

Прошло уже не мало времени как я начал читать гайды. Из особо интересных можно выделить несколько важных.

В первом гайде один игрок расписал как работает система репутаций. Он в нескольких мирах тестировал различную репутацию и ее влияние на отношение к нему. Из особо важного стоит выделить, что фракционная репутация дает определенные бонусы. При 1000 положительной репутации магазины могут дать скидку до 15% на товары, при 2500 скидка может увеличиться до 20%, а также можно купить то чего нет в официальной продаже, при достижении 5000 можно будет уже договориться о вложении средств в магазин и получать определенный процент от продаж. Самое большое значение в 10000 положительной репутации, при этом значении можно получить квест на расширение магазина. Как он описал, квесты бывают разные – это может быть задание на устранение конкурентов, поиск новых партнеров, договора с другими странами для расширения или поиск новых поставщиков. Награды за такие задания весьма хорошие, помимо наград от самого магазина будет также награда от системы.

Репутация с кланами тоже имеет свои особенности. При 1000 члены клана могут помочь в небольшой конфликтной ситуации, при 2500 открывается доступ на клановую территорию, при 5000 открывает возможность тренировок с бойцами клана, а также можно будет изучить некоторые клановые навыки, техники и умения. Когда репутация достигнет максимум в 10000 можно будет получать задания на усиление клана. Вот только если с магазинами при выполнении заданий падение репутации с другими фракциями встречаются редко, то у кланов почти каждое задание влечет за собой падение репутации с другим кланом или еще кем нибудь. Награда конечно также гораздо лучше, а также откроется возможность породниться с кланом. Дальше можно будет провернуть подобное с несколькими кланами и сделать альянс. В итоге можно будет даже создать новую фракцию.

Второй гайд был сделан целым кланом игроков и выпущен в общий доступ как реклама клана. В нем объясняли про экипировку, какому классу какую экипировку лучше носить, какие статусы собирать и прочее. Для себя я выделил часть в которой объясняли про ранг вещей. Всего известно восемь рангов вещей. Обычные – самый низкий ранг. Ничего особенного в них нету, худший из вариантов. Необычные – уже лучше. Имеется один дополнительный эффект, встречаются довольно часто. Редкие – хорошие вещи которые встречаются не так часто, но все равно их довольно много. Имеется уже два дополнительных эффекта. Уникальные – вот от сюда начинаются уже вещи имеющие свою маленькую историю. Встречаются редко, имеют три дополнительных эффекта, есть возможность получить задание, связанное с этой вещью. Легендарные – вещи уже не для простых смертных. Встречаются еще реже уникальных. Имеется уже от четырех до пяти дополнительных эффектов, также имеется возможность получить задание. Эпические – все тоже, что и с легендарными только встречаются еще реже, от шести до восьми дополнительных эффектов, имеют свою уникальную ауру и могут быть разумны. Мифические – найти практически не реально, от восьми дополнительных эффектов и выше, почти всегда разумны, со всеми мифическими вещами связаны квесты. Божественные – говорят, что когда-то на аукционе кто-то выставил божественную на продажу, так люди узнали, что существует такой ранг. Про них ничего не известно.

Так же по совету в этом гайде отключил большую часть системных оповещений о получении урона и лечения. Оставил только оповещение о получении бафов и дебафов. Как здесь рассказывают многие в свой первый поход в данж чуть не погибли из-за обилия оповещений о получении урона.

Дальше пошли гайды с прокачкой и с некоторых я выпал в осадок. Один игрок решил все

вложить в харизму, прокачивал ее по полной, смог раздобыть вещи на харизму и выносил своим врагам мозг так, что одни сражались за него, а другие делали себе харакири. Другой вариант был через удачу. Игрок, который решил сделать упор на удачу был таким же попаданцем в Наруто. Он даже подробный гайд написал, как прокачиваться. Основной кач начался после экзаменов. Когда умер Хирузен он смог убедить Джирайю стать пятым хокаге, а сам подался в ученики к Цунаде. Вот только кач проходил в казино. Мне такой вариант точно не подходит. Зная свою удачу я в первом же казино оставлю все свои деньги, вещи, все движимое и не движимое имущество.

Мне понравились варианты с прокачкой во все стихии. Вариант был очень дорогой и долгий, но как описывали его есть возможность делать все постепенно. Тем более со временем можно будет получить хороший геном, что может дать неплохой старт для других стихий или вовсе сменить весь вектор развития.

Сделав выводы перешел к составлению плана.

1. Необходимо сделать упор в повышение характеристик, особенно контроль.
2. Начать фармить данжи.
3. Прокачка пассивных навыков. Алхимия, кулинария и т.д.
4. Необходимо начинать налаживать отношения со своими будущими товарищами. Если с кланом Инузука у меня заочно хорошая репутация с них и начну.

План составлен. Начнем его выполнять. Посмотрев на Дею заметил, что она перебралась в кровать и сейчас читала какую-то книгу.

- Что читаешь?

- Книгу. - ее ответ был весьма информативен.

- О чем она?

- О различных животных. Строение их тел, их повадки, места обитания. Интересная книга.

- Я набросал план своего развития, посмотришь?

- Давай. - отложив книгу она протянул ко мне свою руку, вставать с кровати она видимо на собирается.

Подойдя к ней, я передал ей свой великий план из четырех пунктов и ждал ее советов.

- Знаешь, ты вложи лучше очки в интеллект. Тебе думаю полезно будет.

- Почему?

- Понимаешь твой план говно. Смотри сам. Качать характеристики ты будешь по-любому. Хочешь ты этого или нет. И писать этот пункт в плане бессмысленно. Ходить в данжи? Аналогично. Прокачка пассивных навыков? Тоже самое. Единственное, что еще подходит это налаживание отношений и поход в клан Инузука. Делаем вывод. Твой план имеет лишь один пункт.

- А что мне было еще туда написать? Все, что у меня сейчас есть это неплохое оружие и

несколько бесполезных техник?

– Не сказала бы, что бесполезных. Клон еще можно туда определить, но и то в местности где много воды они будут стоять очень мало, а учитывая, что довольно-таки скоро тебе предстоит отправиться в страну волн, они будут неплохим подспорьем. Лечебная техника медузы весьма полезна для тебя. Любая мед техника требует большое количество контроля, который у тебя в отрицательном значении. Эта же техника для тебя идеальна. Требуется только чакра, а все манипуляции с ней уже проделает за тебя медуза. Оригинальная техника конечно также требует много контроля — вот только с этой техникой система поработала и тебе нужен только объем чакры и родство с водой. Учитывая, что на ближайшее время это будет твоя единственная лечебная техника тебе нужно в спешном порядке качать свое родство. Идем дальше. У тебя есть оружие, но ты не умеешь им пользоваться. Умение рубить крапиву палкой, в бою тебе не поможет. Тем более тавто неплохо вариант для тебя научиться использовать холодное оружие и обучиться кендзюцу. Как подрастешь сможешь взять оружие с клинком подлиннее, а пока тренируйся с этим. Хорошим вариантом будет сходить в данж низкого уровня и начать сразу с практики. Проведя анализ, я пришла к выводу, что, когда пригорает в людях открываются ранее скрытые таланты. Может и в тебе, что-то такое есть. Глубоко. Очень глубоко. Тебе еще нужно активировать очаг чакры, желательно сделать это поскорее и научиться пользоваться чакрой. Не забывай, что у тебя есть свиток с очень интересным призывом. Чем раньше ты сможешь его использовать и заключишь контракт, тем раньше получишь фамильяра. Ты конечно сможешь призывать сильных созданий, но лучше с нуля развить своего фамильяра. Повышая уровни вместе с тобой у него будет открываться новые ветки развития и, ты сможешь развить его под себя. С повышением уровня ты сможешь иметь несколько фамильяров. Так что вперед, иди сейчас в данж и постарайся не умереть.

– Слишком много за один раз. Ладно. Как мне попасть в данж?

– В настройках системы выведи мини карту. На ней будут отмечены многие данжи. Есть так же ивентовые данжи, блуждающие данжи, вообще видов данжей весьма много. Там же в настройках убери галочку с автоматического входа в данж. Начни с тех где уровень не выше 10. Не используй мировой пространственный барьер. Можно сказать, что он уведет тебя на изнанку этого мира. Там нет других людей и ты, войдя в него в одном месте, сможешь выйти в другом при этом в реальном мире время течет медленнее чем там. За сутки, проведенные в барьере в реальном мире пройдет меньше полутора часов. Вот только барьер заполнен различными врагами, некоторые довольно слабые, но встречают такие, что и лет через 20 тебе с ними не справиться. Пока ты не готов туда соваться. Если, что пока ты будешь в данже время в реальном мире остановится, так что можешь там хоть год сидеть, тебя никто не хватится.

– Понял, спасибо. Я пойду, наверное.

– Да, вали. Можешь обращаться ко мне если будут вопросы.

Вернувшись обратно в свою квартиру, я сел на кровать. Кстати странно, я должен был там оказаться в одних трусах, а был одет. Ну да ладно. Количество информации, которая на меня вывалилась было слишком большим. Все это нужно было обдумать. Дея права, нужно начинать качаться уже сейчас. Открыв карту, я увидел всю деревню. Не маленькая деревня, но все-таки меньше моего родного города. Да и большинства других знакомых мне городов. Смог открыть карту мира. Все оказалось закрыто. Как в стратегиях с туманом войны. Но даже так довольно много информации. Помимо континента, на котором я нахожусь видно еще несколько других. До них довольно далеко правда насколько далеко сказать невозможно. Масштаб карты ни где не прописан и сколько километров в сантиметре этой карты не ясно. Если вернуться к нашему материку, то деревня находится правее его условного центра. К карте мира вернуться можно

будет, когда я ее хотя бы немного открою, а пока деревня. В деревне довольно таки много данжей. Вот только до 10 уровня всего четыре штуки. Больше половины приходится на уровне от 20 до 60. Выше сотого всего два. Ближайший из данжей моего уровня находился в том направлении куда я шел, когда меня выперли из приюта. На карте были отмечены кварталы. Нашел квартал Узумаки, он граничил с кварталом клана Учиха и Сарутоби. Надо будет как ни будь наведаться туда. От моей квартиры туда идти ближе чем до башни хокаге. Кстати к моему данжу можно пойти двумя путями. Он находится за лесом смерти, напротив квартала Сенджу. В данж пойду по короткому пути, мимо клана Нара и кладбища. Кстати на кладбище данжи 40+ пока туда лучше не соваться. В лес смерти я точно не ногой там помимо данжей 80+ находится один из двух данжей 100+. Второй данж 100+ находится прямо в скале и как туда попасть пока не понятно. Желательно было бы узнать, чтобы случайно не сунутся.

Перед тем как двинуться туда решил поесть, да и баф получить. Ничего выше необычного не вышло, но 10 к силе и ловкости на 2 часа пригодится. Двинулся в путь стараясь не мелькать на глазах у людей. Быстрым шагом дошел до небольшого леса меньше чем за час. Собрался с мыслями и пошел. Желаете ли вы войти в данж?

Враги до 10 уровня.

Мысленно выбираю «Да» и вхожу.

<http://tl.rulate.ru/book/42128/962292>