

Metaweekly

Da oggi "Strategia & Tattica" apre una nuova finestra sul mondo di Magic the:Gathering, dedicata all'analisi dell'ambiente dei tornei sanzionati.

Partiamo subito con la prima domanda: "Cos'è il metagame?"

Il metagame è il termine utilizzato dai giocatori per definire l'insieme delle tipologie di mazzi più comuni all'interno dei tornei di un determinato formato.

"Cos'è un formato?"

I tornei sanzionati di Magic sono stati divisi in vari "formati", essi sono caratterizzati da specifiche restrizioni riguardanti l'utilizzo dell'espansione.

I formati Constructed sono: il Vintage (meglio conosciuto come T1), il Legacy (T1.5), l'Esteso e lo Standard (T2). In questi formati i giocatori devono costruire i propri mazzi, con le carte che possiedono, a differenza dei tornei in Limited, nei quali i mazzi vengono costruiti con le bustine delle varie espansioni fornite prima dell'inizio dell'evento.

Nella nostra sezione esamineremo soprattutto lo standard e l'esteso, le 2 tipologie di constructed più comuni.

Settimanalmente prenderemo in esame un mazzo e ne scopriremo tutte le sue potenzialità, studiandone tattiche, punti di forza e debolezze.

Parleremo dei match-up (partite favorevoli o sfavorevoli), cambi di sideboard e analizzeremo carta per carta il deck.

Il primo mazzo che andremo a conoscere, è un mazzo che nelle ultime due tappe del Campionato Cittadino mi ha dato molte soddisfazioni: il Mana Ramp.

Passiamo subito alla lista:

Main Deck		Sideboard
2 Urza's Factory	4 Siege-Gang Commander	1 Molten Disaster
4 Treetop Village	2 Cloudthresher	1 Loxodon Warhammer
1 Pendelhaven	3 Bogardan Hellkite	4 Mwonvuli Acid-Moss
5 Mountain	4 Search for Tomorrow	4 Eyes of the Wisent
4 Karplusan Forest	2 Molten Disaster	1 Akroma, Angel of Fury
3 Grove of the Burnwillows	3 Incinerate	2 Quagnoth
4 Forest	4 Harmonize	2 Avalanche Riders
3 Garruk Wildspeaker	3 Fertile Ground	
4 Wall of Roots	1 Loxodon Warhammer	
4 Tarmogoyf		

Innanzitutto analizzeremo la mana base. Sicuramente una scelta accurata che può portare grandi vantaggi, non impressionatevi per il numero di terre nonostante i molti acceleratori, ma lo scopo è di arrivare subito a molti mana per fare le nostre magie più costose.

Ecco l'analisi terra per terra:

Urza's Factory: utilissima nel late game sfornando amici 2/2 che possono chiudere o stallare il match.

Treetop Village: carta veramente forte contro i mazzi control essendo incounterabile e non soggetta alle rimozioni di massa, vedi "Ira di Dio" e poi trampla.

Pendelhaven: rendono ancora più sugosi i goblin del nostro Gang.

Grove of the Burnwillows: far guadagnare una vita all'opponent non è un problema quando in seguito si faranno molti più danni. Tre dual guadagnate per noi.

Passiamo al parco creature:

Tarmagoyf: bisogno di spiegazioni? Potremmo definirlo prezzemolino, lo si trova in tutte le liste che giocano anche una singola foresta. Fortissimo.

Wall of Roots: operaio del mazzo, muro invalicabile contro aggro ma soprattutto da una spinta in più accelerando il mana.

Siege-Gang Commander: forte sia contro aggro che contro mazzi control, picchia spara e con Overrun by Garruk è GG. (good game)

Cloudthresher: vacca con lampo, uccide i mille spiritelli del formato, niente male no?

Bogardan Hellkite: vedi sopra.

Plainswalker:



Garruk Wildspeaker: sicuramente il viandante più forte. A mio parere è una carta sbagliatissima, a 1 metti 3/3, ne leviamo 4 e l'opponent sta su Marte. Ottima la sinergia con Fertile Ground e Tarmagoyf... Insomma la carta da trovare sotto l'albero di Natale.

Altre magie:

Fertile Ground: il migliore acceleratore del mazzo.

Search for Tomorrow: drop a 1 e di terzo abbiamo già una terra in più.

Harmonize: il verde che pesca è veramente troppo sgravato!!!

Incinerate: ottimo removal contro aggro, ma anche utile a portare basso di vite l'avversario per poi finirlo con più facilità in seguito.

Loxodon Warhammer: certo non sarà Jitte di Umezawa ma una mano la da sempre, ci regala trample e voliamo con i life.

Molten Disaster: pagate il costo di potenziamento e vedrete il vostro avversario amante delle isole ammucciare le carte.



Sideboard:

Eyes of the Wisent: stesso discorso valido per il Molten Disaster, bye bye Teferi.

Mwonvuli Acid-Moss: maledizione per l'avversario, manna dal cielo per noi, lui stà fermo un turno noi partiamo.

Quagnoth: il peggior nemico per il Tarmorack, lo scartiamo e ci resta incollato alle mani, lo caliamo e da li non schioda.

Akroma, Angel of Fury: non sarà "furiosa" come quella bianca, ma ne sa sicuramente qualcosa. Contro mono blu gioca da sola.

Avalanche Riders: entrano, spaccano, menano e poi se ne vanno in silenzio, degli amici insomma.

Passiamo ora all'analisi dei vari match che potreste trovarvi davanti, con le percentuali di vittoria ed eventuali cambiamenti di side:

SonicBoom (mono blu) (70% - 30%): In questo match giocano una parte fondamentale i Molten Disaster, accumuliamo mana su mana, spariamo dei danni nei primi turni, attacchiamo con le nostre creature e poi il terremoto split-secondato ci fa vincere. Side-in il 4x di Eyes of Wisent e l'Akroma, e mono blu piange. Da prendere in considerazione i Mwonvuli per spaccare le charge-land. Side-out i Bogardan troppo pesanti e facile preda dei counter, i Wall of Roots non più utlissimi perché non ci troviamo a dover parare le creature dell'avversario e soprattutto non abbiamo più necessità di essere rapidi nell'uccidere l'avversario.



TurboFog (60% - 40%): Questo mazzo potrebbe sembrare duro da buttare giù, soprattutto quando cala una Martire della Sabbia nei primi turni seguita poi da un Beacon bianco, ma non è così fidatevi, le "pizze" che daremo saranno sempre maggiori di quanto potrà guadagnare. I suoi circoli della storia resteranno a guardare il vostro kicker del Molten Disaster (ma quanto ne sa questa carta?). Da sidare i Mwonvuli per rallentarlo e togliere le sue Scrying Sheets.

Tarmorack (60% - 40%): Questo mazzo potrebbe crearci dei problemi levandoci inizialmente i nostri acceleratori e in seguito rimuovendoci le bombe. Ma qui dalla seconda partita entrano in scena i Quagnoth, vi prometto che non li scarterete mai e se castati fanno veramente male all'oppo. Utilissimi anche gli

Harmonize per non ritrovarci mai sotto Rack. Da tirar via i Cloudthresher inutili anche perché il tarmorack non gioca volanti.

Faeries (60% - 40%): Gli spiritelli possono essere veramente fastidiosi, qui invece è proprio il Cloudthresher a fare le magate, ottima la sua abilità di apparire, che fa wratta. Non vi è una vera e propria side da mettere, ma comunque non stiamo sotto, unica

attenzione da fare, è quando lui resta con i mana aperti per eventuali counter che possono infastidirci.

Elfi (70% - 30%): Matchup facile facile, lui non può nulla contro le nostre vacche e la vittoria al 99% è nostra.

Potrebbero infastidirci i suoi Rubapensieri ma non più di tanto, perché le soluzioni per annientare i suoi elfi sono infinite. L'aggro come lo si può notare dalla side non è mai un vero problema, per questo non ho ritenuto opportuno usare slot per la seconda e terza partita.

Kithkin (70% - 30%): Stesso discorso valido per gli elfi, come se fosse un white weenie, basta reggere con i nostri amici muri e una volta castato il nostro Hellkite l'ago della bilancia pende tutto dalla nostra parte. Forte anche un Molten Disaster nei primi turni senza dover rischiare di scendere troppo con le vite.

Rock (50% - 50%): Il mazzo che prenderò in considerazione è quello dell'attuale campione del mondo. Il suo punto di forza è fare mana Uccello, mana Doran e li potrebbero esserci dei problemi, ma se ci pensiamo bene, noi il turno dopo possiamo calare i nostri Roots e a due mana abbiamo dei bellissimi 5/5, che magari non attaccheranno ma sono meglio di Gigi Buffon. Massima attenzione va data alle Vipere, che vanno "incenerite" prima che l'avversario accumuli troppe carte.

Altro nostro gap sono i suoi Rubapensieri che possono toglierci soluzioni per il dominio della race ("corsa" che avviene tra i due giocatori, per abbattere i punti vita avversari). Per quanto riguarda il side-in, opterei per i due Quagnoth non avendo il rock rimozioni di massa, e i martelli perché appunto portano la race dalla nostra aumentando i nostri life e facendo crollare vorticosamente i suoi.

Mannequin (60% - 40%): La parola chiave contro il manichino è "rapidità". Dobbiamo essere veloci portarlo basso subito con le vite, per poi fare una bel finisher con il solito Molten Disaster. Non dobbiamo dare la possibilità al nostro avversario di arricchirsi la mano con le sue creature che pescano (Mago Incursore d'Ombra, Mulldrifter) dandogli modo di trovare le soluzioni che gli servono.

Abbastanza noiosi sono i suoi Phyrexian Ironfoot duri da buttare giù, ma anche i suoi rimbalzini che picchiano (Venser & Nubimanta) che ci rallentano.

Comunque non stiamo sotto e se giochiamo bene la partita sarà nostra.

Per la side non ci sono cambiamenti da fare, anche perché il mazzo settato così com'è se la cava egregiamente.

Dragonstorm Redux (40% - 60%): Un mazzo perfetto non esiste e lo si sa, tant'è che questo è il matchup più tosto che vi potreste trovare ad affrontare. Il problema è che lui pensa ai fatti suoi, accumula mana per poter andare in combo e noi possiamo solo stare a guardare, a meno che non riusciamo a finirlo per primi. Ruolo fondamentale lo ricoprono le nostre creature, che con il sostegno di Garruk posso aiutarci a chiudere la pratica rapidamente. Dalla seconda prendono scena i nostri sei spacca lande per farlo rallentare, scopo delle nostre partite diventa quello di distruggere le sue charge-land ma soprattutto i suoi "Poggio Spina Rocciosa" carte per lui fondamentale per farci fuori.



Altre carte che vi posso consigliare per la side sono:

Esplosione Sulfurea: utilissima contro i mazzi aggro;

Stretta di Krosa: non male per far fuori gli aghi che nomineranno i nostri Garruk, ma anche molto versatile contro Mannequin fungendo da removal per le sue creature.

La scelta va a discapito dei mazzi che pensate potreste trovarvi ad affrontare ad un torneo, dove potrebbe esserci un meta maggiormente aggro o magari control.

Conclusioni

Il mazzo non ha un vero matchup sfavorevole, tiene banco a tutti i mazzi che vi troverete ad affrontare, forse soffrendo con Dragonstrom e giocandosela contro Rock.

Bisogna dire anche che non è un deck difficile da gestire, la filosofia di gioco non è complicata: faccio tanti mana, calo i miei bestioni, li giro a 90° e vinco. “Isi” not?

A mio parere è uno dei tier1 del formato, io l’ho giocato e ancora devo perdere una partita. Lo consiglio caldamente a tutti i giocatori di Magic esperti e non.

Qui si chiude la nostra prima “analisi”, giocate, giocate e giocate.

Alla prossima settimana,

Magic Bazaar.