

Разрушение мира не остановит пристрастие президента к картам, и в этом предложении точно нет никакого преувеличения.

Этот маленький эпизод с Ноем и Годзабуро несколько не повлиял на решимость президента играть в карты. Восстановившая управление дуэльная лодка быстро вернулась на свой обычный курс и начала движение к последнему пункту назначения - месту расположения Алькатраса.

Как уже упоминалось, Алькатрас - это обломки, оставленные амбициями Госабуро по завоеванию мира. На самом деле, для президента Хаимы этот матч на Алькатрасе стал решающим поворотным моментом во всей его жизни.

Братья Хаима и Кейпей потеряли родителей, когда были еще маленькими, и их родственники поссорились из-за наследства. Братья оказались в детском доме, где им не о ком было заботиться.

Хаима получил возможность изменить свою жизнь собственными силами, но после того, как он стал приемным сыном Госабуро, его детство по-прежнему было мрачным. От начала и до конца Госабуро относился к нему как к машине для бизнеса, пытаясь выжать всю ценность из его гениального ума, а в конце концов даже сговорился забрать и его тело, сделав его контейнером для развоплощенного Ная.

Теперь все это было преодолено гиппокампом. Он упредил противника, нокаутировав его до начала поединка Госабуро, и победил в группе Хаима, став победителем, который остался до конца. Но на жизненном пути Хаимы, который привел его к этому моменту, нет ничего, на что стоило бы оглянуться.

Все, что он видел, - это будущее.

В глазах Хаимы будущее имеет безграничные возможности, а прошлое - лишь след. Прошедшее не имеет никакого значения, и настоящий тиран должен всегда смотреть в будущее.

Именно это он и хочет сделать - завоевать титул короля дуэлей в поединке на острове Алькатрас, попрощаться со всем, что было в прошлом, и сделать новый шаг.

Конечно же, прежде чем достичь цели, Ты Юй без колебаний получил все новые спарсы из главы Naiya и разбил их все в пул системных карт.

На самом деле, по справедливости, награды, которые дает этот сюжет, действительно богаты, и за одно задание дается почти 3 000 спар.

Такого огромного количества наград за квесты достаточно, чтобы большинство игроков заснули и проснулись от смеха, но для Ю Ю, который привык резать лук-порей, он чувствует себя именно так. ....

Конечно, 3 000 спарсов разбились о пул карт, и ничего особо редкого не выпало. Среди нескольких UR и SR, большинство из них были дубликатами его существующих карт.

Напротив, Гуйпин сдержал свое обещание и сразу же притащил ему коробку карт для пополнения боеприпасов после посадки на дирижабль.

Можно предположить, что раз она представлена группой Наима, то от редкости никуда не деться, а коробка - это, по сути, редкая карта.

Просто, хотя это и редкие карты, большинство из них на самом деле бесполезные смертные кости. О пропорциях можно примерно сказать в первом эпизоде Yu-Gi-Oh! DM. Президент использовал ее, чтобы обмануть игрового дедушку, и хотел обменять "Голубоглазого белого дракона" На коробку смертных костей...

Но есть и полезные карты.

Одна из них - "сокровище, убивающее жизнь", о котором Юй давно думал. Если возможно, он хотел получить еще несколько, но, возможно, президент посчитал, что не стоит приносить слишком много этих вещей, поэтому в коробку положили только одну.

В дополнение к этому, пригодилась еще одна старая запрещенная карта из эпохи DM, Колесо разрушения карты-ловушки.

Колесо разрушения, обычная карта ловушки, уничтожает монстра на поле и наносит урон, равный АТК уничтоженного монстра, обоим игрокам.

Простые и грубые, мощные и эффективные ловушки, настоящие карты окружения долгое время были запрещены. В DM это обычная карта Президента Хаймы, и она также много раз появлялась в анимации GX. Это все еще ловушка с высокой частотой появления.

Это действительно хорошая карта, которая может пригодиться.

Хотя две большие коробки могут пригодиться, искренности действительно достаточно.

You Yu смело предполагает, что, хотя президент Хайма полон "любопытного" отвращения каждый раз, когда видит его, на самом деле он может быть благодарен.

Просто он не сказал этого сам и позволил своему брату сделать все за него.

Дуэльная лодка приземлилась на разрушенном острове. Все последовали за братом Хаймой и вошли в возвышающуюся перед ними железную башню. Здесь царило ощущение священной церемонии.

"Итак... теперь нам все еще нужно тянуть жребий?" Он осознанно встал в зале и огляделся вокруг: "Эй! Хайма, если ты вытянешь жребий, то не сможешь ничего сделать, верно? Как будто тебя специально определили в группу с игрой или что-то в этом роде. of.....".

Морской конек сложил руки и фыркнул, игнорируя это.

В то же время на окружающих стенах автоматически открылись четыре металлические дверные панели, и за каждой дверью оказался лифт, оснащенный компьютером.

Непобедимый судья, дядя Исано, появился снова и спокойно объяснил всем правила полуфинала.

Каждый из четырех лучших игроков должен встать на один из лифтов, разойтись по четырем разным углам и сразиться в рукопашном бою на четырех человек.

Согласно правилам рукопашного боя, все игроки не могут атаковать в первом раунде. Каждая сторона представляет фракцию. Соратников нет. Участники могут атаковать любую сторону,

которая им нравится.

LP в дуэли участников соединены непосредственно с компьютером лифта под ними. Каждый раз, когда игрок теряет LP, лифт поднимается на соответствующую высоту.

Правила разделения на группы также просты. Два человека, чьи LP обнуляются первыми, составляют первую группу, а оставшиеся двое, чьи LP не обнуляются, составляют вторую группу.

Два победителя в каждом из полуфиналов получают право на участие в чемпионате и титул короля дуэли.

Этот план действительно очень президентский - нет в мире проблемы, которую нельзя было бы решить с помощью игральных карт, и даже порядок игральные карты можно решить с помощью игральные карты...

Но таким образом, победа или поражение в поединке становится неважным. Нет никакой выгоды в победе или поражении, это не более чем определение соперников четверки лучших.

Думая об этом, мозги участников быстро активизировались.

Особенно если посмотреть на президента, он только что встал на платформу лифта, машина еще не запустилась, его взгляд уже прикован к противоположной игре, а сердце, возможно, все еще тихо плачет...

--Игра ↑ Игра ↓!

Эта дуэль станет местом нашей судьбоносной битвы, так что приготовьтесь идти на полной скорости вперед!

В этот момент президент, казалось, что-то вспомнил, посмотрел на Юй, и, казалось, подумал о "Небесном Драконе Осириса", который держал Юй, а также подумал о картах, которые они не смогли закончить, потому что винт дуэльной пластины был потерян.

Президент размышлял секунду или две...

...а затем снова посмотрел на игру горящими глазами.

Конечно, противник, который больше всех хочет сражаться - это вы! Игра ↑ Игра ↓!

Хотя он тоже человек, признанный президентом, президент и Ты Юй просто не могли определить победителя. Но для него игра - это пик, стоящий в его сердце. Он не раз заставлял его чувствовать себя бессильным дать отпор в дуэли, и это существование, которое он отчаянно хочет превзойти.

В дополнение к этому менталитету "оскорби меня тысячу раз", Хайма чувствует, что, кажется, есть что-то вне времени и пространства, что направляет его снова сразиться с игрой, как невидимая веревка. свела их вместе - хотя он не признается в этом "сверхъестественном трюке".

И по сравнению с играми, Ю Ю ...

. ... лишь бы выглядеть хорошо.

А со стороны Малика - еще более неприкрыто. Это соотношение даже не ступил в лифт, а он уже начал хитро смеяться, глядя на заднюю стенку игры, как дядя-извращенец, следящий за маленькой Лолитой.

Это выражение было таким, как будто на нем было прямо написано - я не хочу играть в эту игру!

Глядя на президента Хайма и шестилетнего Малика, один глаз был горячим, другой - несчастным, и все четыре глаза упали на игру. Хотя Юй глубоко чувствовал, что он как маленький прозрачный, которого игнорируют, он не мог не испытывать беспокойства по поводу неуверенности фараона...

Участники состязания каждый со своими мыслями сели на свою подъемную платформу, устройство запустилось, и подъемная платформа на четыре человека одновременно поднялась на заданную высоту и остановилась.

По приказу судьи Ионо началась эта великая схватка с участием реинкарнации фараона трехтысячелетней давности, жреца и следующего фараона, потомков стражей гробницы, которым уготована участь мести... и чужака с фамилией Бродяга.

"Дуэль!" x4

Первая атака - темная игра: "Мой ход, вытяни карту! Я вызываю "эльфа-мечника, который переворачивает врага", атакуйте позицию!".

Проекционное оборудование в месте проведения дуэли заработало, и эффект света и тени спроецировал изображение мечника в стальных доспехах и плаще, держащего меч, с горизонтальным мечом в качестве груди, защищающего его перед мастером.

(Эльф-мечник, переворачивающий врага, сила атаки 1400).

Это также один из представительных монстров Muto Games~www.wuxiax.com~, чей рейтинг появления может даже сравниться с асом игры "Черным магом".

Просто его имя может быть немного неправильным, и, возможно, было бы более уместно изменить его на "Фея-мечник, которого бросил враг". Поскольку роль этого несчастного мечника каждый раз - пушечное мясо, вызываемое первым игроком игры, которого бьют на поле, его также ласково называют игроки "мечник-пушечное мясо"...

"Мой ход окончен". Игра объявляет.

"Тогда в следующий мой ход вытяните карту!". Настала очередь президента Хаймы: "Я вызываю "Демона Кровавого Топора", атакуйте!".

[Демон Кровавого Топора, сила атаки 1900]

"Положите еще одну карту, раунд окончен!"

Быстро завершив действие игры в карты, взгляд президента снова вернулся к игре, и возникло сильное желание подойти и поставить игру на землю, чтобы сыграть с ним в карты...

Пожалуйста, запомните первое доменное имя этой книги: . 4 роман сеть мобильная версия

сайт чтения:

<http://tl.rulate.ru/book/77841/2520593>