KRATEK ARGUMENT ZAKAJ JE GOAT CONTROL THE BEST DECK

Tale člančič je povzetek in priredba pogovora iz skupinskega fb chata med mano, Miho Fliskom in Urh Kovačičem. Chat je bil namenjen diskusiji decka in strategije, s katerima smo udarili na Colosseum turnir in ga prepričljivo tudi odnesli (report turnirja najdete na povezavi: <https://slogoatsss.github.io/blog/2019/01/12/colosseum-report>), večkrat pa smo se znašli tudi sredi globjih razprav o samih fundamentih Goat Formata in Goat Control decka. Rad bi z vsemi delil Urhovo argumentiranje, zakaj je Goat Control najboljši deck formata, saj je njegovo razmišljanje zadelo pravo bistvo decka, bistvo, ki ga morda večina ljudi sploh ne vidi ali dojame. Čeprav sem se sam zavedal večine stvari, ki jih je Urh takrat povedal, pa se sam nikoli ne bi znal tako dobro izraziti.

…

URH: »Kar hočem posebej poudariti je ta variability, ki je scary as fuck. Set Morphing Jar, set Book of Moon 1st turn je en nor play, ki je autowin, če nasprotnik nima Nobleman of Crossout. Vse to nasprotnika daje pot pritisk. Pa Call of the Haunted + Tsukuyomi v middle / late game, to so izredno nevarne situacije za nasprotnika zaradi tega, ker so zate tako zelo safe. Edina stvar okrog katere igraš je Torrential Tribute. Potem je to to. Ampak hočem reči, da je vse to v naravi decka; da vedno daje nasprotnika pod pritisk, saj je vsak setan monster nevarnost za tak play, vsak Call of the Haunted je lahko nevaren… Deck enostavno postavlja nasprotnika v pozicijo, ko nima nikoli odgovora na vse te nevarnosti. Kot Goat player točno veš, kje so tvoje šibkosti. Ker so nasprotnikove grožnje očitne. Veš, da se svojega Airknight Parshatha ne pušča face-up, če nimaš zadaj Book of Moona / Dust Tornada, ker so to očitne grožnje. In nasprotnik se mora odločat, katero od teh nevarnosti bo pokril s svojimi resourci, in takoj ko zgreši, ga kaznuješ in poplusaš z opcijo, ki ti jo je pustil odprto. Stvar ni obvious, ker terja nekaj razmisleka. Ampak po 50 igrah počasi vidim, da je problem igranja proti Goat Controlu uncertainity. Dva dneva nazaj sem prebral eno knjigo o negotovosti trgov, ki vodi k cikličnim katastrofam zaradi kompleksnosti sistema, ki je v precejšnji meri naključno variabilen. Jaz mislim, da je treba s tem istim principom gradit Goat Control deck. In točno to imamo s tem deckom.«

MIHA: »Naš deck vodi k cikličnim katastrofam^^?«

URH:

»Naj malo razpeljem tole šifro. Poanta je, da so Goati by default deck, proti kateremu se moraš odločit za eno izmed opcij, ki jih hočeš preprečiti, to, kar sem prej napisal. V večini primerov se da s sklepanjem sicer zadet in pokrit pravi play, ampak zelo redko si zagotovo prepričan v to, da si pokril pravo opcijo. To je zato, ker so Goati že v naravi sestavljeni iz treh ali štirih mehanizmov, ki so med sabo popolnoma različni in zahtevajo countranje po specifični metodi. Če se odločiš, da boš countral nekaj, si odprt za drug mehanizem, ki ga ponavadi nasprotnik tudi odigra. Poleg vsega tega na kar moraš pazit, pa so tu zraveš še stand-alone powerful spelli, ki naredijo odfuk. Iz tod izhaja to plusanje proti vsemu, kar ni Goat. V bistvu sta verjetno tudi vidva opazila, da proti vsemu, kar ni mirror-match večino iger zmagaš brez kakršnegakoli out-of-the-box playa. Naslednja stvar pa zadeva Goat igralca, ki hoče v nasprotnikovih očeh prikazat čimveč različnih opcij, na katerih ga lahko »ujame«, ampak hkrati poskuša v svojem decku doseči konsistentnost in zanesljivost – da ve, na čem gradit, kakšen je gameplan. Ker gameplan potrebuješ, ne glede na vse. In naš deck ima ravno to; namesto naključnih kart imamo v decku 2 Asura Priesta, 2 Airknight Parshatha, 2 Dust Tornada, ki dajejo možnost, da gradiš svojo igro v neko smer od prve poteze, ker veš, da boš – če ne prej, pa čez 10 turnov – sigurno imel winning push s tem. Tudi, če se kot nasprotnik odločiš in greš pokrivat 1 opcijo ravno vsak krog, se pa ogromnokrat ne extendaš tako, kot bi se lahko, ker si misliš: »Kaj pa če ima to..?« in v bistvu zaradi te ogromne variabilnosti effektov in mehanizmov v Goatih nasprotniki igrajo proti njemu na (100-x)% zmogljivosti decka. Pri čemer je x precej velika cifra.« MIHA: »Ja, res je, zato pa je Goat Control deck formata. V bistvu je good stuff deck, brez nekih velikih sinergij, ampak vsi »engini« hkrati delujejo vsak z vsakim in če maš en del engina bo komplementiral katerega koli drugega, ko bo treba, če imaš pa decke kot so Chaos Turbo, Recruiter itd. pa razne combo decke, hitro ostaneš brez opcij.«

URH:

»Točno. Sami engini niso toliko povezani by default, jih pa vežejo skupaj Tsukuyomi in druge karte v perfektno celoto.«

MIHA: »Če gledamo Airknighta, ki se smatra za engine; je tribute monster, ki ga potrebuješ za izklopit Thousand-Eyes Restricta, hkrati je najboljši target za Graceful Charity in Tribe-Infecting Virusa in hkrati dela Premature Burial in Call of the Haunted tako dobri karti. Kup enih awkward playev je v Chaos deckih, kar meni ni bilo všeč, ko sem ga igral… Pa sem moral čakat, namesto da bi tributal Restrica, pa sem moral karto kot je Call of the Haunted cuttat iz Main decka, ker ni imela dovolj sinergije itd…«

URH: »Ampak tako, v razmislek, kakšen blow-out je recimo Tribe-Infecting Virus. Je le ena karta v decku, pa je dovolj, da nasprotnik ne bo nikoli pustil fielda, ki bi ga lahko Virus naredil v - 2. Ampak takih karti, proti katerim moraš igrati z nekim zavedanjem zadaj v možganih, je praktično cel deck. Tako je, kot praviš, Miha, tej mehanizmi so zares dovolj stand-alone, da ni awkward playev. Ponavadi ne rabiš zapravit Metamorphosis v Tsukuyomi zato, da boš imel DARKa na Graveyardu za BLSja. Pravzaprav mehanizmi krasno prehajajo iz enega v drugega, jih pa ne moreš countrat z istimi kartami. To bi bil kratek argument, zakaj je Goat Control the best deck.« …