SEŽIGANJE KOZJIH PODOBIC

Pozdravljeni v mojem prvem članku, v katerem bom poskusil opisati enega manj priljubljenih deckov goat formata, čeprav se proti njemu izredno lahko sida. Govora je seveda o burnu, ali, kot mu jaz pravim, žgalnik.

Pomembno prvo vprašanje: ZAKAAAAAAAAAJ?

Prvo kot prvo, zima prihaja. Če se pozimi ne kuri, je (v hiši) mraz, zato je vsake toliko treba malo podžgati.

Šalo ob stran, žgalnik je deck oziroma način igranja, ki me je od vedno fasciniral. Zakaj bi se trudil nekaj napadat v nasprotnikove bojne pasti, če pa lahko skoraj neovirano zmagam, ne da bi se pretirano mučil z milijonom različnih kombinacij mojih kart proti nasprotnikovim. Naj on napada skozi mojo obrambo, če mu uspe, jaz ga bom pa lepo počasi sežgal.

Stil igranja in nujne karte

Variant žgalnika v goat formatu je kar precej, toda vsi se zanašajo predvsem na dve stvari: zavlačevanje oziroma ustavljanje nasprotnikovih potez ter kurjenje. Kako se odločiti, katere karte so za takšen stil igranja dobre in katere slabe? No, pa si poglejmo nekaj žgalskih kart:

Des Koala: level 3, dark, 1100ATK/1800DEF. Efekt: FLIP: nasprotnik faše 400 točk za vsako karto v roki.

Na prvi pogled super karta. Sangan jo lahko da v roko, Mystic Tomato jo prikliče, Gravity Bind, Messenger of Peace in Level Limit – Area B je ne ustavijo, v goat formatu se velikokrat zgodi, da ima nasprotnik v rokah veliko kart. Skratka, izgleda zelo nevarno. Ampak je zaradi več razlogov slaba karta. Pa dajmo po vrsti:

Sangan da v roko, Mystic Tomato prikliče: Des Koala je karta, s katero hočemo nasprotnika presenetiti, torej je za nas najbolje, da nasprotnik ne ve, da jo igramo. Drugi problem je, da jo Mystic Tomato prikliče v napad, ima pa flip efekt, kar pomeni, da moramo porabiti še Book of Moon.

Gravity Bind, Messenger of Peace in Level Limit – Area B je ne ustavijo: žgalniki ne napadajo oziroma se temu na vse kriplje izogibajo. Te karte se igrajo zato, da lahko nasprotnik čim manj napada, ne zato, da bi mi lahko.

V goat formatu se velikokrat zgodi, da ima nasprotnik v rokah veliko kart: Res je, tega se ne da zanikat. Ampak, Des Koala je flip pošast. Pomislimo malo: kdaj ima nasprotnik veliko kart? Takoj na začetku ima 6 (oziroma 5, ker je moral vsaj eno pošast dati na polje, da vas je napadel). 2000 skurjenih točk je, priznam, kar veliko. V tem delu igre se lahko strinjam, da je Des Koala dobra karta. Toda dlje, kot traja dvoboj, manj uporabna je. Predpostavljajmo, da smo v sedmi ali osmi rundi dvoboja. Nasprotnika smo do zdaj že konkretno seznanili s tem, da ga hočemo zažgati do smrti. Mi imamo na polju pokrito Des Koalo, on pa v rokah 8 kart, njegove življenjske točke pa so pod 3000. Super, kajne? Zdaj bo napadel, Koala se bo dvignila, ali pa celo ne bo napadel, ampak bomo mi lahko v Main Phase 1 Koalo odkrili in- Nobleman of Crossout. Če ni Nobleman, bo priklic Sangana ter Torrential Tribute. Ko ima pameten igralec v rokah 8 ali več kart, vedite, da ste pečeni vi in ne on.

Slaba karta. Prosim, ne igrajte je, ker vam bo bolj škodila kot koristila. Gremo naprej.

Stealth Bird: level 3, dark, 700ATK/1700DEF. Efekt: ko je flip summonana, nasprotnik faše 1000 točk. Enkrat na rundo jo lahko obrnemo v face-down obrambno pozicijo.

Glede na analizo Des Koale ne bi smela biti dobra karta. Toda, skorajda ironično, je neprimerno boljša. Razlog je tisti drugi efekt. Vsako rundo jo lahko obrnemo ter spet pokrijemo. Vsakič, ko jo obrnemo, nasprotnik faše enako število točk. Treba jo je obraniti, ker se efekt kurjenja ob nasprotnikovem napadu ne zgodi. In tu je razlog za bojne pasti in zavlačevalne uroke, ki jih igramo. Naš cilj je, da nasprotnik nikoli ne napade v Stealth Birda, zato igramo Messenger of Peace, Gravity Bind, Threatening Roar, Level Limit – Area B, Nightmare Wheel, Mirror Force in tako naprej. No, Stealth Bird je en od razlogov, zakaj igramo te karte.

Lava Golem: level 8, fire, 3000ATK/2500DEF. Efekt: lahko ga special summonamo na nasprotnikovo polje tako, da žrtvujemo dve njegovi pošasti, obenem pa to rundo sami ne smemo priklicati ničesar. Tisti, ki golema kontrolira, v Standby Phase faše 1000 točk.

Lava Golem + Gravity Bind/Messenger of Peace/Level Limit – Area B = trpljenje za nasprotnika. Karta, za katero mislim, da je ni potrebno posebej predstavljati. Prvi Kaiju, če mu lahko tako rečemo. Zelo pomaga, ko se hočemo znebiti Black Luster Soldierja (Envoy of the Beginning, ne ritual, se razume, zelo verjetno najmočnejša karta formata) in/ali Des Wombata (o njem malo kasneje).

No, toliko o žgalskih pošastih. Pojdimo na uroke in pasti (oziroma urok in pasti, če smo natančni):

Wave-Motion Cannon: continuous spell. Efekt: v našem Standby Phase damo en counter na karto. V Main Phase jo lahko pošljemo na pokopališče in nasprotnika pokurimo za število counterjev x 1000.

Počasna karta, drži. Toda ime naše igre je tako ali tako zavlačevanje. Čeprav je počasna, na nasprotnika vrši velik pritisk, sploh če smo poleg nje nastavili še kakšne druge žgalske karte. Dovzetna za MST, Dust Tornado ali Heavy Storm, toda tudi na to smo nekako pripravljeni. Pa tudi, če nismo. Če nasprotnik odigra Heavy Storm na to karto, pravzaprav nismo toliko izgubili. Še sploh ne, če imamo pokrite še katere reaktivne karte (omenjene kasneje v članku). Poleg tega je nasprotnik porabil svoj edini Heavy Storm, kar nam olajša nadaljnje igranje. Počasna, a odlična karta.

Ceasefire: navaden trap. Efekt: če je na polju pošast v face down obrambni poziciji ali efekt pošast, se vse face-down pošasti obrnejo v face-up obrambno pozicijo. Flip efekti se ne aktivirajo, poleg tega pa nasprotnik faše 500 točk za vsako efekt pošast na polju.

Karta je v formatu omejena na 1. Z dobrim razlogom. Ne samo, da lahko nasprotniku konkretno podkuri pod nogami, ampak tudi onemogoči razne Magician of Faith, Morphing Jar, Cyber Jar, Night Assailant, Magical Merchant in tako naprej. Dobra tudi kot reaktivna karta na Heavy Storm ali kateri drug način uničevanja backrowa, toda daleč od tega, da bi bila najboljša.

Nightmare Wheel: continuous trap. Efekt: izberemo nasprotnikovo pošast, ta ne more napasti ali spremeniti svoje bojne pozicije. Ko je pošast umaknjena s polja, se ta karta uniči. Na naš Standby Phase nasprotnik faše 500 točk.

Odlična karta, ki dopolnjuje oba glavna cilja, tako zavlačevanje kot kurjenje. Če hoče kdo napasti vašega Stealth Birda, mu obrnite to in ga pošljite jokat v kot, ker ga boste v vaši rundi olajšali za vsaj 1500 točk. Preprosta, a učinkovita karta.

Just Desserts: navaden trap. Efekt: nasprotnik faše 500 točk za vsako pošast na njegovi strani polja.

Kdo ne pozna te karte? Resno, obstaja kdo, ki je ne pozna? No, kakorkoli, med 500 in 2500 točk pokurjenih z eno samo karto. Mislim, da mi ni treba nič več reči. Možna tudi kot reaktivna karta.

Ojama Trio: navaden trap. Efekt: nasprotniku v obrambo prikličemo 3 Ojama tokene (level 2, light, 0ATK/1000DEF), teh tokenov nasprotnik ne more žrtvovati za Tribute Summon. Ko je token uničen, užge lastnika za 300 točk.

Sanjski scenarij, ko ima nasprotnik že manj kot 4000 življenjskih točk (izogibajte se ga na začetku igre, lepo prosim, ker si boste naredili več škode kot koristi): Torrential Tribute (ker je nasprotnik porabil NS) + Secret Barrel + Just Desserts + Ojama Trio = Trpljenje z veliko začetnico (za nasprotnika, se razume). Dajmo na hitro preračunat. Predvidevajmo, da je nasprotnikov NS njegova edina pošast in da nima backrowa, v roki pa ima 3 karte. Ojama Trio mu prikliče 3 tokene, torej zdaj kontrolira 4 pošasti. Just Desserts ga torej vžge za 2000. Secret Barrel vžge za 200 za vsako karto, ki jo nasprotnik kontrolira in ima v roki. V tem primeru ima 4 pošasti in 3 karte v roki, torej ga vžgemo za 1400 točk. Torrential Tribute uniči vse pošasti na polju, in ker uniči tudi Ojama Tokene, nasprotnika vžgemo za dodatnih 900 točk. Skupaj to že znese 2000 + 1400 + 900 = 4300 točk. Ta karta pa ni uporabna samo zaradi te kombinacije, ampak tudi in predvsem zaradi tega, ker nasprotniku praktično blokira 3 polja od petih. Lahko bi jih žrtvoval z Metamorphosis, toda v resnici jih ne more, ker v goat formatu ni niti enega level 2 fusiona. Poleg tega jih ne more žrtvovati za Tribute Summon. Praktično ima po aktivaciji naš nasprotnik samo še dve polji. Odlična karta.

Secret Barrel: normalen trap. Efekt: nasprotnika vžgemo za 200 točk za vsako karto v roki in na polju.

Preprost efekt, učinkovit efekt, reaktivna karta, kaj bi še radi. To bi bilo to- Kaj? Moram tudi to karto opisat? Res? Ampak je slaba! Res moram? No, prav.

Dark Room of Nightmare: continuous spell. Efekt: vsakič, ko nasprotnik faše zaradi efekta, razen Dark Room of Nightmare, ga vžgemo za še 300 točk.

Zveni dobro, ane? Narobe. Poglejte karto še enkrat. Dobro poglejte. Continuous spell. Kar pomeni, da zavzema backrow prostor. Prostor, ki bi ga karte kot Ojama Trio, Secret Barrel, Just Desserts, Solemn Judgment, Bottomless Trap Hole, Mirror Force in tako naprej, bolje uporabile. 300 točk! Raje kurite piškavih 300 točk ali raje uporabite kaj močnejšega?

Ampak Wave-Motion Cannon tudi samo jemlje prostor, Tine!

Res je. Pravzaprav, ni res. Oziroma, je in ni. Resnica je, da nam Wave-Motion Cannona ne bo uspelo aktivirati vsak dvoboj. Verjetno tudi vsak drugi dvoboj ne. Ampak Wave-Motion Cannon je tudi vaba za backrow removal. Wave-Motion Cannon z dvema ali tremi counterji je zelo dober način za prisiljenje kart kot Breaker the Magical Warrior, Mystical Space Typhoon, Heavy Storm ali Dust Tornado. Nasprotnika prisilimo v to, da izčrpa enega od ne tako zlahka dostopnih načinov backrow removala, poleg tega pa lahko, preden se ta resolva, uporabimo kakšno reaktivno karto (v primeru Heavy Storma seveda vse, ki jih imamo). Dark Room of Nightmare bo samo kradel prostor, Wave-Motion Cannon pa nasprotnika prisili v aktivno igro, ob kateri ga lahko dosti bolj efektivno kaznujemo.

Da omenim še nekaj kart, ki bi na tak ali drugačen način lahko padle v žgalni repertoar.

Ring of Destruction: absolutno zelo uporaben. Vedno je zabavno, ko nasprotnik prikliče Black Luster Soldierja, ki ga uničimo z Ringom in zmagamo, ker je imel 2800 točk, mi pa 3100.

Magic Cylinder: niti ne tako napačen. Predvsem zato, ker ga nihče ne pričakuje

Ookazi, Final Flame, Poison of the Old Man itd: prosim, ne. Resno mislim. Ne bodite neumni. Spravite te karte stran.

Druge uporabne karte za deck

Standardne stall karte, kot recimo:

Threatening Roar: nočemo, da bi nas nasprotnik napadel direktno, ali bognedaj našega Stealth Birda

Level Limit – Area B: glej prejšnjo razlago + ne maramo, da bi nas napadale močne pošasti

Gravity Bind: glej prejšnjo razlago

Messenger of Peace: glej prejšnjo razlago

Morphing Jar: vedno je lepo dobiti v roko nove karte in nasprotniku po možnosti na pokopališče poslati kakšno zelo dobro karto, ki jo ima v roki

Cyber Jar: lahko nevaren, če ima nasprotnik Ojama tokene, lahko nas reši močnih pošasti

Scapegoat: osebno mi ni pretirano všeč, toda stall je stall, če jo hočete igrati, lahko

Swords of Revealing Light: za nekaj časa ustavijo nasprotnika, slabost je, da so omejeni na 1, glej prejšnjo razlago

Mirror Force: uporaben, dokler nimamo vzpostavljenega lockdowna z Gravity Bind/Messenger of Peace/Level Limit – Area B ter Ojama Trio, potem ne več toliko

Torrential Tribute: v najslabšem primeru nas reši kakšne zelo nadležne pošasti, v najboljšem primeru nas reši več nadležnih pošasti

Skill Drain: da, v verzijah, ki ne uporabljajo Stealth Birda

Big Shield Gardna: sije v Skill Drain verziji, 2600 obrambe je nekaj, kar nasprotnik težko prebije, torej bo v veliki večini primerov kar konkretno zagorel, če ga napade, ko je še poveznjen, tu je tudi efekt, ki mu omogoča zvabiti kakšnega Nobleman of Crossout in s tem nasprotniku narediti -1

Exiled Force: za uničenje tistega nadležnega Thousand-Eyes Restricta ali česarkoli že

Mystic Tomato: tanjšanje decka, uporabno

Wall of Revealing Light: osebno mi ni všeč, ampak zna biti uporaben

Sangan: tanjšanje decka, ni razloga za neigranje, ker imajo, razen Lava Golema, vse pošasti (čeprav jih ni veliko) manj kot 1500 napada

Book of Moon: kot vedno, ena najbolj raznovrstno uporabnih kart v igri

Fake Trap: nič ne ujezi nasprotnika bolj kot to, da igra Heavy Storm, mi pa obrnemo to karto. Ko se ta karta obrne, celo odrasli jočejo, nekateri od smeha, nekateri od travm zaradi te karte

Pot of Greed: brez izgovorov

Graceful Charity: tudi brez izgovorov

Delinquent Duo: nepotreben, v bistvu nam še škoduje zaradi Secret Barrel

Reinforcement of the Army: išče Exiled Force ali Big Shield Gardno

Solemn Judgment: včasih je bolje plačati 4000 točk kot se ukvarjati s kakšno nadležno stvarjo

Wall of Revealing Light: plačaš 3000 in nasprotnik ne more napasti, dokler je Wall of Revealing Light na polju, preprosto in efektivno, v kombinaciji z recimo Messenger of Peace lahko plačamo tudi samo 1000

Sidanje

Sidanje je, kot vedno, zelo deljiva znanost, nekaj najtežjega in najbolj razdvajajočega v skupnosti. No, sidanje proti žgalnim deckom je relativno preprosta stvar. Poglejmo si, kako lahko je ta deck onemogočiti:

Des Wombat: karta, ki požigalcu uniči dan. Dokler je na polju, njen lastnik ne more biti vžgan. Žal ima tudi 1600 napada, kar je več, kot imajo žgalne pošasti. Gravity Bind nanj ne vpliva, ker je level 3

Mystic Swordsman LV2: kaj ti pomagajo Morphing Jar in podobne karte, če ti jih tale mali pišček uniči brez efekta?

Creature Swap: Ko ti nasprotnik ukrade Stealth Birda in ti da Lava Golema…

Mobius the Frost Monarch: uniči do dve backrow karti. Uf. Poleg tega je še ogromen, ker je monarh. Nesramnost pa taka

Jinzo: mi je treba Jinzota razlagat? Čao čao, trapi, pa še močan je

Royal Decree: enako kot Jinzo, popoln shutdown, pa še težje se ga je rešit

Breaker the Magical Warrior: enkratna uporaba in vaba za kakšen monster removal, ampak zelo uporabna karta, ki nasprotnika prisili v reakcijo

Seven Tools of the Bandit: bi raje plačali 1000 točk ali izgubili med 2500 in 8000?

Solemn Judgment: polovica od 2000 je 1000, kar je manj kot 2500…

Omenil bi še Dust Tornado, Mystical Space Typhoon in Heavy Storm, toda upam, da to že tako ali tako igrate v main decku

Podobno velja za Ryu Senshi, Dark Balter the Terrible in Fiend Skull Dragon, ki bi tako ali tako morali biti v vašem Fusion Decku

Kart, ki na takšen ali drugačen način onemogočijo žgalce, je na pretek, sidanje pa je preprosto, ker žgalci ne bojo napadali, torej lahko karte, ki temeljijo na predpostavki, da se boste morali braniti pred pošastmi, mirne vesti zamenjate. No, razen če vas žgalci ne smokescreenajo in med sidanjem spremenijo strategijo v beatdown ali kaj podobnega. Potem ste (verjetno) pečeni kot odojki.

Kako pa sidati, če ste žgalec? Tu se stvar malce zaplete.

Pošasti, kot so Jinzo, Mobius, Ryu Senshi in podobno, nočemo imeti na polju. Od teh je Jinzo najbolj problematičen zaradi tiste majhne podrobnosti, da negira trape, kar pomeni, da ga ne moremo uničiti z recimo Torrential Tribute. Lahko pa ga uničimo s Solemn Judgment (takoj ob priklicu, ne pozneje), Lava Golemom (ob predpostavki, da ima nasprotnik vsaj še eno pošast poleg Jinza) ali spelli, ki uničujejo pošasti. Ti spelli so recimo Smashing Ground, Hammer Shot, Fissure ter Lightning Vortex (ki je, mimogrede, omejen na 1)

Dark Balter in Ryu Senshi sta pravzaprav dvorezna meča. Oba imata efekt, da lahko plačata 1000 točk za negacijo navadnega spella (Dark Balter) ali navadnih trapov (Ryu Senshi), torej nasprotnika teoretično lahko požgemo do smrti z aktiviranjem teh kart. Ryu Senshi je na to bolj dovzeten, ker igramo kar nekaj navadnih trapov (Secret Barrel, Just Desserts, Ojama Trio, CeasefireDark Balter in Ryu Senshi sta pravzaprav dvorezna meča. Oba imata efekt, da lahko plačata 1000 točk za negacijo navadnega spella (Dark Balter) ali navadnih trapov (Ryu Senshi), torej nasprotnika teoretično lahko požgemo do smrti z aktiviranjem teh kart. Ryu Senshi je na to bolj dovzeten, ker igramo kar nekaj navadnih trapov (Secret Barrel, Just Desserts, Ojama Trio, Ceasefire, Ring of Destruction)

Za večje pošasti potrebujemo tudi druge načine uničenja. Med te spada Torrential Tribute ter prej omenjeni spelli

Za Royal Decree potrebujemo karte, ki uničujejo backrow. Pri tem nam pomagata stara znanca Mystical Space Typhoon in Heavy Storm, častna omemba pa gre Dust Tornadu (ampak le ob aktivaciji Royal Decree, kasneje je proti njemu neuporaben). NUJNO sidajte backrow removal. Royal Decree NAS UBIJE

Book of Moon: vedno uporabna karta. Lahko povezne nasprotnikovega Jinza (ki ga nato lahko s kakšnim Mystic Tomatom ubijemo ali pa aktiviramo kakšnega od naših žgalnih trapov), lahko Des Wombata (kar nam omogoča, da naredimo kakšen kres) itd.

Nobleman of Crossout: v kombinaciji z Book of Moon nas lahko odreši hudih težav, vsaj začasno, a vseeno ne ravno priporočljiva karta, ker nam navadno ne prinese dosti prednosti

Kot vidimo, dobrih kart ne manjka, problem je le, ker se moramo odločit, kaj umakniti iz main decka. Lahko umaknemo Wave Motion Cannon, ampak potem imamo dve do tri karte manj za kurjenje. Lahko umaknemo Threatening Roar, ampak potem imamo dve do tri karte manj za preprečevanje nasprotnikovih napadov. Vse to morate nekako ugibati glede na nasprotnika in stil igre, ki ga je v prvem dvoboju proti vam imel.

Zaključek

Na mojem Slogoatsss profilu je zapisano: »V goat formatu so vsi troli. Tvoja misija naj bo biti večji trol kot ostali.« Žgalec je, vsaj po mojem mnenju, en najbolj trolovskih deckov v formatu. Je deck, ki ruši prijateljstva, a je vseeno neizmerno zanimiv.

Ne pozabite, zima prihaja, mraz bo, dajte malo podkurit!

Tine Lovišček