Oj!

Predlagano je bilo, da, če mi zmanjka tem za prispevke, naj se lotim damage stepa. Kar je seveda dobra ideja, ker je novi Battle Pack poln kart, ki se koristijo v damage stepu. Zato sem se prispevka lotil kljub temu, da imam že seznam tem, ki jih želim predelati.

Lahko pomagate, morebitni pisci javite se na [matej@cardtraders.eu](mailto:matej@cardtraders.eu) in vas bomo porabili.

Ogromno kart iz Battle packa je najbolje uporabljenih ravno v Damage stepu. Na tak način se zmaguje igre. S pravilno uporabo in pravočasno aktivacijo katere (ali večih) od teh »boost« kart se pritisne na nasprotnika in ustvarja trenutni občutek nemoči, ko nikakor ne more ustvariti fielda in vse kar prikliče enostavno ni dovolj veliko.

Pri igri za Battle Packom se še posebej opazi kako zelo pomemben je advantage. Zato je sealed igra tudi tako zanimiva. Zelo dobro je treba premisliti vsako potezo in pravo karto aktivirati pravi čas. Kaj to pomeni? Če ste navajeni uporabe power kart, ki jih vržete na polje ko ste že premagani in obrnete potek igre, tukaj tega skoraj da ni. Tukaj imata oba igralca na voljo določeno število kart, ki jih morata uporabiti ravno pravi čas za zmago. Zmaga tisti, ki je nasprotnika s svojimi potezami prisilil, da je porabil karte, ki jih ni želel v času ko tega ni želel. Včasih je dovolj že ena sama karta, ki ima večjo moč ali boljši effect od nasprotnikove. Včasih je potrebna cela serija aktivacij in napadov.

Sealed z drugo izdajo battle packa smo že malo igrali. Ravno dovolj, da lahko z gotovostjo zatrdim, da brez »booster« kart ne boste prišli daleč. Zato je moj predlog, da sprejmete to znanje, ki ga ponujam in ste v damage stepu izkušenejši od igralca čez mizo.

Damage step za začetnike.

Začnimo res na samem začetku. Runda v yugiohu je sestavljena iz večih faz. Faza napadanja ali Battle Phase pa je razdeljen še na več delov.

Start step, Battle step, Damage step in End step so ti deli.

Ostali deli so precej jasni. Tam ni dvoma kje se počne kaj. Toda damage step je ena najbolj zapletenih stvari v Yugiohu. Zato si bomo za ta del battle phasea vzeli malo več časa.

Kako pridemo do damage stepa?

Start step, pridemo v fazo napadanja. Battle Step, določimo katera pošast napade katero. Če ni bila aktivirana nobena karta v tem času (aktivirana je lahko skoraj katera koli spell speed 2 karta razen seveda kart, ki imajo posebej napisano, da so lahko aktivirane samo ob točno določenem času (kot na primer Trap Hole). Torej od najbolj znanih kart na napad (najavo, deklaracijo napada) aktiviramo Mirror Force, Dimensional Prison, Sakuretsu Armor, Compulsory Evacuation Device, Mystical Space Typhoon in tako naprej.

V Damage stepu teh kart ne moremo več aktivirati, zato je pravi čas zdaj, na deklaracijo napada. Kot odgovor na napad v tako imenovanem »attack declaration windowu«.

Toda takšno igro poznamo vsi zelo dobro in ni tako zelo zanimiva. Zato Battle Pack ponuja en kup trikov, ki jih lahko koristimo kadarkoli (tudi v damage stepu) ali pa samo v damage stepu.

Katere karte so to?

Tipično za damage step je, da se tam lahko aktivirajo samo Counter trap karte(Solemn Judgment, Dark Bribe itd.), quick effecti, ki negejtajo aktivacije (Laggia, Naturia Beast, Stardust Dragon) in pa karte, ki zvišujejo ali znižujejo (spreminjajo) napad ali obrambo. In teh je v battle packu se mi zdi največ. Druge karte v damage stepu kar odpišite.

Zato je igra tudi tako zanimiva. Igralcu omeji možnosti in zato vsaka poteza še bolj šteje.

Ampak spet sem malo preskočil.

Naštejmo pod-korake ali »substepe« damage stepa. To kar je tu našteto se zgodi v VSAKEM boju med pošastma. Le, da se tega ne zavedamo in tem korakom uradno mogoče drugače pravimo ali pa jim sploh nič ne pravimo. Ker se mi zdi ta način obrazložitve ali razčlenitve zelo primeren, ga bom tudi uporabil.

»Start of the Damage Step.«

Face down pošasti še niso obrnjene gor. Grand Mole in Catastor zdaj aktivirata effecte.

Aktivirajo se lahko karte, ki zvišujejo napad ali obrambo (ali znižujejo) – »boosterji«

Zgodi se lahko več posameznih chainov, ni nujno, da se chainajo vse karte ena na drugo.

»After starting the Damage Step.«

Pošasti se flipajo gor. FLIP effecti se še ne aktivirajo.

Nekateri effecti se aktivirajo »before damage calculation«, to je zdaj.

Aktivirajo se lahko karte, ki zvišujejo napad ali obrambo (ali znižujejo) – »boosterji«

Zgodi se lahko več posameznih chainov, ni nujno, da se chainajo vse karte ena na drugo.

»During Damage Calculation.«

Nekateri effecti se lahko aktivirajo samo »during the damage calculation« (Injection Fairy Lily).

Zdaj se karte, ki zvišujejo ali znižujejo napad ali obrambo NE MOREJO več aktivirati. Omenjata se Honest in Prideful Roar, ki sta nekakšni izjemi iz preteklosti ko te stvari še niso bile tako jasne.

Samo en chain je dovoljen v temu koraku. Zato ko vržemo Honesta radi rečemo »priority sub step 4«. Niti en sam igralec, ki to reče ne ve točno kaj je rekel in zakaj je to rekel. To enostavno pomeni, da želimo mi, kot igralec, ki je na potezi (in ima pravico karte aktivirati prvi) odigrati Honesta prvi in ga postaviti v Chain Link 1. Karkoli se bo zgodilo za tem, je zamanj, saj se Honest resolva zadnji in bo imela naša pošast še vedno največ napada.

»Inflict battle damage.«

Prešteje se razlika v napadih in obrambah in se odšteje škoda igralcem. Vidi se tudi ali je pošast umrla v boju ali preživi.

Kuriboh in podobni effect i se aktivirajo zdaj.

Škoda je prešteta in pošasti so se bojevale. Če bi kakšen effect povzročil kakšno spremembo v napadu ali obrambi ali umaknil pošast iz polja, se škoda ne sešteva ponovno.

»After damage calculation.«

Effectov in kart v tej fazi ni mogoče aktivirati.

Continuous effecti pošasti nehajo delovati.

»Immediately after inflicting battle damage.«

Spirit Reaper se uniči, če je bil targetan.

Tragoedia se aktivira in prikliče.

»Damage results.«

Effecti, kot sta Pachycephalo in D.D. Warrior Lady se aktivirajo.

Pošasti so še vedno na polju in jih onemogočajo karte kot je Skill Drain.

FLIP effecti se aktivirajo zdaj.

»At the end of the Damage Step.«

Uničene pošasti se pošljejo v grob ali banishajo.

Nekateri effecti se aktivirajo ko je pošast »destroyed and sent to the graveyard«. To je zdaj.

Nekateri effecti se aktivirajo »at the end of the damage step«, to je zdaj.

Tako, s tem bo malenkost lažja predstava kaj točno se bere na kartah iz Battle Packa. Kaj točno tam piše. Kaj so te »booster« karte, ki znižujejo ali zvišujejo napad/obrambo in zmagujejo igre.

Najprej pa kako se pravilno uporabljajo omenjene karte.

Nekatere zahtevajo, da se jih aktivira v damage stepu ali v damage calculationu. Za te ni treba preveč pisat. So precej jasne. Napada pošast? Da. Aktiviraš kaj? Ne. Damage step? Da. Aktiviram svojo karto!

Druge karte, ki spreminjajo napad ali obrambo pa nimajo nobenih zahtev. In pri teh je še posebej pomembno, da jih uporabite pravi čas.

Včasih se bo zgodilo, da je karto pametneje aktivirati na deklaracijo napada. Največkrat pa gre pri teh kartah za preprosto merjenje lulčkov v boju. Za višanje napada, da tisti, ki ima več teh »boost« kart zmaga boj in mogoče zaradi tega tudi igro.

Lahko bi se še poglobil in pisal o temu, kdaj se splača investirati 2-3 boost karte za zmago enega boja. Toda bolj zabavno bo, če to odkrijete sami med igro. Oz. pred vsako aktivacijo razmislite, saj je lahko vsaka napačna poteza poraz.

Kljub temu, da na kombiniranem OPENu dva poraza na prvem delu turnirja še vedno pomenita kvalifikacijo na naslednji turnir, je veliko bolj zabavno igrati na zmago. Konec koncev, ne igramo vsak dan z Battle Packom. Izkoristite priložnost in se izkažite!

Kot omenjeno, večino tovrstnih kart si bomo prihranili za damage step. Ko pa smo enkrat tam pa je dobro, da veste kaj z njimi.

Zelo pomembno je, da si zapomnite, da je na začetku damage stepa možnih več chainov. Tako, da, če nasprotnik aktivira svojo karto lahko mi svojo prihranimo za kasneje. Ali pa jo aktiviramo v novem chainu, če to naredi razliko pri štetju točk.

Ker pišem zelo posplošeno bom za spremembo malo bolj konkreten.

Da bo lažje med igro bomo našteli še nekaj Battle Pack 2 damage step effectov. Sploh nekaj jih izstopa, saj delajo velike preobrate v igri. Poskusite katere teh effectov pričakovati. Se jih bojte. Tako boste med igro pokurili manj kart kot nasprotnik in morda zmagali ravno zaradi tega.

Forbidden trojica. Forbidden Dress, Forbidden Chalice in Forbidden Lance. Vse tri so v paketku in vse tri delajo čuda. Vsaka ima svojo sposobnost, vse tri pa spreminjajo napad, kar lahko izkoristimo za povišanje našega napada, znižanje njihovega in vse to tudi v damage stepu.

Mirror Wall. Razpolovi napad. Karta ne targeta, kar pomeni, da lahko v boju povozimo celo mogočnega Obeliska, ker njegov napad postane pičlih 2000.

Injection Fairy Lily. Aktivira svoj effect v Damage Calculationu. Ko ostalih kart NE moremo več aktivirati. Kar pomeni, da Lily zmaga skoraj vsak boj. Tudi Forbidden Chalice ne pomaga, saj v trenutku ko še lahko aktiviramo šalico Lily še ni aktivirala effecta in igralec ni plačal 2000. In to je lep primer, ko je igralec v igri z Battle packom prisiljen storiti nekaj česar sicer ne bi, ker je slaba ideja. To je skuriti Chalice, da njegova pošast preživi.

Shrink je odlična karta, ne samo zato, ker prepolovi original napad pošasti in jo naredil pol manjšo, ampak tudi zato, ker deluje mimo zelo pomembnih Pitch Black Warwolfov. Zapomnite si le, da razpolovi original napad in ne tudi vseh morebitnih dodatkov.

Kunai With Chain. Ena najbolj taktičnih kart v paketku. Upam si trditi, da je boljša tudi od odličnega Enemy Controllerja. Z eno samo karto lahko povečamo napad svoji pošasti, v katero se idealno zaleti nasprotnikova napadajoča pošast in drugo pošast, ki še čaka na napad obrnemo v obrambo.

Kart in effectov, ki se aktivirajo v damage stepu (ali pa ne) je še ogromno, saj je cel set velik čez 200 različnih kart. Vseh ne bom kopiral sem, poglejte si jih sami na spletu.

Damage step zdaj poznate. Veste kako poteka. Sprejmite moj nasvet in čim več effectov aktivirajte znotraj damage stepa, da se ognete nekaterim ostalim kartam in nasprotniku odrežete možnosti. Za še več kart iz Battle Packa spremljajte naš facebook, kjer je objavljen cel seznam vseh kart iz paketka. Ali pa enostavno pogooglajte! Bojte se nekaterih kart, ki vas lahko presenetijo najbolj in jih je precej lahko predvideti.

Uživajte v poletnih dneh do OPENa 10. avgusta.

Čav!

Matej, cardtraders.eu