GOAT CONTROL VS CHAOS CONTROL

Zdravo!

V prejšnjem članku sem diskutiral o sidu decku in vesel sem bil komentarja Matije, ki me je spodbudil, da se lotim pisanja še tega članka. Nekaj mesecev že preizkušam Chaos Control in poskušal vam bom predstaviti lastnosti tega decka v primerjavi s klasičnim Goat Controlom, ki ga menda vsi poznate.

Uvod

Na internetu so že napisani članki stila “The History of Chaos”, zato o tem ne bom pisal, naj povem le svojo zgodbo.

Ideja o Chaos decku v Goat formatu mi je bila znana že skoraj od samega začetka, nobeden od naše druščine pa ni igral tega decka, zato nisem imel nobenega pravega praktičnega znanja o decku. Tu pa tam se je Vid Gruden pritoževal, da zakaj vsi igramo mirror, ker je Chaos dosti boljši. A o Chaosu še kar ni bilo ne duha ne sluha.

Potem sem odkril duelistgroundz forum in si prebral praktično vse, kar je bilo zapisano o Goatih. Bral sem reporte o warringu oziorma ligah, ki so jih organizirali in tam sem takoj opazil, da ogromno ljudi igra variacije Chaosa: Thunder Dragon Chaos, Chaos Recruiter, Chaos Turbo. Ob imenu ACP pa sem videl ime “Angel Chaos” in njegov score v ligi (časovno gledano je bila to druga polovica 2017, potem pa je ACP nehal igrati) je bil zelo dober, okoli 75% winrate ali nekaj takega. Z velikim zanimanjem sem poskušal izvedeti čim več o tem decku, nakar sem presenečen ugotovil, da je ACP (Allen C. Pennington) uploadal na YouTube predstavitev svojega decka. Spomnim se svoje prve reakcije ob hitrem pregledu liste; “this sucks”. Shining Angeli so izgledali le kot tarče za TER-a in s svojim effektom kvarijo Scapegoate, odsotnost Asure Priesta, Tribe-Infecting Virusa in Airknight Parshatov pa je pomenila, da je deck moral nasprotnikove goat tokene ubijati enega po enega. Pa seveda, Skilled Dark Magician, neprecenljivo. No, vseeno sem, kot se tudi spodobi, deck netdecknil in ga preizkusil.

Po prvih matchih sem doživel to, kar sem že prebral na duelistgroundz glede slabih igralcev Chaos Controla oziroma Angel Chaosa (ime prihaja iz karte Shining Angel) – sam sebe sem “goat lockal”, si zabil field z ovcami, nato pa naredil TER-a, ki ga nisem mogel tributat, saj nisem igral Airknight Parshatov. No, to je bila moja napaka, ne pa napaka decka, in bil sem previdnejši s Scapegoati. Deck se je zelo izkazal; ker sem si zapisoval statistiko zmag in porazov že prej – ko sem igral pure Goat Control – sem opazil, da imam višji winrate, čeprav sem na tej točki Angel Chaos igral komaj 1 mesec, Goat Controle pa skoraj 2 leti (vendar le “nedeljsko”). Posebno verzijo Chaos Controla – Skilled Chaos, ki sem jo sestavil sam – sem nesel tudi na prva dva SloGoatsss eventa in bil srednje uspešen, zmagal nisem nič vendar sem po točkah sedaj drugi na lestvici, takoj za Fliskom – ki je tudi igral Angel Chaos na obeh SloGoatsss eventih. Za ta članek se bom bolj fokusiral na slednjega, torej tako imenovani Angel Chaos.

Prednosti Angel Chaosa

ACP na začetku videja predstavi svojo motivacijo za “izum” svojega decka; deck naj bi bil najbolši early game deck z največjih številom opcij; Shining Angel je namreč ena najbolj fleksibilnih kart, ki jih lahko vlečemo v opening hand. Deluje, ko gremo prvi, deluje, ko gremo drugi, deluje, ko nam hand omogoča agresivno igro, deluje, ko hočemo baitat Nobleman of Crossout. Ko umre v battlu, lahko searcha level 1 za Metamorphosis ali Tsukuyomi play, lahko searcha samega sebe ali pa D. D. Warrior Lady. Omembe vredno je dejstvo, kako sinergičen je s sidanimi Creature Swapi (in zato ima deck boljši Aggro matchup kot pure Goat Control), glavno pa je seveda, da je LIGHT; hrana za Chaos boss monstre: dva Chaos Sorcererja in enega in edinega BLSja.

Chaos monstri, za razliko od Parshata, naredijo glavni del svoje naloge že ob summonu in so zato močni floaterji, ki “poskrbijo sami zase” – ne rabijo kritja Dust Tornadota, ki sprazni nasprotnikove backrowe in garantira varen napad Parshatu. Poleg tega so izjemna (najboljša?) comeback karta; rešijo nas nasprotnikovega BLSja, TERa, Parshata ali katerega koli beaterja in za sabo na polju pustijo močnih 2300/2000 oziroma 3000/2500 napada in obrambe. Ker so Special Summonani, nam ob tem še ostane prost Normal Summon, ki ga lahko izkoristimo za setanje flip monsterja poleg njih, in s tem playem smo pridobili ogromen tempo in nasprotnik je kar naenkrat iz agresivne pozicije bil poslan v pasivno pozicijo, kjer se mora nekako boriti proti našemu Chaos monstru in setani pošasti. Ker za svojo strategijo Chaos Control deck ne potrebuje Dust Tornadotov (kot sem prej pokazal), je ta dodatni prostor namenjen več flip monstrom, katerih moč je sama po sebi jasna. Z večjim številom monstrov (18 proti klasičnih 16, kot jih igrajo pure Goat Controli) bo Chaos Control deck konstantno odpiral opening hande s flip monstri, medtem ko bo pure Goat Control vsake toliko žalostno setal backrow in končal.

Chaos Control deck si privošči še en luksuz, ki si ga pure Goat Control decki ne morejo: 3x Book of Moon v main decku. To je možno, ker je vsak monster v decku dober Book of Moon target (z izjemo Tsukuyomi) – ščitimo lahko svoje monstre pred battle trapi in s tem ohranjamo field presence, ščitimo jih tudi pred Snatch Stealom, hkrati pa preprečujemo nasprotnikove TERe. Naj bralec pomisli, kako uničujoč je lahko late game Shining Angel, ki umre v battlu in išče Magician of Faitha, ki jo Chaos Control igralec nato aktivira z Book of Moon (ali pa še boljše, s Tsukuyomi).

Prednosti pure Goat Controla (ali slabosti Angel Chaosa)

Posvetimo se slonu v sobi, kot bi rekli angleži: ni Airknight Parshatov, ni Asura Priesta, ni Tribe-Infecting Virusa - kako se lahko deck efektivno prebije skozi Scapegoat tokene?? Odgovor: ena po ena. Glavna slabost Chaos Controla je, da ne more delati škode skozi tokene in nima mnogo priložnosti za “game shote”; vsekakor veliko manj kot jih imajo pure Goat Controli. Chaos Sorcererji so najboljši, ko priletijo na polje, potem pa lahko pred njih mirno setamo Magician of Faitha – play, ki si ga težje privoščimo proti Airknight Parshatu. To še bolj izrazito velja za Scapegoat; mirno lahko sedimo 3 runde in gledamo, kako Chaos Sorcerer napada tokene, enega po enega. Pri Airknight Parshatu kakšrno koli stallanje odpade: ali ga outnemo takoj, ali pa smo izgubili. Primerno se je vprašati, zakaj potem ne bi igrali Asure Priesta, Virusa ali pa vsaj enega Airknight Parshata v Angel Chaos decku? Odgovor za Parshata je ta, da bi deck prevečkrat brickal z monstri, ki jih nočemo videt v začetni roki: Parshat, Chaos Sorcerer, BLS, Tsukuyomi. Asura Priest ni primerna, saj za optimalno delovanje, podobno kot Parshat, potrebuje Dust Tornado, poleg tega pa bi delovala v nasprotju z “vsak monster je dober Book of Moon target” in “field presence preservance” strategijama. Virus je, poleg tega, da ni dober Book of Moon target, WATER atribute in nam ne pomaga pri hranjenju Chaos monstrov, včasih pa prav vsak monster v Graveyardu šteje in deck si zato ne more privoščiti monstra z napačnim atributom (to se pravi, ker bi še bolj upočasnili priklic Chaos monstrov).

Ker Angel Chaos ne igra nobenih tribute monstrov, se ne more efektivno znebiti svojih lastnih TERov, če nima pri roki Tsukuyomi. Zaradi tega je celoten Metamorphosis – Scapegoat engine slabši, kot je v pure Goat Controlih (ampak še vedno zelo dober). Neprevidni ali neizkušeni igralci (kot sem (bil) sam) se bodo “goat lockali” in s tem celo izgubili igre. Poučen primer tega najdete na SloGoatsss spletni strani, kjer se finalist Miha Flisek “goat locka” (<https://slogoatsss.github.io/blog/2018/10/01/Coverage-29-9-2018>), njegov nasprotnik Jaka Fortunat pa demonstrira, kako pravilno odigrati v taki situaciji. Scapegoat je slabši v Angel Chaosu še zaradi svoje slabe interakcije s Shining Angelom. Namreč, če Shining Angel umre v battlu, je Scapegoat ta turn mrtva, oziroma če smo ta turn aktivirali Scapegoat (npr. chainali na Breakerja) bo Shining Angel ostal brez summona.

Posebej odstavek si zasluži karta Morphing Jar. Mislim, da bi jo morale vsebovati vse pure Goat Control liste in se zavedati, da je to njihov privilegij. Morphing Jar namreč lahko preobrne igro, ki jo izgubljamo (morda smo si sami krivi, morda pa le nesreča) in je pri svojem delovanju dokaj sinergičen z Airknight Parshati, ki se dobro počutijo v Graveyardu. Nasploh je Morphing Jar dobra karta, ki pa si jo Angel Chaos deck ne more privoščiti, saj se Chaos Sorcererji in BLS, če so bili poslani iz roke v Graveyard, ne morejo več oživeti. To je 2x nesreča za Angel Chaos: prvič zato, ker sami ne morejo igrati Morphing Jara in drugič zato, ker bo nasprotnikov Jar močnejši, ko jim iz roke vzame Chaos Sorcererje, ki so čakali na svoj trenutek za preobrat.

To nas vodi v naslednjo slabost Chaos Sorcererja, ki smo jo zavohali že prej, a naj jo le še enkrat izpostavim. Chaos Sorcerer je “reactive” monster, dober je, da odstrani neko nevarnost, ki jo je postavil nasprotnik, če pa te nevarnosti ni, je praktično mrtev v handu. Veliko Control iger pa poteka ravno tako, da se monstri setajo, postavljajo se Tsuku loopi. V takih vodah se boljše počuti Airknight Parshat (“proactive” monster), ki nam z napadom vleče karto in naredi damage opponentu (seveda pa ravno tedaj priskoči Sorcerer in banisha Parshata).

Pregled alternative Shining Angelu: Skilled White Magician

Glavna motivacija za igranje Skilled White Magiciana namesto Shining Angela je bilo zelo moteče dejstvo, da Shining Angel v handu ni bil sposoben proaktivno odgovoriti na nasprotnikovega Breakerja ali Virusa. Ta pomankljivost je bila v igrah zelo pogosta in zato sem se odločil, da preizkusim Skilled White Magiciane. Poleg tega, da je sposoben prebiti klasična 2 staple monstra, se lahko pohvali s 1900 obrambe, ki so kot nalašč ravno pravšnji, da se lahko Airknight Parshatu režijo v obraz. Tako je Skilled vs. Airknight “ok” pozicija, medtem ko je Angel vs. Airknight “dosti manj ok”. In s prednostimi še nismo pri koncu, 1700 napada se lahko kosa tudi z Asuro Priestom, ki je v pre-Exarion meti postala staple v praktično vsakem Goat decku. Asura Priest je zelo velika nadloga za Shining Angela, ki gre proti njej v minus, če D. D. Warrior Lady več ni v decku, medtem ko Skilled Whiteu ne bi moglo biti bolj vseeno. Ko Asura napake v setanega Skilleda, pridobimo velik tempo saj bomo naslednji turn lahko napadli s Skilledom in hkrati setali novega monstra, kar je pravi luksus v nasprotju s scenarijem, če bi imeli na polju Shining Angela. Ko smo že pri Asuri in Angelih: igranje Skilled Whiteov kot “light core” decka namesto Angelov nam daje svobodo, da iz svoje deckliste izključimo D. D. Warrior Lady, ki je sicer vsestranska ampak kvečjemu povprečna karta. Zadnja “prednost”, ki verjetno pride v izraz 1 v 10000 igrah je dejstvo, da Skilled White lahko nabira counterje in se tributa, če nujno rabimo LIGHTa v grobu.

Poglejmo si sedaj slabosti Skilled White Magiciana. Najopaznejša slabost je seveda ta, da Skilled White ne floata v battlu, kot Angel. Na srečo to ne pride velikokrat do izraza, saj je le malo kart v klasičnem pure Goat Control decku, ki ga lahko povozijo, vendar do tega vsekakorat pride prepogosto, sploh če smo neprevidni. Proti Aggro decku je Skilledova slabost le še bolj izpostavljena, sploh pa se pozna slaba sinergija z Creature Swapom, s katero pa je Angel naravnost odličen. Še ena slabost, ki bi bila relevantna le v okolju, kjer bi ljudje pričakovali Skilled Chaos je Bottomless Trap Hole, ki bi bila po mojem mnenju pravzaprav uničujoč counter Skilled Chaos decku, medtem ko Angel decka sploh ne dotakne.

Mislim, da sem pregledal večino prednosti in slabosti Skilleda, za voljo sistematičnosti pa si še enkrat oglejmo, kaj nam ponuja Shining Angel.

Ponuja nam veliko fleksibilnost iskanja tarče, ko umre v battlu – level 1 za Metamorfozo, flipper za Tsukuyomi ali Book, še en Angel za thinanje decka in filanje groba ali pa seveda D. D. Warrior Lady, ki se znebi nasprotnikove grožnje. Izredno sinergijo s Creature Swap smo že omenili, poleg vsega tega pa tudi ne rabimo skrbeti, da bo minusal v battlu, kot rabimo za Skilleda.

Slabosti Angela sem v resniči že pokril, ko sem našteval prednosti Skilleda, saj so si kontrastne, namreč: sili nas v to, da igramo D. D. Warrior Lady, v več kopijah v roki je slabši kot Skilled v več kopijah, slabši je proti Parshatu in ne pride čez Virusa in Breakerja. Unikatna slabost je še slabša interakcija z našim lastnim Scapegoatom.

Zaključek

Iz povedanega bralec težko razbere, kateri deck je inherentno “boljši” in to seveda ohranja format zanimiv. Priznam, da sem po nekaj mesecih igranja Chaos Controla (oziroma svoje lastne verzije Skilled Chaosa) bil prepričan, da je to boljši deck. To prepričanje sta rahlo potolkla 2 zaporedna poraza na večjem online Goat turnirju, še več k temu pa je prispeval Miha Flisek; igralec, ki je z Angel Chaosom dosegel najboljši rezultat v SloGoatsss ligi - in hkrati moj team mate. Z njim ter Urhom Kovačičem smo se namreč prijavili na nek online Goat turnir, ki poteka ekipno in v diskusiji za izbiro decka je tudi on (skupaj z Urhom) zagovarjal pure Goat Control. Tako sem trenutno neodločen glede inherentne superiornosti enega decka nad drugim. Vidim prednosti in slabosti, kot sem jih predstavil, vendar je vsaka prednost prednost le v kontekstu, slabost prav tako. Morda je en deck teoretično boljši od drugega v odvisnosti od drugih deckov, ki so popularni v okolju, kjer igramo. Hočem reči, da če bi vedel, da bo 50% ljudi igralo Aggro, bi najverjetneje vzel Chaos Control. Kakorkoli, za online turnir smo se z ekipo odločili in sestavili pure Goat Control, ki se po nekaj posebnostih razlikuje od klasičnega DETOX builda, a to ga po našem mnenju dela dosti boljšega.

Do naslednjič,

Alen Bizjak