

В игре Аоши представлены расы людей, зверолодей, эльфов, демонов и богов. Классы делятся на воинов, заклинателей, охотников и жрецов, а уже внутри них можно выбрать специализацию: например, заклинатель может стать магом или призвателем.

Линь У выбрал класс заклинателя. После случайной генерации внешности персонажа пришло время вводить имя. Не желая ломать голову, Линь У просто взял созвучное своему имени — Лин У.

Изучив описание, он дождался открытия серверов. Неизвестно, было ли это связано с заданием, но для игроков открыли только один сервер, который к удивлению не зависал.

Несмотря на недавний запуск Аоши, стартовая деревня была переполнена. К счастью, мощные серверы поддерживали множество параллельных потоков, поэтому удалось избежать столпотворения всех игроков в одной локации. Только сейчас Линь У смог как следует рассмотреть своего персонажа. Система случайно выбрала ему расу богов: золотые волосы, синие глаза и сгенерированное лицо выглядели весьма недурно. По случайности или по какой-то иной причине, персонаж оказался даже чем-то похож на самого Линь У.

Раз уж он собирался стать главой гильдии номер один, уровень и снаряжение были жизненно необходимы. Облачившись в стартовое тряпье — поношенную белую робу — и сжимая в руке простую деревянную палку, Лин У отправился в поле.

Количество стартовых монстров — маленьких белых кроликов — совершенно не удовлетворяло запросы игроков. Едва появившись, они тут же получали десяток ударов и растворялись в белом свете.

Бороться здесь за добычу было бессмысленно. Линь У прошел мимо зоны монстров первого-третьего уровней и направился в зону четвертого-шестого.

Здесь людей было значительно меньше. Большинство игроков, мысливших так же, как Линь У, не справлялись с сильными монстрами и бесплатно отправлялись в город в виде лучей света. Оставались лишь те, кто обладал хорошим навыком игры и умел работать в команде.

Линь У, будучи одиночкой, подвел своего персонажа с деревянной палкой к дикому кабану пятого уровня, намереваясь сразиться с ним на дистанции.

С кончика палки сорвался магический снаряд. Лин У эффектно взмахнул оружием, и сгусток магии с грозным видом полетел в сторону кабана.

Когда снаряд попал в цель, зверь, до этого пребывавший в безмятежности, тут же сменил имя на красное и бросился на Лин У. При этом эффект заклинания едва снял у кабана крошечную полоску здоровья.

Попытка Линь У кайтить монстра провалилась, едва начавшись. Он переоценил скорость передвижения заклинателя и собственные навыки, забыв о своей природной неуклюжести, а также недооценил скорость и силу атаки этих с виду глупых созданий.

На старте игры преимущество критически важно. Ради выполнения задания Линь У, не имея иного выбора, решил переключить атрибуты личности. Как только он принял решение, система выдала уведомление:

— Первое переключение личности прошло успешно. Уровень интеграции — 50%.

Линь У не понимал, что значит уровень интеграции, но почувствовал, что в его голове появилось множество мыслей, ему не принадлежащих.

К счастью, до десятого уровня при смерти снаряжение не выпадает, иначе Линь У сейчас бегал бы голышом у точки возрождения в городе.

Ожидая, что после смены личности он начнет крушить всё вокруг, Линь У вдруг поймал себя на мысли, что больше не хочет прикасаться к мышке и клавиатуре. Они казались ему невыносимо грязными. Затем он посмотрел на комнату — она тоже была грязной. Всё, что попадало в поле его зрения, казалось грязным.

Хотя в мыслях он хотел поскорее прокачаться и выполнить задание, тело Линь У само потянулось к пространству системы, достало чистящие средства, нацепило маску и перчатки и принялось за генеральную уборку.

Когда Линь У закончил, выбросил инвентарь для уборки и принял душ, прошло более трех часов. И хотя вид чистой комнаты приносил удовлетворение, его охватила тревога и досада из-за проваленного задания.

Когда он снова сел за компьютер, лидер рейтинга уже достиг четвертого уровня, а второй игрок — третьего. Линь У направил персонажа в городскую лавку снаряжения и магазин предметов. Он заметил, что его память стала намного лучше: стоило один раз взглянуть на ценники, как он тут же всё запомнил. Снова пробившись сквозь толпу у ворот, он вернулся в зону монстров четвертого-шестого уровней.

Теперь одиноких новичков первого уровня здесь почти не было. Второго появления Линь У некоторые игроки узнали и принялись обсуждать его в чате:

— Это же тот самый, который помер от одного магического снаряда? — спросила Мэн Ту.

— Ха-ха, как он до сих пор остался первого уровня? И еще хватило наглости вернуться? — подхватила Мэн Ян.

— Не болтайте, лечите и бейте! — скомандовал У Лун.

Снова оказавшись перед кабаном пятого уровня, Лин У не стал сразу атаковать. Он постоял, наблюдая за соседними группами, а затем, выждав момент, взмахнул палкой. Магический снаряд точно угодил в уязвимое место кабана, вызвав критический урон. Зверь снова стал красным и бросился на него.

Лин У почувствовал, словно его голова принадлежит не ему. Внутри начались сложные вычисления: система учитывала расстояние до монстра, скорость его атаки, урон от одного снаряда, время восстановления навыка, углы уклонения и необходимое время, а также траекторию атаки. Руки сами начали управлять персонажем.

Зрители, ожидавшие, что самоубийца сейчас снова отправится на перерождение, увидели, как новичок первого уровня сделал пару шагов и разминулсЯ с кабаном пятого уровня, не задев его ни на йоту.

Время восстановления навыка истекло, и Лин У выпустил второй магический снаряд, который снова попал точно в уязвимое место. Пока кабан разворачивался, Лин У уже занял расчетную идеальную позицию. Зверю пришлось сделать целый круг, чтобы снова найти цель.

Во время очередной атаки кабан получил еще один магический снаряд. После нескольких минут такой игры в догонялки, когда Лин У, казалось, перестал уклоняться и вот-вот должен был попасться на клыки, он выпустил финальный снаряд. Критический удар — и кабан, стоявший вплотную к игроку, превратился в белый свет.

В Аоши не было системы автонаведения, поэтому игрокам приходилось самим вращать камеру. Если прицел сбивался, мана тратилась впустую. Но Лин У во время своих идеальных маневров не промахнулся ни разу, каждый раз нанося критический урон в уязвимые точки.

— Система: Поздравляем, вы получили 120 единиц опыта и 15 медных монет.

Наблюдавшие за этим игроки застыли в изумлении. В первый раз, когда он увернулся от кабана, они подумали, что новичку просто повезло. Но когда маг начал убивать монстров выше уровнем без единой царапины, при этом постоянно нанося критические удары, это стало выглядеть как божественное мастерство.

<http://bllate.org/book/21689/2237034>