KRATKA PREDSTAVITEV CHAOSA V GOAT FORMATU

Pozdravljeni,

spet sem se odločil za pisarije, tokrat na temo Chaosa. Ko sva z Jako po februarskem eventu urejala statistiko deckov in mi je Jaka tako kot vedno poslal excel dokument, v katerem so zapisani rezultati in decki, ki so jih igrali igralci, sem opazil, da je naredil napako; in sicer je Janijevem decku, ki je sicer igral Angel Chaos deck, ki si ga je sposodil od naju z Nikom, dal ime Recruiter Chaos, ki je pa v resnici čisto drugi deck z drugačnim konceptom. Od tu mi torej ideja za tale člančič, namen pa je, da vam predstavim 3 glavne različice Chaosa, ki so trenutno uveljavljene v teoriji Goat Formata in za vsako predstavim njene ključne lastnosti.

Za začetek si najprej poglejmo tale Kris Perovičev citat:

»This is more of a guide than a rule because it’s possible to construct a deck on the edges of these definitions but in general IMO re Sorc:

If you have Sorc and Meta, it’s Chaos Control whether or not you have Recruiters. If you have Sorc and Recruiters without Meta, it’s Chaos Recruiter. If either deck runs more Return than Meta, I’d probably call it Chaos Return.

If you have Sorc, Thunder Dragon, and no Meta then it’s Turbo Chaos. If you have Sorc and Meta then it’s most likely Chaos Control whether you have Thunder Dragon or not.

If you have just a tech Sorc in an otherwise standard Goat deck with multiple Goats and Meta then I’d probably call it Goat Control still. Bump that to 2 Sorc and I’d probably call it Chaos Control.«

Dandanašnji, vsaj kolikor je meni znano, je Chaos Return popolnoma neprisoten na sceni, zato se omejimo le na 3 skupine: Chaos Recruiter, Chaos Control in Chaos Turbo (ali Turbo Chaos).

CHAOS RECRUITER

Chaos Recruiter je, po Perovičevi definiciji, Chaos deck, ki ne igra Metamorphosisa in igra določeno število recruiterjev (Shining Angel in Mystic Tomato) – ponavadi 5 ali 6 le-teh. Deck pogosto ne igra Flip monstrov in nikoli ne seta svojih pošasti, s tem se mu ni treba ukvarjati z nasprotnikovimi Noblemani. Namen decka je preprosto povoziti nasprotnika v early game s svojimi recruiterji, ko se nasprotnik znebi njih pa ga potolčemo s Chaos monstri. Navadno sta prisotni še 2 kopiji Asura Priest, ki pomagata pri čiščenju tokenov. Igralci tega decka se ponavadi pri trapih odločijo za težko artilerijo v stilu 3x Trap Dustshoot in 3x Solemn Judgement, saj se dobro počutijo v poenostavljeni igri oziroma tako imenovanih »topdeck wars«.

Od vseh Chaos različic je ta verzija najbolj linearna za igranje in je zato primerna za začetnika. Ima nekaj zelo dobrih matchupov, na primer Aggro in slabo pripravljen Goat Control. Težave se pojavijo zlasti proti ostalim verzijam Chaosa, ki so sposobne hitreje priklicati svoje Chaos pošasti in temu decku s tem onemogočajo, da spravi svoje LIGHT in DARK pošasti v Graveyard.

Dobre side karte proti temu decku so: Kycoo, the Ghost Destroyer, 7 Tools of the Bandit, Legendary Jujitsu Master, Scapegoat…

Še več podrobnosti najdete tukaj: <https://www.goatformat.com/home/category/chaos-recruiter>

Primer decka najdete na zgornji povezavi.

CHAOS TURBO

Chaos Turbo je, po Perovičevi definiciji, Chaos deck, ki prav tako ne igra Metamorphosisa, igra pa Thunder Dragone kot svoj core LIGHT engine. Thunder Dragon je ob svoji resoluciji virtualni +1, ki pa nič ne pomeni, če ga ne uspemo nekako »pretvoriti« v pravo karto. To ponavadi dosežemo z Graceful Charity in Card Destruction, pogosto pa so prisotni tudi discard trapi Raigeki Break in Phoenix Wing Wind Blast. S to strategijo ima odlično sinergijo tudi Night Assailant, ki nima le floating effecta, ko je poslan iz roke v grob ampak je tudi DARK. Chaos Turbo decki se ponavadi izognejo vsem pošastim, ki niso LIGHT ali DARK, z izjemo Sinister Serpenta, ki omogoča optimalno delovanje decka. Poleg 3x Chaos Sorcerer in 1x BLS deck najpogosteje igra 3x Magician of Faith in 3x Dekoichi, the Battlechanted Locomotive. 3 kopije nam tu ustrezajo, saj se v primeru Noblemana naš deck hitro krči in tako kar najhitreje pridemo do ključnih kart, kot so Thunder Dragon, Night Assailant, Charity in Chaos monstri. Prav zato sta v deck pogosto vključeni tudi 2 kopiji Upstart Goblin (ta je omejen na 2).

Deck je eksploziven in lahko zlasti nepripravljenemu nasprotniku hitro uide izven kontrole, sploh če ta ni zapolnil vsaj treh mest v svojem side decku z Trap Dustshootom. Jazz, ki je pred kratkim sestavil svoj Chaos Turbo deck, je dejal, da bo od sedaj naprej moral sidat poleg treh Dustshootov še dvakrat Mind Crush.

Poleg že omenjenih je odlična side karta proti tem decku tudi Mind Control.

Primer decka:

CHAOS CONTROL

Chaos Conrol je, po Perovičevi definiciji, Chaos deck, ki se odloči za Metamorphosis in posledično tudi Scapegoat. Zaradi velike popularnosti tega decka v Dgz warringu leta 2017 smo sedaj priča vsaj trem glavnim vejam tega decka; delim jih glede na to, katerega monstra izberejo za svoj core LIGHT engine. To so: Thunder Dragon, Skilled White Magician in Shining Angel, ki dajo vsak svojemu decku tudi ime: Thunder (Dragon) Chaos, Skilled Chaos, Angel Chaos. Pisal sem že o primerjavi Angel Chaosa in Goat Controla ter o podobnostih in razlikah Skilled White Magiciana in Shining Angela v tem članku, ki zelo priporočam, da ga preberete: <https://slogoatsss.github.io/blog/2018/11/22/goat-vs-chaos>

Tem deckom je torej skupno dejstvo, da se ne osredotočajo le na svoje Chaos monstre za nadvlado nasprotnika, vendar posežejo tudi po drugih orožjih, ki so sicer stalnica v Goat Control deckih in to so: Scapegoat + Metamorphosis za TER-a (ob prisotnosti Tsukuyomi nastane TER lock) in Tsukuyomi + Flip efekti, ki ponavadi prinesejo zmago v kolikor nasprotnik nanje ne najde odgovora v dovolj kratkem času. V ta namen Chaos Control igralci posežejo po Flip efekt monstrih, kot so Dark Mimic LV1, Magical Merchant (le-ta ni priporočljiv igralcem Thunder Dragonov, saj tvegamo, da nam milla enega od Dragonov), Magician of Faith ter Dekoichi, the Battlechanted Locomotive. Katere od teh in koliko jih izberejo, je odvisno od decka in igralca. Moje mnenje je, da sta 2x Magician of Faith in 2x Magical Merchant stalnica v vsakem Skilled in Angel Chaos decku, medtem ko si Thunder Chaos deck lahko privošči Dark Mimic LV1; njegova prednost je, da je level 1 in da občasno preživi Sanganov napad.

Deck je pripravljen na grind game proti Goat Controlu, prav tako se ne ustraši nobenega drugega match-upa z izjemo nekaterih alt-win deckov, saj Chaos Control igralci velikokrat ne najdejo prostora v mainu za Dust Tornado in tako pogosto izgubijo game 1 proti Burnu, PACMAN-u… brez boja, so pa na to seveda pripravljeni s side deckom.

Od omenjene trojice je proti side decku najbolj odporen Angel Chaos; presenetimo ga morda lahko z eno dobro odigrano kopijo Jujitsu Masterja (s stališča Goat Controla), medtem ko Skilled Chaos deck lahko kaznujemo z Bottomless Trap Hole, če ga imamo. Daleč najbolj ranljiv pa je Thunder Chaos, za katerega imamo skoraj vedno pripravljene 3 kopije Trap Dustshoota, neobvezno tudi Mind Crush in Mind Control.

Še nekaj detajlov najdete tukaj: <https://www.goatformat.com/home/category/thunder-dragon-chaos> in tukaj: <https://www.goatformat.com/home/category/chaos-control> (na goatformat.com sta Thunder Chaos in Chaos Control ločena kot različna decka, meni pa se bolj logična delitev zdi ta, kot sem jo predstavil, a o tem se sploh ne bi prepiral.)

Primer decka najdete na zgornjih povezavah.

To bi bilo za ta članek vse. Moj namen, kot je že bilo rečeno, ni bil podrobna predstavitev vsakega decka, ampak le prikazati, kako se decki delijo.

Do naslednjič,

Alen Bizjak.