**Miracle Heroes**

Pozdravljeni!

Spet drvim od tipke do tipke. Kaj pa mi ostane drugega, če pa so nekateri blogovci naravnost neresni in zamujajo s svojimi objavami. Še vedno se išče pomoč pri našem delu, vse kar potrebuješ je osnovna pismenost in kako uro časa.

Ni pomembno. Kar je pomembno danes, so heroti. Vsak tretji jih že igra. Če jih ne igra, jih ima v škatlici doma pripravljene za igro. Zato se jih lotimo in jih spoznajmo, kot smo pred tem že Inzektorje in Dark Worlde. Obljubil sem, da bomo do državnega razkosali vse popularne decke na slovenski meti. Hero je en teh deckov.

Začnimo pri osnovnih kartah. Hero deck, ni pomembno katera različica, se suče okoli Neos Aliusa. Elemental HERO Neos Alius ima kar nekaj lastnosti pomembnih za ta kupček. Oziroma, on je kupček. Vse ostalo so support karte.

Najbolj očitno je, da je level 4 z 1900 napada. Pošasti z 1900 napada so v yugiohu mitične. Vorse Raider in Gemini Elfs, secret rare že takoj v začetku yugioha. Kasneje Mad Dog of Darkness in še kasneje Thunder King Rai-Oh. Teh skoraj dva tisoč točk napada stežka povozimo.

Effect pošasti pustimo zaenkrat, ker pri herotih ni vse v effectih pošasti. Neos Alius sicer ima effect a se ga le redko koristi, praktično nikoli. On je surova moč. To je njegov klic v decku, to je njegova naloga. Razbijanje. Trije do štirje napadi na igro, da pokonča nasprotnika. To je mogoče njegova slabost. Ko že napade štiri krat, nasprotniku ostane 400 življenja.

A danes to niti ni težava, vsi igrajo Warninge in se sami pijejo. Drugi Hero monstri pa padlemu Aliusu pomagajo dokončati nalogo, ki jo je začel.

Druge lastnosti so še, da je warrior, light, Elemental HERO in Gemini. Vsake teh lastnosti se bomo dotaknili pri support kartah. Deck deluje tkao zelo dobro ravno zaradi Aliusovih lastnosti in njihovega tesnega sodelovanja s support kartami.

Logično je, da igramo še Elemental HERO Stratosa. Stratos nam poišče Aliusa ali uniči nasprotnikov back row. Večkrat tudi oboje. Ker je Alius center piece decka, je njegovo delo zelo pomembno. Če sem že začel s pošastmi, bom tako tudi nadaljeval.

Pogost monster v hero deckih je Thunder King. Omenil sem že, da je ogromen beater, saj tudi on brez kakšnih zahtev razbija s svojimi 1900 točkami. Sicer ima nizko obrambo, ampak tak monster ni bil narejen za branjenje. Tudi deck ni bil narejen za obrambo. Deck je agresivno orientiran in takšni so tudi monstri.

Sicer pa pravijo, da je napad najboljša obramba. Karte v decku in playstyle to tudi potrjujeta.

Rai-oh ima z vsem svojim napadom še dva effecta, ki služita za še dodatno napadanje na nasprotnikove živce. En effect nasprotniku (in nam) preprečuje aktivacijo kart, ki iščejo iz decka. Teh kart mi igramo kar dosti. Igramo pa tudi Skill Drain. Če ni Skill Draina, pa Thunder King sam sebe žrtvuje za ekipo in za zmago, ko prepreči special summon. Special Summone lahko preprečuje tudi, ko je Skill Drain v igri, saj Skill Drain negira samo effecte face up pošasti, Thunder King pa je ob aktivaciji že v graveyardu.

Naslednji monster je Honest. Honesta se danes ne igra več toliko, igralci so prostor dali drugim kartam. V začetnih oblikah Herotov pa je bil Honest na 2. To so bili časi… Ko si že mislil, da si prebil vso obrambo na fieldu, se je nasprotnik obranil še s karto iz roke.

Če že naštevamo možnosti branjenja, nam deck v svojem lastnem stilu nudi še ZID s 3000 točkami, ki sam zmaga igre. Dvo-kartni kombo Skill Draina in Beast King Barbarosa je še preveč pogost prizor. Medtem ko se ne moremo zanašati na pomoč effectov naših pošasti, nas on razsuva z brutalno silo.

Cel deck je ena sama agresija. Hate. Z ogromnim številom ena za ena menjav nas nasprotnik postavlja v slabši položaj.

Čudovit dodatek je karta Pot of Duality, ki Hero igralcu omogoča browsanje skozi vrhnje karte. Na ta način, si mnogo lažje sestavi dvo kartne kombote, ki jih je deck poln.

Rekel sem že, da je deck Alius in vse okoli njega. Omenil sem tudi, da je Warrior in Elemental HERO. Zato je prva karta na katero pomislimo, ROTA. Reinforcement of the Army. Pradavna karta, še vedno v igri. Enak effect kot ROTA ima E-Emergency Call. Ena od Jadenovih H, E, R, O kart. Edina res uporabna. Pride zelo prav, saj sta Alius in Stratos oba elemental herota. Oba sta tudi Warriorja. Cilj je, igrati toliko teh kart, da nam nikoli ne zmanjka pošast, ki bi ustvarjale pritisk na nasprotnika. Najbolj pogost opening pri herotih bo E gre po Stratosa, Stratos gre po Aliusa. Deck je tanjši za dve karti, močan HERO je na fieldu in naslednji pripravljen v roki.

Če smo začeli prvi in nam je uspelo summonati Rai-Oha, smo jo pošteno zagodli Herotom, saj ima vsaj 6 spell kart, ki jih ne more aktivirat dokler je Thunder King na fieldu.

Kot omenjeno je deck poln dvo kartnih combotov in to ga dela močnega. Najpomembnejši teh combotov je Gemini Spark+Alius. Summonamo Aliusa ali napademo z njim, če bi nasprotnik aktiviral katero od svojih kart, chainamo Gemini Spark in našega herota spravimo v graveyard kar je zelo pomembno za nadaljevanje igre. Istočasno pa mu uničimo eno karto. Pošast ali spell/trap. Da ne bi delali 2 za 1, nam Gemini Spark daje še draw iz decka. Torej se nadomesti. Effecti, ki se nadomeščajo so najmočnejši in najbolj igrani effecti v Yugiohu. Gemini Spark je quick play spell karta, kar jo naredi še toliko močnejšo. Aktiviramo jo lahko kot trap, med svojo potezo pa kot trap iz roke. S spremembo pravil, ko imamo možnost uničiti nasprotnikovo pošast, preden lahko aktivira Ignition Effect, je ta karta še močnejša in sem mnenja, da bo deck še bolj pogost.

Zakaj bi nam bilo mar kje naš Heroj, ki je opravil svoje konča. Zaradi Miracle Fusiona! Deck je postal mnogo popularnejši čez noč, ker je Evropa in posledično Slovenija, končno dobila Elemental HERO The SHININGA! Shining je zlahka summonan s pomočjo Fusiona Gatea ali še bolj pogosto Miracle Fusiona. Miracle Fusion poskrbi, da na nasprotnika spustimo še več pritiska v obliki 3200 napada, ki ga premore Shining. Ko in če nasprotniku uspe mimo Shininga, se nadomesti z monstroma, ki sta bila uporabljena za njegov summona. Spet skrbi, da ne zmanjka kart v obtoku. So načini, kako mimo njegovega močnega napada in effecta, najlažje je seveda z Dimensional Prisonom, o ostalih načinih pa bo govora v »Rulings Issue« rubriki v bližnji prihodnosti.

Počasi nam zmanjkuje Spell kart, saj jih deck ne igra ravno mnogo, igra pa ene in iste po več komadov. Ker so dobre in ker ustvarjajo te mini combote, zato jih hočemo po tri. Seveda deck igra staple kot so Dark Hole in Monster Reborn. Tega mislim, da mi ni treba govorit, saj že znate sestavljat decke.

Zdaj pridemo do trapov. Teh pa je VELIKO. Nič nenavadnega ni, če hero deck igra ČEZ 15 trapov. Tematski trap je Hero Blast, zelo hitra karta, ki vrne Aliusa ko ga potrebujemo ali uniči nasprotnikovo pošast ko nam grozi z 1900 ali manj napada. Slabost te karte je, da jih zvlečemo več naenkrat in heroti ne umirajo dovolj hitro. Zato večina igra samo dva komada.

Neverjetno koristna karta v trenutni meti je Skill Drain. Ne igrajo pa vsi HERO decki Skill Draina. Nekateri se odločajo za različice brez Barbarosov in igrajo raje Bubblemana, ki jim olajša dostop do Absolute Zerota in Blade Armor Ninje. Obstaja seveda še mnogo drugih različic, zaradi neverjetne moči Skill Draina proti vsemu razen mogoče mirror matchu in Dark Worldu pa bi jaz prisegal na Barbaros verzije.

Slabost je mogoče, da ko imamo aktiven Skill Drain, je Alius žrtev Fiendish Chaina, na katerega je imun ko Skill Draina ni. Nasprotnik summona mrtve Utopie v Rabbit Decku, če pride tako daleč, ker mu jo Skill Drain tako zagode. Rabbit pa je še vedno, kljub spremembi pravil, »deck to beat«. Ravno je zmagal YCS Chicago.

Drugouvrščeni je bil spet Chaos Dragon. Chaos Dragon je odličen primer, zakaj heroji igrajo veliko število trap kart. Imajo težave z velikimi pošastmi, dokler ne privlečejo Shininga na field. Alius je še vedno le level 4 beater, ki zmlati vse DO 1899 točk. Zelo pomembno je, da ima prosto pot za napad. Za to skrbijo maxani bottomlessi, prisoni, solemn brigade in zelo hitro pridemo na številke okoli 15.

No, ne še čisto. Omembe vredni sta dve kopiji Dark Briba v main decku. Dark Bribe HEROtom omogoča, da varno privlečejo Fusione na field. Še bolj pomembno pa je, da se obranimo MSTjev, ki ciljajo naš Skill Drain, ki marsikateremu decku pokvari dan.

Če smo že pri trapih se dotaknimo še »hand trapov«. Maxx C in Effect Veiler se do zdaj nista igrala v main decku. Tu so Hero igralci malo tvegali Windup matchup (ne popolnoma, saj je ogromno kart živih na topdecku) za ceno stabilnosti decka. Vsekakor prava odločitev. Z nedavno spremembo pravil za fast effecte, je možno, da se spremeni tudi to in se doda kak Veiler v main deck, da si Hero igralec še poveča možnosti zgodnjega prevzema vodstva.

To odločitev bom prepustil izkušenim igralcem kot je Joseph Giorlando, ki se Herotov redno poslužuje za topanje YCS eventov.

Hero deck ima dober matchup proti Inzektorjem zaradi ogromno removala in Skill Draina. Dobro se obnese tudi proti Rabbitu, ni pa auto-win. V Sloveniji ima HERO dober matchup še proti popularnim GBjem in mnogim drugim nižje uvrščenim kupčkom. Žal ni najboljši odgovor na Dark Worlde, jih pa je mogoče premagati. Sem caserja na morju nabil z heroti nekaj nič, izenačil je šele kasneje.

Medtem ko so trenutno Cji in Veilerji sajdani, so sajdane tudi kopije Super Polymerizationa. Karte, ki ni v main decku samo zato, ker je zunaj veliko Dark Worlda in Inzektorjev proti aterim nima nobene koristi. Do avgusta ko pride še Dark HERO fusion. Je pa odličen odgovor na vse Zenmainese itd. Praktično na vsako karto razen Dark pošasti.

Extra deck je poln Fusionov, za Synchrote ni prostora, razen za Stardusta, ki nam je v pomoč pri Starlight Roadu. Fusioni so samo osnovni, torej Shining, Absolute Zero, Nova Master, Great Tornado in Gaia. Vse se jih zlahka summona z Miracle Fusionom ali Super Polymerizationom. Absolute Zero pogosto ne vidi fielda v Game 1.

Ker se s težavo najde dobrega Water monstra, ki si ne nasprotuje s Skill Drainom in je res vreden summonanja na field. Verzija, ki ima pogostejši dostop do Zerota je vsekakor z Bubblemani ali Rescue Rabbitom. Dokazano, pa Absolute Zero ni win condition, zmaga se zlahka tudi brez njega.

Ostali so nam še Xyz monstri. Teh je nekaj, ne pa mnogo, saj nam zmankuje prostora. Utopia je nujna v vsakem kupčku, ki summona LV4 pošasti. Kljub Skill Drainu se lahko izkaže s svojimi 2500 točkami.

Pomembnejša od Utopie je Blade Armor Ninja. 2 LV4 Warriorja lahko z ninjino sposobnostjo naredita 4400 škode. Ali pa povozita 2 Cyber Dragona. Veliko igralcev igra osredotočeno na ninjo, saj je njena moč res opazna. Medtem ko z drugimi kartami delajo prostor za ninjine napade, je lahko igre konec že v drugi rundi.

Ninja in Utopia sta Wind in Light, njun summon nam doda še več možnosti za nadaljevanje igre z Miracle Fusionom.

Nekaj je kart, ki jih deck NE igra, Ne igra Tour guidov, ker ni prostora in ni potrebe, saj je že osnovna strategija dovolj močna, da deck dobro deluje brez pomoči. Tour guide bi bila napoti, ne bi je mogli izkoristiti za niti eno drugo stvar kot za Xyz summon, za Xyze pa že tako ni prostora v Extra decku.

Deck prav tako ne igra Lance ali Fiendish Chain. Lance ni nujen, ker nam je vseeno ali monster crkne ali ne, stalno si ga lahko privlečemo nazaj v igro z Hero Blastom ali Shiningovim effectom, malo se bojimo edino Solemn Warninga, pri tem pa Lance nič ne pomaga. Fiendish chain pa pri toliko removala plus Skill Drainu ne bi nič dosegel. Cilj decka je agresivno odstranjevanje kart iz fielda, Fiendish pa pri tem ne pomaga.

Kot primer vam dodajam Giorlandovo listo. Dejstvo, da se za ta deck odloči igralec, ki pred tem in po tem topa YCS evente, je dovolj dobro zagotovilo, da je lista dobra. Prilagodite jo še Slovenski meti in imate odličen poceni kupček.

3 Elemental Hero Neos Alius

1 Elemental Hero Stratos

2 Beast King Barbaros

2 Thunder King Rai-Oh

1 Crusader of Endymion

3 Miracle Fusion

3 Gemini Spark

3 Pot of Duality

2 E – Emergency Call

1 Monster Reborn

1 Dark Hole

1 Book of Moon

1 Reinforcement of the Army

1 Heavy Storm

2 Skill Drain

2 Dark Bribe

2 Dimensional Prison

2 Hero Blast

2 Solemn Warning

2 Torrential Tribute

1 Solemn Judgment

1 Mirror Force

1 Starlight Road

Side Deck

2 Maxx “C”

3 Snowman Eater

2 Smashing Ground

2 Forbidden Chalice

2 Super Polymerization

2 Mystical Space Typhoon

2 Shadow-Imprisoning Mirror

Extra Deck

3 Elemental Hero The Shining

2 Elemental Hero Absolute Zero

2 Elemental Hero Nova Master

1 Elemental Hero Gaia

1 Elemental Hero Great Tornado

1 Number 39: Utopia

1 Number C39: Utopia Ray

1 Blade Armor Ninja

1 Wind-Up Zenmaines

1 Number 30: Acid Golem of Destruction

1 Stardust Dragon

Mislim, da sem zajel bistvene elemente in vam razkril zakaj je deck dober in zakaj pogosto. Kot po navadi, bom tudi tokrat povzel sestavek v nekaj besedah. Deck je poceni, deck je agresiven, deck ima main deckane odgovore na veliko top deckov in top kart. Deck zmaguje. Deck je odlično učno orodje za nekoga, ki misli da že obvlada igro, da jo še izpopolni in dodela.

Lep in uspešen dan želim, Matej »M.C.B.« Jakob

