Oj!

Glede na to, da se približuje naš veliki OPEN bi rad pokril čim več pomembnih tem pravočasno. Tako je navadno pred večjimi turnirji. Vsi bi se radi čim bolj pripravili s čim manj truda. Z veseljem pomagam.

Trenutno je zelo zmeden format. Niti ni zmeden, je pa neverjetno raznolik. Sploh na naših tleh, kjer so igralcem pri srcu budget kupčki ali relikvije iz pred-prejšnjih formatov. Toliko različnih strategij na nasprotni strani mize pomeni tudi dokaj velik izziv pri sajdanju. Rabi stranskega kupčka med igrami. Stranski kupček je sestavljen iz 15 kart po naši izbiri, za katere smo prepričani, da nam bodo prišle prav pri spopadanju s točno določenim nasprotnikom. Ker je trenutno teh nasprotnikov toliko različnih je teh 15 kart kar premalo. Zato moramo izbrati tiste prave. Katere so prave, ve vsak sam zase, večino anti strategij smo tudi že pokrili v prejšnjih mesecih, prav veliko se še ni spremenilo. Vsaj približno si lahko predstavljamo kaj ne sme manjkati v side deckih in kakšne kombinacije in razmerja kart dodajamo v kupček med igrami. Toda kaj odstraniti?

To pa je tisto večno vprašanje. Nekateri kupčki vsebujejo nekaj ne najbolj nujnih kart. To so karte, dodane na koncu, po tem, ko smo kupček že sestavili in smo zadovoljni s kombinacijami. Te karte niso nujne za nemoteno delovanje osnovne strategije, zato nanje prve pomislimo pri odstranjevanju in delanju prostora pri sajdanju. Odstraniti pa je dobro še kup drugih kart, ki ne padejo prve na misel.

Zavoljo tega članka bomo rekli, da se sajda 4-5 kart. 4-5 se jih zlahka najde v vsakem side decku proti vsakemu main decku. Navadno sajdamo zato, da dobimo dodatne odgovore na ključne nasprotnikove playe. Nekaj odgovorov se pričakuje, da imamo že u main decku za lažjo prvo igro. Prva igra je neverjetno pomembna. No, občasno pa sajdamo samo zato, da se znebimo mrtvih kart iz main decka. Strategije so zelo različne in zmago lahko prinese katera koli kombinacija kart, če le te niso popolnoma nekoristne.

Če boste kje razmišljali kaj sploh sajdate proti tem kupčkom to pomeni, da vaš Side deck ni popolnoma pripravljen na vse.

V Side decku igrajte po 2 karti proti točno določenim najmočnejšim, najbolj igranim kupčkom. Primer: (samo primer!) Dragon: 2 Electric Virusa, Samurai in HERO: Kinetic Soldier, Agent in Lightsworn: Leeching the Light. In tako naprej. Vsak norec opazi, da se nekatere karte lahko igrajo proti večim kupčkom. TO JE DOBRO! Čim več takih kart. Te karte so dokazano močne, večstranske in pravilna odločitev za side deck.

Ker je trenutno toliko različnih močnih kupčkov, ki povzročajo preglavice, bo to zasedlo večino našega side decka. Toda pri sajdanju proti močnemu kupčku 2 karti ne bosta dovolj. Seveda ne. Zato dodamo še nekaj (4-5) »generic« kart. Če bi jih igrali u main decku bi rekli, da so stapli. To so karte, ki se ne navezujejo na točno določeno strategijo ali skupino kart. To so splošne karte. Ampak močne karte! Primeri: Soul Taker, Royal Decree, MST itd.

Te karte so previdno izbrane in niso nametane v Side samo zato, ker je zanje zmanjkalo prostora u Mainu. Če karta ni v mainu pomeni, da ni nujna za igro. Tudi v side decku nima kaj iskati, razen, če je ta karta najboljši odgovor na nek določen pogost matchup. Toda, če je ta karta najbolši odogovor na nek točno določen matchup, bi lahko bila že v mainu. Začaran krog. Ne dajajte Gorza u side samo zato, ker so ti svetovali, da ga ne igraj u mainu.

Ko smo dodali v side vse karte od zgoraj ostane še nekaj malega prostora. Tisti prostor namenite »that guyu«. Če nenehno na turnirjih naletite na razne Banishment (macro cosmos) decke, dodajte še eno kopijo Imperial Iron Walla. Samo za dušo. Navadno se tudi z »that guyom« obračuna kar z generic kartami, ker ti kupčki ne prenašajo dobro pritiska. Če pa mislite, da neko specifično karto res potrebujete, dodajte poleg ostalih kart še to eno kopijo. Vaš Side, vaše tveganje.

In še nekaj. Kljub temu, da je dobro imeti neko karto po 3, zato, da jo prej dobiš, so sajdane karte navadno same po sebi slabe. In če jih navlečemo več hkrati imamo zabit hand in naš kupček ne deluje več nemoteno. O nemotenem delovanju kupčka pa še na koncu prispevka.

Bistvenega pomena je tudi to ali mi začenjamo igro ali jo nasprotnik. Glede na to se tudi odločamo pri izbiri kart, ki jih bomo dodali in pa seveda, katere bomo odstranili. Če začenjamo prvi, bomo v kupčku pustili precej več trap kart, odstranili pa bomo vse kar bi nas utegnilo ovirati pri igranju katerega naših glavnih combotov. Če začenja nasprotnik je v veliko primerih smiselno pustiti zunaj Bottomless Trap Hole, ker bo večino svojih uničujočih playev naredil takoj na začetku. Pri windupu Shock Master, kje drugje Thunder King ali Laggia. Ni hujšega kot mrtev BTH po tem ko nam nevarnost že grozi.

Navadite se, da se sajda različno. Ena sama karta, ki bi jo lahko pustil zunaj/dodal noter in je nisi, lahko naredi razliko med porazom ali zmago.

Grem kar na konkretne primere, da bo lažje razumeti.

Proti Gravekeeperjem odstranimo Pot of Avarice in Monster Reborn. Odstranimo lahko tudi Book of Moon, ker flipanje Spyja ali Recruiterja ne naredi dosti v našo korist. Iz kupčka lahko brez slabe vesti vzamemo tudi Heavy Storm. Nasprotnik bo ZELO verjetno igral vsaj kakšno kopijo Starlight Roada za katerega želimo, da ostane setan do konca igre in predstavlja oviro njemu in ne nam. Dodali bomo MSTje in podobno. Odstranimo še kak morebitni Chaos element (čeprav je v kupčkih s chaosom ravno to glavna strategija). Odstranimo lahko vse kopije Maxx Cja in Effect Veilerjev (o tem bi lahko debatirali, toda veliko side deckov igra Shadow Imprisoning Mirror in tam nadomestimo Veilerja z boljšo karto). S tem smo zelo hitro našli kar nekaj prostora za dodajanje uporabnih kart.

Tu je bilo dokaj enostavno. Odstranili smo vse popolnoma mrtve karte in nekaj tistih, ki nam koristijo najmanj.

Naslednji relativno enostavni primer je Chaos Dragon.

Prva karta, ki mi pride na misel je Solemn Judgment. Iz kupča vrzimo Solemn Judgment, ker nasprotnik igra zelo malo spellov in pratično nič trapov. Za negacijo summona pa je cena polovice življenja prevelika. Plačamo pol, nasprotnik kot nalašč prikliče še 2-7 dodatnih boss monstrov samo zato, ker lahko. Naslednji je Heavy Storm. Tu nekje se vržejo ven tudi kakšni Starlight Roadi. MSTje lahko mogoče celo pustimo, ker je navada Dragonov, da dodajo u deck Royal Decreeje. Vedno pa se pojavi tveganje kako nas je nasprotnik ocenil. Lahko se je odločil pustiti Decreeje zunaj in držimo mrtve MSTje. Lahko pa smo trmasti in Decree res obrne gor medtem ko sedimo na treh trapih. Kakšne formule za to ni. Zelo verjetno je, da v Game 2 sajda Decree not in v Game 3 spet ven. Ni pa pravila. Odlično je, da imamo v kupčku še kakšno pošast, ki uničuje backrow in jo prikličemo zlahka. Lyla ali Tiras sta lepa primera. Takrat tudi MSTjev ne potrebujemo tako zelo. Na poti ven so proti Dragonom lahko tudi Maxx Cji. Spet bi se o tem dalo debatirati.

Dino Rabbit. Zelo popularen kupček prejšnjega formata. Proti Dino Rabbitu so se odstranjevali Maxx Cji, ker so se navadno samo zamenjali za eno drugo karto. Šli ena za ena. S tem smo res prekinili nasprotnikov namen Special Summonanja, toda glede na število back rowa, ki ga je kupček igral, smo si pridobili največ eno rundo. Ni dovolj. Po spremembi pravil za respondanje z Fast Effecti, je Veiler postal orožje za boj proti Rabbitu, zato ga lahko kar pustimo notri, čeprav je proti skoraj polovici nasprotnikovih pošasti neuporaben. Fiendish Chain lahko pustimo notri, če nasprotnik začne, da ga Chainamo na njegove Laggie in Dolkke v akciji. Če pa mi začenjamo z igro, pa lahko Fiendishe odstranimo, saj zaustavijo le Tour Guide, Zajca ne. Dino Rabbit je zelo lep primer kako različno sajdamo, glede na to kdo začenja. Če začenja on, je zelo verjetno da bo setal 3 in naredil Laggio. Torej potrebujemo močna orožja v obliki monster effectov, da pridemo najprej mimo Laggie in dalje. Če pa začenjamo mi, pa se zabarikadiramo in igramo anti monster strategijo proti njegovim dinozavrom z velikim številom trapov in Raiohi. Glede na to tudi odstranjujemo karte iz main decka.

Six Samurai je še en kupček, ki odpre igro eksplozivno. Razlika je le ta, da Six Samurai prikliče več kot le Laggio z eno negacijo. Ne pomaga nam Maxx C, ker se bo v najlepšem primeru zamenjal za eno drugo karto. Veiler nam sploh ne koristi, zaustavi lahko le Kagekija. Odstranimo lahko celo Dimensional Prisone, ker ne bodo koristili razen, če smo pripravljeni delati -1 poteze za vsako nasprotnikovo pošast. Če summona Barkiona pa je igre sploh konec. Odstranimo čim več kart, ki imajo effecte »destroyanja«. Musakani Magatama je zelo popularna in, če karte ni negiral s Shi Enom, jo bo z Magatamo, kar je še huje. MSTje lahko pustimo, ker igra dosti Continuous Spellov, ki bodo prišli prav, če ni vsega naredil v prvi potezi. Občasno MST izvleče tudi Shi Enovo negacijo. Dokaj mrtve karte so tudi razni Emergency Teleporti, Instant Fusioni in ostale karte, ki summonajo pošast z uporabo chain linka.

Proti HEROjem vržemo iz kupčka vse hand trape razen Gorza (in Tragoedije, če je v igri). Iz kupčka letijo Fiendish Chaini. Solemn Judgment se spet pojavi, vendar ga proti Herojem lahko pustimo notri, saj igrajo dosti kart, ki z aktivacijo popolnoma obrnejo igro. Tu pride spet do dileme. Igrajo Gemini Sparke, chainable karte, ustvarjene za kaznovanje nasprotnikovih odgovorov. Proti Gemini Sparku nikoli ne zmagamo boja za advantage. Lahko bi se Gemini Sparkov bali in odstranili vse BTHe in Dimensional prisone. Po drugi strani pa so ravno te karte najboljše orožje proti Herotom. Zato jih pustimo čim več, da jih ni Sparkov, da spraznijo naš backrow. Proti Herotom niti ne potrebujemo grozno veliko prostora, saj navadno v Side decku ni ravno mnogo odgovorov na ta matchup.

Proti Windupu lahko mirne vesti odstranimo Dark Hole, če je potreba. WIndupi danes zelo močno odpirajo igro. Ali bo igral z Rabbitom, ki se prestraši Dark Holea in se izmakne. Ali pa so odprli s Shock Masterjem, ki je klical Spelle. Navada je, da se doda trape kot je Needle Ceiling, zato tisti izgubljeni Dark Hole nekako nadomestimo z bolj zvito karto. Iz kupčka odstranimo BTHje. Edine primerne karte za v luknjo so njegovi Raiohi (katerih ne igrajo vsi) in pa Xyzji. Ki pa so zelo pogosto Zenmaines, Tiras in pa Maestroke. BTH ni prva karta, ki jo vzamemo ven, je pa ena od opcij. Proti Windupu lahko iz igre vzamemo Solemn Judgment, ki je pogosto mrtev, zaradi že ustvarjenega fielda ali pa nas postavlja pred dejstvo ali je negacija njegove karte res vredna polovice življenja. WIndup ne igra posameznih boss monstrov ali kakšnih drugih power kart. Če je začel on, lahko iz kupčka poberemo Raiohe. Odstranimo res BTHje. Dodali bomo kar nekaj sovraštva v takšni ali drugačni obliki, nadomestili bomo izgubljene karte.

Proti Geargiam spet leti iz maina Solemn. Summonajo ali majhne pošasti ali boss monstre. V nobenem primeru Solemn ne koristi kaj dosti. Odstranimo lahko Maxx Cje, Veilerje pustimo. Pravilno odigran Veiler naredi več kot Maxx C. Treba je razumeti, da je s prihodom Shock Masterja stvar malo drugačna kot prej. Trenutno so najpopularnejši kupčki ravno tisti, ki lahko summonajo med drugim tudi to novo pridobitev. Zlahka. Hand z desetimi kartami nič ne pomeni, če nas razsuje nasprotnikova armada mašin, medtem ko naš Gorz joka u roki. Geargie se igrajo v nekaj različnih oblikah, proti vsem pa je v vseh stopnjah igre dober BTH, tega pustimo. Odstranimo kakšne Forbidden Lance in Starlight Roade. Verjetnost je, da bo tudi ta nasprotnik uporabljal Royal Decree kot sredstvo za hitrejši zmago.

Hieratici igrajo popolnoma samosvojo strategijo, vendarle pa niso veliko drugačni od Geargij ali Chaos Dragonov. Igrajo »swarmanje« napolnjeno z uničujočimi efekti. Iz kupčke leti Solemn Judgment. Iz kupčka vzamemo tudi Dimensional Prisone. Zaradi stila igre, ki ga kupček koristi, nam ne bodo prišli prav, prej bodo uničeni. Enako za Forbidden Lance. Fiendish Chain zna priti prav, vendar šele kasneje, ko začne summonati Xyz pošasti. Takrat tega Fiendisha verjetno že ni več. Hieratic Dragon of Su ima moč uničevati Spelle in Trape, na ta effect se pri igri zanašajo. Pravi način zaustavljanja teh zmajev je s Torrentiali, Bottomlessi in Warningi. In še takrat se lahko kaj hitro vrnejo nazaj na tračnice. V kupčku lahko pustimo praktično vse hand trape.

Proti Agentom je sajdanje precej težko. Sajdanje niti ne, dodali bomo karte kot jih dodajamo proti Chaos Dragonu z izjemo Electric Virusov. Kaj vzeti ven, pa je trd oreh. Veilerjev NE. Maxx Cjev tudi ne. Kljub temu, da bo v večini primerov spet ena-za-ena, bo nasprotnika ustavil na mestu in nam kupil eno nujno potrebno rundo. Spet bi lahko brez pomisleka vzeli ven MSTje in Heavy Storm, toda kot vsi kupčki, ki igrajo brez trapov, bo tudi Agent sajdal Decreeje. Lažje je v teh matchupih, če mi igramo prav tako kupček brez trapov. Vzamemo vse počasne karte iz kupčka in dodamo še več hitrosti. Proti Agentu bi iz kupčka spet vzeli Solemn Judgment. Odstranimo lahko tudi Forbidden Lance.

Proti raznim Stun deckom, kot so Rock Stun ali Anti-meta odstranimo vse hand trape, Starlight Roade, Heavy Storm. O Fiendish Chainu bi lahko razpravljali, ker dosti teh pošasti vseeno dobi effect, če želi.

Proti Inzektorjem sadajte ven Maxx Cje. Odstranite Forbidden Lance, ne bo kaj dosti koristil. Kljub počasnejšemu tempu tega decka, odstranite tudi Dimensional Prisone. Inzektor bo notri sajdal MSTje. Ne olajšajmo mu zmage. Odstranimo Starlight Roade. Vse karte, ki sedijo na fieldu dlje kot eno rundo lahko odstranimo, da si zmanjšamo število žrtev. Bolje je igrate brez setanih kart z Veilerjem v roki kot pa s tremi setanimi kartami ko začne metati Horneta sem in tja. Odstranimo lahko tudi MSTje. Tarča zanje so Call of the Hauntedi, ki se chainajo in oživijo Sangana. Druga tarča so Zektcaliber Swordi, ki vračajo Inzektorje. Tretja tarča so equipani Inzektorji, ki sprožijo Centipeda. Četrta tarča pa Threatening ali Safe Zone, ki se chainata in nas ustavita ali celo uničita naše pošasti. Bolje je celo dodati Decreeje proti Inzektorju. Naredimo več škode, če nam ga uspe obdržati aktivnega dve do tri poteze.

Proti raznim Final Countdownom, draw Exodiam, Chain Burn deckom pa odstranimo vse Gorze, Tragoedie, Maxx Cje, Bottomlesse, Dimensional Prisone. Tako rekoč ves monster hate. Navadno je v tem matchupu težje dodati dovolj kart, ker jih toliko vzamemo ven. Bolje je, da imamo v roki Electric Virus, ki ima 1000 napada in ga lahko koristimo za Xyz kot pa mrtev Bottomless Trap Hole. Bolje je, da aktiviramo Gozen Match in se ščitimo pred Lava Golemom kot pa, da dobimo dva Dimensional Prisona u opening hand medtem ko on igra pasjanso in ga lahko samo gledamo.

Veliko je različnih strategij, nekaj pa jih je sploh kot dan in noč. Ko gremo skozi večino, kasneje opazimo, da se načini igre začnejo ponavljati. Temu primerno pripravimo tudi side deck oz. odstranimo primerne ali neprimerne karte.

Proti novim kupčkov kot sta Prophecy Spellbook in pa Atlanteani/abyssi pa je dobro vprašanje kako sajdati. Prvo je treba z njimi igrati, da bi se sploh navadili nanje. Da bi prilagodili svoje side decke nanje. Main decke nanje. Tisti, ki bo do OPENa zbral karte in se navadil igrati s temi novimi orožji, bo imel veliko prednost na turnirju, ker kupčkov še ne poznamo. To je dejstvo. Tudi, če kupček pozna peščica, na turnirju se igra proti vsaj sedmim. Vseh sedem pač še ne bo dobro poznalo novih waterjev ali magicianov. Tudi, če jih bodo poznali, bodo pripravljeni nanje? Ah kje.

Mogoče ste opazili, da sem nenehno omenjal ene in iste karte. To je zato, ker izstopajo v določenih matchupih. Če se z mano ne strinjate za kakšno karto, pomislite zakaj se ne strinjate. Če je vaš argument za puščanje Solemna v main decku to da »je dober«, ste v zmoti. Je dober, ampak ne tako zelo dober in ne vedno dober. Opazili ste lahko tudi, da pogosto nisem odstranil MSTjev. Pogosteje sem odstranil Heavy Storm. Heavy Storm ne moremo chainati na nasprotni Decree, ki ga je skoraj gotovo sajdal notri. Heavy Storm pade v The Hude Revolution is Over in Starlight Road.

Opaziti je bilo tudi, da nisem omenjal kart kot so Windup Factory, Darkflare Dragon, Jurrac Guaiba, Karakuri Merchant, Double Edge Sword Technique, Hero Blast itd. Teh kart nisem omenjal, ker so tematske. Tematsih kart je veliko, uproabljajo pa se samo najboljše. Glavne. Seveda teh kart nisem omenjal, to so engini. Ko sajdamo pustimo engine (motor, glavno strategijo) kupčka pri miru. Kljub temu, da Gravekeeperji z Necrovalleyem ubijejo vse naše Chaos playe to še ne pomeni, da bomo zdaj zmetali ves Chaos element iz Chaos Dragona ven. S čim bi pa igrali??! Vsak igralec zase ve, katere karte so nujne in katere manj nujne. Tiste manj nujne je verjetno že kdaj zmetal ven med testanjem. A je videl, da gre z njimi lažje. Če nimate nobene ideje kaj vzeti iz kupčka več, lahko posežete tudi po enginu. Po manj pomembnih kartah motorja. Sami se zavedate tveganja tega početja za svoj kupček, ker ste z njim vadili ali pa vsaj o tem razmišljali.

Naslednja neverjetno pomembna stvar pri sajdanju pa je ravnotežje, razmerje kart. Če v Main decku igrate priporočljivih 17-21 monstrov (odvisno od kupčka) in okoli 10 spellov ter približno toliko trapov, pazite, da tudi po sajdanju ostane razmerje približno takšno. Če je bilo nujno odstraniti pošasti, ker bi nam bile samo v napoto, je dobro, da jih nadomestim z drugimi pošastmi. Dan danes, so engini kupčkov večino sestavljeni večinoma iz močnih monster effectov, zato po navadi iščemo karte za ven med spelli in trapi ter hand trapi. Hand trapov ne štejemo med monstre. Hand trapi so spell/trapi. Zelo pogosto se v kupček dodajajo Continuous Trapi, MSTji ali hand trapi. Zato večinoma ne jemljemo pošasti iz kupčka. Jemljemo Spell in Trap karte.

Mislim, da sem napisal kar precej o sajdanju in šel tudi skozi posamezne kupčke. Sicer pa…ko testaš, hitro opaziš katere karte stojijo mrtve v roki ob katerih časih proti katerim kupčkom. Ni treba, da te poraz zaradi mrtve karte zadane naravnost v čelo. Lahko si med igro pozoren in napake opaziš že sam. Zelo pogosto boste opazili v roki mrtvega Gorza. Toda on je v resnici tako dober, da sprejmemo to tveganje. Zato moramo odstraniti ostala tveganja z ostalimi kartami.

Če koga zanima kaj naj odstrani v katerem kupčku proti katerem kupčku naj mi napiše v komentar, bom odgovoril. Primer, če igraš Lightsworne in potrebuješ 6 prostorov za dodajanje kart proti Dino Rabbitu, napiši svoj primer in bom pomagal po najboljših močeh.

Lep in uspešen dan želim, Matej, cardtraders

P.S.:

Se vidimo na OPENu!