

Шан Цзэтао, очевидно, полагал, что мини-карточная игра вроде Gwent появится только в реальной игре. Сейчас они находились в реальном мире. Какую форму здесь примет Gwent?

Вскоре он обнаружил, что получил пощечину. Таверна была заполнена игроками в Gwent. Они даже использовали колоду Северных королевств для игры против колоды Нильфгаардской империи. Тот, кто уже играл в эту игру, знал, что обе эти колоды были очень удобны для новичков, поскольку в обеих колодах было много шпионских карт. Пока у вас была карта шпиона, вы могли использовать ее различными способами и одержать относительно легкую победу.

Конечно, для этого были определенные условия. Вам нужна была достаточно сильная колода, чтобы дополнить ее шпионом. Не каждый игрок в Gwent был похож на Геральта, который мог получить одну карту, когда побеждал кого-то. Если Геральт побеждал с большим отрывом, он мог даже получить более редкую карту.

В некотором смысле, Gwent была сломанной карточной игрой. Игроки с редкими картами могли легко победить другого игрока с плохими картами. "Божественной удачи" было недостаточно, чтобы уравновесить ситуацию.

Тем не менее, большая вселенная посчитала эту карточную игру идеально сбалансированной и каким-то образом впечатала в умы ее обитателей, что она удивительна, вызывает привыкание и стоит каждой потраченной секунды. Они также несут в себе огромную ценность - если у вас в руке окажется редкая карта Gwent, вы, несомненно, разбогатеете.

Именно так, никто не мог определить конкретного основателя Гвента в этом мире. Он просто возник естественным образом. Целый континент может содержать только одну, может быть, две редкие карты. Конечно, эти карты были бы бесценны!

Например, знаменитая императрица Оливия была изображена на своей карте. Она принадлежала к нейтральной фракции. Конечно, быть нейтральной было лучше всего, так как это означало, что она могла присоединиться к любой стороне. Кроме того, у нее было десять боевых очков. Ее особая способность заключалась в том, чтобы застрелить единицу противника с наивысшим боевым очком. Когда такая божественная карта, она могла перевернуть большинство столов, если не все!

Оливия выглядела весьма царственно.

В нем она с буйной уверенностью восседала на своем троне. Одна ее изящная рука поддерживала подбородок, а в другой она держала скипетр. Цитата на ее карте Гвента: ---- ---- "Я пришла, я увидела, я завоевала".

По логике, Оливия должна быть картой лидера. Тогда Каэр Морхен заслужил бы собственную колоду. Однако было ясно, что старые игроки Gwent никогда не согласятся с этим. Ранее, когда острова Скеллиге были сделаны новой колодой, это вызвало бурю негодования.

Поэтому лучше всего было сделать персонажей Каэр Морхена нейтральными картами. Нейтральные карты в любом случае пользовались большим предпочтением. Помимо Оливии, карты Геральта и Цириллы, имевшие 15 боевых очков, были самыми могучими картами героев.

Поэтому, будь то Оливия, Геральт или Цирилла, их карты Gwent были одними из самых редких в мире. Если бы хоть одна из них была выставлена на продажу, рынок бы просто лопнул!

Несколько искателей приключений надеялись, что им посчастливится получить такую карту

Гвента во время своих приключений. Если бы им действительно удалось заполучить такую карту, они бы точно разбогатели в одночасье. Однако вероятность этого была слишком мала...

Обычные карты Гвента все еще были достаточно распространены. Иначе не казалось бы, что весь континент постоянно играет в Gwent. Однако эти обычные карты Gwent были мусором и часто становились источником бесконечного разочарования.

Помимо Gwent, в этом мире были популярны еще два вида спорта. Одним из них был бокс, а другим, конечно же, скачки. Приемный отец Оливии, Геральт, был мастером во всех трех видах спорта. Он был профессиональным игроком в Gwent, королем бокса и мастером скачек.

Что, вы сказали, что Геральт был еще и ведьмаком? Да, охота наскучила ему больше всего. Стоило ему сказать "Gwent", как его уши наострялись, а кошачьи зрачки поглощали луну. Он также развлекался, когда занимался боксом или скачками. Всякий раз, когда он приходил в новое место, он первым делом смотрел на доску объявлений.

Первым делом он должен был обыграть всех игроков Gwent в этом районе. Затем он находил себе боксерский ринг и побеждал сильнейшего игрока деревни...

Что касается скачек, то, конечно, после того, как Геральт купил себе лучшее седло в округе, его "Редиска" стала обгонять лучших лошадей королевской семьи. После восшествия на престол императрицы Оливии она устроила турнир, в котором Геральт стал чемпионом. Вот это экземпляр!

Конечно, после того как Шан Цзэтао расспросил гостей в таверне о Гвенте, он был удивлен. Изначально он думал, что Гвент был придуман кем-то и где-то. Игра как бы ненавязчиво намекала именно на это. Однако он не ожидал, что настройки Гвента окажутся еще более загадочными, чем в игре. Карты Gwent действительно появляются из воздуха? Кроме того, количество редких и обычных карт было сбалансировано автоматически?

Неудивительно, что игра так понравилась всему континенту. Все было точно так же, как в мире покемонов. Покемоны были повсюду, и люди стали превращать их в спорт. Однако редких покемонов было очень мало. Если у кого-то был редкий покемон и он хорошо его тренировал, то он становился очень мощной силой!

Как раз когда Шан Цзэтао собрался с мыслями, "Господь Бог" последовал за ним со вторичным квестом ---- "Собери их всех"[1]!

Капитан Ян Юньфэй как раз собирался открыть рот и рявкнуть на Шан Цзэтао. Ты опять отвлекаешься. Какое дело до Гвента? Это всего лишь карточная игра. Более того, это была отсталая игра, в которой два человека соревновались, кто сильнее. Это было похоже на покер, но гораздо менее весело и неизмеримо глупее. Даже ребенок мог понять стратегию игры. Сначала нужно было использовать свои плохие карты, чтобы обмануть соперника и заставить его использовать свои редкие карты. Сдать этот раунд, а затем медленно догнать оставшиеся карты.

Даже если бы Ян Юньфэй был до смерти скучен, он никогда бы не стал играть в такую игру, как Gwent. Однако, когда "Собери их все"

появился квест, он тут же сказал: "Карты Gwent все еще должны быть собраны. Вы все тоже должны играть в эту игру. Мне кажется, что некоторые редкие карты можно получить, только победив этих больших парней в их собственной игре".

"В конце концов, Gwent не так уж плох..." Это была, пожалуй, единственная мысль, которая пришла в голову Ян Юньфэю, когда он сел за стол и включился в игру.

Тем не менее, голос в затылке пытался заставить его осознать абсурдность ситуации. Он был здесь, в мире западного фэнтези с мечами и магией. Почему он сидит здесь и играет в какую-то глупую карточную игру? Может ли кто-нибудь объяснить это?

Примечание к переводу :

[1] Collect 'Em All - второстепенный квест в игре "The Witcher 3: Wild Hunt". Поскольку в игре нет возможности проверить, какие карты Gwent у вас есть, а каких нет, этот квест считается одним из самых трудных, не боевых квестов в игре.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/2142261>