Pozdrav!

Gremo kar na stvar, mislim, da nisem bil predolg.

Vsak ima svoj kupček, 40 ali več kart. Iz dosedanjih prispevkov smo se naučili, da igramo za zmago. Kdor ne igra za zmago, mu ne moremo pomagati preveč s poučnimi vsebinami.

Torej, vsak ima svoj kupček, ki ga gradi, da mu bo služil za zmago. Seveda za zmago potrebujemo več kot le dober kupček, je pa veliko lažje, če je ta dobro zgrajen. Za zmago ni potrebno, da igramo najdražji kupček ali kupček, ki je zmagal največ turnirjev. Je pa s takšnim zmaga najlažja, če se ga naučimo igrati. Kako dobro zgraditi kupček smo že večkrat načeli temo. Danes pa gremo en korak dlje.

Naj že zdaj tukaj opozorim, da je ta prispevek namenjen predvsem igralcem na začetku kariere. Igralcem, ki svoje kupčke gradijo že leta in z njimi zmagujejo težko pomagam, ker sem prepričan, da o tem celo vedo več kot jaz. Sploh tisti, ki igrajo »meto« vse življenje in spremljajo diskusije po spletu.

Veliko lažje boste znanje iz tega prispevka prenesli na svoje kupčke, če so ti kateri od najboljših trenutnih kupčkov. Zakaj? Ker za tisti kupček točno vemo kako naj bi izgledal, saj je z njim nekdo že dosegel nek uspeh in ga podelil z igralci po svetu.

Samo za zmanjšanje zmede, trenutna meta so: Mermaili, Windupi, Macro Rabbit, Agent. Ko gremo na turnir se pripravljamo še na: Six samurai, Inzektor, Dark World, Chaos Dragon, mogoče še Gadget/Machina in HERO.

Opazimo lahko, da kupčki našteti najprej trenutno največ zmagujejo, zato jih je na turnirjih največ. In najbolj so si buildi podobni. Ker se je ustvaril nek skelet kako naj bi kupček izgledal. Kupčki iz druge skupine pa (eni več, drugi manj) dovoljujejo več sprememb. Že samo zaradi dejstva, da niso več na samem vrhu turnirjev so igralci začeli iskati nove karte, ki bi olajšale igro proti trenutnim najboljšim.

Nekaj stvari sem razjasnil, nekaj pa sem jih tudi preskočil. Nazaj na začetek.

Izbrali smo kupček, ki obstaja. Igralci v Novem mestu so te kupčke komentirali, da so »kupčki z imenom«. Ti kupčki, ki imajo ime, so si ga prislužili, priborili.

Ja, res je, da lahko vsak svoj Relinquished ritual deck poimenuje »quisshy«. Ampak dokler z njim ne zmagaš turnirja in si prislužiš reportažo na spletu se to ime ne bo prijelo. Tako zelo enostavno je. Nekaterim (srečnežem) uspe celo več, kupček poimenovati po sebi (oz. to naredijo ljubitelji in oboževalci). Pogooglajte Agent deck in našli boste »Simon He's Agents«. Build Agentov, ki je redno v topu na premiernih dogodkih.

Pred sabo imamo vse karte, ki bi jih radi vtaknili v deck. To je navadno kup 45 main deck kart in kakšnih 5 do 10 kart, ki bi jih radi preizkusili kako se obnesejo. Med njih spadajo tudi karte, ki se navadno držijo v side decku.

Prva stvar kar smo se naučili že davno v preteklosti je, da število kart v kupčku približamo številki 40. In ne, 45 ni sprejemljivo. 41 še je.

Sestavimo neko kombinacijo kart, ki bi naj v teoriji dobro delovale skupaj. In še bolj pomembno, odstranimo kombinacije, ki naj ne bi delovale dobro skupaj.

1.       Odstranimo slabe kombinacije.

Slabe kombinacije so tiste, ki bi med igro lahko ustvarile situacije, ko ne moreš nič, ker se dve dobri karti med seboj ne marata.

Naštel jih bom nekaj da si predstavljate. Obrazložil zakaj so slabe ne bom, preberite karte. Pojasnil pa bom nekaj izjem, ki jih pogosto vidimo v kupčkih, čeprav so slabe.

Gorz + Fiendish Chain

Gorz + Royal Decree

Gorz + Windup Factory

Gorz + veliko trap kart

Thunder king Rai Oh + Windup Factory

Rai oh + Fire formation – Tenki

Rai oh + Geargiarsenal

Rai oh + E-Emergency call

Macro Cosmos + Pot of Avarice

Macro Cosmos + Call of the Haunted

Solemn Warning + Skill Drain

Teh slabih kombinacij je OGROMNO. Le da nekatere vseeno obdržimo v kupčku. Zakaj? Začel bom z Raiohom. Za popolnoma nemoteno delovanje kupčka naj ne bi igrali Raioha in Sangana skupaj, ker je možnost, da ju povlečemo skupaj. Res je. Toda v tem primeru bomo pač Sangana morali obdržati zadaj medtem ko Raioh opravi svoje. Raioh je zelo močna pošast v današnjih časih. Nasprotniku onemogoča iskanje IN kaznuje priklic velikih pošasti, sinhrotov, boss monstrov in xyzjev. Poleg tega pa, če Sangana in Raioha hkrati odnese Torrential ali Dark Hole, se Sanganov effect nemoteno sproži.

Večja težava je pri Windupih, ki morajo igrati 3x Factory. Še vedno pa se zelo pogosto odločajo za 2x Raioh. Windup kupček je zelo zelo hiter in s Factoryjem nagrabi dovolj dodatnih kart, preden sploh prikliče Raioha. Če je bil Raioh pred Factoryjem na fieldu pa nič za to, saj mu itak ni namenjeno, da bi dolgo živel. Slej ko prej bodo nasprotniki naši način, da ga odstranijo iz polja, saj jih preveč ovira pri igri. Če pa jim to ne uspeva najbolje, pa so verjetno že na poti v pogubo ravno zaradi Raioha, ki jih je zaklenil že takoj na začetku.

Macro Cosmos in Monster Reborn se igrata v istemu kupčku, ker tudi Macrotu ni namenjeno, da preživi. Tako hitra in neusmiljena je igra yugioh trenutno, da se karto, ki te moti, pač odstrani. Če bi se igrale vse tri kopije Macrota v main decku pa bi mogoče že bilo treba razmišljati o sajdanju Monster Reborna.

Da malo posplošim in ne pišem za vsako karto posebej. Glede na moč karte se sprejemajo tudi kompromisi. Ti kompromisi naj vključujejo le nekaj kart iz kupčka, ne pa, da je polovica kupčka sprta z drugo. Zelo slab kompromis bi bil Gorz + Fiendish chain ali Call of the Haunted. Ti dve continuous karti imata navado ostali na fieldu neuporabni, po tem, ko pošast že umre. Gorz pa, kljub vsej svoji moči potrebuje prazno polje.

In še opomba. »Ju ne bom povlekel skupaj« ali »ta bo prej uničena« sta slaba izgovora. Slaba izgovora, ki poslabšata kupčke.

Obvezno je treba pogledati tudi nekonvencionalne izbire kart. Izbire, ki jih drugi igralci po svetu (sploh zmagovalci) ne naredijo. To so navadno karte, ki ne naredijo dovolj škode same po sebi. To so tudi karte, ki potrebujejo druge karte za kombiniranje. To so karte, ki navadno ležijo po škatlah in jih nihče ne potrebuje. Z razlogom je tako. Ustvarjene so bile za uporabo v risanki, ustvarjene so bile za zabavo, ustvarjene so bile, da je Archetype (družina pošasti) dobil podporo v obliki spell in trap kart.

Če dam za primer samo trenutno najmočnejše Mermaile. Mermailov obstaja lepo število in imajo tudi svoje spelle in trape. Koristijo pa se Abysslinde, Abysspike, Abyssmegalo in Abyss-Sphere. 4 od njih in tudi to ne vse po 3 kopije. Ker za dobro delovanje tega kupčka ne potrebujemo vseh tistih effectov. Nekateri so prezahtevni za aktivacijo, drugi popolnoma nepotrebni pri igri. Pustimo jih v kotu, vzamemo samo najboljše. Zdaj, ko ste še na začetku svoje duelantske poti, je najlažje preveriti že sestavljene kupčke na spletu in igrati s podobnimi. Tako ne bo dilem katera karta je dobra in katera slaba. Kasneje, z leti igranja pa boste znali tui sami presoditi katere so boljše od drugih in zakaj je tako.

Pozivam vas, kar tu, med temle prispevkom, izzovite me. Najdite mojo staro vsebino. Ali vsebino, ki še ni bila predelana ali pa smo se je samo dotaknili. In so predelajte. Spišite prispevek za katerega ste prepričani, da je veliko boljši od vsebin, ki jih navadno objavljamo na blogu.

Ni nujno niti, da si stvari izmislite in samo raziskujete. Če zelo zelo dobro povzamete – interpretirate tujo vsebino, napisano že pred leti, lahko zablestite. Saj pišete za naš blog, za pomoč manj izkušenim in ne za Zlato pero.

Naš cilj in želja je, da ustvarimo kupček, ki se bo pri igri čim manj krat »zataknil«. Da bo vsaka kombinacija kart nekaj naredila in nobena karta ne ostaja zadaj, ker jo neka druga karta ovira pri delovanju.

Trmasti igralci, med njimi tudi ti, ki redno zmagujejo turnirje, še vedno pustijo nekaj slabih kombinacij v kupčku. Sprejmejo slab kompromis, na kar jih vsake toliko opozori kakšna situacija v igri. Upati je treba le, da nas te slabe poteze ne tepejo na bubblu ali v topu, ko gre zares. Zato testamo. Veliko igramo. In te stvari pravočasno opazimo. Kako jih opazimo. Z igranjem. Tista karta, ki največ iger čaka v roki, da bo uporabljena, ta karta ne sodi v kupček. VEN z njo. Če je ta karta ključna v kupčku (da je sestavni del tematike kupčka) pa je vredno razmisliti ali je igramo preveč kopij.

2.       Koliko kopij?

Karte se igrajo DO 3 komade. To so karte, ki niso omejene. Igralci imajo grdo navado igrati toliko kopij karte, kot to dovoljuje seznam prepovedanih in omejenih kart. To, da je neka karta na 3 ne pomeni, da igramo 3. To pomeni, da ni dovolj močna, da bi jo bilo treba omejiti. To pomeni, da ta karta ni tako supernorodobra in, da lahko igramo samo eno ali dve kopiji.

Ko igramo…(vse kar pišem se najlažje ugotovi z igro, če slučajno teh napak ne prepoznate že s pogledom na seznam kupčka). Ko igramo, se nekatere karte naberejo po več komadov v začetnih 5-6 kart. Če so to karte, ki so ključne za delovanje kupčka, potem dobro, smo veseli, da smo jih zvlekli (razen Reborn Tenguja), bodo že prišle prav.

Če so to karte, ki so dobre, niso pa ključnega pomena, potem je velika verjetnost, da bodo kaj kmalu šle na 2 komada. 2 je dobra številka. Če igramo neko karto eno kopijo, je nikoli ne vlečemo. Če igramo karto v treh kopijah pa jo vlečemo prepogosto ali še slabše, vlečemo po več naenkrat. Zato igramo dve kopiji. Najlepši primer je Thunder King Rai oh.

Eno kopijo igramo karte, ki so na seznamu omejenih kart, filler (zapolnitev štiridesetega prostora po tem, ko je kupček že sestavljen in dobro deluje) ali pa osebna preferenca (trmasta izbira igralca, da bo igral neko karto, kljub temu, da obstaja dosti drugih možnosti).



3.       Veselo na delo.

Napisal sem že zgoraj, da se za prepoznavanje slabih kart testa, torej igra. Igralci se navadno pripravljajo za igro s prijatelji in na dueling networku na spletu. Bistvena pa je razlika med tema dvema krajema. Prijatelji ne igrajo vsi najboljših kupčkov, ker jim manjkajo karte ali, ker za kupček še niso slišali (na cardtraders.eu/blog skrbimo, da izveste vse o aktualnih kupčkih pravočasno). Na dueling networku pa se igra vse mogoče kupčke od najboljših do naravnost smešnih.

Ko gradimo kupček ga gradimo za neko ustaljeno delovanje v vseh časih igre in proti vsem nasprotnikom. Izdelujemo nek stroj, ki bo gladko tekel. Če nas ovira nasprotnikov main deckan Macro Cosmos pač dodamo še kakšno kopijo MSTja. Ne dodajamo pa zaradi tega Dust Tornadotov. (samo primer) Nekatere karte bodo na voljo v Side decku. Ker dodajanje dustov v main pomeni poslabšanje delovanja kupčka proti vsemu kar ne igra dosti trap kart. Stali bodo mrtvi. Izgubili bomo. Zaradi strahu pred Windupom je smiselno dodati kakšno kopijo Maxx Cja, da nasprotnika ustavimo preden napolni polje. Ne damo pa v kupček treh, ker nam bo stal zadaj proti nekaterim drugim nasprotnikom ali pa bo se bo zamenjal ena za ena v primeru Monster Reborna. In to je veliko premalo. Ker je trenutno divja meta lahko mainamo 2 Thunder King Rai Oha. Ne samo, da je odličen z effecti, tudi soliden napad ima, bo že služil še proti ostalim. Toda pri tem glejmo, da naredi več škode njim kot pa nam!

Zdaj pa testamo, igramo in igramo. Opazujemo kako se kupček obnaša. Ko smo doma za računalnikom in igramo preko spleta je to še lažje pravzaprav. Vzemite pisalo in papir. Zapišite si katere kombinacije kart v roki vam otežujejo igre. Zapišite si katero karto vse prevečkrat zvlečete in je ne želite. Podatke analizirajte, preglejte katere ugotovitve se ponavljajo in prepoznajte vzroke za to. Navadno je dovolj le to, da kakšno karto, ki je na 3 damo na 2 in kakšno, ki je na 1 damo na 0.

4.       Drznite si!

Ne bom težil, da si upajte poskusiti kaj novega. Ni vam treba inovirati, inovacije so za kasneje, ko se boste dolgočasili in ko boste veliko bolj izkušeni, da boste znali sami prepoznati kaj je morebitno zlato in kaj je odpad v kupčkih.

Drznite pa si stvari preizkusiti. Navadno je v deckih težava iskanje prostora. In se igralci odločijo za igranje z 42 kartami. NE! Poglej po kupčku. Razumi njegovo delovanje, saj ga igraš že dovolj dolgo. In vrzi ven karto, ki je ne potrebuješ. Če igraš neverjetno veliko trap kart, potem lepo prosim, vrzi ven Heavy Storm. Če igraš Necrovalley, lepo prosim odstrani Monster Reborn. Če igraš kupček, ki že od samega začetka igre drži dobre pošasti na polju, ki same zmagajo igro (si ne predstavljam kupčka, ki bi ustrezal temu profilu, ker je meta predivja), odstrani Dark Hole.

Prilagodi svoj kupček pa četudi to pomeni, da boš igral brez staple karte, ki »jo vsi igrajo«. Mystical Space Typhoon je zelo lep primer. Nekateri se odločajo za igro brez kopij Typhoona. Imajo sicer druge rešitve ampak nikoli ne vlečejo mrtvega Typhoona. Vedno imajo roko polno živih kart. Žive karte oziroma kombinacije pa zmagajo igre.

In ne, ne spodbujam vas, da zmečete staple (uporabne karte, ki najdejo prostor v vsakem decku) iz decka, ker jaz tako pravim. Spodbudil bi vas rad, da ko ste na dueling networku ali s prijatelji, da stvari preizkusite med igro. Jemljite DN.com kot orodje za izboljšanje svojega kupčka in ne kot neko tekmovanje za nabijanje ratinga. Rating pride z zmagami. Za zmago pa prvo potrebujete dobro podmazano mašinco – deck. Ko igrate dajte za nekaj iger kakšno karto ven in probajte brez nje, da vidite kako poteka igra in ali jo sploh pogrešate. Jaz igram brez Torrential Tributov že več kot leto in pol.

5.       Zadnja točka – meta

Pred turnirjem svoj kupček prilagodite meti. Če greste na YCS kjer se lahko pričakuje večina Mermail, Windup in Agent igralcev, naj vaš kupček ne bo enak kot takrat ko greste igrat proti Samurajem, HEROjem in chaos dragonom v Pikapolonico. Najlažje se to korigira pri trap kartah in hand trapih. Zamenjajte kakšno karto v kupčku, ki vam bo koristila proti najpogostejšim nasprotnikom. Ampak izberite takšno karto, ki vam ne bo uničila igre proti ostalim, ki niso najpogostejši.

Naj samo razjasnim, ne želim, da v Main deck natlačite karte iz Side decka. Želim, da na turnirju kjer je kup inzektorjev ne igrate treh Dimensional Prisonov, ki so uničeni še preden so se dobro ulegli na playmat. Nekatere karte so zelo močne ampak ne proti vsem kupčkom enako močne. Te karte prilagajajte meti kamor greste.  Če največ igrat s prijatelji za katere točno veste kaj igrajo in kako igrajo,  boste še najlažje prilagodili svoj kupček. Del priprav na vsak turnir je tudi to, da se spoznate z nasprotnimi kupčki. Vprašajte igralce, ki so najpogosteje na teh turnirjih, poglejte po spletu, tudi na cardtraders.eu se vidi kaj zmaguje turnirje.

Zdaj pa kupčke v roke in jih oklesat, da bodo tekli gladko in priigrali mnogo zmag.

Lep in uspešen dan želim, Matej Jakob, cardtraders

