

Поблагодарив своего мальчика Ксату, я перезвонил ему и направился в сторону Театра представлений. К счастью, театр находился во внутреннем районе, так что путь от Поке-центра занял всего 20 минут.

Здание выглядело стильно, создавая атмосферу изысканности, но без ощущения снобизма. Войдя в это милое заведение, я подошел к надежной справочной службе и спросил у сотрудника, что представляет собой Театр представлений. Все, что я могу сказать после этого, это "вау".

Парень говорил более 20 минут, чтобы донести информацию, которую можно было бы передать за 2-3 минуты. Я поблагодарил парня за помощь и подошел к одному из мест для посетителей, чтобы спокойно осмыслить то, что я только что услышал.

Я получил много интересной дополнительной информации, но все сводилось к нескольким важным моментам. Во-первых, около 20% всех городов Уровня 5 и 6 имели театры представлений. Затем выяснилось, что отдельные исполнители или группы исполнителей были отнесены к одному из трех дивизионов: люди, покемоны и смешанные.

В зависимости от популярности исполнителям присваивался уровень, который варьировался от С-уровня как самого низкого до S-уровня как самого высокого. Сами выступления делились на две категории - боевые и музыкальные.

Те, кто попадал в категорию "Действие", обычно относились к 1 из 4 групп. Исполнители, сюда включались все виды исполнителей, такие как фокусники и мимы. Художники, сюда включались художники, скульпторы и артисты всех видов. Живые актеры и, наконец, танцоры, которые также включали хореографов.

Наконец, музыкальная категория была разделена на 3 группы.

Это были певцы (обычные), певцы (чисто вокальные) и, наконец, инструменталисты. Это было здорово, так как давало платформу тем, кто хотел просто выступить, не имея ничего общего с борьбой.

Забавным моментом было то, что все директора театров назначались альянсом, и все они были либо лучшими тренерами Высшего класса, либо Элитами, которые не обязательно разбирались в предмете. Их роль заключалась в том, чтобы обеспечить бесперебойную работу и безопасность.

В подчинении у директора была группа тренеров, которые следили за тем, чтобы не возникало никаких проблем и обеспечивали безопасность Театра. В случае, если у директора не было опыта в этом вопросе, управление Театром возлагалось на других подчиненных, которые непосредственно подчинялись директору.

По словам парня, в Виридиане и Циан Сити тоже есть Театр Представлений. Что касается представлений, то я был уверен, что моя Мотра станет очень популярной, если примет участие в каком-нибудь из них. Теперь, когда я подумал об этом, то же самое можно сказать и о конкурсах. Ее большой размер и дополнительные черты помогут ей выделиться и стать популярной.

На самом деле, я хотел проверить знания о генетических признаках, которые были у меня в голове раньше, но я забыл об этом. Давайте внесем поправку. Ого, как много информации. Давайте посмотрим, что мне уже доступно. Все еще много информации, но пока давайте посмотрим на один из списков модификаторов, которые мне доступны.

Здесь есть Блестящие, Гигантские, Крошечные, Королевские, Короли, Императоры, Древние, Первобытные, Происхождение, Мутанты, Благословенные, Потомки Благословенных, и, наконец, Дети Малых или Больших Легенд. Возможно, есть и другие, но этот список уже довольно обширен.

Я поищу еще, если это будет необходимо. Я уже знал о Шайни, и казалось, что это дает общий бонус в 15%. Гигант и Кроха - это, очевидно, модификаторы, связанные с размером. Я уже знал о Королевском гене, поскольку он был у Мотры, и что он дает 25% прибавки к общему результату. Я также слышал о Королевском гене, потому что у Меры был Сикинг.

Очевидно, это была модернизация Королевского гена, и бонус, который он давал, составлял 50% вместо 25%. Он также заменил Королевский ген на экране состояния. Император был последним улучшением Королевского гена и давал 100% бонус вместо 50%.

Древний - модификатор/вариант, которым обладал Янма, бежавший от меня. Он принадлежал к цепочке, которая также имела те же проценты. Так, Древний давал 25% общего бонуса, Первобытный - 50%, а Происхождение - 100%.

Следующим был ген/модификатор мутантов, и это было интересно. Мутанты - это покемоны, которые по той или иной причине эволюционировали или мутировали в нечто новое, первое в своем роде. Модификатор "Мутант" давал тот же бонус, что и модификаторы "Император" и "Происхождение", то есть 100%.

После этого шли Благословенные. Под категорию благословенных попадали все, кто получил благословение от элемента/типа или любой из легендарных категорий ("Минор", "Мажор", "Первый", "Сотворение", "Арсей"). Модификатор "Потомки" появлялся только для 1-го и 2-го поколения после благословленного индивидуума и давал меньший бонус, чем первоначальный.

И наконец, модификаторы "Ребенок малой легенды" и "Ребенок большой легенды", которые могли получить только дети легендарных существ этих категорий, если они не принадлежали к легендарному роду своего родителя. Ребенок малой легенды дает 300% бонус, а ребенок большой легенды - 600% бонус.

Некоторые из модификаторов облегчали разблокировку других, особенно благословений. Важно также то, что бонусы складывались, если они не были частью одной цепочки, как, например, модификаторы "Король" и "Королева".

Самое важное, что следует отметить, - это то, что открытие генетических модификаторов/черт, помимо благословений, может стоить индивидууму, открывшему их, части его потенциала, если это происходит вне эволюции, поддерживаемой добавками.

Только эволюция могла поддерживать раскрытие генетических модификаторов без негативных последствий, и даже это не было гарантировано. Не все среды были достаточно богаты энергией, чтобы поддерживать эволюцию и разблокирование генов без потенциальных потерь, поэтому в качестве поддержки лучше поставлять добавки.

Это объясняло, почему феномен во время эволюции Мотры был намного больше, чем во время эволюции Баттерфри, Себа или Гайи. В любом случае, закончив с информацией о генетических вариантах, я решил уйти, чтобы проверить временный последний пункт моего контрольного списка - Стадион.

Мне было непонятно, как я умудрился пропустить такое большое сооружение, несмотря на то, что южный район находился в том направлении, откуда я пришел. Ну, вообще-то я всегда

пробежал через окраины и большую часть внешнего района, когда входил в крупный город, чтобы быстро добраться до тех частей, которые я обычно исследовал, так что моя сосредоточенность на достижении этой точки могла быть причиной.

Я имею в виду, что размеры крупных городов были огромными, и если бы я не пробежал через менее интересную первую половину, то мне потребовалось бы еще полдня обычной ходьбы, чтобы достичь своей цели. Диаметр крупного города составлял 100 км, поэтому от центра города до одного из его краев было около 50 км.

Первые 15 км от центра города вглубь были окраиной. После этого начиналась внешняя зона, длина которой составляла 25 км. Таким образом, основными частями города были последние 10 км до центральной точки, и это было только расстояние, которое нужно было преодолеть в одном направлении по прямой. Это было одинаково для всех четырех направлений, поэтому должно быть очевидно, почему я сказал, что крупные города были огромными.

Я всегда замедлялся, когда достигал последних 5 км внешней части, и переходил на более спокойный темп, призывая Никс сопровождать меня. В любом случае, стадион находился примерно на полпути через внешнюю часть, немного на юго-западной стороне.

Итак, я пошел по городу, время от времени спрашивая дорогу, чтобы убедиться, что иду правильно. Примерно через 45 минут я смог увидеть стадион издали, и мне потребовалось еще 5 минут, чтобы оказаться рядом с ним.

Причина, по которой стадион находился во внешней части города, была блестящей со стороны альянса. Любая организация, компания, группа или частное лицо, которые хотели купить большую недвижимость в крупных городах по какой-либо причине (исследовательские центры, заводы, виллы, фермы и так далее), должны были делать это из внешней и периферийной зоны.

Это обеспечивало присутствие сильных тренеров в этих районах, поскольку владельцы нуждались в них для обеспечения безопасности. Самое гениальное заключалось в том, что они добровольно/недобровольно служили первой линией обороны в случае нападения/прилива покемонов. Однако главной причиной, естественно, было то, что они не хотели отдавать большие участки земли во внутренней части города.

Я ненадолго остановился у покецентра, построенного рядом со стадионом, и позвал Ксату, чтобы он запомнил его местоположение, поскольку это был один из важных покецентров в Прибрежном городе, и я не хотел проделывать весь этот путь пешком, если захочу посетить это место снова.

Большое количество покецентров в крупном городе удивило меня, когда я впервые услышал об этом, но в этом был смысл: один-два или любое другое небольшое количество покецентров не смогли бы поддержать такой большой город. Во всех крупных городах был 101 покецентр. В центральном районе был один, и за ним присматривала одна из медсестер/сестер Джой. Она также была большим начальником всех остальных покецентров в городе.

Естественно, в покецентре работало больше сотрудников, чем одна сестра Джой, но она была боссом, и все остальные работали под ее началом. В других покецентрах не обязательно был управляющий из семьи Джой, но, как я уже сказал, все покецентры в городе в любом случае подчинялись медсестре Джой в центральном районе.

Эта семья отвечала за покецентры во всем мире, и это фактически означало, что они действительно руководили или, скорее, стояли во главе системы здравоохранения человечества. То же самое касалось полиции и семьи Джунса, известной своими офицерами

Джунсарами/Дженни.

В любом случае, помимо поке-центра в центре города, в центральной части было 4, во внутренней - 16, во внешней - 64 и в периферийной - 16. Итого 101, и это было одинаково для всех крупных городов. В других типах поселений было меньше покецентров, их количество зависело от их размера.

Города имели в среднем 37 покецентров, малые города - 28 покецентров, в городах - 16 покецентров, а в деревнях - 1-4 покецентра. Черт, я снова начал отвлекаться от своей основной темы. Вернемся к тому, зачем я пришел сюда в первую очередь - к стадиону.

Я начал делать то, что стало для меня привычным делом, и стал собирать любую информацию о стадионах. Прежде всего, я узнал, что около 40% всех крупных городов 5 и 6 уровня имеют стадион. Это означает, что только крупные города имели право строить стадионы, за исключением крупных городов 4-го уровня.

У некоторых стадионов была основная тема, например, водное поле, ледяное поле и т.д., но это не было обязательным условием и зависело от местоположения. Стадион Побережного города имел водное поле, но у них были платформы, которые они могли расположить на воде, если это было необходимо.

Стадионы обычно использовались для одного из четырех видов мероприятий. Спортивные мероприятия, концерты, выставки/матчи (покемонов или людей) и крупные мероприятия/шоу (искусство, магия и так далее).

Все стадионы также использовались в качестве одного из пунктов эвакуации в случае чрезвычайной ситуации. Стадионы были разделены на разные размеры с разной вместимостью. Постоянная вместимость составляла 25.000, 50.000, 75.000, 100.000, 150.000, 200.000 и 250.000 мест. Это было только количество мест на трибунах.

При необходимости можно было добавить места, используя площадь поля. Вместимость дополнительных мест составляла 40.000, 80.000, 120.000, 160.000, 240.000, 320.000 и 400.000 мест. В случае возникновения чрезвычайной ситуации людей можно было просто разместить и во внутренней части стадиона. Таким образом, максимальная вместимость увеличилась до 60.000, 120.000, 180.000, 240.000, 360.000, 480.000 и 600.000 человек.

Альянс, естественно, не упустил шанс задействовать еще несколько сильных тренеров для обеспечения безопасности крупных городов, поэтому управляющие стадионами были либо лучшими тренерами высшего класса, либо тренерами класса Elite. В их подчинении, естественно, были тренеры, отвечавшие за безопасность во время любых мероприятий.

Неудивительно, что Прибрежный город мог позволить себе не иметь ни одного спортзала или зала, несмотря на то, что находился вне системы маршрутов и к тому же недалеко от побережья. Начальник зала (Конкурса), директор театра (Представления), руководитель клуба (Воды) и командир морских следопытов были действительно сильными тренерами, которые защищали город, особенно когда к ним добавились их непосредственные подчиненные.

К сожалению, в данный момент никаких событий не происходило, но я все равно зашел внутрь стадиона, чтобы посмотреть, и это было довольно круто. Стадион Побережного Города вмещал 150.000 зрителей, что означало, что он и его участок были довольно большими.

Бульканье Внезапно мой желудок издал голодные звуки, и я вспомнил, что пропустил обед из-за внезапного сюрприза, с которым я столкнулся. То, что мне пришлось так много

бегать/ходить по городу, чтобы добраться до мест, которые я хотел проверить, тоже не помогло.

Посмотрев на часы, которые отец подарил мне после продажи "Смеаргла", я увидел, что до ужина еще больше часа, но я решил вернуться пораньше, чтобы поваляться, пока не придет время есть. Завтра был Киодэй, и я оставался дома на выходные.

Так что в Аркдэй мне предстояло совершить свою первую поездку по побережью. Я бросил последний взгляд на стадион и позвал Ксату, чтобы тот телепортировал меня домой.

<http://tl.rulate.ru/book/71903/2882145>