SIDANJE V GOAT FORMATU

Zdravo,

preden se lotite tega članka, bi vas napotil na tole povezavo in diskusijo: <http://duelistgroundz.com/index.php?/topic/168696-how-to-side-in-goat-format/>

UVOD

Predpostavljam, da bralec ve, kaj je Side Deck in čemu služi. Predpostavljam tudi, da je bralec kvečjemu aktiven meta igralec in neizkušen v Goat Formatu, zato si najprej povejmo nekaj o Side Decku v kontekstu Goatov.

V modernem Yu-Gi-Oh! (meti) je značilno, da Side Deck pripravimo za pričakovane najboljše decke formata. V Goatih, kjer je card pool dosti manjši, pa se izkaže, da je dober Main Deck tak Main Deck, ki je že v osnovi prilagojen na Goat Control matchup, saj pričakujemo, da bomo največkrat igrali proti temu decku (če ste se kdaj spraševali, zakaj so 2005 deckliste tako različne od modernih, je to del odgovora – takrat je bila to aktualna meta in baje se je igralo veliko več Burn in Beastdown deckov). Tako je torej Side Deck lahko namenjen le mikro – izboljšavam določenih matchupov in po drugi strani makro – izboljšavam proti določenim drugim (ponavadi bolj redkim) matchupom.

Večji principi pa ostajajo isti. Ker sam ne bi znal lepše povedati, citiram slovenskega igralca:

»…V osnovi to pomeni, da ima vsaka side deck karta svoj namen v decku in še bolj pomembno, da ima vsaka karta svoje rezervirano mesto v decku. Side deck se ni buildal z vprašanjem: »kolk rabim sidat za qlije?«, ampak z vprašanjem: »kolk si lahko privoščim sidat za qlije?«. Pa s tem ne mislim, kolk imam pravzaprav prostora v sidu, ampak koliko si lahko privoščim vzet iz maina.

/…/

…V side dajejo zgolj karte, ki se jim zdijo dobre proti določenim deckom, njihovo število v sidu pa uravnavajo glede na to, kakšne probleme jim kter deck povzroča. To je na prvo žogo logičen pristop, ampak brez pravega ozadja nardiš v decku več škode in zmede, kot pa koristi. To dela 95% igralcev. Net deckerji G1 še nekako odigrajo precej solidno, v G2 in G3 pa jih nekdo, ki je deck delal s takšnim razumevanjem, vozi s precej večjo verjetnostjo, kot G1…«

Urh Kovačič, 2017

HITER PREGLED DISKUSIJE NA DGZ

Originalen post je side deck Goat Control decka, ki ga je razvil Jazz s pomočjo še parih kolegov. Zanimiva je diskusija, ki sledi, saj imajo nekateri igralci o tem side decku zelo slabo mnenje:

»This is one of the worst goat format sidedecks I have ever seen, and this is no exaggeration.«

Optimalno bi bilo, če bi vsak bralec prebral originalen post in diskusijo, ker pa vem, da noben (večina) tega ne bo storil(a), naj vse skupaj na hitro povzamem.

Jazzov side deck:

V njegovih besedah:

»»These are some of the best cards in the format that didn’t make the cut in Perovic’s list because they were subpar in the mirror match. But damn are they versatile. That’s great for us, because our side is meant to improve the dozen or so non-mirror matchups we might encounter, and to hard-counter Chaos and Zoo variants.«

Vsaka karta je v nadaljevanju posebej razložena, predstavljene so tudi druge potencialne side karte. Predstavljene so tudi strategije sidanja proti določenim match-upom; karte, ki jih lahko damo ven in karte, ki jih lahko damo noter. V nadaljevanju članka bom zapisal tudi svoje mnenja glede le-tega, sedaj pa si poglejmo, kaj na to pravi ACP:

»Virtually all of the cards in your sidedeck are suboptimal vs their intended matchups, and some of your most important matchups are basically not covered at all. You’ve made the classic mistake of siding a lot of cards that are ok against everything but not gamebreaking against anything.«

Osebno mislim, da sta oba igralca, Jazz in ACP, ena od najboljših »trenutno aktivnih« Goat igralcev na svetu. Zakaj imamo potem take razlike v mnenjih? Na srečo nam priskoči na pomoč Jazz:

»It seems like we have a philosophical disagreement about how to side in goat format. I believe in generic counters that work against multiple decks and have strong synergy with my main deck, you believe in specific counters.«

Nadaljevanje razprave je bolj ali manj argumentiranje enega in drugega stališča (ter predvsem neumnih in neumestnih komentarjev. Spoiler: vse, kar piše na tistem forumu (in ostalih forumih, člankih, artiklih, youtube posnetkih…) ni zlato. Pravzaprav večinoma ni zlato. Večinoma so smeti.) in težko vse povzamem. Tudi svojega mnenja (namreč, da so specifični counterji boljša strategija) ne bom zagovarjal, saj se večinoma strinjam z ACP-jem in če koga to zanima, je vse dostopno na povezavi zgoraj.

MOJI NASVETI ZA SIDE DECK

Glavno stvar sem že povedal: ne sidamo proti Goat Controlu, proti Goat Controlu Mainamo. In seveda privzamem, da se vsi strinjamo: praviloma sidamo specifične counterje proti drugim deckom.

Na tem mestu bi se spodobilo opravičiti vsem igralcem, ki bi radi v formatu poskusili še kaj drugega kot Goat Control, npr. Monarche, Zoo / Beastdown, Gateturbo, razne druge alternate win condition decke …, saj ne bom govoril s perspektive teh. Kot po navadi se bom postavil v vlogo Goat Control playerja. Kolikor vem, v Sloveniji trenutno nimamo nobenega igralca, ki bi se kakorkoli »specializiral« za katerikoli drugi deck poleg Goat Controla z izjemo Nika in njegovih Monarchov. S tem tudi polagam roko na srce tistim, ki se bodo podali v neznane vode in igrali druge decke, da tudi sami kaj napišejo, saj se bo tako večal nivo znanja celemu communityju.

Side Deck Goat Controla je seveda zelo različen od Side Decka npr. Beastdowna in oba sta zelo, zelo različna od Side Decka npr. Monarchov. Naj ilustriram:

Standardni Goat Control bo sidal proti Burnu, Zooju, Empty Jaru specifične karte in ne skrbi za to, kaj bodo drugi sidali proti njemu, saj ve, da ne obstajajo specifični countri za njegovo strategijo oziroma je na vse pripravljen (to je tudi eden od razlogov, zakaj je ((baje)) najboljši deck), medtem bo pa Beastdown deck moral svoj side deck med drugim posvetiti tudi temu, kako bo odgovoril na Side Deck svojega nasprotnika. Naj pojasnim: če Beastdown igra ogromno Trapov, mora pomisliti tudi na možnosti, da bo nasprotnik proti njemu sidal Royal Decree in mu s tem uničil cel deck, zato bo v Side Deck vključil karte, ki lahko uničijo Royal Decree, npr. Mobius the Frost Monarch, Chiron the Mage. Monarch Side Dick je pa spet čisto svoja zgodba (Nik, kdaj bo članek o tem? :D ).

Na tem mestu še en spoiler, potem si pa poglejmo posamezne match-upe (s perspektive Goat Controla): ne bom objavil svojega Side Decka, s tem želim doseči, da bi vsak čim bolj razmišljal s svojo glavo. Poleg tega pa je moj Side Deck ves čas »in the making«, spreminjam ga sproti na vsake nekaj odigranih matchev, Side Deck na Dueling Booku je drugačen od Side Decka, ki ga nesem s sabo na SloGoatsss event.

Goat Control:

Praviloma ne sidamo nič :D. Omembe vredna je karta Trap Dustshoot, ki jo mnogi radi sidajo, če gredo prvi. Karta je solidna, če jo odpremo, in naravnost katastrofalna, če jo drawamo kasneje v igri, ko je niti ne moremo aktivirat. Iz čisto matematične perspektive menim, da nagrada, ki nam jo da uspešno resolvan Trap Dustshoot ni vredna rizika, ki ga karta s sabo nosi. V praksi resolvan Dustshoot izgubi svojo moč v Goat Control mirrorju že po nekaj turnih, saj so igre dolge in karte v roki se menjajo relativno hitro, zato je Trap Dustshoot bolj primeren za aggro decke, ki želijo čim prej zaključiti igro. Če pa se prav spomnim, sem nekje prebral, da je Kris Perovič v 2014 Goat War League (ki ga je zmagal s presenetljivo dobrim scorom) za »going 1st« sidal iz Maina 2x Exarion Universe za 2x Dekoichi, the Battlechanted Locomotive in 2x Dust Tornado za 2x Trap Dustshoot. Osebno se mi zdi ta izbira vsaj vprašljiva, vendar nisem na poziciji, da bi kritiziral Perovičeve side strategije, ki so se očitno dobro odnesle.

Aggro:

V to skupino spadajo decki, ki želijo z močnimi monstri čim prej povoziti nasprotnika. Tej decki ponavadi ne igrajo Scapegoat + Metamorphosis, ne igrajo Flip monstrov in igrajo veliko trapov. V svojem Mainu imate proti njim že najmočnejše orožje: Thousand-Eyes Restrict. Njihov cilj bo, da vas ubijejo, preden vi utrdite svojo pozicijo s TER-om in ostalimi stvarmi, ki delajo Goate tako močne – vaša pa, da preživite toliko dolgo. Na internetu boste zagotovo našli Side Decke, kot je Jazz-ev, ki priporočajo sidanje D. D. Assailanta in D. D. Warrior Lady proti Beastdown decku, češ, da s tem malo zmanjšaš pritisk nase. Dvomim, da je to najboljši pristop, kajti s tem ne naredimo nič v prid svoji strategiji, kvečjemu si jo upočasnimo, poleg tega pa - »you can’t out-aggro the aggro«. Boljše kot »1 za 1« monstri (D. D. Lady, D. D. Assailant) je po mojem mnenju Smashing Ground, saj prav tako odstrani pritisk in nam ob tem še vedno dovoljuje setati monstra. Poleg tega svetujem eksperimentiranje z Royal Decreeji, saj so trapi večinoma edino orodje, ki ga ima Beastdown, da se znebi oz. prepreči priklic TER-a. Če sidamo Royal Decreeje, bomo tudi sami ostali brez trapov, zato se splača razmisliti o tretjem Scapegoatu. Omembe vredne so še: Jinzo, D. D. Survivor, Dust Tornado (Beastdowni včasih igrajo Skill Drain), Gravekeeper’s Spy in Gravekeeper’s Guard, Bottomless Trap Hole, Messenger of Peace, Swords of Revealing Light, tretje kopije Scapegoata in Sakuretsu Armorja, Creature Swap, v našem mainu pa so posebej slabe Asura Priest, Nobleman of Crossout in (?) Airknight Parshath (?).

Chaos variante:

Chaos je zelo širok pojem in ima toliko različnih variant, da ni mogoče obravnavati vseh skupaj.

Chaos Turbo:

Chaos Turbo je build, ki igra 3x Thunder Dragon, 2x Night Assailant, 1x Card Destruction, ponavadi tudi 3x Chaos Sorcerer skupaj z 1x Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning. Deck želi čim prej priti do Graceful Charityja in ga nato reciklirati z Magician of Faith, tega pa z Night Assailantom – sledijo nepojmljivi plusi. Ker so njihovi monstri vedno ali 1. Flipper ali 2. Chaos Monster (z izjemo kakega Sangana ali Serpenta), je zelo zanimiva karta, s katero eksperimentiram Mind Control. Če jim z Noblemani in Mind Controli ne pustimo do resolucij njihovih Flipov v začetku, smo na zelo dobri poti. Proti vsem Chaos variantam je možna izbira tudi Kyocoo, the Ghost Destroyer, proti turbotu pa dobro deluje tudi Trap Dustshoot, ta bo v middle game veliko manj dead kot proti Goatom, saj imajo Turbo playerji vedno poln hand Thunder Dragonov. Nasvet: Trap Dustshoot ni vedno treba aktivirati takoj, ko ga dobimo, včasih se splača počakati na kak Charity in mu potem v deck vrniti Serpenta ali Night Assailanta ali kaj podobnega. Nekaj časa sem eksperimentiral tudi z Mobius the Frost Monarchom, ki naj bi v teoriji ob summonu destroyal nekaj backrowa, potem pa še v battlu povozil Chaos Sorccererja. Možni so tudi drugi Monarchi; Zaborg ali Thestalos, verjetno bi bil Zaborg najboljši saj je Light (ki nadomesti Parshata) in hkrati garantira uničenje enega monstra – lahko je to njihov set poleg Chaos Sorcererja, nato pa še povozi samega Chaos Sorcererja. Kakorkoli, proti Turbotu je bolj kot Side Deck verjetno pomembna vaša igra; NE PUSTITE, DA SE JIM RESOLVA MAGICIAN OF FAITH.

Chaos Control

Chaos Control je v bistvu Goat Deck s Chaos Monstri. Ker rabijo več Lightov, se Chaos Control playerji ponavadi odločijo za Thunder Dragona, Shining Angela ali Skilled White Magiciana. Proti prvemu je lažje sidat, več ali manj velja isto, kot za Turbo, druga 2 pa sta malo težja, saj sta proti njim tako Mind Control kot tudi Trap Dustshoot slabša in ju ne priporočam. Solidna izbira še vedno ostaja Kyocoo, možno je eksperimentirati s Smashing Ground (hvala Flisku za idejo)… Več kot toliko pa proti njim nisem igral, zato nimam boljše ideje.

Chaos Recruiter

je zelo poseben Chaos build, njegovo sredico sestavlja cel Chaos paket (3x CS 1x BLS), svoje ime pa je dobil po recruiter monstrih: 3x Mystic Tomato, 3x Shining Angel. Njihove standardne tarče so: Newdoria, Spirit Reaper, D. D. Warrior Lady. Proti njim je zelo dobra in zanimiva Side Deck izbira Legendary Jujitsu Master, saj jim prepreči agresivnost in hkrati gre +1 ob resoluciji (haha). Prav tako je Kycoo proti njim bolj uničujoč, saj bo vedno napadel v manjšega monstra od sebe za damage (ker oni ne igrajo flip monstrov). Bodite pazljivi na Creature Swap, ki ga ponavadi igrajo skupaj tudi z Asura Priestom – okoli Swapa lahko igramo z Ring of Destruction in Scapegoat.

Alternate win:

Empty Jar

Empty Jar je deck, ki s pomočjo recikliranja Morphing Jara in Cyber Jara ter s Card Destructionom zmaga na račun deck-outa. Ko igramo proti takemu decku, moramo svoje karte videti v drugačnih vlogah, kot so ponavadi in pomisliti na zelo čudne playe, saj tu navadna »pravila« YGO-ja ne veljajo. Več o tem si prosim preberite na strani SloGoatsss pod arhivom; članek nosi naslov »Counteranje Troll Deckov« ali kaj podobnega.

Vrnimo se konkretno k Jaru in side decku; NEKO MANE KING. Kaj boljšega proti Jaru boste težko našli, potrebno se je naučiti dobro igrati proti njemu. Naj omenim le, da bo dober Empty Jar player pričakoval post-side Neko Mane in bo zato proti vam sidal Exchange in / ali Prohibition.

Ben Kei OTK

Zahvaljujoč svojemu prijatelju Matiji Saksidu imam par matchov izkušenj s tem deckom, sicer pa ga na Dueling Booku nisem še nikoli srečal. Deck igra tako, da »stalla«, dokler ne nabere v roko dovolj equip spellov in Giant Trunada, potem pa vas OTKja. Pri tem vam ne pomaga večinoma nobena Main Deck karta, sidate pa lahko Threatening Roar, Trap Dustshoot (ki ga chainate na Giant Trunade) ali Waboku. Naj rečem le to, da po tistem popoldnevu proti Ben-Keiu ne grem nikamor več brez 2x Threating Roar v Side Decku.

Podobno pravzaprav velja za vse ostale OTK decke; sidajte Threatening Roar/Waboku.

Burn

Obstaja več verzij burna, težko se je dobro pripraviti na vse, saj je Side Deck omejen le na 15 kart. Rabili boste dosti backrow removala, set monster removala in malo sreče. Verjetno sta Royal Decree in Mystic Swordsman LV2 solidni izbiri, takoj zraven pa so še Zaborg, Mobius, Exiled Force… Tudi tu vas preusmerjam na Fortunatov članek »Counteranje Troll Deckov«. Preberite ga, če želite postati boljši. Največ se pa boste seveda naučili, če boste igrali proti Burnu (oziroma veliko igrali na sploh) :)

P.A.C.M.A.N. (»pure advantage camels munch all noobs«)

In tudi vas bojo pomunchale kamele, če ne boste dobro sidali. Deck se igra na princip stallanja in flipanja monstrov, kot so Des Lacooda, Swarm of Locusts … Zraven pride še veliko trapov, ki jih ščitijo (ne manjka niti Solemn Judgementov), in stall spellk kot so Level Limit – Area B ter Tsukuyomi za recikliranje flipov, ki jih tudi igrajo. Brez Royal Decreeja ali pa vsaj Dust Tornadov boste imeli zelo velik problem proti temu decku, pomagajo seveda tudi Mystic Swordsmani. Deck je slabo raziskan in napovedujem, da bo še letošnjo sezono nekdo nesel SloGoatsss event s tem deckom.

Monarch:

O Monarchih sem pripravil že tudi cel članek, ki čaka na objavo, tukaj naj se osredotočim seveda le na Side Deck. Če v Side Decku iz kakršnega koli razloga najdete prostor za Spell Shield, ga lahko sidate tudi proti Monarchom. Obstoječa in neraziskana opcija je Mask of Restrict, ki se ni nikoli igrala zaradi nepopularnosti Monarchov in ker ti ustavi lastne Metamorphosise in Parshate. Najbolj soliden je po mojem mnenju pravilno odigran Trap Dustshoot – chainate ga na Brain Control, Soul Exchange ali podobno in mu iz roke vzamete Monarcha, ki vas najbolj moti (po sreči pa edinega Monarcha in to vam že samo po sebi skoraj zagotovi zmago). Če sidate Dekoichije, jih lahko tudi sidate proti Monarchom namesto kakega beaterja. Dekoichi v sidu je nasploh solidna zamenjava za beaterje v match-upih, v katerih beaterji ne pridejo prav (a z Dekoichiji v sidu že plujemo po vodah »generičnega« sideanja – po teh vodah v tem članku ne plujem (ne pravim pa, da zagotovo vem, da je »generično sidanje« (torej tak side, kot ga je predlagal Jazz) slabše kot specifično sidanje)).

ZAKLJUČEK

Verjetno sem kak deck, ki bi si zaslužil svoj odstavek, izpustil (ker sem pozabil nanj), vendar upam, da so vam te informacije nekako približale »pristop« oziroma način razmišljanja, ki ga morate uporabiti proti čudnim, neznanim deckom. S tem člankom sem seveda delil le svoje znanje (oziroma mnenje), ki ni nujno pravilno, zato upam, da ste bili ob branju kritični in razmišljujoči.

Proti čudnemu decku pojdite skozi Main Deck in vsako karto preberite še enkrat – videli boste, da je proti temu konkretnemu decku zelo dobra ali pa zelo zanič, le uporabljajte zdravo pamet. Tiste zanič karte zamenjajte z bolj primernimi iz Side Decka. Največ znanja vam bo seveda prinesla praksa. Za vsake dodatne vprašanje in pojasnila sem pa seveda tudi skoraj vedno na voljo na Facebooku :P

Do naslednjič,

Alenček Bizjak