Pozdravljeni!  
Z vami sem spet Jaka ''Tempest'' Fortunat in sem se odločil, da bom spisal tale krajši prispevek o razlikah med kartami z na prvi pogled podobnimi efekti.

Za to sem se odločil predvsem iz razloga, ker sem v zadnjem času (torej času, ko se nekako pripravljamo na prihajajočo meto) opazil nepravilna odločanja za nekatere izmed kart, ki jih bom v prispevku omenil. Različni igralci, tako dobri kot tudi taki, ki se še niso uspeli pokazati v najboljši luči, so me spraševali za mnenje, katera od teh kart je boljša od druge za njihov deck. Meni se je odločitev v večini primerov zdela samoumevna. Zaenkrat bom razpravljal o prednostih in slabostih petih parov takih kart, seveda bodo bile ene bolj igrane kot druge. Število pozitivnih lastnosti v primerjavi s številom negativnih lastnosti karte ne vpliva na končen rezultat, saj so nekatere lastnosti pomembnejše od drugih. Napisal bom več že znanih in logičnih dejstev, vendar bi rad s prispevkom pomagal predvsem mlajšim/novejšim igralcem, kateri se težje odločijo za karte, ki bodo bile del njihovega trap/spell line-upa.

Naj začnem z trenutno verjetno najbolj kontroverznim parom:

Breakthrough Skill vs. Fiendish Chain

• Fiendish Chain:

+ Ustavi napad večinoma nasprotnikove pošasti

+ Efekt targetane pošasti bo negiran vse dokler Fiendish Chain ne zapusti polja

+ Lahko jo vrnemo v roko z efekti kart kot so na primer Blackwing - Zephyros the Elite, Constellar Pleiades in Dewloren, Tiger King of the Ice Barrier ter jo uporabimo kot hrano za Magic Planter

- Je lahek target za trenutno nujen Mystical Space Typhoon

- Ne ustavi efektov, ki se resolvajo kje drugje kot na polju (Rescue Rabbit, Brotherhood of the Fire Fist Leopard, Cardcar D itd.)

• Breakthrough Skill:

+ Ima praktično dvokratno negacijo efektov (obakrat je spell speed 2)

+ Drugi efekt je skorajda neustavljiv, saj nam ga nasprotnik ne more MSTat ali Trap Stunat)

+ Ustavi vse efekte, ki se aktivirajo na polju

- Targetan monster lahko napade

- Targetan monster ima nenegiran efekt naslednjo rundo

Če povzamem navedeno, vidimo, da bi v meti, ki se nam obeta, moral pridobiti na igranosti Breakthrough Skill. To pa zato, ker bo veliko deckov (vsaj) mainalo Mystical Space Typhoone, igrali se bodo Trap Stuni & Royal Decreeji. Seveda to ne more veljati za vse decke. Fiendish Chain je občutno boljši v zelo počasnih deckih, torej v deckih, ki se niso sposobni vsako rundo spopasti z danim problemom, ki jim ga je nasprotnik predstavil. Potem so tu še decki, ki si preprosto ne morejo privoščiti, da bi efekt nasprotnikovega monstra obveljal (ne bil negiran s strani Mystical Space Typhoona na primer). Trenutno je v igri tudi veliko močnih kart, ki imajo quick effect, torej ga lahko aktivirajo tudi v naši potezi, ali pa nadležen Continuous efekt. Mednje sodijo Number 74: Master of Blades, Constellar Pleiades, Constellar Omega, Constellar Praesepe, Evilswarm Ophion, Thunder King Rai-Oh, Legendary Six Samurai - Shi En, Photon Strike Bounzer, Naturia Beast, Naturia Barkion. Seveda je vse brezpomensko, če pozabimo na dejstvo, da imamo Breakthrough Skill v Graveyardu, ko nasprotnik aktivira enega od efektov zgoraj navedenih pošasti. Seveda se ne gre za to, da bi mi v začetku Main Phasa aktivirali Breakthrough Skill iz pokopališča na nasprotnikovega Constellar Pleiadesa. Gre se za to, da nasprotnik njegovega efekta ne more aktivirati vse dokler Constellar Pleiades ni uničen. To pa zato, ker moramo mi biti tisti, ki izkoristimo Breakthrough Skillov spell speed 2 efekt in ne nasprotnik. Decki kot so Inzektorji imajo odličen izkoristek Fiendish Chaina, ker ga lahko koristijo za Inzektor Hornetov target uničenja, obenem pa so tak deck, ki ne potrebuje stalne negacije efekta enega monstra, saj so Inzektorji sposobni priti čez skorajda vse pošasti. Podobno velja za Evilswarme, Hieratice in Planter Dragone. Ti decki potrebujejo le začetno negacijo efektov težavnih pošasti, po tem pa bodo čez to pošast prišli ali v battlu ali z efektom, torej jim bolj prav pride drugi efekt Breakthrough Skilla.

• The Huge Revolution is Over vs. Starlight Road

The Huge Revolution is Over:

+ Karti kot sta Trap Stun in Royal Decree ne moreta biti chainani na aktivacijo te karte

+ Karto, ki je hotela uničiti 2 karti, banisha

+ Aktiviramo jo kadarkoli bi se uničili 2 karti na polji in ne na naši strani polja (lep primer dobrega izkoristka karte je chainanje na Scrap Dragonov efekt)

Starlight Road:

+ Po negaciji dobimo zastonj Stardust Dragona

- Nasprotnik nam lahko karto Solemn Warninga, Trap Stuna in Royal Decreeja

- Nasprotnik lahko chaina svoj Mystical Space Typhoon na karto, ki bi jo Starlight Road negiral in uničil. Tako se Mystical Space Typhoon po pravilu o resoluciji chaina resolva pred Starlight Roadom, kar pomeni, da Starlight Road ne uniči ničesar in zato ne dobimo Stardust Dragona

Če si v prejšnjem formatu nismo mogli privoščiti izgubiti igre zaradi nasprotnikove aktivacije Heavy Storma, smo lahko igrali eno izmed teh dveh kart. Ker se niso niti Mystical Space Typhooni niti Solemn Warningi masovno igrali, bi igralec večinoma izbral Starlight Road preko The Huge Revolution is Over. Kljub prisotnosti popularnega Evilswarm Ophiona. Kaj pa zdaj? Med trenutno najbolj popularne karte, ki masovno uničujejo naše štejemo: Dark Hole, Black Rose Dragon, A Wingbeat of Giant Dragon, Icarus Attack, (Delta Crow - Anti Reverse), XX-Saber Hyunlei, Gladiator Beast Gyzarus in Torrential Tribute. Z izjemo Dark Hola, ostalih kart nismo velikokrat videli že kar nekaj časa. Karti sta zelo enakovredni: The Huge Revolution is Over bomo večkrat uspeli aktivirati zaradi zgoraj naštete zadnje pozitivne lastnosti in večkrat jo bomo uspeli resolvati zaradi njene hitrosti in odstotnosti Solemn Judgmenta; s Starlight Roadom pa ob uspešni resoluciji dobimo Stardust Dragona z zmožnostjo enkratnega negiranja kart, ki uničujejo.

• Royal Decree vs. Trap Stun

Royal Decree:

+ Nekatere decke, če le-ti nimajo hitrega odgovora nanjo, locka

- Je lahek target za Mystical Space Typhoon in ostale karte, ki uničujejo backrow

Trap Stun:

+ Trenutno jo lahko igramo tudi v decku polnem trap kart, če si le želimo nemoteno kontrolo fielda

Ker je večina kart, ki preprečujejo nasprotniku razvoj igre trap kart, lahko s tema kartama pridemo do hitre zmage oziroma One Turn Kill-a. Sicer si tega še ne bi upal trditi ampak mogoče se bo v deckih začel pojavljati Seven Tools of the Bandit predvsem zaradi zgoraj navedenega razloga. Decki kot so Karakuriji se backrowa bojijo, saj veliko vložijo v OTK. Če vedo, da ima nasprotnik edini response na swarmanje fielda Book of Moon, potem gredo na OTK. To jim omogoča Trap Stun bolj kot Royal Decree. Če igramo aggro-control decki, kot so na primer Mermaili, potem bomo raje izbrali Royal Decree, saj hočemo stalno nemoteno razvijanje naše igre.

• Threatening Roar vs. Waboku

Threatening Roar:

+ Napadi se ne izvedejo

- Pride do težav z deklaracijo vstopa v Battle Phase, saj je to zadnji čas za aktivacijo te karte

Waboku:

+ Lahko jo aktiviramo tudi med našo potezo, ko na primer napademo v nasprotnikovo pošast z isto točkami za napad (naša pošast preživi, nasprotnikova pa ne)

+ Lahko jo aktiviramo po aktivaciji kart, ki morajo biti uporabljene direktno na napad. Obenem jo lahko aktiviramo šele po tem, ko vidimo zakaj je bil sprva nejasen vstop nasprotnika v Battle Phase upravičen (ker je imel Ego Boost, Compulsory Evacuation Device, Xyz Encore …)

- Napadi se še vedno lahko izvedejo

Pri tem paru je odgovor, katera karta je boljša, najjasnejši. Če se le ne masovno igrajo Gladiator Beasti in karte kot so D.D. Warrior Lady, potem je zagotovo boljši Waboku. Ima dve poglavitni prednosti, ki jih sicer ne bomo velikokrat uporabili, ampak nam vseeno daje opcijo uporabe le-teh.

• Mystical Space Typhoon vs. Night Beam

Night Beam:

+ Targetana karta ne more biti aktivirana kot chain link 2

- Je normal spell karta, torej najpočasnejša oblika karte

- Ne moremo uničiti kakšne svoje karte, ki nas moti

- Če nasprotniku uspe aktivirati targetano karto, mu ta ostane na polju (če je Continuous) in se ne uniči

Mystical Space Typhoon:

+ Aktiviramo jo lahko v nasprotnikovem End Phasu, kar pomeni, da ne bo targetana karta skoraj zagotovljeno uničena

+ Uničimo lahko tudi svoje karte (skoraj nikoli ampak je le pozitivna lastnost)

- Targetano karto lahko nasprotnik chaina

Mystical Space Typhoon je ena izmed prvih kart v Yu-Gi-Oh! igri in jo imajo igralci raje že zaradi tega. Moramo priznati, da je več situacij, ko nam bolj pride prav Mystical Space Typhoon kot Night Beam. Night Beam ima višjo stopnjo uporabe v deckih, ki igrajo Destiny Hero - Diamond Duda in v deckih, ki igrajo kakšne vrste OTK oziroma lock. Taki decki po navadi že igrajo 2-3 Mystical Space Typhoone. V meti, kjer se je/bo igral Eradicator Epidemic Virus, pa vidim kot bolj uporabno Night Beam. To pa zato, ker nasprotnik z deckom kot so Elemental Dragoni ali kaj podobnega seta le eno karto ob priklicu monstra s 2500+ napada. EEV bo aktiviral v End Phasu oziroma če bo kakšna karta ogrozila ali pošast ali EEV. Torej je v teh primerih absolutno bolj zaželjen Night Beam. Tudi sam sem v prejšnjem formatu igral Night Beam v Side Decku zgolj zaradi tega razloga (EEV je bila karta, zaradi katere so igralci igro predali). V tem formatu pa nam Night Beam lahko zelo prav pride proti karti Scapegoat, če le nasprotnik nima še druge karte setane.

To bi bilo zaenkrat vse. Seveda sem pri naštevanju kart marsikatero izpustil, za kar upam, da se ne boste igralci te vrste decka preveč jezili. Mogoče tudi nisem naštel vseh slabosti/prednosti kart (izpustil sem tiste lastnosti, ki jih imata obe karti enaki).

Če igrate katero izmed navedenih kart v vašem decku, potem še enkrat preberite napisano in razmislite ali je vaša odločitev dolgoročno vseeno boljša. Upam, da bom v vaših decklistah sedaj zasledil več ''pravilnih'' odločitev in se mi ne bo treba ponavljati pri zagovoru teh. V komentarjih napišite še kakšen tak par kart s podobnimi efekti in tega bom morda vključil v naslednji prispevek.

Želim vam veliko sreče pri odločitvah izbire kart v novem formatu in lep dan še naprej!

Jaka ''Tempest'' Fortunat