Spoštovani bralci, pozdrav!

Malo zamujam s tem prispevkom, ki si ga je zaželel eden od slovenskih igralcev. Game 3. Kako ravnati v tretji igri in zakaj je obnašanje takrat drugačno.

Kako izgledajo igre yugioha danes.

Prva igra. Eden od igralcev ima prednost pred drugim, zaradi izbire kupčka in/ali meta kockice. Raznih preobratov in noro dobrih topdeckov ne bomo upoštevali. Igra se lahko konča na le nekaj načinov. Igralec, ki ima prednost bo zmagal ravno zaradi te prednosti. Igralec, ki ima prednost bo povlekel zelo slab opening hand in izgubil. Igralec, ki ima prednost bo storil serijo napak, ki bodo igralcu v slabšem položaju pomagale do zmage. Igra traja nekje 15 minut.

Game 2. Sajdanje. Igralec, ki je bil prej v slabšem položaju, bo sedaj svoj kupček napolnil z raznimi odgovori na nasprotnikovo strategijo. Igra se bo odvila spet v le nekaj smeri. Ena smer je, da je igralec, ki ima zdaj poln kupček odgovorov potegne te odgovore in kontrolira igro od samega začetka. Igralec z boljšim matchupom se ves čas bori proti raznim Macro Cosmosom in svojemu handu in ne toliko z nasprotnikom. Lahko se zgodi, da igralec dobi vse kontra-karte pa prvi igralec vseeno zmaga game 2, ker zvleče dovolj anti-anti kart, navadno MSTjev in Dust Tornadotov. Lahko pa drugi igralec, ki je ravno napolnil svoj kupček z anti-kartami izgubi igro, ker pač ne dobi nobene od teh kart pravočasno. To, se mi zdi, pa je tudi najpogostejši razplet. Vsaj ko jaz igram in ko je vpleten Macro Cosmos. Ta igra ne traja ravno dolgo.

Karkoli naj bi že vplivalo na razplet igre, izid je zelo pogosto izenačen. Sploh na višjih mizah, ko igrajo dobri igralci in dobri kupčki med sabo. Kar po domače, če igraš meta kupček-top kupček, lažje zmagaš proti vsem ostalim, ki ne igrajo katerega od najboljših…5 ali nekaj takega kupčkov.

Zdaj imaš ponovno možnost za sajdanje. To, da si v game 3 pomeni, da še ni vse izgubljeno. Lahko igro končaš z zmago, neodločenim rezultatom ali porazom. Nič še ni odločeno. Ravno zato je ta igra tako zelo pomembna. Očitno je, da si imel nekaj težav, verjetno zaradi matchupa, ki ti ni najlažji od trenutnih meta kupčkov. Če ni kriv matchup, pa je krivda na kartah, ki jih je sajdal.

Toda to je za nami. Zdaj je čas, da spremeniš main in zmagaš. Prva stvar! Kdo začne?

Če si prejšnjo igro izgubil, potem zdaj začneš ti verjetno. Sajdaj temu primerno. Če igro začenjaš lahko v kupčku pustiš manj hand trapov. Dobil boš priložnost, da močno odpreš igro s katerim svojih najmočnejših kombotov ali setupov. Dobil boš možnost (pazi!), da setaš trap karte, preden nasprotnik ponori s kakim magi-shark playem. Pomembno je, da v kupčku pustiš ravno prave karte. Če igraš kupček, ki se hitro zabarikadira na fieldu, kot je Dino Rabbit ali Six Samurai, je možno, da v tej igri ne boš potreboval Dark Holea. Pusti ga zunaj, nič za to. Če pogosto iz kupčka jemlješ Solem Judgment, je mogoče dobro, da ga pustiš notri ko začneš. Da ko močno odpreš igro, ne izgubiš vsega v neumni Heavy Storm ali Dark Hole.

Pojdi skozi main deck in side deck in poskrbi, da ko začneš, ne navlečeš kart, ki ti takoj nič ne pomagajo. Poskrbi, da boš odprl igro s šestimi živimi kartami. To ni 100% mogoče, zato pa poskrbi, da bo odstotek živih kart čim višji. Začenjaš igro? Pomeni, da boš verjetno kontroliral potek, pusti zunaj Pot of Avarice. Nauči se prepoznati karte, ki so slabe, ki naj bi ostajale zunaj. To je pravzaprav dokaj preprosto. Preberi naslednji odstavek.

Pripravi se že doma. Nekaj pomembnih točk bomo skupaj pokrili pri teh pripravah.

Preveri meto. Preveri kaj igrajo nasprotniki. Navadno je to dokaj očitno, saj ne igraš na turnirju prvič. Igral si že nekajkrat in spremljal na spletu. Danes te nič več ne more presenetiti razen mogoče inovacije. Inovativni kupčki pa navadno ne zdržijo prevelikega pritiska. Ali se nehajo igrat po nekaj turnirjih ali pa postanejo nova meta in niso več inovacija. Lahko pa so solidna strategija, ki ne zdrži sedem do enajst rund dolgih turnirjev.

Teh pet kupčkov na katere se moraš nujno pripravit ni problem preverit in si zamislit poteka igre oz. sajdanja. Točno boš vedel proti kateremu kupčku imaš dober matchup (ker si z njim že igral v preteklosti) in točno boš vedel kateri kupček te premaga in zakaj te premaga. Premaga te skoraj vedno ena od kombinacij nasprotnikovih kart. Cel kupček kot kupček te ne premaga, ker to bi pomenilo, da igraš neko strategijo, ki je prastara in dotrajana. Če hočeš na vrh, če hočeš zmagovati game 3 pa boš potreboval kaj novejšega. Ni nujno dragega. Samo novejšega. V yugiohu ni tega, da bi sestavil kupček in ga igral nekaj let. Lahko ga igraš nekaj mesecev. To pa je to. Tu se cikel konča.

Dobro, preveril si kaj se pričakuje na turnirju, temu primerno si sestavil side deck. Ogromno si tudi igral in ogromno krat izgubil. Videl si kaj sajdajo. Vedeti moraš kaj sajdajo. Če imaš dober matchup, te ne bo ubil nasprotnikov kupček ampak njegov stranski kupček. Njegov Side deck. Tudi to upoštevaj pri sajdanju. Še vedno teoretiziramo, da začenjaš game 3. To pomeni, da nasprotnik svojih sajdanih kart še ne more koristiti do svoje poteze, razen hand trapov. Če igraš Windupe lahko sajdaš Dimensional Fissure, kljub temu, da nasprotnika ta karta sploh ne onemogoča. Onemogoča mu razne Veilerje in MaxxCje, ti pa te ustavijo tudi v prvi potezi. (poznavalci igre so tu prepoznali zelo slab primer, ker spet, če pogledamo katere karte so žive in katere mrtve v opening handu, bi bil dimensional fissure mrtva karta, sploh zato, ker lahko na samo aktivacijo fissurja nasprotnik chaina maxx C in vas zaustavi vseeno)

Prva točka pravi; preveri meto. Preveri pa tudi kaj sajdajo. Temu primerno tudi ti sajdaj. Ni pomembno samo, da deluje tvoja osnovna strategija. Pomembno je, da zmagamo, ko nas nasprotnik na vso moč onemogoča.

Naslednja točka bi bila, da že doma greš skozi nekaj najpogostejših matchupov in zamenjaš karte ven iz kupčka in not v kupček. Zato tudi pripravljaš side. Tako ga tudi pripraviš, da greš skozi opcije. Iščeš seveda karte, ki koristijo proti čim večim kupčkom, ker je prostor pač zelo omejen. Že doma si zamisli kako boš sajdal. Stori to večkrat, da ko za mizo naletiš na ta matchup, samo rutinirano zamenjaš karte in si pripravljen na igro in ne šele takrat tuhtaš. Kaj dati ven iz kupčka? Karkoli ti ne pomaga pri začenjanju igre. Drži se tega vodila, da za začetek igre potrebuješ čim boj živ hand.

Naslednja stvar pa so številke. Koliko česa? Glede na to, da začenjamo igro in igramo 3x Raioha bomo v main dali vse tri kopije. Da s tem povečamo možnost, da odpremo z njim iz 28 na skoraj 50 odstotokov. Omenil sem, da lahko zmanjšamo število hand trapov. To gre še posebej za Maxx C, ki je odličen za zaustavljanje first turn spammanja. Kasneje v igri bo Veiler boljši. Torej če je bil namen igrat 3x maxx C in 2x Veiler, lahko mirne volje pustimo enega Cja v side decku in s tem dobimo prostor za tisti Solemn. Če je nasprotnik Chaos Dragon ali Agent lahko odstranimo vse MSTje in Heavy Storm. Čeprav, znajo sajdati Royal Decree. Jaz pogosto pustim 2x MST noter.

In če ste mislili, da bo ta članek opisal vse menjave kart ven in noter iz side decka za vse matchupe ste se zmotili. Tega ne morem spisat. Meta se spreminja, sploh zdaj se nam bliža seznam prepovedanih in omejenih kart nov in bo število Maxx Cjev in število Gozn Matchev padlo. Razlikujejo se tudi kupčki med sabo in pa side decki. Moj side deck je vedno popolnoma drugačen od drugih. Zakaj? Ker tudi drugače igram in imam drugačen kupček. Kupčki, ki jih ubijajo Gozen Matchi in Macro cosmosi logično igrajo Royal Decree ali dodatne kopije MStjev ter Dust Tornado. Meni tega ni treba. Itd.

Da osvežim. Doma preverite kaj igrajo nasprotniki. Preverite kako sajdajo. Temu prilagodite svoj side deck. Med sajdanjem za tretjo igro, ko začnete, pa upoštevajte razmerja kart. Koliko kopij katere in pa ali sploh katero karto. Cilj je odpreti dobrih 6 kart.

Se pa zgodi, da smo v slabši situaciji, ko nasprotnik začne tretjo igro. Prvi dve točki ostajata enaki. Preveriti doma kaj igrajo. Preveriti kako bomo sajdali, kaj bomo jemali ven in kaj dajali noter. Preveriti s čim nas bodo oni želeli zaustaviti.

Tretja točka pa je malo spremenjena. Še vedno govorimo o razmerjih. Le, da moram tokrat že upoštevati, da je imel nasprotnik čas za setup, čas za setanje kart, čas za pridobivanje svojih kart, ki jih ima za boj z našo strategijo. Tokrat hand, ki smo ga zvlekli ne bo najlepši, možno da bo poln MSTjev in podobno. Bo pa ravno pravi, za spopadanje z nasprotnikovim fieldom. Glede na to, da začenjamo drugi, bo nasprotnik že aktiviral vse search effecte kar jih ima in nam Raioh drugo rundo ne koristi za nič drugega kot le, da zvleče BTH.

Žal pri tem ni velikih skrivnosti. Gre le za to, da z igranjem ugotoviš katera karta ti pomaga ko začenjaš in katera ko začenja on. Veliko matchupov pa je takšnih, da ni razlik pri sajdanju za obe situaciji. Da je side enak če začne on ali če začneš ti. V tem ni nič slabega. Če le potegneš karte, ki jih potrebuješ oz. ne potegneš preveč slabih kart v začetnih 6.

Pomaga lahko tudi, da za vsak matchup vprašaš koga čigar mnenje ceniš v tej igri. Pokažeš mu svoj side deck, poveš mu kdo začenja. Verjetno bo z veseljem pomagal. Svoje izbire bo tudi obrazložil.

V game 3 pa ni vse samo v kartah. Zdaj, bolj kot kadarkoli, je pomembno, da se ne predaš. Pomembno je, da odigraš do zadnje poteze. Bolj kot to, pa je seveda pomembno, da ne delate napak. Nekaj napotkov se najde v mojem zadnjem članku topanju. Prebrskajte in preberite.

Lep pozdrav in ogromno uspeha vsem, ki nas grejo zastopat v Bochum!

Matej Jakob, cardtraders.eu