Oj!

Slišal sem, da igralci preletijo moje objave, ker se jim ne da brat. Bizgeci! Bom tokrat krajši.

V novem formatu smo že dva tedna, spremembe na listi so znane že daljši čas. Vsi so začeli s pripravami. Če ne zaradi prihajajočih turnirjev pa zaradi same zabave. Najbolj zabavno je izvleč stari deck in ga poskusit v novem formatu ko meta še ni izoblikovana. Zabavni so poskusi kupčkov, ki so ravno izgubili nogo ali oko na banlisti. Hitro pa se vidi kateri kupčki so boljši in kateri ostajajo samo želje in poskusi.

Trenutno na vrhu so Dragon rulerji (Plant ali Dragunity različica), Mermaili (večina se odloča za Xyz varianto), Constellarji (dostop do cele palete rank 5 pošasti je preveč pomemben) in nekaj malo manj popularnih. To bi bili Spellbooki, Fire fisti, vedno bolj pogosti Fire Kingi in Agenti, Blackwingi, Infernityji, od prej pa so nam ostali še Evilswarmi. Lahko, da sem kateremu od kupčkov storil krivico, moja ugotovitev bazira na pogostosti nasprotnikov na Dueling Networku zadnje dni.

Celo pri nas, v Sloveniji in na Hrvaškem se ne vidi več takšne raznolikosti kot se je prej. Samurajev in HEROjev se ne igra več, kar je za Balkan izjemno zanimivo. Sem govoril s Hrvaškim kolegom, ki me je malo spomnil zakaj. Najprej nisem razumel kako ni več samurajev ali herojev, ki bi se lahko čudovito tolkli s constellarji in/ali evilswarmi. Izgubili so Gateway in Stratosa… Nič hudega. Toda izgubili so še veliko več!

Izgubili so trap karte. Kaj točno? Compulsory Evacuation Device je na 1, Solemn Warning je na 1, Solemn Judgmenta ni več, Bottomless Trap Hole in Torrential Tribute sta na 1. Ostali so Mirror Forcei in Dimensional Prisoni.

Obe karti zaustavljata napade in nihče se ne poda v boj nepripravljen. Dragonom je vseeno če se zaletijo v Mirror, če niso že prej poskrbeli z Dracossaci in MSTji za prosto pot. Evilwsarmi, Constellarji, Fire Fisti in Prophecyji imajo svoje lastne zaščite pred spelli in trapi poleg Lanceov, ki jih tudi igrajo. Karti sta preprosto prepočasni, da bi ustavili nasprotnike pri ustvarjanju fieldov mimo katerih se pride le stežka, če sploh.

Pred tedni so Dragoni v eni rundi nabrali dovolj resorjev, da so naslednjo potezo zlahka OTKjali čez praktično vsak field. Zdaj si vzamejo čas. Spijejo nasprotnika s preprostimi summoni in pushi. Proti Dragonom trenutno si ne želite dolge igre. Le redko se bo zgodilo, da jim bo popolnoma zmanjkalo zmajev za banishanje, sploh, ker strategijo kombinirajo še z drugimi dodatki, Planti in Dragunityji. Če bi mi uspeli njihove poteze ustaviti pravočasno in učinkovito, bi bila zgodba druga. Toda z Mirror Forceom in Prisonom nam ne bo uspelo. Potrebujemo približno 7 BTHjev in 4 Compulse.

Nimamo jih.

Vsi so se bali formata brez Heavy Storma. Češ, set 5, pass. Pri Konamiju so se ponovno izkazali. Pogosto iz ust ljudi, ki sploh nimajo pravice do komentarja prileti kako Konami dela samo za dobiček in kako pozabljajo na igralca. To je tema za kak drug dan, kar želim poudarit je, da Konami le ve kaj dela, da se igra igra že od leta 2002.

Vsi so se bali formata brez Heavy Storma. Toda igrati proti 3-4im setanim kartam sploh ni tako težko, tako hudo. Še vedno lahko prikličeš pošast. Setane so lahko  Compuls, BTH, TT ali Warning. Vse ostale karte so Lancei, Wisdomi, Safe Zonei, MSTji in še kaj. Razni fillerji. In kak Mirror Force. Ne pravim, da se zaženite v 4 setane karte kot da jih ni tam. Seveda so tam. Zato premišljeno izvlecite iz nasprotnika eno po eno.

Tu vam polagam na srce, da si preberete [prastari in prepomembni članek o MSTju](http://cardtraders.eu/mst), ki sem ga napisal pred letom in pol za naš Blog. Zdaj znanje iz tistega članka koristi še bolj kot prej. Zdaj lahko čisto vsak igralec, tudi najmlajši prebere nasprotnikovo setano karto in pravilno uporabi svoj MST.

Nikjer nisem omenil Fiendish Chaina. Edina pogosto uporabljana trap karta, ki je še vedno neomejena. Fiendish Chain ima veliko slabosti. MST je ena od njih. Igralci, ki se pravilno borijo z backrowom bodo MSTje prihranili za takrat ko bo karta dobro izkoriščena. V primeru Fiendish Chaina recimo.

Grozno je tudi, ko nasprotnik aktivira effect, ki nam močno škodi, prisiljeni smo se odzvati s Fiendishem. Vse samo zato, da tako jza tem prikličejo še eno isto pošast z istim groznim effectom, ga izkoristijo in Xyz summonajo. Xyz in Synchro pošasti čudovito igrajo skozi Fiendish. Prav tako veliko pošasti sebe tributa za cost effecta. Fiendish ne koristi.

Naj omenim še, da v primeru Xyzjanja Fiendish chain ostane na polju brez tarče in zaseda prostor. Ne gre v Graveyard, ker pošast ni bila uničena. V kupčkih, ki radi setajo 5 kart bo do sedme runde igre to že težava.

Da se razumemo o čem pišem danes. 4 setane karte ne pomenijo, da ima nasprotnik 4 odgovore na naš play in, da smo izgubili igro. Generičnih kart, »stapleov« je v igri ostalo še tako zelo malo, da vsak igralec za svoj kupček išče svoje odgovore.

Prepričan sem, da bo prišel čas, ko bomo igrali skoraj kot v Animeju ali z Battle Packom. Da bomo igrali karte, ki so čudovite v borbi, toda nihče jih ne uporablja, ker se nihče ne bori. Vsi iščejo lažjo pot z generičnimi odgovori, brez borbe.

Toda do takrat bo vsak kupček po svoje zapolnil tiste spell/trap zone. Evilswarmi in Inzektorji prisegajo na Safe Zone. Dragoni si lahko privoščijo Raigeki Break. Blackwingi imajo Icarus Attack in Delta Crow. Infernityji Infernity Break in Barrier. Geargia igralec bo aktiviral Geargiagear. Opazite kako nekateri kupčki končno koristijo tematske karte. Karte, ki so bile ustvarjene posebej zanje. Še več to teh kart v uporabi in igra bo še bolj zanimiva!

Trenutno še nismo povsem tam, to so le pobožne želje. Trenutno se ustvarja meta, prihaja Summer Challenge v Zagrebu in za tem [OPEN mini](http://cardtraders.eu/blog/openmini2) ter Masters 3v3 v soboto 21.9.

Pred tednom in pol je bil prvi YCS novega formata, v Torontu v Kanadi. Zmagal je Dragon igralec, prepričan sem, da ste vsi spremljali. Na hitro bomo šli skozi trap karte, ki so se uporabljale poleg seveda štirih trapov, ki so še ostali.

Dragoni so igrali Skill Drain in Raigeki Break.

Mermaili seveda Abyss-Sphere

Dragunity Dragoni so igrali Return From the Different Dimension, Vanity's Emptiness, Trap Stun in tri kopije Reckless Greeda.



Top 4 Blackwing kupček je igral tri kopije Icarus Attacka.

Naslednji Dragunity Dragon je igral Breakthrough Skill in kar v main decku Decree ter Mind Drain.

Spellbooki so uporabljali Phoenix Wing Wind Blast.

Infernity je mainal Archfiend's roar in seveda Barrierje ter Breake.

Fire fisti so igrali Tensene toda niso igrali Tenkenov.

Ostali so več ali manj igrali enake karte, le da morda v drugačnih kombinacijah. Vsi so poiskali neke vrste zamenjave za manjkajoče trap karte. V side deckih se pogosto najdejo Eradicator in Deck Devastation Virusi, Skill Draini, Trap Stuni, Mind Crush, Vanity's Emprinessi, Debunk, Decree… Skratka cela paleta kart in različnih pristopov.

Medtem ko smo izgubili kar nekaj najpogosteje uporabljanih trap kart so se začele kot nadomestilo pojavljati nekatere Quick Play spell karte. Vse več se v kupčkih vidi Enemy Controllerje in Scapegoate. V side deckih pa sploh zelo pomembno Xyz Encore, karto, ki dragone rešuje pred Ophionom. Verjetno pa ima vsak od vas še kakšno svojo idejo, ki bi jo rad delil z nami.

Napišite spodaj v komentar.

Evo, manj kot tri strani in se že poslavljam. Do prihodnjič sestavite kupčke, nabavite karte, ki manjkajo, izpilite strategijo in side deck. Se vidimo na OPEN mini in Mastersu 21.9. v Slovenijalesu. Vabljeni vsi osnovnošolci, tudi z osnovnim znanjem igre, da se pomerite za lepe nagrade!

Lep in uspešen dan želim, Matej, cardtraders.eu