Не успел очнуться, как из окружающей темноты появились уведомления, написанные огненными буквами.Добро пожаловать в новый мир!

Теперь вы ИГРОК.

В мире настоящих Шиноби

всё зависит от выбранного вами уровня сложности.

От реального: с минимумом игрового интерфейса,

где всё зависит от навыков и как вы сможете их развить,

где нет канона и всё зависит от вас.

До развитого: с игровым интерфейсом,

где не надо заботиться о наработке навыков,

все решают умения и их уровень, и всё строго по канону,

изменения невозможны.

Слов нет, но я вроде как живой и мне, судя по ощущениям, предстоит еще родиться. Хотя логично, я сам это выбрал, а перед рождением надо проверить настройки, а то мало ли что. Я даже рад, что закончил ту неполноценную жизнь - родители смогут сосредоточиться на внуках. Что же, вперед к новой жизни! Так, что там, ага, выбор сложности из пяти представленных.1. Реализм*

*Ваш противник умирает,

как любой нормальный человек,

от первого же попадания

в голову или в сердце,

тоже самое применимо и к вам.

Нет привязки к ОЖ (очки жизни),

как нет и самой характеристики ОЖ.

Шиноби отличается от простого человека тем,

что имеет чакру, умеет ею пользоваться

и укреплять ею тело.

Навыки присутствуют,

но чтобы их получить и развить,

надо стать вторым Майто Гай.

Присутствует особая жестокость

и насилие с детского возраста.

Учеба - семь лет, до одиннадцати лет,

класс «Спец группа — дети глав кланов»

не проводит обучение практикам

сексуального соблазнения

женщин и мужчин.

Канона нет, но кто вам сказал,

что ваш отец стал Хокаге,

как и мать - джинчурики,

ведь Второй Хокаге жив,

как и жена Первого, являющаяся джинчурики.

Мда... Ну, очень хорошее предложение, моя задница мне дорога. А то пошлют с миссией соблазнения добыть информацию к любителю маленьких мальчиков. Да и с таким описанием, что канона нет, что-то сомнительно, что я попаду в класс «Спец группа» будущих глав кланов, только их не пошлют на такие миссии. Так что нафиг, никогда не мог читать слеш-пидары-рассказы, а тут предлагают провести детство, разрабатывая задницу. Так что, ну его в задницу, что там дальше.2. Превозмогание*

*Ваш противник умирает

уже не как простой человек,

не от первого же попадания в голову

или корпус, а от пяти,

тоже самое применимо и к вам.

Частичная привязка к ОЖ (очки жизни),

появилась характеристика ОЖ.

Шиноби отличается от простого человека тем,

что имеет чакру, умеет ею пользоваться

и укреплять ею тело.

Навыки присутствуют,

но чтобы их получить и развить,

надо стать вторым Рок Ли.

Присутствует жестокость

и насилие с детского возраста.

Учеба - пять лет, до одиннадцати лет,

класс «А», как и «Спец группа — дети глав кланов»

не проводит обучение практикам

сексуального соблазнения

женщин и мужчин.

Канон где-то на четверть присутствует,

но где-то и как-то:

вы сын Четвертого Хокаге,

но кто вам сказал, что и джинчурики,

а не её соклановницы,

у Хокаге полно поклонниц.

Тоже не то, что-то я не чувствую в себе «силу юности», да и бастардом быть не привлекает, смотрим дальше.3. Игрок*

*Ваш противник уже не умирает,

как любой нормальный человек

от первого и даже пятого попадания

в голову или корпус пока есть очки жизни,

тоже самое применимо и к вам.

Полная привязка ОЖ (очки жизни) к телу,

можно пережить и бомбу биджу в эпицентре,

было бы нужное количество ОЖ.

Шиноби отличается от простого человека тем,

что имеет чакру, умеет ею пользоваться

и укреплять ею тело.

Присутствует как Навыки, так и Умения,

полностью РПГ составляющая и прокачка.

Развив Навыки с Умениями, можно стать в два раза сильнее,

ваши противники могут иметь только одно из двух,

но чтобы их получить и развить, вам надо очень постараться

или заглянуть в настройки.

Присутствует жестокость и насилие с детского возраста.

Учеба - семь лет, до тринадцати лет,

класс «А» и «Б», как и «Спец группа — дети глав кланов»

не проводит обучение практикам сексуального соблазнения

женщин и мужчин.

Канон присутствует где-то наполовину в ключевых моментах:

кто вам сказал, что вы единственный ребёнок

Четвертого Хокаге и джинчурики

и что именно в вас запечатают биджу.

В названии толстый намёк, чтоб его выбрать, а в описании намёк на читерную прокачку. Надо не забыть посмотреть в настройках, как оно связано с навыками и умениями. Думаю, что выберу эту сложность, а пока посмотрю, что там дальше.4. Пафос*

*Ваш противник иногда умирает,

после проигранной схватки

просто теряет сознание.

ПАФОСНЫЕ речи до схватки, во время неё и после,

происходят также и словесные баталии,

тоже самое применимо и к вам.

Полная привязка ОЖ (очки жизни) к телу,

на пороге смерти включается биджу-регенератор,

полностью восстанавливая ОЖ.

Шиноби отличается от простого человека тем,

что имеет чакру, умеет ею пользоваться

и укреплять ею тело.

Навыки отсутствуют, но есть Умения и их прокачка,

сумел прыгнуть пару десятков раз,

убежать от толпы догоняющих,

получай Умения «прыгун» или «бегун».

Учеба - пять лет, до тринадцати лет.

Обучению практикам сексуального соблазнения

женщин и мужчин проходят

ученики с минимальным количеством чакры,

Корень Анбу.

Канона на семьдесят пять процентов,

вы сын Четвертого Хокаге и джинчурики.

Пафос, и этим всё сказано, смотрим дальше.5. Канон*

*Ваш противник не умирает

после проигранной схватки,

а просто теряет сознание.

ПАФОСНЫЕ речи до схватки, во время неё и после,

происходят также и словесные баталии,

то же самое применимо и к вам.

Полная привязка ОЖ (очки жизни) к телу,

на пороге смерти включается биджу-регенератор,

полностью восстанавливая ОЖ,

объединяя свою жизнь с джинчурики и увеличивая его ОЖ.

Шиноби отличается от простого человека тем,

что имеет чакру, умеет ею пользоваться

и укреплять ею тело.

Навыки отсутствуют, но есть Умения и их прокачка,

сумел прыгнуть пару раз,

пробежать быстрее пешехода,

получай умения «прыгун» или «бегун».

Обучение практикам сексуального соблазнения

женщин и мужчин проходит только в Корень Анбу.

Учеба - полностью канонная,

вы сын Четвертого Хокаге и джинчурики.

Что могу сказать, канон мне никогда не нравился, так что в топку.

Выберу третий вариант, как я понял из описания, реальная жизнь с полной РПГ составляющей. Но прежде чем выбирать, надо заглянуть в настройки, да и в описании об этом говорится. Так в прочитанных мной книгах ГИ «герой-игрок» упоминает интерфейс, меню или настройки, ну, что же, пробуем. Проговариваем про себя, тела то пока еще нет.- Открыть интерфейс.

Тут же появилась табличка, скрыв под собой предыдущую с выбором сложности.Интерфейс

Настройки

Профиль

Управление

Так, уже хорошо, что есть доступ, а вот «управление» это уже и впрямь интересно. Ну, что же, начнём по порядку настройки.Звук

Видео

Игровой процесс

Что же, начнём сверху, выбираю звукВсе звуки: 0 _____ 100 «100»

Музыка: 0 _____ 100 «100»

Эффекты: 0 _____ 100 «100»

Речь: 0 _____ 100 «100»

Не, музыка мне не нужна, а вот всё остальное пригодится, плохо, что нет общей громкости. Дальше у нас видео.Размытие при движении: Вкл/Выкл

Вот из-за чего будет размытие на высокой скорости, надо включить, а то ничего не увижу, а так хоть шлейф от высокоскоростного движения виден будет.Размытие при движении: Вкл/Выкл

Повышенная чёткость:

Выкл _____ Очень Высокое

«Выкл»

Хмм, думаю, очень высокое будет достаточно, интересно почему изначально было выключено.Качество детализации:

Низкое _____ Запредельное

«Низкое»

А чего это-то на низком, ладно, исправить не сложно, думаю, запредельное качество детализации мне хватит, может получу додзюцу, шаринган, хе-хе.Дальность видимости:

Низкое _____ Запредельное

«Низкое»

И эту ставлю на запредельное, она тоже была на низком.Качество окружения*:

Низкое _____ Запредельное

«Низкое»

*Сюда относятся: вода, земля, трава, небо, деревья, строения, тени.

Качество текстур:

Низкое _____ Запредельное

«Низкое»

Качество персонажей:

Низкое _____ Запредельное

«Низкое»

Качество ландшафта:

Низкое _____ Запредельное

«Низкое»

Ну и эти до отказа, запредельное.Яркость:

Низкое _____ Динамическое освещение

«Динамическое освещение»

Искажения: Вкл/Выкл

Блики: Вкл/Выкл

А вот выключенные блики - это нехорошо, ведь даже протектор может бликануть и выдать засаду шиноби, так что включаем. Осталось настроить только игровой процесс.Уровень сложности: «Реализм» — по умолчанию

Вот оно как, ставлю сложность Игрок, как и задумал, подтверждаю выбор.Уровень сложности: «Игрок»

Постоянное отображение имён, характеристик, данных*: Вкл/Выкл

*Отображение информации об окружении игрока, персонажах и объектах,

зависит от характеристики наблюдательность, степени её прокачки.

Авто-подбор трофеев: Вкл/Выкл

Автоматический вход в подземелье или локацию: Вкл/Выкл

Автоматический выход из подземелья или локации: Вкл/Выкл

Конвертер свободных очков*: Вкл/Выкл

*Количество свободных очков (СО) за уровень: 160,

10 СО = 10 первичных характеристик (ПХ),

50 СО = 5 вторичных характеристик (ВХ),

100 СО = 1 очко способности (ОС).

Все СО можно вложить в одну из трёх.

Обратный конвертер свободных очков*: Вкл/Выкл

*Один раз за уровень из любой способности можно забрать три ОС,

перераспределить между другими или перевести их в свободные очки (СО).

Открыть навык или умение к имеющемуся*: Вкл/Выкл

*Если навык или умение достигло 50 уровня,

можно открыть такое же умение или навык,

пожертвовав 40 уровнями,

получая навык и умение по 10 уровню каждый.

Так, авто-переход отключил, два конвертера предоставляют интересные возможности. За два уровня прокачать одну способность на три, или вторичную характеристику на шесть, поднять одну способность за счёт другой. Ну а подбор трофеев и отображении информации - это просто замечательно. А прокачка навыка или умения не такая уж и читерная, халявы не будет.

Что же, с настройками закончили, переходим дальше, профиль.Доступ к Профилю невозможен.

Не произведено создание персонажа.

Хмм, это что же, мне дадут изменить внешность Наруто, уже интересно, хотя канон тут где-то всего лишь наполовину. Внешность - такая малость по сравнению со смертью Джирайи или Данзо, я так думаю, при создании перса проверю.

Так, осталось настроить управление, выбираю и смотрю.Мысленное управление*: Вкл/Выкл

*интерфейс, профиль, инвентарь.

Слияние чакры с телом*: Вкл/Выкл

*Скорость прохождения сигнала от мозга к мышцам

с помощью нервов вас больше не сдерживает,

управление происходит с помощью чакры,

зависит от характеристики скорость и степени её прокачки.

К ней не имеют отношение такие навыки и умения,

как напитка чакрой мышц,

её сжигание в них и ускорение чакры.

А вот слияние включаем, скорость лишней не будет, а лишь дополнит остальные возможности ускорения.Крафтерный конструктор*: Вкл/Выкл

*Мысленное управление конструктором,

крафт зависит от характеристики контроль,

чем она выше, тем разнообразнее и лучше изделия.

Управление предметами*: Вкл/Выкл

*Манипуляция предметами в пространстве,

убрать и достать из инвентаря предметы

с помощью навыка или умения чакро-нити.

Вес предмета, его удалённость от вас и количество нитей

развивается с поднятием уровня навыка или умения.

Достаточно подвести нить к предмету,

чтобы перенести его в инвентарь или достать из него,

предмет появится от вас на том расстоянии,

на какое хватит длины нити.

Ооо, слов нет - вот она плюшка, конструктор, надо будет глянуть, чего можно накрафтить. Значит в схватке в полный контакт можно достать кунай из инвентаря и воткнуть противнику в спину. Однозначно включаю, такой рояль в кустах, хе-хе. Что же, с настройками закончили, так, мысленно командую, надо привыкать.

- Закрыть интерфейс.Сохранить изменения: Принять/Отменить

- Принять, - появилось окно создания персонажа.Так как вы ещё не родились,

то имеете возможность выбрать свою будущую внешность.

А вот это интересно, каким же я себя вижу, хорош вопросец. Так, смотрим, что тут и как в конструкторе создания персонажа. Что же, всё ясно, выбираю свою прошлую внешность, но только рост метр восемьдесят. Думаю, с двумя буду выделяться на фоне мелких местных жителей, ведь, как помню, в анимэ Цунаде была высокой по местным меркам, а в вики написали, что её рост 163 см. Волосы покрасил в вертикальную радугу, снизу красный, сверху, собственно, фиолетовый.

Жму сохранить, принять и опять темнота.

http://tl.rulate.ru/book/46809/1112725