Я никогда не задумывался о таком. Сражаться с самим собой?

Конечно, мне часто говорили, что я должен побеждать самого себя.

Это то, что они упоминали в реальной жизни. Но это не значит, что человек должен бороться с самим собой физически. Это относится к таким вещам, как чье-то новогоднее решение или какая-то воображаемая борьба, связанная с чьей-то волей, например, решимость преодолеть свою лень, жадность или желание, которые всегда стояли на пути к их успеху.

Но это арена, где до сих пор я сражался в общей сложности с 49 игроками или НПС и победил их всех. Другими словами, это реальный, а не воображаемый бой.

Конечно, в любом случае это был квест, так что все, что мне нужно было сделать, это победить своего противника, кем бы он ни был. Но что, если мой противник - это я сам?

В этот момент мое тело задрожало, потому что я полностью осознал свою силу.

Было бы очень глупо, если бы кто-то не осознавал свою собственную силу.

Короче говоря, я чрезвычайно силен. Настолько, что другие могут посчитать меня высокомерным или тщеславным, даже если я слегка помашу им рукой.

Но проблема была в том, что я должен был драться сам с собой один на один в 50-м раунде.

В тот момент я не мог не почувствовать головокружения, потому что никогда не представлял себе такого сильного врага, как я и никогда не ожидал, что сам окажусь своим собственным врагом.

Однако, как будто мне было наплевать на мой расстроенный разум, я покинул комнату ожидания, прежде чем меня затянуло на арену, как и раньше.

Внутри арены.

Это было так, как если бы я смотрел на себя в зеркало. Тем не менее, я мог бы пересмотреть свое удивление или смущение здесь, просмотрев запись Бусины памяти позже, поэтому я немедленно начал атаковать.

- Ледяное поле! Несколько Тонких Льдов!

Треск, треск!

Стук-стук! Стук-стук!

Основываясь на моем опыте борьбы с 49 пользователями и НПС до сих пор, я понял, что НПС сражались намного лучше, чем эти неопытные игроки.

Прежде всего, НПС делали все, что могли в бою.

В отличие от игроков, они даже не смущались и не трусили из-за огромного разрыва в силе.

Итак, я быстро заложил Ледяное поле и Несколько Тонких Льдин перед Люменом, Асиранте появился в виде моего вражеского НПС. Но у меня не было выбора, кроме как сразу же выругаться, потому что Люмен, Асиранте, моя копия, тоже будет усилен ледяной местностью.

Конечно, поскольку я использовал Ледяное Поле, оно должно нанести некоторый урон моей копии.

Но Люмен, Асиранте, мой противник-НПС, просто стоял там безучастно.

- Черт возьми! Разве Айсберг это не читерство?

Моя черта Айсберг обеспечивала возможность идеального иммунитета против обморожения.

Я хорошо использовал это до сих пор, потому что снижение скорости передвижения противника означало, что я, хорошо вооруженный атаками AoE, был в выгодном положении, чтобы легко победить врага.

Вот почему я сохранил свой пассивный навык обморожения.

Но мой враг Люмен, Асиранте, был полностью невосприимчив к обморожению. Кроме того, в дополнение к увеличению мощности всех навыков ледяного типа, у "Айсберга" также была такая хорошая опция, которая уменьшала урон от противостоящих навыков ледяного типа на 30%.

"..."

Я воспринимал подобные вещи как нечто само собой разумеющееся, вместо того чтобы относиться к ним как к чему-то особенному.

Когда я столкнулся с ними с другой стороны, я сразу подумал, что это читерство.

Мне даже стало жаль многочисленных врагов, с которыми я столкнулся, потому что они,

должно быть, чувствовали то же самое, что и я сейчас.

Особенно я не мог забыть Соктаэ Канга, бывшего лидера гильдии Гахва, который умер, выплескивая крайний гнев и разочарование, крича: "Проклятая несбалансированная игра! Я никогда больше не буду в нее играть.!"

[Ледяное поле! Несколько Тонких Льдов!]

Конечно, моя вражеская копия НПС Люмен, Асиранте, не сидела сложа руки перед лицом моей атаки.

Как и я, он также заложил такое же Ледяное поле и Несколько Тонких Льдов.

Но на этот раз я не использовал те же навыки, что и он, потому что у меня были навыки, которыми обладал он, или его навыки изначально были моими.

В любом случае, не двигаясь ни на шаг с того места, где я был, я начал серию атак против него, начав с навыков AoE, потому что у них было долгое время восстановления.

[Ледяной Шторм! Ледяной дождь!]

Ууууинннннннг!

Когда я использовал два навыка AoE одновременно, произошла ужасная снежная буря.

Но моя атака провалилась, потому что он использовал мой незаменимый навык - Мерцание с нулевым временем восстановления.

[Блинк! Блинк!]

Как будто он использовал его все время, Люмен, Асиранте, естественно, использовал это против меня.

Честно говоря, я почувствовал себя довольно расстроенным его Мерцанием.

Итак, я ругался, прежде чем понял это: - Черт возьми! Это навык, который я приобрел, зайдя так далеко!

Конечно, я не прошел через столько трудностей, чтобы получить его. На самом деле, в моем окне навыков было в общей сложности 14 активных навыков прямо перед тем, как был получен Блинк и удалено время его восстановления.

И были некоторые навыки, такие как Ледяной Шар и Ледяной Болт, у которых было очень короткое время восстановления. Во всяком случае, в то время мне пришлось пережить огромное душевное расстройство, потому что, если бы для удаления перезарядки было выбрано что-то вроде Ледяного Шара или Ледяного Болта, это было бы огромной потерей для меня.

Поэтому, когда Люмен, Асиранте использовал Блинк, на получение которого я потратил множество усилий и который стал моей торговой маркой, я не мог не расстроиться.

[Ледяной шар! Ледяной Разряд!]

В любом случае, мой враг Люмен, Асиранте, избежал моих навыков AoE, используя Блинк с нулевым временем восстановления.

Затем он немедленно применил ко мне навыки самого низкого уровня.

Конечно, я мог выдержать такую атаку, не избегая ее, потому что это был навык низкого ранга.

Более того, у меня также был полный иммунитет к обморожению.

Однако, поскольку я чувствовал себя немного униженным и расстроенным, я сразу же уклонился от использования Блинка.

Затем я сразу же использовал другой навык AoE, Льющийся Град на свою копию.

Но, как и ожидалось, он сбежал из зоны действия Града, используя Мерцание.

- Сукин сын!

В тот момент я снова обрушился с оскорблениями, потому что считал его поступок подлым и мерзким.

Мне даже показалось смешным, что он будет продолжать так драться со мной.

До сих пор я играл в разные игры, но это был первый раз, когда я увидел, что баланс игры нарушен. Итак, я хотел найти администратора этой игры и затеять с ним драку.

Я хотел поспорить с ним о справедливости этой игры.

Конечно, я старался успокоиться, насколько мог.

Волнение иногда служило источником победы, но в большинстве случаев оно приводило к поражению. Но я никак не мог успокоиться из-за того, что моя победа была не за горами.

Я не хотел рухнуть здесь, когда победа была в пределах моей досягаемости.

Более того, если бы я потерпел здесь поражение, я бы чувствовал себя очень плохо, будучи мрачным из-за того, что проиграл самому себе.

Итак, я отчаянно делал все возможное, чтобы победить своего врага, которым был я сам.

***

В то время как Джу Ён Хён был занят борьбой с самим собой, его отец и директор Сок провели встречу в кабинете председателя группы Менджин.

Директор Инсу Сок сказал председателю Сангману Хёну:

- В настоящее время люди уделяют много внимания Джу Ёну, или Асиранте.

- Хм… В конце концов, заостренное шило, которое вы пытаетесь спрятать в кармане, все равно проткнет его насквозь. Более того, никто не ожидал, что Корея займет первое место на 4-м юбилейном мероприятии.

Председатель Хен никогда не думал, что он будет беспокоиться о подобных вещах из-за своего умного сына. Но факт оставался фактом: его сын был слишком умен. Настолько, что даже если бы он остался на месте, о нем все равно ходили бы бесконечные слухи из-за его id.

И некоторые из слухов были довольно опасными.

Конечно, председатель Хён мог понять почему. Честно говоря, председатель Хён тоже подумал бы о том, чтобы сделать что-то бесчеловечное с Асиранте, если бы это был не его сын, чтобы сделать его своим подчиненным.

- Как насчет того, чтобы защитить Джу Ёна от любого вреда? - Спросил председатель Хён.

- Мы поддерживаем строгую охрану вокруг него. - Немедленно ответил директор Сок.

- Хорошо. Продолжай защищать его, как и раньше. Любая внезапная чрезмерная защита может вызвать подозрения у других.

- Понял, сэр!

Как обычно, председатель завершил дневную работу с некоторой заботой о безопасности своего сына, который стал прекрасным человеком, как и предсказывали его покойный отец и его предшественник.

***

На арене замка Фероро.

Поп! Поп! Бах! Бах!

Поединки на арене длились не весь день. Было установлено время, к которому бой объявлялся ничьей, если он не завершался к тому времени, независимо от того, у кого оставалось больше здоровья. И ничья не была включена в победную серию. Это просто не считалось поражением.

Итак, я настойчиво атаковал своего врага-НПС.

Хотя разница была всего в одну победу, между 49 и 50 победами подряд, это была большая разница, чем можно было бы подумать.

К счастью, из этого вышло что-то хорошее. В отличие от первого раза, когда моя вражеская копия НПС Люмен, Асиранте, постоянно Мерцала, чтобы оставаться в обороне, он начал агрессивно атаковать меня, как будто не хотел ничьей.

Он нападал на меня все чаще и всякий раз, когда он это делал, я не мог не удивляться, потому что это причиняло боль.

http://tl.rulate.ru/book/43624/1769865