

"Прекрасный вопрос, путник. Вообще я до сих пор пытаюсь выяснить, почему тебе удаётся поднимать так много. Хотя существуют расы, которые увеличивают силу игрока, такие бонусы пока ещё тебе не добавлялись. Твоя сила взята из реальных параметров основанных на физических данных, размере, качестве и количестве мышц, силы связок, толщины костей и множества других факторов. Вся эта информация была отсканирована в момент когда ты впервые погрузился в игру". Мист выглядела не менее смущённой чем Ксавье. Она ещё раз что-то пощёлкала на планшете прежде чем покачать головой.

"В сканировании твоего тела я не нахожу ничего необычного. Согласно данным, которые мы получили, такова твоя средняя сила в ситуации, если твоё тело не повреждено. Мы не учитывали, что в твоих костях в реальном мире миллионы трещин, которые бы не смогли выдержать подобный вес не разрушившись. Если бы ты был здоров, то такой уровень силы смог бы продемонстрировать без всяких проблем".

На мгновение наступила звенящая тишина, Ксавье пытался осознать то, что только что сказала Мист. Значит если бы в настоящем мире он бы был здоров, то мог бы поднимать пять тонн? Значит ли это, что когда он выйдет из капсулы у него будет такой уровень силы? Не в состоянии в это поверить, гигант тряс головой. Впрочем, до здорового состояния ему было далеко, так что это ничего не значило.

"Просмотри пожалуйста список рас доступных в Нове Терре, раз уж проверка завершена", - сказала Мист вырывая юношу из раздумий.

"А разве я не должен пройти других тестов"? - спросил Ксавье.

"У меня нет дополнительных тестов, которые предоставили бы необходимый уровень вызова, путник. Твои физические данные выходят далеко за пределы ожидаемых значений любого из подготовленных нами тестов. Так что я предлагаю тебе просмотреть расы, пока мы ожидаем компиляции данных по полученным результатам".

Перед Ксавье открылось широкое окно с выбором различных рас. Там он прежде всего увидел шесть базовых рас и кнопку прокрутки вниз, после чего начал изучать все варианты. Люди, эльфы, дварфы, халфлинги, зооморфы и демоноиды представляли основу шести базовых рас населявших мир. У каждой из них были расовые преимущества, такие как склонность к некоторым навыкам, а ещё они начинали в определённой области мира. Ниже по списку следовало множество рас-полукровок, позволяя комбинировать разнообразные основные расы ценой различных изменений. Были также и новые расы, такие как жители морей, фэйри, живые мертвецы и многие другие существа из мира фэнтези.

Каждой расе были присущи определённые сильные стороны и недостатки, причем во всех случаях это было лишь небольшой добавкой к естественным способностям игрока. Если в реальной жизни человек был силен, подтянут, то он мог бы стать здесь лишь чуточку сильнее выбрав дварфа или слегка послабее выбрав эльфа. Но если в реальности у человека было ожирение, то это отразилось бы и на персонаже в игре. Этим система вдохновляла людей регулярно работать над собой за пределами игрового мира. В конце концов всё, что человеку удавалось достичь в реальной жизни могло быть перенесено в эту игру.

И это касалось всего, не один лишь уровень здоровья. Влияние в игре могло быть заслужено путём найма других игроков, деньги могли сыграть здесь значительную роль, будучи влитыми в игру через множественные центры и город Фантазия, а знания можно было использовать

ввиду того, насколько близок был игровой мир к реальности. Изучая расы, Ксавье начал понимать, что этот выбор был ключевой возможностью изменить что-то в персонаже, в остальном игроку игрой предоставлялись мириады возможностей, достижимых единственной вещью, которую игроки приносили в игру одинаково - индивидуальным стилем игры.

<http://tl.rulate.ru/book/19162/475049>