GOAT FORMAT NI BAVBAV

Evo mene, po dolgem času z novim člankom (hvala, Alen, za potrpljenje).

Bomo spet kaj kurili?

Tokrat ne. Madona, pridite k pameti, saj smo sredi poletja in je toplo za popenit. Če ni roštilj, ne kurit.

Nekateri izmed vas se mogoče držite stran od goat formata, ker pač raje tekmujete v uradnih turnirjih trenutnega formata. Kar, moram reči, fair play. Zagotovo pa obstajajo med vami tudi ljudje, ki se jim zdi, da bi jim udejstvovanje v goat formatu vzelo preveč časa, kar pa sploh ni res.

Na tej točki bi se verjetno spodobilo, da povem nekaj o sebi kot YGO igralcu. Moja ''kariera'' se je začela tam nekje okoli teleDAD. Takrat sem kot mulo, ki je pač začel zaradi risanke, bil popolnoma obupen in moj ''deck'' je bil praktično Structure Deck Invincible Fortress, iz katerega sem vzel nekaj (meni takrat) neuporabnih kart in dodal nekaj ''boljših''. Seveda od decka ni bilo nič, sploh ko sem na lokalnih turnirjih igral proti folku z Lightsworni in nekimi Royal Oppression.dek decki (v Gorici takrat menda noben ni imel kompletnega teleDAD decka) in je bilo vsega konec po dveh, morda treh rundah. Ker nobenemu ne paše prav stalno izgubljat, sem se malo pozanimal, koliko bi nek normalen deck stal. Ko sem izvedel ceno in ugotovil, da nisem le nek srednješolec, ki nima pojma o Yugiohu, ampak nek reven srednješolec, ki nima pojma o Yugiohu, me je nekako minilo. To je bilo tam nekje 2009 torej.

Za šest let sem karte spravil v nek kot sobe in pravzaprav pozabil nanje. Potem pa sem nekako dobil na uho, da so Lightsworni (njihov artwork mi je bil 2009 izredno všeč) dobili structure deck. Kar seveda pomeni, da so poceni! Ni bilo druge, kot nekaj spravit skupaj in od takrat sem več ali manj zraven, se pravi, spremljam igro (čeprav le bolj na pol) in nekaj poskušam pacat skupaj.

Kaj vraga bluziš? Kaj ima to veze z goat formatom?

Tudi do tega pridemo. Potrpljenje.

Vse to nas pripelje do mojega prvega stika z goat formatom. Moj predragi sošolec Jaka Fortunat me je povabil k sebi, ker je s svojo Yugioh klapo pripravljal turnirčič/hangout pri sebi doma. Rekel mi je, da bomo igrali goat format. Normalno, vprašal sem ga, kako izgledajo decki in mu povedal, da skoraj 100% nimam kart. Vztrajal je, naj pridem tja in da bomo že nekaj skup spravili.

No, ko sem prišel tja, mi je v roke potisnil deck in rekel, naj si preberem karte. Ob branju kart se mi je zdelo, da določene karte nimajo neke povezave med sabo in niti nimajo razloga, da bi se igrale. Tudi ko mi je Jaka razložil, zakaj se nekatere karte igrajo, mi ni še bilo povsem jasno. Toda, ko sva začela igrat (prvi dvoboj goat formata sem sicer odigral proti Luki Krašna, ne Jaki), mi je kar nekako šlo. Reči hočem, da sem proti Krašni zmagal match.

Od takrat sem si seveda nabavil ta deck in ga tudi nekajkrat spremenil. Zrihtal sem si tudi dva druga. O enem sem že pisal pozimi, ko je bilo mraz.

No, na tej točki ne mislim govorit o tem, ali se v goat formatu igra samo en deck. To nikakor ni res, ampak to je tema za drug članek. Namen tega članka je na kratko predstavit nekatere ključne karte formata in kaj sem si o njih mislil, ko sem jih prvič prebral, ter razložiti, zakaj ''vstop'' v goat format ne vzame dolgo časa.

Kartice!!!!!

Prva in najbolj očitna karta, ki začetniku ne pove vsega direktno, je Sinister Serpent. Water, level 1, 300 ATK/250 DEF. V svojem standby phase si karto lahko date iz graveyarda v roko.

Priznam, ko sem prvič videl to karto, je nisem razumel niti malo. Zakaj hudiča je ta efekt tako dober, da je bilo treba karto banat in jo preuredit v še bolj neuporaben efekt, preden je lahko prišla nazaj?

Sama po sebi resnično ne bo imela efekta. Toda, igramo Tribe Infecting Virus. Igramo Abyss Soldierja. Igramo Graceful Charity. Igramo Delinquent Duo. Vse te karte nas silijo metati karte iz rok na graveyard. Glede na to, da Sinister Serpent lahko pride nazaj v roko, če je na graveyardu, pomeni, da je zelo dobra za take karte, saj je, lahko rečemo, ''plus''. Naslednjo rundo ga itak dobimo nazaj. Ko nasprotnik igra Delinquent Duo, medtem ko imamo Serpenta v roki, smo pravzaprav izgubili samo eno karto. Ko igramo Graceful Charity, smo prav tako izgubili samo eno karto, če imamo Serpenta v roki, in tako naprej.

Poleg tega se igra Metamorphosis. Serpent je level 1, kar pomeni, da se lahko spremeni v t.i. ''glavno'' karto formata, Thousand-Eyes Restrict (oziroma tisočoka omejenost, kot ga jaz kličem).

V najslabšem primeru je lahko priklican v obrambo, kjer lahko ustavi en nasprotnikov napad, naslednjo rundo pa tako potem pride iz graveyarda nazaj v roko. Je pa takrat dovzeten na Nobleman of Crossout, kar ni kul.

Problem Serpenta je predvsem v tem, da se ne sme pozabit nanj. Goat igralci velikokrat prečesavajo graveyard vsako rundo. Neizkušeni velikokrat pozabijo, da imajo Serpenta na graveyardu in začnejo s svojim main phase, preden so si vrnili Serpenta in se tako morda zafrknejo. Ko igrate goat format, vedno spremljajte svoj graveyard.

Dokler ima nasprotnik samo eno pošast, je lahko Serpent resnično nadležna obramba, saj vedno pride nazaj. Lepšega občutka pa ni od tega, ko nasprotnik končno prikliče še eno pošast in napade, vi pa aktivirate Mirror Force, ki ga pet rund pred tem niste uporabili, ker je nasprotnik imel samo eno pošast.

Druga taka karta je Magical Merchant. Light, level 1, 200 ATK/ 700 DEF. Ko je flipan, obračamo karte z vrha decka, dokler ne dobimo uroka ali pasti, ostale odkrite karte pošljemo na graveyard.

Moje prvo mnenje je bilo ''ok, manjšanje decka, možnost, da se vleče kakšen dober urok, recimo Heavy Storm. Ampak lahko pa si tudi na graveyard pošljemo BLSja, ki je potem za vedno mrtev. Nisem se pa zavedal, da se ga igra ne samo za iskanje urokov, ampak tudi zaradi BLSja. Dobrih Light pošasti je leta 2005 manjkalo, večina goat control deckov igra (poleg seveda BLSja samega) Magician of Faith (ki je itak super karta), Magical Merchant in (nekateri) Airknight Parshath, v skrajnih primerih kdaj celo Gravekeeper's Spy/Guard. Dark pošasti z dobrim efektom je precej več (Dekoichi, Sangan, Tsukuyomi, Spirit Reaper, Breaker the Magical Warrior, Restrict).

Poleg tega, da je light in da manjša deck, je še en level 1 in je lahko v skrajnem primeru prav tako kot Serpent tarča za metamorfozo v tisočoko omejenost.

Gremo naprej in pridemo do Tsukuyomi. Dark, level 4, 1100 ATK/1400 DEF, Spirit. Ko je priklicana ali flipana, flipne eno pošast v obrambo. Na koncu runde se vrne v roko, ker je spirit. Ne more biti posebno priklicana, ker je spirit.

Mislim, ok karta? Dark za BLSja, kul, flip v obrambo, recimo? Lahko bi igral Book of Moon namesto nje in bi bilo isto, ne?

No, poleg tega, da se Book of Moon tako ali tako že igra, ima Tsukuyomi tudi to prednost, da je pošast. Pošast, ki lahko dobi efekt vsako rundo. Uporabite jo lahko na svojih flip pošastih (recikliranje Magician of Faith, jojmene, kar spoti me, ko pomislim na to) in celo na svojem Restrictu, kar vam tako omogoči še dodatno zmanjšati nasprotnikovo polje. Ena boljših kart formata.

Poleg tega, da je pošast, ki lahko dobi efekt vsako rundo, je tudi močan out na veliko kart. 1100 napada se zdi malo, toda ko malce pomislimo, se spomnimo kart, kot so recimo monarhi. Ti imajo vsi 1000 obrambe. Kar pomeni, da gre Tsukuyomi čeznje. Breaker the Magical Warrior ima 1000 obrambe. Tribe-Infecting Virus ima 1000 obrambe. Blade Knight ima 1000 obrambe. Restrict ima 0 obrambe, ko se pokrije. Tsukuyomi dovoli napadat, ko je Restrict na polju, ker ga pokrije. V kombinaciji z Nobleman of Crossout je out na BLSja ali katerokoli drugo problematično pošast.

Zanimivo pa je, da kljub temu, kako dobra in vsestranska karta je, se jo v zadnjem času v veliko goat deckih niti ne igra več. Pravzaprav je v zadnjem času klasičen goat control, zaščitni deck formata, vedno bolj izpodrinjen, ker je moderna teorija grajenja deckov ugotovila, da ima veliko pomanjkljivosti, ki leta 2005 niso bile očitne.

Na drugi strani je tu Delinquent Duo. Navaden urok, plačaš 1000 točk in izbereš eno karto v nasprotnikovi roki, ki gre na graveyard. Nasprotnik nato še sam izbere eno karto, da si jo da na graveyard.

Karta, ki jo uporabiš, takoj ko je mogoče, ne? Ni razloga, da je ne bi! Nasprotnik ostane brez dveh kart!

Ja, ti pa brez 1000 točk. In nasprotnik je imel Serpenta v roki, torej je izgubil samo eno karto. Duo ima mogoče največji vpliv na igro, če ga igramo, ko ima nasprotnik v roki samo dve karti. Tako se rešimo kart, ki si jih je namenoma shranil za pozneje. Seveda pa ne moremo vedno računati, da bo nasprotnik imel le dve karti v roki. Da se naučimo uporabljati Duo ob pravem času, traja. Vedno se je treba vprašati nekaj stvari: Je možno, da ima Serpenta v roki? Me Serpent v roki res moti? Si res lahko privoščim 1000 točk? Obstaja možnost, da se za to igro znebim njegovega BLSja? Kaj bom naredil po igranju Dua, da nasprotnika res onemogočim? Karta zahteva razmislek.

Enako zahteva razmislek Graceful Charity. Navaden urok, vlečeš tri karte, dve karti iz roke pa daš na graveyard.

Sicer nam ne zmanjša točk, ampak še vedno to ni karta, ki jo odigramo, takoj ko jo zagledamo. Točno je treba vedeti, kaj z njo hočemo doseči. Pred igranjem se je treba vprašati več stvari: Kaj že imam na graveyardu? Kaj ima nasprotnik na polju? Kakšen deck igra? Kaj imam v roki? Kje je Serpent? Je moja roka res tako slaba, da nujno rabim te tri karte? Če dobim tri karte, ki jih rabim, kaj vržem stran?

Dva dela t.i. ''trinityja'' zahtevata temeljit razmislek, preden se igrata. Kar naenkrat se zaveš, da ti trinity ne pomaga, če ga igraš nepravilno.

Še en urok, ki ni vedno najboljši, je Snatch Steal. Equip, nasprotnikovo face-up pošast prevzamemo in, dokler je Snatch Steal na polju, nasprotnik v svojem standby phase dobi 1000 točk.

Snatch Steal igramo samo, če vemo, da bomo nasprotnika to rundo premagali, ali če imamo Tsukuyomi/Book of Moon. Namreč, ko nasprotnikovo pošast pokrijemo na naši strani polja, se Snatch Steal uniči, a pošast se ne vrne k nasprotniku. Noro. No, obstaja še tretja možnost, in sicer, da Snatch Steal uporabimo na zelo pomembni pošasti zato, da nasprotnika prisilimo v uporabo Book of Moon, nato pa z Nobleman of Crossout pošast izženemo iz igre ali vrnemo v roko s pomočjo Mystic Swordsman LV2, če ga slučajno igramo. Reči pa moram, da se te možnosti ponavadi ne poslužuje.

Snatch Steal pa vas lahko reši tudi recimo Spirit Reaperja, saj ga izbere kot tarčo. Preden se odločite Spirit Reaperja rešiti na ta način, pa pošteno premislite, če je to res nujno za vaš uspeh v igri, saj je Snatch Steal lahko zelo, zelo močna karta.

Po mojem mnenju so to tiste karte, ki najpogosteje pokažejo, koliko goat formata ste že igrali. Ampak dovolj o specifičnih kartah, gremo na malo širše področje.

Vrednost kart, taktika

Računanje vrednosti kart ni preprosto, ker se po vsaki potezi vrednost kart spremeni. Scapegoat v prvi rundi in Scapegoat v osmi rundi imata povsem drugačni vrednosti, recimo. Vsekakor pa se načeloma držimo pravila, da so karte več vredne v roki kot na polju. Predvsem so v roki varnejše, saj se za razliko od nekaterih drugih formatov načeloma ne vmešava v nasprotnikovo roko, redka izjema je tu Delinquent Duo. Malo kart na polju in veliko v roki je prav zaradi tega navadno recept za uspeh. Goat format sicer nima Raigekija ali Dark Hola, ima pa Lightning Vortex, Raigeki Break, Heavy Storm in tako naprej.

Vrednost kart prav tako ni enaka od igre do igre. Če greste prvi, imajo eno vrednost, če greste drugi, drugo vrednost, odvisno od tega, kakšen deck ima nasprotnik, imajo tretjo, četrto vrednost in tako naprej v neskončnost kombinacij.

Kako izračunati vrednost kart? Na to žal ni preprostega odgovora. Kot rečeno, vrednost kart se spreminja glede na ostale karte na polju in rokah obeh igralcev. Metamorphosis je recimo lahko zelo vredna karta, ko imamo en goat token na polju ter Tsukuyomi v roki, kar nam omogoča vzpostavitev t.i. ''Restrict locka'', a če imamo na polju en goat token, smo brez Tsukuyomi, nasprotnik pa ima samo eno poveznjeno pošast, je Metamorphosis več ali manj ničvredna karta. Restrict, kolikor močna karta je lahko, ni pošast, ki jo prikličemo vsakič, ko jo lahko. Naučite se prebrati igralno polje in poskrbite, da vam vsaka vaša poteza na nek način pomaga.

Priklic BLSja samo zato, ker ga imate v roki, na graveyardu pa eno light in eno dark pošast, je slaba poteza, če ga ne morete zavarovati. 3000 točk škode je veliko, toda kaj, če vam naslednjo potezo nasprotnik ukrade BLSja s Snatch Steal, prikliče svojega BLSja, napade z obema in nato aktivira Ring of Destruction? Restrict in BLS naj bosta klicana samo, ko je nujno potrebno ali ko ju lahko zavarujete, a najraje, ko je nujno potrebno in ju lahko zavarujete.

Najboljši igralci goat formata znajo ''prebrati'', katere karte je nasprotnik igral. Kako lahko sami začnete predvidevati in prebirati nasprotnikove poteze? Preprosto. Vprašajte se: Zakaj? Zakaj ni uporabil te karte? Zakaj je z Magician of Faith pobral tisto karto? Zakaj je bil v prvih nekaj rundah pasiven/agresiven? Ključ do izboljšanja je, da se za vsako nasprotnikovo potezo vprašate, zakaj je naredil prav tisto potezo in ne kakšno drugo. Pametno je tudi preverjati, kaj ima nasprotnik na graveyardu in tako sklepati, kaj ima v roki/na polju.

Prav tako je pomembno, da vi sami ne telegrafirate, kaj ste naredili. Najtežje se je to verjetno naučiti pri Morphing Jaru. Ali večkrat setate vse uroke in pasti iz roke? Če da, potem boste lažje prelisičili nasprotnika, da bo mislil, da poveznjena karta ni Morphing Jar. Toda s tem, da pogosto setate vse karte v roki, naravnost prosite za Heavy Storm. Morda pa prav to hočete. Naj nasprotnik uporabi Heavy Storm na vaš Metamorphosis/Nobleman of Crossout ''backrow'', to samo pomeni, da boste imeli nato skorajda proste roke za setanje Torrential Tributov, Mirror Forcev, Sakuretsu Armorjev itd. Naučiti se, kako nasprotnika prepričati v mišljenje, da ve, kaj delate, čeprav delate nekaj drugega, je zelo važna zadeva.

Kako začeti dvoboj?

Prva stvar: skorajda najvarnejši začetek je t.i. ''T-set'', kar pomeni pošast v obrambo in en setan urok/past. Vsakršen drugi začetek igralcu nekako nakaže, kakšno začetno roko imate. Na primer, če aktivirate Pot of Greed in nato setate pošast, bo nasprotnik pomislil na Magician of Faith. Setana pošast in dve karti backrowa, nasprotnik pomisli, da je en backrow Dust Tornado. Setana pošast in tri ali štiri karte backrowa, nasprotnik pomisli na Morphing Jar. Samo backrow, najverjetneje Scapegoat/Ring of Destruction. To pride od tega, kar sem prej omenil: za vsako potezo se sprašujte, zakaj je bila odigrana, kot je bila. Ne podcenjujte svojega nasprotnika in vedno igrajte, kot da točno ve, kaj delate.

To seveda ne pomeni, da je začetek samo z enim urokom, za katerega nasprotnik pravilno ugotovi, da je Scapegoat, slab začetek. Še vedno se mora nasprotnik znebiti goat tokenov. Podobno, če igrate Pot of Greed in setate pošast, ki ni Magician of Faith, ste nastavili odlično vabo za Nobleman of Crossout.

Zapravljanje kart je naslednja pomembna stvar. Priklic neke pošasti samo zato, da niste brez nje, se vam lahko maščuje. Setanje nepotrebnega backrowa prav tako. Primer tega je recimo Tsukuyomi. V vaši začetni roki ste od pošasti vlekli samo Tsukuyomi. Jo boste setali?

Pravilen odgovor v 99% primerov je ne. Zakaj? Ker kaj boste, ko jo bo nasprotnik izgnal z Nobleman of Crossout in nato priklical močno pošast, kot recimo Breaker the Magical Warrior? Je pa že bolje, da imate Tsukuyomi v roki in fašete ''samo'' 1900 točk od Breakerja s tokenom, ker ga boste naslednjo rundo tako ali tako ubili prav s Tsukuyomi. Ker je Tsukuyomi, kot prej omenjeno, ena najbolj uporabnih kart formata, je veliko več vredna v roki, kot na polju.

Ne glede na to, kaj igrate, bo vaša prva runda skoraj zagotovo pasivna in nasprotnikova prav tako. Dostikrat bo nasprotnik tako kot vi samo napravil T-set in predal rundo nazaj. Vseeno pa je treba poskusiti nekako se znebiti nasprotnikove setane pošasti. Kaj, če je Magician of Faith in ima nasprotnik v roki Tsukuyomi in Pot of Greed? Potem se je že začel Tsukuyomi/MoF loop in bo samo še težje. Ampak, spet, premišljeno igranje je nujno.

V prvi rundi goat formata se zelo, zelo redko zgodi kakšno ''nezlomljivo'' polje, zato ni potrebe po backrowu, ki vas reši vsega. To pa ne pomeni, da lahko setate karkoli. Za vsako karto, ki jo igrate, se vprašajte, na katere načine se je lahko nasprotnik znebi. Če v svoji roki nimate odgovora na to, kar nasprotnik lahko naredi, je to verjetno slaba poteza. Pomembno je, da ste vedno pripravljeni ponovno vzpostaviti prezenco na polju, če nasprotniku uspe uničiti vse vaše karte.

Verjetno najslabša možna poteza v prvi rundi je setanje MSTja. Da, lahko boste takoj uničili nasprotnikov backrow, preden ga bo lahko uporabil proti vam. Ampak samo, če preživi do konca runde. MST vas ne bo zavaroval pred Breakerjem, Abyss Soldierjem, niti Spirit Reaperjem. Breaker ga lahko uniči, preden nasprotnik sploh seta backrow. In tako ste zapravili vaš edini MST.

(Zelo kratek) zaključek

Začeti v goat formatu ni težko, postati dober pa je. Namen tega članka je bil, da vsaj kakšnega izmed vas prepričam, da vsaj poskusi, ker je format zelo zabaven.

Na kratko: igrajte preudarno, redno preverjajte trenutno vrednost kart na polju in v roki, igrajte preudarno, ne pretiravat s priklici/seti. Sem že rekel, da igrajte preudarno?

Ampak najpomembnejše: NE POZABITE SERPENTA NA GRAVEYARDU! SERPENT = MOČ!

Do naslednjič!

Tine Lovišček