»KATASTROFA«

Dober dan,

Pred kratkim smo se vrnili iz Riminija, kjer se je odvijal YCS. Uspelo mi je topat drugi premier event zapored in odločil sem se, da spišem sestavek o pripravi na sam turnir. Po YCSu v Bochumu sem pisal predvsem o lastnih napakah med igro, ki jih je bilo kar precej, saj sem se vrnil iz daljše pavze. Tokrat, sem pri sebi opažal občutno boljšo pripravljenost na turnir. Napak, ki bi jih opazil sam, praktično nisem delal. Zasedel sem 10. mesto po swiss delu tekmovanja z rezultatom 9:2. Tokrat sem se odločil, da vam postrežem z mojim pogledom na turnir iz malenkost drugačne perspektive. Igral sem nekaj inovativnega, nekaj s čimer sem bil praktično edini na turnirju. Rad bi predstavil priprave na turnir skozi svoj deck, ki mi je omogočil nov top.

Pri kreiranju svojega YCS orožja, sem vedno pozoren na 2 faktorja. Če sem zadovoljen z obema tudi po koncu turnirja, to najbrž pomeni, da igram zaključno fazo turnirja. Prvo vprašanje je seveda, kako bo izgledala meta. Format je nov, sicer precej podoben poletnemu, vendar v poolu je nekaj novih deckov, za katere se ne ve točno, kaj vse lahko pokažejo na turnirju takega ranga. Jaz sem se pred turnirjem zato probal osredotočit predvsem na Nekroz, Shaddoll, Burning Abyss in Qliphort match upe. Jasno smo znotraj ekipe opredelili svoje cilje znotraj vsakega match upa. Na koncu lahko rečem, da sem bil v vseh v izredno lepi prednosti. Uspelo nam je najt build 42 + 15 kart, ki je vozil čez te decke v povprečju krepko čez 50%. Proti nekaterim deckom smo bili v blazni prednosti zaradi njihove mehanike in smo tako lahko dosegali na oko 80%+ zmag.  
  
Drugi faktor, ki ga moram obvezno upoštevati pa je bolj individualne narave. Deck mi mora bit pisan na kožo. To v mojem primeru pomeni, da more imet deck ekstremno ofenzivno moč, več različnih win conditionov in praktično nobene defenzive. Ena izmed naših teorij pravi, da z vsako trap karto deck postaja bolj autopilot, njegova moč pa pada. V decku z več trap kartami odličen igralec ne more dodat takšne dodane vrednosti, kot jo lahko doda v najbolj eksplozivnih deckih. Iz tega razloga se vedno odločam za strategije na zgornjem robu. Deck choice je bil tako rekoč sprejet. Nekrozi. Ni bilo jasno kakšni Nekrozi, vedeli pa smo da bo format spet moder. Deck je v primerjavi z Evropskim prvenstvom krajši za 1 Shurita, posledično 1 ROTO, Lavalval Chaina in Djinna. Vse te karte so imele v decku svojo vlogo, ki jo je bilo treba nadomestit. Poiskali smo dodaten engine, ki je na nek način opravljal vlogo teh kart.  
  
Kot vsako leto, sva tudi letos s Fliskom v bazenu term Olimja imaginarno buildala. Testala sva navadne Nekroze. Večina je našla to, kar je bilo Nekrozom odvzeto, v Exa – Sorc kombotu. Po testanju sva kaj hitro videla, da Nekrozi resnično rabijo nek dodaten engine, saj jih boli predvsem 1 Shurit. Ko porabiš Shurita, zadaj ni več optimalnih playev. Poskušala sva Exa – Sorc, seveda igrala tudi Gungnirja in Decesive Armorja. Meni osebno te karte nikakor niso všeč, saj zbijajo consistancy, poleg tega pa težko govorimo, da so ekstremno powerful, razen seveda v določenih situacijah, ki pa so vse več ali manj precej situacijske narave. Po domače, 40 kartni deck z vsem tem, mi je preveč brickal, da bi z njim zmagal 9 od 11 iger na najvišjem nivoju. Odpade. Poskuašala sva najt dodaten engine v HEROtih, saj je potencial Dark Lawa v Nekroz mirrorju zares velik. Prav tako sva poskusila igrati 3. ROTO, kar bi pripomoglo h consistancyju Nekroz parta. Prav veliko prostora za eksperimente pa v Nekrozih žal ni, saj sam motor decka obsega 27 kart, če ga res oklestimo na samo okostje. Problem Herojev je bil predvsem ta, da so precej šibko odgovarjali na različne postavljene fielde drugih deckov, kar spet ne bi prineslo 9ih zmag v 11 rundah na YCSu. Sploh pa je bilo praktično nemogoče spraviti vse kar sva ocenila da je nujno v manj kot 46 kart, zato sva idejo počasi opustila.

Začela sva iskati nov edge v mirrorju, ker sva ugotovila, da se brez Exa – Sorc v mirror matchu pač ne da igrati pure mirror matchov. Prav tako sem želel igrati brez Gungnirja, kar stvari še poslabša. Okostje Nekroz decka izgleda natanko takole:

3 Valkyrus  
3 Unicore  
2 Brionac  
2 Clausolas  
1 Trishula  
3 Manju  
3 Senju  
1 Shurit  
  
2 Kaleidoscope  
2 Cycle  
2 Mirror  
2 Reinforcement of the Army  
1 Preparation of Rites  
(27)

Preudarno zgraditi deck v okviru maksmialno 42 kart okrog najmočnejšega motorja v igri je bil zares pravi izziv. Na prvo mesto sva nekako vedno postavljala problem mirror matcha. Kot so zdaj ugotovili več ali manj vsi, je problem v mirrorju predvsem v odpiranju ključnih kart. Če igralec A začne s 5 kartami brez Juja in igralec B odpre Juja med šestimi, je igra končana, saj je advantage na strani igralca B prevelik. To smo spoznali skozi testiranja že davno tega. Na Evropskem smo ta problem reševali z 3 main Shared Ridi, ki so nasprotnika dotolkli. Ta ideja je tokrat hitro zamrla, saj smo pričakovali dosti bolj pester sestav deckov kot v Dublinu. 3 Shared Ridov si v neznanem formatu pač ne moreš privoščit v main decku. Iskali smo rešitev naprej. Po dolgem iskanju smo našli rešitev v Mathematicanu. 1st turn opening z Mathematician -> send Bulb -> Herald of the Arc Light, je bil v mirrorju izredno powerful opening. V reševanju tega problema je bilo natanko tako, kot da igraš 9 Jujev, s tem da še negiraš nasprotnikovega. Problem je bil v tem, da smo po dodanih 3 Mathematicianih še vedno imeli le 1 možen target, ki bi ga bilo primerno sendat, Bulba seveda. Poskušat sva začela Clown verzijo. Iz aviona je bil viden Naturia Beast option v mirrorju, ki se je izkazal za precej hard to make. Clowni niso ustrezali mojim pričakovanjem, njihova moč ni bila taka, kot sem jo pričakoval. Zgleda, da sem se zmotil, saj so igrali mirror match v finalu YCSa.  
  
V iskanju targetov za 3 Mathematiciane sva šla iskat karte v vse konce. Po razmisleku sva naletela na deck, v katerega so igralci navadno sidali prejšnji formaz. Nekroz – Shaddoll. Effecti Cycla, Mirrorja in Kaleidoscopa pustijo Shaddoll monstrom, da se resolvajo. Effect Valkyrusa ni cost, kar daje dodaten powerplay v primeru, da Dolle potegneš v hand. Shaddolli so najboljši možni targeti za Mathematiciana, Shaddoll Dragon je tako rekoč searchable out na Mistake in ostale Floodgate, Shaddoll Fusion je sam po sebi autowin proti Shaddollom in Burning Abyssom. Briljantna ideja! Za nameček še dejstvo, da obstaja water Shaddoll Fusion, Shaddoll Anoyatllys. In najboljše od vsega, Djinn je bannan. Auti na Djinna se v primerjavi z prejšnjim formatom več ne igrajo, kar pomeni, da se ne igrajo niti na Anoyatillysa. Briljantno! Teorija se je kar sama dopolnjevala, kamorkoli sva pogledala, je vse teklo, vse delalo.

3 Mathematician  
2 Shaddoll Beast  
1 Shaddoll Squamata  
1 Shaddoll Hedgehog  
1 Shaddoll Dragon  
1 Shaddoll Falco  
1 Glow-Up Bulb  
  
3 Shaddoll Fusion  
(12)

Beast gotovo najboljši Shaddoll monster, level 5 je izredno ugoden za ritual summon, njegov effect pa ima ogromne potencial z effecti Nekrozov, saj daje dodatno karto, ki je lahko karkoli. Squamata je podaljšek Mathematiciana do Beasta in dodaten Shaddoll v iskanju materiala za Shaddoll Fusion. Hedgehog rešuje situacijo, ko imaš v roki Shaddoll Fusion in Mathematiciana, Shaddolla pa ne. Kot sem omenil, Dragonov potencial ne bi smel bit nejasen. Iskali smo primeren ratio in ugotovili, da je 6 tisto najboljše. Naslednji Shaddoll v vrsti je Falco. Z unbanano Trishulo je strategija z Bulbom in Falcom v decku dala dodatno razsežnost. Do trenutno najmočnejšega effecta sem tako lahko dostopal kar na dva načina, kakšen privilegij. Falco se je izkazal predvsem v vseh match upih, ki niso bili mirror match. V mirrorju si ga preprosto ne moreš privoščit leavat na fieldu in zato je bil prvi, ki sem ga odrezal post sid. O side strategiji malo več kasneje.  
  
V prvih testanjih decka sva takoj ugotovila, da je tisto kar hočeš, Valkyrus na fieldu in Shaddolli v roki. Problem v mirrorju nastane, ker Shaddollov v roki ne moreš tributat, če se hočeš znebiti fielda, proti vsem ostalim deckom pa leavat Valky na fieldu sploh ni slabo. To mi je omogočilo nerealen advantage proti vsemu kar ni bilo Nekroz. Jasno je bilo, da je Nekroz mirror tisto, kar me lahko skrbi. Vse ostalo je bilo v žargonu precej autowin.  
  
Deck je obsegal že 40 kart, ker pa sem igral kar 9 normal summonov, sem lahko šel do 42. Soglasno smo dodali Book of Moon, najbolj vsestransko karto v igri. Za 42. mesto pa smo iskali kandidata med BLSjem, Soul Chargom in še parimi podobnimi zadevami. Nič od tega ni bistveno doprineslo k moči decka, je pa brickalo. Zadnja odločitev ki je padla, je bila Torrential Tribute kot 42. karta. Tako Book kot TT sta v mirrorju dale prevelik advantage ob pravem času. Proti BA, Shaddoll, Tellar in vsem ostalim match upom, je bil TT pravšnji odogovor, Book prav tako.

1 Book of Moon  
1 Torrential Tribute

Tako sem nekako zaključil svoj main deck. Imel sem v njem vse ključne ogovore na meto. Imel sem strategijo, ki jo je bilo praktično nemogoče primerno posidat. Deck je imel eksplozivnost in rušilno moč, kot sem zahteval v začetku. Vse ostalo je pripadlo najpomembnejšemu delu decka, sidu.

Side deck:  
  
1 Artifact Lancea  
1 Nekroz of Decisive Armor  
1 Shaddoll Dragon  
  
3 Mystical Space Typhoon  
1 Raigeki  
1 Secret Village of Spellcasters  
  
1 Vanity's Emptiness  
2 Royal Decree  
2 Fairy Wind  
2 Breakthrough Skill  
  
(15)

Artifact Lancea – Kot sem omenil, je najmočnejši combo v decku tributat Shaddolle v roki z Valkyrus effectom. Problem je, ker v mirrorju ne smeš pustit Valkyrusa na fieldu, torej Shaddollov iz roke ne uspeš tributat in plus je manjši. Lancea naredi točno to kar hočeš. Valka lahko pustiš na fieldu, Dolle tributaš, plusaš in mu v njegovem turnu ustaviš poskus Trisha.  
  
Nekroz of Decisive Armor – Deck na katerega niiem dajal preveč poudarka je Qliphort turbo. Veliko presenečenje, ki me je izločlo na Evropskem prvenstvu sem tokrat pričakoval. Decisive prebije towersa. Izredno dober proti BA in Dollom, saj čisti setane stvari in je z 3300 atk nekaj, kar oni s težavo umikajo.  
  
Shaddoll Dragon – 2. Dragon proti vsemu, kar je heavy back row. Ponavadi menja Bulba v mainu in je 2. orožje, ki ga sendaš z Matematicianom. Rabil sem 2, ker sem igral 3 Mathematiciane.  
  
Mystical Space Typhoon – Kot vsakič, tudi zdaj sidam 3 MST. Mnogi ne upajo igrat brez tega v mainu. Mi smo mnenja da si MSTja v mirrorju enostavno ne moreš privoščit, saj če ga vlečeš je tako, kot da imaš karto manj od nasprotnika. Problem je v tem, da z Valkyrus playi v mirrorju vidiš ogromno kart v decku, prepogosto tudi MST. Navadno je tako, da g1 v mirrorju zgubi tisti, ki pride do več MSTjev. No, to sem težko jaz, tako je bilo tudi tokrat.  
  
Secret Village of Spellcasters – V mirrorju identična naloga kot Artifact Lancea, pustim lahko FU Valkyrusa. Če bi jo igral samo s tem namenom, bi najbrž igral 2. Lanceo. Village mi je zapolnil prazen slot v Qli match upu, kjer sem sidal ven celoten Shaddoll engine z izjemo Dragonov. Rabil sem 1 slot in zato igral Village tudi za potrebe mirror matcha, kar velikokrat ni bilo optimalno ravno zato, ker je Clown Nekroz bil dokaj popularn deck.  
  
Raigeki – Prostora v mainu za non-combo karto kot je Raigeki pravtako ni bilo, saj v mirrorju ne pripomore do uspeha, enostavno pa si ne morem privoščit igrat slabih mirror match kart. V sidu je praktično nujna proti vsemu kar ni Nekroz ali Qli.  
Vanity's Emptiness – Vsi jo poznamo, vsi se sprašujemo zakaj je legal. Jaz vpraša tudi opponenta, če upa igrati brez nje, vedno.  
  
Royal Decree – Neke velike teorije tu zadaj ni, igral bi 3, pa ni prostora.  
  
Fairy Wind – Prav tako kot Royal Decree  
  
Breakthrough Skill – No, tukaj je stvar popolnoma drugačna. Po mojem mnenju najbolj vsestranska side karta. Dobra v mirrorju, odlična proti Shaddollu in Tellarknightu. Če uspeš prvi effect menjat 1 za 1, kar niti ni neka umetnost, je drugi effect točno tisto kar Nekrozi potrebujejo. Continuous effect negation iz graveyarda. Igral sem 3, ko sem premaknil Raigeki v side, sem moral odrezati 1 Breakthrough, delata podobna, vendar je Raigeki malenkost bolj powerful v določenih match upih.  
  
Teorija sidanja je nekaj, v kar sem vložil ogromno dela. Ko pogledate main deck in side deck, je na prvi pogled zelo težko najti prostor za vsako izmed side kart. Morem priznat, da smo skozi testanje, največ delali ravno na tem. Največja umetnost je bila side strategija. Kaj lahko pogrešaš v G2 in G3, to je bilo najtežje ugotoviti. Uspelo mi je, uspel sem si sestavit strategijo in sestavil sem jo prav. Ne bom je pisal, ker je v njej toliko različnih faktorjev, da bi šle še 3 strani v Wordu, pred mano pa je še Extra deck, nov problem pri igranju Nekroz Shaddoll decka.  
  
Extra deck je bil težava od začetka. Večkrat sem rekel, da če bi lahko igral 25, bi v določenih situacijah še vedno pogrešal stvari.

1 El Shaddoll Construct  
1 El Shaddoll Winda  
1 El Shaddoll Annoyatyllis  
1 El Shaddoll Shekhinaga  
  
1 Abyss Dweller  
1 Daigusto Emeral  
1 Exciton Knight  
1 Diamon Dire Wolf  
1 Rhapsody in Berserk  
1 Zubaba General  
1 Castel  
  
1 Shooting Quasar Dragon  
2 Herald of the Arc Light  
1 Trishula, Dragon of the Ice Barrier  
(15)

4 različni Shaddoll fuison monstri. Velike teorije zadaj ni, včasih je 1 sam premalo, treba je igrati s to rezervo že v glavi. Pomembno je, da imaš dostop do vseh, pa tudi to, da lahko vedno vržeš v graveyard karkoli hočeš. Zadnja izbira, ki sem jo morel sprejet je 1 Anoyatyllis za 1 Castela. Iskazalo se je za dobro, saj sem s Castelom dobil nekje 5 gejmov.  
Dweller, Exciton, DDW, Rhapsody in Castel niso potrebni dodatnega komentarja. Prav tako ne Shooting Quasar in Herald. Povem lahko samo to, da je s 3 Mathematiciani in Bulbom 2 herald popolnoma dovolj. Kot zadnja karta pa blow out. Ko so nasprotniku več ali manj spraznili vse defenzivne resourse, si praktično brezplačno lahko šel v najmočnejšega dovoljenega synchro monstra, wow. Zubaba ima izključno eno funkcijo – auta Towersa. V extra ne bi popravljal ničesar, tudi zdaj po turnirju. Nasploh v decku ne bi popravljal ničesar. Vse je delovalo tako kot mora.  
  
Preden sem odšel na YCS sem z deckom imel nekje 15 zaporednih zmag na DN rated, na YCSu sem šel 9:2 in zgubil v top 32, kjer sem tudi prvič 2x bricknil. Deck je bil consistant. Izredno. Veliko bolj consistant od navadnih Nekrozov, tudi od Nekroz clownov. Deck ti ponudi playable hand. Tudi brez Juja imaš možnost zmage v mirrorju. Tudi brez Mathematiciana imaš Shaddoll fusion opcijo in tako zmeraj nek play. Nikoli nisem končal turna v mirrorju, da bi lahko rekel, da je to lahek zalogaj za opponenta. Tudi v top 32, sem T1 v G1 končal z def Claus atk Anoyatyllis, kar je v mirrorju večinoma dovolj močno, da se G1 ne da prebit, pa sem zgubil. G2, hand spet ni bil popoln brick, prišel bi do Valky playa tudi brez JU/Math normal summona, toda je imel Retaliating »C«, tam seveda ni šlo. Retaliating je tudi edina dobra stvar, ki sem se je moral odreč za igranje tega decka, saj za to res ni prostora. Igral sem največ power kart na turnirju, gotovo najbolj ofenziven deck in upal bi si trdit, da tudi najbolj konstantnega. To je v mojem primeru bil lep primer, kako morem deck zbuildat, da se brez nekega tresenja prebiješ med 32/1100 igralcev. Mislim, da lahko na podoben način topam prav vse YCSe. Dotaknil sem se samo card choicov v decku. Poudarit moram to, da je bil to najtežji deck kar sem jih igral zadnje čase. Od mene je zahteval dvodnevno neprestano zbranost, saj je vsaka napaka lahko vodla v mid-game brick. Neprestano si moral upoštevat dejstva, kot je to da ne moreš it v Nekroz mirrorju v njihovo igro, neprestano je blo treba kalkulirat odse dead drawov, saj si lahko bil middle game resnično kaznovan za vsako malenkost. Rekel bi, da je bilo treba poznat tudi ogromno combotov in limit tega decka. Upam si trdit, da se takega decka ne da samo pobrat in nest na turnir. Srečo sem imel tokrat, da sem 14 dni prej igral eno in isto. Poznal sem vse, vedel za vsako malenkost, ki sem jo moral pazit in na koncu sem odigral gladko.

Nasploh se mi zdi, da decka s toliko teoretične podpore v ozadju nismo nikoli sestavili. Na poti v Rimini sva z Vitjanom kar dobre 3 ure porabla, da sva vse analizirala in prišla do zaključka, da je teorija res popolna. Bila je.Izgubljal sem redke igre, vse zaradi izredno situacijskih fieldov/topdeckov. V tem pa je tudi čar iger s kartami. Nikoli ne moreš predvidet vsega, probaš pa vedno predvidet čim več, tokrat sem bil presneto blizu vsega in zato tolko bližje zmagovalcu. Bit z nekim takim eksotičnim deckom 2 dni na top mizah, je lep občutek. Še lepši, ko premagaš poznana imena in te vprašajo za listo. Na koncu pa, tako ali tako najlepši, ko prideš za mizo v topu.  
  
Ofenzivni decki niso samo težji za igrat, so tudi bolj zabavni. Vesel sem da hodim na turnirje zares igrat in da je več ali manj vse odvisno od mene. Na turnir lahko vedno prineseš težek combo deck. Če si ga sestavil slabo, končaš v 2 urah, poješ pico in greš domov. Če si ga sestavil dobro in ga uspeš še dobro odigrat, si favorit za zmago. Lahko pa enostavno vzameš Machine-type deck, se vsedeš na floodgate in topaš vsak 10. premier event na katerega greš. Z vztrajnostjo boste nabrali 2 topa, kar pa je tudi dovolj, da pljuvate in solite pamet vsem po vrsti.  
  
  
Za konec pa še en malo bolj oddaljen pogled na celotno situacijo. Zahvala gre res močni ekipi, ki je tudi v poletnih mescih stopila skupaj in sestavila tole giljotino. Predvsem Miha, jaz vam zagotavljam, da bi tudi on topal ta turnir, če bi le imel čas it. Imam nek občutek da smo taktično v samem svetovnem vrhu v igri, kar potrjuje izreden konec stare in začetek nove sezone. Verjetnost da bom topal turnir, na katerega se dostojno pripravimo, je izredno velika. Ponosen sem na vse kar razvijamo. Zdi se mi prav, da delamo na trdno postavljenih teorijah in izkušnjah, ki smo jih nabrali skozi vsa ta leta.  
  
  
Lep preostanek dneva,  
Urh