Prispevek je posvečen Gravekeeperju in Fire Kingu iz Novega mesta!

Oj!

Prejšnjo soboto na P4P championship turnirju v Ljubljani smo se pomerili slovenski, hrvaški in nekaj italijanskih igralcev. Turnir je bil zelo podoben našim OPEN turnirjem (naslednji prihaja sredi novembra) v tem, da je bil zelo lep nagradni sklad in pošteno število meta kupčkov. Najboljših kupčkov trenutno. Trenutno so najboljši brez dvoma Dragon Rulerji, katera koli njihova različica že. To se je pokazalo tudi na turnirju. Bilo jih je ogromno in veliko jih je prišlo tudi med najboljših 8.

Jaz jih nisem igral, kot vedno sem igral Karakurije (Karakuri Geargia), pošteno sem si priboril tretje mesto, za to sem čez dan premagal 3 Dragon rulerje, Constellarja, Madolcheje, Fire Fiste, Evilswarma in Dragunity Rulerje. Izgubil sem edino proti zmagovalcu turnirja, enkrat v swissu in enkrat v top 4, kjer sem izpadel iz boja za prvo mesto. Tudi on je igral različico Dragonov.

Če preštejemo, to nanese 6 Dragon matchupov. Šest iger proti tej ali oni verziji Dragon Rulerjev, šest matchev pravzaprav. Mislim, da nisem nobene igre zmagal z dva proti nič. Torej šest krat 3 (za tri posamezne igre matcha) je 18, če imam prav.

Osemnajst iger proti dragonom niti ni tako veliko za sedem rundni turnir. Na YCSu v Londonu prihodnji vikend jih zna biti še več. Tam se igra 10 ali 11 rund in še 4 runde izpadanja v top 32. Itak računamo na top haha!

Vsem Dragon Rulerjem je skupno to, da lahko uporabljajo Skill Drain in Royal Decree (v main in side decku), medtem ko jaz klonim pred obema kartama s svojim kupčkom. Ne dam se brez boja, tudi sam pridem pripravljen s Twisterjem, ki služi kot dodatni MST in z močno voljo! Ne bom se hvalil s jeklenimi živci, ker jih nimam, lahko pa rečem, da sem ogromno igral na DuelingNetworku in se že kar navadil na vse kar nasprotniki pripravijo za zmago.

Ko igraš kupček z velikim številom trap kart, na katere se zanašaš (o trap kartah sem nekaj napisal pred kakšnim tednom), se težko znajdeš brez. Se, seveda, »v sili hudič še muhe žre«, gre slovenski pregovor. Ampak je velik težje. Še težje postane, ko ima nasprotnik poleg Decreejev pripravljene še Skill Draine, ki ugasnejo večino effectov pošasti na polju. V kupčku, kjer igraš toliko pošasti kot trap kart in potrebuješ effecte za kombiniranje pošasti in ustvarjanje večjih in močnejših, se prisotnost Skill Draina še toliko bolj občuti.

Zato pa sem igral skoraj z vsemi, če ne z vsemi, tri igre matcha. Dve nista bili dovolj za zmago. Ker so nekatere igre dobili preveč Decreejev, medtem ko jaz premalo MSTjev ali pa preveč Skill Drainov. Bile so igre, ko so imeli obe karti!

Ko igraš kupček, ki ga Skill Drain in Decree ustavita na mestu tako zelo kot Geargie, igra ni več Yugioh ampak samo še boj za preživetje, nabiranje delov kombota in pa čakanje na MST. Ni prijetno, verjemite, sploh, ko v miks vštejete še vse hand trape. Boji z mlini na veter! Se počutim kot Don Kihot!

Danes vam ne pišem, da bi se pohvalil s tretjim mestom, s svojim rezultatom kljub tegobam ali, da bi se vam zasmilil. Pišem, ker sem večkrat tisti dan si mislil ali celo zaklical nasprotniku »umakni ta Skill Drain/Royal Decree in igrajva kaj Yugioha!«, kajti igra se zame res ustavi zaradi teh kart. Pa to so samo primeri, primeri iz mojega doživljanja tega turnirja. Kdo drug si je mislil enako, ko ni mogel mimo mojega Rivalrya, katerega tri kopije so delale nadure v soboto. Dragon igralec se počuti enako ko mu obrnemo Imperial Iron Wall. Mermail, ko mu aktiviramo Soul Drain.

Večkrat sem zaklical naj umaknejo to karto, da se lahko pošteno udariva. Toda te karte (navadno continuous trap karte, material za side deck) so del igre. Zmaga tisti, ki mu uspe mimo teh kart, ki najde luknje pri igri. O iskanju lukenj med igro pa sem tudi že napisal prispevek, če pobrskate.

Eno stran besedila sem porabil, da pridem do sem, do točke, kjer vam povem, da so bili Skill Draini in Decreeji odgovorni za temo tega prispevka.

Tu se sprašujem, v katero smer naj peljem tole pisanje. Lahko vam povem, da sta dva mladca iz Novega mesta našla Yugija (našla Jezusa haha), zmanjšala svoje kupčke na 40-43 kart in spoznala, katere karte jima pri igri najbolj koristijo in jih potrebujeta po tri kopije. Takoj sta videla razliko pri igri. Lahko bi rekli, da sta prej »nabijala karte« zdaj pa bosta igrala Yugioh!

Mislim pa, da se bom vseeno odločil za smer o kateri bi pisal že pred časom, pa sem nekako odlašal. Da vam bo jasno kaj govorim, se vrnimo malo nazaj.

Pri igri Yugioha je zmagovalec igralec z dvema zmaganima igrama. Nasprotniki se ne pustijo zlahka, se dobro borijo. Zato tudi najboljšim ne uspe vseh nasprotnikov premagat z 2:0. To pomeni tri igre, kot sem omenil že prej zgoraj.

Prva igra je brez pomoči side decka. Večkrat je to poštena igra, ko oba igralca dasta vse od sebe in se zanašata zgolj na dobro sestavljen (consitant) main deck. Nekateri kupčki imajo veliko prednost, če začnejo z igro prvi, da postavijo (setup) vse trap karte in pošasti na polje, preden bi njihove poteze lahko preprečil nasprotnik  svojimi odgovori. Kdaj pa kdaj pa se zgodi, da je bil en kupček toliko boljši od drugega, da ga je preprosto povozil. Nekatere igre so odločene zaradi res slabih začetnih šestih kart enega igralca, toda vsi igralci poskušajo svoje kupčke pripraviti pred turnirjem, da do tega ne prihaja preveč.

To je prva igra. V drugi igri pa v enačbo dodajmo še side deck karte. Igralec, ki gre prvi bo imel prednost, da bo lahko vse svoje side deck karte položil na polje pred nasprotnikom. Mogoče se kdo vpraša, kaj je potem sploh smisel igranja meta kupčkov in poseganja po prvih mestih. Igre so dolgočasne in rezultati znani že vnaprej.

Pa sploh ni tako!

Vse kar je zgoraj napisano je res. Vedno pa se lahko borimo. Plavamo proti toku. Bijemo bitko gor po hribu. Še s tako slabim opening handom lahko »ukrademo« zmago, ko se zvezde poravnajo in se naše poteze in karte točno pokrivajo z nasprotnikovimi. Medtem ko se nasprotniku zdi, da ima vse odgovore v primerjavi z vašimi, se hitro lahko vse obrne z enim topdeckom ali dobro premišljenim playem. Medtem ko je en od igralcev začel prvi je lahko dobil soliden hand ampak brez kart iz side decka. Vedno lahko najdemo luknje in se zmuznemo skoznje. To je Yugioh.

To pa ni vse. Vse igre niso kraja zmag. Nekatere igre so kot pravljične bitke, zgodbe o junaških dejanjih iz preteklosti. O herojih in o pogumu. O pretkanih umih in nabrušenih jezikih. Nekatere igre so odigrane tako lepo, da se po igri noben od igralcev ne jezi, nobenih solz ni in nobenih zamer. Oba sta dala vse od sebe, zmagal je tisti, ki je imel tisto malo več kar je bilo potrebno za zmago.

To je pravi Yugioh! Pravi šport! Za te igre živimo igralci, zaradi teh iger imamo radi to igro. Zadnje čase se Dragon igralci v mirror matchih odločajo (predhodno dogovorijo) za igro brez Return From the Different Dimensiona. Igralec, ki bo sprožil to karto bo imel veliko prednost v igri. Malo je teh, ki bi zavrnili nasprotnikov predlog, da vzameta iz igre Return, saj bi to pomenilo, da tvegajo, da ga bo nasprotnik potegnil prvi in z njim zmagal. Vsi pa imamo raje poštene igre, težke boje in ne blowoutov, ko je en premagal drugega samo zaradi ene karte. Teh kart je v igri še zelo malo, nekaj pa jih je le.

Return pomaga v Game 1, da si pridobimo določeno prednost pred nasprotnikom z eno ukradeno zmago. Pomaga tudi skozi swiss runde turnirja, ker jih je več in ne visi vse na nitki. Ko pa smo enkrat v topu pa si od vsega najbolj želimo lepega Yugioha.

Zato, ko naslednjič ne boste prepričani o svoji karieri igralca, se spomnite na vse lepe igre. Igre vredne vseh porazov, vseh ur testanja in vseh zapravljenih evrov. Živite tudi vi za te lepe igre. Yugioh igre.

Lep in uspešen dan vam želim,

Matej, cardtraders.eu