Ne bom niti začenjal o tem kako mi ne uspe napisat članka. Mi ne, zdaj mi je.

Tokrat točno vem kaj hočem zapisat in kako, zato bom prešel na bistvo. Sestavek je o Shaddollih. Shaddolli kot deck z vgrajenimi consistency, removal in floater effecti ter največjo možnostjo splashanja posameznih močnih engineov ni uspešen, kolikor je potencialen.

Nedavno je potekal prvi jesenski YCS v Dallasu v Ameriki. Okoli 1200 igralcev se je pomerilo med sabo, le 32 jih omenjamo. Top 32. Ker za potrebe statističnih analiz ne upoštevamo, da je en igralec boljši od drugega, tudi tukaj ne bom pisal o posameznih imenih ampak le o kupčkih, ki so jih igrali.

Sicer sem mnenja, da en event ni dovolj velik za vzorec ampak delam s tem kar imam. Poleg Dallasa se je zvrstilo še nekaj regionalsov in LLDSjev ampak to je vse premajhno za primerjavo. Poleg tega so te evente zmagovali Qliphorti, Ritual Beastin in celo PSY-framei, zato jih raje izvzamem.

Top 32 Dallas:

Burning Abyss: 9

Nekroz: 13

Shaddoll: 3

Infernoid: 1

Qliphort: 1

Ritual Beast: 1

Heroic Clown: 2

Kozmo: 2

Prevladujejo še vedno Nekrozi, verzije s klovni in brez. To nas ne preseneča, kupček je najmočnejši v smislu zanesljivosti in moči. Ogromno je bilo tudi BAjev, ker je kupček z napako v dizajnu in lahko izkorišča nekaj najmočnejših kart v igri. Veliko več kot v prejšnjem času je kupčkov, ki imajo samo enega predstavnika ali dva.

Zaskrbljujoče malo je Shaddollov. To sem opazil takoj ter s tem samo še potrdil moje razmišljanje iz preteklosti. Med testanjem in že na OPENu sem opazil, kako močna karta je Retaliating »C«.



During either player's turn, when your opponent activates a Spell Card that includes an effect that Special Summons a monster(s): You can Special Summon this card from your hand. If Summoned this way, while this card is face-up on the field, any card sent to the Graveyard is banished instead. If this card is sent from the field to the Graveyard: You can add 1 EARTH Insect-Type monster with 1500 or less ATK from your Deck to your hand, except "Retaliating "C"".

Ne mislit, da sem s tem odkril toplo vodo. Vsi se dobro zavedamo kako močna karta je najnovejši »C«. V pogovoru z igralci sem ugotovil, da Shaddolle trenutno igrajo po principu »če ima C, ima, če nima nima«. Tak način igre je seveda smešen, a očitno igralci nimajo pravega odgovora na novo short print common karto. Del resnice je tudi to, da so kupčka igralci navajeni in niso imeli dovolj časa za priprave po izidu zadnje edicije. Del resnice pa je tudi to, da je kupček v resnici močan in kljub »C«ju lahko ukrade igro.

Poigral sem se z kalkulatorjem možnosti in prišel do ugotovitve, da Retaliating »C«ja nasprotnik vidi vsako tretjo igro. VSAKO TRETJO IGRO!

Zavoljo nepristranske analize bomo upoštevali naslednjih nekaj zelo pomembnih stvari:

-Shaddolli so dober kupček, zato ne bomo delali primerjav z nasprotnikovim, ali je boljši ali ne,

-Shaddolli igrajo dovolj Fusion spellov, da spell vidijo v dveh igrah od treh,

-nasprotnik sajda 3 Retaliating«C«je hkrati, vedno,

-začnemo vedno mi s šestimi kartami in nasprotnik s petimi,

-v izračunih niso všteti brick handi brez fusion spella ali s preveč fusion spelli,

-v izračunih niso upoštevane igre ko je nasprotnik preprosto bolje odigral svoje karte,

-izračuni so izdelani za dokazovanje ene stvari – koliko iger ukrade Retaliating »C«,

-igre ko Shaddoll premaga nasprotnika kljub uporabljenemu »C«ju niso štete,

-upoštevali smo, da sta igralca hipotetično enako dobra z enako dobrima kupčkoma in handi v G1

-vsi nasprotniki so igrali strategijo, ki ni Qliphort ali Infernoid

Prva runda YCSa z 11 rundami skupno. Za uvrstitev med najboljših 32 potrebujemo rezultat 9:2 (uvrstimo se lahko še s kakšnim rezultatom, saj nisem upošteval neodločenih izidov, vendar ne slabšim).

Če se napovedovanja Shaddollovega rezultata lotimo matematično ugotovimo sledeče:

-11 rund turnirja pomeni 11 matchev, ker so vsi igralci in kupčki enako dobri to pomeni 33 gameov,

-11 gameov bo odigranih brez sajdanja,

-22 gameov bo odigranih s sajdanjem, 22 gameov bo nasprotnik imel tretjinsko možnost za auto-win,

-vsi nasprotniki so enako dobri zato vsak drugi game 1 Shaddoll zmaga in vsakega drugega izgubi,

-22/3 je 7,333 ali drugače, od 22 iger s sajdanjem, jih bo Shaddoll zaradi Retaliatinga izgubil vsaj 7

Po seštetih igrah, ki jih Shaddoll izgubi proti Retaliating »C«ju in igrah, ki jih je izgubi proti ostalim enako dobrim igralcem v prvi igri pred sajdanjem pridemo do številke 12,8. Zaokrožimo to na gotovo številko, na 12. Dvanajst od vseh 33 iger turnirja je izgubljenih. V matchih to pomeni, da je od 11 matchev več kot tretjina izgubljenih. Od nujnih 9:2 za top jih imamo le 7:4.

Zgornja matematika je z napako, jasno. Ne upošteva, da nekateri igralci so boljši od drugih ali, da nekateri igralci prinesejo Gladiator Beaste na YCS. Ne upošteva, da nekateri goljufajo za zmago in, da nekateri dobijo kazni za zamujanje ali nepravilno izpolnjeno decklisto. Za nekoga, ki cilja na top je vsekakor nesprejemljivo, da bo vsak drugi game 1 priznal poraz nasprotniku. Zgornja matematika je narejena v vakuumu.

Če želite bolj realno sliko enega od vrhunskih igralcev, pravega šampiona z več pokali na polici pa lahko računate malo drugače.

Vse prve game je šampion zmagal s Shaddolli.

 Od 11 nasprotnikov jih je Retaliating sajdalo le 7. To bi pomenilo 4,6 igre s sajdanjem izgubljene proti Retalitaing »C«ju. V nekaterih se je kljub »C«ju izmazal in zmagal. Recimo 4 game je naš šampion izgubil zaradi »C«ja. To pomeni več kot en cel match.

Od rezultata 9:2 potrebnega za top, od dveh dovoljenih porazov je enega dobil samo zaradi Retalitaing »C«ja. Prištejmo še brick hande, nasprotnikove »god hande« in razne missplaye ali kazni in smo že pod zeleno vejo dveh porazov brez, da bi sploh kateri od nasprotnikov odigral bolje ali boljši kupček od šampiona s Shaddolli.

Zaključek; zaradi Retalitaing »C«ja so Shaddolli kupček, ki ni najboljša izbira za YCS, kar se je pokazalo tudi v Dallasu. Igralec z najboljšim dojemanjem igre tega časa Patrick Hoban je bil med tremi Shaddolli, ki so toppali ta YCS. Igral je popravljeno verzijo z heroji in drugimi triki, da ni tako zelo odvisen od resolvanega Fusiona/Constructa in si pušča še druge možnosti.

Ne iščemo kupčka popolnega za nek turnir. Vseeno pa vam ne morem priporočat, da greste na turnir s kupčkom, ki ima veliko hibo, ki jo vsi poznajo in izkoriščajo.

Opazi se, da nisem pisal o Nekrozih, kljub temu, da special summonajo z aktiviranjem Spell kart. Res je. Kupček je preprosto dovolj dober, da si igralec lahko privošči, da mu gre nekaj kart iz igre. Poleg tega igrajo karte, ki te iste karte kasneje vrnejo v igro. Sami effecti so dovolj močni, da je dovolj resolvanje enega.

Do prihodnjič ko utegnem…

Matej Jakob

the Mean Machine team