Hello!  
  
Nekaj za sproščeno branje, za tiste, ki jih to zanima in za tiste, ki imajo čas ''prisluhniti'' temu krajšemu spisu. Tokrat bom govoril o nečem, kar do tega trenutka ni imelo opravka z vami oziroma vsaj z večino ne. Mogoče pa se bo to v prihodnosti spremenilo. V zadnjih tednih sem namreč zasledil kar nekaj igralcev z višjimi ratingi (1350+; Rated) na Dueling Networku, ki so posegali po tem decku, ravno tako sem prek soigralcev in prijateljev izvedel za mnoge reportaže in objave tega decka. Govora je o Spiritih. Gre za podkategorijo Effect pošasti (ostale podkategorije so Toon pošasti, Union pošasti, Tunerji in Gemini pošasti), ki imajo skupno to, da se v End Phasu tiste poteze ko so bili Normal Summonani vrnejo v lastnikovo roko. Njihovi začetki segajo v leto 2003, kjer so se prvič pojavili. Nedolgo po njihovem izidu je Konami prišel do ugotovitve, da je ena izmed njih preprosto premočna, saj uporabnika le-te pripelje praktično do zmage. Od liste prepovedanih in omejenih kart julija 2003 pa vse do sedaj ostaja Yata-Garasu nedosegljiv za kompetitivno igro. Njemu se je Septembra 2006 pridružila še Tsukuyomi, kjer je prebivala 6 let. Sedaj karta kot taka nima praktično nikakršnega vpliva na trenutno igro.

Kot sem omenil, Spirita prepoznamo po značilnem efektu, prek katerega se stalno vračajo v roko. Lahko bi rekli, da so imuni na karte, kot so Dark Hole, Brotherhood of the Fire Fist – Bearov efekt ipd. V Shadow Spectersih je mogoče kdo opazil Rare Spirita Aratamo. Efekt je izredno dober, ko pa pogledamo, kaj lahko dejansko iščemo s tem efektom, hitro obupamo. Do njegovega izida ni bilo razen Yamato-no-Kamija, Tsukuyomi in Yamata Dragona nobenega dobrega Spirita. Ko pa sem pokukal v karte, ki so bile najavljene v Legacy of the Valiantu, sem našel tisto rešilno bilko Spiritov. To je Nikitama, Spirit Monster z efektom Constellar Polluxa/Evilswarm Castorja, kar nam doda na hitrosti in pripomore k uporabnosti Aratame. Sestavil sem deck, s katerim dosegam kar ugodne rezultate, če predpostavim, da je bil njegov prvoten namen zgolj funkcija ''fun decka''. Deck trenutno sestavljajo 3 najpomembnejše karte, kar so Aratame, 3 Nikitame, 3 Yamato-no-Kamiji in en izvod Tsukuyomija, ker je pač searchable in rešuje veliko problemov. Če dobimo v opening hand Aratamo, smo že na pol poti do zmage. Tako imenovano plusanje je absurdno. O tem kasneje. Naj nadaljujem s sestavinami decka. Ker deck dejansko deluje po principu Gadgetov, so v njem trije Kagetokageji in 2 Photon Trasherja. K dodatnem damagu in pritisku pripomore tudi Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning. K Spiritom se odlično poda Creature Swap in Legacy of Yata-Garasu. Preostanek kart je določen po merilih mete in dejstva, da hočemo čimprej priti do Aratame, torej trije Pot of Dualityji in trije Upstart Goblini. V decku je dokaj potreben tudi Effect Veiler, saj onemogoča nam neugodne playe v nasprotnikovi potezi, obenem je Light za Black Luster Soldier - Envoy of the Beginningov priklic.  
  
Naj opišem kako deck sploh deluje in kako zmaga. Predpostavil bom, da odpremo z Aratamo, saj je resnici na ljubo to najključnejša pošast in vsi playi potekajo prek nje. Prikličemo Aratamo in z njenim efektom v roko damo Nikitamo (če je še nimamo). V naslednji rundi prikličemo Photon Trasherja/Kagetokageja skupaj z Nikitamo. Možnosti, da bomo v tej fazi imeli nekaj od tega, so velike. Prikličemo še Aratamo in si z njo dodamo v roko novo Nikitamo/Yamato-no-Kamija. S Photon Trasherjem/Kagetokagejem in Nikitamo naredimo Xyz pošast. Tukaj pride do izraza Nikitamin drugi efekt. Gre se za to, da si lahko prek Lavalval Chaina v roko damo katerokoli pošast iz decka (večinoma je to Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning). Naj razložim: za aktivacijo Lavalval Chainovega efekt detachamo Nikitamo, naznanimo, da si želimo topdeckat določeno pošast. Na topdeck se postavi izbrana pošast, nakar z Nikitaminim efektom vlečemo eno karto z vrha decka. Neverjetno! Povlekli smo ravno to isto pošast. Paziti moramo, ker moramo za uspešno izveden Nikitamin efekt kontrolirati Spirit pošast tako ob aktivaciji kot tudi ob resoluciji efekta. V post-gamu je dobro koristit Daigusto Emeralov efekt, saj s tem vlečemo dve karti in obenem recikliramo vse pošasti, ki so nam uporabne (beri: lahko si jih znova dodamo iz decka v roko prek efekta Aratame). Na samem začetku pa gremo skoraj zmeraj v King of the Feral Impsa. S tem si omogočimo priklic nove Xyz pošasti vsaki krog. Ker igramo ravno pravo število backrow kart, smo s tem varni pred OTK-janjem in nekontrolirano kontrolo igre s strani nasprotnika. Večje playe naredimo nekje po tretjem krogu, ko smo z Aratamo dodali že vsaj 2 Spirita. Do takrat imamo v roki že Black Luster Soldier – Envoy of the Beginninga in enega Yamato-no-Kamija. Ponovno naredimo Xyz pošast in prikličemo Aratamo, s katero dodamo še drugega Yamato-no-Kamija. Od tu naprej je vse stvar presodkov. Lahko naredimo izredno dobre Rank 6 pošasti (Constellar Ptolemy M7 ali Gauntlet Launcher), lahko prikličemo tudi Black Luster Soldier – Envoy of the Beginninga, in napademo. Nastane nekje okoli 8000 škode. Četudi ima nasprotnik Mirror Force ali Dark Hole (če je preživel), lahko stvar v naslednji rundi ponovimo, če le nismo pretiravali z extendanjem. Če smo na primer poleg Rank 4 pošasti priklicali le Black Luster Soldier – Envoy of the Beginninga, si tega s Constellar Ptolemy M7 vrnemo v roko in ponovno prikličemo. Če imamo v roki še enega Yamato-no-Kamija, lahko z efektom Constellar Ptolemy M7 damo v roko, kar smo detachali, in (v Main Phase 2) naredimo še eno Rank 6 pošast. Velja omeniti, da imajo Yamato-no-Kamiji kar soliden efekt, kar se tiče baitanja nasprotnikovega backrowa.  
Deck je na začetku duela dokaj počasen, če ne povlečemo Aratame in nima nekih boljših playev. Statistično je s tremi Upstart Goblini in tremi Pot of Dualityji možnost, da bomo odprli z Aratamo višja od 50%. Če ima nasprotnik za njen efekt pripravljenega Effect Veilerja, si lahko Aratamo rešimo z Book of Moonom. Efekt, s katerim si dodamo Spirita iz decka v roko koristimo tudi ob flipanju face-up. Pravzaprav je to tudi sekundarna funkcija Tsukuyomija: da rešuje naše Effect Veilerane/Fiendish Chainane Aratame. Iskanje neznanja nasprotnika ob dvigih efektov Spiritov v kombinaciji z Effect Veilerji (v End Phasu) se že kar nekaj časa izkaže kot neuporabno, saj se je večina igralcev tega naučila s pomočjo Wind-Up Zenmainesa in/ali Lightswornov.

Šele sedaj bom namenil nekaj besed Extra Decku in izbiram kart v temu. Igramo nujne Lavalval Chaina, Daigusto Emerala, Number 101: Silent Honor ARKa, Gagaga Cowboyja, Maestroke the Symphony Djinna, Diamond Dire Wolfa, Abyss Dwellerja ter Photon Papilloperativa ali Number 50: Blackship of Corna. Vitalna sta dva King of the Feral Impsa ter najboljše 3 Rank 6 pošasti: Constellar Ptolemy M7, Gauntler Launcher in Photon Strike Bounzer. Ostaneta nam še 2 prostora, ta pa lahko zapolnimo z Gaia Dragon, the Thunder Chargerjem, Ally of Justice Catastorjem, Armades, Keeper of Boundariesom, Evolzar Laggio (če igramo v Side Decku DNA Surgeryje) etc. Evilswarm Exciton Knight dejansko v tem decku ne pride do izraza, saj imamo v veliki večini primerov več kart na polju in v roki kot nasprotnik. Deck ima mnogo različnih kombinacij, ki jih odkrijemo med igranjem. Na primer z Lavalval Chainovim efektom lahko Nikitamo vržemo iz decka na pokopališče, kjer se bo aktiviral njen efekt. Velikokrat prikličemo Yamato-no-Kamija le zaradi tega efekta.

Upstart Goblin je idealna karta, zdi se, da je prav narejena za ta deck. Gre za tak tip decka, kjer nas niti minimalno ne zanima tistih 1000 dodatnih življenjskih točk, saj jih bomo zbili tudi po 10000 in več. Obenem je naš advantage iz kroga v krog večji, torej nas tudi s tega stališča življenjske točke nasprotnika ne zanimajo. Ko gre Aratama prvič po Nikitamo, plusamo po vsaj dve karti na krog (Nikitamin efekt + Aratamino dodajanje). Creature Swap je karta, s katero nasprotniku ustvarimo -1, mi pa ostanemo na istem, saj se nam Spirit vrne v End Phasu. Obenem karta ne targeta in nam ponuja možnost, da koristimo tisti dvakrat boljši efekt Legacy of Yata-Garasuja, četudi se to zgodi bolj poredko. Poteze med razvijanjem naše igre so na žalost sila enake, vendar je eksplozivnost, ki je lahko z malo bolj posrečenim handom že takoj na začetku, najbolj unikatna. Velikokrat se zgodi, da naredimo Diamond Dire Wolfa samo zaradi želje po odstranitvi tistega enega backrowa, ki nas mori in zaradi njega samega ne moremo OTK-jat. Ko tega strahu ni več, dokaj zlahka ustvarimo dovolj škode za zmago. Ni malo primerov, da sem naredil tudi po več kot 11000 škode v enem krogu.

V testni fazi so trenutno Legacy of Yata-Garasuji. Res, da je karta dokaj dobra, ker je zmeraj chainable in nam v teoriji skupaj s Creature Swapom ponuja efekt enak Pot of Greedovemu, vendar prepočasna. Zanimiv se mi zdi Chaos Sorcerer. Nikitama, Effect Veiler in Photon Trasher so Light, medtem ko so vsi ostali Dark. Je pošast šestega levela, torej je kompatibilen z Yamato-no-Kamiji. Ker želimo, da gre Aratama in njen efekt skozi, igramo poleg treh Mystical Space Typhoonov še ali Forbidden Lance ali Night Beame.