Pozdravjeni!

Trenutne kupčke bi lahko razdelili na tri skupine.

Prva skupina bodo najbolj popularni kupčki, to so Dragon Rulerji in Mermaili. Kupčki, ki ne uporabljajo trap kart oz. uporabljajo nekaj svojih tematskih, ki jih drugi kupčki ne morejo najbolje. Sem ne štejem Warninga, Compulsa in Bottomlessa, ker te karte uporablja že skoraj vsak. Ciljam na Return From the Different Dimension, Castle of Dragon Souls, Abyss-Sphere, Abyss-squall. Zadnje čase se v main decke tišči še Vanity's Emptiness, kar pa ne spremeni sporočila tega prispevka.

V to prvo skupino sem uvrstil kupčke, ki za borbo niti ne potrebujejo trap kart. Večino dela opravijo pošasti s svojimi effecti.

O čem bom govoril vam bo kmalu jasno.

Druga skupina so kupčki, ki imajo določeno strategijo, ki jo je dobro zavarovati z Mirror Forcei in Dimensional Prisoni. Morda tudi Fiendish Chaini, ki pa so zadnje čase povsem izgubili na moči. V to skupino spadajo moje ljube Machine-type skupine. Mecha Phantom Beasti in Geargije. Še kak deck bi se našel, kakšni Gravekeeperji, Samuraji in podobno. Žal je to skupina drugorazrednih kupčkov, ki potrebujejo dobrega igralca za kakršenkoli rezultat.

To je skupina kupčkov, ki so sami po sebi močni a ni njihov dan (format). Dobri monster effecti, ki lahko močno udarijo, potrebujejo pa nekaj pomoči iz backrowa.

Preden bo kdo razočaran, grem dalje. Zadnja skupina so kupčki, ki igrajo dosti pošasti, ki rade vidijo boj od blizu. Trenutno aktualna primera bi bila Fire Fisti in Bujini. Pošasti dobijo effecte ko kaj uničijo ali koristijo karte, ki vidijo rade borbo prsa na prsa.

Zdaj ko se zavedate, da je načinov za igro več različnih pa jih spoznajmo pobližje. Mogoče komu odpremo oči in bo v roke prijel kupček ravno zaradi načina borbe, ki mu bo bolj všeč.

Dejstvo je, da so kupčki iz prve skupine najuspešnejši. Igra je zasnovana nekako tako, da večje pošasti lažje zmagajo. Kar je logično. S Synchroti in Xyzji so nam dali možnost združevanja več majhnih pošasti v večje in spretnejše. Odlično! Kupčki iz prve skupine so navadno najtežji za igrat. Verjetno si mislite kako to? Summonaš Blasterja, napadeš za 2800.

Ni čisto tako. Ti kupčki nimajo prostora za veliko trap kart. Trap karte so najpočasnejši element igre, poteze. Setaš jo in počakaš da pride prav. To je počasi. Dragon Rulerji in Mermaili (govorim o najbolj pogostih kupčkih, lahko pa bi omenili še Agente, Fire Kinge in kak drug kupček) brez problema zmagajo do tretje poteze. Trap karte bi bile samo v napoto, zato jih igrajo malo in tiste res pomembne. Trap karte so kot bergle. Če ne zmoreš sam, se opreš nanje. Nobena sramota ni, da igrate trap karte. Vaša strategija zahteva počasnejši tempo igre. Ko igrata Dragon Ruler in kupček z veliko trap kartami tudi najmočnejši Dragoni trenutno ne zmagajo v treh potezam ampak jih potrebujejo več.

Kar pravim je, da kupčki iz prve skupine nimajo bergel. Ko se kje zalomi, to lahko pomeni poraz. Zato so težji za igrat. Naj spomnim še, da so tudi najdražji. To ni pravilo. Tako pač naleti. Dobre karte so dražje karte. Dobri kupčki uporabljajo dobre karte-dražje karte.

Če ne (težji) način igre pa je cena razlog, da se igralci odločajo za kupčke iz druge ali tretje skupine.

Obstaja še četrta skupina. Evilswarmi, Spellbooki in morda Constellarji (trenutno). Kupčki, ki se požvižgajo na skupine. Igrajo karte iz vseh skupin ali iz nobene skupine in zmagujejo zaradi močnih monster effectov ali močnih spell/trap kart. Večinoma so uspešni zaradi pravega časa in kraja. Evilswarmi so v resnici zelo povprečni in, če najtežji nasprotniki zadnja dva formata ne bi summonali LV7 pošasti, bi se za Evilswarme odločilo le malo igralcev. Zadnja dva formata gnojijo še Spellbooki, proti katerim pride v poštev Infestation Pandemic, ravno pravi odgovor, ki ga kupček potrebuje.

Zdaj smo tu, pri bistvu prispevka. Primerjal bi rad drugo in tretjo skupino. Ena potrebuje trap karte samo za lažje delovanje, za nabiranje delov kombota. In za preprečevanje kontaktov pošasti, ki bi jih kupčki iz tretje skupine dobro izkoristili. Ta kupček koristi najmočnejše effecte v igri za to, da svoje pošasti obdrži na polju (niti ne gre za zaščito življenjskih točk).

Aha, ravno sem se spomnil. Ne pričakujte zaključka katera skupina je najboljša. Tega ne bo. Ker ima vsaka skupina svoje prednosti in slabosti.

Tretja skupina pa ima na razpolago veliko močnejše effecte kot ostale skupine. Vidimo že, če pod drobnogled vzamemo Fire Fiste, najbolj razširjen tovrstni kupček trenutno. Bear, removal. Gorilla, removal. Tiger king negejta effecte. Vsi po vrsti nekaj vračajo v igro. Vsi po vrsti nekaj searchajo. Kupček, ki ima na razpolago svoje lastne (tematske) karte, ki uničujejo in se jih zlahka išče ima tudi lepe možnosti za uspeh. Poglejmo še Bujine. Imajo možnosti iskanja iz kupčka. Uporabljajo še Graveyard effecte. Tudi v Graveyard padejo prave pošasti pravi čas zlahka. Imajo svoje lastne spelle in trape, vredne uporabe in imajo dobro sinergijo (sodelovanje, kombiniranje) s kartami drugih družin (Tenki, Honest).

Tretji skupini je praktično vseeno kaj je nasprotnik spravil na polje. S kombinacijo večih kart bodo v boju povozili nasprotnikovo pošast. Če ne v boju, pa bodo poskrbeli z effecti, da grožnjo umaknejo iz polja.

V primerjavi z drugo skupino je tretja skupina omejena na svojo potezo. Večino effectov je moč sprožiti le v lastnem main phaseu, medtem, ko se karte iz druge skupine aktivirajo med nasprotnikovo. Karte iz druge skupine so setane. Prikrite in lahko presenetijo. Karte iz tretje skupine pa se iščejo in tako razkrijejo. Prav tako je že sama narava kupčkov takšna, da nasprotnik ve, da ob napadu čaka odgovor. Največkrat so to odgovori v smislu zviševanja napada, da se pošasti zaletijo. Ti effecti, kot sem pisal v Battle Pack prispevkih se sprožijo v Damage Stepu, ko je ostalo še zelo malo odgovorov nanje. Ta trik je velika prednost.

Nekaj teh effectov se aktivira še kasneje, v samem damage calculationu. Niti nasprotnikov lastni Lance ne pomeni nič več, saj smo videli vse aktivacije vseh kart in vse spremembe v napadu in obrambi, šele nato se odločimo ali sploh želimo koristiti Honesta, Kaluta ali Bujin Cranea. Proti tem hand trapom navadno klonejo vse pošasti, tudi najmočnejši Obelisk. Če ena sama ni dovolj, pa jih lahko vedno odvržemo več hkrati in napad zvišamo za - ŠE VEČ.

Vse skupine imajo tudi negativno plat, slabost. Prva skupina rada podleže prevečim setanim kartam, velikemu številu trap kart. Veliko število pošasti včasih pomeni (rečemo awkward) čudne hande, ko se nič ne premakne nikamor. Ti kupčki so odvisni od effectov pošasti in opening handi s kupom spellov in trapov tudi ne obetajo nič dobrega. Prav tako v nobenem trenutku ni neke prave obrambe in, če igralec ni napravil solidnega fielda, ga lahko v nekaj potezah spijemo s še tako majhno pošastjo. Vsaka življenjska točka šteje.

Druga skupina je pogosto odvisna od tega, da pošasti ostanejo na polju, da se lahko kasneje kombinirajo, synchro summonajo, Xyzjajo itd. Pred napadi se bodo do neke mere obranili s trap kartami, pred effecti kart, ki uničujejo (removal kart) pa se težje obranijo. Prav tako je slabost, da trenutno ni res uporabnih effectov, ki bi iskali normal trap karte iz kupčka v roko.

To prednost imajo kupčki iz tretje skupine, večina kart se searcha in adda. Slabost pa je, da pogosto igrajo malo število pošasti skozi katere se relativno hitro skuri. Težava je tudi ta, da morajo pošasti ostati na polju, da se lahko bojujejo in koristijo effecte. Vse karte, ki zvišujejo napad na svetu nič ne koristijo s praznim poljem.

Prepričan sem, da ste vse te stvari že opazili, vendar o njih niste nikoli preveč razmišljali. Sedaj jih imate razčlenjene in razdeljene za lažjo predstavo. Sam članek ne pove dosti novega. Je pa morda dobra iztočnica za kakšno dobro vprašanje. Vsa vprašanja napišite spodaj v komentarjih, bomo odgovorili v najkrajšem času. Še najraje bi videl kakšno res dobro debato, iz katere bi lahko dobil material za naslednji prispevek.

Zato komentirajte! Če ne želite svojih objav pustiti tu ali na facebooku pa jih pošljite na [matej@cardtraders.eu](mailto:matej@cardtraders.eu), bom odgovoril v katerem od prispevkov. Zelo bi mi pomagali, če bi poslali in objavili čim več dobrih vprašanj, dobrih tem ali celo svojih lastnih prispevkov. Če vam sprva ne uspe, bo morda vsaj dobra tema, ki bi jo lahko jaz izkoristil in dodelal.

Za zdaj pa lep pozdrav in veliko testajte. Na turnirjih ko igramo za zabavo vas premagam z Mecha Phantom Beasti, ki sploh ne štejejo za deck. To se ne sme dogajat.

Matej, cardtraders.eu