Pozdravljeni!

Mogoče podzavestno pričakujem, da to vse že veste, ker je objavljeno na netu in ste se pripravljali na prihajajoči OPEN. Mogoče je zato trajalo tako dolgo da sem to sestavil.

Kakorkoli, za tiste bolj lene ali tiste s slabšim razumevanjem angleškega jezika, bom povzel o čem govorijo konamijevi članki o drugi seriji battle packa. Bolj specifično, kako je zgrajen.

Želeli so, da je stvar podobna prvi izdaji battle packa. Hkrati pa so želeli nekaj povsem novega. Ustvarili so to kar je trenutno najbolj vroči paketek na policah in kar bo naše orodje za igro prve štiri runde na OPENu to soboto.

Part1:

Začeli so s pravili, kaj vse vsebuje.

Prvo pravilo, velike pošasti kraljujejo. Vse se vrti okoli njih.

Drugo pravilo, čim manj pošasti, ki za priklic zahtevajo le eno žrtev.

Tretje pravilo pravi, da želijo čim manj monster removala – učinkov, ki uničujejo pošasti na polju.

Četrto pravilo (najbolj zanimivo), čim več učinkov, ki spreminjajo izid bojevanja pošasti. (atk boosterji)

Peto pravilo. Skoraj nič učinkov, ki uničujejo uroke in pasti.

Šesto pravilo nam daje ogromno specialnih prizivov pošasti. Ampak le za lažji priklic večjih beštij.

Sedmo pravilo nam daje Trap pošasti. Veliko njih.

Nekaj pravil so še dodali, ker niso želeli, da je igre prehitro konec.

Igra se ne sme spremeniti v »kdo je prvi priklical veliko pošast je zmagal«.

Majhni monstri morajo ostati v igri. Morajo se biti zmožni spopasti tudi z največjimi pošastmi.

Part2:

Kljub temu, da so želeli čim manj removala – uničevalnih učinkov, jih je nekaj že vgrajenih v pošasti izbrane za paketek.

Ogromno Level 8 pošasti ima učinke, ki uničujejo. V paketu so karte Darklord Zerato, Photon Wyvern, Barbaros itd. nekaj jih je tudi manjših, Cyber Jar, Doomcaliber Knight, Dark Valkyria itd.

V paketku pa se ne najde kart, ki jih že praktično v draw phaseu zalučaš na polje, da delajo škodo. Vse potrebuje neke vrste setup, eno potezo ali več skrbnih priprav.

Part3:

Deset dodatnih kart. Deset kart, ki uničijo tudi brez boja. Kar naredi igro s sealedom veliko boj strateško in nasplošno…igrivo. Če ne bi bilo teh kart, bi zanemarili pravilo, da tisti, ki prikliče prvi veliko pošast zmaga igro.

Imamo D.D. Warrior Lady in Assailanta, tu je še Bull Blader, imamo tudi Shark Megalodona in ostale.

Karte, ki niso velike pošasti ali, ki niso namenjene uničevanju velikih pošasti…pa so namenjene njihovemu priklicu. Vse ostale pošasti se ali special summonajo ali pa pomagajo pri tem. Do njih še pridemo.

Part4:

Četrti del govori o načinih na katere se lahko zabavate z novim Battle Packom. Glede na to, da je za OPEN način že izbran bom ta del izpustil. Na OPENu bomo igrali z desetimi paketki (50 kart) iz katerih sestaviš kupček z vsaj 30 kartami. Ostale karte so side deck.

Iz tega poglavja zveni zelo zanimivo »the Mega deck«

Vse karte iz cele škatle Battle Packa bi zmešali v 180 kartni kupček. Vsi igralci vlečejo iz istega kupčka. Mora bit zabavno!

Part5:

Bojna triada.

Za boje bomo koristili pošasti iz treh skupin. Prva skupina so ogromne pošasti, ki potrebujejo nekaj truda za priklic. Vsekakor se jih splača priklicat. Pridejo opremljene z dobrimi učinki. Ni pa nujno, da bodo boje zmagovale same od sebe. Pogosto bo treba še malo pritisnit s kakšnim boostom.

Druga skupina so pošasti, ki imajo odličen napad za svoj nizek level. Te pošasti naredijo ogromno škode na začetku igre in z malo sreče nasprotnik ne bo pravočasno sestavil polja za borbo, ker ga bomo dobro pritisnili s kakšnim Goblin Attack Forceom.

Tretja skupina pa so karte, ki popolnoma obrnejo izid boja. Battle Fader, Necro Gardna, Waboku in tako naprej. Karte, ki jih ni videti. Naenkrat pa pokvarijo vse načrte.

Part6&7:

Kart, ki spremenijo potek igre.

Omenja se Truckroid. Medtem ko ima ta pošast zelo lep effect, se mi zdi, da je še mnogo drugih, bolj zahrbtnih. Tu sta Injection Fairy Lily in Shiryu. Medtem ko imata nek določen cost, sta ogromni pošasti in zelo vsestranski.

Naslednje karte se še omnjajo, o njihovi uporabnosti pa se odločite sami. Krebons, Aye-Iron in Spikeshield with chain, Labyrinth of Nightmare in še nekaj drugih.

Ustavil pa se bom pri Mirage Dragonu in Pitch Black Warwolfu. Karti res spremenita potek igre. Bolj kot katera koli druga karta v celem paketku. Večino iger ko s solidnim backrowom prikličete na polje še Mirage Dragona bo zmaganih. Dejstvo.

Kart, ki spremenijo potek igre še ni konec, bom pa o njih pisal še na koncu prispevka, saj imam namen omeniti svojih najljubših nekaj.

Nadaljujem s povzetkom Konamijevih blog objav.

Dobri kandidati za žrtvovanje. Zolga. Pri žrtvovanju podari 2000 življenjskih točk. In medtem ko življenje ni tako zelo pomembno pri sealed igri, nam tolikšen increase kupi vsaj eno rundo. Kar pomeni še vsaj eno dodatno karto. Kar v Sealedu lahko pomeni preobrat v igri, ko iz treh srednje uporabnih kart z dodatkom četrte naredimo ogromno pošast.

Najboljši za žrtvovanje je brez dvoma Hamstrat. Ne le, da preživi borbo ko je napaden, tako naslednjo potezo služi kot tri žrtve za Barbarosa ali katero od božanskih kart.

Odvisno od tega katere močne pošasti smo zvlekli iz paketkov bomo sestavljali kupček. Če smo v paketkih dobili Darklord Zeratota bomo morda v kupček vtaknili čim več DARK pošasti, kljub temu, da morda niso najboljše izbire. Če nismo dobili nobene pošasti, ki zahteva tri žrtve je morda nesmiselno pretiravati s kartami, ki omogočajo lažje priklice velikih pošasti. Če naše pošasti zahtevajo žrtvovanje, da dobijo svoje effecte ob priklicu nam Mausoleum of the Emperor ne bo koristil kaj dosti. In tako naprej.

Pazite! War of the Giants je naziv paketka. Velike pošasti boste morali igrati. Svoj kupček pazljivo zgradite okoli teh pošasti.

Naslednji del govori o uporabnih common pošastih. Zelo uporabne so pošasti kot je Dandylion, Necro Gardna, že omenjeni Hamstrat in tako naprej. Kaj pomeni, da so common. Da jih je lažje dobit seveda! Ker je battle pack dva sestavljen tako kot njegov predhodnik, imate v enem paketku možnost za dve odlični common karti. Eno izmed commonov, tam kjer naj bi bila. Drugo pa izmed wildcard mosaic rareov. Mosaic rare je lahko katera koli karta izmed 215. Kar pomeni, da z malo sreče lahko dobite tudi dve enaki v enem paketku.

Zadnji del pa je o Spellih in Trapih, ki izstopajo. In RES izstopajo.

O tem sem nekaj že povedal v prejšnjem battle pack prispevku, kjer sem delil svoje lastne misli.

Omenja se Book of Moon, ki je odlična tudi v constructed formatu, kako nebi bila tukaj. Axe of despair da enega največjih boostov in možnost reciklaže. Forbidden Lance vse nasprotnikove trude, da bi nas premagal v boju izniči in naredi ogromno škode. Shrink pride prav v katerem koli spopadu dveh ogromnih zverin. Autonomous Action Unit prikliče nasprotnikovo padlo pošast. Miracle's Wake prikliče našo padlo pošast. Ogromno jih zvišuje ali znižuje napad na vse možne zvite načine.

Zdaj pa k seznamu kart, ki jih želite v kupčkih. In k seznamu kart, ki so na prvi pogled super, v igri pa se niso obnesle najbolje.

|  |  |
| --- | --- |
| DA!    Alexandrite Dragon  Cyber Jar  Airknight Parshat  Injection Fairy Lily  D.D.Warrior lady  Slate Warrior  Mirage Dragon  Ancient Gear Golem  Malicious Edge  Copycat  Beast King Barbaros  White Night Dragon  Zephyros  Photon Wyvern  Pyrotech Mech – Shiryu  Autonomous Action Unit  Enemy Controller  Swords of Revealing Light  Shard of Greed  Kunai With Chain  Zoma the Spirit  Curse of Anubis | meh…    Magician of Faith  Sinister Serpent  Dark Magician of Chaos  Treeborn Frog  Utimate Tyranno  Belial – Marquis of Darkness  Dandylion  Battle Fader  Obelisk, Slifer, Ra  Scapegoat  Swords of Concealing Light  Reckless Greed  Overworked  Breakthrough Skill |

Nekaj kart seveda pogrešate na katerem od obeh seznamov. To pa je zato, ker so tako zelo očitno dobre (ali zanič), da jih ni treba posebej pisat.

Se vidimo v soboto, želim vam obilo zabave na turnirju!

Matej, cardtraders.eu