
YU-GI-OH ANALYSIS

Intro

Yu-Gi-Oh is een zeer complexe en originele card game. De cardgame is gebaseerd op een Anime en heeft in totaal al 22 miljard kaarten verkocht.

Er zitten veel layers en strategieën in het spelen van dit kaartspel.

Card Analysis

Hier rechts staat een standaard Yu-Gi-Oh kaart weergegeven.

Bovenin staat de naam van de kaart, meteen rechts daarvan staat de 'attribute' van de kaart, dit kan zijn: Light, Dark, Fire, Water, Wind, Earth of Divine.

Daaronder staat de kaartlevel aangegeven, deze kan verschillen van level 0 tot 12. Als de kaart geen monster is staat hier in de plaats 'Spell card' of 'Trap card'.

Vervolgens staat daaronder de artwork.

Daaronder staat weer eventueel of de kaart een class heeft. Vervolgens de kaart uitleg text.

Het belangrijkste staat onderin een beetje verstopt, namelijk de Attack Power en Defense Power.



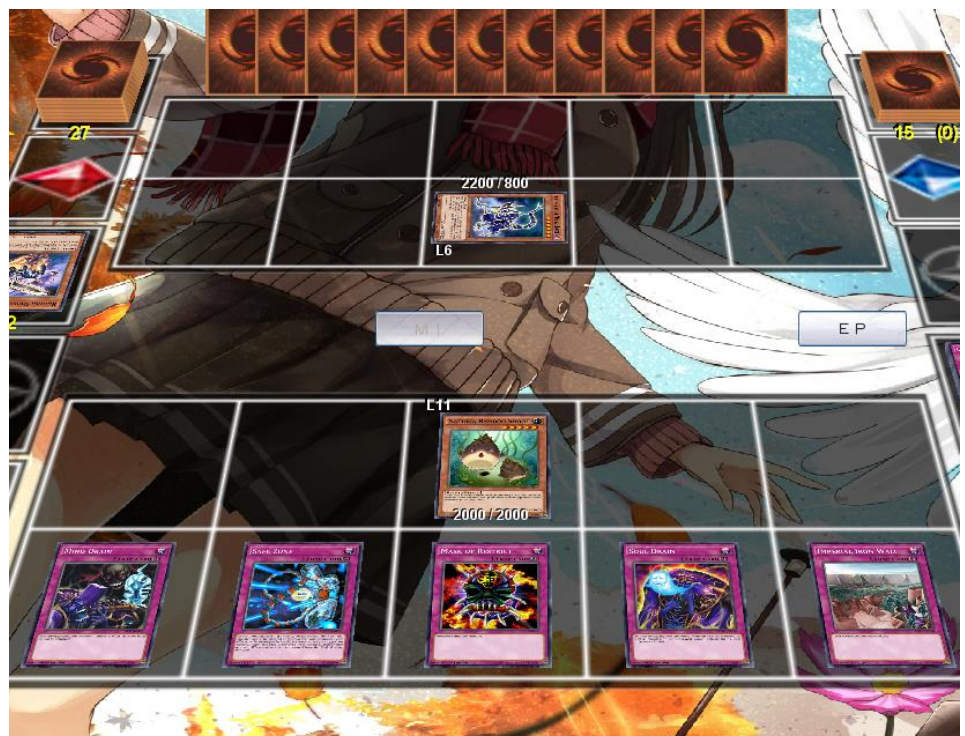
Combat

Het spel wordt tussen 2 spelers gespeeld die duellisten genoemd worden. Om te bepalen wie wint worden er 3 spelletjes gespeeld (beste 2 van de 3). Iedere speler begint het spel met 8000 levenspunten. Voorafgaand aan het duel schudden beide duellisten hun deck en pakken de bovenste vijf kaarten.

Per beurt mag een speler monsters oproepen. Bij zowel een normale oproep als bij plaatsen geldt dat een monster met level 1 t/m 4 (vier sterren) direct kunnen worden gespeeld. Voor monsters met level 5 of 6 moet een speler echter eerst een ander monster op zijn/haar veld opofferen door deze naar het kerkhof te sturen. Voor monsters met level 7 of hoger moet een speler 2 monsters opofferen.

Als de speler er voor kiest om aan te vallen, en beide monsters staan in aanvalsmodus dan wint de kaart met de meeste Attack Power. Als een monster aanvalt tegen een kaart in Defensieve modus dan wordt de Attack Power vergeleken met de Defense Power.

Als een speler helemaal geen monsters op zijn/haar veld heeft kan zijn/haar tegenstander een directe aanval doen op de levenspunten. De schade is dan de volledige ATK van het aanvallende monster. Er zijn ook speciale kaarten die de levenspunten direct kunnen aanvallen.



Strategy

In het spel is het de bedoeling de levenspunten van de andere speler van 8000 naar 0 te brengen en of ervoor zorgen dat het deck van de andere speler zo snel mogelijk geen kaarten meer bevat.

Dit wordt gedaan doormiddel van Monster, Spell en Trap kaarten. De speler moet meerdere turns vooruit denken om zo zijn beste strategie uittevoeren.



Gameplay

De gameplay van Yu-Gi-Oh is dus zeer complex en als een nieuwe speler goed wil worden zal hij veel tijd erin moeten steken, ook om zijn strategieën te verbeteren.

Yu-Gi-Oh gebruikt ook een unieke variant van combat, omdat de speler zelf zijn levens aantal zal moeten bijhouden hebben wij besloten dat dat niet handig is voor onze card game.

Conclusie

De manier van combat, en hoe Yu-Gi-Oh het 'Check Systeem' gebruikt gaan wij ook implementeren in Nature's Call. Wat we wel niet gaan doen is het bijhouden van health differences. Als jij als speler meer Attack Power heeft dan de tegenstander zijn kaart, win jij en wordt de tegenstander zijn kaart naar de graveyard gestuurd.

Ook omdat wij meer synergy tussen kaarten willen hebben gaan we ook het Graveyard systeem van Yu-Gi-Oh gebruiken.