**Med Platonom in Hickokom**



Moje ime je Urh. Rad kartam. Včasih sem kartal več, kartal sem bolj kvalitetno in kartal sem bolj determinirano, kot kartam danes. Pravzaprav zdaj kartam zgolj še priložnostno. Če se le da, preigravam minule formate, saj jih dosti bolje poznam in razumem, poleg tega pa me k njim precej močno vleče nostalgija. Trenutno živim in delam v Parizu. Sam uživam ob branju vsakršnih prispevkov na temo Yu-gi-oh!-a in dobil sem občutek, da bi lahko z nekaj svojimi izkušnjami dal Mitji začetni »kick« pri njegovem ustvarjanju.

Igralci se na pot takšne igre kot je Yu-gi-oh! ne podajajo zato, da bi vanjo vlagali ogromne količine »trdega dela«, v zameno za dobre rezultate na turnirjih. Kdo pa bi si želel delati nekaj, kar je izven njegove cone udobja, po več ur na dan, vsak dan v tednu, in to samo zato, da bi imel boljše možnosti za TOP 32 na nekem YCS-u? Igra takšno trpljenje precej slabo plačuje. Izhodiščna misel naj bo torej ta, da sta veselje in zadovoljstvo skozi celoten postopek priprav na turnir osnovna pogoja za dosego dobrih rezultatov v tej igri. Verjamem, da ima vsak izmed nas svojevrsten pristop k analizi aktualnega formata. Mislim pa, da je med njimi edini res slab način tisti, ki ni v veselje igralcu samemu. Želim si ugriznit v to jabolko, ki ga po mojem mnenju ni resneje načel še nihče. Predstavil bom naš (»naš« se nanaša na ekipo CNF) način pregledovanja in analize formata ter princip iskanja odgovorov na ključna vprašanja.  
Malcolm Gladwell v svoji knjigi Outliers predstavlja in poskuša dokazati svojo teorijo, ki pravi:  
»It takes ten thousand hours to truly master anything. Time spent leads to experience; experience leads to proficiency; and the more proficient you are the more valueble you will be.«

Čeprav bi zlahka poiskal argumente za izpodbijanje podane hipoteze, se mi trditev zdi zelo dobra argumentacija dogajanja v naši igri. Miha F., Mitja K., Matej L. in le nekatere druge staroste slovenske scene se lahko pohvalijo, da imajo pod klobukom deset tisoč ur igre. Tudi jaz tukaj nisem izvzet (z visoko frekvenco igranja na Duelingnetworku sem izničil nekajletni zaostanek). Kaj nam je ostalo od tega dolgega obdobja preigravanja? Formati se spreminjajo, karte in z njimi kombinacije iz leta 2009 so izumrle že davno tega, v igro so prišle nove mehanike… Ostalo nam je razumevanje igre.

Razumevanje igre nama je z Miho (mojim dolgoletnim igralskim kolegom in zelo dobrim prijateljem) odprlo popolnoma novo igralsko dimenzijo. Ta dimenzija je igro, ki smo jo igrali kot mulci, obravnavala kot nekaj precej bolj zapletenega. To je pomenilo, da sva Yu-gi-oh! skoraj popolnoma prenehala igrat. Količina testiranj v letu 2016 (leto največjih uspehov CNF) ni dosegla 10% tiste iz 2012. To je potisnilo tako užitek, kot tudi kakovost igre na popolnoma drug nivo. To seveda ne pomeni, da sva se z igro prenehala ukvarjat. Nasprotno. Strategije sva razvijala na drugačen način, zanje pa sva navadno porabila še več časa, kot bi ga sicer. Prišla sva do točke, ko zamisli ni bilo več potrebno testirat, temveč jih je ocenilo že oko samo. To isto oko je pred tem preizkusilo na stotine različnih list in idej. V igralskih krogih med drugim kroži tudi ena velika neumnost, ki je zrasla na tistem delu turnirskih miz, ki so označene z visokimi številkami. Pravi nekako takole: »Deck je v teoriji super, v praksi pa ne dela«. No, to zagotovo ne velja, v nobenem primeru. Če deck v praksi ne dela, je to posledica luknjaste teorije, na kateri temelji. V igri ne obstaja prav nikakršna čudežna palica, ki bi slabo teorijo nagradila s konstantno dobro predstavo. Obstajajo pa igralci, ki ne prepoznajo slabosti teorij in posledično ne razumejo, kje vedro pušča. Če vam nekdo začne pripovedovat podobne floskule, zdaj z gotovostjo veste dve stvari. Prvič, veste da je ta deck slab tudi v teoriji. In drugič, tak igralec ni niti blizu tega, da bi uspel z lastno presojo oceniti moč in konstantnost decka.

Naša celotna procedura priprav na turnir je temeljila na diskusiji znotraj ekipe. Analiza »metagama«, izbira vrste decka, priprava na turnir in vse ostalo je temeljilo izključno na diskusiji. Ta diskusija je temeljila na bolj in manj močnih argumentih. Pregledali smo praktično vsako listo, ki je kjerkoli na svetu dosegla odmeven rezultat. Iskali smo močne strani deckov, njihove šibkosti, točke ranljivosti,… vedno smo našli rešitve. Res je, da smo vzpostavili precej kompleksen sistem internih teorij, ki nam je reševal prenekatero dilemo in nas avtomatsko potisnil na pravo pot, a o tem bom več spisal ob drugi priložnosti.  
Če na kratko povzamem svojo misel, bi vam rad svetoval, da del brezglavega preigravanja zamenjate z utemeljeno in kritično diskusijo. Če danes diskutirate 20% časa, igrate pa 80%, poskusite jutri z razmerjem 30%/70%. Igrajte se s procenti, dokler ne najdete prave kombinacije. Popolnoma brez testiranja je v tem trenutku sposobnih igrati zelo malo svetovnih igralcev. Gre navadno za fante z veliko topi na YCS in WCQ. Poiščite ljudi, ki si želijo diskusije. Ekipe so izvrstna stvar za razvijanje strategij in še boljša za razvijanje igralcev.  
Način dela, kjer se stopnja igranja nevarno približuje 0% imenujem Platonski Yu-gi-oh!. Tak način analize formatov temelji izključno na filozofiji. Igralci na izredno visokem nivoju navadno delajo v ogromnih ekipah. Vsi najbrž poznamo nemško ekipo igralcev, ki v minulih letih dosega izredno dobre rezultate. Prepričan sem, da so ti rezultati v veliki meri posledica izjemno dobre priprave na turnir. Ko sem analiziral njihovo zgodovino izbire deckov za velika tekmovanja, sem vedno znova prihajal do zaključka, da so fantje za ta turnir pač izbrali najboljši deck in okoli njega postavili izredno stabilno teorijo. Njihova izbira deckov je bila večkrat v nasprotju z »mainstream« izbiro, a se je po končanem turnirju tip decka vedno vračal v »top tier« kategorije. Popolnoma pravilna izbira decka za neko tekmovanje je po navadi zgolj ena sama. Podobno velja za strategijo, iz katere tip decka izhaja. Ne glede na vse, lahko rečem, da so Schmidt, Santoni in njuni preostali kolegi za večino turnirjev pripravili paket, ki nam je pokazal tisti del »metagama«, ki ga sami nismo uspeli raziskat. Kljub vsemu smo v zadnjih dveh letih intenzivnega igranja (2015-2016) v večini primerov prišli zelo blizu njihovim zaključkom in jih morda kdaj celo presegli.

Teorija se dopolnjuje v križišču misli soigralcev. Mitja je v eni izmed predhodnih rubrik načel osnovno načelo napadalnih strategij, za katere je značilno, da teoretično število kombinacij eksponentno raste s številom »combo« kart v roki. Tako nam dve »combo« karti v roki nudita zgolj eno samo teoretično kombinacijo, pet »combo« kart – deset teoretičnih kombinacij, deset »combo« kart pa kar devetdeset teoretičnih kombinacij. Podoben pristop lahko uporabimo, kadar gledamo na moč ekip. Najmočnejše ekipe sestavlja po deset in več vrhunskih igralcev, njihove taktične diskusije pa so navadno na izredno visoki ravni. Predstavljajte si, da imate v roki deset izredno močnih kart, ki tvorijo toliko odličnih kombinacij, da bi za njihovo odigravanje potrebovali dvajsetminutni razmislek. Vaš nasprotnik drži v roki zgolj eno karto in »topdecka« drugo. Njegove možnosti so male, v roki drži zgolj eno mogočo kombinacijo in praktično nima nikakršne izbire. Če njegovi karti tvorita izredno dobro kombinacijo, lahko postavi močan »board« in vas »locka«. Slovenci tvorimo manjše ekipe, naše znanje pa je večkrat precej omejeno in le redke ekipe pri nas uspejo postavit močno strategijo in odigrat dobre turnirje. Če igralce slovenskih ekip predstavim kot »combo« karte, ki jih ekipa drži v roki, lahko rečem, da imajo naše ekipe navadno zelo majhen hand, v katerem marsikatera karta sploh ni »combo piece«. S takšno roko v moderni igri, kjer Bottomless Trap Hole več ne garantira preživetja do naslednjega kroga, ekipe težko postavljajo mogočne strategije. To misel razumite kot predlog oziroma kot motivacijo. Vaša diskusija naj bo pogostejša in kvalitetnejša. Soigralcem zastavljajte veliko vprašanj. Poskusite iz njih potegniti tisto najboljše kar premorejo, a hkrati vedno poiščite šibkosti njihovih idej ter jih izpostavite ponovni diskusiji. Kratkoročno bo diskusija izboljšala stvari na vaši mizi, dolgoročno pa igralca za njo.

Misterij velikega finala  
V življenju sem igral precej pomembnih iger, a ena izmed njih izrazito izstopa. Finale YCS-a v Pragi leta 2016 ( [https://youtu.be/bKqTB9\_T2dY?t=26m11s](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fyoutu.be%2FbKqTB9_T2dY%3Ft%3D26m11s&h=AT3L1dCxKRZh7-asSNuv3bA2dEw_X5nXSUdoUhdBSC8wJ0cLKuAIACh4Ots-YPGsdpUC3xfNNbf0P-7UWgXPur0_rs5EFbOrwMYrBs2HLP36dakDCxSBcTTZvtSGg8xM5g) ) je bilo zame nekaj novega. Čeprav sem bil vajen igranja pod velikim pritiskom, je dogajanje pod kamerami »feature matcha« vedno zgodba zase. Ta zgodba je razkrila slabo stran filozofskega igranja naše igre. Z Miho sva deck gradila v oblakih. Res je, da sem s prihodom Pendulumov v igro njihovo mehaniko sicer dosti preizkušal preko Duelingnetworka (V nadaljevanju DN). Res je tudi, da sem približno podobno listo, kot sem jo na koncu igral v Pragi, nekaj dni pred turnirjem preizkusil tudi na DN. Deck je bil dober, prav tako teorija, ki je stala za njim. Del naše naloge se je tukaj uspešno zaključil. Razpoko v pripravi smo opazili šele kasneje. Problemi so se pojavili, ker v celotnem sklopu priprav na turnir nisem odigral niti ene same partije za mizo. Ta primanjkljaj praktičnega dela priprav se je odražal v mojem zelo slabem dojemanju situacije, kjer bi sledenje mehaniki igre moralo pri igranju na takšnem nivoju biti avtomatska. Profesionalcem, če lahko tako rečem izredno determiniranim igralcem, ki redno zajadrajo na najvišja mesta svetovnih turnirjev, se kaj takega ne bi smelo dogajat. Kljub temu, da sem v taktičnem smislu turnir odigral izredno korektno (število »misplayov« je bilo relativno malo), je bil moj turnir v smislu avtomatskega dojemanja protokola porazen. To je posledica ne-igranja. Prekrški v mehaniki protokola naredijo partije manj gledljive, v marsikaterem primeru pa lahko igralca stanejo tudi rezultata.

V meni je bilo na tisti dan dovolj Platona, a premalo Hickoka. Napak v upoštevanju protokola, kot je bil »double summon« v finalu, me je malenkost sram, a sam pri sebi vem od kod izhajajo. Finale v Pragi je zame prekrasna zgodba, saj je sama po sebi povzetek tega, kar sem zapisal v predhodnih odstavkih. Se spomnite Stardust Dragona? Platonsko odkritje naše ekipe, ki me je kot edinega Pendulum igralca na turnirju naredilo sposobnega premagat izvrsten Kozmo deck, kakršnega je igral nasprotnik v finalu. Največji problem raznih variant Pendulum deckov je bil odgovor na dva Dark Hola in Raigeki, s katerimi so Kozmoti serijsko premagovali vse vrste Pendulumov. Zaradi teh treh kart so v tem »match-upu« hodili drugi in praktično nobene možnosti ni bilo, da s Pendulumi premagaš Kozmo, ko odprejo z eno izmed njih med šestimi kartami. Stardust Dragon jih je premagal med tem ko so opazovali svoj »dead« Dark Hole v roki, in to v zadnji igri finala! Stardust Dragon je bil edini odgovor na to pozicijo, igrali pa smo ga samo igralci iz CNF. Kako simbolično. Premagali smo jih s karto, ki jo vsi poznajo, pa vendar nihče drug ni prišel do točke razumevanja, kjer bi jo lahko priključil v igro kot odgovor na glavni problem formata. Nihče drug ni formata uspel tako dobro prediskutirat, da bi ugotovil, kaj je njegova rak rana.

Žal je ta taktična senzacija, kot tudi nekatere druge odigrane v neposrednem prenosu, ostala v senci mojih neumnosti. Malce sta za to kriva takratna strokovna komentatorja, ki sta Stardust Dragona ljudem predstavila tako, kot sta ga razumela sama – kot eno zelo staro karto. Malce so krivi sodniki (sodniki so krivi vedno, neglede na športno panogo). V veliki meri pa smo si bili krivi mi sami, ker smo popolnoma zanemarili pomemben del priprav na turnir.

Rad bi, da po branju tega krajšega sestavka pri analizi igre dobite dodaten zorni kot. Zame je bil naš pristop tisti pravi. O Yu-gi-oh!-u sem vedno rad diskutiral. V dobri diskusiji sem vedno užival še bolj kot v igri sami. Kjerkoli so se pojavili kvalitetni sogovorniki in malce dobre volje, sem rad trosil svoje strateške namere. Spomnim se vrste situacij, ko sem držal monolog svojih idej v sobi ali celo v avtu polnem igralcev tudi po več ur skupaj. Hvala ker ste me poslušali, bilo je zakon . Kakorkoli že, zame ostaja edini zares slab način igranja igre ta, ki igralcu ne prinaša sreče in zadovoljstva. Konec koncev je uživanje ob igri edina skupna točka vseh nas, ki prihajamo iz najrazličnejših koncev sveta in ob sobotnih jutrih radi sedemo za turnirske mize.

Do naslednjič,  
Urh Kovačič