

Слепая вера Минато трогала Оки, но и создавала ему немало проблем.

Ведь он-то знал, что не обладает таким же невероятным талантом к изобретениям, как этот прирожденный злодей Сенджу.

Он всего лишь плагиатор, разве нет?

Списывать – кто не умеет?

Хотя, если следовать стандартному сценарию, плагиат – тоже неплохой путь к успеху, можно стать «мастером».

Но чтобы стать «мастером», нужно как минимум обладать талантом воспроизвести скопированное.

В обычном мире это означало бы безупречную память, позволяющую идеально запоминать и воспроизводить классические произведения прошлого.

А в мире шиноби – базовые способности ниндзя.

К сожалению, Оки как раз и не хватало этих базовых способностей.

Поэтому его так называемая «изобретательность» была лишь дешевой «выдумкой», да ещё и одноразовой.

Важна самооценка.

Зная себе цену, Оки не принимал лесть Минато всерьёз.

А вот предложение Минато о дальнейшем развитии иллюзорной игры Обито заинтересовало.

Хотя эта игра вовсе не была секретной техникой мира шиноби, а скорее причудливым сочетанием технологий системы и Шарингана, ничто не мешало Оки использовать секретность как прикрытие.

Ведь секретные техники назывались так потому, что обычно принадлежали одному человеку или клану и не подлежали разглашению.

Хотя некоторые секретные техники хранились и копировались официально в Конохе, это происходило только с добровольного согласия их владельцев.

И даже если это «добровольное» согласие было не совсем добровольным, достаточно влияния и силы, чтобы защитить свои секреты.

А Оки был благородным Учиха.

Пусть он и не пользовался уважением в клане и не чувствовал к нему особой привязанности, Учиха славились своей защитой своих членов.

Одно дело – неуважение внутри клана, и совсем другое – если кто-то извне попытается обидеть или принудить его.

Внутри клана, конечно, нашлись бы желающие, чтобы Оки передал свою «секретную технику» семье, но Учиха – гордый клан, где каждый считал себя особенным, и у них не было привычки

отбирать достижения у своих членов.

Если ты делишься – получаешь награды и привилегии.

Не делишься – кто-то в клане будет тобой недоволен, но никто не станет тебя заставлять, гордо веря, что однажды ты одумаешься и сам всё отдашь.

Так поступали многие Учиха, создавшие секретные техники.

Но если кто-то извне попытается силой забрать твою технику – извини, Учиха известны своей сплоченностью и неприязнью к чужакам.

Кто посмеет обидеть члена их семьи, тот навлечет на себя гнев армии красноглазых безумцев!

Таковы Учиха.

А до нападения Девятихвостого, хотя Учиха и не занимали высоких постов в Конохе, их авторитет был неоспорим.

Даже Данзо, этот теневой Хокаге, мог лишь тайком строить козни, не смея открыто конфликтовать с кланом.

Понимаете ли вы вес слова «основатели Конохи»?

Только во время нападения Девятихвостого, которого контролировал Учиха Обито, огромный Шаринган зверя дал верхушке Конохи шанс использовать «контроль Девятихвостого Шаринганом Учих» как предлог, чтобы полностью подорвать авторитет клана и вытеснить его из центра деревни.

И даже тогда Учиха лишь потеряли влияние, но свои секретные техники сохранили.

Коноха получила доступ к техникам Учиха только после того, как «любящий сын» Итачи уничтожил весь клан.

Когда все умерли, секреты, естественно, удержать не удалось.

Поэтому сейчас Оки мог легко защитить свою «секретную технику».

А что насчет будущего...

Через несколько лет он либо сбежит из Конохи, либо с помощью системы получит достаточно сил, чтобы защитить себя.

Будет ли тогда иметь значение мнение верхушки Конохи?

Если награды системы окажутся достаточно хороши, он сможет сказать фантастической четверки Конохи (он про учеников тобирамы.): «Я просто хочу защитить «свою» Коноху, вы, старики, предавшие Волю Огня, поняли?»

Даже немного взволновался.

Конечно, даже если он и захочет стать Азу без говядины, это дело будущего.

Сейчас он всего лишь мелкая сошка, которой нужно решить проблему распространения игры.

Улучшения необходимы.

С текущей «моделью» играть мог только один человек за раз, а продолжительность игры зависела от выносливости Оки.

Это было слишком неэффективно и неудобно.

Но как именно это сделать, нужно было хорошенько обдумать.

Затем они вместе отправились в знаменитую ramenную Ичираку, ведь после игры было уже почти двенадцать.

В отличие от «канона», где владелец Ичираку появляется уже в среднем возрасте, в 46-м году Конохи он был молодым мужчиной чуть старше двадцати, который приехал в деревню всего несколько лет назад.

Его дочери Аямэ ещё не было на свете, а сама ramenная была всего лишь небольшой уличной забегаловкой без особой известности.

Тем не менее, благодаря ностальгии, Оки стал постоянным клиентом Ичираку, как только она открылась.

Надо сказать, ramen там был довольно вкусный.

Он даже «подсадил» на него Минато.

Насладившись вкусным ramenом, друзья прогуливались по улице, и Минато вернулся к разговору об игре: «Оки, когда я смогу снова поиграть?»

Оки поднял бровь: «Ещё не наигрался?»

Минато смущенно почесал затылок: «Да, это очень интересно. И ещё... я хочу узнать, чем закончится игра...» Он сделал паузу и добавил: «Хочу узнать судьбу моего персонажа».

Оки: «Ого? Я думал, ты только и делал, что уворачивался от ловушек, сражался с призраками и наслаждался битвой. А оказывается, ты ещё и сюжет изучал».

Минато улыбнулся: «Я всё-таки джоунин Конохи, а сбор информации – один из основных навыков джоунина».

«Хотя сюжет в игре подается фрагментарно, ключевая информация присутствует».

Оки кивнул: «Конечно, с твоими способностями ты обязательно раскроешь сюжет игры, даже если он подаётся в виде фрагментов. Тебе достаточно информации, чтобы собрать полную картину».

В иллюзорной игре под названием «Возвращение домой» история не рассказывалась прямолинейно, а была скрыта в игровом процессе, раскрываясь через обрывки текста и подсказок.

Эта информация была разбросана по разным локациям, и её нельзя было взять с собой.

Если не обращать внимания, можно было легко пропустить.

Хотя это и не мешало пройти игру, игроки, не привыкшие собирать информацию и изучать сюжет, скорее всего, прошли бы её, не понимая, о чем она вообще.

Но Минато, казалось бы, не собирал никакой информации, просто бежал вперед и сражался, как обычный новичок, но на самом деле замечал и запоминал все скрытые подсказки.

Более того, уже выйдя из игры, он смог собрать довольно цельную историю.

По крайней мере, собранной Минато информации хватило, чтобы сложить кусочки пазла.

По версии Минато, его игровой персонаж был ниндзя Конохи, участвовавшим в войне шиноби и видевшим все её ужасы, что привело к накоплению большого количества негативных эмоций.

Эти негативные эмоции привлекли внимание злых духов, а поскольку персонаж убивал, на него легло проклятие жертв.

Поэтому, когда война закончилась и «герой» должен был вернуться домой, он оказался в ловушке проклятия, созданного злыми духами, и должен был преодолеть все препятствия, чтобы вырваться и вернуться в свой настоящий дом.

Таков был сюжет игры по версии Минато.

Оки лишь сказал: «Хотя есть некоторые расхождения с реальным сюжетом, ты недалек от истины».

Минато почесал затылок: «А? Значит, не всё верно? Есть ещё что-то скрытое?»

«Хмм... Мне всё интереснее узнать правду. Интересно, когда я смогу продолжить играть?»

Последнее было сказано с сожалением.

Он хотел бы продолжить играть сегодня днем, но у него были дела, поэтому оставалось лишь надеяться на «следующий раз».

Оки же хотел сказать – не нужно никакого «следующего раза», ведь Минато уже выдал все возможные эмоции, и Оки он больше не нужен.

Да, Минато не прошел игру до конца, но уже предоставил все эмоциональные значения, которые мог дать. Другими словами, его «полезность» для Оки иссякла, и дальнейшая игра была бы классическим «заниманием места».

Конечно, Оки не собирался запрещать Минато играть.

Он не был из тех, кто считает старых игроков «злыми донатерами, мешающими развитию игры».

Даже если бы Минато не был его лучшим другом, Оки всё равно позаботился бы о таком преданном игроке.