Goat Control – Kako je deck sestavljen in zakaj tako

Pozdravljeni. Današnji članek bo za nekatere brezvezen, morda za druge poučen. Vendar menim, da je za novince v goat formatu ključno, da vejo, zakaj je goat control sestavljen tako kot je in ne drugače. Namreč verjamem, da ko nekdo, ki igra igro šele 3 leta in je kompetitivno vpet v trenutno meto, skoraj ne more dojeti, kaj je poanta goat controla. ‘‘Kateri archtype je to? Zakaj je toliko flip monsterjev, a ni to prepočasno? Zakaj ima edini tribute monster SAMO 1900 napada?’’ Ko gledaš današnjo meto, potem pa odigraš eno igro ‘‘goatov’’, šele vidiš, kako se je igra razvila in napredovala od leta 2005 pa do danes. Kako je nekdaj odlični opening – T-set (setan monster, setan backrow), danes ‘‘brick’’. Prav zato sem se odločil, da bi bilo koristno, da napišem nekakšen vodič po goat control decku. Katere karte se običajno igrajo in kakšno vlogo imajo v decku.

Že če samo ime pogledamo, vidimo, da deck igra Scapegoate (goat). Ti so pa, za razliko od današnjega časa, ko aktiviran Scapegoat pomeni obilo Link opcij, takrat imeli drugačno vlogo. Ena izmed najbolj dominantnih kart goat formata je Thousand Eyes Restrict. Lv1 Fusion monster, ki lahko equipa katerokoli nasprotnikovo pošast, pridobi njen napad, hkrati pa ne dovoljuje drugih napadov ter sprememb bojnih položajev. Ko je Restrict na polju, imaš kontrolo. Od tod izvira ime ‘‘Control’’ v decku. Thousand Eyes Restricta prikličemo s spell karto ‘‘Metamorphosis’’. Ta karta omogoča priklic katerokoli fusion pošast iz fusion decka, v kolikor s polja žrtvujemo pošast z enakim levelom. Torej za TERa (Thousand Eyes Restricta) potrebujemo lv 1 pošast, prav to pa nam priskrbi Scapegoat. Poleg tega pa lahko služijo tudi kot obramba pred napadi, saj v kolikor nasprotnikova pošast ne ‘‘pierca’’, ne izgubimo življenjskih točk. V večini primerov Goat Control deck igra 3 Metamorphosise in 2 Scapegoata, razmerja pa lahko tudi varirajo (3:3, 2:1, 2:2).

Načeloma hočemo vedno imeti dostop do TERa, da lahko vzpostavimo kontrolo ali da ustavimo nasprotnikov tempo. Dve kopiji Scapegoatov pa niso dovolj, zato igramo tudi pošasti LV 1. V glavnem so to Magician of Faith, Magical Merchant in Sinister Serpent. Zakaj ravno te tri? Naj začnem najprej s slednjim. Sinister Serpent je LV 1 pošast, ki se, če je v standby phasu na pokopališču, vrne v roko. Torej nam daje konstantni material za priklic TERa. Poleg tega služi tudi kot neusahljivi vir obrambe, ko nimamo ničesar drugega za setati, piko na ‘‘I’’ pa dobi zaradi Delinqent Duo-ta: Spell karte, ki za ceno 1000 življenjskih točk, nasprotniku discarta eno karto iz roke na pokopališče, nato pa mora nasprotnik discartati še eno karto po njegovi želji. V kolikor imaš Sinisterja v roki, ga discartaš in ga naslednjo rudno dobiš spet v roko. Delinquent duo je šel 1 za 1, torej ni prinesel prednosti.

Magician of Faith je druga lv1 pošast, ki je stalnica vseh deckov (goat in marsikaterih drugih). Ta lv1 čarovnica je pošast s flip effektom, ki naj ob resoluciji vrne katerokoli spell karto iz pokopališča nazaj v roko. Veliko spell kart, ki jih igramo, je izredno močnih in običajno skrbijo za premike v tempu igre. Magician of Faith pa nam te karte ponovno vrne v roko, da jih lahko ponovno uporabimo. Nenazadnje pa je tudi Light pošast, kar je pomembno zaradi Black Luster Soldierja, vendar več o njem kasneje. Zadnja lv1 pošast je Magical Merchant. LV1 light, flip effect pošast, ki ob resoluciji reveala karte iz vrha decka, dokler ne reveala spell ali trap karte in jo nato prestavi v roko. V letu 2005 v dejanski dobi goat formata, se karta skoraj ni igrala, danes pa je ena izmed najbolj prepoznavnih, saj nam pospeši igro in nas hitreje vodi do močnih spell in trap kart, ki jih imamo v decku.

Sledita (običajno) dve kopiji Tsukuyomi. Lv4 dark spirit pošast, ki je verjetno enako ikonična, in hkrati pomembna, za goat deck, kot Scapegoat. V glavnem ima dvojno vlogo. Prva je ofenzivna, druga pa defenzivna. Tsukuyomi mora ob priklicu nujno setati eno pošast. Torej lahko z njo setamo nasprotnikovega TERa ter sprostimo kontrolo, ki jo je držal. S 1100 napada lahko lastnoročno povozi vse pošasti, ki imajo 1000 obrambe ali manj. In ne bosti verjeli, takih je kar precej. Iz tega vidika je Tsukuyomi naš ‘‘out’’ na nasprotnikove težavne pošasti. Obrambno pa nam služi tako, da lahko ponovno seta naše flip effect pošasti, katere so že uporabile svoj effect. Ponovno settanje Magician of Faith je izredno močna poteza saj, v kolikor nasprotnik nima odgovora, si pridobimo veliko prednost, ki običajno vodi v zmago. Lahko pa settamo svojega TERa in tako sprostimo svoje napade. V main phase 2 ponovno flipamo TERa in držimo kontrolo.

Naslednje so pošasti, ki so tako imenovani stapli. Igrajo se skoraj v vsakem decku goat formata. To so, poleg Sinisterja, Sangan, Tribe-Infecting Virus, Breaker the Magical Warrior in Morphing Jar. Sangan nam išče vse naše flipperje, Sinisterja in Morphing Jara. Je odličen target za Call of The Haunted, dark in, ko je polju, ustvarja pritisk na nasprotnika, saj nam nikakor noče dati searcha. Zato bo Sangan na polju marsikdaj forsiral poteze, ki niso najbolj optimalne v danem trenutku. Tribe-Infecting Virus je naš čistilec. Out na problematične pošasti. TER, Airknight Parsath, Black Luster Soldier, Envoy of The Beggining,… V kombinaciji s Sinister Serpentom je to brez costa, kar ga naredi še boljšega. Še večji vpliv pa ima iz psihološkega vidika. Tako kot Heavy Storm preprečuje, da setamo več kart, tako Virus preprečuje, da prikličemo več pošasti na polje in ne zmagamo v isti potezi. Breaker je hodeči Mystical Space Typhoon, ki je dober v vsakem decku. Morphing Jar pa bi si skoraj zaslužil svoj članek, saj je tako vsestranski, tako močan, da bi se dalo o ‘‘lončku’ ogovarjati celo noč. Morphing Jar je karta, ki lahko sama spreobrne potek igre. Lahko te vrne nazaj v igro, ko misliš, da ne moreš več zmagati, velikokrat pa pat pozicijo preobrne v zmago. Setan Morphing Jar skupaj z Book of Moonom ali Ring of Destructionom je izredno močna poteza, ki na daleč ne kriči ‘‘Morphing jar!’’, hkrati pa lahko prinese velik plus. Igrajte ga z glavo.

Sledijo mišice decka: 2 Airknight Parshata. Ta lv 5, light beater je ravno tako karta, ki jo moramo odigrati pazljivo, saj je dvorezni meč. Pravilno odigran nam prinese plusu, medtem ko nespametno odigran lahko pomeni naš padec. Airknight dela škodo, ko napade pošast v obrambi, ki ima manj obrambnih točk, kot njegov napad, ob vsaki škodi, ki jo povzroči pa nam dovoli da vlečemo karto. To je lastnost, zaradi katerega drži vlogo najboljše tribute pošasti goat formata. Poleg tega je najboljši target za Premature Burial in Call of The Haunted. LV 5 pošast, kar pomeni, da nam Metamorphosis nudi dostop do LV 5 fusion pošasti, ki so nadvse dobre. Balter, Fiend Skull Dragon, tudi Reaper on Nightmare. Vse to so pošasti, ki imajo velik vpliv na igro, ko so priklicane. Zadnja velika prednost Ariknighta pa je ta, da ga lahko tribute summonamo preko našega TERa. Potem, ko smo z njim ‘‘posesali’’ nasprotnikovo pošast, ga tributamo in prikličemo Airknighta s katerim napadamo za škodo. TER bo velikokrat izzval aktivacijo nasprotnikovega Book of Moona, na kar lahko odgovorimo s Parashatom. Kaj moramo paziti? Vedno ko ga prikličemo, moramo biti pripravljen na nasprotnikov Snatch Steal. Torej bodisi Book of Moon ali Dust Tornado. V nasprotnem primeru se lahko napa kontrola polja hitro spremeni v nasprotnikovo kontrolo. Torej bodite pazljivi.

Zadnja pošast je naš šef, Black Luster Soldier – Envoy of the Beggining. Zakaj sem skozi celoten članek poudarjal, da so pošasti Light? Zaradi njega. V večini buildov boste opazili, da deck igra približno enako razmerje dark in light pošasti, oziroma več lightou kot darkov. To je zato, ker darka lahko dobimo tudi preko TERa. BLS je šef v pravem pomenu besede. Vsak turn moramo biti pozorni na nasprotnikovo pokopališče, ali sta tam light in dark. Pozorni moramo biti na naše življenjske točke in pošasti na naši strani oziroma na obrambo v spell in trap liniji. Saj lahko kombinacija BLSja in Ring of Destructiona zelo hitro konča igro. Velikokrat z njim čakamo na optimalno priložnosti, da zmagamo v isti potezi. Namreč za BLSja velja isto, kot za Airknighta. Lahko je dvorezen meč, saj v primeru nasprotnikovega Snatch Steala ali Metamorphose v TERa, lahko igro po hitrem postopku tudi izgubimo. Gre za našega asa in potrebno ga je uporabiti pametno.

Če sem pravilno štel, je to 14 pošasti. V večini primerov goat deck igra 16 pošasti. Omenil sem 14 pošasti, ki so v 95% deckov. Zadnji 2 mesti se največ razlikujeta. Asura Priest, D.D. Warior Lady, Spirit Reaper, Don Zaloog, Gravekeeper’s Spy, Abyss Soldier, Dekoichi, Zaborg… Opcij je veliko, na vas pa je, da najdete najboljšo.

Prehajam na spell karte. Metamorphosis in Scapegoat sem že omenil. Morda je bolj kot prejšnja dvojica, razvpita trojica: vsem dobro poznan ‘‘trinity’’. To so Pot of Greed, Delinquent Duo in Graceful Charity. Te tri karte so bodisi najbolj priljubljene ali najbolj osovražene pri igralcih. Vsakdo jih hoče imeti v svojem opening handu, nihče jih noče videti v nasprotnikovem. To so karte, ki lastnoročno potisnejo igralca v prednost in so zato tudi primarni target za Magician of Faith. Prav zato je potrebno biti pozoren na setane pošasti, ko je katera izmed trojice na pokopališču, saj je lahko to prav MoF. Nato imamo celoten paket tako imenovanih ‘‘one of-ov’’. Že omenjeni Heavy Storm, Snatch Steal, Premature Burial, Mystical Space Typhoon. Vse te karte so izredno močne, vendar Heavy Storm je liga zase. Kot sem že omenil, podobno kot Tribe Infecting Virus, preprečuje nasprotniku, da seta več backrowa brez zaščite, saj lahko potem odigramo Heavy za +2. Če odigramo Heavy prezgodaj, dovolimo nasprotniku, da brez slabe vesti seta več backrow kart, kar pomeni, da bo imel več različnih odgovorov na naše poteze. V nasprotnem primeru bi setal zgolj eno, do dve karti. Na ta način bi pokril zgolj enega, mogoče dva različna playa. Moč goat decka pa je ravno ta, da vsebuje toliko različnih groženj, da je skoraj nemogoče v določeni točki igre odgovor na vse. Pripravimo se na tisto, za katero domnevamo, da je najverjetnejša. Snatch Steal je ravno tako močna karta, na katero pa ima nasprotnik veliko odgovorov, zato ga moramo odigrati previdno in pametno, če želimo maksimalni plus. Premature Burial omogoča priklic pošasti nazaj iz pokopališča. Najpogostejši target je Airknight Parshath, uporabimo pa ga lahko tudi za preostale pošasti, kot so Sangan, Magician of Faith ali BLS, odvisno od situacije. Pametno je najprej preveriti, ali ima nasprotnik setan MST ali Dust Tornado. Mystical Space Typhoon je staple v skoraj vseh deckih. Pomembno je, da ga ne aktiviramo na slepo, temveč z njim čakamo na primerno situacijo. Na primer na karte, ki so setane v end phasu ali na, kot že omenjeno, Premature Burial, Snatch Steal ali Call of The Haunted.

Naslednji sta najbolj versitilni karti v decku. To sta dve kopiji Book of Moona. Karta je odlična ofenzivna in defenzivna karta. Out na TERa, protekcija pred napadi, Chaos Sorcerer efektom, Tribe Infecting Virus efektom, seta nam naše fliperje in še in še. Je najbolša karta, ob 1st turn setu Magical Merchanta, Morphing Jara, tudi Sangana. Odličen je pri varovanju Airknigh Parshata in BLSja, saj lahko z Bookom preprečimo nasprotnikov Snatch Steal ali TERa. Book lahko uporabimo na veliko načinov

Zadnji dve karti sta dve kopiji Nobleman of Crossouta. Karta banisha setano pošast na nasprotnikovi strani. Glavna karta, ki jo želijo zadeti je seveda Magician of Faith, saj nočemo, da nasprotnik reciklira najboljše spell karte. Zato moramo biti pozorni na situacijo v pokopališču ob nasprotnikovi setani pošasti. Če nasprotnik v prvem turnu seta pošast in konča svojo potezo, lahko sklepamo, da to ni Magician of Faith in, v kolikor naš hand ni preveč počasen, ne takoj aktiviramo NoC, temveč ga prišparamo za pozneje.

Trap karte so ravno tako, bolj ali manj, standardne. Običajno igramo Ring Of Destruction, Call of The Haunted, Mirror Force, Torrential Tribute, dve kopiji Sakuretsu Armorja in dve kopiji Dust Tornada. Če že varira količina, varirata Sakuretsu in Dust Tornado. Ring of Destruction je med najbolšimi kartami formata. Izredno variabilna. Lahko jo uporabimo tako ofenzivno, kot defenzivno. Seveda govorimo o efektu pred novodobno errato. Če nismo ravno prisiljeni v to, čakajmo z uporabo Ringa, saj nam je lahko v veliko pomoč proti koncu igre. Call of The Haunted je karta, ki jo sicer ne maramo videti v zgodnji igri, temveč bolj v sredini ali proti koncu. Stremimo k temu, da izsilimo aktivacijo nasprotnikovih Dust Tronadotov in MSTja preden aktiviramo naš Call. Nekoliko varneje je setati Call, ko je na pokopališču že naš Sangan, saj tako v primeru uničenja Call, le tega chainamo in dobimo vsaj search. Velikokrat targetamo našega padlega Airknighta, močan play pa je tudi aktivacija Call v end phasu na Magician of Faith s Tsukuyomi v naši roki. Torrential Tribute in Mirror Froce sta še dve karti, ki sta nenadomestljivi in lahko obrneta potek igre, če nasprotnika zanese in summona preveč pošasti. Jasen primer tega lahko vidite na videoposnetku finala prvega goat turnirja letos. Tako lahko z njima tudi malce počakamo in nasprotnika prepričamo, da ju nimamo setana, nato pa ju aktiviramo za maksimalni plus. Podobno velja za nas. Paziti moramo na obe karti in ju imeti v glavi, ko summonamo in napadamo. Kontrolirajmo tudi nasprotnikove poteze ali morda nakazujejo na to, da ima setano eno izmed teh dveh kart. Branje nasprotnikovih potez je izredno pomembno. Sakuretsu Armorja sta slabši kopiji Mirror Forca. V glavnem sta v decku zaradi Airknighta, splača pa se ga kdaj aktivirati tudi na nasprotnikov Tsukuyomi. Dust Tornado igramo zato, da čistimo pot našemu Airknightu. Kot sem že rekel, želimo, da gre Airknightov napad skozi, saj nam prinaša pluse in tempo v igri. S pomočjo Tornadotov to lažje dosežemo. Splača se tudi uporabiti Dustov sekundarni efekt v primeru Delinquent Duota ali Morphing Jara, saj lahko tako rešimo pomembno S/T karto iz naše roke.

Zaključek

Goat Control je deck, ki vsebuje veliko različnih pošasti in, kar je še pomembneje, več različnih kombinacij in mehanik. Od močnih flip pošasti, do tribut pošasti in dostopa do cele palete fusion pošasti. Deck je najmočnejši, ko ima v roki več kart, kar omogoča več različnih kombinacij in strategij, na katere mora imeti nasprotnik odgovor. In ravno tu je največja prednost goat control decka pred ostalimi. Velika raznolikost in povezljivost kart med seboj omogoča številne kombinacije, nasprotnik pa mora imeti pripravljen odgovor na njih. Chaos deck v primerjavi z goat controlom ne igra tribute pošasti, kar zna včasih pripeljati v nenavadno situacijo, ko sedi na polju s TERom in brez opcije, za ga ‘‘izklopiti’’. Goat control se v podobni situaciji znajde zelo redko. Povezovanje med kartami je na prvi pogled slabo, vendar med odigravanjem iger hitro ugotoviš, da se v resnici karte dopolnjujejo v celoto, katera velja za najboljši deck formata. Zato je ključno, da četudi želite igrati druge decke, vsaj enkrat vzamete v roke Goat Control in spoznate pravo umetnost za tem deckom in formatom. Do naslednič, Matija Saksida