

Анимация "Yu-Gi-Oh! DM" имеет много изменений и отличий от оригинальных комиксов. Хотя мировоззрение игры, связанное с миром, ближе к анимации, на самом деле есть много расхождений.

Например, в заключительной главе "The King's Memory" способ ведения боя в Древнем Египте 3 000 лет назад в оригинальном произведении заключался в том, что все вызывали монстров и призывали покемонов для мгновенного РК, но в этой версии "Связанного мира" все еще приходится играть в карты.

И хотя детали правил дуэли могут отличаться, они в основном такие же, как и современные правила.

На самом деле, мировоззрение Yu-Gi-Oh, это не столько то, что большие компании, такие как International Fantasy Society и Haima Group придумали правила игры в дуэли монстров, лучше сказать, что правила игры являются частью законов мира, которые существуют сами по себе, но были открыты ими. Просто открыты.

В начале дуэльного царства не было необходимости в жертвоприношениях, и каждый мог стрелять в монстров по своему усмотрению. Позже появилась система жертвоприношений, вызываемых начальством. Позже скорость активации эффектов карт, а также обработка и расселение эффектов становились все более стандартизированными. Обновление версии - это дальнейшее изучение существующих законов современными дуэлянтами.

Иначе не объяснить, почему все боги-разрушители миров, магнаты творения и даже боссы в параллельном времени и пространстве, которые могут переписывать реальность и обращать время и пространство вспять, все до сих пор следуют одним и тем же правилам, чтобы дуэлировать с главными героями.

В Link World of the Past Life некоторые игроки, попавшие в этот мир памяти, нашли эту испытательную площадку. Но он не раскрывал конкретный процесс испытания, так что Ты Юй не имел возможности узнать.

Просто игрок не прошел финальное испытание, хотя и получил много пользы от этой площадки.

Но, по крайней мере, тот игрок смог пройти тест привратника, и Ты Юй был уверен, что у него не возникнет проблем.

В этот момент поединок между двумя сторонами, названный другой стороной "священным ритуалом", официально начался.

□Юй Юй, LP4000□

□Древний маг, LP4000□

Стоит отметить, что 4000 НР обеих сторон может увидеть только Ю Ю, который следует правилам современных дуэлей.

Хотя древние дуэлянты не могли видеть количество крови, они могли чувствовать "силу души" в своих телах. Если во время ритуала они получают ранения, сила души в их телах также уменьшается. Когда вся сила души исчерпывается, и они не могут сражаться снова, это равносильно поражению этой стороны.

По современным правилам, то есть ценность жизни равна нулю.

"Согласно правилам вызова, церемония может начаться с меня первого, затем приветствуются путешественники из других мест".

Похоже, что этот древний маг взял инициативу в свои руки. Золотой свет вспыхнул на древней золотой дуэльной пластине на его руке, и луч золотого света полетел в небо, прямо в небо, а затем...

...затем в небе из ниоткуда упали пять огромных каменных плит!

С тяжелым грохотом, от которого земля задрожала, как гора, пять каменных плит обрушились перед древним магом, разбив желтую пыль.

Ты Юй: "..."

Хотя ты и подготовлен морально, ты действительно играешь в карты с такой кучей громоздких здоровяков?

Древний маг снова поднял руку, и в небе появился еще один грифель, который с грохотом упал с неба и разбился перед ним.

Это.....

...мой поединок, нарисуй доску?

Маг посмотрел на свою руку... ах нет, это должна быть рука, а затем глаза под капюшоном показали улыбку.

"Похоже, тебе не очень повезло, иностранец". Он легкомысленно сказал: "Этот парень, похоже, тоже хочет сразиться с тобой. Тогда позволь мне показать тебе самого сильного воина, который охраняет это место!"

Он протянул ладонь, и перед ним развернулась огромная грифельная доска.

Абстрактные линии, выгравированные на грифельной доске, излучали золотой свет, очерчивая какие-то гигантские контуры. В то же время одна из пяти зон монстров на дуэльной пластине на руке мага тоже засветилась, и на ней смутно проступили линии какого-то монстра.

"Призывая свое имя, вот и..."

-Мастер-зверь Барбарос! "

Из грифа вынырнул громадный воин-зверь! У него светлые, как у льва, волосы и яркий взгляд. В руках у него синий щит и красное оружие. У него форма получеловека-полузверя.

Ты Юй видел его в поединке с Тяньма Есином. Это прототип из семидесяти двух демонов-богов царя Соломона, восьмой по рангу демон-бог, чье первоначальное имя было Барбатос.

Однако очевидно, что в мировоззрении Yu-Gi-Oh! это модифицированная версия магии, и имя также несколько отличается.

Более того, \*\*\*\* и король зверей, появившийся в этом мире, гораздо величественнее, чем трехмерное изображение, вызванное Тианмой Ночной Прогулкой. Король был окутан

молниями, его глаза были кроваво-красными, и он кричал на Ты Юя, как на демонстрации, как будто не мог сдержаться и проглотил бы его как пайку.

"Монстры более высокого уровня изначально нуждались в низших душах в качестве подношений, чтобы прийти, но Барбатос может прийти без жертв". Древний маг объяснил: "Но в качестве цены, часть его силы будет запечатана."

[Звероящер Барбатос, сила атаки 3000 → сила атаки 1900].

Ты Юй знал этот эффект. Зверолов Барбатос - монстр 8-го уровня, но его можно вызвать без жертвоприношений, но в обмен на это его АТК будет изменен на 1900.

Затем древний маг усмехнулся.

"Однако я уже освоил заклинание, чтобы снять эту печать".

Закончив говорить, он закрыл глаза, сделал странный жест и произнес серию заклинаний низким голосом, но очень быстро.

Затем он щелкнул пятью пальцами: "Я использую секретное заклинание, чтобы вызвать это оружие - топор глупости!"

Используй силу этого боевого топора, чтобы развязать руки \*\*\*\* и королю зверей!".

Экипируйте магию - Топор Уныния. АТК экипированного монстра увеличивается на 1000 пунктов, но взамен его эффекты монстра отрицаются.

Если эффект монстра Барбатоса будет отменен, его АТК вернется к первоначальным 3000. В сочетании с увеличением тупого топора он может на одном дыхании взлететь до 4000 очков, сравнимых с богами!

Король зверей убрал щит за спину, вытянул руку и вытащил боевой топор, воткнутый в землю. Он высоко поднял топор, поднял голову и зарычал, звуковая волна была подобна порыву ветра, образу подавляющее подавление!

[Зверолов Барбарос, сила атаки 3000 → сила атаки 4000].

Хотя невозможно напрямую увидеть силу атаки таких монстров, как Ты Юй, древний маг мог судить по своему опыту старого дуэлянта, что боевая мощь Бога Зверей сейчас близка к легендарному Богу Разрушения!

Юй посмотрел на Барбароса, похожего на берсеркера, его челка была поднята, а одежда яростно развевалась~www.wuxiax.com~ без выражения и не говоря ни слова.

Он думал о том, что каждый раз, когда древние запускали магическую ловушку, они должны были прищелкивать жестами и позировать, а также произносить ряд заклинаний. Это казалось слишком хлопотным, это было похоже на ниндзюцу, чтобы сделать печать...

Его реакция, похоже, была оценена другой стороной как испуганная. Древний маг все еще немного торжествовал. Он взмахнул рукой, и две дощечки с грохотом упали вниз - казалось, он закрыл две карты на бэккорте.

"Как дела, все не так, как ты думаешь?" - сказал древний маг, - "Земля испытаний - не детская игра, только лучшие воины могут быть квалифицированы, чтобы войти туда."

Сейчас уже поздно возвращаться назад, а если ты продолжишь, я не могу гарантировать, что ты не пострадаешь". "

Ты Юй не обращал внимания и поднял дуэльную тарелку: "Мой ход, тяните карты".

Древний Маг: "?"

Он был ошеломлен на некоторое время, затем спросил в замешательстве: "...Где твой шифер?".

Ты Ю: "..."

<http://tl.rulate.ru/book/77841/2569630>