

Шан Цзетао, несомненно, был ярым поклонником "Ведьмака 3". Эта конкретная запись стала для него приятным сюрпризом. Господь Бог действительно был очень добр. Когда он услышал, что капитан задает ему вопросы об истории, фракции и предпосылках мира, он начал особенно пространную речь.

Франшиза "Ведьмак" была фактически игровой адаптацией серии романов. Несмотря на это, игровая адаптация фактически превзошла свой исходный материал. Третья часть трилогии взяла верх. Она стала новаторской, определяющей тенденцию среди западных фэнтезийных ролевых игр. Те, кто играл в нее, не могут предложить ничего, кроме похвалы. В конце концов, одно DLC игры, "Кровь и вино", уже получило звание "Игра года".

"Кто-то однажды сказал, что "The Witcher 3" переоценена. Сейчас я процитирую идеальный ответ другого человека на это -----.

Я видел медленный, мягкий снегопад в Каэр Морхене. Я испытал воющий ветер островов Скеллиге. Я прошел через пожары Новиграда. Я родился заново в королевстве Туссент. Я трудился с утра до заката на континенте Велен, Ничейной земле. Я воссоединился со своим старым другом в особенно шумной таверне в Оксенфурте. Однажды я держал Трисс за руку на маяке Редании. Я обнимал Йеннефер на разрушенных стенах руин на вершине снежной горы изолированного острова. Я любил, я ненавидел, я шел к цели, я нашел несокрушимую волю, похороненную глубоко в моем сердце. Я видел различные уродливые лица человеческого мира, страх человеческих отношений, но все же упрямо держался за свою слепую веру в человечество. Я всего лишь маленький, незначительный ведьмак. Я просто хочу защитить самых важных людей в моем сердце".

" "Я" в этой ситуации относится к Геральту, главному герою".

"Я нашел этот ответ особенно трогательным. Когда я играл в игру, моя любовь к ней была постепенно углубляющимся процессом. Почти у каждого персонажа в игре была своя жизнь.

Каждый побочный квест заставлял тебя углубиться в риторику об экзистенциализме...".

Пока Шан Цзетао рассказывал об игре, его спутникам удалось собрать воедино разрозненные ключевые моменты. Итак, основными человеческими фракциями в игре были Нильфгаардская империя, Северное королевство, острова Скеллиге и Дикая охота, пришедшая из другого мира. Они были здесь, чтобы захватить Цириллу.

Короче говоря, будь то силы или персонажи, они должны были быть в какой-то степени способными, если они могли появиться в колодах Gwent.

"Наш первый шаг сейчас - определить, на каком этапе сюжета мы находимся, и как далеко он зашел. Нашел ли Геральт свою приемную дочь, вторгся ли уже в мир Эреден, король Дикой Охоты."

"Что касается того, какого союзника взять, то Нильфгаардская империя должна быть безопасным выбором. Великий император Эмхир, возможно, печально известен тем, что танцевал на могиле недавно умершего соперника, но он удивительно талантлив и является настоящим провидцем. Он принимает все мудрые решения во имя всеобщего блага, не позволяя эмоциям затуманить его суждения. Он гораздо лучший выбор по сравнению с "могущественным лысоголовым" из Редании, который расправляется с гражданами других стран, сжигает колдуний, орудуя своим "Каменным сердцем".

"Нам обязательно нужно подружиться с Геральтом, главным героем. Он является титульным

протагонистом в нескольких их играх. Может быть, он и не рыцарь, но у него есть сердце рыцаря. Конечно, мы можем ожидать, что от него будет исходить знаковая аура протагониста. Мне немного не нравится, как он умирает от падений, которые для ведьмака должны быть несерьезными...".

"В общем, мы пришли в этот мир, хорошо оснащенные знаниями и предвидением его различных возможных вариантов будущего, так что давайте извлечем из него максимум пользы. По возможности подружитесь со всеми, кого вы видите. Это не особенно могущественный мир, но мы и сами не всемогущи, мы собрали силу только из двух-трех миров.

Капитан может быть самым сильным среди нас, но он не сможет в одиночку справиться с их армиями. С другой стороны, нам не придется ожидать появления с их стороны какого-то запредельно сильного босса. Тем не менее, давайте подружимся с боссами этого мира, и тогда все пойдет гладко".

Шан Цзэтао не был мудрым, но и не притворялся таковым. Ян Юньфэй оценил такую честность. За пределами романа вы не получите такого раздутого чувства претенциозности.

Они оказались на равнинах Велена. По словам Шан Цзэтао, сеньор Велена был каким-то кровавым бароном. Одна из основных линий в "Ведьмаке 3" была связана с ним. В соответствии с различными вариантами выбора главного героя, барон мог умереть. Или он мог выжить, а затем появиться в Каэр Морхене, когда протагонист боролся с Дикой Охотой.

Кровавый барон даже предложил Цирилле свою помощь, так как восхищался ее героическим духом. Она даже сражалась вместе с ним. Они очень полюбили друг друга.

К сожалению, из-за появления Оливии у Цириллы больше не было необходимости приезжать в такое бедное и отсталое место, как Велен. Поэтому теперь ей было невозможно подружиться с кровавым бароном.

После того как Оливия стала императрицей, первые места, которые она реформировала и развивала с полной силой, были богатыми и процветающими. Что же касается мест вдали от дорог, таких как Велен, то она лишь поощряла тех, у кого хватало духу отправиться на поиски приключений. Ее союз искателей приключений настоятельно рекомендовал людям истреблять демонов и расширять человеческие земли.

Ян Юньфэй, Шан Цзэтао и группа людей выдавали себя за коренных жителей. Они даже изменили свою внешность, превратившись в типичных жителей Запада. После этого они отправились в таверны, чтобы узнать больше информации.

Война еще не распространилась на Велен. Она даже не распространилась на деревню новичков в игре ----- White Orchard. Винить в этом следовало славную императрицу Оливию.

Она быстро расправилась со всеми, кто только мог встать на ее пути. Большинство мелких королевств и сеньоров Северного королевства сдались при одном только слухе о ее приходе. Им нечего было терять, сдаваясь верховному правителю Оливии, к которому прикоснулись боги. В любом случае, они оставались правителями своих земель.

Они не сразу поняли, что это была грубая ошибка. Оливия вообще не любила практику конфискации. Она боролась за полную централизацию. Это означало, что ее влияние распространилось даже на низы. В будущем дворянские титулы превратятся не более чем в почетные звания...

Такой глубокий уровень централизации дал императрице Оливии смехотворный уровень власти. Она могла командовать миллионами людей по своему усмотрению. Дикая Охота была ничто перед такой единой силой.

Очевидно, что для начала ей даже не нужна была численность. Элитной, профессиональной армии, оснащенной потусторонними технологиями, с которой она начинала, было более чем достаточно.

Итак, у нее были деньги, власть и сердца людей. Ничто не могло угрожать ее положению. Именно так. Ее великий союз и централизация власти были не просто реформацией, а основательной революцией. Она собиралась стать не номинальной императрицей, а настоящей самодержавной императрицей.

Возможно, именно поэтому Чжао Юэ давила на свой Студенческий совет с таким же крайним уровнем централизации. Ей было все равно, как другие воспринимают и говорят о ней. Она могла делать все, что хотела. Разве этого недостаточно?

"Почему бы нам сначала не сыграть один раунд в Гвент? Хотя я не ожидал встретить в этой таверне настоящего игрока в Gwent", - взволнованно сказал Шан Цзэтао.

<http://tl.rulate.ru/book/13216/2142260>