Uradno smo vstopili v zadnji teden pred začetkom regionals sezone, ki se v naših koncih prične z mesecem septembrom. Ker si nas je večina skozi poletje vzela dopust v upanju, da nas razveseli nova lista prepovedanih kart, a se ta še ni zgodila, bo za tiste ki začnemo sezono že ta vikend (1.9) v Zagrebu na njihovem tradicionalnem Summer Cupu (Regionals z večjimi nagradami, imajo Winter, Spring in Summer turnir), in je pravi balzam za tekmovalno okolje(vedno privabi 60 ali več ljudi).

  Seveda bi se o kvaliteti dalo razpravljati, vendar za začetek je tudi kvantiteta čisto dovolj, saj je pokazatelj tega, da vsaj Hrvaška premore velik bazen igralcev.

  In ker imam manj kot teden dni časa, morajo biti priprave toliko bolj optimalne in tokrat bi rad delil z vami mojo osebno šablono priprav na turnir. Tokrat seveda ne bom potreboval veliko časa v primerjavi z drugimi turnirji, saj sem v znanje samo dodal nov deck (Gouki Knightmare), kar bo imelo za posledico toliko krajše preizkušanje.

 Dobro je vedeti, da se za večji turnir začnejo priprave dosti prej, tudi do enega meseca ali več.

 +To kar pišem velja zame, vam bo mogoče odgovarjalo kaj drugega ali pa celo nič od tega.

  1. ANALIZA:

  Prva stvar ki jo vedno naredim, sploh če me ni bilo nekaj časa na turnirju, je da preverim kaj se trenutno igra. Ko imam pred sabo spisek najbolj zastopanih kupčkov, gredo skozi določene kriterije. Eden od njih je od pogovora z Urhom dalje ta, da se igra najmanjše možno število Trap kart, po sreči nobene.

  Ta točka pomaga pri temu, da bo imel kupček več možnosti za kombinacije v aktivni potezi. S tega že lahko sklepate, da bodo pri meni takoj odpadli kupčki, ki igrajo goro tako imenovanih Floodgate kart (Rivalry of warlords, Imperial Order,…).

  Druga, da mora imeti kupček čim večje število t.i. Extenderjev (karte ki Special Summirajo pošast ali one same) saj je v osnovnih pravilih določeno, da lahko igralec, brez kakšne druge karte seveda, Normal Summona samo eno pošast na krog. Z večjim številom pošasti, ki se lahko Special Summonajo, pomeni da ima deck večje možnosti za OTK (One Turn Kill) ali igranje skozi več kart v nasprotnikovi Spell/Trap zonah ali handtrapov.

   Tretje, kaj lahko kupček sploh naredi ko grem prvi in drugi. Za primer lahko vzamemo Gouki Knightmare, trenutno najboljša izbira, ki omogoča da v prvem krogu nasprotniku naredimo Extra link (zapolnimo obe Extra monster zone) s popolno zasčito na karte ki, Targetajo in Uničujejo, ter neuničljive z Battle. Zraven pa seveda, še podarimo nasprotniku Iblee, ki mu onemogoča Special Summon razen linka z njim(ki ga ne more narediti zaradi Extra linka) in pa še eno negacijo v obliki Tri-Gate Wizarda. In to vse samo iz DVEH kart.

Seveda je tudi opcija v tej kombinaciji, ki vključuje Extra link s to izjemo, da bo nasprotnik potezo začel s samo dvema kartama, čaka pa ga še negacija in imuniteta na Uničenje ali Battle. (zopet iz samo dveh kart od petih v začetni roki)

  Ter glavni kriterij, konstantnost in število kart, ki jih rabi za kombinacijo. Tukaj bi izpostavil Pendulum kupčke, tej ponavadi potrebujejo celotno roko (5-6 kart) za ogromno število kombinacij in se za njih gleda kombinacija čisto drugače kot pri navadnem kupčku.

Konstantnost kupčka se veča glede na možnosti tega koliko kart nam omogoča našo kombinacijo. Zopet za primer Gouki, kipotrebuje Enega Warriorja in Gouki pošast na polju, pa že igramo svojo kombinacijo, če smo neprekinjeni s strani nasprotnika seveda.

2. PREIZKUŠANJE:

  V fazi preizkušanja (testov) se vedno prvo seznanim z osnovnimi kombinacijami, ki jih kupček ima in preberem vse nove karte, ki jih še nisem igral, ter poiščem njihova pravila delovanja.

  Potem se začne piljenje znanja na Duelingbook.com ali YgoPro (nimam soigralcev v živo na dnevni bazi, tako da se zatekam online), kjer pilim znanje o kupčku in spoznavam njegove slabosti skozi igro.

  Kombinacije treniram tudi v živo brez vpliva nasprotnika, saj morajo osnovne potekati tekoče, da se ne izgublja časa z razmišljanjem v živo in nove End Of Time Procedure.

  Sproti si tudi zapisujem statistiko ki vsebuje, proti kateremu kupčku sem igral, ali sem začel, šel drugi, končni rezultat in čas v katerem sem odigral igro. Pod opombe pa si zapisujem zaradi česa sem izgubil ali zmagal, bodisi kakšne karte ali napake v igri. Na vsake deset iger zaključim statistiko.

 Kateri koli kupček začnem preizkušat, naredim prvo pet iger (match duel, na dve dobljeni) in če je statistika manjša od 60% se sploh ne poglabljam dalje. Če je večja, začnem igrati kroge po deset iger, pri katerih  zmage ne smejo pasti pod 80%. V nasprotnem primeru spremenim določene karte glede na kupček, ki mi dela največ težav. Po nekje 50. odigranih igrah že imam nek okviren odstotek zmag. Zadnja leta ne nosim na turnir kupčka z manj kot 80% v zmagah(govorimo o večjih turnirjih (Igralci na najvišjem nivoju imajo win ratio 90% , samo za primerjavo.)). Realno za top8 na regionalsu je dovolj že 65%, vendar višji ko je odstotek, večja je verjetnost za zmago že samo zaradi izbire kupčka.

  Če kupček katerega sem začel preizkušati še nima sestavljenega Side Decka, si ga vedno sestavim po naslednjem kopitu:  
  
 5 kart proti heavy backrow deckom

 5 kart proti field spamm deckom

 5 kart za going second v obliki handtrapov

Skozi preizkušanje vidim katere karte v Main Decku ne pogrešam po uporabi Side Decka ali niso uporabne proti določenim kupčkom.

Po daljšem preizkušanju se opazijo težave proti določenemu kupčku in za tistega začnem večati število kart v Side in Main decku.

Zadnja točka v preizkušanju so že znane situacije in igranje okoli njih. To je najbolj pomemben del, saj se naučiš kako se najbolje odzvati na situacijo, ko ne gre vse po načrtu in kako postaviti karte (field) glede na to proti kateremu kupčku igramo.

3. RAZISKAVA:

Vzporedno s preizkušanjem in po analizi se izvaja Raziskava, v kateri iščem čim boljše karte proti določenim kupčkom ki mi delajo največ težav.

 Skozi preizkušanje svojega in drugih kupčkov kmalu naletiš na šibke točke in te ti postanejo cilj, ki ga boš napadal z določenimi kartami, ki se jim reče TECH choice. To so karte, ki imajo proti določenim kupčkom učinek, da v večini same zmagajo igro. Lahko so v obliki Floodgate karte ali pa takšne, ki ob pravi aktivaciji obrnejo igro v tvojo korist.

Kriterij za TECH karto pri meni je ta, da mora karta imeti vedno Impact (učinek) na igro ko jo odigram in pomeni zastonj zmago (Free Win). Na Državnem prvenstvu sem imel v Side Deku kopico takšnih kart, od Skill Draina pa vse do Drowning Mirror Forca, ki sta mi zmagala vsak match, ko sta bila igrana. (Izbral sem ju seveda na podlagi analize mete in raziskave slabosti določenih kart.)

Zadnja leta je meta oblikovana tako, da vsi kupčki ki začnejo, naredijo nekakšen velik playv obliki osnovne ideje kaj naj bi počeli. To pomeni, da kadarkoli gredo prvi igrajo več ali manj na to strategijo. (Igralci ki gredo drugi ali pa že imajo kupček da gre v osnovi drugi, igrajo handtrape, kot odgovor na kombinacije in preprečitev le teh.)

Po zaključeni raziskavi točno vem katere karte dajem ven iz Main Decka proti kateremu kupčku in katere notri, ter kako igrati proti določeni strategiji. To pomeni da sem skozi preizkušanje že raziskal vse slabosti glavnih kupčkov iz analize (in svojega), ter znam igrati okoli njih ali na katero karto kako odgovoriti.

4. ZAKLJUČEK

Zaključek je pri meni zadnji teden pred turnirjem, ko igram samo še listo ki sem jo sestavil do v naprej določenega dneva pred turnirjem. Iz izkušenj sem se naučil, da spremembe v zadnjem trenutku ponavadi pokvarijo vso statistiko in načrt igre, zato vztrajam pri svojem preizkušanju.

  Po zadnjih igrah ko ugotovim, da sem zadevo pripeljal do vrhunca, se dva dni pred turnirjem več ne dotikam kart oziroma ne igram nič, da se glava ohladi in pripravi za napore na turnirju.

  In tako zaključijem dogajanje pred turnirjem. Naslednjič se bomo spustili na sam dan turnirja, ki je tudi ena ključnih sestavin do uspeha za mizo.

Mitja