KAKO IGRATI PROTI MONARCHOM

V Yu-Gi-Oh!-u velja, tako v moderni igri kot tudi v Goat Formatu, da če se prvič srečamo z novim deckom, ne moremo igrati optimalno, saj ne poznamo njegove strategije in morda niti ne vseh njegovih kart. Ta članek je bližnjica, ki bo bralcu omogočila, da preskoči nekatere osnovne ovire, s katerimi bi se srečal pri igranju proti katerikoli variaciji Monarch decka v Goat Formatu in je tako primeren za vse, ki proti Monarchom še niso (ali po so le malo) igrali.

Preden sem začel s pisanjem, sem se moral odločiti, ali bom o Monarch match-upu pisal zelo na splošno ali pa se osredotočim na določen deck – jasno je, da bo vsak deck imel drugačne prednosti / slabosti proti Monarchom in s tem tudi drugačne ključne situacije, na katere mora biti pozoren. Odločil sem se za slednjega.

Sledila je izbira našega decka – deck, ki bo nastopal proti Monarchom. Tu pravzaprav nimam prave izbire; do sedaj sem se v Goat Formatu preizkusil le kot igralec Goat Controla, ki pa je tudi najpopularnejši deck, in Monarche poznam le skozi oči tega decka. Večina bralcev bo tako v tem članku lahko brala o svojem decku, vsi ostali pa se boste tudi lahko naučili nekaj novega.

PRVO SREČANJE

Prepričan sem, da je vsak bralec seznanjen vsaj z osnovno mehaniko Monarch pošasti: za svoj močen ATK in effekt morajo ob priklicu plačati ceno višjega levela. Zato si Monarch igralci v Goat Formatu pomagajo z različnimi Spell kartami, ki omogočajo, da za svoj priklic Monarch uporabi nasprotnikovo pošast, to so v glavnem: Soul Exchange, Creature Swap in Enemy Controller v kombinaciji s tokenom ter Brain Control. Ker samo z Monarchi in temi support Spelli (imenujmo jih Soul Spelli) ne gre sestaviti 40 – kartnega decka, se morajo Monarch igralci odločiti - poleg standardnih staple kart - še za nekatere druge Monstre. Tu je v glavnem izbira najširša; zato je možnih tudi več variacij. Ker so Monarchi v času dejanskega formata v letu 2005 bili redko zastopani in slabo raziskani, te variacije niti nimajo posebnih imen, zato se težko sklicujem na vsako posebej, lahko pa le okvirno opišem njihove izbire monstrov:

Monarchi z Apprentice Magiciani in Magician of Faith,

Monarchi z Gravekeeper’s Spy enginom,

Monarchi z Jujitsu Masterjem in Spirit Reaperjem,

Monarchi z Pheonix enginom,

in drugo.

Bralec, seznanjen s temi kartami, bo morda opazil, da je vsem tem “strategijam” (razen zadnji) skupno dejstvo, da pošasti služijo kot odličen Tribute material za Monarche, saj jih nasprotnik težko umakne iz polja. Obstaja še en način igranja Monarhov, za katerega lahko rečem, da ga nisem zasledil še nikjer na internetu (razen osnovne ideje na strani FormatLibrary) in s kolegom na njem delava že nekaj časa – a to naj ostane zgodba za drugič. V nadaljevanju se ne bom ukvarjal z vsako variacijo posebej, ampak bom analiziral skupne značilnosti in situacije, s katerimi se bo Goat Control igralec srečal v igri proti eni od teh ali podobnih variacij.

Kdor še ne pozna vsakega od naslednjih Monarchov in njegovega učinka, naj si jih “pogoogla” sedaj, saj ne bom opisoval vsakega posebej: Thestalos the Firestorm Monarch, Mobious the Frost Monarch, Zaborg the Thunder Monarch, Granmarg the Rock Monarch.

CHAINABLE BACKROW

Trije od štirih zgornjih Monarchov nam ob svojem summonu uničijo karto (ali dve) na polju, zato moramo biti pazljivi, kaj in kako odlagamo na polje, saj so naši monstri in prav tako naš backrow v dosti večji nevarnosti kot proti npr. Standardnemu Goat Control decku. Na račun enega samega Mobious summona je že prenekateri nepozoren igralec izgubil igro. Ob predpostavki, da je na tem mestu že vsakemu jasno, da proti Monarchom ne bo NIKOLI setal dveh Sakuretsu Armorjev ali pa poljubno kombinacijo Armorjev, Mirror Forca in nasploh katerega koli non-chainable backrowa, lahko Granmarga obravnavamo kot močnejšega Mobiousa (saj lahko uniči tudi setano pošast).

Tako smo prišli do spoznanja, da je chainable backrow naš “holy grail” proti Monarchom in tega igramo kar nekaj: Scapegoat, Dust Tornado, Torrential Tribute, Ring of Destruction, MST in v končni fazi tudi Book of Moon. Malce pozornejši moramo biti pri Dust Tornadu in MST-ju, saj ga lahko chainamo le, če ima tudi Monarch player svoj backrow. V kolikor lahko poskrbimo, da Mobious naleti na Scapegoate namesto na Sakuretsu Armor (in morda celo nadaljujemo z Metamorphosis playem v svojem turnu?) in prihranimo slednjega za pozneje, smo v solidnem položaju. Ring of Destruction je brez dvoma najboljši trap v Goat Formatu in ne potrebuje posebnih komentarjev – zelo se moramo potruditi, da ga ne bi odigrali pravilno (setan Sakuretsu + Ring ob nevarnosti, da prileti Mobious je npr. En od načinov, kako ga ne odigrati pravilno). Book of Moon lahko chainamo, setamo Monarcha in ga v naslednjem turnu povozimo praktično s čimerkoli. Torrential Tribute je pa karta, ki si zasluži svoj članek, vendar proti Monarchom ponavadi služi podobno kot nek Ring of Destruction, a ga je malo težje optimalno odigrati. Torrential Tribute dobro deluje tudi s Sanganom in Sinister Serpentom, ki sta zvezdi naslednjega dela.

SINISTER SERPENT IN SANGAN

V igri proti Monarchom se naši Flip monstri uspešno resolvajo dosti redkeje, saj poleg standardnih dveh Nobleman of Crossoutov na njih prežijo še Zaborg in Granmarg, oziroma katerkoli Monarch v kombinaciji z najpogosteje igrano Soul Exchange. Premislek je potreben tudi, preden na polje postavimo drugega monstra (npr. Setamo poleg TER-a), saj bo standarden Granmarg / Zaborg + Brain Control / Soul Exchange play s strani Monarch playerja to kaznoval z obrestmi. Zaradi takih in podobnih situacij je Sangan DALEČ najboljša karta, ki jo lahko drawamo proti Monarchom. Podobno je s Sinister Serpentom, ki ga bo Sangan searchal v večini primerov. S temi dvemi kartami poskusimo izvabiti kak poceni Soul Spell / Granmarg / Zaborg play. V najslabšem primeru sta lahko tarča Noblemana, a za Sangana nas v resnici niti ne briga, za Sinisterja je pa bolje 2x premisliti, preden ga setamo kot bait, saj je pomembna karta za naše Metamrphosise, Virusa in lovljenje nasprotnikovega Duota.

Je pa to vsekakor play, ki ga je treba proti Monarchom premisliti (in odigrati), medtem ko težje naštejem kak scenarij, v katerem bi setal Serpenta proti drugim deckom.

TSUKUYOMI IN THOUSAND EYES RESTRICT

Tsukuyomi je sposobna v battlu povoziti vsakega Monarcha in je verjetno razlog, zakaj se Monarchi niso bolj igrali in raziskali v preteklosti. Če Monarch player ne bo setal Trapa za zaščito svojega Monarcha… Zato lahko pričakujemo kak Sakuretsu Armor tudi s strani Monarch playerja, in temu ustrezno ravnamo s svojimi Dust Tornadoji in MSTji. Thousand-Eyes Restrict je, tako kot vedno, tudi proti Monarchom odlična karta in je s svojimi 2400 točkami napada sposoben narediti veliko škode. Prav tako bo uspešno odstranil nasprotnikove Sete in tako efektivno onemogoča, da bi nasprotnik summonal Monarcha brez pomoči Soul Spella.

AIRKNIGHT PARSHAT

Ne bom našteval njegovih dobrih lastnosti, ki jih vsi poznamo, naštel bom pravzaprav le slabe. Že proti ostalim deckom moramo ob summonu Parshata misliti na možnost Snatch Steala, a proti Monarchom je ta možnost še multiplicirana zaradi kart kot so Brain Control, Creature Swap ali Enemy Controller. Najslabše kar se lahko zgodi je, da nam vzamejo Parshata, napadejo, zbijejo življenja, drawajo karto in nato tributajo Parshata za nekega Thestalosa. To je katastrofa in razlog, zakaj sem izgubil ogromno iger, ko sem igral proti Nikovi prvi (precej slabši od zdajšnje) verziji Monarchov. Parshat ima še vedno svoje mesto v decku, saj se naš deck osredotoča na iskanje game-shotov, in Parshat je za to odličen, moramo biti le pogosteje pripravljeni na možnost, da ga ukradejo. Temu primerno moramo setati Book of Moon, saj MST in Dust Tornado nista več zanesljiva vira obrambe, kot sta bila proti Snatch Stealu. Metamorphisis v Parhsata nam po drugi strani da Balter the Terrible, ki je proti Monarchom pravzaprav odličen.

Na tem mestu naj omenim še drugo Fusion Deck karto: Ryu Senshi. Karta, ki ne more biti Snatch Stealana, Enemy Controllana ali Brain Controlana ter za nameček za ceno 1000 LP negira Normal Trap lahko proti buildu Monarchov, ki ni pomislil nanjo, lastnoročno zmaga igre. Ker je level 6, je ponavadi dostopna le Chaos variacijam (Chaos Sorcerer) oziroma tudi Goat Controlu, če svoj Snatch Steal odigra na nasprotnikovega level 6 Monarcha.

DRUGE MOŽNOSTI

Obstaja še nekaj kart, ki se dobro obnesejo proti Monarchom, a niso vedno vključene v Goat deck. Najbolj relevantni dve sta Asura Priest in Trap Dustshoot. Poglejmo vsako posebej.

Asura Priest je level 4 LIGHT Spirit s 1700 napada, ki lahko napade vse nasprotnikove monstre v enem Battle Phasu in je zato sposoben sčistiti vse scapegoat tokene v enem turnu. Ker je Spirit, se vsak konec kroga vrne v roko, kar je proti Monarchom dejansko velika prednost, saj jim ne pustimo na polju materiala, ki bi ga lahko porabili za svoje Soul Spelle, hkrati pa ga vsak krog lahko napadamo za 1700 LP. Monarch player bo za odgovor v večini primerov prisiljen uporabiti Sakuretsu Armor, Mirror Force ali pa celo Ring of Destruction, in s tem pusti prosto pot za kasnejšo Tsukuyomi ali Airknight Parshata. Pozorni moramo biti pa pri buildih, ki igrajo Jujitsu Masterje.

Trap Dustshoot je tudi karta, ki se proti Monarchom ob pravilni igri izkaže boljše kot proti ostalim deckom. Razlog za to so nasprotnikovi Soul Spelli, ki (večinoma) optimalno delujejo le ob prisotnosti vsaj enega Monarcha v nasprotnikovi roki. Če s setanim Trap Dustshootom čakamo, da nasprotnik aktivira eno od teh kart, lahko nasprotnika spravimo v zelo neugoden položaj s tem, ko mu iz roke vzamemo edinega Monarcha ali pa Monarcha, ki nam bi v dani situaciji naredil največ škode. S tem smo naredili +1, za nameček pa še videli cel nasprotnikov hand.

V tej sekciji velja omeniti še karto Bottomless Trap Hole in Mask of Restrict. Mask of Restrict lahko igramo za ceno naših Metamorphosisov, hkrati pa nam pobere 3 prostore v Side Decku in ni primerna praktično za nobenih drugi match up kot Monarch, zato le redko vidi igro, čeprav pratično lastnoročno zaustavi celoten Monarch deck.

Bottomless Trap Hole omenjam, ker se lahko igra tudi kot opcija proti drugim deckom, npr. Zoo / Beastdown, in jo lahko proti Monarchom zamenjamo za npr. Sakuretsu Armorje. Najbolje se seveda izkaže proti Monarchom, ki niso Thestalos :), vendar je vseeno v večini primerov boljša kot Sakuretsu Armor.

ZAKLJUČEK

Glede analize posameznih kart sem gotovo kaj izpustil ali pozabil, omenil pa sem vse, kar mi je v igranju proti Monarchom do sedaj posebej izstopalo. Tako je vsak vabljen k razmisleku - naj parafraziram znanega igralca Patrick Hobana, ki je dejal, da je najpogostejša napaka Yu-Gi-Oh! igralca mišljenje, da če bi nekaj res bilo dobro, bi se to že zdavnaj odkrilo.

Goat Format, še posebej brez Exarion Universa, je kljub svoji starosti in raziskanosti še nerazrešen format, ki dopušča možnosti inovacije in novih odkritij. Dokaz za to so zelo izstopajoča “sodobna” odkritja Chaos Control deckov (2017). Kot sem omenil že prej, se lahko pohvali tudi Nik Vidmar, ki je odkril nov build Monarchov – več o tem bo napisal sam in komaj čakam, da jih pokaže na turnirjih.

Do naslednjič,

Alen Bizjak.