
POKÉMON TRADING CARD GAME ANALYSIS

Intro

Pokémon Trading Card Game is een in 1999 gelanceerd ruilkaartspel. Sinds 2011 is er een digitale versie van het ruilkaartspel genaamd Pokémon TCG Online.

Het spel is gebaseerd op de bekende anime genaamd Pokémon.

Card Analysis

Een Pokémon kaart staat links afgebeeld. Pokémon kaarten hebben altijd hetzelfde soort opbouw soms veranderd enig detail zoals bij andere soorten veranderd de witte achtergrond kleur naar de kleur van de soort. Over het algemeen blijft de kaart nog wel herkenbaar als een Pokémon kaart.

Op elke kaart staan de volgende eigenschappen: De naam van de Pokémon, het type, de hoeveelheid HP, stage (evolutie) van de Pokémon, een bepaalde hoeveelheid aanvallen, weakness en resistance en retreat kosten.

Eventueel staat er ook nog bij uit welke set de Pokémon komt en welke rarity de Pokémon heeft, bottom tekst (meestal "©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK."), naam van de illustrator, Species, lengte en gewicht.



Er zijn ook nog 'Trainers' dat zijn kaarten die je Pokémon helpen te winnen of die je helpen de juiste kaarten te trekken.

Ook zijn er 'Energy' deze kaarten heb je nodig om je Pokémon te laten aanvallen of om ze zich terug te doen trekken.

Attack

Elke aanval heeft meerdere elementen. Elke aanval heeft een naam en een kost, hoe beter de aanval hoe duurder het is.

Een aanval kan ook info tekst hebben. Dan gebeurt er wat er beschreven staat, dit staat onder de naam van de aanval.

Aanvallen kunnen ook schade doen maar dat hoeft niet. De schade staat in grote dikke test aan de rechtse kant van de kaart.

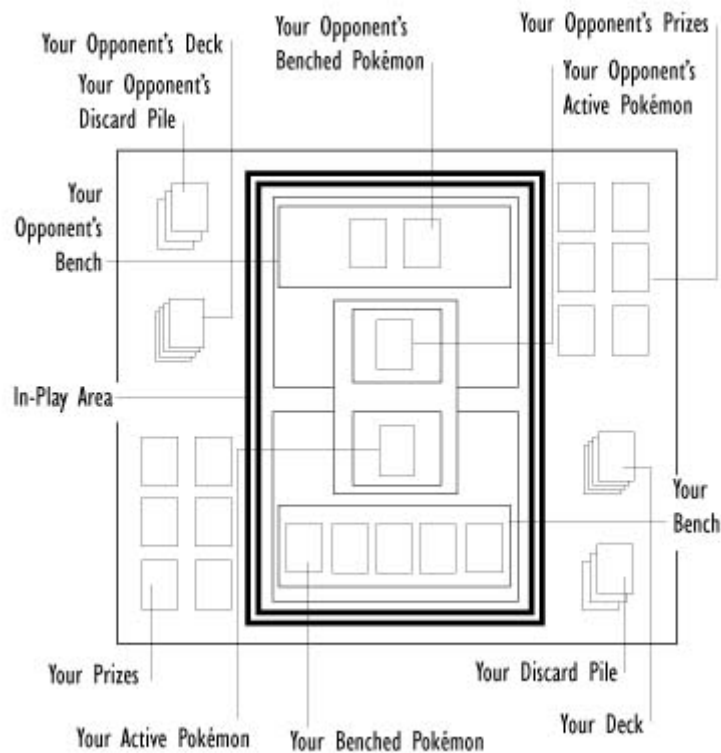


Pokémon heeft geen mana net zoals Hearthstone maar het gebruikt Energy cards.

Combat

Het spel wisselt af tussen spelers die tijdens hun beurt verschillende acties kunnen uitvoeren, waaronder het spelen van nieuwe Basic Pokémon, het ontwikkelen van hun Pokémon, het spelen van Trainer-kaarten en Energiekaarten en het gebruik van Pokémon Abilities. Een speler kan ook zijn actieve Pokémon terugtrekken en de actieve Pokémon verwisselen met een op de bank. Aan het einde van hun beurt mag een speler een van de aanvallen van hun Active Pokémon gebruiken, op voorwaarde dat de vereiste hoeveelheid en soorten energie aan die Pokémon zijn gekoppeld. Effecten van die aanval worden vervolgens geactiveerd en er kunnen schade worden toegebracht aan

de verdedigende Pokémon (sommige aanvallen hebben gewoon effecten, maar veroorzaken geen schade). Deze schade kan worden gewijzigd afhankelijk van het feit of de verdediger zwakte heeft of zich verzet tegen het Pokémon-type van de aanvaller. Als de uiteindelijke schade hoger is dan die van de verdedigende Pokémon HP, wordt deze knock-out gegeven en neemt de actieve speler een prijekaart en beëindigt hij zijn beurt.



Strategy

Het draait om het gevecht met Pokémon om als eerste alle zes de 'prijzen' op te pikken. Die zogenaamde prijzen zijn zes kaarten die face down (voorkant naar onder) neergelegd worden aan het begin van het spel. De speler die als eerste alle zes prijzen heeft opgepikt wint. Een andere manier om te winnen is door als laatste speler over te blijven met kaarten in je deck. Als een speler geen kaart kan trekken aan het begin van zijn/haar beurt (de 'Draw Fase') dan verliest die speler het spel. De laatste manier om te winnen is als de tegenstander geen kaarten meer op zijn "bench" heeft en ook niet als "active Pokemon" heeft staan.

Gameplay

Wat Pokémon leuk maakt is een gedeelte nostalgie en jeugdherinneringen maar ook dat andere kaartspellen niet overeenkomen met Pokémon, Pokémon's kaartspel voelt heel anders dan alle andere. Dit komt door de aparte manier van spelen en aanvallen. Ook vinden mensen het leuk dat er in de loop van tijd veel kaarten zijn uitgebracht en er ook nieuwe dingen zijn toegevoegd wat het spel vers houdt.



Conclusie

Pokémon heeft heel veel kaarten en verschillende technieken. Ook maakt het vaak gebruikt van 'coin flips'. Omdat we Nature's Call zo veel mogelijk willen laten afhangen van strategie en niet van geluk hebben we besloten dit niet te gebruiken.

Het idee van trainer kaarten vonden wij wel een leuk idee dus dat hebben we verwerkt in onze 'Aura' kaarten.