

Суть метода основана на том, что при броске *wishing piece* в колодец предопределяются IV характеристики, натуры, пол, абилки и шайни-факторы всех покемонов в нем, случайным остаются только сами покемоны (да и то только начиная с 4-го обновления колодца, первые 3 покемона с момента сохранения всегда одни и те же). Таким образом, относительно легко можно рассчитать, после сколько обновлений колодца попадет покемон с нужными характеристиками. Делается это с помощью программы RaidFinder (<https://github.com/Admiral-Fish/RaidFinder/releases>). Но для того, чтобы программа могла все рассчитать именно для вашего колодца, необходимо знать так называемый *seed*, который раньше можно было узнать только, если консоль перепрошита. Теперь есть даже несколько способов, как его можно узнать на обычной консоли и без риска быть забанненными - с помощью программ, рассчитывающих *seed* по характеристикам пойманных покемонов (весьма долгий и нудный способ, описывать его не буду) и с помощью онлайн бота, который определяет *seed* по одному пойманному в колодце покемону.

Ниже описывается пошаговая инструкция, как определить *seed* и вычислить “место” нужного покемона в колодце.

1. Первым делом убедиться, что в настройках игры **отключено автосохранение!** Без этого все будет бестолку.
2. Определяем в каком колодце и при каком луче ловится необходимый покемон. Узнать все это можно например на <https://www.serebii.net/>
3. Находим колодец в игре , добиваемся нужного луча.
4. Ловим покемона из колодца, после поимки главное **не сохранять игру!**
5. Включаем интернет на консоли, а на компьютере или телефоне заходим на сайт <http://116.202.105.91/> - это бот при трейде с которым можно узнать свой *seed*. Текущий трейд код обычно указан на сайте:

**Default Tradecode: 9162**

К боту обычно пытается пробиться много людей и при трейде с этим кодом чаще всего вы будете попадать именно на них. По моему опыту примерно в течении часа непрерывных попыток удастся попасть на бота, в игре его имя будет Dudu.

6. Когда удастся соединиться с Dudu, нужно будет предложить ему для обмена только что пойманного покемона из колодца. На все это будет примерно 15 секунд - не провороньте! При трейде бот отменит сделку - так и должно быть, на сайте при этом высветится необходимая информация:

Dio (Dubwool):

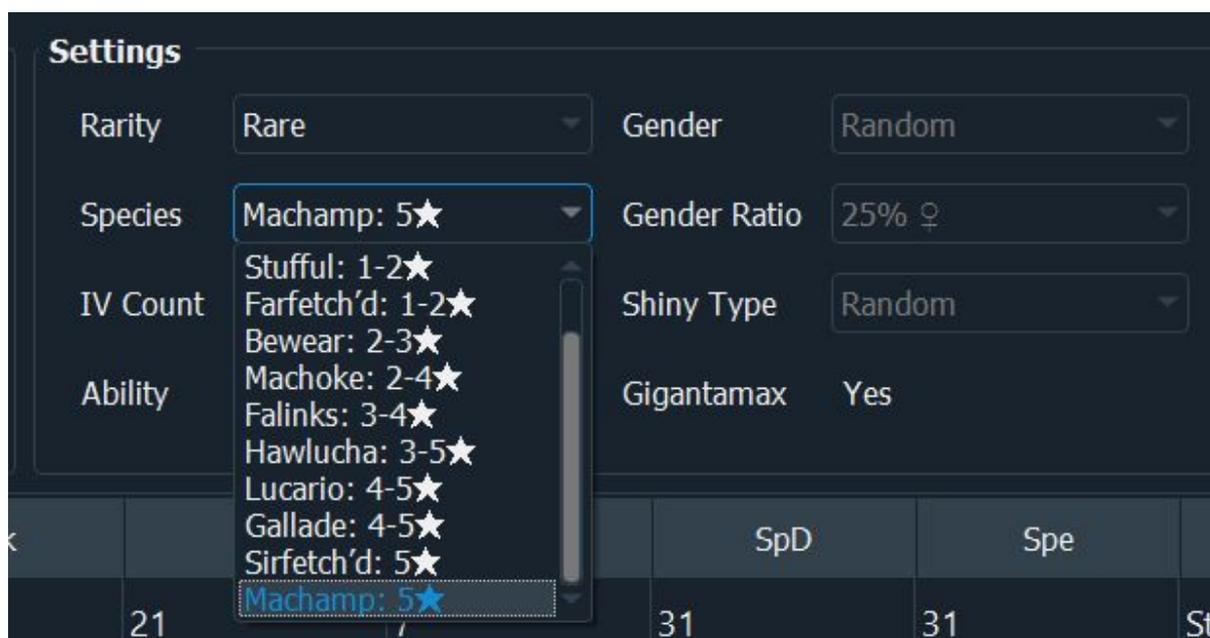
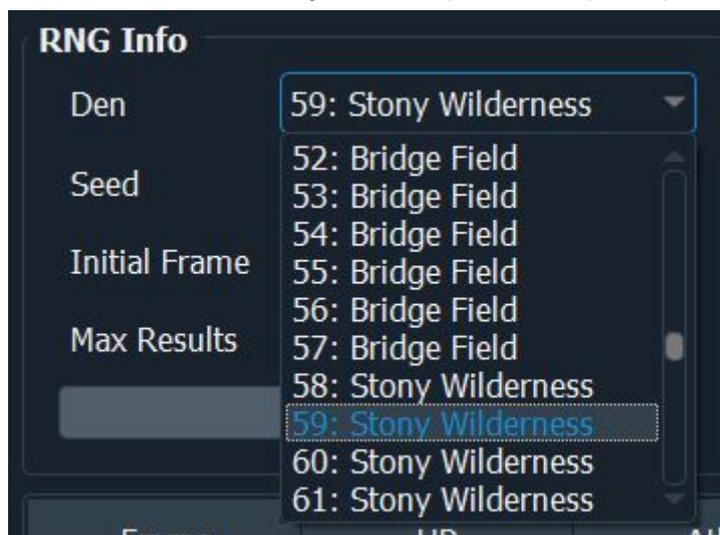
**Seed: 8026a3f92cdcb247**

Будет указан ваш ник, в скобках покемон, которого вы ловили, а ниже интересующий нас seed. Его необходимо скопировать и где-нибудь сохранить.

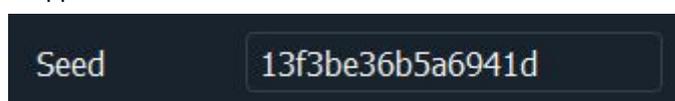
7. После этого закрываем игру без сохранения.

8. Запускаем RaidFinder и начинаем вводить исходные данные:

Находим наш колодец. Номера колодцев не соответствуют общепринятым, поэтому просто находим нужный в соответствии с покемонами, которые в нем обитают. Также выбираем интересующего покемона, для поиска шайни это не обязательно, а если нужны конкретные характеристики, то надо выбрать.



Сюда вставляем наш seed:



Это расчетное количество обновлений колодца (ставим максимум то число, которое не лень будет обновлять):



Это тип луча (красный - Normal, фиолетовый - Rare):

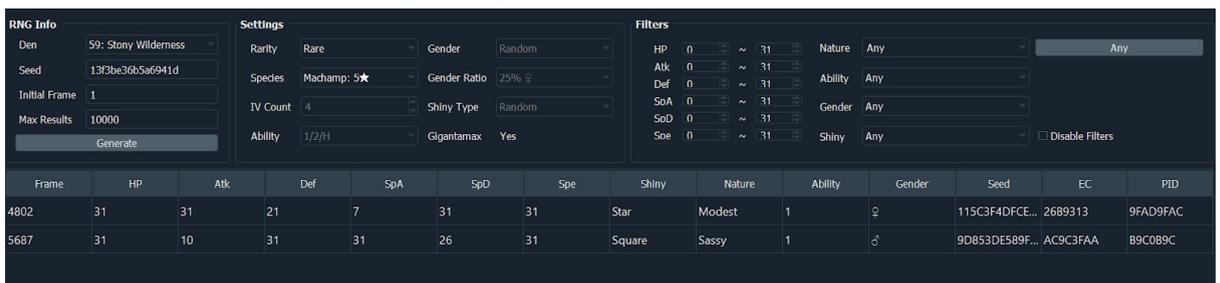


Здесь указываем, по каким характеристикам нужно отфильтровать результаты:



Если важны IV, то ставим диапазон для каждого 31 ~ 31. Если важен тип шайни, то можно указать отдельно обычный - star, или квадратный - square, если не важен тип шайни, то ставим star/square.

9. Жмем кнопку Generate и получаем результат:



Согласно результатам в моем колоде в пределах 10000 обновлений шайни попадется на 4802 обновлении или на 5687 обновлении. То есть для первого шайни нам надо будет 4801 раз поменять дату, так как 1 Frame - это тот, который после броска осколка в колодец. Но в виду того, что покемоны меняются случайным образом, а для первых трех позиций после сохранения они predetermined, нам нужно сделать на 3 обновления меньше, то есть обновить колодец 4798 раз и сохранить игру, тогда после 3-х обновлений колодца у нас будут появляться разные покемоны, но все они будут шайни (при наличии компаньона их можно поотлавливать в коллекцию). После некоторого количества загрузок и 3-кратных обновлений нам должен попасться интересующий нас покемон, например ГМ Мачамп, в таком случае перед

заходом надо сохранить игру - и теперь у нас есть сохранение с шайни ГМ Мачампом в колодце, что нам и требовалось.

P.S. Для быстрого обновления колодцев рекомендую использовать следующий следующий способ:

- Чтобы не ошибиться в количествах обновлений высчитываем конечную дату, прибавив к текущей дате необходимое количество обновлений. Сделать это можно, например, в Excel.
- В игре включаем интернет и идем в VS и проводим один бой в Ranked соревнованиях (не важно в одиночных или двойных). Результат боя не важен, по сути можно на первом же ходу сдаться, способ все равно будет работать. После этого выходим из VS, от интернета не отключаемся.
- Жмем кнопку Home и идем в настройки даты и времени консоли и начинаем прибавлять по одному дню (сменяем день, жмем ок, снова сменяем день, жмем ок - в игру обратно переходить не нужно). Таким образом теоретически секунд за 30 можно проскочить целый месяц, и тысячи обновлений колодца займут не так много времени.
- Рекомендую все же скажем 1-го числа каждого месяца возвращаться в игру и сохраняться, так как при таком способе у меня примерно раз в пару лет скипов игра вылетала.
- Так же рекомендую остановиться примерно за недельку до расчетной даты и перейти к традиционному способу обновления колодцев (описывать не буду, надеюсь все его знают. Елси нет - ютубы в помощь). Это поможет избежать ошибок и не пропустить нужный Frame.

На этом вроде все. Удачи в поисках!

P.S. более детально и наглядно со всеми методами можно ознакомиться на ютубе на канале у чувака Blaines

<https://www.youtube.com/channel/UCO3HujUmguMy8Jawuq875Sq>