

"...Хочешь, иди к нему?"

Через несколько минут после того, как темная игра вошла в каменную плиту и отправилась в путешествие, чтобы вернуть свою память, в этом герметичном зале из воздуха появился фантом.

Все обернулись и обнаружили, что в зале, который должен был быть пустым, из ниоткуда вдруг появился темнокожий египтянин с белым воротником, большими золотыми серьгами, висящими на ушах, и голубыми зрачками. Он кажется очень пустым, но если присмотреться, он вызывает у людей непостижимое чувство.

Джуноучи и Хонда закричали "Призрак", и братья обнялись, как обезьяны, забравшиеся на дерево.

"Ся Ди!" Watch Game с первого взгляда узнала личность другого участника.

Шэди и семья Ишдар - тоже могильщики фараона в наше время, но разница в том, что его отец уже умер. Пять лет назад Тысячелетнее Колесо Мудрости сняло печать, и когда душа великого зла **** Сок пробудилась, он уже убил его.

Ся Ди, появившийся сейчас перед всеми, на самом деле был телом души и неохотно продлил свою жизнь ради своей ответственности и миссии перед фараоном.

Игроки, наблюдавшие за гребками CG, сразу же заволновались.

Идемте, идемте, их шанс попасть в автобус наконец-то настал!

"Вы хотите пойти к нему?" снова задал вопрос Шейди.

"Да!" Watch Game энергично кивнул.

"Единственный способ добраться до него - найти истинную "комнату разума" фараона в тысячелетних строительных блоках".

Ся Ди говорил медленно, и достал из широкого халата талисман жизни и золотую утварь, напоминающую по форме "Возрождение мертвых".

Один из артефактов Тысячелетия, "Ключ Тысячелетия", - это артефакт, который может соединять внутренний мир других людей.

"Используя этот "Ключ Тысячелетия", я могу провести вас в "Лабиринт сердец" фараона, но сможете ли вы найти настоящую комнату в лабиринте, зависит только от вас.

Но следует отметить, что если ты потеряешь точку опоры в этом лабиринте, то, скорее всего, упадешь в бездну гибели и никогда не вернешься обратно".

Даже если так, не хотите ли вы пойти? "

Настольные игры почти не колеблются: "Хочу!"

"Надо ли говорить? Мы партнеры, конечно, мы должны пойти вместе!" ответил Чэн Най.

Подумав об инструментах, чтобы сесть в машину, люди тоже кивнули, как куры, клевавшие рис: "Да, да!"

"Хорошо."

облегченно сказал Ся Ди и поднял в руке Ключ Тысячелетия.

Золотой талисман жизни излучал ослепительный блеск. Мягкая и невидимая сила, казалось, схватила их души, слегка вытягивая их из тел. Тысячелетние строительные блоки на груди игры тоже засветились в ответ, словно открывая перед ними дверь.

.....

Течение времени в мире памяти короля отличается от внешнего мира. Вы проводите в этом виртуальном мире много дней, а во внешнем мире можете находиться лишь короткое время.

В первый день своего появления здесь Юй получил задание "искоренить монстров" в небольшом городке и получил много денег от местных чиновников.

Хотя здешние NPC в равной степени отталкивают "еретика" Ты Юя, они все же больше боятся спящих монстров в этой области. Говорят, что в эти дни многие люди стали пайком монстра. Хотя люди были посланы во дворец с просьбой о помощи, потребуется некоторое время на дорогу и сопутствующие процедуры. В этот период некоторые люди могут умирать каждый день.

Ты Юй без долгих раздумий принял поручение и в полночь отправился бросить вызов монстру, которого местные жители описывают как злобного и порочного, только для того, чтобы обнаружить, что...

..... Это оказалось просто старое дерево, которое созрело.

Есть такая карта и в игре king card, называется "Старое дерево просветления", смертная кость с силой атаки 600 и силой защиты 1500...

Так что случайности не было, Герой в маске Ганьхуо пробил ее кулаком, и ствол до самых корней сгорел в пепел.

Это поручение позволило Тебе Юю заработать много денег, по крайней мере, о пошлинах можно не беспокоиться в течение короткого времени.

Он также специально попросил у чиновников карту всего района, чтобы определить направление и проехать.

Благодаря этому Ты Юй чувствует себя охотником на демонов, который бегают и собирают мусор. Обычно его не видно, и о нем вспоминают только тогда, когда нужно убить монстров.

Он бродит по карте, изредка выполняя задания в какой-нибудь деревне, чтобы заработать дополнительные деньги. Если вы столкнетесь с неуравновешенным противником, дуэлянт засияет и задаст вопрос...

-Напряженная и захватывающая игра Yu-Gi-Oh?

Что не говори, а ощущение действительно похожее, даже режим "вы можете решить все проблемы, играя в карты" такой же. На этот раз Юй Юй почувствовал, что боится, как бы не попасть в версию карточной игры "Король карт" из серии игр "Ведьмак".

Когда я получил карту, я сначала решил проблему черных глаз. Юй оценил свое

местоположение по меткам города, в котором он находился, и обнаружил, что его место входа, вероятно, находилось на границе всего песочного стола памяти, что, казалось, было немного далековато от дворца, в котором находился фараон.

Но он пока не спешил идти во дворец, а ступил в прямо противоположном направлении и продолжил шествие в сторону границы.

По дороге просил сражаться с монстрами и изредка подбирал мусор. Вы Ю даже некоторое время наслаждались этой суперреальной карточной ролевой игрой.

Он все больше и больше чувствовал, что жрецы Древнего Египта действительно были дерьмом, и на самом деле разработали такую интересную захватывающую RPG-игру три тысячи лет назад, и даже выкинули восемь основных дорог видеоигры три тысячи лет спустя...

После двухдневной спешки он, наконец, прибыл в пункт назначения, к которому стремился.

Это место находится на границе карты всей песочницы памяти, и нет никакого способа двигаться дальше. В конце концов, какой бы реалистичной она ни была, размер игровой карты ограничен.

Этот песочный стол памяти содержит большую часть территории Египта три тысячи лет назад в памяти фараона, но дальше есть только пустое место.

И в данный момент место, куда попал Ты Юй, - это не территория под юрисдикцией фараона в строгом смысле слова, а одно из скрытых ответвлений на этой игровой карте RPG.

Она называется "Земля испытаний".

Легенда гласит, что три тысячи лет назад сам фараон прошел испытания светом и тьмой, был признан здесь и получил высокоуровневую силу под названием "Хаос".

Конечно, это было три тысячи лет назад.

Однако в этом мире, построенном на основе памяти фараона, даже "место испытаний" в его памяти вновь появилось на карте.

"Молодой человек, вы чужак?"

Говоривший был одет как маг, но все тело было плотно закутано, и только одна пара глаз была открыта. По голосу казалось, что это был старик. Капюшон, обернутый вокруг его головы, и одежда на груди были прочерчены магическим кругом из пятиконечных звезд.

Это "Древний Магистр", который также является картой монстра в будущей дуэльной игре монстров, смертной костью с силой атаки 1000.

Он является привратником в эту страну испытаний.

"Ну~www.wuxiax.com~ Ты Юй кивнул и признал.

"Оказывается, на эту землю испытаний действительно иногда приходят чужаки, желающие получить отсюда сокровища". Древний маг понятиливо кивнул и сказал: "Испытательная площадка позволяет любому воину с силой войти, чтобы бросить вызов, но слабым здесь не рады.

Если ты хочешь пройти отсюда, ты должен сначала доказать свою силу". "

Ты Юй кивнул: "Как доказать?".

Древний маг был серьезен и показал золотую повязку, которую носил на предплечье. Под повязкой выскочило несколько решеток, которые выглядели как...

...Это как дуэльная пластина золотой версии местного тирана.

"Через ритуал священной битвы!" громко сказал древний маг, "Если ты сможешь победить меня в ритуале, ты получишь право войти!".

Ты Юй: "..."

Так... все еще играешь в карты?

<http://tl.rulate.ru/book/77841/2569610>