Pozdravljeni!

Ta prispevek sem se odločil spisati iz razloga, ker sem v času, ko sem sodil, opažal ogromno nepravilnosti pri igranju boljših igralcev. Ker je bil neljub dogodek pred kratkih pika na i glede nepoznanja counteranja določenega decka, bom s tem prispevkom poskušal rešiti nekaj problemov in izboljšal igro naših igralcev.

Pred kratkim sva se s Tadejem Zinreihom pogovarjala o tem ali je pilotiranje Chain Burn/Chain Exodie dokaj enostavno ali je to precej zakompliciran deck za igranje. Tadej je naredil anketo, sodeč po kateri se večina ljudi z mano ni strinjala, kar je seveda po pričakovanjih. Po tem sva se z odličnim slovenskim igralcem Vitjanom Glavičičem zapletla v krajšo diskusijo argumentiranja in protiargumentiranja najinih nasprotujočih si mnenj. Vendar bo ta prispevek namenjen ne v dobro tako imenovanih ''troll'' deckov ampak ravno obratno: namenjen bo izboljšanju counteranja teh match-upov. Za tale krajši spis sem se odločil, ker sem v zadnjem letu opazil kar nekaj nepravilnosti pri counteranju. To pripisujem predvsem zmotnemu mišljenju, da se decka ne da brati in da če igralec tega decka dobro vleče, mu ne gre nasprotovati in bo najverjetneje zmagal. Nepravilno odigrane poteze oziroma neizkoristek optimalnosti potez sem opazil tako pri najboljših igralcih na naših tleh kot pri seveda nekoliko slabših.

V soboto, 19. 10. 2013, je v dijaškem domu na Viču potekal turnir za poletni pokal. Igralcev v starejši skupini je bilo 36, meta značilna za Slovenijo (moram priznati, da se je število dobrih deckov bistveno izboljšalo kot v prejšnjih letih). Za topanje na tem turnirju se je bilo treba kar potruditi, saj je bilo veliko število Tier 2-3 deckov, na katere si moral imeti pripravljen Side Deck in mogoče celo prirejen Main Deck. Opazil sem, da se je znanje starejših igralcev izboljšalo in da imamo na naših tleh kar lepo število spodobnih igralcev. Če se vrnem k dejstvu, ki mi nikakor ne gre v račun. Med najboljših osem igralcev je uspelo priti igralcu Final Countdown decka! Nikakor nočem reči, da je deck za v smeti ali da je bil igralec slab. Proti igralcu ne kuham nobene zamere, opazil sem ga že na P4P Championshipu, kjer mu je šlo tudi relativno dobro. Gre se zgolj za dejstvo, da deck kot tak nima nikakršne možnosti za rezultat boljši od treh zmag. Če bi le igralci znali brat karte (tako nasprotnikove kot svoje) in jih uporabili v kakšnem drugem primeru, ki ni vsakodneven. Trenutno vlada meta, kjer praktično vsi neDragon Decki mainajo 3 Mystical Space Typhoone. Poleg tega ima vsaj deck še kar nekaj drugih dobrih combotov oziroma kart, s katerimi spravijo igralca Chain Burna/Chain Exodie/Final Countdowna v nelagoden položaj. Take izkoristke bi morali dobri igralci videti kot črno na belem, pa jih ne. Moje mnenje je, da je counteranje zgoraj omenjenih deckov nekaj najlažjega v Yu-Gi-Oh! igri. Potrebne je le nekaj vaje in razmisleka.

Prijatelj me je ob prebranem prispevku o prednostih in slabostih kart s podobnimi efekti vprašal zakaj sem kot prvo pozitivno lastnost Fiendish Chaina napisal: ''Ustavi napad večinoma nasprotnikove pošasti''. Zakaj? Ker obstajajo možnosti, da si bomo Fiendish Chainali našo pošast. Seveda se to ne bo zgodilo v bitki proti kompetitivnem decku. Treba je razmisliti vse opcije, še posebej, če igramo proti decku, čigar stil igranja nam ni popolnoma znan.

Če se vrnem k konkretnim situacijam. Navedel bom nekaj kombinacij, s katerimi bistveno lažje zmagamo proti takim deckom.

Swift Scarecrow: Mi napademo neposredno na življenjske točke igralca ''troll'' decka. On aktivira Swift Scarecrowov efekt. Sedaj: če imamo več pošasti na polju in katero od sledečih kart v roki/setano na polju. Seveda je zaželeno, da bomo poskušali najprej na polje spraviti čimvečje število pošasti. Aktiviramo lahko Book of Moon na pošast, ki je napadla. Pošast je izgubila sposobnost napada, saj je v face-down položaju. Kaj je Swift Scarecrow negiral? Ničesar, saj napada ni bilo. Vendar je Swift Scarecrow še vedno na pokopališču (ali banishan če je Macro Cosmos/Banisher of the Radiance face-up) torej lahko napademo z vsemi preostalimi pošastmi. Isto velja za karto Fiendish Chain. Karto uporabimo na svojo pošast. Seveda je to primernejše v primeru, da bomo z ostalimi pošastmi ustvarili dovolj škode za zmago. V deckih, kjer se igra Stardust Dragon lahko na primer na Stardust Dragonov napad (če je bil Swift Scarecrow aktiviran na njegov napad) aktiviramo Mystical Space Typhoon na neko drugo Spell/Trap karto v naši/njihovi posesti. S Stardust Dragonom negiramo Mystical Space Typhoon. Ker Stardust Dragona ni več na polju gredo lahko vsi ostali napadi skozi. Mermaili imajo Merchquipped Angineerja, Evilswarmi Infestation Infection, Constellarji Constellar Pleaiadesa itd.

Zakaj sem porabil pol strani za navajanje situacij v vezi s Swift Scarecrowom? Ker je ta karta skorajda ključna za zmago igralca ''troll'' decka. Ta igralec si ne more privoščiti minusov t.j. kart, ki bi šle v nič. Mystical Space Typhoone zmeraj aktiviramo v End Phasu nasprotnikove poteze na karte, ki so bile setane ta krog.

Kaj moramo imeti setano? Odgovor na Lava Golema (Bottomless Trap Hole, Fiendish Chain, Book of Moon …), Spell Speed 2 karte z enakim imenom, Solemn Warning/Breakthrough Skill/(Effect Veiler v roki), nekaj za izjalovitev Swift Scarecrowa in še kaj. Seveda vseh teh kart ne bomo mogli imet v neidealni situaciji. Naj razložim te navedbe: Lava Golem nam zna predstavljali ogromno oviro, zato moramo biti nanj pripravljeni (če igramo proti Burn varianti), Solemn Warning je potreben za Cardcar Dja in Battle Faderja, medtem ko sta Breakthrough Skill in Effect Veiler odlična le proti Cardcar Dju.

Proti Chain ''troll'' deckom moramo čimprej dobiti Spell Speed 2 karte z enakimi imeni. To pa zato, da postponamo aktivacijo kart kot sta Chain Strike in Accumulated Fortune. Na primer: ko ima nasprotnik štiri setane karte in imamo mi na primer 2 Wind-Up Rabbita/2 Infestation Pandemica/2 Safe Zona/2 Vanity's Emptinessa/2 Abyss-sphere/2 Reckless Greed/… in nasprotnik aktivira eno od teh, mi chainamo eno od teh. Ker večina igralcev Chain Deckov misli, da igrajo sami, aktivirajo v 3 sekundah, ko mi niti ne uspemo reči: ''Počakaj, imam response.'', več kart v chainu. To sicer lahko izkoristimo tako, da izvemo ali namerava chainati več kart, torej ima neko korist od tega (če že nismo prej vedeli, da ima eno od zgoraj navedenih kart), pri čemer moramo vseeno čimprej naznaniti, da imamo response kot Chain Link 2. Dober igralec Chain Deckov bo zmeraj vprašal, če imamo response, kar jih pa velika večina (na srečo) ni. Torej, če preračunamo, on seveda začne in s tem ustvari Chain Link 1 karto, mi imamo Chain Link 2, on Chaink Link 3, mi pa Chaink Link 4 s karto z istim imenom. Veliko igralcev bo vseeno aktiviralo Accumulated Fortune/Chain Strike (obenem se nam bodo smejali, ker smo porabili 2 karti brez razloga) ali ker ne vedo oziroma so pozabili točen efekt teh dveh kart ali ker so nas hoteli oslepariti. Sposobnost chainanja večih kart z istim imenom ima na žalost le malo število deckov, ampak je to lahko odločilno za igro. Kot sem omenil: igranje proti ''troll'' deckom je izredno lahko, vendar moramo paziti na malenkosti, saj nas lahko stanejo zmage.

Naj navedem še nekaj primerov dobrega izkoriščanja efektov naših kart v decku. Dragon Rulerji imajo Star Eaterjev efekt, Constellarji imajo Constellar Pleiadesa, ki v End Phasu vrne karto, ki jo je igralec na primer Final Countdowna setal to rundo, isto počno Spellbooki s Spellbook of Fatom. Lahko bi se reklo, da imata ta dva decka praktično auto-win proti ''Troll'' Deckom. Podobno velja za Evilswarme. Če igramo proti Burn deckom, nikoli ne napademo z Xyz pošastmi (le če imamo Book of Moon/Fiendish Chain), ampak le s pošastmi, ki jih lahko Normal Summnamo. Prioriteta nam je iskat Infestation Infection, s katerim igramo lahko mimo vseh Swift Scarecrowov, Magic Cylindrov in Dimensional Wallov. Če nam nasprotnik negira napad z Battle Faderom, ga damo v položaj za napad s Photon Papilloperativom, nakar ga napademo. Dragoni lahko prek Battle Faderja ustvarijo veliko škode s pomočjo Gaia Dragon, the Thunder Chargerja, isto lahko storijo Blackwingi s pomočjo Blackwing - Bora the Speara, Mermaili z Aqua Spiritom in Karakuriji s Karakuri Strategist mdl 248 ''Nishipachi''jem ter Karakuri Shogun mdl 00 ''Burei''jem. Decki, ki igrajo generic Evilswarm Ouroborosa, naj ga kličejo čimprej. Aktivira se seveda efekt, ki diskarda. Če proti Chain Exodii zadanemo del Exodie smo lahko zgolj zaradi tega zmagali. Po tem ga še banishamo iz pokopališča, da si ga na noben način ne bo mogel vrniti v roko. Mermaili naj čim večkrat uporabijo Mermail Abyssleedov efekt. Če igrate Return from the Different Dimension, je to dodaten plus za vas (v kolikor ne igrate proti Burn decku). Igrajte ga po aktivaciji Hope for Escapa, če pa menite, da je nasprotnik toliko nor, da igra Self-Destruct Button, ga aktivirajte čimprej.

Praktično vsak deck ima neke karte, ali iz Extra Decka ali iz Main Decka, ki mu koristijo. Treba je natačno pregledati Extra Deck in preusmeriti igro na priklic teh pošasti. Po končani prvi igri sajdamo v deck skorajda vse pošasti, odsajdamo pa vse karte, ki nimajo kaj iskati v decku, četudi se nam zdijo nujne. To so na primer Mirror Force, Maxx ''C'', Dimensional Prison, Pinpoint Guard ipd. Veliko deckov igra Trap Stune/Royal Decreeje/Eradicator Epidemic Virus. Predvsem zadnjo se zmeraj odigra v End Phasu. Vse te tri karte pa so dejansko win conditioni proti ''Troll'' Decku. Pri igranju proti Final Countdown decku je obvezno zelo dosledno štetje dvajsetih potez po aktivaciji Final Countdowna. Ker je karta, ki dela največje pluse v neburn deckih Hope for Escape, po prvi igri sajdamo noter karte kot so Soul Drain in Mind Drain, četudi od Soul Draina ne bomo imeli posebnih koristi. Obenem mu lahko omrtvimo karto Frozen Soul.

Naj napišem še nekaj besed v vezi z Burn Decki. Ko se bo igralec odločil za aktivacijo burn kart, moramo mi na to pravilno reagirati. Če aktivira Secret Barrel, na to chainamo Maxx ''C''ja/Raigeki Break/Phoenix Wing Wind Blast in ostale karte, s katerimi si zmanjšamo število kart v roki/na polju. Na aktivacijo Just Dessertsa seveda storimo isto, ko nam preti nevarnost 3 Tokenov (Ojama Trio), to poskušamo preprečiti s kakšnim Call of the Hauntedom ali čem podobnim. Pametno je, da vemo, da lahko aktiviramo Bottomless Trap Hole na Special Summon Lava Golema. Ako bi nasprotnik igral in nam priklical Volcanic Queena, lahko to zlahka izkoristimo v našo prid in ga premagamo pri njegovi igri.

To bi bilo zaenkrat vse, kar mi je padlo na pamet. Seveda sem izpustil kar nekaj uporabnosti kart kot bi bile na primer Creature Swap (Lava Golem za Battle Faderja ipd.), Gagaga Cowboyev burn efekt … Srčno si želim, da ob gledanju igranja soigralcev ne bom več opažal kakšnih večjih missplayev proti ''troll'' deckom.

Uživajte in hvala za pozornost!

Vaš Jaka ''Tempest'' Fortunat