

Nr. 2 - 2009, rugsėjis



# THE DUELIST

Akademijos serialinis internetinis žurnalas



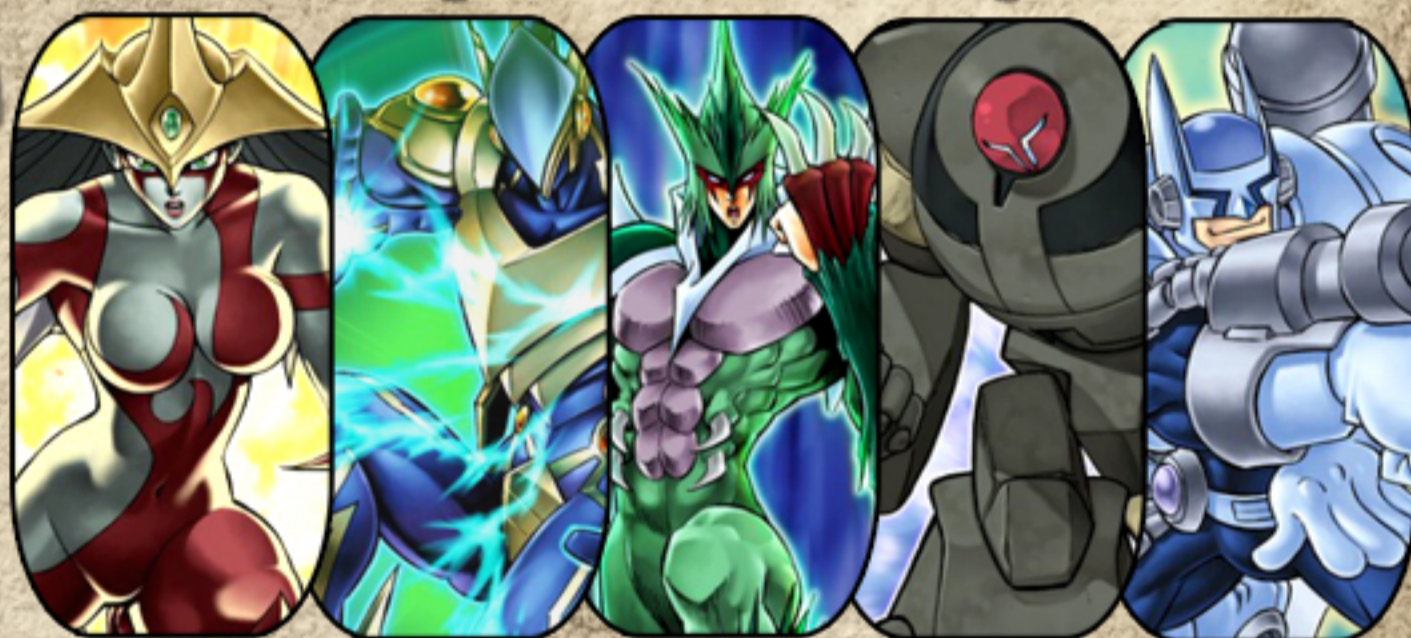
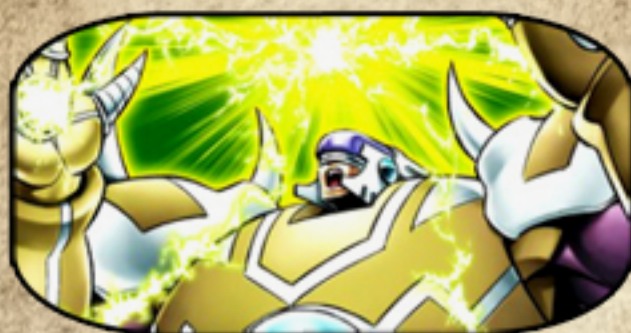
**Konkursai**  
**Linksmųjų parkas**  
**Online žaidimai**

**Voltron'ai**  
**J\_PROJECT**  
**Transformeriai**  
**Interviu**



AKADEMIJA.VISIEMS.LT 20070612





Redaktoriaus žodis	>	3
J_PROJECT - Realybės simulatorius	>	4
Interviu su Oswys	>	6
VWXYZ Voltron'ai	>	7
Kolekciniai kortų žaidimai	>	9
Yu-Gi-Oh Online žaidimai	>	10
Morphtronics transformeriai	>	12
"Melomano" rezultatai	>	16
Linksmųjų parkas	>	18
Redakcija	>	20





The Duelist – naujas ir pirmasis lietuviškas interaktyvus žurnalas apie Yu-Gi-Oh. Žurnalas, kuriam išleisti nereikėjo popieriaus, dažų, spaustuvės ir pan. Žurnalas, kurį Tu visada gali matyti savo kompiuteryje, bet kitaip nei kitus elektroniškus informacijos šaltinius, gali sklaidyti kaip spalvotą ir gausiai iliustruotą popierinį žurnalą. Ir ne tik tai. Kompiuterinės technologijos leidžia kur kas daugiau, todėl naršydamas žurnalą The Duelist atrasi daug malonių dalykų, kurių Tau niekada negalės parodyti įprasta spauda.

Šio numerio tema GX Akademija – Seto Kaibos pastatytas mokslo šviesulys, ruošiantis pasaulinio lygio žaidėjus ir dėstytojus. Egzotiška vieta, neįtikėtini nuotykių su Jaden'u ir jo draugais, žaibiškos kovos – visa tai bandoma perteikti žurnalo puslapiuose. Rugsėjo mėnesio žurnale daugiausiai dėmesio bus skiriama Yu-Gi-Oh žaidimams internetinėje erdvėje, plačiau pristatysime J\_PROJECT žaidimą, taip pat nepamiršime tradicinio kolekcinio kortų žaidimo. Aptarsime mašinų galimybes Yu-Gi-Oh pasaulyje, panagrinėdami du įdomius ir skirtingai veikiančius kortų tipus. Jūsų lauks karščiausios naujienos, įdomybės, konkursai ir linksmybės mūsų pastorėjusiame ir išgražėjusiame naujajame žurnale, kurio viršelį specialiai nupiešė ir sumodeliavo TMiracle.

Gyvenimas nestovi vietoje, todėl tradicinę spaudą turi papildyti šiuolaikinė elektroninė spauda. Kas išėjo? Versk kitą puslapį ir pats viską pamatysi.

*M-zidinyys*





Obeliskų Dekanas J-BYYX

Kadaise, kai Akademijoje Joey the Passion buvo labai populiarus žaidimas, atsirado idėjų kupinas žmogus - J\_BYYX. Jis, padedamas rektoriaus M-zidinio, išleido unikalų Akademijos produktą - Joey the Passion New Generation, kurį ir dabar siunčiasi ir tobulina daugybė fanų iš viso pasaulio.

Laikai keitėsi, o žmonės tobulėjo. Tad atsinaujinusio JTP jau nebeužteko. Daugelis po truputį pradėjo kraustyti į KCVDS. Tačiau ir šis žaidimas atsiliko nuo pasaulinių realijų. Taigi, tas pats „Herojus“ nutarė dar kartą pasiūlyti Akademijos labui ir visiems suteikti galimybę patobulėti dar labiau. Po sunkaus darbo pasaulį išvydo J\_PROJECT. Deja, pirmoji versija nebuvo labai stabili ir išvaizdi, reikalavo instaliuoti daugybę šlamšto, kas daugelį žaidėjų atbaidydavo. Tačiau buvo ir tokių, kuriems ši versija patiko ir toliau tikėjo projekto sėkme.

Programavimo ir dizaino darbai naujai versijai suteikė gyvybingumo. Žaidimas nereikalavo instaliuoti papildomų programų, iki minimumo sumažėjo klaidų, todėl tapo patrauklesnis. Naują išvaizdą padovanojo Akademijos rektorius M-zidinyš. Ši versija užtikrina, kad žaidimas turės savo gerbėjus, kurie neiškeis jį į jokią kitą sistemą...

Žaidimas orientuotas į Trading Card Game (TCG) žaidėjus Šiaurės Amerikoje, Europoje bei Australijoje. Tad į žaidimą dedamos tik esančios arba po kurio laiko pasirodysiančios naujausios TCG kortos (šiuo metu jų ~3488). Čia nerasite Official Card Game (OCG) kortų, kurias naudoja Japonijoje bei Azijoje. Taip pat nerasite Anime, Mangoje, Duel Terminal pasirodžiusių ar fanų sukurtų kortų. Tad, tai puikus pagalbininkas ruošiantis realiems turnyrams, nes jūsų neblaškys neišleistos ar realybėje neegzistuojančios kortos.

### PRIVALUMAI

1. Vienas iš žaidimo privalumų, ypač greita paieška. Kortos ieškomos automatiškai režimu vedant kortos pavadinimo pirmąsias raides (turi būti bent 3 simboliai). Taip pat galima naudoti ir tobulesnę paiešką, skirtą tiems, kurie ne tik nori ieškoti pagal pavadinimą, bet ir pagal efektą. Taip pat žaidimas turi išplėstinę paiešką pagal kortų tipus, atributus, atakas ir pan.

2. Žaidimo valdymas yra ypač patogus ir greitas, išsiskiriantis patogia trauk ir numesk (drag and drop) sistema, kuri atkuria žaidimo pojūtį realybėje. Norėdami iškviesti/aktyvuoti ar dėti užverstą kortą, mums tiesiog reikia nutempti kortą iš rankos į žaidimo lauką ir pasirinkti ką su ja daryti. Taip pat lengva kortas pašalinti iš žaidimo ar nusiųsti į kapinyną, nes jums tereikia jas tiesiog nutempti į atitinkamas vietas. Galiausiai kortas galite pertempti iš vieno lango į kitą (kaladės paieškos, kapinyno, pašalintų iš žaidimo ir ekstra kaladės langų). Mažiau spustelėjimų pele - greitesnė dvikova.

3. Jei norite būti originaliu, žaidimo išvaizdą galite pasikeisti patys. Tai ne tik žaidimo laukas, bet ir ikonos, šypsenėlės (pateikiamas ir sąrašas su komandomis). Tai suteikia pokalbiui žaismingumo ir raiškos galimybių.

4. Kiti žaidimai padalina gyvybės taškų atėmimo/pridėjimo komandas į 2 dalis. Laimei, J\_P viską turi vienoje trumpoje ir patogioje komandoje „/p“. Norėdami prisidėti gyvybės taškų, pokalbių lange rašote pvz.: /p 2000, nusiimti galite parašę minuso ženklą pvz.: /p -3000.

5. Žaidimas neturi jokių apribojimų, nes galite susidėti ir naudoti tiek kaladžių kiek norite. Vienintelis kliuvinys - jūsų kietojo disko talpa (1Gb telpa ~1 milijardas kaladžių). O šiais laikais diskai ne po 1Gb :D

Tęsinys kitame puslapyje...



6. Žaidimą labai lengva prašnekinti sava kalba. Oficialiai žaidimas jau yra išverstas į lietuvių, anglų, serbų ir italų kalbas.

7. J\_P pritaikytas veikti ant daugybės operacinių sistemų: Windows (geriau veikia ant Vista ir Windows 7), Linux, Mac ir kitų operacinių sistemų, kuriose galima naudoti Python.

8. Dažni atnaujinimai, techninė pagalba, susijungimas per Hamachi, kambarių (Rooms) funkcija, leidžianti susirasti priešininką neprijungus prie Hamachi.

9. Kaladės testavimo galimybė, lankstus uždraustų kortų sąrašo pritaikymas bei greitas Online žaidimas be trukdžių.

J\_PROJECT – realybės simulatorius, virto ne tik produktu Akademijai, bet ir visam pasauliui. Nors jis ir „neblizga“ kaip kitos sistemos, tačiau jame yra kūrėjo širdis ir troškimas pajavairinti Yu-Gi-Oh pasaulį... Vienintelis minusas – automatikos nebūvimas, kurios realybėje irgi nėra.



The Future is Coming...

Oficialus forumas: <http://www.jproject.tk/>



J\_BYYX © 2009

## KONKURASAS: J\_PROJECT

Užduotis: pagal duotą šabloną sukurti kovos lauką J\_PROJECT žaidimui.

Šablono ieškokite šio puslapio apačioje. (pasididinus puslapį, apačioje pamatysite nuorodą). Kovos laukas susideda iš dviejų dalių (jūsų ir priešininko), negalima keisti tik jo dydžio. Deck, Grave, RFG, Fusion užsideda ant lauko, kai jis yra įdedamas į žaidimą, tad dėl jų sukti savo galvos nereikės.

Geriausi darbai gali būti įtraukti į žaidimą.

Darbus siųsti [mzidiny@mail.ru](mailto:mzidiny@mail.ru) nepamirškite savo NIKO. Darbų skaičius iš vieno žmogaus neribojamas. Geriausi darbai bus talpinami svetainėje.

Dalyviai gaus taškų...



## Obelisk'ė Harpie Lady

### Priešistorė:

Įstojo per 2 Priėmimą 124 numeriu kaip Slifer'is – dabar studijuoja Slaptajame Fakultete ir turi rekordinį taškų skaičių – per 1800. Akademijoje jau antri metai, laimėjęs daugybę turnyrų ir turintis daugiausiai titulų: geriausias RA Fakulteto bei Akademijos 2008 m. Joey žaidėjas, strategas bei geriausias Obeliskų Fakulteto KCVDS 2009 m. žaidėjas. Aktyvus visoje Akademijos veikloje ir prisideda prie jos vystomų projektų. Galima drąsiai sakyti, kad tai vienas iš aktyviausių Akademijoje studijuojančių žmonių.

### 1. Kaip ir kodėl susidomėjai YGO žaidimu?

Apie YGO sužinojau berods iš Anime, tiksliai nebepamenu. Po to susiradau žaidimą Power of Chaos Yugi the Destiny, nuo kurio viskas ir prasidėjo. Man patiko pats žaidimas, jo galimybės, tai ir užsivedžiau.

### 2. Kaip atradai Virtualią YGO Akademiją?

Šito gerai irgi nebepamenu, labai jau seniai tai buvo :D Tais laikais žaidžiau Joey the Passion ir nebuvo nei karto žaidęs su tikru priešininku. Tad, kažkaip sužinojęs apie Akademijos rengiamus turnyrus, tuoj pat prisijungiau.

### 3. Realybėje žaidi YGO ?

Taip, neseniai pradėjau. Telšiuose atsidarė YGO klubas, tai ten ir žaidžiu. Dėkui Akademijai už laimėtas kortas :D

### 4. Kiek laiko žaidi ir domiesi YGO žaidimu?

Tiksliai negaliu pasakyti, visą laiką YGO nesidomėjau, buvo ir pertraukų... Domiuosiu ir žaidžiu gal apie 4-5 metus...

### 5. Realūs/Virtulūs pasiekimai YGO srityje?

Virtualūs pasiekimai apsiriboja vien tik Akademija: laimėti keli turnyrai (1 vietos - 12; 2 vietos - 10), konkursai (1 vietos - 2; 2 vietos - 2)... Tikslų jų skaičių manau galima rasti Akademijoje. Na, o realių pasiekimų nėra, nes dar nebuvo nė vieno rimtesnio turnyro... (Papildoma informacija: sužaidęs per 160 mačus / 480 kovas, skaičiuojant nuo reitingų atsiradimo pradžios)

### 6. Kiek esi apytiksliai laimėjęs YGO kortų iš Akademijos Prizinio Kortų Fondo?

Apie 100. (redaktoriaus pastaba: tikslus skaičius - 119)

### 7. Kokia tavo mėgiamiausia korta ir kodėl?

Na, tokios kaip ir neturiu. Aš kortas skirstau pagal naudingumą, o ne mėgiamumą.

### 8. Ką sako tavo draugai, kad tu žaidi ir domiesi YGO, kurie to nedaro?

Vieni juokiasi, kiti toleruoja. Man jų nuomonė nelabai svarbi. Man patinka šis žaidimas ir aš žaidžiu jį.



## Dėstytojas YGO

Mašinos – bebaimiai, ištvermingi, protingi bei galingi 20 amžiaus kūriniai. Yu-Gi-Oh pasaulyje didelę varomąją jėgą turintis kortų tipas, kuris išsiskiria galingais jungtiniais monstrais, kurių galią galima padvigubinti Power Bond ir Limiter Removal kortomis. Dauguma mašinų atstovauja tamsos ir šviesos pasauliams bei žemės stichijai. Taip pat jų efektai dažniausiai nuveikia kitų kortų efektus arba sunaikina jas. Gali pasigirti išskirtine struktūrine kalade Machine Re-Volt.

Yra daug šio tipo atmainų: Ancient Gears, Gadgets, Morphtronics, Cyber Dragon, Victory Viper, Vehicroids, Reactors bei VWXYZ išskirtiniai Union monstrai, kurių galimybes plačiau ir apžvelgsime.

Union – išskirtiniam kortų tipui priklausanys monstrai, kurie veikia kaip apginklavimo kortos ir tarsi “prisijungia” prie kitų tam skirtų padarų, kuriems prideda papildomų atakos ir gynybos taškų bei papildomą efektą. Vėliau galime nuginkluoti monstrą, prie kurio buvo prisijungęs burtų/spąstų korta virtęs Union monstras, ir vėl iškvieisti jį kaip monstrą. Taip pat užpultas ir sunaikintas Union korta apginkluotas monstras nesusinaikina, jei nusiunčiame tą Union kortą į kapinyną. Šias kortas lengva atpažinti, nes vietoje užrašo Effect yra Union užrašas. Yra įvairiems kortų tipams skirtų Union monstrų: Warrior, Pyro, Aqua, Plant, Fairy, Zombie, Fiend, Dragon bei Machine, kuris turi dar vieną išskirtinumą.



## Žvilgsnis į praeitį...

### VWXYZ Voltron'ai

Union kortų tipas, kurio tikslas nenaudojant Polimerizacijos iš 5 dalių sujungti specialius monstrus - Voltron'us su išskirtiniais efektais, kuriuos galėsime naudoti tol, kol iš rankos išmesime vieną kortą. Jungimas vyksta iš žaidimo pašalinant kvietimui reikiamus lauke esančius monstrus. Yra net 6 Fusion monstrai, su kuriais galėsime pasiausti lauke. Kaladės svarbiausią monstrą VWXYZ- Dragon Catapult Cannon iškvieisti yra labai sunku, tačiau kitus kaladės jungtinius monstrus iššaukti bus lengva. Kaladė yra pakankamai sudėtinga, nes reikalauja numatyti kelis žingsnius į priekį ir teisingai pasirinkti jungtinį monstrą, kuris savo efektu gali pakeisti visą situaciją.

### PROFESIONALIOS KALADĖS SUDĖTIS

#### Monstrai [20]

- [2] Elemental Hero Prisma
- [2] Honest
- [1] Proto-Cyber Dragon
- [2] Shining Angel
- [2] V-Tiger Jet
- [2] W-Wing Catapult
- [3] X-Head Cannon
- [2] Y-Dragon Head
- [3] Z-Metal Tank

#### Burtai [13]

- [1] Book of Moon
- [2] Burden of the Mighty
- [1] Frontline Base
- [1] Giant Trunade
- [1] Heavy storm
- [1] Lightning Vortex
- [1] Limiter Removal
- [2] My Body as a Shield
- [1] Mystical Space Typhoon
- [2] Shrink

#### Extra: [13]

- [1] Chimeratech Fortress Dragon
- [2] VW Tiger Catapult
- [1] VWXYZ Dragon Catapult Cannon
- [2] XY Dragon Cannon
- [2] XYZ Dragon Cannon
- [3] XZ Tank Cannon
- [2] YZ Tank Dragon

#### Spąstai [7]

- [2] Bottomless Trap Hole
- [1] Call of the Haunted
- [1] Mirror Force
- [1] Return from the Different Dimension
- [1] Solemn Judgment
- [1] Torrential Tribute



## KALADĖS PRANAŠUMAI

1. Didelė Fusion monstrų įvairovė, kurie nereikalauja Polimerizacijos.
2. Sujungę du specialius monstrus, gauname naują monstrą, kurio efektu iš rankos išmetę kortą, galėsime naikinti priešininko kortas (priklausomai nuo efektų: naikina užverstas ir atverstas burtų/spąstų kortas, užverstus monstrus, bet kokias kortas, šalina iš žaidimo kortas arba keičia monstrų kovos pozicijas).
3. Union monstrų efektas, kuris leidžia sustiprinti atitinkamus monstrus, tampant stiprinančiomis burtų/spąstų kortomis ir vėl atsiskirti, tampant monstru. Per Main Phase (1-2) galime juos sujungti ir išsikviesti Fusion monstrą.
4. Beveik visi kaladėje esantys monstrai yra Machine tipo, todėl galime naudoti juos paremiančias kortas pvz: Limiter Removal, Chimeratech Fortress Dragon ir pan.
5. Visi pagrindiniai monstrai yra Light atributo, todėl galime naudoti juos paremiančias kortas pvz: Honest, Star Boy, Shining Angel ir pan.
6. Kaladė yra pakankamai universali, nes gali naudoti kortas iš Extra kaladės, pašalintas kortas ir kortas esančias kaladėje.

## KALADĖS TRŪKUMAI

1. Sujungimui panaudoti monstrai bus pašalinti iš žaidimo. Tai galime panaudoti ir savo naudai su Return from the Different Dimension.
2. Efektai reikalauja iš rankos išmesti kortas.
3. Union monstrai virtę burtų/spąstų kortomis tampa pažeidžiami tokių kortų kaip Heavy Storm, Mystical Space Typhoon.
4. Kenkia monstrus naikinančios kortos: Fissure, Smashing Ground, Bottomless Trap Hole ir t.t. Jos neleidžia sukaupti jungimui reikiamų monstrų. Todėl juos reikia apsaugoti nuo sunaikinimo efektais.
5. Pagrindiniai monstrai nėra labai galingi (1300, 1500, 1600 ir 1800 ATK). Todėl juos reikia apsaugoti nuo sunaikinimo kovoje.



Pilnos paskaitos apie šį tipą ieškokite Bibliotekoje - VWXYZ Voltron'ai arba paspauskite žemiau pateikiamą nuorodą (puslapio apačioje).

Taip pat galite atsisiųsti šios kaladės paruoštą sudėtį su veikimo aprašymu. Failą galite atsisiųsti iš Siuntinių skilties arba žemiau pateiktos nuorodos.

Taip pat jums reikės atsisiųsti specialią programą - Deck Studio, kurios pagalba galėsite atsidaryti failą ir panauginti kaladės sudėtį: išsami monstrų, burtų, spąstų, Extra kaladės analizė, pateikiama naudinga informacija apie kaladę. Programos pagalba galėsite iškart tobulinti kaladę ir tokią pačią susidėti bei naudoti YVD, KCVDS, J\_PROJECT žaidimuose.



# Kolekciniai kortų žaidimai

9

Andrius Jautakis / [www.furor.lt](http://www.furor.lt)

Stalo žaidimams išsikovojojant vis didesnę populiarumą Lietuvoje, viena iš jų rūšių, kolekcinis kortų žaidimai lieka tarsi nuošalyje. Net dažnas prisiekęs stalo žaidimų fanas apie KKŽ turi tik paviršutinišką suvokimą, kuris dažniausiai yra neigiamas ir nėra „tų velnio paveikslėlių“ nė rankose laikęs. Tokia situacija toli gražu neatspindi padėties pasaulyje: Europoje, Amerikoje, Japonijoje, kur KKŽ turi tūkstančius gerbėjų, jų išleista šimtai, organizuojami didžiuliai turnyrai su penkiaženklėmis sumomis skaičiuojamais piniginiiais prizais. Kol kas to Lietuvoje mes dar neturime.

Yu-Gi-Oh kolekcinis kortų žaidimas mums suteikia galimybę ne tik pasipuikuoti prieš kitus savo turima kolekcija, bet ir pademonstruoti jos galimybes turnyruose. Taigi jei jus domina rungtyniavimas, galimybė nugalėti, didelių tarptautinių turnyrų pojūtis, jums geriausiai tiks šio tipo žaidimas.

Pagrindinis žaidimo plusas - didžiulės atnaujinimo galimybės ir lankstumas. Yra daugybė kaladės sukonstravimo variantų, taigi žaidėjo fantaziją riboja tik jo kolekcijos dydis. Tačiau su šiuo privalumu tiesiogiai susijęs ir pagrindinis KKŽ trūkumas: kaladės pajėgumas tiesiogiai priklauso nuo kolekcijos dydžio, taigi kuo daugiau žaidėjas investuoja į žaidimą, tuo didesnę šansą jis turi laimėti. Deja, tai jau nebe žaidiminio faktoriaus įtaka pergalei. Tačiau žaidimo baigtį įtakoja ne tik kortų, sudarančių tą kaladę, stiprumas, bet ir kaladės „sustygavimas“, žaidėjo įgūdžiai, ar atsitiktinumo faktorius.

\*\*\*

Taigi Yu-Gi-Oh – visų mūsų mėgiamas kolekcinis kortų žaidimas, kuris padeda smagiai praleisti laiką bei skatina bendravimą, tačiau ar žinojote, kad tokio tipo žaidimai teikia naudą ir atskleidžia įvairias žaidėjų savybes: kūrybingumą, strateginį mąstymą ir pan.?

Kortų žaidimai – smagus laiko praleidimo būdas. Žaidžiant šio tipo žaidimus gali būti įgyjama žinių, lavinami pažintiniai gebėjimai, išmokstama įvairiausių dalykų: gerinamos anglų kalbos žinios, gali lavėti minčių raiškos, kalbėjimo gebėjimai, reakcija, pastabumas, loginis mąstymas. Atsiskleisti interesai, poreikiai, polinkiai, charakterio ir temperamento ypatybės.

Kortomis smagu žaisti ne tik su draugais, bet ir su šeimos nariais. Žaidimai nepamainomi bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiams lavinti. Didėja šeimos sutelktumas, glaudesni tampa šeimos narių tarpusavio ryšiai, atsiranda daugiau teigiamų emocijų, šilumos, pagarbos, pasididžiavimo vienas kitu. Tad su Yu-Gi-Oh taisyklėmis supažindinti vertėtų ne tik savo brolius/seseris, bet ir tėvus.

Išsamaus straipsnio ieškokite Akademijos bibliotekoje.





Obeliskų Dekanas: J\_BYYX

Jau dešimtį metų mūsų kraują kaitina pasaulyje populiariausias kolekcinis kortų žaidimas Yu-Gi-Oh! Kortų pardavimų skaičius laužo pasaulio rekordus (parduota daugiau kaip 22 587 728 173 kortų) ir ne tik jų. Tačiau ne visi gali įpirkti tas kortas ar paprasčiausiai nenori leisti pinigų dėl popierėlių. Reikia nepamiršti, jog Yu-Gi-Oh! pasaulis neapsiriboja vien kovomis realybėje. Mūsų dvikovų alkiui pasotinti turime porą oficialių ir galybę fanų kurtų žaidimų, kurie yra puikus realybės pakaitalas. Šiame straipsnyje sužinosite apie daugiau ar mažiau žinomus Yu-Gi-Oh! Online žaidimus, aptarsime jų plusus bei minusus.

1. Pradėkime nuo oficialių žaidimų. Pirmasis būtų visų mėgstamas, tačiau prieštaringai vertinamas **Joey the Passion (JTP)**. Tai vienas iš pirmųjų (PC) Yu-Gi-Oh! žaidimų, kuris leido žaisti su kitu (tikru) žaidėju. Jis Lietuvoje (ypač Akademijoje) yra populiariausias iš oficialių žaidimų. Tačiau jį vis dar žaidžia: A) pradėdantys žaidėjai, kurie tingi skaityti taisykles ir išmoksta pagrindinių žaidimo taisyklių smagiai leisdami laiką B) šį būtent Joey, o ne Yu-Gi-Oh žaidimą pamėgę žmonės, kurie taip praleidžia laisvalaikį, kaip žaisdami bet kokį kitą žaidimą. C) Yu-Gi-Oh besidomintys žmonės, kurie žaidžia savo malonumui per daug nesukdami galvų.

Priežastis būtų šie plusai: kokybiška grafika, automatika, įrašytų kovų peržiūros ir neribotas kaladžių skaičius. Tačiau minusai labai nuvilia: mažas kortų pasirinkimas, kuris riboja vis atsinaujinantį žaidimą (771 ir tai vos keletas naujinių), lėta ir nepatogi kortų paieška.

2. Sekantis būtų **Yu-Gi-Oh! Online Duel Evolution**. Ne toks populiarus žaidimas Lietuvoje, nes yra mokamas. Todėl jei neperki realių kortų, tuo labiau nepirksi virtualių kovų. Tačiau tai pats tobuliausias žaidimas internete. [www.yugioh-online.net]

Plusai: didelis kortų pasirinkimas, kuris visada yra atnaujinamas, automatika, turnyrai, specialūs renginiai, žaidimas sukuria visą Yu-Gi-Oh internetinį pasaulį, kuriame galime klajoti ir ieškoti žaidėjų, taip pat yra įvairiausių džiuginančių smulkmenų: žmogeliuko išsirinkimas, jo tobulinimas, taškų sistema ir pan. Deja, jame gausu ir minusų: Duel Pass sistema, kurią lietuviai pirkti negali (mokamos kovos), retkarčiais sunku prisijungti, pradžioje neduodamos visos kortos (nors rašyčiau tai prie plusų).

Per šį dešimtmetį fanai sukūrė/kuria daugybę žaidimų. Daugelis populiareni už oficialius žaidimus. Aišku nei vienas iš šių žaidimų nėra tobuli ir kiekvienas išsiskiria unikaliomis savybėmis ir savais minusais. Žaidimai skirti tobulėjimui, nes simuliuoja žaidimą realybėje.

3. Taigi, pats populiariausias žaidimas yra **Kaiba Corp Virtual Dueling System (KCVDS)**. Turintis didelę fanų bendruomenę, kuri vaikosi blizgučių... Patobulinta 1.19 versija yra dar patrauklesnė už senąją, kuri tapo vienu rimčiausių nekomercinių projektų. Ateityje žadama net automatika, tačiau jei išsipildytų šie pažadai, žaidimas taptų mokamas. [www.kaibacorporation.com]

Plusai: graži grafika, gausus kortų pasirinkimas, gera priešininkų paieška, žaidimas turi gyvybingą forumą ir bendruomenę, todėl priešininkų niekada nepristigsime. Minusai: trūksta daug pagrindinių funkcijų, nėra automatikos, limituotas kaladžių skaičius, stringantis serveris, lėta paieška, didelė tikimybė sutikti taisyklių nežinantį naujoką, trūksta TCG kortų, yra OCG kortų.

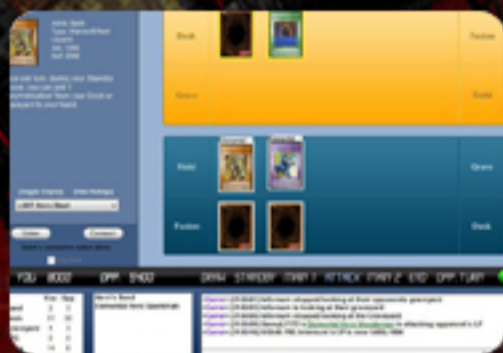




4. Sekantis labiau žinomas žaidimas yra **Yu-Gi-Oh! Virtual Desktop** (YVD). Maža ir neišvaizdi sistema, kuri nenori prigyti Akademijoje. Po daugybės metų kūrimo ir tobulinimo išėjo galbūt galutinė YVD 9 versija.

[[www.xerocreative.com](http://www.xerocreative.com)]

Pliusai: didelis kortų pasirinkimas, režimai OCG ir TCG žaidėjams, patogus prisijungimas prie kito žaidėjo, greita kortų paieška, patogus atnaujinimas, daug funkcijų. Minusai: prasta grafika (į tai įeina su padidinimo stiklu vos įžiūrimi kortų paveikslėliai), trūksta kelių mažai naudojamų funkcijų, lėta ir nuobodi žaidimo eiga, nerodo kortų rankoje kaip paveikslėlių.



5. Byond sistemoje galime rasti dar vieną populiareesnį žaidimą pavadinimu **Duel Monsters Unlimited** (DMU). Žaidėjų skaičiumi viršijanti net YVD, bet atsiliekanti nuo KCVDS.

[[www.byond.com](http://www.byond.com)]

Pliusai: hmm... didelis kortų pasirinkimas???, komandinės kovos, kovos realiu laiku matomos ir kitų žaidėjų. Minusai: lėtas, prastos grafikos, didelė rizika sutikti nemokšą, anime ir ocg kortos, mažai trūksta, kad įdėtų fanų sukurtas kortas.

6. Akademijos ir pasaulio vienijimo projektas. **Moose Project/J\_PROJECT**. Netoks populiarus, bet turintis gerą perspektyvą atviro kodo žaidimas. [[www.jproject.xz.lt](http://www.jproject.xz.lt)]

Pliusai: greičiausia kortų paieška tarp visų Yu-Gi-Oh! žaidimų, greitas, „lengvas“, daugiakalbis, veikiantis ant įvairių operacinių sistemų, patogus valdymas naudojant drag and drop sistemą, patogus atnaujinimas. Minusai: nėra automatikos, trūksta daugybės funkcijų, pasitaiko klaidų, nes yra dar pakankamai jaunas, neišvaizdi ir paprasta grafika.

Tai labiausiai žinomi Yu-Gi-Oh! žaidimai. Tačiau tai dar ne pabaiga! Yra daugybė mažai žinomų ir dar kūrimo stadijoje esančių žaidimų.

7. **The Power Within** (TPW). Mažai žinomas žaidimas. Galbūt dėl to, kad jame nieko gero ir nėra, nes jis kuriamas, ir kol kas kūrėjas nieko netobulina. Teko žaisti bandomąją versiją, kuri leido susidėti kažkokią kaladę ir pavaikšioti po meniu. Jei planai bus įgyvendinti, tai žaidimas bus panašus į JTP, aišku bus daugiau kortų, istorijos režimas, komandinės kovos...

[[www.tpw.netne.net](http://www.tpw.netne.net)]

8. Teko sutikti ir, jei neklystu, portugališką YVD kloną. Taip atrodo tik iš pirmo žvilgsnio. Skiriasi žaidimo pagrindas, jame daugiau kortų (daugiau nei 3800). Grafika panaši į YVD, funkcijos gana panašios. Mieliau likti su YVD, nes ten visas meniu ir kortų aprašymai portugališki... Deja, pavadinimo taip ir neprisiminiau...

9. **Yu-Gi-Oh! LP**. Iš dalies primenantis TPW. Tik šiame daugiau veikiančių funkcijų, puiki muzika, ir šiek tiek veikiantis kovos režimas. Kortų kol kas mažai ir nėra automatikos. Beje, šiuo metu projektas kaip ir miręs.

10. **Yu-Gi-Oh! Flash Online** (YFO ?). Iš dalies primenantis KCVDS 1.15 versiją. Deja, jis tik panašus. Tikslaus kortų skaičiaus negaliu pasakyti, bet vienas iš didžiausių to žaidimo privalumų yra automatika. Šiuo metu jis apsiriboja monstrų kvietimu, aktyvavimu, bei automatinio gyvybės taškų nuėmimu.

Bet tai dar ne viskas, gal kur nors mūsų laukia koks projektėlis, kuris ims ir per pirmąsias jo gyvavimo savaites susišluos žaidėjus iš visų sistemų. Vieni žaidimai dingsta (Game King), kiti dar tik planuojami. Ar ilgai reikės laukti? Galbūt tai sužinosime jau netolimoje ateityje.



Morphtronics – namų apyvokos daiktai: mobilusis, laikrodis, pultelis, atsuktuvai ir pan., kurie gali transformuotis į robotus, kurių efektai priklauso nuo kovos pozicijos. Tai vienas iš naujausių tipų, kuris pasirodė „Crossroads of Chaos“ ir tęsiamas „Crimson Crisis“ ir „Raging Battle“ papildymo pakuotėse.

Morphtronics daugiausiai atstovauja Earth/Light atributą ir Machine/Thunder tipą. Monstrai yra žemesnio lygio, neturi didelių puolimo ir gynybos taškų, tačiau didesnė jų grupelė įgauna pavojingų efektų, nes jie pradeda veikti visus lauke esančius žaislinius transformerius. Todėl juos būtina apsaugoti nuo priešininko puolimų ir efektų.



### STRATEGIJOS

1. Morphtronics OTK – šis kortų tipas leidžia atlikti vieno ėjimo pergalės manevrą, nes pasižymi specialaus kvietimo galimybėmis. Naudodami gynybines kortas, kurios neleidžia atlikti puolimo, lauką užpildysime monstrais, kurių efektai leidžia pulti tiesiogiai ir padidina visų puolimo taškus. Su Radion (visiems prideda +800), Boomboxen (gali pulti du kartus), Boarden (visi gali pulti tiesiogiai) ir Celfon (naudojamas iškviesti šiems monstrams) padarysime lygiai 8000 ATK tiesioginę žalą.
2. Power Tool Dragon – kaladės tipas, kuris naudoja daug Equip kortų. Šiai strategijai labai tinka Synchro monstras, kuris gali suieškoti Equip kortas ir apsaugoti nuo sunaikinimo, bei šios stiprinančios kortos: Double Tool C&D, Mage Power, Mist Body, United We Stand, Heart of Clear Water ir pan.
3. Užraktas – Morphtronics pakankamai lengvai gali sukurti 6 priešininko užraktus, visais atvejais priešininkas negali pulti. Tam yra naudojamos: Magnen, Double Tool C&D ir Boarden kortų kombinacijos. Tai leidžia lengviau padaryti OTK.



4. Morphtronic Burn – kaladės tipas, kuris degina priešininko gyvybės taškus. Kaladės pagrindinės kortos: Datatron ir Clocken, kuriuos iškviesime su Celfone ir ginsime su Magnen, Boomboxen, Cameran ir Boarden. Neįkainojamos kortos: Monitron, Bind, Rusty Engine. Taip pat galime naudoti ir kitas tradicines Burn kortas.

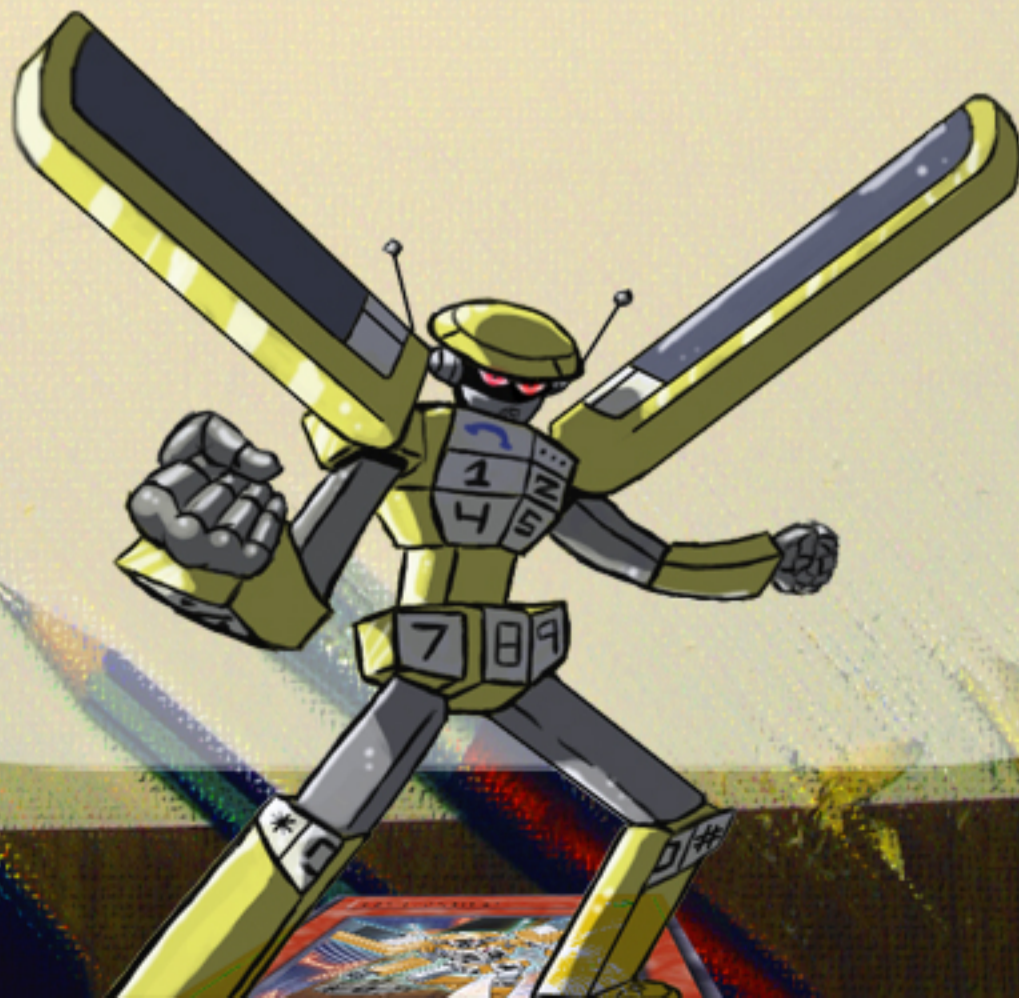
5. Morphtronic Beat Down – kaladės tipas, kuris verčia priešininką gintis ir kiek galima greičiau stengiasi sunaikinti kliudančius monstrus bei gyvybės taškus. Tai vienas iš seniausių kaladžių tipų.

## PRANAŠUMAI

1. Naujas kortų tipas, kuris siūlo kitokią ir dar nematytą strategijos variantą. Turi daug paremiančių kortų, iš kurių galime suformuoti skirtingai veikiančias kalades. Kadangi tipas yra naujas, galime tikėtis daugiau jų galimybes išplėsiiančių kortų.
2. Kortomis galime atlikti daug specialių kvietimų. Monstrų efektai dažniausiai veikia ir kitus lauke esančius transformerius, todėl praplečia vienas kito galimybes.
3. Visi monstrai turi dvigubus efektus, kurie priklauso nuo kovos pozicijos.
4. Galime naudoti kortas, kurios skirtos 1-3 lygio monstrams.
5. Galimybė atlikti OTK bei Synchro kvietimą, nes turi specializuotus Tuner monstrus.

## TRŪKUMAI

1. Po vieną, nedaro jokie didesnio pavojaus.
2. Norint įgauti tam tikrą efektą, reikia keisti kovos poziciją. Jei priešininkas turės kortų, kurios neleis to padaryti, turėsime didelių nemalonumų.
3. Monstrai neturi didelių puolimo ir gynybos taškų, todėl reikalauja gynybinių ir paremiančių kortų.





Ieškai info?  
Spaudžia egzai?  
Galvoje tuščia?

Čiuožki Bibliotekai!




## BŪK PASTEBĖTAS...



Atnaujintas ir patobulintas Forumas!!!

## ...IR IŠGIRSTAS!



WINGED MAGICIAN GIRL OF RA 

LIMITED EDITION


VS2-EN001

[DIVINE-BEAST / FUSION]

"Dark Magician Girl" + "The Winged Dragon of Ra"

Ši korta gali būti specialiai iškviesta, iš lauko į kaladę gražinant aukščiau paminėtas kortas (Polimerizacijos korta nereikalinga). Žavioji ir lengvabūdiška deivė, saulės dukra, namų židinio globėja bei amžinosios ugnies sergėtoja.

ATK / ??? DEF / ???

Ši korta negali būti naudojama kovoje. © 1996 KAZUKI TAKAHASHI 

Autorius: Inferno

Winged Magician Girl of Ra

Atributas: Šviesos

Tipas: Divine-Beast / Fusion

Lygis: 11

ATK/DEF: ???/???

Aprašymas:

"Dark Magician Girl" + "The Winged Dragon of Ra" Ši korta gali būti specialiai iškviesta, iš lauko į kaladę gražinant aukščiau paminėtas kortas (Polimerizacijos korta nereikalinga). Žavioji ir lengvabūdiška deivė, saulės dukra, namų židinio globėja bei amžinosios ugnies sergėtoja.

Taigi, šio konkurso nugalėtoju tapo Inferno, atsiuntęs mums 4 Dievybę, kuri nenusileidžia, o galbūt ir pranoksta kitus Dievus. Kaip prizą gauna +40 taškų ir +10 už išradingumą.

**Efektai:**

1. Deivė yra nemirtinga ir negali būti sunaikinta kovos metu ar kortų efektų pagalba. Iškvietus į lauką, jos originali ATK ir DEF yra lygi savininko gyvybės taškams.
2. Vieną kartą per žaidimą galime aktyvuoti vieną iš šių efektų:
  - Paaukok bet kokį monstrų skaičių savo lauko pusėje, išskyrus pačią Deivę. Jos ATK/DEF iki ėjimo pabaigos padidėja paaukotų monstrų originalių puolimo ir gyvybės taškų suma.
  - Deivei galime pervesti bet kokią savo gyvybės taškų sumą, kuri bus padvigubinta ir iki ėjimo pabaigos pakeis Deivės turėtus originalius ATK/DEF taškus. Jei gyvybės taškai būna mažesni už priešininko, po puolimo Deivė užsidaro į fenikso sferinį rutulį.
3. Sumokėję pusę savo gyvybės taškų galime sunaikinti visas kortas kovos lauke. Už visus šiuo efektu sunaikintus monstrus prie savų gyvybės taškų galime prisidėti sumą, lygią tų monstrų pusei visų puolimo taškų. Jei gyvybės taškai būna mažesni už priešininko, po efekto Deivė užsidaro į fenikso sferinį rutulį.
4. Kai jūsų gyvybės taškai yra mažesni už priešininko, Deivė užsidaro fenikso sferiniame rutulyje. Būdama tokioje formoje, jūs nepatiriate jokios žalos gyvybės taškams. Su šia korta pulti negalite ir neveikia jos 2-3 efektai. Už kiekvieną priešininko sunaikintą jūsų kortą, jums prisideda po +1000 gyvybės taškų. Kai gyvybės taškai tampa didesni už priešininko, Deivė išsilaisvina iš rutulio ir gali pulti tiek kartų, kiek priešininkas savo kovos lauke turi monstrų.





# Melomano konkurso rezultatai

17

## DARK HERO SPIRIT



HET-EN232

### [WARRIOR/EFFECT]

Normaliai ar Specialiai iškviėtės šį monstrą, pasirink vieną Warrior tipo monstrą savo kapinyne ir Specialiai jį iškviėsk. Iškviestas monstras gauna 500 ATK.

ATK/ 2100 DEF/ 1800

19956196

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

2 vieta

Autorius: Stardust619

### Dark Hero Spirit

Atributas: Tamsos

Tipas: Warrior / Effect

Lygis: 5

ATK/DEF: 2100/1800

Aprašymas:

Normaliai ar Specialiai iškviėtės šį monstrą, pasirink vieną Warrior tipo monstrą savo kapinyne ir Specialiai jį iškviėsk. Iškviestas monstras gauna 500 ATK.

Antrą vietą užėmė šios kortos autorius ir gauna +30 taškų.

## RAZAKI THE DEMON OF FIRE



1st Edition

JBBP-LT026

### [ ZOMBIE / EFFECT ]

Ši korta negali būti normaliai kviečiama ar setinama. Ši korta gali būti specialiai kviečiama tik išsiuntus 2 FIRE tipo monstrus, esančius tavo kapinyne, iš žaidimo. Kai ši korta padaro žalą priešininkui, jis turi išmesti iš rankos 1 kortą.

ATK / 2100 DEF / 300

20090814

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

3 vieta

Autorius: Jbourne

### Razaki the Demon of Fire

Atributas: Ugnies

Tipas: Zombie / Effect

Lygis: 4

ATK/DEF: 2100/300

Aprašymas:

Ši korta negali būti normaliai kviečiama ar setinama. Ši korta gali būti specialiai kviečiama tik išsiuntus 2 FIRE tipo monstrus, esančius tavo kapinyne, iš žaidimo. Kai ši korta padaro žalą priešininkui, jis turi išmesti iš rankos 1 kortą.

Antrą vietą užėmė šios kortos autorius ir gauna +20 taškų.



# Linskmybių parkas

Bakuros valgymo įpročiai arba kaip valgyti kepsnį.



Staigus sadistinis dūris šakute.



Lėtai keliame kepsnį.



Alkanu žvilgsniu žiūrime į jį.



Susikaupimo akimirka, parodome dantis.



Gerai įsikimbame į kepsnį.



Plešiame gabalą.



Atsiplešiame gabalą.



Ryjame. Mmm mmm... Skanu!



Nepamirštame suvalgyti kas liko.

Gaila man tos karvės, kuri dėl šio kepsnio atidavė savo gyvybę.

Man dar labiau gaila Bakuros, nes kai jis atgaus kūno kontrolę suvoks, kad valgė mėsą, būdamas vegetaru...



## Kaibos Dienotvarkė

### 1. Atsikelti



Vau... Tas sapnas, kurį regėjau praeitą naktį buvo visiškai nesąmonė! Tikiuosi, kad jis išsipildys! Muhahaha!

### 2. Ką nors išdurti



Ei Yugi, ar mačiau, tavo šaldytuvą bėga... Žiūrėk, kad nepabėgtų... Cha cha cha... Pyp Pyp Pyp.... Hm padėjo...

### 3. Pusryčiaujant paskaityti



"Kaip kankinti Yugi"  
...skamba neblogai, reiks tai išbandyti...

### 4. Iššokti pro langą



WHOOOOO! Niekada neatsibostanti netradicinė rytinė mankšta!

### 5. Spoksoti į savo kolekciją



Che che! Mano Mėlynaki... Jeigu ne tu, turbūt rausčiausi Karijotiškių savartyne.

### 6. Žaisti video žaidimus...



Štai ką aš vadinu Nintendo valdymo pultu!

### 7. Kankinti Yugi



....tiesiog daryk kaip buvo parašyta toje knygoje...

### 8. Vakarieniauti ir eiti miegoti



Labanakt, Mėlynaki! Saldžių sapnų, ramių blusų! Beje, jei dar knarksi miego si lauke, savo būdoje...

Iš anglų kalbos tekstus vertė ir tobulino M-zidyns

## Komikso konkursas

Užduotis: iš Yu-Gi-Oh, GX ar 5D's anime pasiimti tam tikrus epizodus (paveikslukus) ir sugalvojus siužetą sukurti humoristišką komiksą. Šmaikščiausi bus patalpinti į žurnalą ir apdovanoti taškais. Siųskite m-zidyns@mail.ru adresu.



*Vyr. Redaktorius: M-zidinys*

*Žurnalistai: I\_BYUX*

*Yusei*

*Harpie Lady*

*YGO*

*Dizainas: M-zidinys*

*TMiracle*

**Leidėjas: [www.akademija.visiems.lt](http://www.akademija.visiems.lt)**

**Viršelyje: TMiracle piešinys/montažas**

© 2007-2009 Jugistų Organizacija