Пролог

По дороге на высокой скорости ехала машина.

Ехала она не совсем по правилам.

Что ж это можно объяснить тем, что водитель пьян.

Самого же водителя всё это нисколько не беспокоило.

Вся жизнь больше не имеет для него значения.

Он просто хочет уйти от всего что происходит вокруг.

Вся его жизнь пошла под откос, когда он подписался на одну авантюру.

Это должно было сделать его богатым.

Поэтому этот человек ушел с работы на которой получал довольно небольшую, но стабильную зарплату.

Что же из всего этого вышло?

Любимая девушка ушла к другому.

Теперь он двадцатисемилетний безработный парнишка с долгом, выраженным в восьмизначных цифрах со знаком доллара.

Почему-то сейчас он вспомнил свою детскую мечту.

Управлять небольшим магазинчиком, где ни будь на окраине.

С этими мыслями он убрал руки с руля своей старенькой машины.

На следующем же повороте машина вылетела с дороги.

Перевернувшись с десяток раз она выполнила то, чего от нее хотели.

Избавила своего водителя от всех этих мучений.

Глава 1: Пространственный магазин

Открыв глаза, он понял, что не понимает, где находится.

Кто это он?

Этого он тоже не понимает, хоть и прекрасно помнит всю свою жизнь, но не может вспомнить своего имени.

Внезапно в его мыслях появилось сообщение.

Это сообщение было чем-то что он совсем не понял.

Как оно появилось прямо в его голове?

Сообщение гласило.

[|| Поздравляю вы были зарегистрированы как владелец сорок второго пространственного магазина.

Доступные функции: информационное окно, улучшение, смена внешности, смена интерьера, смена экстерьера, прилавок, касса, описание, случайное расположение, ¿°●⊙○■▪¿. ||]

"Что? Информационное окно?"

[||Статус пространственного магазина:

Ранг: 10

Номер: 42

Название: -

Продано товара: 0

Установлено расположений: 0

Статус владельца:

Ранг: 1

Возраст: 27

Доступный максимальный возраст: 93

Имя: - ||]

"Что здесь вообще происходит? Последнее что я помню, это то, что я ехал на машине, а потом отпустил руль, а потом... я.... умер? Так. Стоит рассуждать логически. Нужно понять, где я нахожусь, и как отсюда выйти."

Осмотревшись, владелец магазина обнаружил себя в странном помещении, окна которого выходят на... на открытый космос. В окнах можно увидеть звезды и другие космические тела. Мысль о том, чтобы выйти через дверь отпала сама собой. Подумав о чем-то своем, он решил проверить все остальное, что было названо.

-Улучшение.

[||Для улучшения магазина требуется 1000 Пространственных кредитов (далее ¤). Сейчас в наличии 0¤. В улучшении отказано. ||]

"Ясно значит все это - нечто вроде симулятора магазина."

-Смена внешности.

Перед лицом владельца магазина появилось... лицо владельца магазина.

Он смотрел на себя со стороны. При этом рядом с ним появилось окошко подобное тем, что высвечивается при создании персонажа в играх.

Что ж владелец решил пока что ничего не менять в своей внешности. Сейчас владелец выглядел как ничем не примечательный молодой человек ростом около ста семидесяти сантиметров с немного кудрявыми, густыми коричневыми волосами. Глаза светло голубые. Остальные черты лица ничем не выделялись и были вполне стандартными для европейца.

Закрыв окно с изменением внешности, владелец решил продолжить проверять оставшиеся функции.

-Смена интерьера.

Как он и предполагал появилось вполне стандартный для игр режим редактирования помещения.

Сейчас все помещение выполнено из относительно дешевых материалов весь интерьер сделан полностью из дерева. Стены, пол и потолок сделаны из досок. Так же имеется деревянная мебель. Прилавок с выдвигающимися стеклами, небольшая лавка и стул перед прилавком. Все эти предметы выглядели довольно дешевыми. Также был коврик, идущий от входа прямо к прилавку, ну и окна с дверью. Что ж на этом предметы мебели заканчиваются. Из доступной сейчас стилистики доступна каменная и металлическая. Все остальные к сожалению для не совсем юного владельца стоили денег. В этот раз он решил внести изменения. Пол, стены и потолок стали каменными. Прилавок стал металлическим. Лавка и стул остались деревянными. Ставни окон также не изменились, оставшись деревянными, а вот дверь стала металлической. Закончив на этом, владелец перешел к следующей функции.

-Смена экстерьера.

Теперь перед ним появилась голограмма здания, находящегося в космосе. Здание было выполнено из дерева. Некоторые резные узоры украшали его внешний вид. Владелец решил вновь изменить внешний вид своего магазина. Сменив стиль магазин стал выглядеть как кирпичное здание прошлого века. Никаких узоров не осталось за исключением пустой вывески, висящей над входом.

"Похоже, что это самое время дать название своему магазину."

-Информационное окно.

В открывшемся окне владелец нажал на прочерк, стоявший напротив названия магазина.

[|| Вы действительно хотите дать название магазину? Внести изменения будет невозможно. [ДА] [НЕТ] ||]

Владелец магазина с уверенностью нажал на кнопку 'да', после чего на табличке появилась надпись.

"Звездный свет. Что ж теперь мне можно использовать следующую функцию."

-Прилавок.

Перед владельцем магазина появилось новое окошко.

[|| Всего доступно слотов: 10 Настройка: случайный товар ранга 1-10 Доступно сохранение товара. ||]

"Так. Ясно. Значит всего будет десять абсолютно случайных предметов. Это очень плохо, ведь от меня не будет зависеть то, что сегодня в продаже. Хм, а кто будет моим клиентом? Какие-нибудь космические рейнджеры? И как мне открыть магазин. Ладно разберемся по ходу дела.

-Касса.

[|| Текущий счет: 0¤. Доступен обмен валюты. ||]

"Итак следующее..."

-Описание.

[|| Описание: дает информацию о чем-либо. ||]

"Эмм что?"

-Описание.

Повторив несколько раз данное действие и не придя не к какому результату владелец магазина уже хотел сдаться, когда ему в голову внезапно пришла идея.

"Я все это время использовал описание, при этом пытаясь узнать о самом описании. А что, если попытаться узнать о других вещах."

[|| Информационное окно: показывает некоторые детали о текущем статусе пространственного магазина и его владельца. ||]

"Как и думал это привычная почти для всех игр способность узнать описание чего-либо. Что ж теперь можно считать, что я владею стандартной читерной системой, которая поможет мне стать сильнейшим в мире. Так теперь пора узнать о следующей способности."

-Случайное расположение.

[|| "Выберете на какое время вы собираетесь отправится. Точка отсчета 1 день. ||]

-Что ж, пожалуй, один день.

[|| Испытайте свою удачу. ||]

Возле кассы появилось пять игровых костей. Все они были десятигранными. Владелец магазина взял первую и собирался уже кинуть, когда задумался кое о чем.

"Хоть мои навыки шулера и не столь хороши, но все же стоит попытаться."

С этими словами он перекрутил кость до нужного положения, после чего кинул её специальным броском."

[|| За попытку обмана бросок был аннулирован, а также вам предъявлен штраф 10¤. Текущий счет -10¤ ||]

"Что? Какого черта я стал должником только за такую мелочь? Эта система не справедлива! Ладно всего десять кредитов. Это не много... наверное."

После всего этого владелец поднял кость и бросил её нормально. Выпало восемь, затем повторив это с остальными четырьмя, удалось выбить шесть, девять, один и три.

[|| Согласно результатам, вы отправитесь на окраины деревни в □□□□□□□□□1 государстве □□□□□□□□6 мира ||]

"Что же значат эти звезды и цифры после них."

-Описание.

[|| Звездный рейтинг является официальным способом ранжирования. Звезды указывают на идущий десяток, а цифры на количество единиц. ||]

"Ясно. На идущий десяток, а это значит, что восемь звезд — это семьдесят, только если цифра будет не десять, ведь тогда ровно восемьдесят. Значит я попаду в государство восемьдесят первого ранга, которое расположено в мире семьдесят шестого ранга. Но почему не воспользоваться простыми цифрами? Кто это вообще придумал? Ладно я ничего своими жалобами изменить не смогу."

[|| Вы будете перенесены в течении пяти секунд. ||]

"Значит как я и предполагал. Сейчас я перенесусь в мир который подходит тому что я получил бросками костей."

Внезапно белый свет окружил весь магазин и уже в следующее мгновение юный торговец очутился посреди улицы небольшой деревушки. Это мир, населенный магическими расами. Люди так же пользуются магией в своей повседневной жизни. После великой войны трехсотлетней давности в мире установилось относительное спокойствие. Все человеческие ресурсы направлены на исследование магии для улучшения уровня жизни людей. Но всё это не имеет значения для владельца магазина только что появившегося из неоткуда.

-Я уже переместился? Это было несколько быстрей чем я себе предполагал. Вспышка света и я уже в другом мире? Судя по виду из окон, я уже не в космосе. Так в первую очередь я должен получить товар.

С этими словами он подошел к прилавку. Прилавок внезапно озарил свет после того, как на него была положена рука. На прилавке образовалось десять объектов.

"Так пора активировать мои навыки оценщика. Что у нас там первое по порядку? Сыр? Ладно..."

-Описание.

[|| Сыр с плесенью: Ранг: 1. Нет это не то, о чем вы подумали это не один из тех дорогих сыров, ведь плесень на этом сыре не съедобна. Крайне не рекомендуется к употреблению. ||]

"Что? Это... это же всего лишь помои! Какого черта я должен продавать их в своем магазине. Каким образом я должен объяснять своим покупателям? Так ладно у меня есть еще девять разных предметов."

[|| Настенные часы: Ранг: 3. Эти часы каждый день увеличивают отставание на сорок семь секунд. ||]

[|| Твердое мыло: Ранг: 1. Сделано на растительной основе. Немного помогает при ожогах. Растворенное в воде вызывает высокий уровень болевых ощущений при контакте с кожей, не нанося повреждений. ||]

[|| Веревка: Ранг: 4. Веревка, разъедающаяся при контакте с магией. Длина сто метров. ||]

[|| Оправа для очков: Ранг: 1. Оправа для очков без линз и каких-либо других функций. ||]

[|| Картина: Ранг: 5. Простое изображение леса, без духовной энергии. ||]

[|| Ножницы: Ранг: 1. Великолепные магические ножницы, которые благодаря зачарованию невозможно заточить. Они всегда остаются тупыми. ||]

[|| Табуретка: Ранг: 3. Табуретка имеющая функцию подлететь на тридцать сантиметров вверх. К сожалению, эта функция не является управляемой. Табуретка может подлететь или опуститься в любое время. ||]

[|| Коробка: Ранг: 10. Вы наверняка слышали о коробках способных сохранять еду свежей более длительное время. Так вот это одна из таких коробок! К сожалению, её ранг значительно понижен в связи с тем, что на нее было применено заклинание Реверс, которое сделало её

коробкой, в которой еда портится в десятеро быстрее. ||]

[|| Шарфик: Ранг: 2. Просто милый розовый шарфик. ||]

"Серьезно? Да тут же кроме дефектного товара только уродливая оправа для очков и детский шарфик! Как работает эта случайная генерация объектов? Они просто хотят, чтобы я стал мошенником и продавал своим покупателям мусор. Вся моя прошлая жизнь была испорчена из-за одного мошенника, а теперь чтобы выжить в этом жестоком мире, я сам должен стать мошенником. Вот черт."

Как раз посреди того, как владелец магазина появившегося из неоткуда жаловался на плохое обслуживание системы, ему пришло ещё одно сообщение.

[|| Вы можете сохранить какой-либо вид товара, для того чтобы позже продавать неограниченное количество копий этого товара. На данный момент есть десять слотов для сохранения товара. ||]

"Не хочу я сохранять этот товар. Стоп. Какого черта? Я был несколько шокирован и сразу не заметил этого. Там что действительно есть мыло, веревка и табуретка? Эта система действительно тролль высшего уровня! Что ж как бы я этого не хотел, но мне придется открывать свой магазин."

Закончив причитать на свою нелегкую жизнь, владелец магазина отпер свою дверь и перевернул на ней табличку с закрыто на открыто. Прошел час. Ещё один. Ещё три. И вот наконец дверь открылась.

-Хо хо, кто-то открыл здесь новенький магазин? Неужели это Маркус?

В магазин вошел старик лет шестидесяти, который несмотря на свой возраст выглядит очень хорошо. Рельефная мускулатура видна даже через одежду.

-Здравствуйте добро пожаловать в магазин "Звездный свет".

Владелец магазина тут же поднялся и поприветствовал своего первого покупателя.

-Здравствуйте. Как я могу к вам обращаться?

-Вы можете называть меня управляющим.

Юный владелец магазина ещё не знал, что вскоре его постоянно будут называть управляющим и это почти станет его именем.

-Хорошо господин управляющий и что же вы продаёте.

-Сейчас в моем магазине десять замечательных товаров. Вы можете лично проверить все мои товары. Пожалуйста скажите если вас что ни будь заинтересует.

-Хмм. Хорошо.

Покупатель прошел к прилавку, сощурил глаза и посмотрел на товары

-Гкхм. Молодой человек, у вас довольно специфический ассортимент товара. Что ж, а по чем эти часы?

Тело управляющего вздрогнуло. Он ничего не знал о ценах. Мгновенно придя в себя управляющий решил пойти ва-банк.

-А сколько вы считаете они стоят.

-Дам за них 15 медяков.

-Отдам за 40

-20

-30 медных, и мы договорились

-По рукам

Получив 30 медных монет за сломанные часы, управляющий был рад, думая, что обманул этого клиента, но на самом деле даже за такие часы можно было бы получить по крайней мере семьдесят серебряных. Да что там. Даже сдав их на металлолом можно получить больше тридцати медных монет. После этой сделки обе стороны радовались тому, что обманули друг друга. Если бы управляющий хоть чуть чуть разбирался в местной валюте, то уже плевался бы кровью, ведь он получил за часы просто ничтожное количество денег. По сути, даже крестьянские дети могут столько заработать за пару часов. Старик тем временем понял, что здесь есть что ловить и начал осматривать остальной товар.

-Уважаемый покупатель, прошу вас обратить свое внимание на эту волшебную веревку. Она крайне необходима в магических ловушках. Данная веревка уничтожается под воздействием магии.

-Хмм. А почему бы вам не продать мне весь товар по цене в одну серебряную.

Управляющий был очень рад, но старался не подавать виду.

-Полторы серебряных, и мы договоримся.

-Одна серебряная и двадцать медных.

-По рукам.

Обменяв весь свой товар на большую, по собственному мнению, сумму денег управляющий был очень рад. После того, как старик покинул магазин управляющий закрыл его. Положив деньги в кассу, управляющий стал дожидаться окончания дня. Целую вечность спустя, белый свет накрыл весь магазин и его вместе с управляющим перенесло обратно в пустоту.

[|| Прошло дней: 1. Продано товара: 10. Заработано: 1.5 серебряных монет. Конвертация: 0.435¤ Округление: 0 Текущий счет: -10 ||]

"Эмм что? Сколько, сколько я заработал за целый день работы? Нуль? Это не справедливо!"

Что ж, управляющий в который раз разочаровался в системе.

"Черт побери, я сделал все, что было в моих силах."

[|| Желаете получить сводку по товару. Первое использование бесплатно. Далее 20¤ ||]

"Сводка по товару."

[||Количество полученного товара: 10. Количество проданного товара: 10. Полученная прибыль 0.435¤. Возможная прибыль 128.76¤. ||]

"Что? Я мог получить настолько больше денег? Чёрт, чёрт, чёрт. Я никудышный торговец. В следующий раз буду просить во много раз больше.

Поняв, что делать ему нечего, кроме, как вновь открывать магазин, начинающий торговец вновь решил бросать кубики.

-Случайное расположение.

[|| "Выберете на какое время вы собираетесь отправится. Точка отсчета 1 день. ||]

-На этот раз лучше подольше. Пускай будет неделя.

[|| Испытайте свою удачу. ||]

В руках управляющего вновь появились кубики.

После броска высветилось системное сообщение.

[|| Согласно результатам, вы отправитесь в центр крупного города □□□□□□□□□□10 государстве □□□7 мира ||]

[|| Поскольку вы впервые отправляетесь более чем на один день, то система вынуждена обозначить некоторые моменты. Во-первых, за пределами звездной обители вам требуется восполнять биологические потребности. Ваш возраст так же будет увеличиваться, чего не происходит внутри обители. Во-вторых, поскольку уровень слишком низок, вы не имеете права покидать магазин. Все необходимое для жизни будет предоставляться системой за символическую плату. ||]

"Что-то мне не нравится фраза "Символическая плата" звучащая от системы"

[|| Вы будете перенесены в течении пяти секунд. ||]

"Только мне не нравится то, что я не знаю цен того мира, в который я попаду"

С этими словами управляющий закрыл глаза, а вновь открыв их, обнаружил себя в совершенно другом мире. Конечно, он не знал еще в какой мир он отправился.

Это мир замков и рыцарства. Здесь нет ни колдовства, ни науки. Нет различных чудес. Это простое средневековье. Город, в котором появился магазин, зовется городом "Святой Девы", ведь он построен вокруг церкви, под которой в свою очередь покоится труп принцессы, которая прикрыла своим телом семилетнего наследника престола от стрелы. В тот момент было время переворотов и многие пытались захватить трон, но стальная династия, подобно своему названию, прочно удерживает власть до сих пор. Со дня тех событий прошло семьдесят лет. Можно сказать, что прошло три с половиной поколения. Так вот сейчас городом управляет герцог Орлафф, который является потомком того самого спасенного наследника, а также родным братом нынешнего короля. На данный момент в городе, как и в государстве довольно мирное время. Два года назад окончилась война, проходившая на дальнем рубеже государства. В этой войне данное государство одержало блистательную победу захватив значительную часть соседнего государства, включающую в себя территории горнодобывающей промышленности, в том числе и золотых рудников. Так как город является новым культурным центром, то большинство людей, которые получили преимущество от войны проживают здесь. Их карманы битком набиты золотом, что может обрадовать юного торговца.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/34541/752635