Pozdravljeni!

Tokrat sem se odločil, da bom spisal krajši prispevek o podobnostih, razlikah, match-upih, kompetitivnosti ipd. dveh deckov, ki se po kvaliteti nahajata skoraj na vrhu lestvice meta deckov, takoj za Dragoni, Mermaili in Spellbooki. To sta nasprotujoča si decka: ''dobri'' Constellarji in ''zli'' Evilswarmi. Oba decka sta postala igralna z izidom Hidden Arsenal 7: Knight of Stars, poln potencial pa sta doživela v Lord of the Tachyon Galaxy, kjer sta se jima pridružili ključni karti archtypa: Constellar Sombre in Evilswarm Kerykeion.

O deckoma nasplošno:

V prejšnjem formatu je več ljudi posegalo po Evilswarmih, saj so le-ti imeli boljši match-up proti Dragonom, obenem so imeli zmožnost aktivacije Eradicator Epidemic Virusa, kateri je uničil drugi najpopularnejši deck. Seveda je to ostalo le v teoriji in so še vedno stali za prej omenjenima deckoma. Razlika je bila tolikšna, da si jih noben igralec ni drznil poskusiti na svetovnem prvenstvu, kar je v bistvu popolnoma razumljivo.

Vsak archtype ima 19 monstrov z efekti, Constellarji imajo poleg tega še 4 Supporter Spell/Trap karte, medtem ko jih imajo Evilswarmi le 3. Kljub temu Evilswarmi zmeraj igrajo dve od teh, Constellarji pa po večini nobene. Razlog za to je predvsem v sposobnosti searchanja teh z glavnim Evilswarm Monstrom. Constellarji ravno tako igrajo le določene trenutno boljše pošasti (zaenkrat je bilo na spregled le 5 različnih), Evilswarmi pa posegajo tudi po drugih pošastih tega archtypa, saj imajo bistveno širšo paleto raznolikosti efektov. Ker so trenutno trije najboljši decki taki kot so, imajo Evilswarmi odtenek boljši match-up proti njim, zato je tudi cena Evilswarmom nekoliko višja od cene Constellarjev. Oba decka lahko z lahkoto vključujeta tudi karte, ki niso iz njihovega archtypa. Constellarji imajo pošasti z ''okroglim'' napadom in obrambo (1800, 1700 …), medtem ko imajo Evilswarmi ''neokrogle'' napade in obrambe (1750, 1950, 1550 …), kar nam včasih lahko povzroča preglavice z računanjem življenskih točk. Izjemi sta Evilswarm Kerykeion in Constellar Sombre, ki imata ravno obratne lastnosti napada in obrambe. Če sledimo Duel Terminal zgodbi, ugotovimo, da so Evilswarmi v bistvu pošasti najrazličnejših archtypov, ki jih je prevzela ''tema'' oziroma ''virus''. Na primer: Evilswarm Ophion je Gungnir, Dragon of the Ice Barrier, medtem ko je Evilswarm Ouroboros priljubljena Trishula, Dragon of the Ice Barrier. Obe Evilswarm pošasti imata 50 napada več kot njihov gostitelj. Constellarji pa so poimenovani po konstelacijah in imajo v ozadju karte simbol, ki predstavlja astrološko znamenje. Na koncu zgodbe se Constellarji (Constellar Sombre) in Evilswarmi (Evilswarm Kerykeion) združijo v boju proti skupnemu sovražniku (Sophia, Goddess of Rebirth).

Decka imata podoben stil igranja in lahko techata podobne karte (Vanity's Emptiness, Imperial Iron Wall, Dimensional Fissure, Thunder King Rai-Oh, nekateri so poskušali s Kaiser Colloseumom ipd.), vendar je opaziti ključno razliko. Upoštevajoč to razliko se igralec odloči, kateri deck mu bolj odgovarja. Evilswarmi imajo manj strahu pred nasprotnikovimi backrowi in dobesedno ohromijo kar nekaj deckov (Hieratice, Fire Kinge …), Constellarji pa imajo v povprečju boljši match-up proti vsem deckom, saj imajo možnost odgovora na praktično vsako podano situacijo. Igralni stil Constellarjev se zdi zelo podoben stilu igre Blackwingov. Tako Constellarji kot tudi Blackwingi lahko odpravijo tudi najbolj problematične ovire, imajo manjšo sposobnost OTKjanja, veliko je uničevanja oziroma odstranjevanja na različne načine. Na drugi strani Evilswarmi praktično zgubijo, če jim nasprotnik uspe sprožiti Bahamut Sharkov efekt. Za maksimalen izkoristek najoptimalnejših potez proti tema dvema deckoma je treba decka zelo dobro poznati. Tudi na večjih turnirjih se velikokrat zgodi, da igralci Mermailov in Dragonov ne naredijo poteze, s katero bi naredili največji problem nasprotniku.

Sestava deckov:

Eni Dark, drugi Light. Logična je odločitev za igranje ali vsaj testiranje Dark Armed Dragona v Evilswarmih in Honesta v Constellarjih. Glede na uporabnost določenih kart vključimo karte kot so Maxx ''C'', Effect Veiler in Thunder King Rai-Oh. Poiščemo še druge karte, ki imajo sinergijo z deckoma, kot so na primer Brotherhood of the Fire Fist - Bear, Kagetokage, Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning ter Cyber Dragon in razmislimo o igranju teh. Velja tudi omeniti, da imajo Evilswarmi možnost igranja Rescue Rabita, ki je sinonim za instant Xyz pošast, kar je v večini (tudi v Evilswarm Ophionovem) primeru +1 za nas. Support, ki ga je deležen Constellar archtype je sicer dober, vendar se mu vseeno ne nameni prostora v decku. Evilswarmove support karte pa so izvrstne in obenem jih lahko zastonj iščemo z decka ob priklicu Evilswarm Ophiona. Dostikrat se zgodi, da ima Infestation Infection prioriteto pred Infestation Pandemicom, saj nam ta karta omogoča OTKjanje in advantage. Z njo si lahko iščemo Evilswarm Kerykeiona, kar pomeni, da bomo kmalu imeli na polju Xyz pošast. V Constellarjih je kart, ki nam iščejo karte več (Fire Formation - Tenki in Constellar Sheratan) in jih s pomočjo Constellar Pleiadesovega efekta lahko večkrat uporabimo; vsaj v teoriji. Mnogokrat se sliši od igralcev, da igrajo mainane Royal Decreeje in Vanity's Emptinesse tudi zato, ker jih lahko s prej omenjenim Constellar Pleiadesovim efektom vrnejo v roko, da po potrebi nemoteno aktivirajo Trapke/Special Summnajo svoje pošasti, medtem ko jih nasprotnik prej ni mogel. To se v resnici ne veliko prakticira. Gre za idealno situacijo, ko smo chainali Royal Decree na aktivacijo nasprotnikove Trap karte, potem nekaj rund igrali brez naših, saj je bil Royal Decree aktiven, potem pa s Constellar Pleiadesovim efektom vrnili Royal Decree v roko in uporabili naše dolgo setane Trap karte. Isto velja z Vanity's Emptinessom. Majhne so možnosti, da bi Constellar Pleiadesov efekt porabili za vračanje lastnih kart, ko pa nam (vsaj proti boljšim igralcem bilokaterega decka) stalno preti nevarnost s strani nasprotnikovih pošasti. Oba decka imata dober izkoristek kart kot sta Dark Hole in Torrential Tribute, saj destrukcija velja le za nasprotnika, če imamo na polju Constellar Omego oziroma Infestation Pandemic. Večina igralcev je ugotovila, da to za Evilswarme ne velja v tolikšni meri kot za Constellarje, saj si aktivacijo Infestion Pandemica ne želimo zapraviti v takšnem primeru, medtem ko nam detachanja za Constellar Omegin efekt ni škoda.

Constallarjev Extra Deck je nabit s pošastmi različnih rankov. To pa zato, ker najboljša verzija Constellarjev vključuje Constellar Kausa, ki omogoča uporabo le-teh. Igralec Constellarjev bi hotel v Extra Deck vključiti več pošasti, mogoče se je komu kdaj zgodilo, da bi mu bolj prav prišel kakšna Rank 3 pošast, a je zaradi omejitve prostora ni mogel vključiti. Po takšnem neljubem dogodku te Rank 3 pošasti še vedno ni vključil v Extra Deck, saj je ostalih 15 pošasti bistveno pomembnejših. Dokaj pogosto se kličejo vse pošasti iz Extra Decka (od Constellar Pleiadesa in Abyss Dwellerja do Constellar Praesepa in Number 61: Volcasaurusa). Med Extra Decki Constellarjev pride do odstopanj med igralci. Evilswarmov Extra Deck pa se ne srečuje s takšnimi problemi, saj je kljub pestri paleti efektov zmožen klicati le Rank 4 Xyz pošasti. Extra Deck v Evilswarmih se po večini ne razlikuje med igralci (z izjemo ameriškega Number 50: Blackship of Corna), saj trenutno obstaja bolj malo dobrih generic Rank 4 pošasti. Ker jim na koncu ostane prostor ali dva, lahko Evilswarmi igrajo Ally of Justice Catastorja ali Armades, Keeper of Genesisa. Evilswarmi svojega Extra Decka ne uporabljajo v celoti, ker se v veliki večini kliče Evilswarm Ophion (če nasprotnik igra deck z backrowom ga bomo potrebovali zaradi enega efekta, če pa nasprotnik ne igra backrowa igra high level pošasti in ga bomo rabili zaradi drugega efekta), le redkokdaj pa na primer Maestroke the Symphony Djinn, Evilswarm Nightmare, Evilswarm Thanatos ter Gem-Knight Pearl.

Prednosti in slabosti deckov:

Constellarji imajo enega najboljših vsesplošnih začetnih fieldov. Ta je sila podoben Macro Rabbitovem začetku: ''Evolzar Laggia, set 5''. ''Constellar Pleiades, set 4'' je podoben težek položaj, za katerega bo moral nasprotnik napeti možgane in v vsakem primeru porabiti kar nekaj sredstev. Podobno oziroma še huje velja za Evilswarme, saj je ''Evilswarm Ophion, set 5'' najhujša nočna mora za Dragone. Prepoved igranja Heavy Storma oba decka pridno izkoriščata. Igralci v zgoraj navedenih primerih setajo tudi Spell karte, zgolj zaradi psihičnega pritiska. Constellarji imajo odličen match-up proti deckom, ki veliko posvetijo le eni karti na polju, zato imajo boljši match-up proti Evilswarmom kot Evilswarmi proti njim. Tistih 50 točk napada več, ki ga premorejo Evilswarmi v resnici skorajda ne šteje. Veliko vlogo seveda igra kdo začne igro prvi.

Oba decka sta zelo ranljiva proti kartam kot so Light-/Shadow-Imprisoning Mirror, Kaiser Colloseum, Skill Drain, Rivalry of Warlords, Thunder King Rai-Oh, škoduje jim tudi ob pravem času aktiviran Imperial Iron Wall. Evilswarmi stežka pridejo čez pošasti z 2550+ napada, saj če to storijo, po večini ne morejo iti (še) v Evilswarm Ophiona.

Seveda sta oba decka sposobna narediti Dark pošast z 2500+ napada (Constellarji: Number 85: Crazy Box; Evilswarmi: Evilswarm Ophion …), torej lahko v Side Decku vključujeta Epidemic Eradicator Virus in Deck Devastation Virus. Poleg tega so popularne karte v Side Decku Gozen Match, Dimensional Prison, Macro Cosmos in Imperial Iron Wall.

Constellarji imajo nevtralen match-up z Blackwingi in ostalimi control decki, dober match-up proti deckom, kot so Evilswarmi, in nekoliko slabšega proti Spellbookom in Dragonom. Evilswarmi se glede match-upov razlikujejo od Constellarjev le zaradi Evilswarm Ophiona: slabši match-up imajo proti deckom, ki temeljijo na low level pošastih, torej Constellarjih, Madolchejih, Inzektorjih, Infernityjih in Blackwingih, dobrega pa proti praktično vsemu ostalemu (beri: Dragonih, Spellbookih, Dragunityjih, Fire Kingih ipd.). Match-up Mermail vs. Evilswarm bi opisal kot nevtralnega. Če pogledamo rezultate zadnjega YCSa, ki je potekal v Torontu, vidimo, da je bilo med najboljših 32 igralcev kar/le 5 igralcev teh dveh deckov. Število je tako, ker si večina ljudi lahko privošči dražje in boljše decke, saj ne gre za igralce, ki so z igro šele začeli. Obenem ne smemo zanemarjati dejstva, da sta decka še vedno nekoliko slabša od trojice, ki sestavljajo Tier 1 decke. Opaziti je, da se zadnje čase igralci odločajo bolj za igranje Evilswarmov kot Constellarjev. To je predvsem posledica dobrega counteranja Dragonov, ki so daleč najbolj igran deck na višji stopnji kompetitivne igre.

Če se odločate za igranje kakega od teh deckov, vam lahko samo rečem, da sta oba decka zanimiva za igranje. Nista pretirano težka, tudi ne najlažja, cenovno sta postala zelo ugodna, v Sloveniji in na kakšnih manjših turnirjih se z njima da doseči lepe rezultate. Na večje turnirje, ki se jih udeleži po več 100 ljudi pa se bistveno bolj splača sposoja kakšnega od boljših treh deckov. Zabava ni zagotovljena v tolikšni meri, dejstvo pa ostaja, da imamo večje možnosti po dosežku boljših rezultatov z igranjem boljšega decka. Mislim, da se oba, Constellarje in Evilswarme, da relativno zlahka dobiti v Sloveniji, če se le povpraša okoli.

To bi bilo za danes z moje strani vse. Kot ste lahko že po nekaj vrsticah opazili, je ta članek namenjen predvsem novejšim igralcem igre. Upam, da je komu po prebranem eden od archtypov prirasel k srcu in ga poskusil igrati, če ne v živo pa vsaj na Dueling Networku. Nič ne morete izgubiti, če boste dali decku možnost.

Lep pozdrav in hvala za pozornost!

Jaka ''Tempest'' Fortunat