

Обучение.

Артём долго летел сквозь портал в неизвестное. Всё светилось и переливалось множеством цветов. От этой круговерти у Артёма закружилась голова, и он упал в обморок.

Когда он очнулся, его глаза быстро пробежались о окружающему интерьеру. Он протёр глаза и снова всё осмотрел. Артём был в его спальне.

— Как хорошо! Всё это было сном. Посмотрев на будильник, он увидел сколько времени.

—6.14.

Выключив будильник, он начал свой утренний ритуал. Включил компьютер, умылся, потанцевал и за работу. Но что-то было не так.

Артём достал телефон и начал искать сообщение от Ани. Не найдя сообщение, он заволновался.

«Она всегда пунктуальна. С ней что-то случилось»

Он быстро нашёл в контактах её номер и набрал. Шли гудки. Через несколько секунд раздался голос.

— Привет, Артём.

— Привет. С тобой всё в порядке?

— Да. У тебя что-то стряслось?

— Нет, ничего. Я просто заволновался, что ты не написала сегодняшний план.

— Хорошо, я уже отправила.

Закончив звонок, Артём открыл сообщение. Оно было очень странным.

«Подойти к двери и ждать»

Ещё раз, перечитав сообщение, он быстро набрал номер Анны. В этот раз механический голос ответил, что абонент вне зоны сети. Артём вышел на кухню и подошёл к окну. Посмотрев на улицу, он увидел густой туман. Выпив сока, он взял нож со стола и стал ждать. Долго ждать не пришлось. Через пять минут раздался дверной звонок. Подойдя поближе, он посмотрел в глазок.

Перед дверью стояла Аня. Артём убрал нож и открыл дверь. Внезапно Аня растворилась в воздухе, и на её месте возник большой доспех. Резкий металлический голос, раздался в голове Артёма.

— Здравствуйте, Игрок #7709. Имя Артём. Фамилия Вьюгов.

— Здравствуйте — ответил Артём и начал тянуться к ручке ножа. Когда он дотянулся, то внезапно нож растворился. Увидев это, Артём испугался и резко закрыл дверь.

«Что за х**ня»

Перед глазами стала исчезать его квартира. Все его вещи превратились в дым и улетучились. Когда всё исчезло, доспех опять заговорил.

— Добро пожаловать в систему обучения и адаптации игры “Мир Воителя”. Я ИИ “Мира Воителя” Воитель. Моя цель помочь вам приспособиться к новому для вас интерфейсу, игровой механике и помочь избавиться от стресса.

Когда он закончил говорить, окружающее пространство приобрело вид огромной белой комнаты, в клеточку. Воитель был в центре.

Артём встал и пошёл к Воителю. Внезапно невидимая стена возникла перед ним. Ударившись лицом об неё, Артём опять упал. Металлический голос Воителя раздался в голове Артёма.

— Пожалуйста, следуйте программе обучения. Для того чтобы узнать об интересующей вас информации просто закройте глаза и скажите четко слово “Справка”.

Артём сделал всё по инструкции. Закрыв глаза и произнёс.

— Справка.

Перед глазами открылось окно.

[Добро пожаловать в центр помощи по игре “Мир Воителя”]

[Текущая версия игры 0.0.0.0.0.0.0.1]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[В данный момент вы находитесь в области тренировки]

[Вся интересующая вас информация , ждёт в разделе “Тренировка”]

[Чтобы перейти в раздел “Тренировка”, просто скажите “Тренировка”]

— Тренировка.

[Добро пожаловать в систему обучения и адаптации игры “Мир Воителя”]

[Я ИИ “Мира Воителя” Воитель]

[Моя цель помочь вам приспособиться к новому для вас интерфейсу, игровой механике и помочь избавиться от стресса]

[Оглянитесь по сторонам]

[Где-то должна быть специальная ячейка]

[Пожалуйста, встаньте на неё и скажите “Готово”]

Артём встал и начал осматриваться по сторонам. Очень быстро он обнаружил черную ячейку на полу. Встав на неё, Артём закрыл глаза и сказал.

— Готово.

[Хорошо]

[Теперь мы переходим к обучению управлению интерфейсу]

[В игровой системе “Мира Воителя” используются простая система человек-интерфейс]

[Всё о вашем персонаже можно узнать через систему “Статус”]

[Чтобы её вызвать скажите “Статус”]

[Чтобы закрыть окно статуса скажите “Заккрыть”]

— Статус.

Открылось новое окно.

[Имя - Артём]

[Фамилия - Вьюгов]

[Прозвище - (NONE)]

[Возраст - 20]

[Уровень - 1]

[Здоровье - 120/120]

[Мана - 15/15]

[Энергия - 120/120]

[Сила - 1]

[Восприятие - 1]

[Выносливость - 1]

[Харизма - 1]

[Интеллект - 1]

[Ловкость - 1]

[Удача - 1]

[Свободные очки характеристик - 28]

[Навыки - (NONE)]

[Способности - (NONE)]

[Титулы - (NONE)]

«Интересно как потратить очки характеристик?»

Ещё раз быстро осмотрев окно статуса, он закрыл его.

После этого вновь открылось окно тренировки.

[Как вы видите система использует семь основных характеристик]

[Сила]

[Восприятие]

[Выносливость]

[Харизма]

[Интеллект]

[Ловкость]

[Удача]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Сила]

[Грубая физическая сила]

[Высокий показатель силы хорош для brutальных персонажей]

[Оказывает влияние на здоровье, урон холодным оружием, грузоподъёмность и навыки рукопашного боя, боя с использованием холодного оружия и метательного оружия]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Восприятие]

[Способность видеть, слышать, вынюхивать, замечать необычные вещи и чувствовать магию]

[Высокий показатель восприятия важен для снайперов и магов]

[Влияет на реакцию, шанс попадания, находить магические узлы]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Выносливость]

[Выдержка и физическая стойкость]

[Влияет на здоровье, сопротивляемость урону и повреждениям, скорость восстановления здоровья]

[Также определяет, будет ли ваш персонаж сбит с ног критическим попаданием]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Харизма]

[Сочетание внешних данных и обаяния]

[Высокий показатель привлекательности важен для персонажей, которые хотят влиять на других при помощи слов]

[Влияет на реакцию других персонажей и цены при торговле.]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Интеллект]

[Знания, мудрость и способность быстро принимать решения]

[Показатель интеллекта важен для любого персонажа]

[Влияет на содержание диалогов, многие навыки, способность догадываться и магию]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Ловкость]

[Ловкость важна для любого активного персонажа]

[Влияет на скорость действий в любой ситуации]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Удача]

[Судьба. Карма. Слишком высокий или низкий показатель удачи повлияет на персонажа - так или иначе]

[События и ситуации будут разворачиваться в соответствии с тем, насколько удачлив или неудачлив ваш персонаж]

[Для продолжения скажите “Далее”]

— Далее.

[Теперь поговорим о том, как распределить характеристики]

[Характеристики можно повышать с каждым уровнем]

[При повышении уровня вы получаете либо 1 очко характеристик, 1 очко способностей или 10 очков навыков]

[Когда у вас есть очки характеристик, вы можете потратить их в окне “Статуса” если скажите “Изменить”]

[Для продолжения скажите “ Статус”]

— Статус.

— Изменить.

[Для изменения характеристик вы должны сказать “(Имя характеристики) (Сколько очков)”]

— Сила 4. Восприятие 4. Выносливость 4. Харизма 4. Интеллект 4. Ловкость 4. Удача 4.

[Желаете сохранить изменения?]

[Да/Нет]

— Да.

Снова открылось окно статуса.

[Имя - Артём]

[Фамилия - Вьюгов]

[Прозвище - (NONE)]

[Возраст - 20]

[Уровень - 1]

[Здоровье - 160/160]

[Мана - 55/55]

[Энергия - 160/160]

[Сила - 5]

[Восприятие - 5]

[Выносливость - 5]

[Харизма - 5]

[Интеллект - 5]

[Ловкость - 5]

[Удача - 5]

[Свободные очки характеристик - 0]

[Навыки - (NONE)]

[Способности - (NONE)]

[Титулы - (NONE)]

— Закрывать.

[Теперь переходим к следующей части обучения]

Внезапно в голове Артёма раздался громкий сигнал.

[Внимание 99.99% игроков прошло обучение]

[Начинается переход к следующей стадии]

— Стойте я не закончил.

Воитель рассмеялся.

— Семеро одного не ждут. Иницирую перенос игрока #7709 в общий зал.

<http://tl.rulate.ru/book/8313/156241>