MST 3. del

Že tretji!

Po vaših odzivih kompliciram, sem tečen in pretiravam. Morda. Ampak imam pošten razlog, se mi zdi. Ves ta čas, odkar pišem blog (od prvega MST članka), smo odigrali neizmerljivo število iger, a le mali delež teh res sto odstotno.

Patrick Hoban verjame v teorijo, da je v igri le en sam play »tisti pravi«. On bo že vedel, saj ima kar nekaj naslovov v žepu. Kako bi lahko razmišljali o, ali celo odigrali, »tisti pravi play«, če pa se zatakne že pri osnovah. Napisana sta dva prispevka na to temo. In tu je tretji. Preprostejši kot kdajkoli. Tudi krajši. Vse, samo, da dojamete. Da spomnim, vedno smo na voljo (mi pri cardtraders.eu in kup drugih zelo sposobnih igralcev, ki spremljajo naš portal) za vprašanja. Za diskusije.

Igralci verjamejo, da se na svojo igro spoznajo najbolje in, da o svojem kupčku vejo vse. Igro posameznega igralca bi lahko imenovali tudi »playstyle« (stvar debate ali playstyli sploh obstajajo). Toda nekateri igrajo na način, ki je naravnost skregan z logiko in, če je to njihov playstyle, potem so style-less (brez stila?).

Prosim ne mislite si v svojih glavah, da sem jaz brez napak, da vam zdaj tu solim pamet. Konec koncev vam ne bom dajal neposrednih napotkov za igro za vaš kupček ali za vsako posamezno situacijo. Ne, podal vam bom osnovne informacije, ki vas bodo (upam) streznile in česa naučile.

Zakaj sem začel s playstyli? Ker ljudje ne marate kritik in ste prepričani, da obstajajo situacije, ko moraš na slepo MSTjat. In nihče tega ne zanika. Niti jaz, glasni zagovornik zadrževanja MSTja za prave situacije. Včasih je prava situacija za MST ravno aktivacija na slepo.

Ampak dejte se zavedat kdaj je slepa aktivacija pravi play in kdaj ne! Večina vas je pri tem zelo zmedenih. Mečete MST, kot, da je filler karta. Kot, da je Upstart Goblin. 1 za 1.

Se spomnite Heavy Storma? Heavy Storm je bil ena najmanj taktičnih kart v igri. V Yugiohu pa smo daleč za tem random metanjem Heavyja na field in pushanjem za game.

Ker so trenutno najbolj popularni ti Dragoni, se igra veliko reaktivnih kart, continuous kart, ki ostanejo na fieldu za svoje effecte in pa zelo malo počasnih kart. Hitre karte, reaktivne karte so CHAINABLE. Počasne karte so Mirror Force, setani blef spelli in nobena druga ne pride na misel. So, ampak se ne igrajo.

Če zadanemo reaktiven trap, ga chainajo. Če zadanemo Spell se nismo znebili nobene grožnje, ker spell to ni. Mimo/skozi Mirror Force pa se tudi zlahka igra.

Ostanejo karte, ki ostajajo na fieldu med igro za svoje effecte. Fiendish chain in Call of the Haunted v underdogih. Dragon Ravine, Skill Drain, Royal Decree, Vanity's Emptiness in Tenki v bolj pogostih matchupih.

Ustanovili smo, da MSTjanje kart izpred dveh odstavkov ne doseže nič in gre pa butasto 1 za 1 menjavo, ki lahko poenostavi igro do take stopnje, ko smo mi na slabšem kot nasprotnik (govorim o chainih z večimi Raigeki Breaki in MSTji).

Zato vam dajem zlato pravilo MSTjanja številka ena. Karto prihrani za Continuous effect! Ti so najnevarnejši!

Pravilo velja za sedanji čas, sedanji Yugioh. Včasih smo igrali proti mnogim BTHjem, Warningom, TTjem, Mirrorjem in Prisonom. Takrat smo lahko na drugačne načine prebrali katera karta je setana kje in se tako odločili za pravi MST. Danes pa je situacija toliko enostavnejša, da me res mede zakaj se ne poslužujete bolj učinkovitega in varnejšega načina uporabe te odlične karte.

Začel sem s pravimi in napačnimi situacijami slepega MSTjanja. Vrinil sem prvo zlato pravilo, ker je res osnova osnov. Nadaljujmo od tam, kjer sem prej končal. Napačne situacije. Nasprotnik začne. Seta 3 karte istočasno. Naša poteza. MST. NE!

Če je nasprotnik v kateri koli situaciji setal 3 ali več kart hkrati, NE aktiviramo Typhoona za uničenje katere koli od njih. Možnosti, da zadanemo so 1:3. Kar pomeni, da je več možnosti, da zgrešimo. 2:3 možnosti.

Ali, če se približam iz druge strani. KAJ SPLOH CILJATE!?! Mystical Space Typhoon v tri setane karte nikoli ne bo dobra ideja. Mogoče bo kdaj v kakšni igri izhod v sili. Še vedno pa bo slaba ideja, ker je kart, ki nas lahko ustavijo preveč. Povprečni dragon igralec ima lahko setan Emptiness, Return, Raigeki Break, Sixth Sense, Mystical Space Typhoon in občasno še kakšno drugo karto. Večino naštetih igrajo v duplikatih, kar pomeni, da tudi, če nas karta ustavi in smo jo s slepim MSTjem zadeli, lahko ima še eno poleg nje. Back to Square One.

Dajmo še besedo o izhodih v sili. Bodo situacije, ko naš summon mora skozi, da ostanemo v igri. Zavedajte se nekaj stvari pri tem! Če je nasprotnik šele začel z igro, še ne morete biti v situaciji, ko ste odvisni od enega summona (če je temu tako, igrate napačen ali napačno sestavljen kupček). Druga stvar, možnost obstaja, da boste zgrešili karto, ki vas ustavi. Tretja možnost je, da boste zadeli karto, ki vas ustavi in bo imel nasprotnik hand trap ali še drugo karto. In še en dejavnik; igramo Matche. Na dve dobljeni. Boste pač šli v game 3 po zmago. Trenutno so kupčki tako dobri, da se še slabemu igralcu lahko posreči narediti teh potrebnih 8000 škode. Ni sramote v tem.

Nekaj situacij je, ko nasprotnik seta karto in jo uničimo. Na random. To se dela vedno v End Phaseu, ko je setal in končal. Nasprotnik se zelo dobro zaveda, da imamo med tremi setanimi kartami Raigeki Break ali Typhoon. Zato bo svojo topdeckano karto, ki mu veliko pomeni (Return ali Sixth Sense) setal skupaj s še eno drugo karto, kakšnim spellom, ki mu stoji v roki od prej. Poslabšal nam bo možnosti, da bi z naključnim ciljanjem zadeli.

Če imamo na ostale pokrite karte odgovore v drugačnih oblikah, je zdaj pravi trenutek, da poskusimo srečo in ciljamo trap karto. Imamo 1:2 možnosti, da bomo med sveže setanima kartama zadeli pravo. Mogoče še opomba. Ni nujno, a je druga karta prazna, blef. Lahko je prav tako odlična karta.

Kadarkoli smo prepričani, da smo med svojo potezo pripravljeni na push, je pravi trenutek, da v njihovem End Phaseu ciljamo setane karte. Ne med svojo potezo. Karte, ki so setane od prej, smo lahko določili kaj so glede na nasprotnikove odzive in čase kdaj jih je setal in kaj je z njimi delal od takrat v korelaciji z našimi potezami. Nove karte, setane to potezo, pa definitivno ne bodo chainane in so najverjetneje neznanka. Uničimo njih.

Urh Kovačič »caser«, slovenski top igralec pravi, da se ne strinja z mano, da pretiravam z zadrževanjem MSTja. Razloga sta kot jaz to vidim dva. 1. on igra dragone, kar pomeni ogromno število mirror matchev, kjer se igre določijo med drugim tudi z advantageom. Igralec, ki bo imel dostop do večih kart, bo imel prednost. Drugi razlog pa je enak. Urh igra Dragone. Ki igrajo v primerjavi z ostalimi kupčki dosti več removala. V Main decku Raigeki Breake in Phoenix Wing Wind Blaste, v Extra decku (do katerega imajo dostop v praktično vsakem trenutku igre) pa itak Dracossace, Scrap Dragona in podobne zverine. Zaradi dostopa do tolikih kart, ki bodo eno po eno spile nasprotnikove poteze, si on lahko privošči (v nekaterih situacijah mora privoščit) bolj »loose«, svobodno igro in včasih ciljat na slepo. Če/ko zadane, je zmagal. Če/ko zgreši, je samo eno karto v minusu. Minus, ki ga v dragonih lahko poravna z drugimi kartami.

V prejšnjih formatih je bilo bolj pogosto, najdejo pa se situacije tudi sedaj. Scrap Dragon. Prazno polje. Nasprotnik seta karto, da bi uničil novo setano karto (kanon futer) in našo pošast, ki je ne smemo izgubiti. Po vsaki akciji v Yugiohu se začne chain. Tega niti ne opazimo, ker navadno nimamo odgovorov na vse akcije. Po setanju spell/trap karte na polje, imamo med drugim možnost aktivirati Spell Speed 2 effecte. Z MSTjem nasprotniku uničimo setan kanon futer in mu preprečimo, da nam uniči pošast, ki jo je verjetno želel s Scrap Dragonom. To še vedno lahko stori, ampak bo moral žrtvovati Scrapa samega (summon predvidevamo, je že porabil).

Ali obratno. Scrapa aktiviramo in izberemo na svoji strani polja Mystical Space Typhoon. Chainamo Typhoon na Scrapov effect in tako uničimo 1 s/t s Typhoonom in eno drugo karto s Scrapom praktično brezplačno.

Nenehno ponavljam, da so trenutno najnevarnejši Continuous Trapi in Spelli. Mogoče sem preveč specifičen. Najnevarnejši so spelli in trapi, ki se trenutno uporabljajo in ostajajo na polju. Govorim seveda o trap kartah, to je jasno. In o Dragon Ravine. Revolucionarna karta, ki je nekoč služila kot orodje za pospeševanje Dragunityjev, danes pa se vsi Dragon igralci zanašajo predvsem na učinek, ki napolni grob z Dragoni. Konec decembra bo znan nov seznam prepovedanih in omejenih kart. Zelo verjetno je, da se bodo spravili na dragone, saj prevladujejo zadnje mesece in nič ne kaže, da bodo odnehali. Omejevanje posameznih zmajev ne vodi nikamor, saj jih po tem ne morejo koristiti drugi kupčki z ustreznimi attributi. Dragon Ravine na 0 pa bi bil verjetno pravi ukrep.

Dragon igralci s Sacred Sword of Seven Stars, Cards of Consonance in Dragon Ravine naredijo čim več v prvi potezi igre.  Zmajev je konec koncev le 12. Vsako igro nasprotnik ne bo odprl idealno. Te »slabše« opening hande lahko prepoznamo, glede na njihove poteze prvo rundo. Vedno ne bo prava poteza MST na Ravine. V dosti igrah pa lahko ravno zaradi tega dobimo dovolj časa, da nasprotnika pokončam preden si sploh sestavi grave in field. Z dvema zmajema v igri si težko pomaga in ko že dobi tretjega, mora še čez naše pošasti in backrow.

Pozabil sem na pravila. Na, evo še enega. Typhoon je Quick-play spell. Lahko ga aktiviramo iz roke (v odgovor) med svojo potezo ali pa ga uporabimo kot trap. Je zelo reaktivna karta, zelo hitra in zelo vsestranska. Dajmo ga uporabljat na tak način!

Namesto, da ga aktiviramo iz roke v open game state (ko imamo prioriteto med našo potezo), ga je nujno CHAINAT! Zakaj? Nekatere pošasti missajo timing. Typhoon je odličen effect, ki se lahko vrine v chain in nasprotnika odreže od njihovega plusanja (če se spomnite Chaos Dragonov, Lightpulsar dragon na polje, MST na Torrential Tribute, chain TT, naspronik izgubi field in ne dobi Pulsarjevega effecta, ker zadnja stvar ni uničenje s TTjem ampak MST, ki smo ga vrinili tja brez razloga).

Najnevarnejše karte se strinjamo, so trenutno Fieldi in continuous karte. Chainan MST na Tenki pomeni, da nasprotnik to potezo ne sme aktivirati drugega Tenkija, tudi, če ga ima, od aktiviranega Tenkija pa ne dobi nove pošasti v roko ampak ostane brez.

Namesto, da lovimo Fiendish Chaine med tremi setanimi kartami, enostavno aktiviramo effect, oni (ker morajo) respondajo s Fiendishem, chain MST, stvar urejena. Zelo prefinjeno. Enako je s Skill Drainom. Le, da pri Drainu pravilnost te poteze vidimo še na tem, ko je nasprotnik zaman plača cost, 1000 življenja. Sam si je vzel osmino točk. To ni zanemarljivo.

Pogosto je na polju še Royal Decree. Pri Decreeju smo lahko še posebej spretni. Ko je trenutek pravi in je nasprotnik najbolj samozavesten, aktiviramo trap, ki ga potrebujemo. (Decree je na polju) Chain MST, tarča je Decree. Chain se resolva od zadaj. Najprej MST uniči Decree, ta izgubi učinek ko je uničen, naš trap se resolva normalno. Igralci pozabljajo, da Royal Decree ni Jinzo. Pod Royal Decreejem so trap karte lahko aktivirane, le da so effecti trap kart izničeni dokler je Decree na polju.

Spellbook Tower. Spellbooki se trenutno zanašajo na drugi draw phase, ki ga dobijo. Prav tako se Tower ob uničenju nadomesti s pošastjo, česar tudi ne želimo. Ampak tower ima hibo, da missa timing. Najbolj učinkovit način, da se ga znebimo je, da počakamo na njihov Standby phase, ko aktivirajo Towerjev effect. Chainamo na ta isti effect in uničimo ta tečni Stolp. Izgubijo drugi draw phase in ne dobijo priklica nove pošasti.

Dragon Ravine, drugi popularni Field, ne zgreši časa aktivacije, ima pa cost. Nasprotnik aktivira Ravine effect in odvrže eno karto iz roke. Če je odvrgel spell ali trap vemo, da je zelo obupan. Kakorkoli…chain MST. Nasprotnik je izgubil karto iz roke in Ravine na katerem sloni njihova igra.

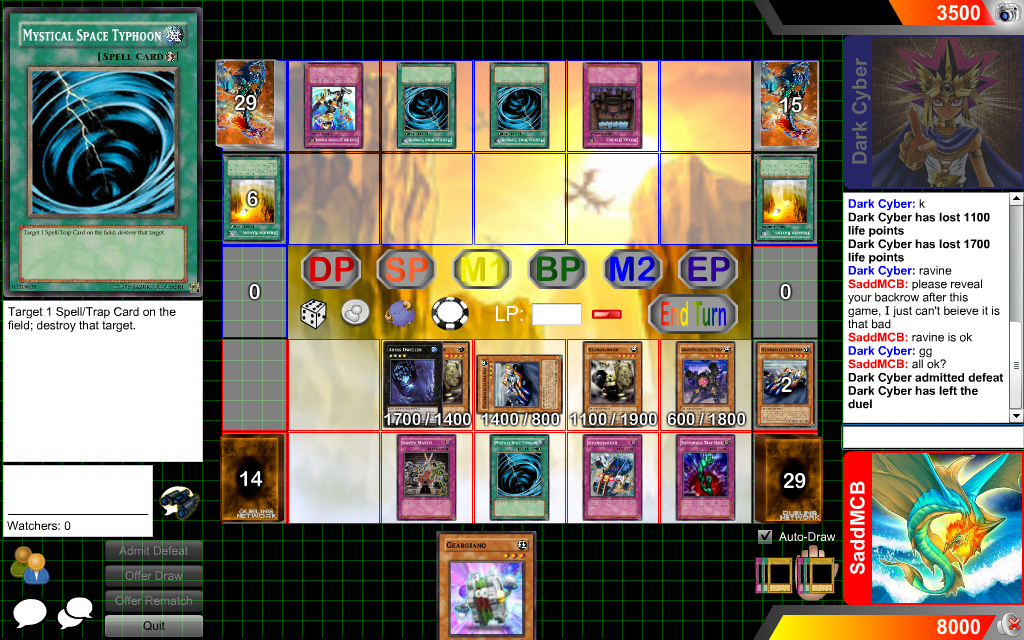
Vanity's Emptiness sem pustil za konec. Karta ima svoj slabi učinek, da se sama uniči (v novem chainu), ko gre lastnikova karta v pokopališče iz polja ali kupčka. Dragoni lahko zelo dobro nadzorujejo kdaj bodo Emptiness načrtno poslali v grob in delali svoje playe nemoteno. Vsi kupčki tega ne morejo.

Če sumimo, da ima nasprotnik pokrit Emptiness, je odlično, da zapravimo en effect, ki special summona, da Emptiness odkrijejo in nam pokažejo kje je. Tega Special summona ne dobimo, ta je zapravljen. Toda sedaj lahko MST aktiviramo na katero koli drugo karto in uničimo obe, setano karto in Vanity's Emptiness, hkrati.

Tega v Chainu nismo mogli. Žal. Ko aktivirajo Emptiness, se ta še ni resolval (še nima effecta tisti trenutek). Zato lahko chainamo MST na Emptiness in ga uničimo, kot smo naučeni. Ne moremo pa uničiti druge karte in s tem tudi Emptinessa. Ker v tistem trenutku Emptiness sploh še ne obstaja na polju s svojim effectom. Effect pa je tisti, ki bo Emptiness povlekel v grob.  (nisem najbolje razložil, če potrebujete pomoč, vprašajte v komentarjih).

Vedno chainamo MST, ker tako iz njega dobimo največ. Trenutno igralno okolje je res zasnovano tako, da (dolgoročno gledano, ne upoštevajoč izjemne primere) Mystical Space Typhoona nikoli ni treba aktivirat na slepo. Vedno lahko počakamo na njihovo aktivacijo in chainamo. Vse ostale karte so že itak bolj švoh tarče.

Da bi vam pokazal to na primeru, sem priložil sliko iz ene od mojih iger. Če se prav spomnim, je šlo za Game 3. Nasprotnik je bil Dragon igralec, sajdal je Skill Drain in Royal Decree proti mojim Karakuri Geargiam. Jaz kot odgovor k MSTjem dodam še Twister. Tako zelo verjamem v svojo teorijo.



Nasprotnik je odprl slabše. No…odprl je z Ravineom, dvema MSTjema in Decreejem. Če je to slabo… V procesu je šel skozi Consonance in nekaj zmajev, zmagal sem v svoji tretji rundi. Nekaj zmajev je že zmetal v pokopališče, MSTja nisem uporabil za Ravine, ker je imel toliko setanih kart, med katerimi je lahko Skill Drain, ki me ustavi na mestu.

V enem trenutku mi obrne Decree. Takrat je imel 3 setane karte. Kljub temu, da sem imel tudi sam tri trap karte, ki so bile zaradi tega popolnoma neuporabne nisem aktiviral MSTja. Nasprotnik mi je dal vedet, da 1. se boji mojih trap kart tako zelo, da je pripravljen žrtvovati tudi svoje. Ali 2. ima setane spell karte/prazne trape. Videl sem priložnost, zagrabil sem jo.

Igral sem samo s pošastmi, Trap+MST prihranil za kasneje, ko bo nuja. Znašel sem se z Abyss Dwellerjem in nekaj manjšimi napadi. OTK možnosti brez Geargiageara, ki je bil setan nisem imel v tistem trenutku. Lahko bi na silo aktiviral Geargiagear z MSTjem na Decree ampak bi mu da možnost, da me potolče z ostalimi pokritimi kartami za katere se ni vedelo kaj so. Lahko ima dva Decreeja, kar me ustavi in mi vzame 2 karti za nič sprememb na polju.

Rundo za tem sem zmagal.

Izkazalo se je, da je imel res zelo mlačen hand. Nikakor se ne bi branil še kakšnega zmaja. Toda iz moje strani mize…nasprotnik ni odprl super. To sem izkoristil.

Do konca, ko se je predal, nisem vedel, da so tam setani Return in dva MSTja. Jaz sem igral proti trem pokritim kartam. Bila je še možnost Book of Moona, ki pa sem jo izključil po nekaj uspešnih potezah.

Igral sem proti trem pokritim kartam in zato prihranil svoj MST, čeprav bi mi zelo prav prišel, da sprožim Geargiagear in zmagam v eni potezi. Tri setane karte. Tri krat bi se lahko zalomilo in bi izgubil. Zato sem bil potrpežljiv in prebrisan, odigral sem z glavo na mestu. Priboril sem si zmago.

Ena zmaga na Dueling Networku ni nič impresivnega več. Toda bolj boste upoštevali moje nasvete, več bo zmag. Se bo zgodilo, da se kdaj kaj ponesreči. Toda dolgoročno, boste zaradi tega znanja boljši igralci. Če se kdo kaj ukvarja s pokrom, so mu verjetno že večkrat scrackali (skrekali) AA ali AK s kakšnimi naključnimi kartami. Se zgodi. Vseeno pa je boljši igralec tisti, ki se zaveda, da je bolje v igro dobro opremljen z AA ali AK suited kot pa s 7-2 off.

Se opravičujem, spet sem bil dolg. 5 in pol strani v Wordu. Iščem pomočnike, ki bi pisali krajše vsebine (dve strani). Javite se kjerkoli, na facebooku, v komentarju spodaj, na mail ali osebno na OPENu ali v Torinu.

Lep in uspešen dan želim, se vidimo na turnirjih!

Matej, cardtraders.eu