

On the Curve *- la rubrica limited a cura di* [Steelstar]

Questo episodio è stato scritto sotto suggerimento di MDB, che ringrazio per lo spunto. Spero che il contenuto soddisfi le tue aspettative.

Prima di entrare nel corpo dell'articolo, vale la pena spiegare perché mai partecipare in modo continuativo agli eventi limited organizzati dal proprio negozio. Ci sono tre aspetti minori, coronati da uno di gran lunga più importante.

1.

L'evento pre-release dà diritto ad una promo esclusiva. Questi memorabilia da collezione hanno un valore economico trascurabile se confrontato alla capacità che hanno queste carte di ricordarvi il corso dell'intero evento. Tenute con cura in collezione, ogni volta che le vedrete, a prescindere da quanto tempo passerà, vi ricorderete della giornata e del relativo mazzo bruttissimo che vi portò alla sconfitta.

2.

Le carte rare si trovano nelle bustine. Questo oramai sembra aver perso di importanza,

considerando che il mercato online offre le singole a prezzi vantaggiosi. Ma a volte i fortunati potreste essere voi; non è mai saggio farsi delle illusioni, ma Rekindling Phoenix si trova per davvero in Rivals of Ixalan.

3.

Gli eventi limited hanno un sapore competitivo non troppo marcato ed un prezzo accessibile. Sono l'ambiente di gioco ideale per chi voglia provare il brivido della competizione, e un ambiente dove le regole e gli errori vengono puniti. Fino a che si gioca sul tavolo della cucina si perdona tutto: negli eventi competitivi sono personalmente molto rigido contro eventuali errori, anche solo missread del tipo "non avevo letto avesse Reach, altrimenti non avrei mai attaccato con la mia creatura volante". La gestione della pressione è un'abilità di un giocatore provetto, ed è bene che gli errori grossolani vengano pagati, senza scadere in comportamenti meschini: è pur sempre un evento a pagamento con un montepremi.

Come ultima osservazione, un evento limited è linfa vitale per il vostro negozio di quartiere. Nessun commerciante di carte se ne torna a casa in Ferrari. Hanno fatto della loro passione il loro lavoro, evitate di fare continui confronti fra i prezzi proposti e quelli che si trovano su internet. Una community sana e attiva non ha prezzo. Con il ricavato di un evento limited il gestore ci paga le bollette, non ci fa il pieno allo yatch. Partecipate e portate amici, un evento da 4 ore vi costa come un singolo Bloodstained Mire .

Passando al corpo dell'articolo, ci sono diversi aspetti da analizzare se un giocatore vuole giocare tanti eventi consecutivi.

-

Leggere su metagame.it le recensioni dei colori. Ci sono aspetti di alcune magie che potrebbero sfuggirvi, sul quale giocatori più navigati hanno speso del tempo per descriverne le potenzialità. Tenere sotto controllo gli spoiler non vuol dire solamente tenersi aggiornati sulle singole carte nuove, ma anche sulle meccaniche supportate dall'edizione. Faccio un esempio che credo spieghi bene questo concetto. Aquatic Incursion . A prima vista, si tratta di un mana sink per vincere le guerre di attrito. È anche un ottimo Incantesimo da inserire in un mazzo tribe Merfolk, perché le pedine godono del bonus di Merfolk Mistbinder , Vineshaper Mystic e così via. L'abilità attivata può bersagliare qualsiasi Merfolk, non solo pedine 1/1, offrendo un

clock perfetto unito a carte come
Mist-Cloaked Herald
. Tante facili osservazioni, per poi vedere questa magia giocata soprattutto in mazzi basati su Ascend, senza nulla a che vedere coi Tritoni. Una singola magia, tre permanenti sul campo, tutti difficili da rimuovere. La build W/U fornisce anche i drop a 1 (sinergici con Ascend) necessari ad avere la City's Blessing al turno 4. Certo questo è uno scenario ottimale, ma è presente. Dieci permanenti arrivano in fretta se le magie che si giocano valgono per tre, o per due, come
Sailor of Means
.

-

Si dice che in limited tutto può succedere, ma fino ad un certo punto. Possiamo dire così solo perché in verità non si conosce a memoria tutta l'edizione. In RIX ci sono 58 Istantanei (compresi quelli da IXA) quindi in realtà una volta che li conosciamo tutti possiamo sapere cosa aspettarci e a cosa giocare attorno. Il nostro avversario giocherà un mazzo da due colori, e avrà solo una certa quantità di Terre STAPpate. Questo riduce di molto il numero di trick di combattimento che possano davvero sorprendervi. Skulduggery fu per IXA quello che Daze è per il formato Legacy. Nel timore della contromagia, un giocatore attento può ritardare il proprio piano di un turno, in modo da avere il mana necessario per rispondere a questo Istantaneo.
Skulduggery
aveva un potenziale enorme come trick di combattimento, e peraltro veniva fuori da un singolo mana nero STAPpato. Dopo un po' di eventi la gente ci si è abituata, imparando a "giocarci attorno" per non fare errori grossolani. Non sto dicendo di prevedere ogni singolo Istantaneo che arriva, ma quantomeno di non rimanere di stucco quando risolve. Non l'ho mica detto io, ma il Joker: se si viene avvisati prima di un crimine, questo viene accolto dalla mente con più serenità. Vi è concesso piangere quando
Rallying Roar
ribalterà le sorti del combattimento in favore del vostro avversario, ma non con lacrime sorprese.

-

Un altro modo in cui si può dominare un evento limited è conoscere la velocità del formato. Durante il draft conviene tenere a mente quali strategie siano avvantaggiate, e quanto velocemente si sviluppi il board da parte di entrambi i giocatori. Alcuni esempi saranno di grande aiuto per chiarire questo concetto:

1.

Formato AKH: in Amonketh non esistevano rimozioni. La cosa migliore a disposizione era Ma

gma Spray
, assieme a
Final Reward
. Tutto il resto diventava pressoché inutile, a causa della comunissima meccanica Embalm. Le creature enormi come
Desert Cerodon
,
Winged Shepherd
o
Greater Sandwurm
trovavano un posto nei mazzi con grande facilità, visto che alla peggio potevano usare la loro abilità Cycling. Il risultato erano board pieni di creature con situazioni di stallo lunghissime. AKH era un formato lento, dove le strategie in grado di vincere queste guerre di attrito facevano risultato con costanza. W Zombie assieme a
Binding Mummy
ispirò addirittura un mazzo di un professionista ad un torneo Constructed, tanto era alta la sua capacità di rompere le situazioni di stallo. In questo numero di On the Curve stiamo cercando di vedere come vincere con costanza, e in questo formato il trucco era allinearsi con dei mazzi che vincevano nelle situazioni più comuni, ovvero le guerre di attrito fra tante creature.

2.

Formato AER: era il tempo delle battaglie fra artefatti, dove ogni mazzo aveva la possibilità di aggiungere un Veicolo o due per riuscire a dare una spinta extra alle capacità di combattimento del proprio board. Saltò fuori che (a meno di non trovare Veicoli classe Bomb) la meccanica era rischiosissima. TAPpare una o più creature per "attivare" un Veicolo esponeva moltissimo alle rimozioni, anche considerato che distruggere un Artefatto era molto facile. I mazzi Tempo quindi hanno dominato. Nei primi turni sviluppavano un board aggressivo. Dopodiché, neutralizzare le minacce avversarie era facilissimo, visto che si presentavano una per volta sottoforma di pesanti veicoli. In KAL + AER, ci sono 13 creature in totale con Forza superiore a 5 (quasi tutte Rare o rare Mitiche), quindi i mazzi che riuscivano a vincere in fretta erano avvantaggiati. Una particolare nota di merito (o di ignominia, a seconda dei punti di vista) a Aether Chaser :
flagello indiscusso dell'epoca, le sue statistiche in combattimento ricordano
Elvish Archers
, rimasti sempre Rari in ogni loro ristampa. In più è un grado di generare vantaggio sul board. Ma era quel First Strike che lo rendeva inarrestabile, perché non perdeva i trade contro i numerosi Servo Tokens, né contro tante altre creature comuni del formato.

3.

Formato RIX: non ho mai visto un formato così veloce. Per draftare Naya Dino bisogna trovare degli acceleratori molto buoni, ed avere Bombe competitive in grado di non subire troppo danno da una rimozione. In ogni altro caso, Merfolk e Vampire tribe hanno dei payoff troppo alti, in

alcuni casi chiudono letteralmente la partita di quarto turno se la curva funziona a dovere. Avendo accesso ai Lord (Merfolk Mistbinder e Legion Lieutenant) Non Comuni, costruire Aggro o Tempo diventa semplice e vantaggioso. Tutte le altre strategie, in particolare Ascend, che dovrebbero dominare in fase avanzata della partita, si ritrovano troppo soffocate da queste build iper-aggressive a 16 Terre.

-

Saheeli Rai + Felidar Guardian ci insegna che i set designer non ci prendono sempre. A volte è impossibile bilanciare un set prima che questo venga testato, anche perché sui tavoli di tutto il mondo, solo nel pre release, vengono inventate più combinazioni di quanto non riesca a fare R&D in una settimana. Quindi a volte in un formato compaiono delle strategie dominanti. Se lo scopo è vincere, una carta "bella" per costruire un mazzo che si sa essere più forte può avere una priorità più alta di una Bomba, che però non si inserisce bene nella strategia per cui è stata creata. Tritoni sembra più forte di Vampiri, perché ci sono più payback per essere un tritone che non un vampiro. Rivers Herald's Boon è migliore di Vampire's Zeal .
Pirates ha tre colori,e vuol dire che il meglio del meglio è sparso nelle varie combinazioni; ma avere il mana giusto ogni volta è una seccatura, e in limited c'è poco fixing: infilare prima un
Storm Fleet Sprinter
e poi un
Dire Fleet Neckbreaker
chiude la partita in poco tempo, ma servono i colori giusti: questo rende la tribe un po' più fragile. Le altre strategie non sembrano essere all'altezza delle altre, perché spesso troppo lente: per farle funzionare, serve avere accesso ad un draft fortunato, che dia magie potenti per prendere tempo, come rimozioni o creature di media taglia molto forti. Al contrario, per costruire un mazzo Merfolk, servono qualche Non Comune e basta, il resto è facilmente reperibile. Ho già avuto modo negli episodi precedenti di parlare di Dinrova Valuetown in
MM3
: il formato era piacevolmente caratterizzato da una grande facilità nel giocare tre o più colori; non c'erano moltissime strategie palesemente supportate, ma il giocatore inventava qualcosa di volta in volta. Fra le migliori c'era WG Tokens, con l'accesso a magie davvero forti; peccato che perdesse troppo da
Mist Raven
,
Dinrova Horror
,
Flickerwisp
, che diventavano tutte una variante di
Ravenous Chupacabra
. Assieme a
Ghostly Flicker
e

Momentary Blink
, il vantaggio carte generato da queste creature era troppo alto, rendendo i mazzi Control a base UB molto più solidi di qualsiasi altra strategia.

Grazie dello spunto MDB, spero che l'articolo ti piaccia. Steelstar