

С утра пораньше, ну ладно, не с утра пораньше, но сразу после завтрака я вернулся в Виридиан Сити, чтобы закончить посещение тех мест, на которые у меня не было времени вчера. На первом месте в моем списке были Главный Тренажерный Зал, 3 Зала и Боевой Клуб.

Если после этого у меня еще будет время, я смогу разведать магазины, где продаются покемоны. Так я смогу понять, стоит ли покупать покемонов для себя или своей семьи, но в основном для семьи. Тем не менее, поскольку я все еще не был уверен, существует ли в Виридиане активная преступная организация или нет, я не планировал перебарщивать.

Тем не менее, покупка покемонов в Виридиане позволила бы нам распространить наши покупки по нескольким городам, и пока мы делали то же самое, идентифицируя их, мы привлекали бы меньше внимания. Именно поэтому я решил осмотреть магазины, несмотря на свои опасения.

В любом случае, первым местом, которое я посетил, был Большой Тренажерный Зал, и я могу сказать, что он выглядит больше, чем Малый Тренажерный Зал или Тренажерный Зал, которые я видел раньше. Похоже, что альянс сознательно установил определенные стандарты размеров для зданий спортзалов в зависимости от их ранга. Итак, малый спортзал < спортзал < большой спортзал, и это, честно говоря, имело смысл, по крайней мере, для меня.

Где я был? Ах, да! В главном спортзале. После того, как я вошел в зал, я мог честно сказать, что в целом это место выглядело лучше, чем залы более низкого ранга, которые я посещал до этого, даже если их было всего 3. Насколько я мог судить, в него вложили немало средств, поскольку он представлял высшую или, скорее, одну из высших сил альянса, и это было видно.

От дизайна до обстановки - все было великолепно. Ничего, что говорило бы о многом, но все же было достаточно, чтобы произвести впечатление на тех, кто видел его снаружи или изнутри. Немного поспрашивав, я узнал, что все основные спортивные залы имеют определенную тему в зависимости от их типа, но у Виридианского зала ее не было, так как он был универсальным.

Руководитель тренажерного зала просто решил сделать его более стильным, в отличие, например, от оловянного тренажерного зала, в котором использовалась скальная тематика. После долгих расспросов я также узнал, на какой стадии находились покемоны, которых лидер спортзала использовал для своих сражений, и каких покемонов он обычно использовал.

Претенденты на 1 звезду, которые хотели заработать значок S-ранга 1 звезды, должны были выиграть битву 4 против 4, против команды, состоящей из покемонов (средней) и (высокой) серебряной стадии. Было 8 покемонов, которых он чаще всего использовал против этих соперников. Это были Баттерфри, Арбок, Райчу, Сэндслэш, Перс, Голдак, Праймэйп, Гипно.

Претенденты на 2 звезды должны были победить в битве 5 против 5, против команды покемонов от (низкой) до (средней) золотой стадии. Очевидно, здесь он использовал 9 покемонов вместо 8. Вероятно, потому что количество бойцов в битве увеличилось, и он не хотел их переутомлять. Эти 9 покемонов были: Фероу, Вигглитуф, Вилеплум, Слоубро, Рапидаш, Маровак, Хитмончан, Пинсир, Таурос.

Те, кто хотел получить 3-звездочный значок S-Rank, должны были выиграть битву 6 против 6, против команды, состоящей из покемонов (средней) и (высокой) золотой стадии. Его 10 наиболее часто используемых покемонов в этой категории: Кробат, Поливрат, Голем, Генгар, Экзеггатор, Электабuzz, Форетресс, Хаундум, Эксплоуд, Алтария.

Если кто-то хотел бросить вызов его главной команде, ему нужно было выиграть битву 4 против

4, но он все равно получал только 3-звездочный значок. Это больше похоже на повышение сложности, поскольку некоторые люди любят усложнять себе жизнь.

В основном он использовал 8 покемонов: Пиджеот, Арканин, Генгар, Кинглер, Электрод, Умбреон, Гардевуар и его козырь Райдон. К сожалению, я знал только то, что они находятся на стадии темного золота, но ничего конкретного.

Узнать о первой части было не так уж сложно, я просто расспросил работников спортзала, но на то, чтобы узнать, каких покемонов он использовал в этих битвах, у меня ушло довольно много времени. Фактически несколько часов, поскольку мне пришлось расспрашивать большое количество людей и искать информацию в Интернете.

Работники спортзала хранили молчание о покемонах, поэтому у меня не было другого выбора. Тем не менее, они сказали мне, что другие спортивные залы также используют те же стандарты для своих испытаний, так что это было полезно. Из всего этого я сделал вывод, что 1-звездочные значки в основном предназначены для тренеров старшего класса, а 2- и 3-звездочные - для тренеров экспертного класса, по крайней мере, в плане мастерства.

После того, как я покинул Виридианский Тренажерный Зал, я посетил следующие Залы и провел около 1 часа в каждом из них, чтобы узнать о них больше. В основном потому, что мне было любопытно, а не потому, что я планировал бросить им вызов в ближайшее время.

Оказалось, что зал наземного типа был самым сильным из трех. Мастер зала, как я слышал, был недалеко от того, чтобы стать Элитой, в то время как мастера залов летающего и электрического типа были "всего лишь" сильными тренерами АСЕ-класса.

Мастера зала наземного типа звали Лин Бейфонг, и мне пришлось рассмеяться, когда я услышал это имя. Ее козырным покемоном был Райпериор, и я искренне удивился, почему лидер зала не эволюционировал своего Райдона, узнав об этом.

Я предположил, что либо материал, необходимый для эволюции, было очень трудно достать, либо требования было трудно выполнить, либо у него были какие-то личные причины, а может быть, все это было правдой. В любом случае, вернемся к Мастерам Зала. У мастера зала электрического типа в качестве аса был Магнезон, а у мастера зала летающего типа в качестве аса был Гончкроу.

Тренеры, посещавшие Залы, могли назначать поединки с членами Зала, если хотели этого, но чтобы получить право бросить вызов Мастеру Зала, нужно было сначала победить трех высокопоставленных членов Зала. Залы зарабатывали деньги на этих соревнованиях, и, честно говоря, это казалось хорошим местом для сражений с хорошими тренерами.

Все, что я узнал до сих пор, показывает, что все, что делает альянс, похоже, направлено на то, чтобы тренеры могли получить хороший вызов. Они делают это, чтобы предоставить тем, кто достаточно усердно работает, шанс стать сильными. Они подготовили отличный фундамент для роста своих будущих активов. Это показывает, насколько важны сильные тренеры для альянса и человечества в целом.

Покончив с осмотром залов, я съел пиццу в "'Восхитительной еде Альдини'" в качестве немного позднего обеда. После лучшей пиццы, которую я когда-либо ел, ну никогда, я отправился в Боевой клуб, чтобы проверить его.

Я раздумывал, стоит ли мне регистрироваться или нет, потому что я не хотел пока выделяться в Виридиане. Поскольку я все еще не был уверен, хочу ли я привлекать к себе внимание в

Виридиане, даже не под одним из своих псевдонимов.

Тем не менее, после того, как я вошел в Боевой Клуб и немного поговорил с некоторыми сотрудниками, я решил зарегистрироваться, но пока не планировал участвовать ни в каких сражениях. Я подтвердил, что в Циан Сити тоже есть Боевой Клуб, так что я смогу участвовать в сражениях, когда прибуду туда, если захочу.

В любом случае, общаясь с сотрудниками и тренером Боевого клуба, я не только решил зарегистрироваться. Я также узнал о рангах членов клуба.

Теперь, когда я подумал об этом, стало очевидно, что все специализированные клубы заимствовали свои звания из Боевого клуба, или, по крайней мере, позволяли себе сильно вдохновляться Боевым клубом, и это было видно.

Каждый начинал как Страница, а те, кто оставался Страницей на некоторое время, были равны по мастерству тренерам класса новичков. После достижения 15 побед подряд или 100 побед в общей сложности против равных по рангу, их ранг повышался с Пейджа до Сквайра.

Сквайр в основном был равен по мастерству тренерам младшего класса, а после 20 побед подряд или 150 побед в общей сложности его ранг повышался до рыцаря. Рыцари, как правило, обладали теми же способностями, что и тренеры старшего класса, и для продвижения после Рыцаря необходимо было выполнить дополнительное требование, после выполнения первого.

Дополнительным требованием было победить определенное количество противников в том ранге, которого хотелось достичь. Казалось бы, раз уж речь идет о повышении ранга, то победить несколько человек того ранга, к которому стремишься, не проблема, но загвоздка заключалась в том, что у человека было лишь определенное количество шансов достичь цели.

Тем, кому это не удавалось, приходилось выполнять первое требование еще раз. Итак, чтобы стать рыцарем-командором, сначала нужно было одержать 25 побед подряд или в общей сложности 200 побед. После этого у человека было 3 шанса бросить вызов рыцарю-командору, и он должен был выиграть хотя бы один из них.

Те, кому это удавалось, становились рыцарями-командирами, а те, кто терпел поражение, должны были снова одержать 25 побед подряд или в общей сложности 200 побед. Рыцари-командиры, как правило, обладали той же способностью, что и тренеры экспертного класса. Далее следовали звания лорд/леди, герцог/герцогиня, король/королева, император/императрица, суверен.

Это были те, которые специализированные клубы просто приняли, добавив перед ними свой элемент. В любом случае, после того, как я немного пообщался с теми, кто хотел со мной поговорить, чисто для сбора информации, очевидно, я решил посмотреть несколько боев. Поскольку я мог сражаться с младшими тренерами в любое время, я решил посмотреть 2 боя старших/рыцарей. В это время не было запланировано никаких боев более высоких рангов, поэтому я мог посмотреть любой из их боев.

Бои были довольно интересными, и я заметил, что по сравнению с новичками и младшими, у всех старших был по крайней мере один или несколько редких (с высоким BS) покемонов. Мне не удалось увидеть так много образцов, поскольку бои были 3 против 3, и у некоторых тренеров были одинаковые покемоны, но среди них было несколько редких.

В первой битве парень с Парасектом, Муком и Ликитунгом сражался с дамой с Рапидашем и Мачампом. Я не упомянул ее 3-го покемона, потому что не видел его, так как она выиграла без

необходимости использовать его. Тем не менее, после того, как она назвала своего Мачампа, мне пришлось немного посмеяться: видеть такую утонченную женщину, стоящую рядом с Мачампом, показалось мне забавным.

Что касается битвы, то она была хорошей, но менее захватывающей, чем я ожидал. Вероятно, это было связано с менее чем идеальным сочетанием покемонов. Рапидаш быстро справился с Парасектом, используя несколько комбо из Заряда пламени и Пламенного колеса, которые превратились в псевдо-Флэр Блиц, но без самоповреждений.

Парень пытался, чтобы его Парасект хотя бы парализовал или отравил Рапидаша, но пламя сожгло порошок прежде, чем он успел вступить в контакт с его кожей. Было немного грустно от того, как быстро он проиграл, надо было хотя бы научить его использовать Диг, тогда бы он продержался дольше.

После этого началась схватка с Мук, и Леди атаковала Рапидаш с расстояния, используя Огненное вращение, Огнемёт и последний Огненный взрыв, но Мук не просто стояла на месте, позволяя Рапидаш атаковать ее без ответных действий. Мук использовал такие приемы, как Ударная волна, Осадочная бомба, Грязевая бомба и Осадочная волна, чтобы нанести как можно больше ударов.

Естественно, приходилось уклоняться, но в итоге Рапидаш победил. Тем не менее, он получил некоторый урон и был отравлен. Как следствие, он был уничтожен Ликитунгом парня, после того как получил два Рок Слайда. Отозвав своего Рапидаша, женщина вызвала своего Мачампа, который принялся уничтожать Ликитунга.

Мачамп использовал что-то похожее на Пулевой удар, чтобы оказаться перед Ликитунгом, затем он соединил его с Низким подмахом, чтобы нарушить равновесие, а затем использовал Витальный бросок. После этого он поднял Ликитунга с пола и использовал Сейсмический бросок.

Бой закончился довольно быстро, но плавная цепочка приемов Мачампа меня впечатлила. Каждое движение подготавливало противника к следующему, позволяя Мачампу выполнять свою цепочку движений, не давая противнику шанса парировать, по крайней мере, Ликитунг не мог этого сделать.

Покемоны с достаточной выносливостью, с достаточной устойчивостью к боли или достаточно быстрые, вероятно, смогли бы разорвать эту цепь, но все равно это было впечатляюще. Вторая битва была гораздо менее впечатляющей, чем первая, за исключением последнего боя. Если в первой битве был не самый лучший матч-ап, то эта битва была просто печальной.

Я не мог перестать смеяться над лицом проигравшего тренера, когда он увидел покемона, которого вызвал победитель. Проигравший использовал Парасекта, Вилеплума и Венузавра, а победитель - только Арканина. Парасект против Арканина было просто печально: Арканин покончил с ним одним Огненным взрывом.

Он увернулся от всех атак Вилеплума и победил его, ударив двумя огнеметами. Последняя схватка была гораздо интереснее, но Венузавр мог противопоставить Арканайну лишь немного, тем более что, похоже, Арканайн был сильнее Венузавра, несмотря на недостаток типа.

Тем не менее, Venusaur сделал все возможное, используя такие приемы, как землетрясение, осадочная бомба, плетъ из лозы, топчущий удар и последний гиперлуч, чтобы уничтожить Arcanine. Но в конце концов он все же пал. Арканайн успешно уклонялся от большинства атак

Венузавра, а тот использовал паузу после Гиперлуча, чтобы закончить битву, применив то, что выглядело как комбинация Пламенного колеса и Гигаудара, который я теперь называю Пламенным ударом.

К концу битвы Арканин выглядел очень измотанным, но битва уже закончилась, так что это было несущественно. После просмотра этих двух битв я покинул Бойцовский клуб и посетил несколько магазинов, в течение двух часов, оставшихся до ужина, чтобы поискать хороших покемонов. Я увидел несколько достаточно хороших, чтобы заработать на них немного денег, и решил привести сюда маму, когда в следующий раз придет время покупать покемонов для семьи на продажу.

<http://tl.rulate.ru/book/71903/2829659>