Глава 13. Праздник Любви и Сражений: Первый акт. Игра под открытым небом

□ Третья Арена

По всему Гидеону развернулся Праздник Любви и Сражений. И мастера решили не пропускать такую возможность, а также активно присоединились к организации фестиваля. В первую очередь, по всему городу свои палатки расставили опытные мастера-ремесленники. Но не только они, каждый пытался проявить свою сильную сторону. К примеру, смышленые мастера из рейтинга дуэлянтов устроили особое событие на третьей арене.

Особенность третьей арены в том, что земля там не покрыта каменными плитами, как у других, а голая. Этим дуэлянты и решили воспользоваться. А именно: утроить настоящее бейсбольное соревнование по отбиванию мяча.

— Кто уверен в своих силах, выходите вперед, становитесь на позицию отбивающего! Правила и условия победы — на доске объявлений! — Кричал бросающий, что уже стоял на питчерской горке.

Бейсбол, как и остальные популярные спортивные игры на Земле, существует и в Infinite Dendrogram. Причем правила отличаются лишь слегка. А все дело в том, что еще несколько сотен лет назад, [Кошачий Бог] Тим Котейский создал и распространил все эти игры по материку. Именно он является знаменитым первооткрывателем спортивных игр в этом мире. Путешествуя по всему материку и играя с собственными копиями, он учил правилам игр всех желающих.

Конечно, ни мастера, ни тианы об этом знать не могли, но [Кошачий Бог]… ИИ-менеджер Чешир был ответственным в те времена за распространение культуры во всех странах. Он провел целую кампанию по поднятию технологичного и культурного уровня жизни в этом мире, чтобы по прибытию, мастера не совершили слишком уж масштабный переворот, и не особо страдали от неблагоприятных условий здешней жизни. Infinite Dendrogram это уникальная игра, что передает полную информацию во все пять чувств игрока. А значит, мастерам приходится во всей мере ощущать любые неудобства и неприятности этого мира. А поэтому, обязанностью Чешира было обеспечить все удобства — как физические, так и культурные — задолго до прихода мастеров. Ну а после того, как он завершил свою миссию, Чешир стал помогать всем остальным ИИ-менеджерам понемногу.

Ну ладно, вернемся к нашему рассказу о событиях на третьей арене.

Доброволец, что решится принять вызов от дуэлянтов из рейтинга — возьмет на себя роль отбивающего. Чтобы победить, он должен хотя бы раз отбить мяч до того, как засчитается три страйка*. Успешный удар засчитается, если мяч не будет пойман во внутренней зоне вообще, либо же не будет пойман во внешней зоне до прикасания к земле. Иными словами, если мяч ударится об землю во внешней зоне, либо же ударится об землю во внутренней зоне, но беспрепятственно докатится к внешней зоне — удар засчитается.

Тем не менее, вылетевший в неигровую зону мяч не засчитывается. Естественно, бежать на базу до того, как мяч покинул внутреннюю зону (как это иногда бывает в полноценных играх) также нет смысла. Хоум-ран* — безоговорочная победа. Четыре пропущенных мяча, что не прошли через страйк-зону — также безоговорочная победа.*

Победитель получает поставленные деньги в десятикратном размере. (Если эта сумма не превышает ста тысяч лир). Кроме того, игрок может поставить двести тысяч, и в случае победы получить кольцо, цена которого, на минуточку, пять миллионов лир. Вот только любой, кто услышав эти условия решит, будто они хороши… уже может считать себя проигравшим.

Ведь есть один момент, что ставит игрока в очень уж невыгодное положение. А именно: игроку запрещено использовать навыки. На арене стоит особое устройство, что регистрирует активацию навыков, а поэтому, отбивать мяч нужно лишь собственными силами.

Услышав это, многие наверное подумали, что это не так уж и страшно… но это ошибка. Ведь использовать навыки запрещено лишь тому, кто принял вызов… а вот его противники — мастера из рейтинга дуэлянтов, что устроили игру, свободны использовать все, что захотят.

Во-первых, защитник второй базы. Девушка в пиратской шляпе, что вызывает драконоподобный водяной вихрь. У мяча просто нет шанса выскочить из внутренней зоны в ту сторону.

Дальше центровой. Вместо одного центрового, как должно быть по правилам бейсбола, в этой зоне стоят сразу восемь. Но любые замечания на этот счет игнорируются, ведь по сути, это один человек.

В правом секторе защитник с крыльями и готическом платье порхал по небу на сверхзвуковой скорости. Вряд ли у какого-либо мяча есть шанс остаться не пойманным.

С левой стороны байкер с маской шастал туда-сюда на своем мотоцикле.

Ну а питчер… всецело охваченный пламенем мужчина, что запускает огненные мячи. Буквально.

Следовательно, [Великий Пират] Челси, [Кошачий Бог] Том Котейский, [Падший Рыцарь] Джульетта, [Ветряный Всадник] Рыцарь в Маске и [Могучий Борец] Бишмал. Оставшиеся позиции заняли менее выдающиеся дуэлянты — все, у кого оказалось свободное время. Но и без них справиться с такими противниками на грани невозможного. Единственный плюс: хорошо, что Фигаро, Кашимия и Роза не участвуют.

— Я такое безумие только в манге видел… — Бормотал кто-то из зрителей.

— Они даже не притворяются, будто дают шанс победить! — Возмущались с другой стороны.

Ничего странного, что наблюдающие за этим событием зрители были недовольны.

Кстати, деньги на награду выделили из казны города, но с главным призом — кольцом — другая история. Этот артефакт принадлежит Бишмалу. Он сам предложил предоставить его в качестве награды. Перед начало события он достал кольцо и заявил:

— Это кольцо — воплощение моей боли. Постоянное напоминание о том, что Мими-чян не приняла мое предложение!

Услышав это, дуэлянты прониклись болью Бишмала. Они сразу догадались, как тяжело ему держать это кольцо у себя. И в то же время, рука не поднимается просто продать его. А поэтому выставить кольцо как награду — отличная идея. Но на самом деле, в голове Бишмала происходили более тривиальные размышления. Он загорелся идеей привлечь своим кольцом удачные романтические пары и уничтожить их своим огненным мячом. Все, чего он жаждал — это не дать другим того, чего он не смог заполучить для себя. Естественно, смерть мастера приведет и к проигрышу в игре.

Таким образом, и условия игры, и история награды весьма ужасны. Тем не менее, желающих попробовать себя было немало, ведь награда действительно привлекала. Под конец дня в кассе насчитали более тысячи попыток. И среди всех этих игроков, ни один не справился.

Естественно причина была в абсолютной защите дуэлянтов. Но и навыки Бишмала сыграли важную роль. Он сразу же вызвался быть питчером, как только об этом зашла речь. В тот момент Бишмал вышел вперед и заговорил:

— В студенческие времена в реале, я играл на стадионе Кошиэн!

— Ничего себе, Бишмал! Я впервые об этом слышу!

— Фига се! Правда, что ли?!

— Конечно правда! Я кэтчером был. — Гордо ответил Бишмал.

— Не питчером?! — Вскрикнули все одновременно.

Но даже так, Бишмал опытный игрок, причем в этом мире обладает нечеловеческими способностями, что идеально подходят для бросков мяча. Его броски точно не просты. Постепенно, все больше людей теряло надежду, и через некоторое время между приходом желающих начали образовываться паузы. Глядя на количество поверженных, защищающий центр Том пробормотал:

— Сможет ли хоть кто-то справиться?

— Не следует забывать о шансе, что дарит несравнимая разрушительная мощь медвежьего воплощения — ответила Джульетта.

— Хмм… аа, да. [Король Разрушения] возможно и справился бы. Он не вписывается в норму. — согласился Том, когда расшифровал сказанное.

Представив медведя с бейсбольной битой у Тома возникли некоторые ассоциации. Соревнование на хоум-раны в сто-акрном лесу*… нет, лучше не вспоминать об этом.

— Хм?..

И тогда около входа на арену вдруг поднялся шум. Это зрители и желавшие попробовать свои силы удивлялись, увидев, кто стоит в очереди. Не обратить внимание на такое зрелище невозможно, как и забыть о нем потом.

— Ха-ха-ха, а непростое задание вы здесь замедведили.

Это не кто иной, как [Король Разрушения] Шу Старлинг. Только помяни черта, он тут как тут… Причем Шу стоял в очереди не один.

— Бейсбол? А это интересно.

Рядом с медведем оказалась симпатичная девушка с дикобразом на руках.

И именно это удивило окружающих больше всего. Увидев с кем пришел Шу, вокруг поднялась настоящая шумиха.

— Значит и к нему наконец-ото весна пришла?!

— Да быть не может! С такой красавицей?!

— Да нет же, скорее со зверьком этой девушки!

— Ах, и действительно!

Все принялись громко обсуждать эту пару… находясь при этом совсем рядом с ними.

— Ого! Неужели это [Король Разрушения]?! Причем с подружкой… а ну выходи вперед, я

сейчас тебя разнесу! — Гневно закричал Бишмал, указывая рукой с мячом на Шу.

— Почему бы и нет? — Невозмутимо согласился Шу.

Оставив в кассе двести тысяч лир, он вышел на поле. Активная шумиха вокруг преобразилась в нервное напряжение. Неожиданно безобидная игра превратилась в дуэль между сильнейшим Высшим и мастером из рейтинга. Атмосфера в миг зарядилась, и все зрители принялись внимательно наблюдать за происходящим, предчувствуя грандиозную битву. Но случилось неожиданное.

— Держи, медведь.

— Э?

Шу протянул биту… своей спутнице. При этом взяла биту не она, а дикобраз, что сидел у нее на руках.

— КК.* — Согласно кивнул зверек и отправился с битой на позицию отбивающего.

В каком-то смысле дикобраз с битой выглядит еще сюрреалистичнее, чем мультяшный медведь. Но зрители не верили в победу зверька. Никто не сомневался, что ему не удастся отбить мяч. Не похоже, чтобы дикобраз вообще был способен взмахивать битой.

Бишмал наблюдал за происходящем в изумлении, но быстро взял себя в руки, когда увидел противника на позиции. Ему неважно — кто противник. Раз уж соперник есть, Бишмал должен победить. И только когда он уже принял позицию для броска…

— Ох.

Бишмал замер.

Зрители не сразу догадались, почему это Бишмал вдруг остановился. Выражение лица питчера исказилось от досады. По лбу тек нервный пот, что сразу же испарялся пламенем, коим пылало все тело Бишмала. Зрители все думали, что же такое произошло. И хорошо осведомленные в правилах бейсбола мастера уже начали догадываться. Шу наблюдал некоторое время за происходящим, а тогда будто отвечая на немой вопрос зрителей, принялся объяснять.

— Четыре броска, что не прошли в страйк-зону это безоговорочная победа, не так ли?

Этого замечания было достаточно, чтобы зрители поняли, в чем здесь дело. По официальным правилам, страйк-зона определяется как: область, что сверху ограничивается горизонтальной

линией проходящей через среднюю точку между плечами и верхней частью штанов униформы; а снизу: нижней частью колен отбивающего. Это и есть страйк-зона. Следовательно, любой бросок, что проходит мимо, страйком быть не может. Все такие броски не будут засчитаны, и четыре таких броска приведут к победе отбивающего. Точно такие же правила и в Infinite Dendrogram.

Другими словами, в случае с дикобразом… мяч должен пройти вплотную к земле, через зону столь узкую, что нельзя точно сказать, влезет ли в нее весь мяч.

На это Шу и рассчитывал. Чтобы победить в этой игре против дикобраза, необходимо проявить просто божественную точность. С таким даже профессиональные игроки вряд ли справятся (впрочем, вряд ли кто-либо когда-то пытался). Зрители были поражены таким поворотом. А Том подумал: "Да, Шалтай предупреждала, что ради победы, для него любые методы хороши". А потом мысленно добавил: "Но использовать эту девушку… грязно вдвойне".

Бишмал уже попробовал бросить два мяча, и оба пролетели мимо страйк-зоны. Но он не так прост.

— Я не сдамся!!!

В третий удар Бишмал вложился на полную. Может первые два помогли ему привыкнуть. А может сыграло упорство Бишмала. Но в этот раз ему удалось совершить идеальный бросок. Мяч полетел ровно, впритык к земле, прямо к цели. Просто божественный бросок. Гордость бейсболиста, что выступал на Кошиэне (кэтчером). Несомненно, этот пылающий мяч пройдет через страйк-зону.

— Ой…

Но уже в последний момент Бишмал понял свой просчет. Дикобраз столь мал, что в его страйк-зону может пролезть лишь один мяч. И то с натяжкой. Можно взглянуть на этой с другой стороны.

Высота страйк-зоны ровна высоте одного мяча. А значит, если вовремя взмахнуть битой, промазать по мячу просто невозможно.

— GG.* — Проговорил дикобраз, и с легкостью махнул битой с такой скоростью, что показалось, будто она искривилась.

В следующий миг по арене раздался четкий звук удара мяча о дерево. На сверхзвуковой скорости, все-также впритык к земле, мяч словно пуля отлетел и беспрепятственно прошел мимо первой и второй базы… удар засчитался.

После этого на арене можно было запечатлеть радостного дикобраза с кольцом в лапках, и

повалившегося в отчаянии наземь, рыдающего Бишмала.

To be continued

Приметки переводчика

Страйк: пропущенный (неотбитый) мяч, что пролетел сквозь страйк-зону.

Хоум-ран: удар по мячу, в результате которого мяч улетает за пределы поля.

Чтобы бросок засчитался, бросающий должен попасть в страйк-зону. Если мяч пролетает мимо страйк-зоны, и отбивающий при этом даже не пытался отбить мяч — он не засчитывается как пропущенный. После четырех таких неудачных бросков бросающий теряет право совершать новые броски, а отбивающий беспрепятственно идет на первую базу.

Соревнование на хоум-раны в лесу размером в сто акр — возможно это отсылка к игре о Винни Пухе "Winnie the Pooh’s Home Run Derby".

Дикобраз использует Интернет-сленг. "KK" это упрощенная версия "OK". А "GG" это сокращение от "Good Game" — типичное прощание в онлайн-матчах, что говорится товарищам и соперникам в конце игры. Использование этой фразы до конца матча указывает на уверенность в скором и неминуемом его конце.

Last updated 2021-02-07 18:43:53 +0200

http://tl.rulate.ru/book/6607/729764