

Глава 0: Пролог.

Ежедневная обыденная жизнь, которая повторяется, как белка, бегущая в колесе.

Нет осознания того, что это скучно. Просто привычно проживаешь знакомый день.

Будучи государственным служащим со стабильным доходом, он не имеет опыта знакомств и не особенно задумывается о женитьбе. У него нет семьи, которую он мог бы содержать, и друзей тоже немного.

Другим его жизнь может показаться опостылевшей, но он был вполне доволен. Скорее, это счастье, что нет никаких проблем и утомительных дел.

Спокойная жизнь, как тихое озеро. Просто мирная и безмятежная жизнь.

После работы он возвращается в свою квартиру, обедает ланчбоксами из магазина, а иногда заказывает еду с доставкой.

По выходным он лежит на диване, погрузившись в кино или драму, читает книги или гуляет в парке.

Он не пьет и не курит. Но он играет в игры.

Игры были довольно стимулирующим занятием в его жизни.

Больше всего ему нравились игры, в которых можно было отправиться в приключения в незнакомые миры.

Следить за действиями персонажей, и путешествовать по незнакомым мирам было очень приятно. Даже если он никогда не выходил за пределы своего района.

Недавно он прошел игру, которая ему нравилась, увидел концовку и сегодня начал новую.

Это была игра, в которой можно было свободно путешествовать по фэнтезийному миру с мечами, магией, различными расами и монстрами - как раз в его вкусе.

Когда он запустил игру, появилось окно выбора персонажа, а также звучала бодрая музыка.

Это было не создание персонажа, а выбор.

Никакой настройки не было. Вам просто нужно было выбрать одного из уже готовых персонажей.

В игре было пять типов персонажей,

Воин, Вор, Лучник, Маг, Клирик.

Не раздумывая, он выбрал Мага. Когда он играл в подобные игры, то всегда выбирал мага.

Потому что ему нравилась магия дальнего поражения. Использование направленной магии для уничтожения мобов вызывало у него легкое возбуждение.

Он возлагал большие надежды на эту игру, поскольку графика была великолепной.

Единственным недостатком было то, что персонаж-маг был женского пола.

Он тупо уставился на персонажа.

Персонажа звали Ариэль.

Серебристые волосы и красные глаза. С заостренными ушами она, должно быть, эльф.

Ее рост и телосложение были миниатюрными. Она выглядела слишком юной, чтобы называться красивой девушкой.

Он немного поколебался. Она была симпатичной, но он предпочитал более надежных и достойных персонажей.

Так он не будет чувствовать себя неловко во время приключений. В любом случае, это была всего лишь игра, и внешность не имела значения. Но такова была его чувствительность.

Ничего не поделаешь.

Он вздохнул и выбрал "Ариэль".

[Имя: Ариэль]

[Класс: Маг]

[Навыки]

[Магический снаряд]

[Щит]

[Статы]

[Сила: 0]

[Ловкость: 0]

[Жизнестойкость: 0]

[Интеллект: 0]

[Атака: 0]

[Защита: 0]

[Очки статов: 10]

-

Изначально дается 10 очков статов.

Вы можете свободно вкладывать их, чтобы выбрать, в каких областях ваш персонаж будет силен.

В описании сказано, что вложение в Силу и Интеллект увеличивает Атаку, а вложение в Ловкость и Живучесть - Защиту.

Он решил увеличить свою Атаку. Выгоднее всего повышать Атаку в самом начале. Так он сможет продвигаться по сюжету и повышать уровень. Позже он сможет постепенно повышать Защиту.

Поскольку он маг, сила ему не нужна, поэтому он вложил все в интеллект.

По мере роста интеллекта увеличивалась и атака.

И то и другое с одинаковой скоростью в 10 единиц.

Он старался создать персонажа. Ему хотелось поскорее окунуться в мир фэнтези.

Но тут он увидел, что показатель Интеллекта меняется.

20, 30, 40, 50...

Интеллект быстро увеличивался.

200, 300, 400, 500...

Атака увеличивалась с той же скоростью.

2000, 3000, 4000...

Это продолжалось бесконечно.

Это было абсурдно и немного пугающе.

Постоянно увеличивающиеся интеллект и атака в итоге сменились на эти цифры.

Интеллект: 9999999...

Атака: 9999999...

Он посмотрел на экран, чувствуя себя подавленным.

Казалось, в игре произошел сбой. Ну, это была простая проблема. Перезапуск игры все исправит.

Он попытался принудительно выйти из игры.

Но перед этим он остановил руку и снова посмотрел на экран.

Почему-то ему захотелось начать игру именно так.

Игра может стать скучной, но его целью было приключение, а не развитие персонажа.

С такой подавляющей силой Атаки разве не проще было бы искать приключения?

Давайте начнем с этого.

Он решительно схватил мышь, собираясь нажать кнопку завершения создания персонажа.

Но тут его внимание снова привлекло что-то другое.

[Очки статов: 10]

– ?

Он уже потратил заданные очки статов, вложив все в интеллект и изменив их на 0.

Но почему снова 10?

Он решил не думать об этом слишком много. В любом случае это была ошибка. Независимо от того, что произошло, раз очки статов были даны, он просто снова потратит их.

На этот раз он добавил все к Жизнестойкости.

По мере роста живучести увеличивалась и защита.

И снова повторилось то же самое.

100, 200, 300, 400...

Показатель Жизнестойкости бесконечно увеличивался. Соответственно росла и защита.

Уже немного привыкнув к этому, он сложил руки и спокойно наблюдал за экраном.

[Сила: 0]

[Ловкость: 0]

[Жизнестойкость: 9999999...]

[Интеллект: 9999999...]

[Атака: 9999999...]

[Защита: 9999999...]

Жизнестойкость, интеллект, атака и защита достигли бесконечности.

Однако сила и ловкость по-прежнему равнялись 0.

Он почувствовал себя немного неудовлетворенным. Он поневоле хотел, чтобы все показатели были одинаковыми.

Словно почувствовав это желание, очки статов снова изменились на 10.

– Хорошо.

Удовлетворенный, он вложил столько же в силу и ловкость.

Так был создан персонаж с бесконечным количеством характеристик.

-

[Имя: Ариэль]

[Класс: Маг]

[Навыки]

[Магический снаряд]

[Щит]

[Статы]

[Сила: 999999...]

[Ловкость: 999999...]

[Жизнестойкость: 999999...]

[Интеллект: 999999...]

[Атака: 999999...]

[Защита: 999999...]

-

Он удовлетворенно кивнул головой.

Персонаж с бесконечными характеристиками. Насколько сильным он будет?

На этом уровне класс не имел значения.

Он мог бы наносить один удар даже в роли клирика.

Но тогда действительно ли ему нужно быть магом?

Может, ему стоит сменить персонажа на достойного воина?

У него мелькнула такая мысль, но он покачал головой.

Если он вернется на экран выбора персонажа, ошибка может быть исправлена. К тому же будет утомительно снова повышать статы.

– Давайте сделаем так.

С решительным выражением лица он навел мышь и нажал кнопку завершения создания персонажа.

Клик.

<http://tl.rulate.ru/book/112346/4271195>