Oj!

Genex družina pošasti.

Genexi so v igri že dobesedno leta. Mnogi so izšli v Hidden Arsenalu in, ker pričakujemo HA07, da bo odmeven, je mogoče pošteno, da se dotaknemo nekaterih kart iz preteklosti. Do sedaj so v Hidden Arsenalih izhajale več ali manj pomembne Synchro in Xyz pošasti. Ostale karte so ostale spregledane. Vsaj kar se cen tiče. Brionac, Trishula, Catastor, Daigusto Phoenix in še nekaj drugih. Vsak je slišal zanje. Vsak si jih je želel za svoj kupček. Malo manj uporabjane a ravno tako iskane so še Laval Lakeside Lady, Laval Cannon, Naturia Beast in Barkion ter še nekaj drugih. V Hidden Arsenalu pa so izšli tudi Genexi.

Genexi so v igri že dobesedno leta, ja. In dobesedno »v igri« so. Niso samo ene tistih kart, ki obstajajo že dolgo časa in še čakajo na priložnost. Genexi so bili zelo hitro vrženi v boj. Genex Undine s svojim effectom služi Monarch in Frog deckom že zelo dolgo. Zgodnji Mermail (zmagovalni) buildi so prav tako uporabljali engine s tremi Undinei in 2-3 Genex Controllerji. Genex Controller je v Monarchih v igro spravil še R-Genex lokomotivo, ko je bil združen s Caiusom. Genex Ally Duradark se zadnje čase preizkuša kot orožje za boj proti »verzom« ali po naše »evilswarmom« na Japonskem, kjer si dovolijo biti kreativni. Kratek čas so se igrali še Karakuriji z Genex Neutronom. To pa tudi zaključi množico kart, ki se ponašajo z »genex« imenom in so videle kaj igre. Skoraj.

Namenoma sem izpustil Genex Ally Birdmana. Birdman je, lahko rečemo, najboljši med Genexi. Najboljši v tem primeru stoji za »najbolj vsestranski, uporaben«. Takšne tudi so najbolj igrane karte v igri. Vsestranske oz. generične. Da jih vtaknemo povsod zato, ker so same po sebi (ali kombinirane z zelo pogostimi kartami) močne oz. koristne.



Genex Ally Birdman je prvič videl igro v času Agentov nekaj let nazaj. Agenti so bili »the deck to beat«. To so bili časi, ko so ustvarjalci igre pričeli z izdajanjem nadvse močnih »boss monstrov« v Structure Deckih. Najmočnejši kupčki so postali dostopni vsem, ki so pridno trejdali ali kupili katerega od zavojčkov za igro pripravljenih kart. Igralci so zagrizli v vabo ali bolje rečeno izkoristili priložnost in igrali najbolj zabavne, močne in cenovno ugodne kupčke. Dobesedno dodaš nekaj svojih kart (nekateri dodatki so sicer cenovno »zasoljeni«) in igraš na nivoju prvakov. Tudi danes je tako. Kupiš 3 Structure Decke in prideš na OPEN igrat proti najboljšim. Garantirano ne boš izgubil popolnoma vseh iger, če le malo premisliš svoje poteze.

Nazaj k Agentom. Nekaj tednov za Structure deckom so izšli prvi Xyzji v Starter decku. Leta 2011. Prvi so bili seveda Gachi, Utopia in Leviathan. Ostali so sledili kmalu. Igralci niso potrebovali veliko časa, da so pripravili Agente kot jih poznamo danes. Earth, Venis, Shine Ball, Gachi Gachi, Hyperion. In Genex Ally Birdman. Glede na to, da moč takratnih Xyzjev ni bila enormna, in, da kupček v prvotni obliki ni imel možnosti priklica vseh Rankov, so se igralci zanašali na Synchrote. In zakaj se ne bi? Catastor je sam premagal celotne Agente v mirror matchu, Stardust Dragon je nasprotnika silil v poteze, ki jih sicer ne bi storil, Ancient Sacred Wyvern je bliskovito zaključeval igre in Trishula ni bila prepovedana.

Toda ali je to dovolj dober razlog za igranje tunerja, ki ni neposredno povezan s kupčkom, ki ga igramo? Verjetno ne. Razen, če… obstaja način, kako izkoristiti njegov effect za priklic sebi v prid. V agentih igralci so!

Agent igralci niso vedno šli Venus->Shine Ball, Shine Ball->Gachi. Birdman je v igro prinesel veliko več možnosti. Osnovni (najpogostejši) combo:

Summon Venus,

500, Shine Ball,

500, Shine Ball,

500, Shine Ball,

Birdman vzame nazaj Shine Ball in se prikliče,

Venus dovoljuje priklic Shine Balla tudi iz roke, zato;

500, Shine Ball

Na polju imamo Venus (level 3), 3 Shine balle (3x Level 2) in Birdmana, tunerja Level 3. Ni dovolj? Naj pojasnim nekaj najosnovnejših možnosti priklicev močnejših pošasti s tem fieldom.

Leviathan + Gachi Gachi + Shine Ball. Ni ne vem kaj, vem, je pa 2900 Leviathan beater, Gachi, ki increasa še ostalim bodočim priklicem in pa najpomembnejše! Detachan DARK monster v graveyardu za Chaose. Ali! Detachan Agent, LIGHT monster v graveyardu za Hyperiona ali Chaose. Po potrebi.

Gremo k zanimivejšim fieldom.

Dve kroglici in Birdman dajejo Black Rose Dragona. (beden play, toda pride čez Obeliska v primeru nuje).

Kroglica, Venus in Birdman prikličejo Stardust Dragona, preostali dve kroglici pa Gachija. 2900 Stardust ne pade pod Hyperionovim napadom v Mirror Matchu, Effect pa preprečuje uničenje. Venus je v Graveyardu, čaka na Hyperiona, prav tako Shine Ball, čaka kot hrana za Hyperionov effect ali kasnejšo Kristyo.

Birdman in tri kroglice so omogočali priklic Trishule! Ko je umrla še Venus, smo na točno 3 Fairyjih za Kristyo.

Birdman in ena sama kroglica naredita Catastorja. Ostali dve kroglici spravita našega Catastorja čez nasprotnikovega Chaos Sorcererja (v obliki Gachijevega boosta).

Seveda je kombinacij še mnogo, sploh če dodamo še kakšno karto (Mind Control, Call of the Haunted, pošast na polju od prejšnje poteze…). Kombinacij je res ogromno. Najpomembnejše! Vse to pride iz DVEH KART! Venus+Birdman. Eno od teh kart lahko poiščemo direktno iz kupčka. Drugo da Sangan ali pa dober opening hand.

Hja, tako je. Birdmana (razen v Geargiah o katerih bom pisal na naslednji strani) ne išče nobena karta, ki bi se pogosto uporabljala v kupčkih. Sam po sebi, tudi ni močan. Močan je samo v kombinaciji s kakšno drugo karto. To je seveda tudi najmočnejši proti argument za uporabo (ali neuporabo) Birdmana v kupčku.

Igralci so videli, da več kot enega Birdmana (skrajni primeri dovoljujejo dva) ne morejo igrati.

Zmagovalni kupčki so zelo izpopolnjeni. To pomeni, da bodo odstranjene prav vse karte, ki ne delajo v korist tekočega delovanja kupčka. Birdman odpre ogromno playev. Ampak SAMO v prvi potezi, ko so še vse kroglice v kupčku in SAMO v kombinaciji z Venus. Kasneje, bo dead draw. Dead draw je vsaka karta, ki ni prišla prav takoj ko smo jo potegnili iz kupčka v mid (srednji) ali late (pozni) igri. Če pa je karta mrtva že v opening handu pa se je treba zamislit ali jo sploh potrebujemo za igro.

Ko boste mularija obvladali ta dva pogleda na karte pri testanju, boste igro izboljšali (ali vsaj kupček izboljšali) za en krat. Enkrat več boste imeli zmaga SAMO zaradi tega. (to seveda ni preverjeno dejstvo, je pa takšna izkušnja dolgoletnega igralca). Če pogledate TOP kupčke, ki jih objavljamo tudi pri nas na facebook strani. Mnogi decki ne vsebujejo Pot of Avaricea. Število pošasti v kupčku je prenizko, hitrost nabiranja le teh je prepočasna, strategija ne potrebuje »resetiranja«. Kljub temu, da bi v VSAKEM kupčku prav prišla poteza, ki vrača resorje in daje +1 v roki, je karta prepogosto ostala neaktivirana v roki. Ko se to zgodi desetič, odigraš še deset iger. Po dvajsetih igrah jo zavržeš. Dobiš prostor v kupčku za karto, ki si jo med igro pogrešal ali je dobra KADARKOLI v času igre (vsaj v teoriji).

Torej Birdman je izgubil mesto v kasnejših oblikah Agentov zaradi tega, ker je prišel prav samo občasno in pa, ker kupček že ima dostop do skoraj vseh zgoraj naštetih potez z uporabo Agent of Mystery – Eartha, ki je prav tako tuner. Birdman je postal »win more« karta.

Karta, ki prinese zmago skoraj vsakič ko jo dobimo v roko, vendar le pod določenimi pogoji. Na igralcu je, da presodi ali je karta tako nujna, da se sprijazni z žrtvijo, ki jo sprejme (morebitna mrtva karta). Igralci navadno ne tvegajo, izberejo varnejšo pot.

V Agentih trenutno nekateri ne igrajo niti Black Luster Soldier – Envoy of the Beginninga. VSE naredijo za to čarobno konstantnost, ali boljša beseda, zanesljivost. In, če je igralec presodil, da bo kupček deloval dosti bolje z le eno Kristyo in brez Chaos pošasti, potem verjetno ne bo tlačil ostalih mrtvih kart v kupček.

Zdi se mi, da nisem dovolj dobro opisal kaj naj bi pomenilo »win more«. Zato gremo na naslednji kupček, v katerem lahko zablesti Genex Ally Ptičmož. Geargie. Obstaja sicer še nekaj drugih kupčkov, kjer pride prav. Obstaja Monster Mash, kupček s samimi pošastmi, kjer kombinacija Koa'ki Meiru Dooma, Gallis the Star Birda in Genex Ally Birdmana spije nasprotniku življenjske točke. Toda ta kombinacija je tako zelo redka, da je ne jemljem resno. Resne ne jemljem tudi vseh kupčkov, ki bi Birdmana priklicali samo zato, da dobijo tunerja in Synchro Summonajo ali Xyzjajo. Mi iščemo več. Če igramo Birdmana, iščemo OTK! Ker je karta zelo na meji uporabnosti in zanesljivosti, je pomembno, da od nje izvlečemo kolikor se da!

Geargie delujejo tako, da se flipa Geargiarmor, poišče Geargiacceleratorja in od tam prihajajo celi fieldi Xyzjev ali Synchrotov. Zelo pogosto tudi OTK z dvema kartama. Kako? Na polju potrebujemo Geargiarmorja v face down defensu. In tunerja. Kupček že igra tunerje, karakurije, ki tudi omogočajo vso Synchro summonanje, ki vodi do izbrisa nasprotnikovega življenja. Da bi imeli hkrati v roki Tunerja in na polju setanega Armorja, je relativno pogost pojav. Tunerji se v roki radi zadržujejo (PREradi, verjemite), Armorja pa gotovo dobimo v prvih dveh potezah, saj ga lahko prikliče tudi Geargiarsenal. Flip Armor, search Accelerator. Normal Summon tuner. Game. Synchroti na polju so Burei, Bureido, Scrap Dragon/Stardust Dragon. Vedno pa ne gre vse tako gladko.

Kupčki danes so veliko uspešnejši pri uničevanju setanih Armorjev kot kdajkoli prej. Igralci trenutno uporabljajo Call of the Haunted, da bi svoje Armorje vseeno sprožili, kljub uničenju. Toda to je relativno nova ideja in deluje bolje v Machina variacijah kot v Karakurijih. Sam rad presenetim  kakšnim »pozabljenim« kupčkom ali karto. Genex Birdman v Geargiah ponuja enega najboljših začetkov igre oz. combotov. Doda neverjetno hitrost, saj ne potrebuje normal summona. Spet gre za dvo kartni kombo, Birdman + Armor. Spet se pojavi »win more« paradoks.

Birdman je v preteklosti za kupček pomenil, da bo flipani Armor privlekel na polje Acceleratorja, katerega bo Birdman vrnil v roko in se priklical. Acceleratorjev effect dovoljuje, da ga ponovno prikličemo v obambo. Z le malo truda imamo na polju Armorja,Birdmana in Acceleratorja. Armor se lahko flipne dol, Accelerator in Birdman prikličeta Bureia, ki flipa gor Armorja, ta spet išče, medtem je Burei summonal Saizana itd. itd. OTK! VSAKIČ!

Toda v tem primeru nam je ostal Normal Summon. Normal Summon, ki ga ne potrebujemo, saj gremo po OTK. Tudi, če OTK ne uspe, nam normal summon ne koristi kaj dosti, saj smo porabili večino naših pomembnih pošasti (direkt iz kupčka). Geargiakuriji se igrajo na OTK in na noben drug način. Drugi načini bi bili zapravljanje časa.

Vidite kaj vam pravim, »win more«. Z Birdmanom smo pridobili neko določeno hitrost. Preskočili smo normal summon. Toda tega Normal summona sploh ne potrebujemo in zmagali smo na enak način, kot bi zmagali, če bi imeli katerega drugega od karakuri tunerjev v roki namesto Birdmana. Zna se zgodit, da smo ga celo imeli. To pomeni, dva tunerja. Samo je bil priklican za najbolj standardnega od OTKjev. Birdman niti ni LV4, da bi koristil za lažji priklic Shock Masterja. Služi samo svojemu namenu, začetku OTKjanja. V vseh drugih situacijah pa si želimo, da bi zvlekli iz kupčka karkoli drugega.

Birdmana lahko v tem kupčku skoraj vsako igro poiščemo z Gigant Xom. To pomeni, da smo Armorja že flipali in že porabili enega od Acceleratorjev. Poleg Giganta na polju, potrebujemo še enega Armorja. S katerim bomo lahko potem pričeli sukanje in premetavanje, ki vodi v zmago. Če že imamo giganta in že imamo armorja…bi lahko poiskali Nishipachija in naredili popolnoma enak OTK. Enako hitro.

Tako je bilo do zdaj. In strinjam se z vso teorijo. Takšna se je izkazala tudi praksa. Ptič pa je bil še vedno v mojem Geargia kupčku. Sprejel sem njegove slabosti, saj sem spoznal, da odpre določeno število potez, ki jih drugače ne bi imel. Pred marčevskim seznamom prepovedanih in omejenih kart, smo imeli Sangana. Sangan je bil odličen seta za prvo rundo, da je letel pod Marksmanov effect. Sangan pomeni tudi Tour Guide. In Tour Guide + Birdman pomeni 2 Tour guidea v roku dveh potez. To sta dva rank 3 Xyzja. Zato sem pri Birdmanu vztrajal. Nešteto iger sem zmagal SAMO zaradi njega.

V formatu, kjer so se Armorji več pobijali kot flipali. Kako?

Geargiano MK II. Mala matica, ki prikliče enega od Geargia monstrov. MK2 po Arsenala ali Geargiacceleratorja pomeni, da Acceleratorja z Birdmanom vrnem v roko, in ga ponovno summonam. Pomeni Level 3 machine, Level 4 machine in Level 3 tuner Birdman. To pomeni 2 Synchro summona ali še bolje, pomeni Burei + Soul of Silvermountain. (žal v temu kombotu ni dostopa do Level 8 Synchrotov) Samo s to potezo, sem se vrnil v nešteto iger in zmagal ogromno iger, ki jih naj ne bi.

Sliši se čudovito. Toda omenil sem (večkrat), da je Birdman karta na meji uporabnosti. Omenil sem, da je več tunerjev v roki hkrati slaba stvar. In Birdman je mojster za po nepotrebnem zabite hande. Birdman+tuner sta dve karti, ki bi lahko dovolili hitrejši dostop do Armorja ali onemogočali nasprotnikove poteze. V vsakem primeru bolje kot pa stali v roki in čakali na boljše čase. En Birdman pride prav občasno. Ne dela na zanesljivosti kupčka. Več Birdmanov pomeni več zabitih handov. Glede na to, da kupček za delovanje nujno potrebuje 3 Karakurije. Je vsak tuner čez te tri odveč. En Birdman se še tolerira ampak nas zelo omeji, saj ga ne dobimo dovolj pogosto. Dva Birdmana pomenita 5 tunerjev in dosegata ravno nasprotno od tega kar smo želeli.

Ravno to je razlog, zaradi katerega je njegova prihodnost vprašljiva v kupčku. Če ga bo kdo dobro uporabil, bom to verjetno jaz, ker sem zaljubljen v karto. Za zdaj, preden pride do revolucije v Geargia družini, pa je Birdman žal na poti v škatlo commonov/uporabnih kart.

Lep in uspešen dan želim, Matej Jakob, cardtraders.eu