



präsentiert

eTCG

DAS MAGAZIN

online

JETZT NEU

INHALT



Duelist Revolution - was steckt in der neuen Erweiterung?

Artikel - Warum ist **mein Deck** besser als deins?

Ein **Fable** für die finstere Welt



Pokémon - Eine **Wandlung** im Spiel



YCS in Bochum! Was Ihr wissen müsst!



Das große eTCG.de FINALE

Alle Infos zum Event gibt es **exklusiv** hier!

Das neue eTCG.de Online-Magazin

Willkommen im neuen eTCG.de Online-Magazin, schön dass du den Weg hierher gefunden hast. Dies ist eine Aktion der Seite eTCG.de, welche von unserem Street Team auf die Beine gestellt wurde. Unser Street Team ist auf den Straßen Deutschlands unterwegs um aktuelle TCGs beliebter zu machen, unter anderem auch das Yu-Gi-Oh! Trading Card Game und dich diesbezüglich mit neuen Informationen zu versorgen.

Das eTCG.de Online-Magazin wird mit dem heutigen Tag einmal im Monat erscheinen und dich mit allen wichtigen Geschehnissen des Yu-Gi-Oh! Trading Card Games versorgen, was Deutschland, Europa und die ganze Welt betrifft!

Jetzt aber genug der Einleitung und viel Spaß beim Lesen.

2-4

Yu-Gi-Oh! - Release: DREV
von masik333

5-7

Yu-Gi-Oh! - Warum ist mein Deck besser als deins?
von Chironomus & ~AfroSamurai~

8

Yu-Gi-Oh! - Ein Fable für die finstere Welt
von Avatar des Topfes

9

Yu-Gi-Oh! - Championship Series in Bochum!
von pitpad

10-12

Yu-Gi-Oh! - Das große eTCG.de Finale
von pitpad & Mistress

13-14

Pokémon - Eine Wandlung im Spiel
von Eeveelution

15

Die letzte Seite
Vorschau aufs nächste Magazin





DIE NATURIA MONSTER

Neben diesen beiden Prachtstücken, die extrem viele neue Möglichkeiten bieten, wird auch das **Naturia-Thema** von diesem Set stark voran getrieben. Da es derzeit sehr oft diskutiert wird, habe ich mir vorgenommen, es noch etwas näher zu beleuchten.

Die Naturia Monster bekommen Verstärkung!



Schon seit knapp 3 Monaten ist die letzte Erweiterung The Shining Darkness auf dem europäischen Markt und mittlerweile steht auch schon die nächste in den Startlöchern:

Duelist Revolution!

Solltet ihr euch noch keinen Überblick über den neuen Support sowie die Themen des kommenden Sets verschafft haben, so wird euch dieser Artikel dabei helfen können. Ich werde auf die spielstärksten und interessantesten Karten des Sets eingehen und eines der Themen noch etwas ausführlicher analysieren.

Dieses Set bringt Unmengen brandneuer Strategien und Supportkarten mit sich und dementsprechend wird es wohl die interessanteste Edition 2010. Es verfügt einerseits über massiven Support für den Monstertyp Ungeheuer - ähnlich wie in Crossroads of Chaos die Pflanzen - und zudem ist Verstärkung für bisher wenig beachtete Decks wie die **Watt-Monster** und das **Deck-Destruction-Deck** enthalten, was Duelist Revolution (DREV) für begeisterte Themendeckspieler umso attraktiver macht. Selbst ein brandneuer Monster-Archtyp ist enthalten, den es erst in dieser Edition gibt:

Die Scrap-Monster.

Sie verfügen über Konstanz, Feldkontrolle und sogar 2 themeneigene Synchros, die neue Allrounder für das Extra-Deck werden.

Die Scrap-Monster feiern ihre Premiere! „Scrap Goblin“ ist einer von ihnen!



STAPLE fürs Deck!

Interessiert euch alles nicht?! Selbst in diesem Fall wartet DREV mit einem weiteren Ass im Ärmel auf, das es schon lange nicht mehr gab: 2 unglaublich vielseitige Karten, die in nahezu allen möglichen Decks integriert werden können, ähnlich wie Sangan oder Mystischer Raum-Taifun. Hier handelt es sich um **Pot of Duality** und **Divine Warning**. Zumindest der Pot sollte von wirklich **jedem** aktiven Yu-Gi-Oh!-Spieler gespielt oder zumindest getestet werden.



Der neue „Topf“ und das neue „Solemn“ könnten neue Staples werden!

Das Naturia-Themendeck macht in Japan schon seit einiger Zeit von sich Reden. Dank der Hidden Arsenal Erweiterungen findet es Schritt für Schritt seinen Weg nach Europa und Amerika und dank des weiteren spielstarken Supports aus DREV wird es jetzt erstmals spielbar. Die besonders spielstarken Karten werde ich euch nun genauer erläutern:



Dieser Kerl hat es in sich!

Das wohl **mächtigste Monster** aus DREV ist eindeutig Naturia Bambusschuss. Entgegen des lustigen Artworks wird euer Gegner wenig Freude mit ihm haben, denn ein Tributmonster, das den Gegner dermaßen einschränkt, gab es in der YGO-Welt noch nie. Als Stufe 5 hat es mit 2000 ATK und DEF passable Werte. Haben wir es erst einmal geschafft, ihn aufs Feld zu beordern und dabei ein Naturia-Monster geopfert, so verhindert er alle gegnerischen Zauber- und Fallenkarten: Sprich „**Entzauberer**“ und „**Jinzo**“ in einem einzigen Monster!

Sollte Naturia es schaffen, den Großteil des Metagames auszumachen, so können sich **Anti-Decks** (oder allgemein anfällige Decks) **warm anziehen**. Vor allem Gadgets oder eben Anti haben ein gigantisches Problem, wenn in einem Duell erstmal Bambusschuss auf dem Spielfeld liegt. Mit Ausnahme von **D.D. Kriegerin** oder **Machina Festung** fallen mir keine Karten ein, die in diesen Decks häufig gespielt werden und den Bambusschuss stoppen können. Das selbe gilt für die so sehr gehassten Gladiatoren. Ohne Test Tiger oder Rettungskatze geht da nix mehr.





Man sieht also schon wie mega-gefährlich dieses Bossmonster für den Gegner sein kann. Besonders brutal ist **Bambusschuss** kombiniert mit **Rettungskatze**, denn ähnlich wie bei Kalte Welle kann hier gemütlich synchronisiert werden, ohne dass der Gegner irgendwas dagegen unternehmen kann!



Zusammen ein Gefährliches Duo!

Zwar wird der Deckbau für Bambusschuss-Builds so gehörig eingeschränkt, doch allzu schlimm ist das gar nicht. Vergleicht man die Ananas mit Bambusschuss, so passen die beiden zueinander wie kaum eine andere Karte.

Doch Ananas hat ähnlich wie Baumfrosch auch einen ganzen Haufen an Vorteilen:



Die üblichen Lösungen wie Bodenlose Fallgrube werden ausgehebelt. Da der Gegner bei einem Bambusschuss auf dem Spielfeld quasi tatenlos eurem Spieldaufbau zusehen muss, ist meist nur noch ein wenig **Schutz** in Form von **Divine Warning** oder **Solemn Judgment** nötig, um das **Spiel** für sich zu **entscheiden**. Damit lautet die brennendste Frage: **Wie schaffe ich es, meinen Bambusschuss möglichst sicher auf das Feld zu befördern?**

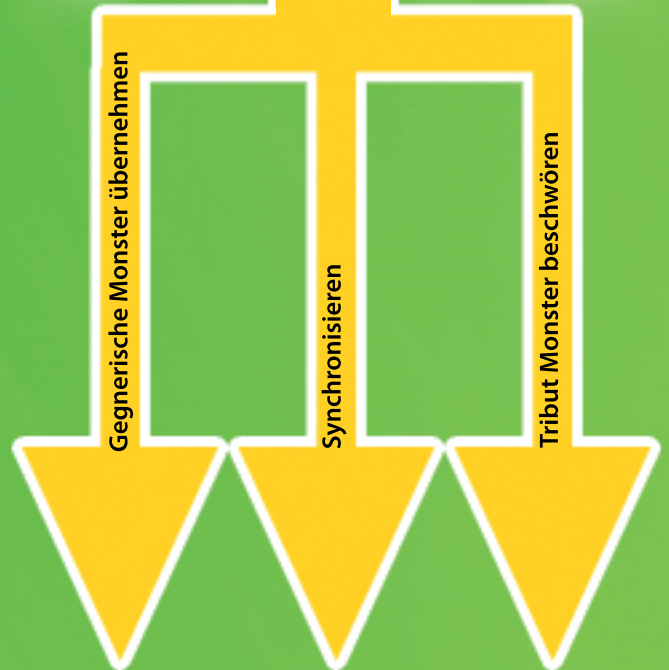


Die „Solemn“ noch als Schutz runter und das Spiel ist fast entschieden!

Absolut kein Problem, da auch dieses Kriterium mit einem spielstarken Natura gelöst wurde. Die Antwort heißt Natura-Ananas. Auch hier sollte man sich keinesfalls vom Namen oder dem Artwork täuschen lassen. Die Ananas ist wie Bambusschuss eine Pflanze, allerdings besitzt sie Stufe 2. Ihr Effekt funktioniert genauso wie die Plusmaschine Baumfrosch, wobei eine kleine aber feine Einschränkung besteht: Es dürfen sich nur Ungeheuer oder Pflanzen im Friedhof befinden.



Der alte Baumfrosch & die Ananas ähneln sich sehr vom Effekt!



Nun werde ich euch eine von mir selbst entwickelte Deckliste, bestehend aus Pflanzen und Ungeheuern, vorstellen, die das volle Potenzial der beiden Naturias Bambusschuss und Ananas zu Tage fördern soll

SO FUNKTIONIERTS

Die Hauptstrategie des Decks besteht darin, die Ananas in den Friedhof zu befördern und das Spiel anschließend mit Hilfe von Bambusschuss zu unseren Gunsten zu beenden. Einzelfeuerblüte, Ryko, Törichtes Begräbnis und Angriff der Lichtbrigade haben alle die Aufgabe übernommen, Ananas in den Friedhof oder aufs Spielfeld zu bringen. Willkommener Nebeneffekt: Man füllt den Friedhof auch für Topf der Trägheit.

Das Ungeheur-Line-Up bringt uns weitere Win-Optionen ins Deck. Rettungskatze ist ein ähnlich mächtiges Bossmonster wie Bambusschuss, noch dazu vertragen sich die Airbellums perfekt mit der Ananas. Gemeinsam ergeben sie ein Instant-Naturia-Ungeheur. Die Hamster bringen noch mehr Konstanz und Feldkontrolle rein und der Rest des Decks müsste klar sein.

Wie man an diesem Beispiel-Build sehr gut sehen kann, hat Naturia-Cat eine Menge Vorteile und könnte dem ehemaligen Cat-Synchro ebenbürtig werden oder es sogar toppen!

Ich hoffe, dass ihr euch ebenfalls mit dem Naturia-Thema befassen werdet und vielleicht auch andere Ideen/Vorschläge/Deckstrategien finden könnt. Seid einfach mal kreativ und präsentiert eure Ideen im Forum.

Pot of Duality macht das Ganze konstanter und schneller. Auf die Tytannial verzichte ich hier bewusst, denn sie wird schnell zum DeathDraw und ist unnötig - Win-Options haben wir bereits genug. Die Fallen übernehmen die Aufgabe, Bambusschuss zu schützen, nachdem er erstmal das Feld betreten hat. Aufschlagen ist Pflicht, da das Bossmonster der Naturias gegenüber stärkeren Monstern, die bereits auf dem Spielfeld liegen, doch recht machtlos ist. Deswegen bietet es sich an, ihn als dominierendes Monster auf dem Feld zu haben und entsprechend schon zuvor das gegnerische Feld zu räumen.



Holen Ryko, Snyffus & Airbellum aus dem Deck!



Millt Ananas!

Der Gegner kann keine ZF aktivieren!



Holt Ananas aus dem Deck



DIE DECKLISTE

Monster:

3x Naturia-Bambusschuss
3x Naturia-Ananas
2x Einzelfeuerblüte
1x Spore
2x X-Säbel Airbellum
1x Snyffus
3x Ryko, Lichtverpflichteter Jäger
2x Superflinker Mega-Hamster
1x Rettungskatze

Zauberarten:

1x Schwerer Sturm
1x Mystischer Raum-Taifun
1x Gehirnkontrolle
2x Feindkontrolle
2x Topf der Trägheit
1x Törichtes Begräbnis
1x Angriff der Lichtbrigade
1x Gold-Sarkophag
3x Aufschlagen
2x Pot of Duality

Fallen:

2x Bodenlose Fallgrube
2x Divine Warning
1x Reißender Tribut
1x Spiegelkraft
2x Dimensionsgefängnis

Artikel: Warum mein Deck besser ist als deins?

von Chironomus & AfroSamurai

Die Boostereditionen „Phantom Darkness“ und „Crimson Crisis“ führten mit dem Erscheinen des Superantiker Tiefseekönig Coelacanth und dem Königlicher Sumpfaal die Terminologie „Fisch-Synchro“ ein.



„Coelacanth“ & Königlicher Sumpfaal machten das Fisch Deck erst möglich!



Coelacanth in den Friedhof

DIE GRUNDSTRATEGIE

OTK
In einer Runde mit den Fischen zuschlagen!



Effekt aus dem Grave nutzen



FISCH-SYNCHRO von Chironomus

Monster:	Zauberkarten:	Fallenkarten:
3x Superantiker Tiefseekönig Coelacanth 3x Königlicher Sumpfaal 3x Flinker Sonnenbarsch 3x Phantom des Chaos 2x Königshai der Unterwelt 2x Genex Überwacher 2x Genex Undine 1x Austermeister 1x Fischborg Strahlschütze 1x Baumfrosch	3x Topf der Trägheit 1x Schwerer Sturm 1x Riesen-Trunade 1x Kalte Welle 1x Verlockung der Finsternis 1x Gehirnkontrolle 1x Mystischer Raum-Taifun	3x Fisch-Torpedo 2x Bodenlose Fallgrube 1x Spiegelkraft 1x Reißender Tribut 1x Straße zum Sternenlicht 1x Ruf der Gejagten 1x Feierliches Urteil

FISCH-DARK-SYNCHRO von AfroSamurai

Monster:	Zauberkarten:	Fallenkarten:
3x Superantiker Tiefseekönig Coelacanth 3x Metabohai 2x Königlicher Sumpfaal 2x Fischborg Strahlschütze 1x Austermeister 1x Finsterer Bewaffneter Drache 3x Phantom des Chaos 2x Krebons 1x Tragoedia 1x Seuchenverbreitender Zombie 1x Gorz der Gesandte der Finsternis	1x Notfallteleport 3x Muräne der Gier 3x Sternexplosion 1x Törichtes Begräbnis 1x Schwerer Sturm 1x Riesen-Trunade 1x Mystischer Raum-Taifun 1x Blitzeinschlag 2x Topf der Trägheit 1x Gehirnkontrolle 1x Gedankenkontrolle	1x Spiegelkraft 2x Bodenlose Fallgrube 1x Reißender Tribut 1x Ruf der Gejagten

UND WELCHES FINDET IHR BESSER?

Artikel: Warum mein Deck besser ist als deins?

von Chironomus & Afro Samurai

FISCH-SYNCHRO von Chironomus

Ich halte das reine Fisch-Synchro für besser, als ein Fisch-DARK-Synchro, da im reinen Deck die Stabilität besser gewährleistet ist, als im Hybrid. Ein einfaches Beispiel dafür ist Twilight: Der DARK-Splash lässt das Lichtverpflichtet-Deck im Allgemeinen instabiler laufen, wenn man die DARKs jedoch gut durchzieht, so kann ein Twilight stärker sein, als ein reguläres Lichtverpflichtet-Deck.

Wenn ich dieses Risiko abwäge, so geht die Rechnung meiner Meinung nach nicht auf. Twilights kommen durchaus mit 8 DARK Monstern + Finsterer Bewaffneter Drache aus, aber das liegt daran, dass diese ihren DARK-Anteil auch schnell durchziehen oder diesen direkt in den Friedhof millen. Das kann Afro Samurai's Deck nicht, weshalb ich den DAD sowie den gesamten DARK-Splash für unangebracht halte.

Nun zu den Einzelkarten. Ich denke, dass die optimale Anzahl für den Quastenflosser indiskutabel bei 3 liegt – egal, ob man ihn tributbeschwört, per Sternenexplosion ruft oder ihn im Grave per PoC kopiert. Ich bin allerdings kein Fan von Sternenexplosion, da diese Karte minus macht, sehr teuer ist und schnell zum Death Draw werden kann. Daher ist mein Deck so aufgebaut, dass ich den großen Fisch gut tributbeschwören kann mit Hilfe von Baumfrosch, dem Sonnenbarsch, dem Fischborg oder Gehirnkontrolle. Wir sind uns zwar beide einig, dass PoC in diesem Deck gut zum Einsatz kommen kann aber ich setze darauf, den Quastenflosser auch gezielt in den Grave zu verfrachten mit Hilfe von Undine (welcher auch den Baumfrosch in den Grave schaufeln kann) oder dem Sonnenbarsch. Afro Samurai muss zu diesem Zweck mit Törichtes Begräbnis minus 1 machen.

Der Königliche Sumpfaal ist meiner Meinung nach 3x Pflicht. Es ist zwar so, dass man diesen aufgrund seiner schlechten Werte ungern auf der Hand hat aber was noch viel gefährlicher ist, ist die Wahrscheinlichkeit, dass man seine einzigen 2 Sumpfaale zieht und dann für den Coelacanth keinen Aal mehr im Deck hat. Diese Gefahr wird durch 3-maliges Spielen des Aals minimiert. Und wenn ich den Aal oder einen anderen unbrauchbaren Fisch doch mal ziehen sollte, so habe ich immer noch den Fisch-Torpedo – sie macht zwar kein plus, ist jedoch sehr flexibel einsetzbar: Man kann den Gegner am Spielaufbau hindern oder sogar OTK's abwehren. Zudem macht man Deckspeed.

Ich denke, dass die optimale Anzahl des Fischborgs bei 1 liegt. Wenn 2 davon erstmal im Grave liegen, so tut es keine Sache, denn ab da ist einer soviel wert, wie 2. Außerdem kann ich in meinem Deck den Fischborg sehr leicht beschwören, da ich neben Undine und Austermeister auch den Baumfrosch spiele, welcher quasi immer auf dem Feld ist. Das kann Afro Samurai's Deck nicht. Hier ist der Fischborg nahezu nur einsetzbar, wenn er durch den Coelacanth beschworen wird. Durch diesen beschwöre ich aber lieber Lv8- oder Lv6-Monster.



„Muräne“ & „Allure“ bringen Speed!



Coelacanth mit Baumfrosch & Nimble Sunfish tributbeschwören!



Muräne der Gier habe ich damals auch in einem früheren Build gespielt. Trotz vieler WASSER-Monster war diese Karte oft ein Death Draw. Jetzt, da ich auch mal das Frosch-OTK gespielt habe, kann ich sagen, dass eine Anzahl von 26 (!) WASSER-Monstern gerade mal gut genug ist. An dieser Stelle muss ich noch sagen, dass 5 DARK-Monster für eine Verlockung der Finsternis in diesem Build tatsächlich reichen, da ich alle 5 Monster nur situationsabhängig beschwöre und diese somit oft einfach nur auf der Hand gammeln. Dann benutze ich sie lieber doch, um Deckspeed durch Verlockung zu garantieren.



FISCH-DARK-SYNCHRO

von ~AfroSamurai~

Ich für meinen Teil halte das gesplachte Fisch-Hybrid, dass auf den guten alten Kin-Tele-DAD-Elementen aufbaut besser, da es auch ohne den Coelacanth gut Speed aufbauen kann. Im Gegensatz zu Chironomus' Built, welcher auf das reine Element WASSER aufbaut, habe ich durch die DARK-Eigenschaft sehr viele Supportkarten, wie Finsterer Bewaffneter Drache, Phantom des Chaos (den wir beide spielen, aber ich ihn auf für den Finsteren Bewaffneten Drachen gebrauchen kann), Krebsons und Notfallteleport, Seuchenverbreitender Zombi, Gorz, Tragoedia und und und auf die ich zugreifen kann. Was er eben nicht oder nicht so gut kann.

Die Geschwindigkeit des Decks basiert darauf, dass man so schnell wie möglich den "dicken Fisch" in den Friedhof oder aufs Feld bekommen sollte, um dann mit ihm das Spiel in einem Zug klar zu machen. Sein Built zum Beispiel braucht - so weit ich weiß - immer mindestens einen Zug, bevor es den Gegner mit den Synchron überrennen kann.

Star Blast soll Coelacanth günstig ins Spiel bringen!



Auch die 3-Fache Ausführung des Sumpfaals erscheint mir sehr gewagt, da er nur mit Fisch-Monstern synchronisiert werden kann, und ohne "Muräne der Gier" fast nicht weiter verwertbar wird, mit Ausnahme von Fisch-Torpedo und Topf der Trägheit. Auch Kalte Welle erscheint mir sehr Situationsabhängig, da ich für mein Deck immer eine Zauberkarte aktivieren muss, ansonsten hätte ich sie auch selber in meine Version eingebaut.

Baumfrosch und die Genex-Monster sind auch ganz "okay" doch für meine Strategie eher nicht zu gebrauchen. Vermutlich liegt es daran, dass ich lieber auf die guten alten 'Kin-Tele-DAD'-Elemente á la Krebsons + Notfallteleport setze, weil sie in meinen Augen einfach mehr Speed in das Geschehen bringen!



VERTRAUT AU F DIE KIN-TELE-DAD Energie!

Dazu komme ich dann auch zu meinen persönlichen "High-" und "Lowlights": Wie ich gerade schon erwähnt habe, braucht das reine Fisch-Deck immer einen Zug um die Monster zu positionieren und um sich den Coelacanth auf die Hand bzw. Friedhof zu suchen. Dieses Problem entsteht bei dem Fisch-Hybrid nicht oder nur bedingt, da es schon vom 1. Zug an darauf setzt, so schnell wie möglich den Coelacanth auf die Hand/in den Grave zu bekommen. Diese Aussage wird durch die Karten "Muräne der Gier" oder "Törichtes Begräbnis" garantiert.

Durch die doppelte Anzahl der Karte "Topf der Trägheit" Sorge ich stets dafür, dass ich für meinen Coelacanth immer genug Fische im Deck habe, um sie dann so oft zu beschwören, wie es nur irgendwie möglich ist. (Ich nenne es mit Charme: "Fisch-Recycling".)

FAZIT:

Am Ende gibt es sicherlich kein „richtig“ oder „falsch“. Beide Decks haben ihre Stärken und Schwächen, welche hier hoffentlich gut zum Ausdruck gebracht wurden. Nun seid Ihr dran: Welches der beiden Decks haltet Ihr für besser/konkurrenzfähiger? Beachtet bitte, dass diese Deckart nichts desto trotz ein hartes Los gegen Meta-Decks zieht, weshalb es eher als Fun-Deck für den Hobbyzocker gedacht ist.



von Chironomus & ~AfroSamurai~

Artikel: Ein Fable für die Finstere Welt

von Avatar des Topfes

Ich möchte heute über ein, in der neuesten Boosterserie des Yugioh TCGs enthaltenes Subthema sprechen, nämlich die Sagenhaften. Leider musste ich in letzter Zeit oft die Situation beobachten, in der sich ein Spieler ein HA2 Booster gekauft, es geöffnet und nachdem die oberste Karte nicht "Naturia Ungeheuer" hieß in den Tiefen seiner Tasche verschwinden ließ. Und wieso? Ganz einfach: Der Rest besteht aus Würmern, die eine lieblos hingeklatschte und komplett dämliche Spielmechanik bekamen,

Verbündeten der Gerechtigkeit, die allesamt nichts als Techkarten für ein Deck sind, das schon ewig kein Meta mehr ist und Naturias, die bis auf besagtes Ungeheuer (und evtl. die Kosmorübe) auch nur sinnfreie Lückenfüller sind.

Nun, und eben die **Sagenhaften**. Wer sich im Voraus bereits durch den Spoilerthread gekämpft hat, dem wird neben der ungewöhnlichen Typ/Attribut Kombination auch eine Spieltechnische Kompatibilität mit den Bewohnern der Finsternen Welt aufgefallen sein.

Zusätzlich erhalten wir mit der nächsten Boosteredition noch den, wie ich finde bisher besten Fabelhaften, den "**Sagenhafter Raben**"



Mit ihm kommen Synchron von der Hand!

Aus diesen, uns bisher zur Verfügung stehenden Sagenhaften werde ich nun einen Beispiel Grundbuild für das Deck erstellen, das wie folgt aussieht:

- 3x Fabelhafter Rabe
- 2x Sagenhafte Grimro
- 1x Sagenhafter Kushano
- 1x Sagenhafter Gallabas

3x Sagenhafter Valkyrus

Die wohl wichtigste Karte ist der Rabe, da dieser mit den Dark Worlds einen Kickstart in das Spiel ermöglicht.

Ein Beispiel: Man spielt in der Ersten Runde den Raben und wirft jetzt 2x Goldd/Silva ab. Nun besitzt man 2 Monster mit 2300 und eines mit 2100 ATK, was für einige langsamere Decks, oder generell ein Deck mit Startschwierigkeiten das Ausbedeuten kann.

Der Rabe hat ein schier grenzenloses Kombinationspotential und wird Dreh- und Wendepunkt des Decks.

Kushano ist der 2. Empfänger und harmonisiert als 3 Sterne Monster perfekt mit den Kriegsherren Goldd und Silva.

Gallabas ist ein exzellenter Monsterremoval und ist dank des Fehlens des Beisatzes "Einmal pro Spielzug" mit "Snipe Hunter" gleichzusetzen und in diesem Deck in meinen Augen sogar noch besser, der Grund dafür ist das folgende Monster.

Grimro ist ein Sucher in Monsterform, die jedoch keine Normalbeschwörung, sondern lediglich einen weiteren „Fabled“ auf dem Feld fordert und deshalb doch eine gewisse Flexibilität beibehält.

Der Synchron des Themas, "**Sagenhafter Valkyrus**" ist leider kein wirkliches Bossmonster, sondern eher eine nette Zusatzoption und Speedbringer, jedoch keinesfalls zu unterschätzen!

Fahren wir nun mit den Dark World-Monstern fort:

- 3x Goldd, Wu-Fürst der finsternen Welt
- 3x Silva, Kriegsfürst der Finsternen Welt
- 3x Broww, Jäger der finsternen Welt
- 1x Gren, Taktiker der Finsternen
- 1x Kahkki, Guerilla der Finsternen Welt

- 3x Geschäfte der Finsternen Welt
- 2x Blitzgewitter der Finsternen Welt
- 2x Zugang zu finsternen Welt

- 3x Finsternes Abkommen
- 2x Die Kräfte der finsternen Welt

Der Sinn der Dark World Karten sollte allgemein bekannt sein ansonsten kann man sich im Dark World-Strategiepart darüber informieren.

Zum Finsternen Abkommen soll gesagt sein, das man mit dem Raben seine Handkarten soweit kontrollieren kann, dass das Abkommen in der Regel immer einen Wu- oder Kriegsfürst, oder Broww treffen sollte.

Auch das Side Deck ist optional und sollte individuell gebaut werden, sollte es eine Karte geben, die sich für dieses Deck besonders gut eignet lasst es mich wissen.

Abschließend möchte ich meinen Lesern danken und wünsche euch viel Spaß beim testen dieses, noch neuen und vielversprechenden Decks.



Monster:

- 3x Sagenhafter Rabe
- 3x Goldd, Wu-Fürst der finsternen Welt
- 3x Silva, Kriegsfürst der Finsternen Welt
- 3x Broww, Jäger der finsternen Welt
- 2x Sagenhafte Grimro
- 2x Dunkle Todesfurcht
- 1x Finsterer bewaffneter Drache
- 1x Chaoshexer
- 1x Sagenhafter Kushano
- 1x Sagenhafter Gallabas
- 1x Gren, Taktiker der Finsternen
- 1x Kahkki, Guerilla der Finsternen Welt

Zauberarten:

- 3x Geschäfte der Finsternen Welt
- 2x Blitzgewitter der Finsternen Welt
- 2x Zugang zu finsternen Welt
- 1x Verlockung der Finsternis
- 1x Schwerer Sturm
- 1x Gehirnkontrolle
- 1x Gedankenkontrolle
- 1x Riesentrünade

Fallenarten:

- 3x Finsternes Abkommen
- 2x Die Kräfte der finsternen Welt
- 1x Feierliches Urteil

DIE DECKLISTE



von pitpad



Nur noch wenige Wochen bis zur 1.Championship Series in Europa! Am 25. & 26. September werden sich in Bochum die Elite der europäischen Duellanten treffen, um den ersten Sieger der YCS zu ermitteln!

Über das Event werden wir euch natürlich in einer späteren Ausgabe berichten. Heute soll erstmal im Vordergrund stehen was euch bei diesem 2 Tage Event alles erwartet.

Das Startgeld!

Das Startgeld für jeden Spieler beläuft sich auf **20 Euro**. Jeder Teilnehmer erhält aber im Gegenzug **5 Booster** der neusten Erweiterung **Duelist Revolution**!

YCS - Trials & Super Trials!

Zurzeit laufen quer durch Deutschland sog. **Championship Series Trial**. Für nur **8 Euro Startgeld** erhält jeder Teilnehmer **2 Booster** einer Aktuellen Erweiterung (von Raging Battle an aufwärts).

Der Gewinner eines solchen Events darf **kostenlos** an der Championship Series in Bochum teilnehmen!

Die Championship Series Super Trials setzen noch einen drauf:

Hier dürfen die **ersten beiden kostenlos** an der Championship teilnehmen und der **Sieger** erhält eine **kostenfreie Übernachtung** im Doppelzimmer inkl. Frühstück im 4-Sterne-Hotel vor Ort (Samstag auf Sonntag)! Wenn Ihr Lust habt an einem solchen Trial teilzunehmen, so fragt doch einfach euren Hobbyliga Store in eurer Nähe ob er so ein Event veranstaltet!

Die Adresse

RuhrCongress Bochum
Stadionring 20
44791 Bochum
Deutschland



Hier findet die YCS am 25. und 26. September 2010 statt!

Die Preise!

Neben Ruhm und Ehre wird es natürlich auch attraktive Preise für alle Spieler geben. Hier gibt's einen kleinen Ausschnitt, welche Preise die Top 16 erwartet:

1. Platz
Trophäe
Set Ultra Rare YCS Preiskarten,
Unterhaltungselektronik

2. Platz
Set Super Rare YCS Preiskarten,
Unterhaltungselektronik

3. Platz
Set Super Rare YCS Preiskarten,
Unterhaltungselektronik

4. Platz
Unterhaltungselektronik

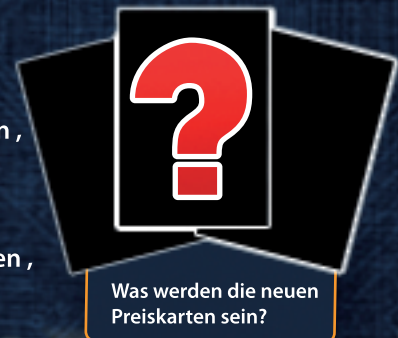
5.-8. Platz
Unterhaltungselektronik

9.-16. Platz
24 Booster Duelist Revolution

YCS Spielmatte & Qualifikation für die WCQ EC 2011

Das Drumherum!

Natürlich wird es vor Ort noch viele andere Attraktionen geben u.A. **Duelist League**, **Win-A-Mat 8-Player-Single-Elimination** Turniere und ein **Dragon Duel** für alle Spieler von 1997 oder jünger. Auch wird es vor Ort **Yu-Gi-Oh! Championship Series Trial** hier bekommt der Sieger Anreise und Unterkunft für die nächste europäische YCS bezahlt! Also ein Wochenende in Italien in November! Nicht schlecht. Als zusätzlichen Anreiz wird es am Sonntag noch ein „**König der Public Events**“ geben. Hier darf jeder Teilnehmen der am vorherigen Tag ein Public Event gewonnen hat.



Dieses Event ist ein muss für jeden Yu-Gi-Oh! Spieler in Europa! Verpasst also nicht eure Chance das Event des Jahres vor eurer Haustüre entgehen zu lassen!

UMUT SERIN: siegt im eTCG.de FINALE

von pitpad



Am 29. August stand das Bürgerhaus Sprendlingen in Dreieich ganz im Zeichen von Yu-Gi-Oh! Es galt den ersten eTCG.de Pro Challenge Sieger zu ermitteln.

Der neue Champ!

Nach vielen Spielen und etlichen Stunden Yu-Gi-Oh! Power stand der Sieger fest. **Umut Serin**, einer der sympathischsten Yu-Gi-Oh! Spieler aus Bad Wildungen, konnte sich im Finale gegen **Piyal Peiris** aus Bonn durchsetzen und wurde somit der erste Sieger der eTCG.de Pro Challenge! Außer über den Titel durfte sich Umut noch über eine **Playstation 3**, einen **Monster Pro Ordner**, einen **Display DREV** sowie einem eTCG.de Shirt freuen! Auch wenn Umut in der 3. Runde sein Feature Match gegen den amtierenden deutschen Meister **Vinzent Reckling** verlor, lies er am Ende alle hinter sich!



Vinzent Reckling
Deutscher Meister 2010
war auch vor Ort!



Das Meta

Da das Main Event das erste größere Turnier war, das nach der neuen Liste gespielt wurde, markierte es gleichzeitig den ersten Schritt ins **neue Meta**. Wie zu Beginn jeder neuen Banned List war die **Deckvielfalt** auch hier sehr groß, doch in den **nächsten Monaten** wird sich das Feld **erwartungsgemäß lichten**, so dass nur noch wenige Decks um die Krone kämpfen. Fast 30 verschiedene Decks gingen beim eTCG.de Finale an den Start. Die drei „Großen“ waren **X-Saber**, **Blackwings** und **Gladiatorungeheuer**! Dass sich am Ende ein **Genex-Monarch** durchsetzte war nicht abzusehen! Wir sind also gespannt was uns dieses noch junge Meta alles bieten wird.



Deckvielfalt wo man hinsah!

Die Preise!

- Platz 1:**
 - 1 Sony PlayStation 3
 - 2 Displays DREV
 - 1 Monster Ordner A4
 - 1 eTCG T-Shirt
- Platz 2:**
 - 1 Nintendo Wii
 - 1 Display DREV
 - 1 Monster Ordner A4
 - 1 eTCG T-Shirt
- Platz 3:**
 - 1 Nintendo Wii
 - 12 Booster DREV
 - 1 Monster Ordner A4 (
 - 1 eTCG T-Shirt
- Platz 4:**
 - 1 Nintendo Wii
 - 1 Monster Ordner A4
 - 1 eTCG T-Shirt
- Platz 5-8:**
 - je 1 iPod Shuffle 2 GB
 - je 6 Booster DREV
 - je 1 Monster Ordner A4
 - je 1 eTCG T-Shirt
- Platz 9-16:**
 - je 1 iPod Shuffle 2GB
 - je 1 eTCG T-Shirt
- Platz 17-32:**
 - je 2 Booster DREV



Alles in allem war das Finale der eTCG.de Pro Challenge einer voller Erfolg für Veranstalter sowie für die Spielergemeinde! Wer weiß, vielleicht wird es im nächsten Jahr noch mal so eine große Non-Premiere Tour in Deutschland geben, wir werden sehen!

Das Event in Zahlen!

Fast **1200 Spieler** versuchten sich seit Anfang Januar überall in Deutschland für das große Finale in Dreieich zu qualifizieren!

223 Spieler erspielten sich am Ende dann eine **Einladung**. Von diesen reisten über **110** zum Event an. Obwohl „nur“ etwas mehr als 110 Duellanten am Event teilnahmen waren über **180 Spieler vor Ort**.

Der Grund war klar: Viele versuchten sich noch bei **8-Mann-Last-Chance-Qualifier-Turnieren** einen Startplatz fürs Finale zu erspielen. Für diejenigen, die es dann leider doch nicht geschafft hatten, gab es ein „**New Banned Special**“. Dieses Turnier war also eine gute **Vorbereitung** für die **Yu-Gi-Oh! Championship Series in Bochum!** Kein Wunder also, dass noch mal mehr als 80 Spieler an diesem Turnier teilnahmen!

Interview mit dem Sieger Umut

von pitpad

Natürlich haben wir uns direkt Umut geschnappt um ihn für euch zu interviewen!

eTCG MAGAZIN: Glückwunsch Umut für deinen Sieg. Hättest du dir heute vorgestellt als Sieger vom Platz zu gehen?

UMUT: Ne, habs mir natürlich nicht vorstellen können, da ich alle, ja wirklich alle, neuen Karten nicht besitze. Ich war ja im Urlaub über 5 Wochen, und da ist nun mal auf dem Markt viel passiert... zudem habe ich auch nicht testen können, also hab ich einfach Frog-Monarch genommen, und ein bisschen gebastelt...hab vor mich hin gezogen...dann dachte ich, ich probier mal Genex-Monarch aus, lief genauso gut, nur konnte ich mit dem Genex-Überwacher nicht immer was anfangen auf der Hand, also musste ich mir was einfallen lassen...und so kam dann so ein Mischmasch raus was ich gespielt hab.

eTCG MAGAZIN: Wie findest du die neue Banned List? Und was hast du heute gespielt und warum?

UMUT: Die neue Banned List ist echt gut, sehr viel variabler als die vorherige, aber trotzdem hätten paar Sachen nicht sein müssen. Monster Reborn ist zu brutal, anstatt ihr hätte ich eher Ring of Destruction, Tsukuyomi oder Yata Garasu, ja genau die, als entbannete Karte vorgestellt. Ring mit 3 Royal Decrees, 2 Mystischer Raum Taifun, oft Dust Tornado im Main, 3 Buch des Mondes, 3 Jinzo's, Aurkus, Cyber Phönix, da wäre sie nicht so Brutal...und Yata wäre echt nicht so hart, man könnte sie doch einfach mal entbannen und wir würden sie in 10% Decks wiederfinden, vielleicht. Tsukuyomi wäre mal einen Versuch wert gewesen... zudem haben wir echt sehr viele Karten auf der Liste, die da nicht mehr hingehören...sonst natürlich, Gehirnkontrolle musste drauf, zu brutal Ersatzkröte auch gut, aber vielleicht auf eins und dafür Mass Driver bannen wäre besser gewesen... mit dem Rest kann ich leben, oder es war nachvollziehbar, wie z.B. Ewig infernale Startrampe. Zu meinen Deck erzähle ich später mehr!

eTCG MAGAZIN: Was war für dich das schwierigste Spiel heute?

UMUT: Hmm, das schwierigste Spiel war gegen Gladiatorungeheuer, ein Fehler und das Spiel war vorbei, aber es hätte jeder Gladi Spieler sein können, war nicht ausschlaggebend das es jemand war der sich auf Steckling reimt.

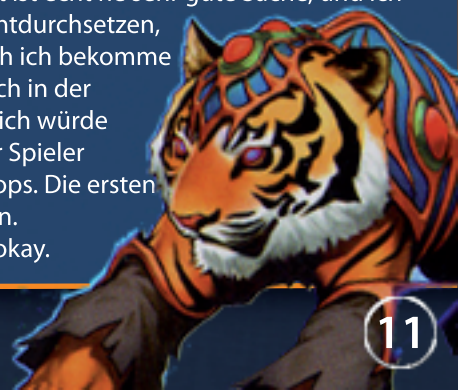
eTCG MAGAZIN: Wo hast du fürs Finale qualifiziert?

UMUT: Da ich auf keinem der etcg Events teilgenommen habe, hatte ich mich gar nicht qualifiziert. Ich habe an den Top 8 K.O. Turnieren vor Ort teilgenommen, um mich noch zu qualifizieren...Erstes Match gegen Blackwing, gewonnen, 2tes Match gegen Blackwing, sah nicht gut aus, hab mich während des Matches bei einem 2ten 8-Mann K.O. angemeldet, hab gesehen gegen den 2ten Blackwing Spieler geht nix mehr, da mein Side nur zusammen gewürfelt war, und bin ab zum anderen 8-mann-K.O. Turnier was grad anfing...aus Mangel an Zeit wurde festgelegt das der der sein erstes Match gewinnt Quali fürs Finale hat. mein glück, natürlich, wieder Blackwing, aber diesmal bisschen glücklicher gezogen...

Soo jetzt das angekündigte zum Deck...Na ja, ich war Null zufrieden mit dem Deck, da es echt nicht so Stabil lief wie z.B. Frosch-Monarch, aber es hatte viel mehr Potenzial.Ich bin wie verrückt rumgerannt und hab jeden den ich kenne, waren ja nicht wenige, nach einem 2ten Deck gefragt, weil ich wollte echt oben mitspielen, und das war meiner Meinung nicht damit möglich...Na ja, keins gekriegt, bisschen traurig hab ich dann damit weiter spielen müssen, habe aber diesmal das Side-Deck gemacht und nicht nur zusammengeworfen. Denn das zweit wichtigste was man auf der Yu-Gi-Oh Schule lernt ist, richtig boarden ist sehr wichtig, man gewinnt die meisten Matches mit seinem Side-Deck, und nicht weil man einen 85€ Pot im deck hat und so hab ich gespielt und außer wie im 3ten Match mal ohne Fehler gespielt. Hatte mich ja auch echt blamiert, Olli konnte sich das grinsen kaum verkneifen, hab mich echt bis in Grund und Boden geschämt.

eTCG MAGAZIN: Wie fandest du das gesamte Konzept etcg.de Pro Challenge? Und bist du mit dem Ablauf zufrieden?

UMUT: Muss zugeben, das Konzept ist echt ne sehr gute Sache, und ich glaube diese Variante kann sich echtdurchsetzen, denn die Spieler haben gesehen, oh ich bekomme was für mein Geld, oder es lohnt sich in der Rangliste in die Top 4 zu kommen, ich würde vielleicht beim nächsten mal, mehr Spieler von der Liste qualifizieren für die Tops. Die ersten 8 vielleicht und dann Top 32 spielen. I Love Top 32, aber so war es auch okay.



eTCG Pro Challenge Die Chronik

von Mistress



Insgesamt gab es von Anfang Januar bis Ende Juli 17 Stopps in ganz Deutschland. Die eTCG Pro Challenge Tour, hatte 7 Grand Challenges und 10 Shop Challenges. Hier findet ihr noch einmal alle Stopps auf einem Blick.

10. Januar 2010 – Grand Challenge Dreieich – 148 Spieler

21. März 2010 – Grand Challenge Dreieich – 129 Spieler

11. April 2010 – Shop Challenge Gamelt Gießen - 32 Spieler

24. April 2010 – Grand Challenge Wien – 34 Spieler

24. April 2010 – Grand Challenge Dreieich – 121 Spieler

02. Mai 2010 – Shop Challenge Duisburg – 57 Spieler

08. Mai 2010 – Shop Challenge Oschatz – 29 Spieler

09. Mai 2010 – Shop Challenge Bremen – 56 Spieler

29. Mai 2010 – Grand Challenge Gamelt Gießen – 48 Spieler

19. Juni 2010 – Grand Challenge Berlin – 87 Spieler

03. Juli 2010 – Grand Challenge Hannover – 65 Spieler

10. Juli 2010 – Shop Challenge Dreieich – 61 Spieler



10. Juli 2010 – Shop Challenge Landshut – 121 Spieler

23. Juli 2010 – Shop Challenge Köln – 38 Spieler

23. Juli 2010 – Shop Challenge Köln - 23 Spieler

24. Juli 2010 – Shop Challenge Köln – 44 Spieler

31. Juli 2010 – Shop Challenge Leipzig – 64 Spieler

Artikel: Eine Wandlung im Spiel

Die zuvor angesprochenen Setup-Decks dagegen werden ohne Claydol wohl oder übel an Spielstärke verlieren, doch es gibt eine Karte, die den Absturz bremsen kann: **Ninetales HS**.



Die Draw-Power ist nicht ganz so gut wie Claydol, mit dem es logischerweise verglichen werden muss, und die Typenbezogenheit auf Feuer ist ein weiterer kleiner Nachteil, doch es reicht aus, um mehrere verschiedene Decks zum Laufen zu bringen. Die Kombination von Ninetales mit Typhlosion Prime HS sieht dabei am vielversprechendsten aus, da man so einerseits Karten zieht und andererseits schnell Energien ins Spiel bringen kann.

Als Mainhitter (Hauptangreifer) bieten sich die normale Version von Tornupto HS, Charizard AR, Flygon RR oder Knackrack SV an, die alle vergleichsweise viel Energie zum Angreifen benötigen, es dann jedoch mit so ziemlich allem aufnehmen können.

Wie sich diese Decks in einem Metagame schlagen, das hauptsächlich auf extremen Speed ausgelegt ist, wird sich auf den ersten Turnieren der neuen Saison zeigen, die wohl gegen Mitte/Ende September beginnen wird. Das erste Highlight ist dann der European Cup, der vom 8. bis 10. Oktober in Prag stattfindet.

Im neuesten japanischen Set, Clash At The Summit (CatS), tauchen neben einigen brauchbaren Pokémon vor allem ein paar sehr interessante Trainerkarten auf. Erst einmal haben wir mit Junk Arm eine Neuauflage der alten Karte Detektor, die sich jetzt jedoch nicht mehr auf Supporter- oder Stadionkarten, sondern nur noch auf reine Trainerkarten beziehen wird.

Außerdem kommen in CatS 2 Supporter, die dem Spiel möglicherweise die lange ersehnte Wendung weg vom immer extremeren Speed, hin zu komplexeren Strategien ermöglicht. Beide funktionieren nämlich nur, wenn man sich im Preisnachteil befindet. Zum einen wäre das der Black Belt, der dem Angriff des Aktiven Pokémon für einen Zug 40 Extraschaden hinzufügt. Zum anderen die Karte Twins. Sie erlaubt dem Spieler, der sie einsetzt, einfach so 2 beliebige (!) Karten aus dem Deck zu suchen und auf die Hand zu nehmen. Hat man es geschafft, die Anfangsphase des Spiels gegen ein Donk-Deck zu überstehen, bedeutet der Einsatz von ein oder zwei Twins wohl den fast schon sicheren Sieg. Viele Spieler freuen sich daher besonders auf dieses Set, sobald es auf Englisch und schließlich auf Deutsch erscheint (was wahrscheinlich erst ca. Anfang 2011 sein wird).

Zudem sind bereits einige Karten aus neuen Sets bekannt, die bis jetzt noch nicht bei uns, sondern erst in Japan erschienen sind. Das Mini-Set Lost Link beispielsweise enthält dem Namen entsprechend viele Pokémon, die sich mit ihren Angriffen oder PokePowers auf die Lost Zone beziehen. So wird es Mew Prime geben, das Pokémon aus dem eigenen Deck in die Lost Zone senden kann und dann deren Angriffe kopiert - eine einfache Möglichkeit, die Angriffe von Phase-2- oder Lv.X-Pokémon bereits früh einsetzen zu können. Außerdem wird es das Stadion Lost World geben, das einem Spieler den Sieg zuspricht, wenn der Gegner mindestens 6 Pokémon in seiner Lost Zone hat. Damit hat man eine völlig neue Art und Weise, das Spiel zu gewinnen. Das Set wird durch seine ungewohnten Effekte mit Sicherheit seine Auswirkungen auf das Metagame haben.

Wie man sieht, bringt das neue Modified-Format einige sehr interessante Änderungen und neue strategische Möglichkeiten mit sich. Ich für meinen Teil kann die neue Saison schon gar nicht mehr erwarten. Vielleicht sieht man sich ja mal auf einem Turnier, das Mitspielen lohnt sich jedenfalls



Artikel: Eine Wandlung im Spiel

Im Pokémon TCG findet zur Zeit, wie normalerweise jedes Jahr, wieder eine größere Umstellung statt. Es handelt sich um die Rotation des Modified-Formats. Das heißt, es fallen einige Sets aus dem Format und werden somit nicht mehr spielbar sein. Dafür kommt alle 3 bis 4 Monate ein neues Set dazu. Nachdem letztes Jahr die Rotation überraschenderweise nicht stattfand und ein weiteres Jahr mit allen Karten ab Diamant und Perl gespielt wurde, sind wir heuer umso gespannter auf das neue Format, welches das Metagame entscheidend verändern wird. Im Folgenden werde ich mich damit etwas näher befassen.

von Eeveelution

Nach bereits öffentlichen Ankündigungen rotieren 4 Sets raus: Diamond/Pearl, Mysterious Treasures, Secret Wonders und Great Encounters. Damit wird in der Saison 2010/2011 mit allen Sets ab Majestic Dawn gespielt werden.

Erlaubte Sets:

- Majestic Dawn (MD)
- Legends Awakened (LA)
- Stormfront (SF)
- Platinum (PT)
- Rising Rivals (RR)
- Supreme Victors (SV)
- Arceus (AR)
- Heartgold/Soulsilver (HS)
- Unleashed (UL)
- Rumble (R)
- Blackstar Promos ab Setnummer DP22

Dieses Format hat größere Auswirkungen, als man auf den ersten Blick meint. Es fällt nämlich eine der wichtigsten, wenn nicht sogar die wichtigste Karte der letzten 2 bis 3 Jahre aus dem Format: Claydol aus Great Encounters.



Hat einen der Besten Draw-Effekte!

Claydol ermöglichte dem Spieler durch seine PokePower einen unglaublich effektiven Draw, der schon mal das halbe Deck in einem einzigen Zug durchforsten konnte. Das brachte vor allem Setup-Decks zum Laufen, also Decks, die ansonsten relativ lange für ihren Aufbau brauchen, dafür später aber umso heftiger zuschlagen. Andererseits war Claydol mit seinen schwachen Kampferten ein gefundenes Fressen für Speed-Decks, die, wenn sie gezielt Claydols besiegten, vielen Decks schnell den Kartennachschub abschneiden konnten. Die Folge war, dass die schnellen Decks, die auf Pokémon SP bauen, das Metagame anführten und letztendlich den Großteil der Turniere gewannen.



Genau diese SP-Decks, die Pokémon wie etwa Luxray GL RR oder Garchomp C SV benutzen, haben im Zuge der Rotation so gut wie keine essentiellen Karten verloren und scheinen deshalb auf den ersten Blick übermächtig. Betrachtet man die Situation aber etwas genauer, wird man feststellen, dass sie hauptsächlich auf die Hilflosigkeit von Setup-Decks angewiesen waren, nachdem sie deren Claydol besiegt oder dessen Power geblockt hatten. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei SP immer noch um extrem effektive Decks, die für wenig Ressourcen sehr viele Möglichkeiten haben, dem Gegner das Leben schwer zu machen.

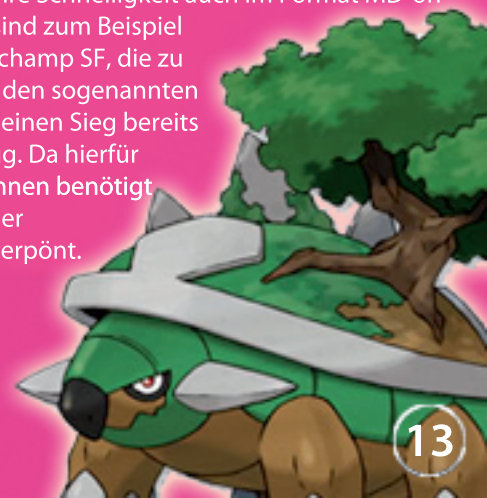


Schauen wir uns einmal weitere mögliche Strategien im neuen Format an. Da wäre zum Beispiel Gyarados SF, das ebenfalls bereits in der abgelaufenen Saison mit einigen guten Ergebnissen, wie etwa dem zweiten Platz bei der Deutschen Meisterschaft 2010, auf sich aufmerksam gemacht hat.

Das Interessante bei Gyarados-Decks ist, dass sie keinerlei Wasser-Energien spielen. Man verwendet lediglich den oberen Angriff in Kombination mit einer überaus effektiven Discard-Strategie. Zwar wird Sableye SF nicht mehr spielbar sein, doch Volkner's Philosophy ist ein akzeptabler Ersatz dafür. Mit diesen Karten bereits in den ersten Zügen mehrere Karpador aus dem Deck holen und diese anschließend abwerfen, wodurch früh 90 Schadenspunkte ohne Energiekosten möglich sind. Der Kartennachschub kommt zum größten Teil von Trainerkarten und Uxie aus Legends Awakened, welches im Format bleibt. Das Deck kann also bis auf wenige Karten fast ohne Verluste in die neue Saison gehen und wird somit immer noch gefährlich sein.



Weitere Decks, die durch ihre Schnelligkeit auch im Format MD-on konkurrenzfähig bleiben, sind zum Beispiel Kingdra Prime UL oder Machop SF, die zu einem guten Teilsogar auf den sogenannten Donk ausgelegt sind, also einen Sieg bereits im ersten oder zweiten Zug. Da hierfür vergleichsweise wenig Können benötigt wird, sind Donk-Decks in der Spielercommunity etwas verpönt.



Das gibt es in der nächsten Ausgabe des

eTCG
DAS MAGAZIN
online



Das Meta wie es sich bis jetzt entwickelt

Ein Blick nach **Japan** - was erwarten wir dort?

Dein erstes Turnier - so bereitest du dich Richtig vor!

Außerdem: Decklisten zum neuen Meta so spielst du oben mit! und vieles mehr!



DIE SIEGER, DIE DECKS aus Bochum alle Infos hier!

Wir hoffen, dass euch das erste eTCG.de Online Magazin gefallen hat und dass ihr beim nächsten Mal wieder dabei seid.

Ein besonderer Dank geht an dieser Stelle an das komplette eTCG.de Street Team und an die User, die uns freundlicherweise ihre eigens erstellten Artikel zur Verfügung gestellt haben und dieses Magazin somit überhaupt erst ermöglicht haben.



Das nächste Magazin erscheint am

**14. OKTOBER
2010**