

Глава 1: Приключение (1)

Голубое небо. Теплый солнечный свет. Легкий ветерок.

Это был мирный берег озера.

На берегу озера стояла молодая девочка, рассеянно глядя на свое отражение в воде.

Маленького роста. Мерцающие серебряные волосы. Рубиново-красные глаза. Заостренные ушки...

Это была Ариэль.

Лицо Ариэль было невыразительным, но внутренне она была очень взволнована.

В тот момент, когда он нажал на кнопку завершения создания персонажа, он потерял сознание.

А когда он снова открыл глаза, он был на берегу этого озера.

В образе Ариэль.

Это была ситуация, которую он не мог принять как реальность.

Поэтому Ариэль ничего не делала, лишь безучастно смотрела на поверхность озера.

Так прошло много времени.

Если это был сон, то она должна была проснуться, но менялось только положение облаков.

Наконец, спустя несколько часов, Ариэль смирилась с реальностью. Она признала тот факт, что обладает игровым персонажем.

– Окно статуса...

Тихо пробормотала Ариэль.

Сухой и нейтральный тон голоса.

Не живой, но явно детский голос.

Ариэль не придавала этому значения и проверила окно статуса перед собой.

...

[Имя: Ариэль]

[Класс: Маг]

[Навыки]

[Магический снаряд]

[Щит]

[Статы]

[Сила: 999999...]

[Ловкость: 999999...]

[Жизнестойкость: 999999...]

[Интеллект: 999999...]

[Атака: 999999...]

[Защита: 999999...]

...

Статы все еще были зациклены на бесконечности.

Все показатели бесконечны.

Ариэль почувствовала внутреннее облегчение.

Если бы ее показатели были такими же слабыми, она была бы просто уничтожена.

Но поскольку она уже обладала игровым персонажем, бесконечные показатели были бы выгодны, несмотря ни на что.

Возможно, именно поэтому Ариэль чувствовала, что ее физическое состояние отличается от прежнего.

Ее энергия переливалась через край. Казалось, она может выкорчевать и бросить огромный валун или бежать весь день без усталости.

Это было вполне естественно при бесконечных показателях силы и жизненной энергии.

Далее Ариэль изучила свои навыки.

[Навыки]

[Магический снаряд]

[Щит]

Навыков было всего два. Просто базовые навыки, которые даются при создании персонажа.

Магический снаряд - атакующий навык, Щит - защитный.

Честно говоря, она могла обойтись и без них.

С бесконечными атакой и защитой ей действительно нужно было использовать навыки?

В этом смысле ее работа в качестве мага также была бессмысленной.

Ариэль махнула рукой, чтобы убрать окно статуса.

На данный момент она была довольна своей статистикой и навыками.

Пора было проверить кое-что еще.

– Инвентарь.

В этот момент в сознании Ариэль развернулось виртуальное пространство.

Пустое пространство.

Она инстинктивно почувствовала, что здесь можно хранить вещи. Так называемое пространство инвентаря в играх.

По мере того как инвентарь разворачивался в ее сознании, его свойства и использование проникали в ее разум.

Инвентарь был естественной системой в играх, но в реальности он был гораздо полезнее.

Во-первых, поскольку это было пространство, связанное с ее сознанием, не было никаких проблем с кражей. Вместо того чтобы носить вещи напрямую, она могла легко класть их туда и доставать, когда захочет.

Благодаря ее бесконечной Жизнестойкости не существовало ограничений по весу или объему.

При желании она могла бы поместить внутрь целое здание.

Однако живых существ хранить было нельзя, потому что время в инвентаре не течет.

Как только что-то попадало в инвентарь, течение времени останавливалось.

Это, безусловно, было преимуществом. Хранящаяся в инвентаре еда никогда не испортится, поэтому она могла складывать ее горами и брать свежие порции, когда захочет.

Проверив инвентарь, Ариэль пошла дальше.

Ей все еще было трудно поверить в то, что она стала игровым персонажем, но не стоило слишком задумываться об этом.

Ведь целью игры было приключение.

Раз уж она стала игровым персонажем, то могла бы и сама отправиться в приключения.

И вот приключения Ариэль начались.

<http://bllate.org/book/16064/1435744>