

Говорят, что за одну секунду гепард может пробежать 28 метров, колибри может взмахнуть крыльями 55 раз, 1620 кубометров ледников Гренландии может растаять, а Земля пройти по орбите вокруг Солнца 29,8 километров ...

Чжэнь Лао, однако, задалась вопросом: может ли аура человека так сильно измениться всего за одну секунду. На самом деле, боюсь, что она моргнула даже меньше, чем за секунду.

Если раньше Чжан Хэн источал опасную ауру, то теперь эта опасная аура стала настолько слабой, что была почти незаметна.

Чжэнь Лао не могла не задаться вопросом, было ли что-то не так с ее собственными глазами.

Тем не менее, в конце концов, ауру можно лишь оценить с помощью субъективного восприятия, и она трудно поддается количественной оценке. Поэтому, хотя Чжэнь Лао чувствовала себя озадаченной, она не могла найти причину этого.

Сейчас Чжан Хэн уже больше не смотрел на часы на стене и с помощью своего инструктора успешно завершил свою первую тренировку в скафандре.

На протяжении всего процесса Чжан Хэн вел себя очень спокойно. Никто не знал, что он только что провел 240 дней в Соединенных Штатах 1950-х годов. Когда тренировка закончилась, Чжан Хэн открыл панель своего персонажа и смог ясно увидеть ряд изменений, произошедших в ней.

Имя: Чжан Хэн

Пол: Мужской

Возраст: 19 лет

Идентификатор игрока: 07958

Количество сыгранных раундов: 4

Текущие игровые очки: 737

Инвентарь: Стрела Париса (D), Стена Злых Мыслей (D), Ключ тени (E), Счастливая Кроличья Лапка (E), Раковина Бетти (E), Ожерелье Охотника (F)

Освоенные навыки: Мореплавание Lv.3, Фехтование Lv.3, Знание языков Lv.2 (восемь языков на общем коммуникативном уровне), Стрельба из лука Lv.2, Выживание в дикой природе Lv.2,

Вожделение автомобиля Lv.2, Стрельба Lv.2, Инженерное дело Lv.1, Пилотирование Lv.1, Фортепиано Lv.1, Модификация и ремонт автомобилей Lv.2, Лыжи Lv.1, Скалолазание Lv.1.

Оценка: У игрока немного больше удачи, чем у большинства, и имеет больше шансов встретить врагов. Игрок защищен от теней, штормов, злых мыслей и является опытным мореплавателем. Мастерски владеет саблей, ножом, стрелами, огнестрельным оружием, умеет управлять автомобилем и самолетом. Он способен выжить в дикой природе, обладает обширным набором навыков и изрядной боевой эффективностью, что заслуживает определенного внимания.

Что касается игровых предметов, то Момент Тени, предмет, который был с ним в течение долгого времени, был использован в последний раз в борьбе с Завильчей и теперь заменен Стеной Злых Мыслей и Раковиной Бетти. И то, и другое обладали определенным эффектом спасения, но также имели свои ограничения на использование. Но в целом, его предметы улучшились.

Что касается навыков, Чжан Хэн добился наибольшего прогресса. После долгого путешествия продолжительностью 3900 дней в раунде Черные Паруса, он, наконец, получил еще один навык Lv.3; на самом деле, их было два – Мореплавание и Фехтование, оба навыка незаменимы для короля Семи Морей. А немного потренировавшись, Чжан Хэн мог бы даже подумать о возможности представлять страну на соревнованиях по парусному спорту на Олимпийских играх 2020 года в Токио.

Кроме того, большую часть времени он посвятил изучению языков. Начав с трех: английского, китайского и японского, он теперь говорил на восьми языках. Хотя это все еще только капля в море в мировом языковом разнообразии, но с точки зрения зоны охвата территорий, где говорят на этих языках, то она уже была довольно обширна. Все это также могло гарантировать, что он реже будет сталкиваться с проблемами общения в будущих раундах.

Все вышеперечисленное было всем, что Чжан Хэн приобрел до того, как попасть в Тренировочный Лагерь Программы «Аполлон».

С другой стороны, навыки Инженерного дела и Пилотирования Lv.1 на панели навыков были получены им в только что завершившемся переходном раунде. Кроме того, он освоил аэродинамику и материаловедение, которые не отображались на панели навыков, поскольку они все еще находились на Lv.0. Он даже неожиданно для себя смог заработать 42 игровых очка.

Более того, его первоначальный навык Модификации и ремонта автомобиля был повышен с Lv.1 до Lv.2 в результате улучшения теоретических знаний, что стало неожиданным бонусом.

Несмотря на то, что система не позволила ему напрямую избавиться от других игроков в неподвижном мире, однако сверхдлинный период подготовки в 240 дней дал ему преимущество над остальными стажерами в плане достижений. Благодаря этому никто в тренировочном лагере не мог его превзойти.

Конечно, трое, которые окажутся на борту «Аполлона-11», не обязательно будут тремя с наилучшими результатами.

Игроки никогда не бывают теми, кто будет пассивно дожидаться результатов. Если ситуация оказывается против них, то они определенно будут искать другие способы изменить правила игры.

Даже Цзя Лай, который казался самым слабым в группе, определенно не будет сидеть сложа руки и тупо ждать смерти. Это было ясно каждому игроку, включая Чжан Хэна, но так как все они только недавно вошли в раунд, мир между ними еще сохранялся. Но как только станут известны результаты первого раунда тестов, ожидалось, что это мирное существование будет нарушено.

Их первая тренировка в скафандре закончилась ровно в 11:30. Хотя это было более увлекательно, чем физическая подготовка, однако силовая нагрузка была почти такой же. Нося на себе почти 70 фунтов дополнительного веса, даже самое простое движение требовало много энергии. К тому времени, когда игроки сняли скафандры, их одежда полностью промокла от обильного потоотделения. Однако у них не было времени принять душ. После обеда и короткого перерыва, они сразу же перешли к следующей тренировке по дайвингу.

Среда в космосе сильно отличается от земной, и одно из самых больших отличий - гравитация. На Земле гравитация присутствует везде, и существам, живущим на Земле, очень трудно избавиться от ее оков. Поэтому, если вы хотите смоделировать среду в космосе на Земле, то вам необходимо найти способ противодействовать влиянию гравитации.

Антигравитационная лаборатория часто фигурирует в научно-фантастических фильмах и сериалах, но, к сожалению, в реальности её не существует.

НАСА использует большой самолет (прозванный «рвотной кометой») для создания на несколько десятков секунд невесомости посредством параболического полета, позволяя астронавтам на борту этого самолета тренироваться. Эта среда была наиболее близка к космической среде, но продолжительность невесомости слишком мала и довольно обременительно подниматься снова в воздух после каждого погружения.

С другой стороны, вода, благодаря своей плавучести, частично противодействует гравитации, создавая ощущение невесомости, хотя разница по сравнению с реальной космической средой все же имеется.

Чувство гравитации в человеческом теле создается отолитами в преддверии внутреннего уха. В воде, хотя тело кажется плавающим, отолиты все еще подвержены гравитации, а это означает, что пребывание в воде не повлияет на способность человека определять положение тела в пространстве, но в космосе отолиты не будут затронуты гравитацией. Поэтому у космонавта нарушается ощущение положения тела в пространстве, и он не может различить, где верх, а где низ.

Но на данный момент это лучшее, что НАСА могло сделать для моделирования космической среды.

В отличие от других игроков, которые не выглядели слишком довольными, эту тренировку можно считать сильной стороной Чжан Хэна. Хотя он не практиковал навыки дайвинга, но, когда застрял на необитаемом острове во время своего первого раунда, он пытался добывать еду, ныряя в воду у берега, и даже провел половину своего десятилетнего периода в раунде Черные Паруса, плавая в море, поэтому тренироваться в воде для него было все равно, что вернуться домой.

Перевод: Флоренс

<http://tl.rulate.ru/book/35928/1846531>