Oj!

Konec formata je zadnji čas, da napišem ta prispevek. Bolje pozno kot nikoli kaj?

Mirror Force je del naše igre že od samega začetka. Karta vidi več uporabe ali manj uporabe od formata do formata, vedno pa je v neki točki prisotna. Igralci na karto gledajo kot na vrsto obrambe svojih pošasti pred nasprotnikovimi napadi. Ali kot obrambo življenjskih točk pred njihovimi napadi. Trenutno pa igramo Yugioh, v katerem življenjske točke niti niso tako zelo pomembne (bolj vidno je to bilo edino v času treh Solemn Judgmentov).

Mirror Force je dobra karta, hkrati pa se okoli nje najlažje igra. Zato bi težko rekli, da je kartina uporabnost zgolj obrambna, saj v dosti primerih niti ne služi temu namenu. Kako to? O čem govorim?

Karta, katere sama prisotnost že ustvarja pritisk. Če se nasprotnik zaveda možnosti Mirror Forcea, bo v največ igrah igral bolj konzervativno, da bi karto čim prej izvabil s čim manj škode. V nekaterih situacijah bo šel z druge Synchrote ali Xyzje kot bi sicer, da pride varno mimo Mirrorja.

Lepota Mirror Forcea se zelo lepo opazi takrat, ko ga kombiniramo še s kakšno drugo karto. Maxx Cjem recimo. Nasprotnik nam daje +1 ali +2, da pride mimo Mirrorja s priklicem Synchro ali Xyz pošasti. Mirror se dobro kombinira tudi s Compulsory Evacuation Deviceom. Nasprotnik sili v Stardusta, da bi bil dober pred Mirrorjem, pokonča ga Compuls.

Nekaj pa je načinov, ki niso tako samo-destruktivni.

Vsako trap karto je mogoče »zbaitat«, izvabit (iz ang. besede »bait« - vaba). Baitanje nekaterih trapov je težko, saj so trap karte po naravi reaktivne in jih lahko aktivirajo več ali manj v katerem koli trenutku. So pa druge karte, ki imajo bolj specifične zahteve in v mnogih trenutkih igralec nima izbire. Mirror Force je ena teh. Še posebej v zadnjih formatih. Ali jo aktiviraš čeprav ne želiš, ali pa jo izgubiš.

Slovenski igralci nekateri blestijo v branju nasprotnikovih setanih kart, v igranju skozi in okoli kart in v igri z manj možnostmi od nasprotnika. Večina pa vas ne!

Zato vam ponujam nekaj možnosti kako se najlažje (ali kako se je najlažje v preteklem formatu) igra okoli Mirror Forcea.

Najbolj osnovna poteza je, da prikličemo eno veliko pošast in z njo napademo. Nasprotnik bo morda aktiviral Mirror, da si zaščiti pošast. Če prihrani Mirror za kasneje, izgubi pošast iz polja. V vsakem primeru je rezultat za nas ugoden.

Če je kdo mislil, da bo najbolj osnovna poteza MSTjanje, se moti. MST je tako zelo pomembna karta, da se je ne zapravlja za karte kot je Mirror, razen seveda, ko smo prepričani kje je Mirror setan in gremo po damage ali game.

Nekaj drugih osnovnih potez niti ne potrebuje razlage, jih bom samo naštel. Spellbook of Wisdom, Infestation Pandemic, Trap stun, Constellar Omega, Forbidden Lance, Safe Zone, Forbidden Dress, Felgrand Knight. Karte, ki so se v preteklem formatu igrale zelo pogosto in je njihovo delovanje samo po sebi umevno. To so karte, ki z Mirrorjem opravijo na zelo očiten način. Napad, MF, chain.

To so karte, ki so vedno v bližini, se jih searcha by default, ker so kupčki narejeni, da jih imajo ves čas pri roki. So karte, ki se jih seta, saj so vse reaktivne in pridejo najbolj prav, ko se jih chaina izmed štirih setanih. Med njimi so tudi pošasti, ki jih kupčki prikličejo by default. Igralec, ki prikliče Omego, jo bo samo zato, ker nima Kausa za Tirasa ali Pleiadesa. Igralec, ki igra Felgranda, ga spravi na polje čim hitreje ne glede na nasprotnikov kupček ali setup.

Ostane pa nam nekaj malo manj očitnih potez, ki pa so vedno prisotne. Govorim predvsem o uporabi Extra decka. Stardust Dragon je ena teh kart. Jasno. Toda dostopa do Stardusta v vseh fazah igre nimajo ravno vsi kupčki. Najlažje je bilo še dragonom, ki pa Stardusta niso potrebovali skoraj nikoli, razen morda tik pred Returnom ali s setanim Skill Drainom. Dragoni pa so tudi kupček, ki se najmanj ozira na Mirror Force, saj se vse pošasti vrnejo iz pokopališča naslednjo potezo. Proti dragonom je Mirror Force odgovor na Crimson Bladerja in Colossal Fighterja, na same zmaje niti ne, saj se vračajo.

Ko smo že pri dragonih, deck ima najlažji dostop še do Dracossaca. Dracossac lahko s tokeni napade v Mirror Force, saj ni uničen. Lahko z effectom uniči pošast, ki jo nasprotnik ščiti z Mirrorjem ali pa enostavno poči Mirror, da ostale pošasti nemoteno napadajo.

Drugi kupčki lahko posežejo po Maestrokeu ali Zenmaines. Obe pošasti prideta skozi Mirror Force, saj Mirror ne zaustavi napada. Samo uniči pošast. Če pošast ni uničena, se napad nadaljuje v Damage step.

Možnost je še Mechquipped Angineer, ki je bil nekaj časa standard v Mermailih, jaz pa sem ga dobro izkoristil še v svojih Geargijah.

Prej sem omenil, kako Mirror Force prisili nasprotnika, da dela drugačne poteze kot bi jih sicer. Ne v vseh primerih, jasno. Nekateri kupčki imajo vgrajene zaščite pred spelli in trapi in to je tudi razlog, da se Mirror Force ni igral še bolj v tem času. Proti Spellbookom, Constellarjem in Evilswarmom je pogosto blank karta. Primerjamo jo lahko z Dark Holeom. Dark Hole, ki ga vzamemo v roko s Pot of Dualityjem je močnejši od Dark Holea, ki ga dobimo v opening hand. Nasprotnik ve, da ga imamo in mora igrati, kot sicer ne bi, da igra mimo. Da ublaži škodo, ki bo povzročena.

To je ta pritisk, ki ga ustvari prisotnost Mirror Forcea.

Nasprotnik ob sumu gre iz svojih potez v druge poteze, ki so sicer odgovor na MF, niso pa tako nevarne kot celo polje velikih beaterjev, ki bi nas pokončali. V prvi igri aktiviramo Mirror Force, za drugo in tretjo igro je dovolj že sam sum. Sam strah.

V naslednjem formatu zaradi Harpies' Hunting Grounda v harpijah in zaradi rank 4 Artorigusa (ter enega ali dveh noble armsov) Mirror Force vsaj na začetku ne bo videl igre.

Vedno pa bi princip delovanja prisoten v podzavesti. V takšni ali drugačni obliki se bo kaznovalo »over extendanje«. Naslednja takšna karta je Evilswarm Exciton Knight (ker Nobleswarm ni bilo dovolj dobro očitno). Karta, ki je vedno prisotna grožnja in kaznuje preveč setanih kart, preveč pošasti na polju in spodletele poskuse pushanja za game. Nanjo obstaja nešteto odgovorov, kot na Mirror, najtežje in najbolj učinkovito pa je, da nasprotniku nikoli ne damo pravega razloga za priklic/aktivacijo.

Dve strani v Wordu. Dovolj dolgo, dovolj kratko. Lepo se imejte!

Matej, cardtraders.eu