

Глава 4. Человек-Паук □

□Бум! □

□Раздался стук в дверь, привлекая взгляды всех в классе. □

□В это время в дверь вошел подросток, который выглядел немного усталым. Подросток держал в одной руке скейтборд, а в другой фотоаппарат и безмятежно смотрел на учителя-мужчину средних лет на трибуне. □

□"Питер, ты снова опоздал!" □

□Преподаватель покосился на подростка, положил на стол только что составленный план урока и без сожаления сказал: «Кроме того, я говорил вам, чтобы вы не приносили скейтборд в класс». □

□«Извините, мистер Пирс, я опоздал на автобус.». □

□Молодой человек склонил голову, искренне признался в своих ошибках и снова и снова извинялся. После разговора с Пирсом он словно получил амнистию, вернулся на свое место, это оказалось пустое место слева от Ли Си. □

□Он идет! □

□Ли Си взглянул на мальчика рядом с ним. □

□Питер Паркер, мистер Человек-Паук, дружелюбный сосед в Нью-Йорке. □

□Но, глядя на этот неудачный взгляд, становится очевидным, что сюжет еще не начался, Питер Паркер - всего лишь малыш, который потерпел неудачу во всех аспектах. □

□Ли Си активировал собственную разведывательную технику игрока, и результат его несколько не удивил. □

□————— □

□Имя: Питер Паркер □

□Сила: 0,5 □

□Телосложение: 0,8 □

□Интеллект: 1,4 □

□Дух: 0.9 □

□... □

□Недостаточные атрибуты восприятия для получения дополнительной информации. □

□————— □

□Эти атрибуты просто отстой, и его сила не так хороша, как у него. Что касается боевой эффективности, я боюсь, что это всего 0,5 гуся, лишь аспекты интеллекта выше. Это

благословение генетики его родителей. □

□Но как насчет того, что одни люди удачливее других, он - второе поколение ученого, и дорога была вымощена его собственным отцом. □

□Пока его кусает генетически модифицированный паук из компании Осборнов, специально сформулированный с генами семейства Паркеров, другие атрибуты, кроме интеллекта, будут повышаться на десятки пунктов. □

□"Ты?" □

□Питер Паркер спросил Ли Си, так что его сердце стало немного странным. □

□«Ли Стэн, новый переведенный студент». □

□Ли Си улыбнулся, протянул руку и представился. □

□"О, привет, меня зовут Питер, Питер Паркер!" □

□Питер Паркер был явно не очень общительным, поэтому поспешно пожал ему руку и неловко улыбнулся. □

□"Приятно познакомиться, Питер!" □

□Ли Си не торопился заводить друзей. После того, как Пирс рассказал план урока и объявил о начале урока, он продолжил сидеть в тишине. □

□[Подсказка: вы запустили задачу ежедневного обучения. □ □

□[Задача: ежедневное обучение]: □

□[Введение к заданию: как ученик старшей школы, обучение является главным приоритетом в вашей текущей жизни. Пожалуйста, внимательно прислушивайтесь к указанным часам занятий.] □

□[Награда за задание: общий опыт + 50 / каждый урок.] □

□———— □

□Как только Пирс сделал объявление, напоминание о задаче выскочило в глазах Ли Си. □

□Но Ли Си лишь мельком взглянул, не обращая на это особого внимания.

□□Ежедневные задачи выпускаются в соответствии с начальным шаблоном. Ежедневные задания шаблона ученика относительно просто выполнять, в основном, пока вы сидите в классе, вы можете держаться в безопасности, но опыт также относительно невелик. □

□Средние школы в Нью-Йорке в основном похожи на университеты в Китае. Обязательными курсами являются только английский язык, математика, естественные науки и социология. Есть только три-четыре курса в день. Как правило, после четырех занятий проходит один день.

□Рассчитанная таким образом ежедневная задача составляет всего 200 очков общего опыта в день, что в сумме не так много задач и опыта, как шаблон солдата. □

□Но преимущество в том, что шаблон достаточно безопасен. В конце концов, в этой игре нет воскрешения. Когда ты мертв, можно только начать все заново. ... □

□Время на лекции медленно проходит ... □

□Этот класс представляет собой научный курс. Он дает только некоторые базовые знания физики и химии. Фактически, он не имеет ценности для слушания Ли Си. □

□В конце концов, его уровень образования не является низким как до, так и после перехода, особенно в мире после перехода. Высокоразвитые технологии приносят более глубокое образование знаний, и эти базовые знания уже глубоко запечатлены в его уме. □

□Тем не менее, Ли Си по-прежнему очень внимательно слушал. Прививая хорошие привычки к обучению. Самым большим изменением, вызванным полным виртуальным режимом, является то, что все знания изменились с жестких данных на интерфейсе на реальные. □

□Это также причина, по которой он выбрал путь технологий. В конце концов, другие силы должны дождаться более позднего открытия системы обмена достижениями, прежде чем их можно будет извлечь, но знания не будут потеряны из его разума. Что он знает, понимает и может изобрести в игре. То же самое можно сделать и в реальности. □

□В этом игровом мире, который включает в себя множество американских комиксов, много черных технологий, но даже если вы получите эту информацию о технологиях, у вас сначала должен быть достаточно прочный фундамент, чтобы понять ее. Поэтому, даже если это будет принудительно, Ли Си должен привыкнуть к обучению. □□

[Напоминание: ежедневные задания - вы завершили учебу, накопили три часа занятий и получили 150 очков общего опыта. □ □

□[Напоминание: вы получили опыт направленности (знания биохимии) +20, опыт направленности (знания физики) +30, вы открыли знания: знания биохимии; знания: знания физики. □ □

□[Подсказка: после обучения преподавателя вы приобрели опыт направленности (лингвистические знания) +35, и вы открыли знание: лингвистические знания. □

□□[Подсказка: после того, как вы прослушали урок, вы получили опыт направленности (знания по математике) +30, и вы открыли знание: знание математики. □

□□——Колонка обучения—— □

□Биохимия LV0: (20/100)

□Физика LV0: (30/100) □

□Лингвистика LV0: (35/100) □

□Математические знания LV0: (30/100) □

□————— □

□Прошел весь день, Ли Си, который был одержим учебой, не останавливался, пока школа не закончилась, и проверял оперативную запись игровой системы. □

□Сегодня есть только три класса, и 150 очков общего опыта и четыре открытых урока - все это сегодняшние достижения. □

□Знания эквивалентны пассивному атрибуту, который влияет на направление определенных навыков и задач. Например, определенные компании предъявляют требования к знаниям при подаче заявления на работу. Кроме того, навыки исследования и разработки, которые поставляются с шаблоном ученого, также определяют различные знания для интеграции чертежей и результатов исследований.

□□Конечно, это только эффект при нормальных условиях. После включения полноценного виртуального режима все становится более реалистичным, да и многие системные функции также сокращены и изменены. □

□В режиме виртуальной реальности знания больше похожи на проявление таланта к обучению. Например, знания биохимии призваны улучшить способности Ли Си к обучению и исследованию биологии, химии, медицины и других подобных знаний. Если они поднимутся до уровня 1, они, вероятно, увеличатся по процентам .. Около десяти. □

□Этот эффект чем-то похож на добавление атрибутов интеллекта, но он более направленный, а атрибуты интеллекта существенно улучшают функции мозга, и это больше похоже на конкретное процентное увеличение.

P.S: Дорогие читатели! Если вам понравился этот фанфик, то пожалуйста, поставьте оценки и лайк. Вам не составит труда это сделать, а я буду очень благодарен и мотивирован на продолжение работы над проектом!

<http://tl.rulate.ru/book/56968/1675932>