

"Я играю в карты" в Yu-Gi-Oh! New(Найдите последнюю главу!

Город Тошино, Художественный музей.

Перед началом дуэли города в этот музей была перетащена каменная плита, найденная в Египте, с изображением древнего жреца.

На плите выгравирована война, длившаяся три тысячи лет. Жрец Сет противостоял безымянному фараону.

Морской конек не более чем морской конек - хотя жрец на грифельной доске является реинкарнацией морского конька, но поскольку нет узнаваемой прически, а изображение, высеченное на грифельной доске, несколько абстрактно, поэтому жрец не так уж сильно похож на морского конька, лучше сказать, он несколько схож по темпераменту.

На самом деле, Ты Юй всегда считал, что зрение сестры Изиды действительно немного сильное, чтобы по такой абстрактной картине определить, что это реинкарнация морского конька...

Чтобы вернуть память о безымянном фараоне, который скитался по свету и не мог найти свой дом, игра и его друзья... и прохожий с фамилией странника вместе пришли к этой каменной плите художественного музея.

Согласно рассказу семьи хранителя гробницы, если фараон покажет каменной плите три карты богов, то откроется дверь в память трехтысячелетней давности. Безымянный фараон вернет свою жизнь и память и найдет свое предназначение.

Конечно, Ван Сянь, который установил связь в современном мире и сильно зависит от AIBO, тоже не хочет разлучаться со всеми.

Но теперь дело не только в нем одном.

Партнер фараона три тысячи лет назад, самый верный слуга, его подчиненные, пожертвовавшие ради него жизнью и душой, и стражи гробницы, в том числе семья Малика Ишдара, которые уже более трех тысяч лет самозамкнуты в земле. День, охраняющий тайны памяти фараона из поколения в поколение путем гравировки на человеческой плоти...

.....

Даже если он хочет оправдаться перед бесчисленными людьми, которые отдали за него все, как фараон, Темная Игра не может избежать своей участи здесь.

Все подошли к огромной каменной плите. Настольная игра глубоко вздохнула, поменялась личностями и передала контроль над телом Темной игре внутри.

В этот момент Юй Юй на мгновение заколебался.

В отличие от других, он, конечно же, знал, что король не сможет добиться здесь успеха. Здесь, когда Ван Сянь вытащит карту трех призрачных богов и встанет лицом к грифелю памяти, в него дистанционно вмешается какая-то чрезвычайно мощная таинственная сила.

Теперь не только дверь памяти не откроется, но и грифельная доска будет запечатана вмешательством этой силы.

После этого организация под названием "Дома", а также лидер организации, БОСС по имени Дази, будут всплывать один за другим. Темные Игры будут вынуждены противостоять этой организации, и пока Да Цзы не будет полностью уничтожен, ширма не будет открыта для него снова.

Но, подумав об этом, Ты Юй все же передал две карты Бога Темной Игре.

Теперь, даже если сказать Ван Сяну, что кто-то делает что-то тайно, Юй не сможет объяснить, откуда он знает, и даже если Ван Сян поверит, это не поможет.

Эта яма здесь похожа на то, как если бы вы знали, что на задней линии есть яма, когда вы играете в карты, и вы должны наступить на нее, даже если вы знаете, что это яма. Если вы не наступите на эту яму, она останется там навсегда, и вы никогда не сможете сделать следующий шаг вперед.

Как и ожидалось. Сила трех призрачных богов была нарушена, и весь слайд памяти был заморожен.

Первая попытка Ван Сана разблокировать свою память не увенчалась успехом.

Все не могли найти причину и вынуждены были временно сдаться и отказаться от этой попытки.

Но, честно говоря, такая концовка действительно заставила игру и его друзей почувствовать некоторое облегчение в сердце.

В любом случае, все и Темная игра - это уже друзья, которые вместе пережили жизнь и смерть, и неизбежно, что они не захотят внезапно расставаться.

Однако случилось так, что в тот момент, когда попытка Темной Игры провалилась, на улицах снаружи начались беспорядки.

В небе и на улицах внезапно материализовалось огромное количество монстров-дуэлянтов. Драконы летали в небе, ящерицы ползали по земле, все виды монстров внезапно заполнили улицы, как на вечеринке в честь Хэллоуина.

Разумеется, за все данные о дуэльных монстрах в городе Тонгшие отвечает компания Naima, все дуэльные диски также продаются компанией Naima, и система стереоскопической визуализации предоставлена ими. Поэтому, когда в городе произошла такая масштабная авария, все, конечно же, впервые обнаружили штаб-квартиру компании Naima.

Прошло совсем немного времени, и группа быстро бегущих репортеров заблокировала дверь компании Naima.

Репортеры держали микрофон и задавали вопросы о потере контроля над системой. Однако компания "Гиппокамп" не утерпела и немедленно отправила генерала-ветерана компании, Исино, подняться наверх.

Дядя Исано получил приказ об опасности и с покерфейсом встал у двери, чтобы никто не входил, мол, что бы вы ни говорили, он все равно не сможет войти.

Дядя Исано подумал, что он даже глазом не моргнул, когда увидел, как призрачные боги сражаются и разрушают мир. Это был всего лишь маленький случай, чтобы разобраться с

кучкой быстро бегущих репортеров.

Конечно, такие беспорядки в масштабах города оказали огромное влияние на Хайму. Вся страна и даже весь мир обратили внимание на этот инцидент, и многие власти потребовали от Хаймы объяснений по поводу беспорядков.

Хотя группа Naima официально еще не выступила, Ты Юй знает, что этот горшок, возможно, не является спиной президента.

На самом деле, во время инцидента компания Nirrosatrus немедленно отключила все стереоскопические проекционные системы и провела масштабное техническое обслуживание серверов компании. Однако, несмотря на это, изображения монстров продолжали появляться, и исчезли они только спустя долгое время.

Этого достаточно, чтобы показать, что эти изображения монстров не имеют никакого отношения к системе компании "Гиппокамп", и какая-то другая сила вызвала такое происшествие.

Что касается причины... Вы, Ю, вероятно, тоже это знаете.

80% - это все еще лидер Дома, парень по имени Дази - дьявол.

Этот парень хотел воскресить "Бога Олихаганга", что нарушило баланс между миром людей и миром эльфов, из-за чего оба мира впали в беспрецедентно высокую степень хаоса, что привело к появлению монстров, которые должны были жить в мире эльфов. ситуация в реальности.

Кстати говоря, в мультфильме создается впечатление, что эльф черной магички в руке игры совершил специальное путешествие, чтобы призвать дозорную игру и темную игру в мир эльфов, и, кстати, подарил им новый плагин - легендарного дракона Тимея. глаз.

Считается, что Тимей был одним из трех легендарных драконов, которые охраняли мир эльфов в древние времена, но он был запечатан в мире эльфов после того, как исчерпал свои силы. Поскольку время запечатывания было слишком долгим, его имя было забыто всеми, и его стали называть "Безымянным". Дракон".

В этот момент Юй Юй вдруг подумал.

--Если черный маг - девушка, то и в моем доме есть такая же?

Подумав об этом, он достал из своих рук карту девушки-черного мага.

Девушка-эльф выплыла наружу: "Господин, у вас есть какие-нибудь приказы?"

"Кстати говоря... что-то не так с твоим духовным миром?" спросил Ты Юй.

"А?" Девушка-черный маг была ошеломлена на мгновение, выглядя немного мило: "Это... я не очень хорошо знаю это..."

"Ты даже не знаешь, являешься ли ты эльфом?"

"Потому что я долгое время не возвращалась." Она немного смутилась: "Потому что я всегда была на стороне хозяина..."

."

"Так и есть." Ты Юй задумался на некоторое время: "Тогда знаешь ли ты легенду о "Безымянном драконе"?"

"Знаю." Черный маг кивнул снова и снова: "Она очень известна в мире эльфов, легенда о трех безымянных драконах, которые были запечатаны в течение бесчисленных лет."

"Тогда не мог бы ты отвести меня туда, чтобы я увидел?"

"А?" Девушка темного мага была ошеломлена: "Я... могу ли я?"

Ты Ю: "..."

Я не знаю, иллюзия ли это. Он чувствовал, что девушка-черный маг в игровом доме, казалось, была немного умнее, чем его собственная...

Моя собственная девушка-темный маг, как бы это сказать...

..... Белое тоже вполне белое, и большое тоже вполне большое, но люди всегда немного путаются.

Хотя это довольно мило. И критический момент вполне надежен. Если бы ее не было в Ты Юй, я бы уже давно умер.

"Насколько я знаю, в общем, вы не должны иметь возможность приходить в наш мир, мастера~www.wuxiax.com~ Девушка-темный маг прошептала: "Да... так и должно быть, я, кажется, не знаю. Есть ли какой-нибудь способ перенести мастера туда. "

Правда?

Как игра в анимации попала в мир волшебников?

Юй Юй тщательно обдумал этот вопрос. Я помню, что в мультфильме, кажется, игра спит до полуночи, а сознание входит в "Лабиринт сердец" в тысячелетних строительных блоках, находит в лабиринте дверь, толкает дверь и входит...это мир волшебников.

...О, у людей есть артефакты, это меня беспокоит.

Юй Юй, казалось, понял. Люди могут попасть в мир эльфов, потому что у них в руках артефакты, и они, естественно, не связаны здравым смыслом.

Проще говоря, это Ты Юй, его хозяин, слишком плох. Если вам нужен артефакт без артефакта, то вам нужен фон без фона. Неудивительно, что люди - эльфы...

Для удобства чтения в следующий раз, вы можете нажать "Избранное" ниже, чтобы записать запись чтения этой (Глава 217 Шторм надвигается), и вы сможете увидеть ее, когда откроете книжную полку в следующий раз!

Если вам понравилась книга "Я играю в карты в Yu-Gi-Oh"

, пожалуйста, порекомендуйте эту книгу своим друзьям (QQ, блог, WeChat и т.д.), спасибо за поддержку! ! ()

<http://tl.rulate.ru/book/77841/2522533>