Oj!

V Sloveniji je v zadnjih mesecih popularna uporaba karte Magic Planter. Slovenija ima svojo lastno meto od vedno. Vsi bi igrali kupčke, ki se igrajo sami in so brezplačni. To seveda ne gre. Če želiš solidne uspehe brez vloženega truda in časa, moraš vložiti denar. Če želiš uspeh brez vloženega denarja, pa te čaka toliko več dela.

Najdražji in najboljši kupčki ne igrajo Magic Planterja. Prav tako kupčki, ki so cenovno ugodni ne igrajo Magic Planterja, ker so igralci vanje vložili čas in ugotovili, da karta deluje le v teoriji.

Zakaj naj bi bil Planter dobra izbira? Karta je praktično +1, ker za cost uporabimo mrtve Fiendish Chaine in Call fo the Hauntede, ki bi v nasprotnem primeru kar stali tam.

Super! In kaj se je zgodilo.

Igralci so svoje kupčke natlačili s še več Calli in Fiendishi, da bi Planter vedno prišel prav. Še vedno pa Planter ni vedno prišel prav, zato so vedno igralci vrgli kakšno kopijo ven.

Ta zelo kratek prispevek pišem, da vam obrazložim, na kratko, zakaj Planter NI dobra izbira.

Magic Planter je karta, ki je dobra SAMO v late gameu (pozni igri) in še to samo v primeru, da našega polja ni počistil Black Rose Dragon, kar se v igri z Dragoni vse prepogosto zgodi. Prav pride v pozni igri, če je v kupčku sploh še kaj kar bi radi povlekli oz. kar nas lahko reši iz zagate, ko gledamo nasprotnikovo polje polno neuničljivih pošasti z ogromno napada.

To, da je karta dobra samo v poznejših fazah igre je velik minus.

Seveda igralci hitro natlačijo kupčke s kupom Continuous trap kart, da bi Planter prišel prav v čim več situacijah, tudi na začetku igre. Možnost dveh novih kart iz vrha kupčka je preveč mamljiva. To sta kar dva velika minusa.

Prvi minus je, da zdaj igralec igra tri kopije FIendish Chaina v Dragon Ruler formatu, kjer Fiendish ne naredi preveč koristi. Ker se mi kot proti argument dosti krat ponuja dejstvo, da je kupček pripravljen za igro v Sloveniji, naj povem še tole. Evilswarmi imajo 2-3 searchable kopije Pandemica. Constellarji imajo na polju pogosto Omego. Spellbooki pa igrajo Wisdom. Dosti drugih igra Lance ali pa se preprosto požvižga na Fiendish Chain.

Druga karta je Call of the Haunted. Call zdaj igrajo kupčki, ki njegove pomoči sploh ne potrebujejo. Fire Fisti imajo dosti boljšega Wolfbarka. Constellarji Sombreja. Fiendish in Call ne pripomoreta pri postavljanju fielda. V hitrem formatu je pomembno, da je naš field prej in uspešneje ustvarjen kot nasprotnikov. Še posebej, če upoštevamo vse mini locke, ki jih trenutne pošasti (Pleiades, Ophion) omogočajo.

Drugi minus je novo razmerje mrtvih-živih kart. Štejejo samo žive karte takoj na začetku, kajti to je takrat ko vaš kupček zmaga ali izgubi. Call, Fiendih IN Magic Planter so tri karte od šestih iz opening handa, ki niso pripomogle k hitrejšemu in boljšemu fieldu. Sem zagovornik Call of the Haunteda, prav tako uporabljam Fiendish, vendar vse v mejah normale in v kupčkih, kjer lahko z uporabo teh kart izboljšamo svoje možnosti za zmago in ne cloggamo handov.

Če se vrnem tja, kjer omenjam dve novi karti iz vrha kupčka. Glede na to, da kupčki danes (še posebej kupčki, ki jim v tem formatu rečemo rogue) searchajo skoraj vse karte, si ne predstavljam kaj točno iščete na topdecku, da bi potrebovali Magic Planter. Bear, Gorilla in Wolfbark so vsi searchable in s pravilno uporabo danih kart, bi morali imeti vedno pri roki Tenki, ki bo poiskal potrebno zadevo. Pri Evilswarmih in Constellarjih lahko uporabljajo še Reinforcement of the Army poleg svojih lastnih Search ali Special Summon effectov.

Če bi bili v kupčkih popularni (ali dobri) Smashing Groundi in ostale oblike 1 za 1 hitrega removala, bi še morda razumel, igralcu se mudi do removala, da lahko igra svojo igro dalje. Tako pa imajo pošasti danes removal že vgrajen v svojih sposobnostih. Predvsem Xyz pošasti.

Strinjamo se v tem, da ti kupčki potrebujejo hitrost v PRVI POTEZI igre, da pridejo do čvrstega fielda čim prej in čim več iger. Zakaj torej Magic Planter? Ki je uporaben šele kasneje v Mid ali Late gameu. Uporabite raje Upstart Gobline. Nihče od vas ne cilja na OTK, vsi pa trpite, če field ni postavljen dovolj zgodaj.

Še vsak od slovenskih igralcev za katere vem, da so igrali Magic Planter je zmanjšal število kopij v main decku. Ker je s časom igral več in več iger in videl to kar sedaj tukaj pišem. Ni pa bil dovolj čvrst, da bi se uprl ideji dveh novih drawov. Lahko bi celo rekli enega novega drawa, ker ena karta je že Planter.

Magic Planter sem uporabil kot primer, kot grešnega kozla, ker sem ta spell najbolj opazil pri igri. Obstaja pa še dosti primerov, le, da mi niso prišli v spomin, ker se ukvarjam (čim več) z resno (competitive) igro.

Kratek prispevek, kot obljubljeno. Nič več kot to ne bom napisal, le še lepo vas pozdravim in vam polagam roko na srce, da sedaj ko ne bo več zmajev izboljšate svoje kupčke v consistent (bodite v ponos TCG načelom) orodje/orožje in vi postavite temelje januarskega metagamea. S svojim buildom in svojo igro na turnirjih!

Matej, cardtraders.eu