Pozdravljeni!

Odločil sem se da vam bom podrobneje predstavil Infernity deck, ker je to zame zelo zahteven in zanimiv deck in ker mislim, da vas bo zanimalo se kaj več slišati o decku s katerim ne igrate vsak dan. Infernity deck temelji na veliko različnih dolgih ''combotih'' s katerimi si lahko pridobi veliko prednosti. Znan je posebej po temu da lahko že v 1. krogu prikliče veliko pošasti in se založi z celo vrsto Solemn judgmentov, in 1 za 1 removal trapk (Infernity barrier in infernity break). Na žalost je Infernity deck na slabem ugledu, ravno zaradi tega, ker je veliko odvisno sreče in ker nasprotniki ne marajo, da jih premaga deck, ki trenutno ni zelo visoko na lestvici ''top tier'' samo zato, ker se jim je posrečila začetna vleka.

Poznamo 2 različici Infernity decka. Synchro in Xyz verzijo. Za začetek, če se boste odločili igrati Infernity deck tudi vi, bi vam predstavil glavne značilnosti obeh deckov. Xyz verzija je po navadi zelo hitra, kar pomeni da je deck narejen tako, da bo čim bolj izkoristil svoje možnosti za velik combo 1 potezo. Synchro se pa imenuje synchro samo zato ker igra tunerja- Infernity Avengerja ali Beetla. (trenutno je Avenger dosti boljši) Nekateri ljudje igrajo xyz verzijo z infernity avengerjem. Meni se to zdi nesmisel. Meni xyz in synchro verzija postavljata velik izziv.

Xyz verzija:

Deck List:

1 Archfiend heiress

1 Armageddon knight

1 Dark grepher

2 Summoner monk

2 Stygian street patrol

2 Infernity nercomancer

3 Infernity Archfiend

2 Instant fusion

1 Foolish Burial

1Infernity Launcher

1 Archfiend Palabyrinth

3 Mystical Space Typhoon

3 Upstart Goblin

1 Reinforcment of the army

2 Pot of Duality

1 Transmodify

1 Archfiend's Roar

2 Infernity Break

2 Infernity Barrier

2 Mirror Force

1 Solemn Warning

1 Bottomless trap hole

2 Trap stun

1 Vanity's Emptiness

1 Transmigration prophecy

Glavni cilj decka je, da narediš ta svoj ''combo''. In v skoraj vseh primerih, kadar ga naredis zmagaš. Da opraviš combo rabis točno določeno stevilo kart v roki, ker učinki Infernity kart ne delujejo če imas karto v roki. Da si boste lažje predstavljali kaj vse pripelje do combota, ki ti bo prinesel zmago vam bom naštel nekaj začetnih vlek iz katerih si začnemo nabirati prednost:

Armageddon Knight+ Infernity Archfiend

Armageddon+foolish burial+infernity necromancer/archfiend

Dark grepher+ Infernity archfiend+ Infernity necromancer

Dark grepher+stygian street patrol,

Summoner monk+ spell,

Summoner monk+ spell+ Infernity archfiend,

Summoner monk+spell+transmodify,

Infernity Archfiend+ Archfiend Palabyrinth+instant fusion,

Armageddon knight+instant fusion,

Infernity necromancer+Instant fusion+Foolish burial...

in še mnogo jih je. Problem je pa, da comboji delujejo edino, če nimamo nobene druge pošasti v roki. Primer- (Summoner Monk+ Dark Grepher+Armageddon Knight+spell). Načeloma bi lahko naredili dobro potezo že s Summoner Monkom in spellom, ampak imamo v roki še Armageddona in Grepherja ki vse pokvarita.Če si igralec tega decka, je zelo pomembno, da veš točno kam combo pripelje.

Druga stvar na katero moraš biti pozoren je nasprotnikov backrow. Pri deckih ki veliko ''spammajo'' je lahko že nasprotnikov Bottomless trap hole odločilen. Zato je zelo pomembno, da med igro prebereš nasprotnikov backrow. Karte za katere nisi prepri

an je najbolje čim prej odpraviti s karto kot je Diamond Dire Wolf. Če ga nimaš možnosti priklicat, je zelo pomembno, da izbereš pravilni vrstni red setanja in searchanja Infernity Barrierjev in Breakov iz decka. Če veš v kaj combo pelje, potem boš tudi vedel koliko število Barrierjev in Breakov si bos lahko setal. Potem je zelo pomembno, da najprej poiščeš Infernity Break ali celo Archfiend's roar in za tem Barrier. Pri neskončnih priklicih gre vedno lahko nekaj narobe.

Najslabša lastnost decka je pa, da je zelo nekonsisten, tako da večino dela sem posvetil, da bi izboljšal deck-ga naredil bolj konsistentnega. Določene stvari vam bom najlažje opisal, če vam povem na primeru mojega decklista.

Monster count je 12- kar pomeni da bom vlekel v povprecju 1,3 pošasti v začetno roko, kar je idealno. (če stejem da ima deck 37 kart od Upstart Goblina).

-3  Infernity Archfiendi so staple, najboljša karta decka, vedno dobrodošla v roki.

-2 Infernity Necromancerja, večino ljudi igra 3, ampak meni je boljše 2. Namen decka je da si searchas potrebne elemente za combo in ga s tem narediš bolj consistent. Ker pa 3 Necromancerjev ne porabiš skoraj v nobenem primeru in ker ga ne želim vleči tako pogosto kot Archfienda igram 2.



-1 Archfiend Heiress, je ''nova'' karta, ki omogoča veliko novih combotov. Za ceno igranja te karte v decku lahko dobiš nova izhodišča v combo. Prisotna je skoraj v vseh combotih. Pomaga pa tudi pri searchanju bacrowa, kajti lahko poišče karto z imenom Archfiend's roar iz decka! Vedno je dobro med opravljanjem combota poiskati karto ki ti lahko vso škodo povrne, če ti nasprotnik combo uniči.

-1 Armageddon knight. Je staple. Je searchable z Reinforcment in Summoner Monkom. Je pomemben del toolboxa ki izboljšuje konsistenco.

-1 Dark grepher. Na začetku ko je prišel Archfiend heiress v naše paketke sem si mislil da bodo Infernitiji dobili še več konsistence kot mislim zdaj. Ker je bil Grepher skoraj vedno dead v primerih, ko nisi mel v handu samo enega monstra ki bi ga lahko discardal. Sedaj pa to seveda ni tak problem ker lahko dobiš glavnega monstra-Infernity archfienda kadarkoli (archfiend heiress) in niti discardanje tvojega edinega monstra ni problem-kar pomeni da bi combo uspel. Ampak sem ugotovil da enostavno ne smem igrati dveh kopij Grepherja ker je searchable s 3 kartami in je tukaj ko ga rabim, hkrati je pa problem, če vle

em več pošasti, ki naj ne bi bile za discardanje (armageddon, monk). Kolikor sem stestiral se je 1 Grepher bolje odnesel od dveh.

 - 2 Stygian Street Patrol. Karta o kateri je treba najmanj razmisljat. Igral bi 3 le v primeru, če bi igral 2 ali 3 dark grepherje. 2 pa rabiš za vse combote.

- 2 Summoner Monk. Je odlična karta. Tudi o tem ni dvoma. Igral bi 1 ali 0 le v Beetle synchro verziji ko igras 3 Grepherje. Monk prikliče skoraj vse pošasti iz decka in je super lovilec Maxx ''c'' jev. Če začnem in odprem z njim in nobenim odvečnim monstrom je nasprotnik prisiljen vreči maxxa za ni

.

2 Instant Fusion- nikoli nisem rabil več, nikoli manj, je v redu karta sploh zaradi Heiressa ki zdaj omogoča z Instant fusionom nove combote.

1 Foolish Burial. Staple- daje konsistenco

1 Infernity Launcher- win condition ϑ

1 Archfiend Palabyrinth- je field spell ki je searchable z Archfiend Heiress. Je odli

na v veliko game stateih. Ker je searchable, lahko z njo podreš nasprotnikovo field spell karto ( v tem formatu so zelo pogoste). Daje vsem fiendom dober boost- +500 napada. To se posebej pozna v matchu proti Evilswarmom. In še najpomembnejši razlog zakaj jo igram- imam mnenje da deluje kot searchable Transmodify. Ko je že tvojega combota konec, narediš se tistega zadnjega chaina in millas Archfiend heiress ki ti searcha Archeifnd palabyrinth s katerim lahko nadaljuješ. Pomembno je tudi da z effectom Labirinta lahko banishas tudi xyz in fusion posasti.To pomeni da lahko gres v combo že iz Infernity archfiend in Instant fusion.

3 MST- staple, continous trapke ...backrow..

3 Upstart goblin- je pomemben za konsistenco. V temu decku nas ne zanimajo življenske točke toliko kot pri drugih deckih. Dober je za Summoner Monka, kajti predstavlja 1/5 vseh spellk. Seveda je odličen za deck thinning. Velikokrat je uporaben s effectom od Lavalval Chaina, Ampak bodite pozorni kajti Infernity Archfiend missa timming.

1 Reinforcment of the Army- tudi ena odličnih kart ki daje konsistenco. Zelo je dobra tudi ker je spell/monster. Če imas pošasti preveč jo setas in nardiš combo brez nje in te ne ovira. V obratnem primeru če pošasti nimas lahko searchaš za Armageddon Knighta ki ti preko heiressa searcha infernity archfienda, in v 3. Primeru je lahko discard za monka.

2 Pot Of Duality. Tukaj večina ljudi ne razume zakaj jaz to igram. Ko odpremo z start handom imamo 2 moznosti- da gremo v combo ali ne. V mojem testiranju sm opazil da ni nujno da gremo v combo vedno 1. krog in da ni ni

slabega če gremo v combo 2. krog. Kar Pot Of Duality naredi je- če imamo combo jo enostavno setamo in v primeru

e je bil combo ustavljen zaradi nasprotnika jo lahko se vedno aktiviramo. Ali če imamo dead hand si naredimo lep setup za naslednji krog. Kar se veliko ljudi ne zaveda je, da ima Infernity deck dober control. Dragone in druge decke je mogo

e zmagati že z Archfiend beatdownom. V prejšnjih formatih sem opazil veliko buildov ki niso bili nagnjeni k čim hitrejsem combotu, ampak so dali ve

na control. Seveda takrat še ni bilo norega Lavalval chaina, ki je krivec norih 1. turn combotov. Se pa lahko iz takih buildov nau

imo da ni vse v hitrosti (vsaj ne pri Infernitjih). Primer je top 16 ycs Guatemala 2012.

1 Transmodify- karta mi ni vsec. Igram jo samo ker jo imam in ker jo z veseljem discardam z Monkom. Je situacijska. Ampak vseeno je v nekaterih situacijah dobra in prikliče Archfienda iz decka preden ga imaš v pokopališču. 1 je največ kar jih bom igral. Igral bi jih več edino v Tour Guide buildu samo ga se nisem dobro stestiral in ima tudi ta veliko slabih lastnosti zaradi Toura.

1 Archfiend's roar. Menim, da je to je searchable Call of the haunted. Veliko krat ko vem da imam combo, se ne trudim da bi si vzpostavil field, ker imam tako in tako game. Če mi nasprotnik dovoli, da naredim vse poskusim predvidet kako bi mi se lahko prišel čez. In v takih primerih je po navadi pravilna rešitev Lavalval Chain-dumpa Archfiend heiress- search Archfiend's roar in imam protection če combo ne gre čez.

2 Infernity barrier 2 infernity break. 2 barrierja igram ker sta veliko krat dead.

Ko imaš combo vse kar je potrebno je, da ga odigraš pravilno in se ni treba bati, da imaš setana samo 2 barrierja namesto 3. In pomembno se je zavedati da najhujši čas, kjer ima nasprotnik največje možnosti za zmago je, ko ti čakaš da dobiš vse potrebne elemente za combo (po navadi da se znebiš odvečnih pošasti). Takrat ti nimaš nadzora nad igro ker imaš seveda preveč dead kart za katere potrebuješ prazno roko.

2 Infernity break pa igram iz podobnega razloga. Zelo dolgo časa sem rabil da sem ugotovil da sta 2 boljša namesto treh. Ampak

e bi moral igrati eno od Barrierjev ali breakov 3, bi bil to vsekakor Break. Je dosti bolj alive od Barrierja.

2 Mirror Force. To karto imam osebno zelo rad. Služi kot grob removal nasprotnikovih pošasti. Ko gres v combo po navadi koncaš z enim Infernity Archfiendom v napadu. Vse kar bo poskušal nasprotnik je, kako ga zbiti iz polja in ga poskusil poraziti v boju.  Ker je Infernity deck zelo agresiven, poln slabih vlek, pride Mirror force zelo prav, ko nasprotnik opazi, da nimaš na nič responsa, ker imaš seveda Breake in Barrierje dead in te poskuša poraziti preden izpolniš pogoje za combo. Tako bo tudi nasprotnik igral agresivno in bo pozabil da je mogo

e v backrowu skrit še kakšen Mirror force. To se mi je zgodilo velikokrat.

1 Solemn warning, staple

1 Bottomless trap hole. staple

2 Trap stun. Za ta format je odličen. Mst je sedaj rezerviran samo se za določene karte katere te z lahkoto porazijo in si ne smeš dovoliti Mst-jat random backrowa. Zato potrebujemo Trap stun. Dober je tudi zato ker lahko negejta Return from the diffrent dimension ali Sixth sense. Moramo biti pa previdni kdaj ga aktiviramo kajti velikokrat v game 2 ko bo nasprotnik vedel da igramo Trap stun bo aktiviral Phoenix Wing Wind Blast ali kakšen drug trap samo kot vabo da bos ti porabil Trap stun in bo nato chainal Retun from the Diffrent Dimension ali Sixth Sense. Poleg tega se odlično ujame s Pot of Duality.Če s Pot of Duality dobiš Trap stun je bil namen dosežen.

1 Vanity's Emptiness. Zelo imam rad Key beetle + Vanity's emptiness lock. Ni pa tako dobra proti kakšnim consistent deckom, ki me hitro beatdownajo. Takrat Vanity's emptiness pade prav v kategorijo dead Barrierjov in Breakov.

1 Transmignition prophecy. To karto mi je predlagal Matej Jakob. V mojem testiranju se je izkazala kot zelo dobra. Reši mi veliko problemov, kot so Debris Dragon in ostali. V primeru da bom igral proti decku proti kateremu je ta karta dead jo bom pa samo porabil da si recikliram Infernity Launcher in Archfiend Heiress, kar je odli

no!

Sedaj pa delam na Infernity Synchro buildu. Ravno sem ugotovil, kako genialen je build iz YCS Guatemale top 16. Krši vsa pravila Infernity decka. Hkrati je pa consistent, Veiler in Maxx mu ne naredita nič. Da ne govorim kakšen večji side advantage ima od Xyz verzije. Zanimivo je, kako je še vedno živ po enem letu. V prihodnosti mislim igrati podoben build temu.

Upam, da vam je članek všeč in da ste izvedli kaj novega,

Nace Slak

-Matejev komentar-

Pogosto vabim k sodelovanju druge, še nepreizkušene avtorje. Tako se je odzval tudi Nace in predstavil svoj kupček. Jaz o Infernityjih še nisem kaj pisal, ker je eden od »degenerate« - »nezaželjenih« kupčkov. Dosti igralcev pa se kupčka poslužuje, tudi na YCS – premiernem nivoju. Z vsemi trditvami iz prispevka se ne strinjam, vendar nisem cenzuriral, ker ima vsak pravico do svojega mnenja. Čeprav napačnega haha.

Govorim predvsem o Pot of Duality, Mirror Force in morda še kakšni karti. Pošteno je, da povem, da kljub vsem svojim izkušnjam nikoli nisem IGRAL Infernityjev, Nace pa jih igra kot svoj main deck. On je testal, jaz ne. Njegove trditve sem pustil, vzemite jih kot možnost, vse svoje izbire v kupčku pa seveda preizkusite ali v resnici delujejo. Pri kupčkih, ki niso na samem vrhu turnirjev je še posebej pomembno, da igralec pride do svojih lastnih spoznanj in sprememb.

Še en razlog zakaj nisem nič brisal je, da se pokaže njegov način razmišljanja. Da je razmišljal! Nekateri samo skopirate iz neta, odigrate nekaj iger brez kart, ki vam manjkajo in idejo opustite. Še drugi razlog je, da je upošteval moje nasvete iz MST člankov in o The Transmigration Prophecy. Popravil sem samo nekaj velikih začetnic, nekaj šumnikov, staple je in ne stable, searchAble in ne searchible itd. Delo pa je Nacetovo. Zahvala in čestitke.