Ni vsak teden članka na našem blogu, razlogi (ali naj rečem izgovori) ostajajo isti. Vsake toliko pa nekdo vendarle omeni temo ob kateri bi bilo vredno izgubiti nekaj ur tipkanja (za vaših nekaj minut branja). Nedavno je to v Yugioh facebook skupini storil igralec, ko je izrazil željo po prispevku na temo »card advantage-a«. Takoj sem se določil za izvršitelja te prošnje.

Imeti »card advantage« ali »advantage« v žargonu pomeni imeti premoč ali prednost v virih. Naši viri so naše karte. Igralci na advantage gledamo drugače glede na izkušnje, strategijo ali matchup.

Za nekatere kupčke je največja prednost dober začetek igre. Da v prvi potezi uporabijo karto ali kombinacijo kart, ki jim v nadaljevanu omogoča lažje bojevanje, lažje priklice, lažje iskanje itd. To je zanje »setup«. Dragon Rulerji so s pomočjo Dragon Ravinea in Debris Dragona na začetku igre napolnili graveyard, kar jim je omogočalo poteze.

Drugi kupčki takoj na začetku igre poskrbijo za neke vrste kontrolo. Njihov setup je tako imenovani »lock«. Nasprotniku z enim ali več učinki preprečujejo nadaljevanje igre. Danes so to Nekrozi z Djinn Lockom ali Qliphorti s Floodgatei.

Opazili boste, da ni govora o nabiranju dodatnih kart. O »imeti več kart kot nasprotnik«. Seveda ni. Advantage kot tak pride v mnogih oblikah. Imam spisan seznam besed, ki jih uporabljamo ko govorimo o advantageu. »Attrition«, »draw power«, »plus ena«, »minus«, »setup«, »mass removal«, »virtual advantage«, »snowballing« itd. Nekatere bom uporabil v nadaljevanju, vseh pa seveda ne, ker bi to prispevek razpotegnilo do naslednjega ponedeljka, pojmi pa so povsem logični.

S koristno teorijo bi začel pri vprašanju katerega se igralci med igro premalo krat vprašamo. Kdaj nabirati advantage in kdaj ne?

Marsikdo bi tu poskočil v smislu, da advantage potrebujemo vedno. Seveda ga! Ampak prihaja v različnih oblikah in ne v številu kart v igri. Igralcu, ki ima na polju Vanity's Emptiness ni treba nič drugega kot 1900 beater, da bo premagal Nekroza, ki ne igra MSTja. Igralcu, ki ima vzpostavljen Djinn lock z Brionacom ni treba nič drugega, če igra proti nasprotniku, ki ne igra Djinn outov. Drugih kart ne ptoerbuje! Banalni primeri, se zavedam ampak mislim, da razumete kaj govorim.

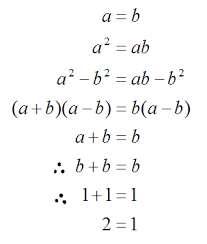
V igri proti najbolj zanesljivemu kupčku v igri, katerega playi se vsi končajo s +1 ali vsaj ničlo po porabljenih kartah in kartah, ki ostanejo v igri (Nekroz) ne iščite »attrition wara«, vojne z viri. Kupčki, ki imajo toliko moči imajo navadno tudi kakšno slabost. Veliko Special summonajo ali veliko searchajo ali pa se zanašajo na kak spell ali monster effect, da sploh lahko delujejo. Teh kupčkov ne boste premagali z 12 kartami, če so te slabše od njihovih. Premagali jih boste s preprečevanjem. Z igranjem na njihove slabosti. Te omenjene vojne pridejo do izraza le v redkih formatih kot je bil prejšnji WCQ EC format s HATom in Geargijami ali v mirror matchih. So izjeme jasno. V Qliphort Mirror matchu je popolnoma vseeno koliko kart držiš v roki, če te medtem OTKja z Discom.

Včasih se igralci znajdemo v situaciji, ki nam nikakor ni na roko. Igramo proti kupčku, ki konstantno plusa. Nabira karte in to močnejše od naših. V teh situacijah nam navadno ne ostane dosti možnosti. V naslednjih nekaj potezah bo konec in vse kar imamo na voljo je še en battle phase ali ena poteza za vrnitev v igro ali zmago. V primeru neuspeha smo poraženi. Takrat si lahko dovolimo, da za to eno veliko potezo porabimo več kart, kot je pametno. Naredimo minus, ker nas le to ločuje od takojšnjega poraza. Summon Exciton, effect in prekrižani prsti pa vseeno ne bo dovolj.

Da bi karkoli od zgoraj omenjenega delovalo morate poznati nasprotnikovo strategijo. Na srečo (vem kaj govorim) igramo formate z do 4 dobrimi in do 5 solidnimi kupčki. Na te kupčke se lahko navadimo, ker jih ni preveč.

Povem vam lahko iz lastne izkušnje, da za Nekroza (najboljši kupček trenutno) ne potrebujete prav dosti kot le deset iger, da se navadite njegove strategije. Da jo prepoznate. Na srečo naši kupčki delajo ves čas enih in istih 4-5 potez. Nekroz celo 3-4. Vaš card advantage proti njim ni pomemben. Pomembno je le, da imate prave odgovore na prave poteze.

Kaj to pomeni?



Pomeni, da zadržite svoje karte do trenutka ko bi z njimi ustavili njihovo resnično nevarno potezo. V Nekroz mirror matchu nihče ne negejta Manjuja z Effect Veilerjem. Nasprotnik v tistem trenutku drži še 4 karte in bo svoj Djinn Lock naredil v vsakem primeru. Z Veilerjem se počaka do Lavalval Chaina, ki Djinna odvrže v grob. Nasprotniku ostane samo še ena možnost, da Lavalvala z Valkyrusom tributa za sveže karte iz kupčka. Včasih njihova prva poteza ni Lavalval za Djinna. Ampak je Valkyrus za draw. Valkyrus v mirror matchu ne sme ostat na polju, ker ima nasprotnik lahko Nekroz of Trishula, ki za svoje delovanje potrebuje karto iz polja, roke in pokopališča. Effect Veiler na Valkyrusa poskrbi ravno za to. Valkyrus ostane na polju, rezultat; morebitni poraz.

Polovico zmage pomeni pametno ravnanje s svojimi viri. Čakanje na najnevarnejšo nasprotnikovo potezo. Ali pripravljanje terena za najnevarnejšo našo. Kako ocenite katera je najnevarnejša? Z igranjem. Če je nasprotnik že sedmič zapored zmagal z Nekroz of Trishulo čez našega Valkyrusa na polju potem je to pokazatelj, da naš Valkyrus ne sodi na polje ali, da nismo naredili dovolj, da bi ustavili Trishulo kot takšno. V Nekrozih je zaradi narave zgradbe kupčka lažje pustiti prazno polje kot igrati Trishula oute v obliki Lose 1 Turnov, Breakthrough Skillov in Fiendish Chainov.

Mirror match je matchup, ki je na turnirju polnem dobrih igralcev najbolj pogost. Vsi so tam za zmago zato igrajo najboljši kupček in zmagujejo, zato se z njimi srečuješ v swiss rundah in topu. Če niste šli na turnir igrat proti najboljšim igralcem in kupčkom potem niste šli igrat na zmago. Bi lahko ostali doma. Ko se vam v formatu en kupček zdi nepremagljiv si vzemite čas in igrajte z njim kakšen dan. Igrajte ga na DNju ali DevProju. Igrajte tudi proti njim. Da najdete slabosti in se jih naučite izkoristiti. S časom boste našli slabosti še tam, kjer jih prej niti iskali niste.

Mirror match je poleg tega, da je najpogostejši, tudi najtežji matchup. Oba igrata najboljšo strategijo in oba igrata dobro. Kdo potem zmaga? Tisti,ki ima več sreče? Drži, včasih. Navadno zmaga tisti, ki je svojo kombinacijo kart izkoristil sebi v prid. V Nekrozih vedno preprosto ne gre v Djinn Lock. Lahko pa nasprotnika ujamete v past, da vam pusti na polju karte. Morda naredi svoj Djinn lock. Kasneje ga čaka Book of Eclipse in Trishula. Opcij je nešteto. Svoje karte, svojo kombinacijo najboljših kart izkoristite sebi v prid. Pomislite ali je aktivacija nekega effecta nujna ali pa lahko počakate eno potezo in z isto karto naredite dvojno škodo.

Dostikrat to pomeni, da vzamete damage. V Qliphortih so situacije, ko imaš setan Mirror Force nasprotnik (zavoljo tega primeri nima Helixa) pa napade za 3600. Zdrava pamet pravi, da bi z aktivacijo zaščitili dober del življenjskih toč in hkrati umaknili ve njegovi Qli pošasti iz poti za OTK. Nimamo pa dovolj ali pravih kart za OTK. Manjka nam še nekaj malega. Mirror Force zadržimo in ga aktiviramo ob njihovem naslednjem napadu naslednjo potezo. S tem jim uničimo več kot le dve pošasti, saj niso pričakovali Mirrorja. Mislili so, da je setana karta kaj povsem drugega, ker kdo pa ne bi aktiviral Mirrorja v tisti situaciji za 3600. Naslednjo potezo zmagamo. Psihološka past. Sam sem to naredil nešteto krat.

Zelo podobno je s Scoutom proti MSTju. Naredimo hud setup z 9 in 1 scaleom, ki ga preprosto morajo uničiti. Ali začnemo z aktivacijo Skill Draina, da izvlečemo MST. Naslednjo potezo je naš Scout že na delu. V obeh primerih gre za menjavo ene karte za morda ve njihovi. Celo žrtvovali smo življenjske točke. Kakšen Card Advantage torej? Medtem ko CARD advantagea res ni bilo, smo imeli vseeno večje možnosti za zmago. V prvem scenariju smo napadi za dovolj škode po tem, ko smo jim spraznili polje in uničili setup. V drugem pa smo lahko nemoteno uporabljali Scouta dokler niso povlekli drugega MSTja, ko pa je bilo seveda že prepozno.

Card advantage kot tak je precenjen v današnjem času. V času Goatov pred dolgimi leti je bil Advantage zelo pomemben, še posebej, ker so bili vsi učinki močnejši od današnjih. Igralci iz tistega časa znajo najbolje razpolagati z viri. So pravi mojstri v igri kako z eno karto uničiti dve. Navadno je to za ceno življenjskih točk. Obstaja teorija v pokru koliko žetonov je vredna katera karta v kateri fazi igre. Enako bi lahko rekli tukaj. Koliko življenjskih točk sem pripravljen žrtvovati, da bi prišel do naslednje karte na topdecku. Upoštevati moramo tudi možnost, da kart ona topdecku tudi v resnici dobimo. Koliko življenjskih toč je vreden moj Mirror Force, ki me lahko pripelje do zmage, če ga zadržim eno samo potezo. Ali je vreden 3600 točk. Če je na drugi strani enačbe samo zmaga, potem je vreden vse življenjske točke razen ene, ki me še drži v igri. Čep a je v enačbi še kakšna nasprotnikova karta pa tisti Mirror Force pomeni manj. Vsaka nasprotnikova karta lahko pomeni prepreko na moji poti do zmage. Če ima nasprotnik Helixa in obstaja možnost, da ga bo tributal med tem in naslednjim napadom, da mi uniči moj Mirror Force potem bom resno premislil ali bom tvegal.

Imamo setan Torrential Tribute. Nasprotnik prikliče pošast. Imamo možnost uničiti pošast ali pa ne. Če jo uničimo smo porabili zelo močni TT. Če je ne uničimo izgubimo življenjske točke. Če pošasti ne uničimo lahko naslednjo potezo uničimo dve, ko bo nasprotnik priklical še eno. Še ena psihološka past, saj nasprotnik ne pričakuje TTja, ker ga prvič nismo aktivirali.

Jasno ni vse tako črno belo. Nasprotnik igra isto igro kot vi in v marsikateri situaciji bo »prebral« tisti TT. Naslednjo potezo ne bo priklical pošasti ampak samo napadel s prvo. Ker bi on s TTjem storil isto. Na srečo igramo strateško igro in največji del zabave je siliti nasprotnika v poteze, ki jih ni želel in ga pričakati s kartami, ki mu niso všeč. Enako pa se lahko zgodi nam. Enkrat sem napisal članek o luknjah. Oba imata vse odgovore na vse poteze. Zmaga tisti, ki mu je uspelo igrati skozi luknje, ko nasprotnik ni imel odgovora.

Na koncu prispevka ne želim, da ste razočarani, ker nisem pisal nasvetov kako do čim večjega card advantagea. Do čim večih virov. Današnji Yugioh preprosto ni o tem. Advantage pride sam od sebe (karte v igri), če igrate pametno. Če ste vi tisti, ki so v past ujeli nasprotnika in ne obratno. Če ste vi tisti, ki ste eno svojo zamenjali za dve njegovi. Če ste vi tisti, ki ste igrali dobre karte z manjšimi costi.

Za tiste, ki pa ste prepričani, da je pot do zmage v Yugiohu v tem, da naberete v igri več karto kot nasprotnik pa vam priporočam kupčke, ki delajo redne +1. Plus ena je mitični pojav v Yugiohu, kjer se ena karta zamenja za dve. Pot of Greed je že vsa leta bannan ravno zaradi tega. Brez plačila se zamenja za dve novi karti. Preparation of Rites danes ravno tako, s tem, da se zamenja za dve karti, ki jih sami izberete. Karto čaka samo še ban (recimo, da jim oprostimo spodrsljaj na prejšnji ban listi). +1 danes ne prihaja več od ene same karte ampak od kombinacije kart. Skoraj vse potez v Nekrozih so +1. Pa porabijo po 3 karte za vsak summon. Zato tudi so top kupček. Kupček, ki dela redne pluse je še Ritual Beast. Porabi več kart za +1 in lahko gre vse do +3 z eno potezo, odvisno od setupa. Večina drugih kupčkov ima eno ali dve karti v kupčku, ki nudita resne pluse. V Volcanicih je to kombinacija Blaze Acceleratorja in Shella. V Qliphortih Scout. V Evilswarmih Ophion in Kerykion. Vsi ti kupčki in še večina drugih omembe vrednih strategij imajo možnost snowballanja. To je pojav, ko igralec iz poteze u potezo nabere več kart in enkrat ko se kolesa vrtijo se ga težko ustavi. Geargije v prejšnjem formatu. Vsako potezo je v igro prišla karta iz topdecka in karta, ki jo je poiskal Geargiarmor. Na nasprotnika se je ustvarjal pritisk s trapi in Xyzji, ki so bili skoraj brezplačni, ker smo razpolagali s toliko kartami. Je bil kupček najboljši? Ni bil. Še vedno so obstajale boljše kombinacije kart. Ena sama poteza preprosto ni dovolj za zmago. Posebej še ne pri strategijah, ko se zanašate na eno karto na kateri sloni cela igra.

Vedno ko boste imeli več kart kot nasprotnik ne boste zmagali. Več kart lahko daje lažni občutek prednosti. Virtual advantage. Pojav, ko imamo prednost, v resnici pa ne moremo nič. Imamo dva Fiendish Chaina in nasprotnik se tega dobro zaveda. Vseeno spusti Trishulo in se zaščiti z Book of Eclipsom. Igra trenutno je tako napredna, da ne bo prav dosti situacij, ko boste imeli mnoštvo virov za tratenje. Bodo pa situacije, ko boste imeli več virov kot nasprotnik in boste vseeno v podrejenem položaju zaradi locka ali flodgatea.

Na četrti strani prispevka sem, na polovici. Rekel sem si, da bom pisal krajše prispevke in kvalitetnejše. Upam, da mi uspeva.

En odstavek bom namenil še »floaterjem«. Floatanje je verjetno najboljši način razpolaganja z viri in nabiranja le teh. Floaterji so navadno pošasti, ki se ali vrnejo v igro ali, pogosteje, se nadomestijo z novo karto. Danes so najmočnejši Burning Abyssi. Do sedaj so s floaterji pazili, pri Burning Abyssih pa so očitno res želeli, da uspejo kot TCG strategija (spodleteli so jim nedavno Noble Knighti in tudi za Spellbooke so potrebovali Spellbook of Judgment). Burning Abyssi se na prvi pogled zdijo uravnotežena strategija, vendar jim v resnici igra nikoli ne zataji. Ko se temu kupčku kolesa zasučejo je neustavljiv. Prav tako lahko igra nekaj najmočnejših trap kart v igri in to jih naredi samo še boljše. Ne glede na to ali igram Qliphorte ali kateri drugi kupček je moje analitično mnenje, da so šli predaleč.

 Ker se bojim, da sem res ponovno predolg bom šel še enkrat čez cel sestavek, pobrisal in uredil odstavke ter spodaj povzel vse napisano.

Največji card advantage pride iz floaterjev in potez, katerih rezultat je +1.

Tudi najmočnejši kupčki imajo slabosti, igrajte na njihove slabosti, ne kosajte z njimi v številu kart.

Število kart v igri ni vedno pokazatelj premoči.

Žrtvujte svoj drugi vir, življenjske točke, da prihranite karte.

Pričakujte njihove odgovore, da prihranite karte.

Postavljajte jim pasti.

Poznajte nasprotne strategije in njihove slabosti, da jih lahko spravite v past.

Igrajte karte, ki nimajo hudih costov. Nobena karta ni nepremagljiva.

Pred vsako potezo se vprašajte ali jo sploh morate naredit? Kmalu boste oklestili kupčke polovice neuporabnih kart.

Play hard or go home Hoban!

Pamet vam je solil top 8 iz WCQ European Championshipa v Dublinu 2015,

Matej Jakob