Preveč »zvezdnikov«?

Oj!

Minil je vikend, prihaja že naslednji! Kaj lahko rečem. Sezona regionalnih turnirjev se je začela, bili smo v Zagrebu, se kvalificirali, zdaj pa novim dogodivščinam naproti.

Ah! Spustil sem OPEN!

V nedeljo 17.11. so/ste se igralci potegovali za čudovite nagrade v obliki kreditov, ki bi jih lahko unovčili za katero od odličnih nagrad iz našega »[kataloga nagrad](http://cardtraders.eu/blog/cat/katalog-nagrad/post/catalogue/)«, ki je objavljen na blogu in je bil še dodelan na OPENu na info steni.

Kakorkoli že, OPEN je bil, zdaj je mimo, ostale so deckliste. V Yugioh svetu je nekako tako, da, če nisi bil na turnirju te zanima kaj se je igralo in kaj je zmagalo. Tako vsaj delno slediš trendom in si na tekočem kateri kupčki res zmorejo. Zmorejo v top ali zmorejo do samega vrha – prvega mesta!

Dragoni, seveda. To ve že vsak, da so Dragon Rulerji trenutno »deck to beat«, ne le zaradi zmajev in kombinacij temveč tudi zaradi števila. Na turnirjih jih je vedno krepko čez polovico, v topu… da sploh ne začnem.

Tako je bilo tudi pred kratkim na Alter Reality Games OPEN/Circuit v Ohiu v ZDA. 14 dragonov. 1 Evilswarm in 1 Constellar.

Evilswarm in Constellar sta igrala finale, proti pričakovanjem.

Sean Mccabe, Constellar pilot je vedel kaj dela, saj se je že večkrat izkazal. Evilswarm je pač summonal Ophiona cel dan. Na turnirju kjer vsi igrajo Dragone, zato, ker so dragoni trenutno pač najbolj igrani kupček, je to očitno dovolj.

Berem njegov report in se zgražam.

Kjer bi mi zaradi velike napake (ali nepoznavanja pravil, mehanik ali preprosto svojih lastnih kart) rekli »sem se predal«, oni rečejo »missplay«. Prav…pač missplayajo. V finale.

Moramo slovenski igralci čim prej v Ameriko jim pokazat kaj je Yugioh. Razen teh nekaj, ki tudi aktivno sodelujejo in pišejo prispevke, so ostali vsi ovce…

Pišem pa ne zaradi missplayev. Missplayi so del igre in missplay je po neki malo bolj svobodni definiciji »vse kar ni v skladu z najboljšo možno potezo v danem trenutku«.

Pišem, ker je bil na OPENu pretekli vikend samo en Constellar manj od Dragonov. Slovenija je imela vedno svojo lastno meto, jasno, saj so igralci zelo »nedeljski« in ne razumejo, da je zmagati bolj zabavno kot nehati igrati po treh tednih, ker ne zmagujejo. Vsak konjiček zahteva nek vložek (finančni in časovni). Vsak konjiče pa ni šport. Yugioh tudi ni šport. Je pa prekleto blizu!

Nazaj h Constellarjem. Igralo jih je dosti igralcev, nekateri so prišli do najvišjih osmih mest. V šestih rundah turnirja so se pomerili z vsem. Fire fisti, Dragoni, Bujini, Noble Knighti, Mermaili, Evilswarmi in Geargiami. Manjkale so morda edino Harpije. Čakajo prvi januar.

Lepo je videti, da so slovenski igralci, slovenska meta, pripravljeni na naslednji format, ki je že čez dober mesec. Pričakuje se, da bodo na tak ali drugačen način omejili zmaje, ki dominirajo. Takrat prihaja čas…no…vseh ostalih.

Predvsem Constellarjev. Do takrat je še kakšen turnir, med drugim tudi Regionals v bližini v Italiji, kamor gremo Slovenci. Vsi, ki so se naveličali svojega kupčka ali naveličali dragonov so posegli po Constellarjih, ker so cenovno ugodni, se zlahka pridobijo zgolj z menjavo kart in so sposobni zmage. V finalu na nedeljskem OPENu sta sicer igrala Mermail in Dragon, so bili pa Constellarji zato v top 8. Dva igralca sta si priborila to visoko uvrstitev s to strategijo.

No saj ravno to…kako izgleda ta strategija?

Precej preprosto je v resnici:

1st place , ARG Open, Ohio

Sean Mccabe

3xConstellar Pollox

3xConstellar Kaus

3xConstellar Sombre

3xConstellar Algiedi

3xConstellar Sheratan

1xHonest

1xThunder King Rai-Oh

3xMystical Space Typhoon

2xFire Formation - Tenki

2xForbidden Lance

1xDark Hole

1xBook of Moon

1xReinforcement of the Army

3xFiendish Chain

2xVanity's Emptiness

2xImperial Iron Wall

2xDust Tornado

1xSolemn Warning

1xBottomless Trap Hole

1xTorrential Tribute

1xCompulsory Evacuation Device

Vsi omembe vredni Constellarji po 3 komade, za najvišji odstotek lepih opening handov in največjo hitrost. Tenki. Obe kopiji, da pridemo do Kausa kolikor je mogoče hitro. Kaus je tisti od Constellarjev, ki omogoča priklic Pleiadesa. Pleiades pa je najbolj disruptive karta tega formata. Disruptive v smislu, da lahko kadar se igralec odloči naredi karkoli se mu zazdi. Nasprotniku lahko v poljubnem trenutku vrne v roko tunerja, Dragon Ravine, Ophiona ali pa kar svoj lastni Vanity's Emptiness ali Royal Decree. Omejitev skoraj ni!

Seveda vse ni tako rožnato, včasih so kombinacije kart mlačne in Pleiades ni na voljo. Včasih je nasprotnik začel in se zavaroval s katero od svojih trap kart. Dolgoročno gledano pa je Constellar eden najbolj smrtonosnih kupčkov. Medtem, ko Evilswarmi in Spellbooki potrebujejo Wisdom, Fate in Pandemic kot dodatno karto za zaščito, je pri Constellarjih vse že vgrajeno v Xyz pošastih.

Extra deck trenutno ne igra nobene Synchro pošasti, saj jih igralec tudi ne potrebuje. Vse kar potrebuje je minuta časa in soliden hand, da ima dostop do Constellar Omege in morda Pleiadesa. Kasneje še do Ptolemy M7 in Gaia Chargerja. Če se pojavi situacija lahko prikliče namesto teh pošasti še Skyliege Paladynamota ali katero koli generic rank 4 pošast (dweller, cowboy). Dosti iger zmagata sama Volcasaurus in Tiras.

To je vse po tem, ko se je igralec že odločil za uporabo extra decka. Pred tem, pa ima na voljo beaterje z od 1550 do 1900 napada. Vsi so LIGHT in dobro sodelujejo s Honestom. Dosti iger je popolnoma zadosti že sama škoda, ki jo povzročijo ti LV4 monstri brez uporabe extra decka.

Podobno kot Evilswarmi si tudi Constellarji med seboj omogočajo dodatne normalne priklice. Kljub temu, da to pomeni summonanje pošasti iz roke (kar navadno pomeni minus) se igralci ne obremenjujejo preveč.

Constellarje iščejo Sheratan, Tenki in Reinforcement of the Army. Nasprotnikove poteze razstavljajo praktično vse staple karte, Bottomless, Torrential, Compuls, Mirror Force itd. To sezono je popularna izbira Vanity's Emptiness. Od ne-dragonov je Constellar po mojem mnenju edini, ki lahko res do popolnosti izkoristi potencial te karte, saj sta Pleiades in Vanity's Emptiness odličen lock. Sploh, če v enačbo vštejemo še Omego. Dostop do vseh teh pošasti ni nemogoč saj Constellar Sombre omogoča še več priklicev, pomaga si kar s pokopališčem.

Kako ta kupček deluje si lahko predstavljate. Verjetno ste z njimi že igrali, morda celo izgubili. Kupček je zelo vsestranski in za razliko od Evilswarmov, bi se dobro znašel tudi v okolju, ki ni polno Zmajev. To dokazuje tudi side deck. Gozen match je zadnjih nekaj formatov vedno več v uporabi in Constellarji so vsi LIGHT. Imperial Iron Wall je trn v peti zmajev po svetu in kljub temu, da ustavi Constellar Sombreja so lahko ta kupček uspešno vplete v svojo strategijo v main ali side decku. Omenil sem že tudi uporabo Vanity's Emptinessa.

Kupček (tudi igralec) se dobro znajde in uporabi dosti kart sebi v prid. Kar nekaj mini kombotov poznamo.

Dark Hole ali Torrential Tribute in Omega.

Pleiades in Royal Decree ali uporabljen Fiendish Chain.

Pleiades in Iron wall in Sombre.

M7 in uporabljeni Sombre.

Kaus in Sheratan za Rank 3. Ali rank 4.

Cyber Dragon in Kaus za rank 5 ali Chimeratech Fortressa s Dracossacom.

To seveda zdaleč ni vse. Jaz Constellarjev nikoli nisem igral, zato vam o njih ne bi znal povedati dovolj. Je pa očitno kar nekaj slovenskih igralcev, ki bi. Povprašajte njih. Morda jim ravno s svojim vprašanjem odprete oči in odpravijo kakšno napako pred odhodom v Torino, kjer računamo na naslednji slovenski top na evropskem nivoju.

Jaz s constellaji opravim na zame značilni način, ki mu (v šali) rečem »controlled agression«.

Kljub temu, da ne vem dosti o delovanju kupčka samega (in me to lahko stane kakšne igre v prihodnosti) vam lahko povem nekaj slabosti oz. načinov, kako jih premagate.

Zelo očitni načini so seveda, tisti, ki se jih največ igra. To bi bil Skill Drain v Dragon Rulerjih. Sam Skill Drain pogosto ni dovolj, zato dragon igralci posegajo še po Xyz Encore (ni tako dobra proti constellarjem kot je proti evilswarmom) in Divine Wrathu. Wrath se je po testanju znotraj cardtraders.eu ekipe (in seveda širom sveta) izkazal kot odlična karta, dve kopiji sta kljub Skill Drainu nujni v side decku.

Brez effectov pošasti je Constellar igralec prisiljen igrati z backrowom. Tega kot prvo ni toliko kot bi si želeli in (kot večina kupčkov) ne vsebuje obrambnih kart. Pokrite so večinoma karte, ki nasprotniku onemogočajo poteze (predvsem dragonom), govorim o Vanity's emptinessu, Fiendish Chainih, Iron Wallih itd. Continuous karte! Uporabljajo še Safe zone in Kaiser Colloseum.

Trap Stun, ki se trenutno maina prav zares povsod naredi svoje in samo ena poteza je dovolj, da nasprotnik popolnoma prevzame kontrolo nad igro. Glede na to, da je constellarje »control oriented« kupček, to za igralca verjetno pomeni poraz. Igralci se lahko izvlečejo iz kota s topdeckanjem Sombreja. Karkoli drugega se ne zdi dovolj dobra opcija. Kupček je eden tistih, ki super delujejo ko delujejo. Ko pa gre kaj narobe pa gre vse narobe.

To seveda drži za praktično vsak kupček, ko se ga primerja z nadpovprečnimi Dragon Rulerji. Pravega formata, da se izkažejo, Constellarji še niso imeli. Zato o njih ne vemo dosti. Vemo, da so bili ustvarjeni kot odgovor na Evilswarme in, da so zelo vsestranski.

Vsi matchupi pa niso z dragoni. Dosti nas je drugih, ki radi malo izstopamo in čakamo čase, da se zamenjajo. Mi imamo večinoma na voljo tri kopije Rivalry of the Warlords v side decku. Constellarji so vsi različnih monster-typeov in za kakršno koli grožnjo potrebujejo dve ali več pošasti. Pa naj bo to za napad ali za overlay v katero od Xyz opcij. Če imamo na polju proti Constellarju (ali evilswarmu) Rivalry, na katerega nimajo odgovora smo dobri in kontroliramo igro. Tako zelo preprosto je.

Evilswarm igralci proti Constellarjem prisegajo na Effect Veilerja. To pa zato, ker je njim največja grožnja Pleiades. Če Kaus Levelov pošasti ni spremenil na 5 pomeni, da nimajo Pleiadesa, kar pomeni, da je Evilswarm igralec (zaščiten s Safe Zonei in Pandemici) v precej boljši poziciji, da prevzame igro in zmaga. Effect Veiler mora biti pravočasen, po izkušnji je najboljši trenutek, ko zvezdnik drugič aktivira Kausa. Kar pomeni, da ima Polluxa s 5 zvezdicami in Kausa s 4. Pomeni, da nima vse skupaj nič razen dveh beaterjev, s katerima si dosti ne bo mogel pomagat. Polluxov effect, ki dovoljuje dodatni normal summon je »lingering effect«, čudna stvar, ki se je ne da uspešno izničit z uporabo Effect Veilerja ali Fiendish Chaina. Zato niti ne poskušajte. Algiedi po drugi strani pa bi lahko bil negiran in bi ostal sam na polju.

Kupček slabo deluje pod pritiskom. Če lahko nasprotnik ustvari več pritiska kot prenesejo naši effecti, se nam obeta poraz. Seveda je tako pri večini današnjih deckov (izjema naj bi bili dragoni, ker se lahko vrnejo iz groba). Kupček večino svojih kart v igri položi na polje (kot je v navadi za control decke). Če so te karte na polju uničene ali onemogočene, navadno ni rezervnih načrtov. Zato pravočasni Black Rose Dragon lahko odloči igro. Prav tako takšna strategija zlahka podleže swarmanju, OTKjanju. Kljub temu, da bo nekaj kart še ostalo v igri, se zna zgodit, da bodo imeli težave z že ustvarjenimi fieldi.

Sam sajdam še karte kot je Twister, Dust Tornado in podobno. Kupček igra ogromno Continuous kart. Spellov in Trapov. Eni so bolj škodljivi od drugih, vsekakor pa jih igrajo več kot mi MSTjev. Zato je vsaka pomoč dobrodošla.

Nekako tako gre, da ko prebereš Pleiadesa (ali izgubiš proti njegovemu odličnemu effectu) si že predstavljaš, da bi tudi ti igral ta kupček. Ko pa igraš ta kupček, pa vidiš, da je potrebno dosti več kot le Tenki-Kaus-Pollux-Pleiades.

Če ima kdo še kak dober odgovor proti Constellarjem naj napiše v komentarju.

Sicer pa vas pozdravljam, Matej, cardtraders.eu