Oj!

Malo sem potihnil s članki, čakam na nekaj prispevkov drugih piscev. Pričakuje se Constellarje, Evilswarme in pa v kratkem report iz Zagreba.

Toda zjutraj, ko sem povsem rutinirano pregledal svoje »vire« oz. yugioh strani, ki jih spremljam, sem opazil članek na CoreTCG strani, napisal ga je Rob Boyajian in govori o Mystical Space Typhoonu v tem formatu. Zaključek je bil, da je treba MST igrat. Zakaj ga je treba igrat pa si preberite v njegovem prispevku. Ker dobro razumem, da je MST nujen v praktično vseh matchupih trenutno tudi brez branja njegovega prispevka, sem se ujel v en odstavek na začetku prispevka:

»How can you get around this? Well you need to have more threats than your opponent has reactions, or at least create more virtual threats than your opponent can react to. What I mean here by virtual threats is a card creating more advantage than it costs to play, an example being any card that can create a “two for one.” [Black Rose Dragon](http://coretcg.crystalcommerce.com/catalog/yugioh_accessories_-yugioh_playmats/akiza_and_black_rose_dragon_2010_playmat/87889) is a very good example of a card that can have a great impact on your opponent’s card economy than what it costs you to make.«

                Virtual threats. Virtualne – navidezne grožnje. O tem bi se dalo napisat kako besedo sem si rekel. Kmalu za tem so že švigali prsti po tipkovnici. Prestavil sem pohištvo, zato je trenutno tipkovnica na desni strani in roke še niso navajene. Do konca tega prispevka bo že bolje.

Ah! Da ne pozabim. Ta prispevek je posvečen fantom iz turnirja v Ljubljani na Rudniku. Ker sem obupen z imeni in nimam nobenega spomina za obraze naj ostanejo anonimni raje, kot, da se zmotim.

Robert je načel današnjo temo s priklicem Black Rose Dragona in menjavo 1 za 2 ali več. Z ustvarjanjem nepoštene prednosti. Vsekakor se z njim strinjam, toda sam bi raje začel pri bolj splošnih, osnovnih dejstvih.

Glede na to, da so ob napovedi in uveljavi trenutne banliste leteli komentarji, da je zdaj igra brez-vezna in, da ne bo mogoče igrati brez Heavy Storma, bi se lahko sklepalo, da se igralci bojijo setanih kart. Prav je tako. Toda zavedati se moramo treh dejstev.

1. Podatki iz preteklosti pravijo, da so bili kupčki z le nekaj trap kartami vedno uspešnejši od kupčkov s kupom trap kart.

2. Na seznamu prepovedanih kart se je znašel Heavy Storm, na seznamu omejenih kart pa večina uporabnih trap kart, na katere ste se naslanjali prejšnje formate. Pravih groženj je ostalo le malo.

In končno še 3. Igro začnemo s petimi kartami, ob svoji potezi vlečemo še eno. Vsi igralci enako. To pomeni, da, če je igralec potegnil 5 spell/trap kart, ki jih je setal na polje mu je ostala le ena karta, ki je lahko pošast. Igro pa se zmaga z monstri. Z napadi in z effecti pošasti.

Vsakič ko vam nasprotnik seta 5 kart je ustvaril virtualno grožnjo, saj prave grožnje niti ni. O tem katerih trap kart se je treba bat in pa ali se je sploh treba bat trap kart si preberite moj prejšnji prispevek naslovljen [Ni trap kart?...Ni trap kart!](http://cardtraders.eu/index.php/blog/ni-trap-kart/)

Moj nasvet danes? Ustvarite navidezno grožnjo tudi vi. Pravim »navidezno« toda te grožnje navadno niso navidezne ampak so kar prave in so nasprotniki prisiljeni ukrepati. Za primer bom uporabil najbolj pogosti kupček trenutno, primere pa se lahko prenese na vse druge kupčke. Na ene težje na druge lažje. Boljši so tisti kupčki, ki najlažje ustvarjajo takšne grožnje in imajo skoraj vedno follow-up, nadaljevanje igre. Trenutno sta to omenjeni Dragon Ruler kupček in pa Mermail. In glej čudo, to sta najbolj uspešna kupčka teh tednov.

Dragon Rulerji se lahko v 5 setanih kart zaženejo kot, da jih ni tam. Zelo malo millanja ali dumpanja z Ravineom je potrebno, da je igralec zmožen priklicati 2 ali več zmajev v eni potezi. Vsak banishan zmaj doda novega v roko za še več potez takoj ali naslednji krog. Od petih setanih kart še najbolj boli Bottomless Trap Hole, ker je bil effect tega zmaja že izkoriščen in se ne bo nadomestil ko odide iz polja. Vse ostale karte…prdec v vetru.

S temi trap kartami nas nasprotnik lahko prisili v predčasno podajanje poteze. To pa je tudi vse! Seveda nam pretijo razne nevarnosti kot je Ophion ali Pleiades (dve najpogostejši pošasti v kupčkih, ki igrajo veliko backrowa). Toda te pošasti bi prišle na poje v vsakem primeru.

Kot igralec Geargij, kupčka, ki ravno tako igra relativno veliko trap kart, vam lahko povem, da so igre ko nasprotnik seta ogromno trap kart celo lažje zmagane. Delno mi to omogoča eksplozivnost kupčka, ker lahko s pomočjo nove Geargiagear trap karte eksplodiram večkrat na potezo in tako iz nasprotnika izvlečem čim več trap kart preden sploh grem po zmago, delno pa počasna narava osnovnih Geargij. Z njimi lahko delam majhne playe, ki se nasprotniku zdijo celo premalo pomembni za trošenje svojih kart. Zato pa se toliko hitreje potrošijo njihove življenjske točke.

Da se vrnem k dragonom, ki so boljši primer. Večina jih igra Card Trooperja. Priklic Trooperja izvleče Solemn Warning. Dragoni trenutno, imajo to hibo, da nimajo vedno na voljo toliko zmajev ali Attributov kot bi si morda želeli. Če Trooper pride na polje, ne samo da bo millal potrebne monstre za priklice velikih zmajev, nadomestil se bo s karto iz vrha kupčka ko pade v grob. Trooper lahko izvleče še več kart z napadanjem. Če kupček igra veliko število trap kart navadno igra tudi pošasti, ki se dobro kombinirajo med seboj. V parih ali še večjem številu. Zato jih je potrebno zaščititi. Mirror Force na Trooperja je neumna poteza. Toda z 1900 točkami bo povozil skoraj vse.

Če je bil nasprotnik prisiljen aktivirati Mirror na Trooperja smo dosegli več kot bi si lahko želeli. Mill, izsilili smo Mirror Force, dobili kakšno informacijo o nasprotnikovi pošasti in kupčku ter vlekli karto. Ustvarili smo tako močno grožnjo, da je bil nasprotnik prisiljen ukrepati na naravnost obupen način. Samo z enim Trooperjem.

Si predstavljate kaj vse lahko izbruhajo zmaji na polje, če se jih pusti pri miru, Formula Synchron, Stardust, Scrap, Shooting Star Dragon, Dracossac, Big Eye, Crimson Blader. In še več teh kart. Naj zopet opomnim, da vsak priklic skoraj česarkoli polni graveyard z novimi attributi in hand z novimi dragoni. In v tem je lepota Dragon kupčka, zato je tako popularen. Redko jim zmanjka groženj.

Ko že pomislite, prav, ne bom TTjal, BTHjal in Warningal zmajev, počakal bom na Synchrote in Xyzje. Napaka! Napadi zmajev so tako visoki, da vas lahko pokončajo v eni rundi, največ dveh. Tako se konča tudi največ iger. Veliko manjših playev pobere vse Veilerje, Maxx Cje, trap karte in effecte pošasti. Da nas potem povozijo dragon beatsticki.

Govoril sem o pomembnosti Trooperja. Gremo do naslednjega non-Dragon Rulerja, ki sam obrne igre. Miha Flisek je pred kratkim komentiral; »da samo še Black Rose Dragone drži dragone skupaj«. Da, ker je ta play tako močan, da je treba včasih uporabit tudi po dve karti, da se ga ustavi. Če se ga ne, lahko izgubimo več kot le dve karti. Zaradi nenehnih groženj zmajev nam večkrat preprosto zmanjka kart za borbo in jim je za zmago dovolj en Blasterjev napad, saj ga nimamo več s čim ustavit.

Če tuhtate kako Black Rose Dragon, ko pa so vsi zmaji Level 7, je odgovor Debris Dragon. Prej se ga je uporabljalo le kratek čas, pred napovedjo baby dragonov. Zdaj pa je nepogrešljiv sestavni del kupčka. Tempestov effect ga išče pogosteje kot novega Tempesta. Za delovanje potrebuje Flamvell guarda, Veilerja, Trooperja ali Dandyliona v pokopališču. Kar pa je vedno…

Debris je tuner, ki si sam oživi non-tunerja. Če je to Dandy ali še bolje Trooper (za dodatne tri millane karte, ki pomenijo več ko tista dva Fluff tokena) je Black Rose Dragon takoj »online«, na dosegu roke. Debris na polje takoj ob priklicu predstavlja resno grožnjo. Veiler na njegov effect je nujen. Fiendish Chain prav tako. Toda kaj se zgodi za tem. Dragon igralec prikliče katerega koli zmaja in Synchro summona Star Eaterja. Še večji body, ki se smeji v brk našemu backrowu. Še več pritiska, še več groženj.



In to vse še preden je Dragon Ruler priklical Dracossaca, ki počasi spije naše karte eno po eno in, ki je neuničljiv v času ko je na polju.

Ta prispevek se zdi kot reklama za Dragon Ruler kupček. Seveda ni vedno vse tako rožnato. Kot sem omenil prej en pravočasni Warning na Trooperja, en pravočasni BTH na Blasterja, pravočasni MST na Ravine, pravočasni Compuls na Dracossaca…rešujejo rit!

Da so pravočasni in, da ne podležemo pritisku priklicanega zmaja pa je treba vadit. Kot vedno. Igrat proti zmajem (igrat proti vsem trenutnim top matchupom). Na DN to ne bi smelo biti pretežko, saj se že okoli 1000 ratinga začne nekoliko resnejša igra. Naj tukaj omenim še OPEN mini in Masters 3v3, kjer se bo dalo igrat resno igro.

Če se kdo počuti povožen ko igra proti trenutno najpopularnejšim Dragonom, Mermailom, Constellarjem ali Evilswarmom pa si je sam kriv. Res, da je jesen, jesenski format, ko se lahko igra skoraj karkoli. Vse res. Toda SKORAJ karkoli. Če že igrate starejši kupček, ga priredite, da bo konkurenčen. Vsekakor pa vam bo lažje, če si priskrbite katerega od meta kupčkov. Glede na to, da smo v jesenskem formatu imate veliko več izbire kot spomladi. (sploh še ne vemo kako bo s tem, ker je naslednja banlista konec decembra).

Izbirate lahko med Blackwingi, Constellarji, Dragon Rulerji, Mermaili, Evilswarmi, Geargiami, Spellbooki, Fire Fisti in verjetno še katerim kupčkom. Ne določam jaz kdo lahko igra kaj, ne razumite me narobe. Našteti kupčki so bili pač uspešnejši od ostalih na YCSu v Torontu pred nekaj vikendi in pa v Zagrebu na Summer Challengeu prejšnji vikend. Ti kupčki so se izkazali za zaupanja vredne.

Nikoli pa ne pozabite, da kupček sam ne bo zmagal. Treba ga je dobro zmešat, treba ga je imet v ovitkih, treba ga je prilagajat in spreminjat. Od vseh stvari najbolj pomembno pa je, da kupček igrate. Veliko število iger. Igrate z boljšimi od sebe. Jih poslušate ko vam svetujejo. In pa seveda preberete prispevke!

Čav!

Matej, cardtraders.eu