Pozdravljeni!

Še en članek z lažjih čtivom za nekajminutno branje med počitnicami. Še en članek kritiziranja. Tokrat tarča kritike ne bo nekaj spremenljivega, kritiziral bom boga in batino v naši strateški igri. To je vsem poznan ''pojem'': Konami. Vsi govorimo, Konami je storil to, Konami je storil ono, le malokdo docela ve, kako natančno zgleda ta Konami. Predstavljamo si jih kot skupek posameznikov v lepih oblačilih, ki diskutirajo o listi prepovedanih kart, ruling spremembah in podobnih stvareh, za katere je odgovoren ''Konami''. Vse to se seveda dogaja v višjih nadstropjih nekega poslovnega objekta, v sejni sobi. Vsaj takšna je bila in še zmeraj je prvotna slika v moji domišljiji ob omembi Konamija. Upravičenost te karikaturne slike bo nekoliko upravičena v sledečih delih članka, natančneje pod Goyo Guardian odstavkom.\*

Nadaljevanje članka ne bo sledilo v tej smeri, saj o tem nimam veliko pojma in bi bilo bistveno pametneje ne nadaljevati oziroma nadaljevanje prepustiti nekomu z več znanja o tej temi. Kot sem dejal, bom v nadaljevanju kritiziral, kot (v zadnjem času) to najbolje znam. V večernih urah dne 3. 7. 2014 je prišla uradna ban lista za ta del leta. Odkar podrobneje spremljam igro Yu-Gi-Oh!, je to prva ban lista, ki začne veljati sredi meseca in ne z začetkom le-tega. Je druga ban lista, na kateri ni nobene na novo prepovedane karte. Mislim, da je tudi ban lista, ki bo veljala najkrajše časovno obdobje (ne upoštevajoč Emergency ban liste). Vsekakor pa ni prva ''failana'' ban lista. Kot ste lahko predvidevali, bo govora o tem. Vsesplošna kritika ''Konamija'' ob opravljanju njihovih dolžnosti po uveljavitvi čim boljše kakovosti Yu-Gi-Oh!a. Niti ne nameravam govoriti o čem drugem kot o kakovosti ban list, saj bi v primeru diskutiranja Konamijevega dela kot takega lahko kaj hitro prišli na ducate spisanih strani. Dotaknil se bom le zadnjih nekaj ban list in ne tako neuspehu ampak bolj nepopolnosti teh.

Večina vas je zadovoljnih že z omejitvijo ali prepovedjo določene karte, ki je bila očitno premočna v preteklem formatu. Jaz pa nisem tak. Zato tudi ta članek ni napisan z vaše strani, ampak z moje … Mogoče pa je to zato, ker ste preleni. Kakorkoli. Že približno dve leti mi ne gre v račun, kako so neke karte lahko še zmeraj omejene/dovoljene na dva/prepovedane, druge pa ne. Kot predpostavko bom določil tri pravila, ki mislim, da bi morala veljati kot logična aksioma t.j. neizpodbitna dejstva.

1. ''Ban lista mora biti čim krajša.''

Sopomenska trditev: ''Na ban listi ne smejo biti karte, ki so izgubile status izredno dobrih kart oziroma ga niso nikoli imele.'' Logičnost prve predpostavke se nahaja v memorizabilnosti le-te. Hočemo olajšati delo tako sodnikov kot tudi delo izdelovalcev deckov. Če se ne motim, je bil pred kakim letom znan primer, ko sodnik na ameriškem YCSu ni opazil ilegalnega števila side deckanih The Transmigration Prophecyjev v igralčevem decku. Ta igralec se je naposled uvrstil med najboljših 32. Seveda ne morem trditi, da je igralec nenamerno to storil, vendar je omejenost na 1 takšne karte dokaj nevzporedna s splošno razgledanostjo. Sicer ne vem, kako se je problem razrešil, krivim pa predolgo ban listo (in seveda sodnika, ki je to spregledal).

1. ''Prepovedane naj bodo karte, ki si tega upravičeno zaslužijo. Na 1 (ali 2) naj bodo omejene karte, ki si tega upravičeno zaslužijo. Neomejene naj bodo karte, ki si ne zaslužijo biti niti prepovedane niti omejene na 1 ali 2.''

Do sopomenskih trditev si pomagamo z gledanjem karte, ki je ''omejena'' na določeno število (0, 1, 2 ali 3) in analizo ali bi bila ta karta premočna/spodobna z omejitvijo -1/+1. Torej, sopomenske trditve: ''Prepovedane naj bodo karte, ki bi bile premočne na 1. Na 1 (ali 2) naj bodo omejene karte, ki bi bile premočne na 2 (ali neomejene), obenem pa niso premočne, da bi bile prepovedane. Neomejene naj bodo karte, ki niso premočne na 2.''

Verjamem, da je marsikomu ob prvem branju bilo marsikaj nerazumljivo ali nejasno. S sledečimi primeri bom razumljivejše pojasnil zgoraj napisano:

- Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End je karta, ki je premočna na 1. Zato je (in bo) prepovedana.

- Solemn Warning je karta, ki je premočna na 2, ni pa potrebe po prepovedi igranja kopij te karte.

- Reborn Tengu je karta, ki je premočna na 3, na 1 pa je povsem neuporabna.

- Beaver Warrior je karta, ki ni premočna na 2. Ali pač?

Tako se napiše ugoden začetek v morebiti izvrstno kritiko. Objektivne predpostavke, ki jih bomo objektivno upoštevali in jih lahko zlahka argumentirano zagovarjamo. Ne bom navedel vseh kart, za katere menim, da bi lahko spremenile položaj na trenutni ban listi, le tiste, katere lahko najlažje argumentirano zagovarjam v kakšnih diskusijah na Facebooku ali kje drugje. Vsekakor se bom trudil biti karseda objektiven pri tem početju. Karte ne bodo v kakršnem koli zaporedju, članek pišem med vožnjo iz Ljubljane brez interneta, zato se vnaprej opravičujem za nepravilnosti ipd. Naj pričnem …

Dark Strike Fighter: Karti so po nekaj letih spremenili efekt in jo naredili v spodobno LV7 generic Synchro pošast. Karta je še zmeraj prepovedana ... Povedi kot par sta kontradiktorni. Govora je o Konamijevi logiki. Povedi kot par postaneta nič nevsakdanjega za povprečnega Yu-Gi-Oh! igralca.

Zlahka bi se vrnil naš DSF, kot si je prislužil kratice. Kratice si prislužijo le pomembnejše karte. DMoC, PoD, CED, MF, BLS, DAD … Ni ga decka, ki bi lahko neokusno izkoristil tale novi DSFjev efekt. Ravno tako ga ni decka, ki bi lahko z lahkoto torej brez minusov priklical več kopij DSFja in tako mogoče pokončal nasprotnika v eni potezi (beri: OTK, FTK potencial). Karta se z lahkoto lahko vrne na 3. Govora je o reprintu te karte in čakanju le-tega. Šele ob reprintu naj bi se karta vrnila. Neupravičeno in neumno! Ko smo že pri neumnih zagovarjanjih, naj nadaljujem …

Victory Dragon: Karta je (baje) prepovedana iz enega samega razloga. To je, da ko bi igralec v Game 1 ali Game 2 napadel nasprotnika kot poslednji napad neposredno na njegove življenjske točke in si s tem zagotovil celoten Match, bo ta nasprotnik igro predal. Napad ne bo šel skozi, izgubljen bo le Single game. Victory Dragon je edini legalen Match-Winner, drugih vas večina še videla ni. Za karto moramo žrtvovati 3 Dragon-type pošasti in je ne moremo Special Summnati. Poleg zgoraj navedenega efekta je to edini efekt te karte. Ima 2400 napada. Karto bi po uporabnosti ocenil z nič več kot 2/10. Če bi Victory Dragon prišel na 1, 2 ali 3, ga ne bi nihče igral (razen vedno prisotnih troll igralcev), pa ne zaradi insta-scoop opcije. Torej, če se vrnem k edinem možnem razlogu za še vedno prepovedanost Victory Dragona. Predaja igre med/nekaj trenutkov pred napadom je možnost, ki jo dopušča Konami. Takšna so pravila. Torej si je igralec sam kriv, ker je pričakoval, da bo zmagal celoten match z enim uspešnim napadom slabe pošasti. Pika.

Goyo Guardian: Karta je (končno) prišla na 1. Igrali jo bodo, hmm, Blackwingi? Tu so še novi Lightsworni in mogoče še kakšen irelevanten deck. Trenutno ni decka, ki bi izrabljal LV6 Synchro pošasti, pa tudi če bi, mu en boljši target ne bo bistveno spremenil kakovosti. Na pamet sta mi na žalost prišla le 2 decka. Ob obvezni rabi Xyz pošasti, preprosto nimamo prostora za igranje situacijskih kart. Ta dva decka oziroma vsi decki si ne bi mogli privoščiti igrati več kot enega izvoda Goyo Guardiana. V roku prihodnjih dveh ban list lahko pričakujemo Goyo Guardiana na 2, in šele potem na 3. Kot to dela Konami. \*Tu postane zelo razvidno, da so tisti, zadolženi za ban listo, nekompetitivni igralci ali še kaj nam manj ugodnega. Vse karte, ki uzrejo svetlobo neprepovedanosti, so najprej omejene na 1, nato na 2, šele nato so neomejene. Lep primer tega je Tsukuyomi in sedaj Magician of Faith. Veliko ljudi je bilo razveseljenih z vrnitvijo te stare karte, jaz pa sem se spraševal, kdo bo to igral (govorim o Tsukuyomi in Magician of Faith), torej zakaj je le na 1. Trg je seveda ponorel, ampak kaj, ko bi se isto zgodilo, če bi se ta karta vrnila kot neomejena. Ko sem omenil, gre za nepoznavanje Yu-Gi-Oh! scene kot take, trenutnih Yu-Gi-Oh! trendov in strah pred ponovnimi napakami.

Blackwing - Gale the Whirlwind: Ptica je omejena, kar se tiče števila kopij, ki jih lahko igramo v našem pure Blackwing kupčku. Karta ni uporabna nikjer drugje. Blackwingi bi pridobili še zadnjo stvar, ki jim jo lahko vrnemo. Vrnilo se jim je pravzaprav vse, pa še vedno ni nobenega nikjer. Dejstvo je, da če Blackwingi odprejo z Black Whirlwindom, smo v godlji, naš 1300 ATK prijatelj nima pri tem ničesar. Z omejitvijo te karte na 2, ne bo noben bivši igralec Blackwingov tega decka prijel v roke. Vsaj ne zaradi tega. Ti igralci čakajo na božjo luč, ki se bo pokazala v obliki spremembe načina igranja/mete ali česa drugega, vsekakor pa ne kot še ena do sedaj že igrana Blackwing pošast več.

Magician of Faith: Karta je eno ban listo pred Goyo Guardianom, nekaj list za Tsukuyomijem. Trenutno ni izredno močnih Spell kart, preko katerih bi lahko izrabljali Magician of Faithov efekt. Pa tudi če bi bile, kdo ima čas in prostor v decku se s tem ukvarjati? Še Spellbooki ne. To bi moralo zadostovati. Pa vendar sta strah in nesposobnost ponovno prevladala. Karto lahko pričakujemo na listi neomejenih kart v septembrski ban listi.

Time Seal: Končno karta, ki je dobra. To je vsekakor veljalo tudi za Goyo Guardiana, ampak on je Extra Deck karta, torej ni neke primerjave. Ako nam jo nasprotnik blind Mystical Space Typhoona, smo v teoriji s tem ustvarili +1. Pravzaprav kaj nam pa blind MSTja, prav mu je. Če je pa bilo to zavoljo ključnega pusha, s tem nismo naredili nič bistvenega, kar bi spremenilo končen izid igre. Karta je izvrstna ob že vzpostavljenih fieldih, kot večina neuporabna na topdecku. Obravnavamo seveda njeno uporabno stran. Kaj nam zagotavlja uspešno vzpostavljen field? Poleg consistencyja, nič. Karta če kaj, znižuje consistency. Je le 1 za 1 menjava, boljša verzija karte Drastic Drop Off. Preprosto si ne moremo privoščiti igranja te karte v našem Main Decku. Time Seal lahko pride nazaj kot neomejena karta.

Gladiator Beast Bestiari: Pošast je ključna v svojem archetypu. Ker je omejen na 1, če se ga uspemo znebiti s karto kot je Bottomless Trap Hole ali Dimensional Prison, smo praktično zmagali. Archetype je, z izjemo redkih dosežkov, nekompetitiven. Označil bi ga kot tier 4, skupaj z Blackwingi, Koa'ki Meiruti, (pure) Ghostricki … Par Gladiator Beast Bestiarijev bi sprva požel hype, ki bi se kaj kmalu polegel. Deck, kot Blackwingi, potrebuje nekaj drugega. Obenem bi bili vsi zadovoljni, saj bi bil deck vseeno bistveno boljši in bolj igralen, mogoče med top 15 decki.

Navedel sem šest kart, ki se nahajajo na trenutni ban listi in opisal nevšečnosti njihove lokaciranosti na tej. V Facebook skupini se je poskušalo načeti ''produktivno'' diskusijo in analizo morebitnih pozitivnih sprememb na prihajajoči ban listi, iz tega ponovno ni bilo nič. Le kopico nepremišljenih postov in t.i. klasičnega shitpostanja. Tukaj je torej mojih pet centov glede ravnokar objavljene liste.

Nikakor ne uvrščam pisanje Yu-Gi-Oh! člankov kot idealno zapravljen prosti čas, vendar bi si vseeno želel nekoliko več člankov o najrazličnejših temah s strani mojih starejših kolegov. Ob pogledu na konstantno objavljanje v Facebook skupini mi je jasno, da je časa na pretek, le volje in zagnanosti ni. Če je problem v sramovanju nekvalitete napisanega v podobi slabega izražanja ali slovničnih napak, mislim, da to ne bi smel biti problem, najde se marsikdo pripravljen pomagati.

Lep pozdrav vsem, vaš Jaka ''Tempest'' Fortunat ;)