставьте Min Advances на 0, а Max Advances настолько высоко, насколько вы сможете выдержать (рекомендуется 40, но помните, что чем выше номер, тем больше поиска и больше результатов) [выделено красным]

В вкладке DS Parameter Setup установите до 2-3 Keypresses. Карты ивентов всегда сложный поиск. Я рекомендую оставить Timer0 на более частом (в большинстве случаев, низком) значении для того, чтобы уменьшить время поиска и уменьшить шансы неудачи от попыток попасть по менее частому Timer0.

2. Введите желаемые IV. Рекомендую быть не слишком требовательными с выбором, дабы

увеличить количество результатов (а иногда и получить результаты с IV, дающими Hidden Power различных типов для будущих ивентовых карт), но это уже зависит от вашего усмотрения/целеустремленности/ментального здоровья. В поле Atk поставьте "HP" (это даст Hidden Power максимально возможной силы, причем и с четными, и с нечетными IV) для покемонов, специализирующихся на Sp.Atk и соответственно, "HP" в поле Sp.Atk для покемонов с высоким статом Atk.

3. Установите желаемую Nature (проверьте на слово: Timid/Modest для Sp.Atk, Adamant/Jolly для Atk и Rash/Naughty/Lonely/Mild/Naive/Hasty для миксованных сетов, чтобы получить больше результатов и вариантов для будущих ивентовых карт). Оставьте Synchronize Frame Only неотмеченным (к сожалению, покемоны с Synchronize Ability никак не влияет на результат манипуляций с RNG). Кроме того, ваш TID/SID будет полностью бесполезен для этих манипуляций. [выделено оранжевым]
4. Ждите результатов. Если вы не получите никаких результатов, начните поиск по большему количеству месяцев/лет. Если и это не помогло - смягчите условия поиска.

Получили сид? Отлично. Запишите всю информацию (Seed, Target Frame, Date/Time, Keypresses, IVs/Nature/Hidden Power), так как вы можете использовать этот сид для **ЛЮБОЙ** будущей карте ивента (если настройки GLAN/стандартной карты ивента совпадают), так же, как и сиды для стационарных покемонов. Это сохранит много времени при следующих манипуляциях с картами ивентов. Когда вы получите нужную - кликните правой кнопкой мыши и выберите "copy full seed to clipboard".

Frame	Chatot Pitch	Nature	HP	Atk	Def	SpA	SpD	Spe	Hidden	Power	50% F	12.5% F	25% F	75% F
47	Low (14)	Timid	2	30	2	31	30	30	Ground	70	F	F	F	F
48	High (87)	Timid	30	2	31	30	30	30	Fighting	70	F	M	F	F
49	Mid-High (61)	Sassy	2	31	30	30	30	5	Poison	64	F	F	F	F
50	Low (12)	Relaxed	31	30	30	30	5	19	Water	49	F	F	F	F
51	Mid (44)	Timid	30	30	30	5	19	12	Electric	54	M	M	M	M
52	Mid-High (69)	Rash	30	30	5	19	12	13	Ghost	42	F	F	F	F
53	Low (10)	Brave	30	5	19	12	13	13	Grass	33	F	F	F	F
54	Low (4)	Sassy	5	19	12	13	13	29	Dragon	31	M	M	M	F
55	Mid (55)	Serious	19	12	13	13	29	9	Dragon	30	M	M	M	F
56	Mid (56)	Adamant	12	13	13	29	9	13	Dragon	30	F	F	F	F
57	Mid (40)	Bold	13	13	29	9	13	25	Dark	30	M	M	M	F
58	Low (7)	Bold	13	29	9	13	25	2	Ice	35	M	M	M	M

5. На главной странице RNG Reporter установите в поле Method "Wondercard (5th Gen)" или "GLAN Wondercard (5th Gen)" и введите ту же информацию, которую вы ввели вкладке Time Finder. Скопируйте и вставьте ваш сид в поле Seed (Hex). Max Result установите на 100 (или

больше, если вы используете высокий Max Frame в Time Finder), [отмечено зелёным]. Нажмите "Calculate Initial PIDRNG Frame". Нажмите "Generate" и получите нужные вам фреймы [отмечено фиолетовым].

6. Сохранитесь напротив с Delivery Man (курьер в синей форме) в Pokemon Center в Opelucid City или в Pokemon Center Pokemon League. Почему там? Нет движущихся NPC, о которых стоило бы волноваться. Не так далеко прошли в игре или начали игру заново для получения ещё одной карты ивента? Наслаждайтесь RNG в Pokemon Center, наполненными PIDRNG-троллинг машинами (я имею в виду ходящих NPC). В любом случае, я рекомендую иметь 2 Chatot для повышения фреймов и пустое место в команде для того, чтобы быстро проверить результат.

7. Активируйте сид. Помните, что для DS Phat/Lite нужно начать игру за 1 секунду до времени, найденном в Time Finder, на 3 секунды раньше для DSi и на 8 секунд раньше для 3DS. Хорошо зажмите нужные кнопки (если их нужно зажимать) сразу же после нажатия A в меню DS и до анимации падающей звезды.

Если вы используете 3DS, то ради всего святого, НЕ НАЖИМАЙТЕ Start (если вам не нужно её зажимать).

8. После активации сида, откройте меню (если вы находитесь в Pokemon Center в Opelucid City/ Pokemon League, не нужно волноваться вообще) и слушайте Chatter Chatot. Количество Chatter, которое вы должны прослушать=Target Frame - Starting Frame. После этого, заберите покемона у курьера и используйте калькулятор для подсчета статов, чтобы удостовериться, что вы всё сделали правильно (если Nature совпадает, скорее всего вы преуспели, но лучше перестраховаться).

Манипуляции с картами ивентов странные, как и с подаренными покемонами. IV определяются PIDRNG фреймами, поэтому найти сид сложно. Однако, это также означает, что повышения IVRNG не нужно, а значит Chatter повышает непосредственно IV. Круто, не так ли?

Решение проблем

Q1: Это просто ... ужас. Ни один фрейм не совпадает.

A1: Скорее всего, Timer0 опять портит вашу жизнь. Просто активируйте сид ещё раз. Не работает после нескольких попыток? Timer0 ПО-НАСТОЯЩЕМУ ненавидит вас или вы пытаетесь попасть по более редкому Timer0. Это означает, что вам придется должным образом повоевать с ним, чтобы получить необходимый результат.

Или же ... вы постоянно совершаете ошибку с зажатыми клавишами. Или нажимаете не в тот момент. Помните о том, что клавиши должны быть хорошо зажаты и помните о маленькой задержке в секундах, основанной на типе вашей консоли (DS Lite/Phat=1, DSi/XL=3, 3DS=8).

Q2: Я не могу попасть по этому фрейму.

A2: Либо у вас проблемы со счетом, либо с движущимися NPC. В случае NPC, попробуйте Opelucid City/Pokemon League. Если же вы не настолько продвинулись в игре - курьер не сможет

спокойно жить, есть, спать и даже двигаться до тех пор, пока вы с ним не заговорите. Он будет с вами до тех пор, пока вы с ним не заговорите. Если вы начинаете игру заново раз за разом для нескольких карт ивентов - вы попали в NPC ад. Просто слушайте Chatter до тех пор, пока не попадете в нужный вам фрейм.

Q3: Это так просто, что я даже не могу придумать третий вопрос или ошибку

A3: Именно. Манипуляции с картами ивентов - это просто смешно. Я слышал, что это просто БЕЗУМИЕ в 4 поколении. Точность в 1/30 секунды, отсутствие контроля над Nature и т.д. Единственным спасением были ивентовые покемоны, которые могли быть только шайни или только с определенной Nature.

7. - Дикие покемоны

Если вы до сих пор не сделали калибровку, то прекратите читать это прямо сейчас.

Откалибровали? Приятного чтения.

Если вы уже пробовали манипуляции с стационарными покемонами, вы поймете, что процессы очень схожи.

Что нужно сделать прежде, чем начать:

- Покеболлы. Лучше взять крутые, так как смысла ловить покемона в обычный покеболл не имеет никакого смысла.

-Sweet Scent нужен обязательно.

-Smeargle сделает вашу жизнь ярче и прекраснее. Серьезно.

-Вполне ожидаемо, что для покемонов, обитающих в воде, вам нужен покемон, знающий Surf.

-Рекомендуется иметь свободное место в команде. Это поможет вам проверить результаты ваших манипуляций просто и быстро.

Encounter Slot

Вероятно, лучше всего объяснить это прямо сейчас. Encounter Slot определяет покемона и его уровень в конкретно этом фрейме PIDRNG. Понятия не имеете о том, что делать с этим списком?

Pokécheck, the GTS... Connecting... Pandora Radio - L... Smogon Commu... Honkcalculator 4000 Image Editor | Ph... White Encount... +

eggmove.com/encounterwhite.html

Pokécheck, the GTS... Favorite videos - YouT... Serebii.net Black & Wh... Pandora Internet Radi... The Elite District Bookmarks

Cofagrigus 35	Krokorok 36	Cofagrigus 36	Krokorok 36	Cofagrigus 36	Krokorok 37	Cofagrigus 37	Krokorok 37	Cofagrigus 37
Onix 48	Krokorok 48	Sandslash 49	Cofagrigus 49	Onix 49	Krokorok 49	Cofagrigus 50	Krokorok 50	Cofagrigus 50
Lillipup 3	Patrat 4	Lillipup 4	Patrat 4	Lillipup 4	Patrat 4	Lillipup 4	Patrat 4	Lillipup 4
Lillipup 5	Purrloin 5	Purrloin 5	Patrat 6	Lillipup 6	Patrat 7	Lillipup 7	Patrat 7	Lillipup 7
Pidove 9	Lillipup 9	Purrloin 9	Blitzle 9	Pidove 10	Blitzle 10	Pidove 11	Blitzle 11	Pidove 11
Darumaka 16	Scraggy 16	Scraggy 17	Sandile 17	Darumaka 17	Sandile 18	Darumaka 18	Sandile 18	Darumaka 18
Trubbish 21	Liepard 20	Liepard 22	Minccino 20	Solosis 20	Minccino 21	Solosis 21	Minccino 22	Solosis 22
Foongus 23	Deerling 23	Swadloon 23	Deerling 24	Karrablast 24	Tranquill 25	Foongus 25	Tranquill 25	Foongus 25
Foongus 23	Deerling 23	Swadloon 23	Deerling 24	Karrablast 24	Vanillite 25	Foongus 25	Vanillite 25	Foongus 25
Zebstrika 27	Tranquill 28	Zebstrika 29	Watchog 28	Foongus 27	Watchog 29	Foongus 29	Watchog 29	Foongus 29
Zebstrika 27	Cubchoo 28	Zebstrika 29	Watchog 28	Foongus 27	Watchog 29	Foongus 29	Watchog 29	Foongus 29
Shelmet 31	Stunfisk 31	Stunfisk 32	Palpitoad 32	Shelmet 32	Palpitoad 33	Shelmet 33	Palpitoad 33	Shelmet 33
Garbodor 33	Pawniard 31	Liepard 33	Pawniard 32	Duosion 32	Pawniard 33	Duosion 33	Pawniard 34	Duosion 34
Rufflet 36	Bouffalant 34	Bouffalant 35	Foongus 34	Throh 33	Foongus 34	Throh 36	Foongus 35	Throh 36
Moonglass 48	Zangoose 48	Seviper 48	Karrablast 49	Pawniard 50	Gligar 50	Rufflet 50	Gligar 50	Rufflet 50
Tranquill 48	Cherrim 48	Metapod 48	Heracross 50	Pinsir 50	Dunsparce 48	Tranquill 50	Dunsparce 48	Tranquill 50
Lunatone 48	Solrock 48	Drifblim 49	Absol 48	Absol 50	Tangela 49	Golbat 50	Tangela 49	Golbat 50
Mienfoo 49	Altaria 49	Drifblim 49	Shuckle 49	Beheeyem 48	Tropius 50	Beheeyem 50	Tropius 50	Beheeyem 50
angaskhan 49	Fearow 50	Throh 48	Pupitar 48	Throh 49	Pupitar 50	Gligar 49	Pupitar 50	Gligar 49
Trubbish 21	Liepard 20	Liepard 22	Minccino 20	Solosis 20	Minccino 21	Solosis 21	Minccino 22	Solosis 22
Dwebble 31	Scraggy 29	Watchog 30	Scraggy 30	Throh 29	Scraggy 31	Throh 31	Scraggy 31	Throh 31
Gurdurr 30	Boldore 30	Cubchoo 28	Boldore 30	Woobat 29	Boldore 31	Woobat 30	Cryogonal 31	Woobat 31
Gurdurr 30	Boldore 30	Cubchoo 28	Boldore 30	Woobat 29	Woobat 31	Woobat 30	Cryogonal 31	Woobat 31
Gurdurr 30	Boldore 30	Woobat 28	Boldore 31	Woobat 29	Cubchoo 28	Woobat 30	Cryogonal 28	Woobat 31

Land Double ShakingSpot Surf SurfSpot Fishing FishingSpot

4/5/2013 10:36 PM

Прямо сейчас я буду охотиться за Throh в Pokemon White. Глядя на эту таблицу, присоединенную к RNG Reporter, я вижу, что поймать его можно на Route 7, у него 7, 9 и 11 слоты [выделено оранжевым].

Это достаточно просто. Самая левая колонка - это route/локация, а в следующих 12 колонках - покемоны, которые там появляются. Слева направо - колонки 0-11. В нижнем левом углу вы найдете дополнительные страницы для покемонов, которых можно найти только при помощи Surf и остальные случаи.

5th Generation Time Finder

Configuration: Eric - White DS Lite 9BF12A91C Version: English White ID: 44134 SID: 31836 Timer0: C7F - C7F VCount: 60 VFrame: 8 GxStat: 5 Keypresses: None, 1, 2, 3

Capture Eggs Hidden Grotto

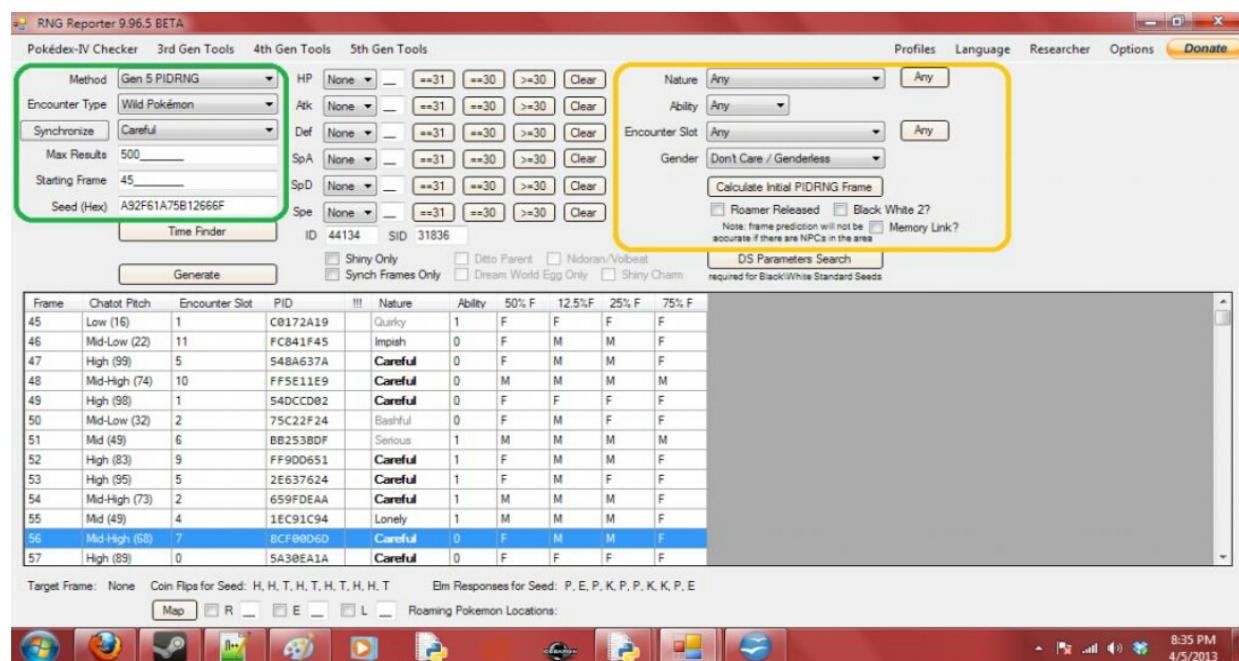
Seed	Frame	HP	Atk	Def	SpA	SpD	Spe	Hidden	Power	Date/Time	Timer0	Keypresses
SE24142E2F48C005	1	31	31	31	29	31	31	Dark	59	01/11/00 10:31:11	C7F	R
BE686C5C3F6594F6	1	31	31	31	25	31	31	Dark	59	01/30/00 05:56:48	C7F	A-L
6BE37FDFF7FE721B	1	31	31	31	24	31	31	Electric	59	01/13/00 04:17:14	C7F	R
BF89F2583436DEB0	1	31	31	31	23	31	31	Dark	70	01/03/00 16:30:34	C7F	Start-A
A92F61A75B12666F	1	31	31	31	21	31	31	Dark	59	01/18/00 11:09:26	C7F	Y
F486F7B54E096233	1	31	31	31	20	31	31	Electric	59	01/19/00 21:46:35	C7F	B-Down
532E3088658EA86	1	31	31	31	16	31	31	Electric	59	01/17/00 08:16:45	C7F	Start-R
CD2A6CE2736B4860	1	31	31	31	16	31	31	Electric	59	01/22/00 13:55:59	C7F	Left-L
8AB0371F1C64015B	1	31	31	31	11	31	31	Dark	70	01/04/00 21:23:20	C7F	Start-Select

4/5/2013 4:03 PM

1. В Time Finder, в поле Encounter Type установите Wild Pokemon (те, которых мы можем встретить в траве и пещерах), или же любой другой тип (в зависимости от того, кого вы ловите). Method - это IV (как и всегда, Standard Seed) и Min/Max Frame на 1/1. Если вы ищете шайни покемона, так же заполните Encounter Slot и приготовьтесь к долгому поиску. В случае поиска не-шайни покемона, оставьте в поле Encounter Slot "Any". [выделено красным]

Ведите желаемые IV (так же, как и всегда). Как и обычно, рекомендуется оставлять SpA незаполненной для покемона, атакующего физ.атаками (как Throh в этом примере) или Any/HP в Atk для покемонов с высоким статом специальной атаки (к примеру, Litwick). [выделено синим]

Если вы ищете шайни покемона, выберите "Shiny Only" и введите максимальное число повышения фреймов. Кроме того, не забудьте отметить Synch Frame Only (иначе вы рискуете получить ущербного шайни с Gentle Nature). [выделено фиолетовым]



2. На скриншоте видно, что у нас есть несколько не-шайни сидов. Для примера будет использоваться тот, что выделен.

Как и стационарные покемоны, не нужно волноваться про IV абсолютно: активируйте сид и вы получите желаемые IV. Если вы ищете шайни, Time Finder найдет вам нужный фрейм. Для не-шайни вам нужно найти это самостоятельно. Как? Для начала, введите метод и Encounter информацию в поля, выделенные зелёным. Нажмите "Calculate Initial PIDRNG Frame" [выделено оранжевым]

Для не-шайни заполните поля, выделенные оранжевым и вы найдете фрейм, с помощью которого вы получите желаемого покемона. Если не видите ничего хорошего, попробуйте другой сид. В данном примере я вижу в 56 фрейме Throh, с Ability 0 (Guts). Nature будет синхронизируема (в примере используется Careful), что отлично подходит нашему покемону.

3. Уже хотите поймать этого проклятого покемона? Возрадуйтесь, вы уже можете это сделать. Убедитесь, что вы запаслись покеболлами (только крутыми), покемоном, знающим Sweet Scent, парочкой Chatot и покемоном с нужной вам Nature и Ability Synchronize. Сохранитесь в траве/пещере/где вы там ещё ловите покемона, и активируйте сид. Сейчас вам нужно повышать фрейм при помощи Chatot и использовать Sweet Scent. Если на локации присутствуют NPC, возможно у вас возникнут некоторые проблемы. При рыбалке используйте удочку вместо Sweet Scent. Возможно, что фрейм не будет соответствовать и вам придется использовать другой фрейм или сид. В случае, если вы не получаете то, что вы хотели - поймайте покемона в любом случае и проверьте его IV, чтобы убедиться, активировали ли вы нужный вам сид. Если IV правильны, вы просто потеряли нужный PID фрейм, перезагрузите приставку и попробуйте ещё раз. Не уверены, в какой фрейм вы попали? Проверьте Encounter Slot и посмотрите совпадения.

Если вы ищете манипуляции для покемонов из трясущихся кустов - тут этого нет =/