

Конечно, Фугаку просто выражал своё недоумение. Он прекрасно понимал, что у Оки не Мангекё Шаринган, иначе для активации техники не требовалось бы полное отсутствие сопротивления.

Если бы у Оки действительно был легендарный Мангекё, сопротивление было бы бессмысленным.

Просто условия активации техники Оки были очень строгими, но и эффект был потрясающим.

В отличие от Минато, Фугаку не думал, что эта техника может развиваться до уровня Мокутона. Всё-таки талант Оки как ниндзя был слишком слабым.

Как глава клана Учиха, Фугаку был сторонником превосходства крови и не верил, как Минато, что упорным трудом можно преодолеть любые ограничения.

Однако, эта техника вдохновила Фугаку. Он увидел возможность значительно увеличить число пробудивших Шаринган и ускорить его развитие.

Такой уровень реализма и непроницаемость даже для мощного трёхтомного Шарингана – это была идеальная техника, созданная специально для Учиха.

Один только непередаваемый ужас мог пробудить Шаринган у любого Учиха с более-менее чистой кровью.

Фугаку был уверен, что если бы у него ещё не был пробуждён Шаринган, то после такого он бы точно его пробудил.

А теперь, когда кровавые фигуры в красном мире бросились на него, окружив со всех сторон, и он погиб, несмотря на все свои усилия, Фугаку ещё больше укрепился в своей уверенности.

Ощущение смерти было слишком реальным, так же как и боль от разрывающих тело оружий. Фугаку с трудом отличал иллюзию от реальности. Если бы его Шаринган не был бесполезен в этом мире, он бы, наверное, поверил, что это реальность.

Важно отметить, что бесполезность Шарингана заключалась не только в невозможности рассеять гендзюцу, но и в том, что в этом мире он был просто обычным глазом.

Не стоит забывать, что Фугаку был игровым персонажем с ограниченными возможностями.

Хотя в игре не было запрета на использование «скина» Шарингана, этот «скин» не мог повлиять на базовые характеристики персонажа.

Таким образом, активированный Шаринган Фугаку был просто косметическим эффектом, не влияющим на силу персонажа.

Более того, из-за бесполезности Шарингана, Фугаку был даже слабее, чем мог бы быть.

Он и так уступал Минато в боевых навыках, а теперь, лишившись привычной поддержки Шарингана, стал совсем беспомощным, словно новичок, играющий в Dark Souls.

Оки наблюдал, как Фугаку умирает снова и снова, демонстрируя разнообразие способов умереть.

Его протыкали, рубили, давили, резали, разрывали на части... Фугаку превратился в мученика.

Сначала он боялся смерти, потом оцепенел, затем его охватили гнев и ненависть, и он вошёл в азарт, стремясь победить кровавых монстров. С неистовым упорством он прокладывал себе путь, убивая врагов одного за другим.

Наблюдая за его отчаянными попытками, Оки задумался: «Может, сказать ему, что необязательно убивать всех монстров, а достаточно просто добраться до конца уровня?»

«Но видя его азарт, я боюсь, что он разозлится, если я сейчас раскрою ему правду».

«Ладно, промолчу. Мне не нужно, чтобы они проходили игру, мне нужны их эмоции».

Размышляя об этом, Оки посмотрел на панель системы. Цифры его порадовали.

Фугаку уже «сгенерировал» 1024 очка эмоций. Пусть это было меньше, чем у Минато, и больше не росло, но всё равно неплохо. Это значительно приблизило Оки к выполнению задания.

К тому же, лимит эмоций был исчерпан.

Игра ещё толком не началась, а эмоции уже на пределе. Вот насколько сильными были переживания Фугаку.

Оки немного пожалел, что сделал игру такой «большой». Хотя для него два часа геймплея – это пустяк, судя по реакции игроков, достаточно было бы и получаса.

Даже если бы это не позволило выжать максимум эмоций, основную часть он бы всё равно получил. А сэкономленную чакру и энергию Шарингана можно было бы использовать для запуска игры несколько раз в день, добиваясь эффекта «мелкий опт». Сейчас же он мог запускать игру лишь два-три раза в сутки.

«Я переоценил психологическую устойчивость элиты мира шиноби. Или же эти примитивные «страшилки» с Земли оказались слишком шокирующими для них, и они просто не смогли сдержать эмоций».

Размышляя об этом, Оки решил разделить игру на части и создать получасовую демо-версию.

Наличие демо-версий – обычная практика для однопользовательских игр. Но обычно игра длится несколько часов, а демо-версия – 20-30 минут. Оки же собирался сжать двухчасовую игру до получаса.

Раз для выполнения начального задания нужно всего 5000 очков эмоций, то можно и обойтись демо-версией.

В этом не было ничего предосудительного.

Оки спросил у системы, можно ли использовать демо-версию для сбора эмоций.

Система, хоть и была «тормозом», дала ответ: можно.

Любая первая игра, независимо от объёма контента, подходила для сбора эмоций, если игрок проводил в ней не менее десяти минут. Разница была лишь в том, что короткая игра не позволяла достичь пика эмоционального напряжения.

Ответ системы полностью удовлетворил Оки. Он даже пожалел, что не спросил об этом

раньше. Возможно, он смог бы выполнить задание уже сегодня.

Задание оказалось на удивление простым. Можно было «выжать» из игроков все эмоции, используя всего лишь демо-версию. Судя по реакции Минато и Фугаку, получаса было бы достаточно для большинства игроков.

Получалось, что для выполнения задания хватало одной демо-версии.

Но это было связано с особенностями мира шиноби, где развлечения были большой редкостью. Игра-Гендзюцу Оки была для них чем-то совершенно новым.

На Земле, даже если бы технологии позволяли создавать ментальные сети, даже самая реалистичная игра не произвела бы такого впечатления на людей, привыкших к изобилию развлечений.

Простая демо-версия, пусть даже очень качественная, вызвала бы лишь интерес и ожидание, но не такой шторм эмоций, как в мире шиноби.

Кроме того, Оки был уверен, что со временем жители мира шиноби тоже привыкнут к играм.

И тогда его текущая игра вызовет у них лишь лёгкое учащение пульса, а может, и вовсе никакой реакции.

Это было неизбежно, ведь человеческий порог восприятия удовольствия постоянно растёт.

<http://tl.rulate.ru/book/121173/5072441>