



präsentiert

eTCG

DAS MAGAZIN

online

JETZT NEU

INHALT



Artikel -
Hund-Katze-Maus

Techkarten-Analyse

Traditional - so geht's
nicht!

Ultimative, synaptische
Neurostimulation



Der eTCG.de Yu-Gi-Oh!
Bereich - für Neulinge



**Wie der Speed das Spiel
veränderte -**

**und die Geschichte vom
Topf der Gegensätzlichkeit**



NEWS: Alle neuen Information aus der Welt der TCG's!
von pitpad

3

Yu-Gi-Oh! - Hund - Katze - Maus
von Avatar des Topfes

4

Yu-Gi-Oh! - Techkarten-Analyse
von selfmader

5-6

Yu-Gi-Oh! - Wie der Speed das Spiel veränderte
von Giocci

7-8

Yu-Gi-Oh! - Traditional – so geht's nicht!
von Chironomus

9

Yu-Gi-Oh! - Ultimative, synaptische Neurostimulation
von selfmader

10-11

eTCG.de - Der eTCG.de Yu-Gi-Oh! Bereich
von Maker

12

Die letzte Seite
Vorschau aufs nächste Magazin

13

Das neue eTCG.de Online-Magazin

Nach einer längeren Pause meldet sich auch das eTCG.de Magazin zurück.

Wir hinken der Zeit leider etwas hinterher, allerdings hatten wir genügend andere Projekte am laufen, sodass das Magazin kurzerhand verschoben werden musste.

Daher hoffen wir, dass das Warten nicht allzu lange erschien und sind nun froh, euch die dritte Ausgabe des eTCG.de Magazins präsentieren zu dürfen.

Das Magazin wird übrigens ab sofort quartalsweise erscheinen, was heißen soll, dass ihr mit insgesamt vier Ausgaben pro Jahr rechnen könnt. Dies schließt aber nicht aus, dass wir (falls Bedarf bestehen sollte) auch mal ein Magazin dazwischenschieben oder eine Sonderausgabe veröffentlichen können.

Dann mal viel Spaß beim Lesen!



Techkarten-Analyse

5-6



Traditional - so gehts nicht!

9



der eTCG.de Yu-Gi-Oh! Bereich

12



NEWS

eTCG

DAS MAGAZIN

online



Yu-Gi-Oh! ZeXaL - Die Nachfolge Serie von Yu-Gi-Oh! 5D's

Es sind nun erste Informationen ans Licht gekommen, die darauf hinweisen, das eine neue Yu-Gi-Oh! Serie namens "Yu-Gi-Oh! Zexal" vorbereitet wird. Bisher gibt es nur einen Scan aus dem Jump Magazin, zu der Serie ist noch Nichts bekannt. Der neue Hauptcharakter soll Tsukumo Yuuma heißen und hat einen weißen „Spirit Character“ mit dem Namen Astral bei sich. Eine neue Beschwörungstechnik, genannt "Excess Summon", wird es auch geben. Mehr Informationen sind noch nicht bekannt!



Gungnir, Drache der Eisbarriere ist ein neues Synchronmonster, welches erst kürzlich in Hidden Arsenal 3 erschien. Für seine Beschwörung benötigt ihr einen Nicht-Empfänger Monster vom Typ Wasser. Gungnir kann sehr einfach mit Hilfe von Trümmerdrache und Schneemangfresser beschworen werden! Zur Belohnung kann man bis zu zwei Handkarten abwerfen um die selbe Anzahl gegnerischer Karten zu zerstören. Ein echter Brocken also!

Die Duelist League 2 Karten bekannt!



Nachdem das erste Duelist League ein Jahr ein voller Erfolg war, wird es eine zweite Promo-Serie geben. Hier der komplette Spoiler:

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| Royal Tribute | Icarus Attack |
| Dark Magician | Gravekeeper's Spy |
| Inmato | Rite of Spirit |
| Thought Ruler Archfiend | Morphing Jar |
| Blackwing Kalut Moon Shadow | Fairy Box |
| Exodia | Mobius, the Frost Monarch |
| Exodia Right Arm | Nobleman of Extermination |
| Exodia Left Arm | Fusion Gate |
| Exodia Right Leg | Pyramid Turtle |
| Exodia Left Leg | Hanewata |



Amigo übernimmt das OP von Magic!

Amigo übernimmt das Organized Play des ältesten Sammelkartenspiels der Welt: Magic the Gathering. Nachdem Amigo das OP bereits für das Yu-Gi-Oh! Sammelkartenspiel und World of Warcraft TCG übernommen hat, sind nun die 4 erfolgreichsten Sammelkartenspiele unter der Verantwortung der "Amigos". Wir sind gespannt, wie sich die Zukunft entwickeln wird!

von Avatar des Topfes

Ach, wie herrlich es doch ist, sich mal nicht den Kopf über einen passenden Titel zerbrechen zu müssen, denn dieses Mal ist er eindeutig.

Es geht natürlich um die Karten **Schlüsselmaus** und **Schlosskatze**, sowie den neuerschienenden **Kettenhund**.

WAS FÄLLT UNS AUF?

1. Sie sind perfekt auf sich, sowie auf das gesamte Beast-Thema abgestimmt.
2. Sie alle sind auf den Friedhof angewiesen. Und welche Karte fällt uns noch ein, wenn wir an Beast und Friedhof denken? Richtig, **Grüner Pavian, Wächter des Waldes!** Bei so viel Friedhofsenergie drängt sich uns das Lightsworn-Thema natürlich geradezu auf, vor allem, da es über **Ryko, Lichtverpflichteter Jäger**, 'der sich bereits in diversen anderen Themendecks größter Beliebtheit erfreut, sowie den meist unterschätzten **Rynian, Lichtverpflichteter Schlingel** verfügt. Diese beiden Lichtverpflichteten bringen uns also nicht nur Speed, sondern sind obendrein noch Ungeheuer, also perfekt für unser Deck geeignet.



"Baboon" ist zurück!



Zum **Verspielten Opossum** sei gesagt, dass es im Grunde nur zu einem Zweck entwickelt wurde, nämlich um den Pavian zu beschwören und zwar, wenn nötig jede Runde aufs neue da das Opossum für den Gegner im Grunde unantastbar ist.

Kommen wir zu den Zauber und Fallenkarten. Themenspezifisches für Ungeheuer sucht man hier leider vergebens, für die Lichtverpflichteten hingegen haben wir die Speedkarten **"Solarwiederaufladung"** und **"Angriff der Lichtbrigade"**. Der Rest des Lineups wird durch Schutzkarten sowie Staples ergänzt.

WAS MACHT DAS DECK SO STARK?

Die Antwort findet sich in der Flexibilität des Hund-Katze-Maus Themas, welches es ermöglicht aus dem nichts ein **"Naturia-Ungeheuer"** sowie **"Donnereinhorn", "Geladenes Zweihorn"** oder **"Blitzdreihorn"** zu beschwören.

Mit dem extrem schnellen Lichtverpflichteten Thema untermauert ist der Friedhof in nur wenigen Zügen mit Baboons und **"Kettenhunden"** gefüllt, was dem Spieler somit einen gewaltigen Handlungsspielraum bietet.

Monster:

- 3 Ryko, Lichtverpflichteter Jäger
- 2 Lyla, Lichtverpflichtete Zauberin
- 1 Lumina, Lichtverpflichtete Beschwörerin
- 1 Jain, Lichtverpflichteter Paladin
- 1 Rynian, Lichtverpflichteter Schlingel
- 3 Schlüsselmaus
- 3 Schlosskatze
- 3 Kettenhund
- 3 Grüner Pavian, Wächter des Waldes
- 3 Verspieltes Opossum
- 1 Superflinker Megahamster

Zauberkarten:

- 3 Solarwiederaufladung
- 1 Angriff der Lichtbrigade
- 2 Buch des Mondes
- 2 Topf der Trägheit
- 1 Schwarzes Loch
- 1 Wiedergeburt

Fallenkarten:

- 1 Spiegelkraft
- 1 Reissender Tribut
- 1 Feierliches Urteil
- 1 Ruf der Gekagten
- 2 Bodenlose Fallgrube

Wir ergänzen das Deck nun um einige weitere Lichtverpflichtete und kommen zu folgendem Monsterlineup:

- 3 Ryko, Lichtverpflichteter Jäger
- 2 Lyla, Lichtverpflichtete Zauberin
- 1 Lumina, Lichtverpflichtete Beschwörerin
- 1 Jain, Lichtverpflichteter Paladin
- 1 Rynian, Lichtverpflichteter Schlingel
- 3 Schlüsselmaus
- 3 Schlosskatze
- 3 Kettenhund
- 3 Grüner Pavian, Verteidiger des Waldes
- 3 Verspieltes Opossum
- 1 Superflinker Megahamster

DIE SYNCHRO-BESCHWÖRUNG VORBEREITEN!



STBL-DE034 Kettenhund

DREV-DE033 Schlosskatze

TSHD-DE036 Schlüsselmaus

DEN FRIEDHOF FÜLLEN!



LODT-DE022 Ryko Lichtverpflichteter Jäger

LODT-DE052 Solarwiederaufladung



MIT DEN SYNCHORS ZUM SIEG!

DREV-DE040 Donnereinhorn

HA02-DE026 Naturia-Ungeheuer



Nun bleibt also nur noch das Deck zu testen und mit Erscheinen des Kettenhundes einen möglichst stabilen Turnierbuild zu finden.

Vielen Dank fürs Lesen und viel Spaß beim Testen!

Wie bei jedem Wechsel des Formats ändern sich stetig auch das Metagame. Besonders suchen die Spieler dann nach neuen effektiven Techkarten, welche das Matchup im Allgemeinen verbessern sollen. Oft stellt sich dabei die Frage, welche Karten denn an Spielbarkeit verloren haben und welche nach dem neuen Format besonders wirksam sind. In diesem Artikel wird beleuchtet, welche ehemaligen Techkarten fast gänzlich aus den Decks verschwunden sind und welche neu hinzukamen.

WAS IST EINE TECHKARTE?

Als Techkarte bezeichnet man eine Karte, welche ins Main- oder Sidedeck integriert wird, um das Matchup gegen ein oder mehrere Decks zu verbessern.

GEWINNER!

Fallenbetäubung

RGBT-DE071



Eine der Karten, die in diesem Format an extremer Spielbarkeit hinzugewonnen hat, ist definitiv **Fallenbetäubung**. Ihr Effekt, für eine Runde lang alle Fallenkarten zu annullieren stellte sich nach dem Verbot von **Schwerer Sturm** als äußerst hilfreich dar, um beliebte Kombos durchzubringen und die Monster von den schlimmsten Gefahren zu bewahren. So findet man diese Karte vor allem in X-Säbeln und Ewig infernaln Themendecks ständig wieder.

Effektverschleierin

DREV-DE002



Ebenfalls in Duelist Revolution feierte die **Effektverschleierin** ihren Auftakt. Nur wenige Wochen nach der Sneak entdeckten die Spieler ihr Potenzial und splashten die kleine Empfängerin dank ihres interessanten Effekts sogar in die Main Decks. Denn ihre Fähigkeit, Monstereffekte während der Main Phase zu annullieren, stellte sich im aktuellen Metagame als besonders effektiv heraus. Angefangen mit **XX-Säbel Koboldritter**, über **Finsterer bewaffneter Drache** und jeden beliebigen Apparat - mit ihr kann man viele Schlüsselkarten der verschiedensten Decks lahmlegen, um somit Gefahren abzuwenden oder das Spiel des Gegners zu verlangsamen.

Königlicher Erlass

SD5-DE035



Was nach der YCS in Bochum auch klar geworden sein sollte, ist die Tatsache, dass **Königlicher Erlass** im Main Deck Wunder wirken kann. Er funktioniert ähnlich wie **Fallenbetäubung**, mit dem Unterschied, dass er mehr als nur ein Spielzug lang wirkt. Dies ist vor allem ein Vorteil für Decks, die fast ausschließlich von Monster- und Zauberkarteneffekten profitieren, wie z.B. den **Trümmerdrachen-Planze** oder **Schnellziehsynchron-Decks**.

Topf der Gegensätzlichkeit

DREV-DE062



Konstanz ist das Schlüsselwort. Und diese gibt der in Duelist Revolution erschienene **Topf der Gegensätzlichkeit**. Durch seinen Effekt bietet sich oft die Möglichkeit, die Hand qualitativ zu verbessern und Schlüsselkarten aus dem Deck deutlich schneller zu erlangen. Das macht ihn zu einer der beliebtesten und auch teuersten Karten des aktuellen Formats.

Schneemanfresser

DREV-DE002



Was sich zuerst als unscheinbarer Zeitgenosse herausstellt, entpuppt sich beim **Schneemann-Fresser** als wahre Wunderwaffe. Durch seine extrem stabilen Verteidigungswerte hält er den meisten Angriffen gegnerischer Monster stand, um durch seinen Effekt, ein Monster bei Aufdecken zu zerstören, in ein solides +1 zu verwandeln. Besonders gegen Antidecks stellt er einen heftigen Brocken dar, da man ohne die Hilfe eines passenden Removals nicht über ihn hinüber kommt. Aber gerne nimmt er auch mal einen **XX-Säbel Fulhelmritter** aufs Korn oder einen **Schwarzflügel - Shura die Blaue Flamme** in die Mangel. Besonders jetzt, mit dem Release von **Gungir, Drache der Eisbarriere** wird man den **Schneemann-Fresser** in einer Vielzahl von Decks antreffen.



Verlierer!

ANALYSE TEIL 2

von selfmader

Straße zum Sternenlicht

DPCT-DE004



Einer der größten Verlierer des Formats ist **Straße zum Sternenlicht**. In der letzten Saison konnte sie dadurch glänzen, Massenvernichter zuverlässig auszuschalten und dazu noch starken Vorteil zu erwirtschaften. Doch durch den Verbot von **Schwerer Sturm** und den Rückgang der Lichtverpflichter-Decks, welche mit **Urteilsdrache** und **Celestia**, **Lichtverpflichteter Engel** mit sehr starken Removals aufwarten konnten, ist auch **Straße zum Sternenlicht** eher nur noch in Sideboards aufzufinden. Lediglich Grabwächter-Decks greifen noch gerne auf diese Karte zurück, um sich vor der vernichtenden Wirkung gegnerischer **Icarus-Angriffen** oder **Gladiatorungeheuer Gyzarus** zu schützen.

Angsteinjagendes Gebrüll

DREV-DE002



Mit der sinkenden Gefahr von OTK's sank auch die Anzahl der Karten, die diese verhindern können. **Angsteinjagendes Gebrüll** war eine sehr beliebte Karte in den letzten Formaten, da man damit nicht nur OTK's verhindern konnte, sondern auch Gladiatorungeheuern die Möglichkeit nahm, sich zu taggen oder den Gegner daran hinderte, auf einem Schlag alle eigenen Monster zu überrennen. Heute sieht man Gebrülle absolut gar nicht mehr in den Decks, werden lieber mit **Kampfausblendern** ersetzt.

Unterdrückungsherrschaft

DB2-DE200



Eine **Unterdrückungsherrschaft** bedeutete vor nicht allzu langer Zeit ein extremes Hindernis für viele Decks. Mit ihr konnte man kostengünstig alle Spezialbeschwörungen abwenden. Allerdings liegt diese nur noch teilweise als Techkarte in den Decks vor, was nicht zuletzt aufgrund ihrer Limitierung auf 1 zurückzuführen ist. Doch auch das exzessive Nutzen der Gegenspieler von **Mystischen Raum-Taifuns**, **Fallenbetäubungen** und **Königlichen Erlass** macht die Effektivität dieser Karte kaum noch zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung.

Gold-Sarkophag

GLD2-DE040



Was früher für zusätzliche Stabilität eines Decks sorgte, war der beliebte **Gold-Sarkophag**. Doch inzwischen hat der Großteil der Spieler gemerkt, dass er heutzutage meist einfach zu langsam ist. Der Release von **Topf der Gegensätzlichkeit** rückte ihn dann auch nahezu gänzlich in den Schatten.

FAZIT!

Wie man sieht, gibt es mal wieder viele Gewinner und Verlierer bei den verwendeten Techkarten des Metagames. Und mit Sicherheit gibt es noch einige mehr – man muss sich nur Gedanken darüber machen, inwiefern bestimmte Karten das Spiel zum eigenen Vorteil beeinflussen und dabei gegen eine große Anzahl Decks wirken. Vielleicht fällt euch ja auch mal beim durchstöbern eurer Commons oder der Datenbank eine Karte ins Auge, die sich als wahre Wunderwaffe entpuppt. Scheut euch nicht davor – probiert es aus!



von Giocci



Schicksalsziehen + Malicious, Solarwiederaufladung + Garoth hinterher noch eine Lumina, oder einfach nur ein Topf der Gegensätzlichkeit: Heute sind das die normalsten Eröffnungszüge der Welt. Doch wenn wir mal ein paar Jahre zurückblicken, sehen wir: Das war doch alles noch garnicht so normal.

Wer erinnert sich noch an die Zeiten in denen **Topf der Gier**, **Elegante Wohltäterin**, **Emporkömmling Goblin**, **Sangan**, die **Hexe des schwarzen Waldes**, **Verwandlungskrug** und vielleicht noch **Cyber Dose** die einzige "Deckgeschwindigkeit" waren die den damaligen Decks zur Verfügung standen, von denen dann sogar noch die Hälfte zurechtgebannt ist?

Damals, als der **Grabwächters Spion**, der angegriffen oder geflippt wurde ein dickes Funkeln in den Augen seines Besitzers auslöste, weil er ganz laut "Plus!" schreien konnte – Und das mit gutem Grund. Doch heute interessiert dieses "Plus 1" fast niemanden mehr. Der normale Spieler würde sagen: Man kann doch einfach seine **Angriff der Lichtbrigade** aktivieren und schnell mal einen **Wulf**, **Lichtverpflichtetes Ungeheuer** und am besten noch eine **Aufblühende Blumenziebel** und/oder einen **Löwenzahn-Löwen** treffen. Die Möglichkeiten an dieser Stelle sind fast unbegrenzt.



Der Spion garantiert Kartenvorteil

Vor einigen Jahren noch wurden Monarchen gespielt, mit **Grabwächter Spion** als Unterbau, Maschinen rund um **Cyber Drache** und **Cyber Phönix** waren an der Tagesordnung. Das klassische Chaos rund um den **Schwarz Glänzender Soldat** war ebenfalls sehr beliebt. Sogar **Umiiruka-Shift** oder ähnliches wurde manchmal erfolgreich weit geführt. Doch diese Decks waren auf eine andere Art als heute erfolgreich. Sie gewannen und langsames Erwirtschaften von Kartenvorteil. Der Monarchenspieler brachte jede Runde einen Monarchen, der Maschinenspieler gewann mit dem **Cyber Phönix** an Kontrolle und zog im Zerstörungsfall mal eine Karte nach (Diese Darstellung ist jetzt mal sehr vereinfacht).

Damals war das Spiel in der Regel sehr viel langsamer. Man hatte weniger Möglichkeiten auf sein ganzes Deck zuzugreifen. Doch von heute auf morgen wurde der Status Quo dann zerrissen. Das **Duelist Pack Aster Phoenix** erschien. In ihm waren zwei Karten, die einfach alles auf den Kopf stellten und dem Wort "Geschwindigkeit" eine ganz neue Bedeutung gaben – **Schicksalsziehen** und der **Schicksalsheld Malicious**.



Mit diesem Booster änderete sich das Spiel

Der Vormarsch der Speed Karten!

Diese beiden Karten waren der Anfang von einer Reihe an Zieh- und Suchkarten, die eine unfassbare Geschwindigkeit ins Spiel brachten: **Solarwiederaufladung**, **Angriff der Lichtbrigade**, **Inzahlugnahme**, **Verlockung der Finsternis**, **Notfallteleport**, **der Kartenkavallerist**, **Karten für schwarze Feder**, **Schwarzer Wirbelwind**, **X Säbel Finsterseele**, **Schicksalsheld Disc-Commander** ja sogar jedes einzelne Lichtverpflichtete Monster und als König bei den Speedmachern der Neuste im Bunde: **Topf der Gegensätzlichkeit**. Die Liste ist noch viel länger, doch ich belasse es einfach mal hierbei. Dabei haben einige das jeweilige Format mehr dominiert als andere. **Notfallteleport** und **Schicksals ziehen** haben das Tele-Kin-DAD geschaffen, **Solarwiederaufladung** und **Angriff der Lichtbrigade** tauchten ein ganzes Format unter die Schwingen des **Urteilsdrachen**.

Woher kommt diese Entwicklung?

Bleibt nur die große Frage: "Woher kommt diese Entwicklung"? Vom Erscheinen der neuen starken Karten, oder doch eher daran, dass man heute innerhalb von wenigen Zügen Zugriff auf den Großteil seiner Karten hat? Meine Behauptung wäre letzteres. Warum? Na dann lest weiter!

WIE DER SPEED DAS SPIEL VERÄNDERTE UND DIE GESCHICHTE VOM TOPF DER GEGENSÄTZLICHKEIT

von Gioceci

Auch das Erscheinen von **XX-Säbel Finsterseele** brachte uns in Verbindung mit **Rettungskatze** etwas tierischer Hilfe. Einige Monate die von **XX-Säbel Hyunlei**, **XX-Säbel Faultroll** und Co. geprägt waren. Das wir dabei zwischendurch absolut verrückte und beklopte OTK- und/oder Speed-Decks hatten (Chain Burner), die zwar nie irgendwas Großes gerissen haben, dennoch irgendwie immer etwas präsent waren und genervt haben, dürfen wir nicht vergessen.

Jetzt denken wahrscheinlich viele von euch: "Is' doch nicht so schlimm, Speed is' doch Hamma-Geil!" - In der Tat gibt die Speed dem Spiel "Yu-Gi-Oh!" seine eigene Würze. Nur in diesem TCG ist es möglich durch die Möglichkeiten die man hat, schnell seine Hand zusammenzusammeln um dann einen One-Turn-Kill auszupacken oder dem Gegner in der zweiten Runde schon selbstsicher anzukündigen "Du bist Tod!" - In anderen TCG's ist das in der Regel nicht so einfach zu sagen.

Auch hier ist die Frage wieder: "Warum?" Zum einen eindeutig weil einfach immer mehr Speed in das TCG kommt, zum anderen aber auch, weil die Geschwindigkeit in Yugioh keine "Kosten" hat und sofort ausspielbar ist. Hier kommt wieder die ewig alte Diskussion des Recoursensystems auf die Tagesordnung - Die is ja alt bekannt und immer wieder aufgewühlt, trotzdem mach ich's hier nochmal.

Vergleich mit anderen TCG'S

Eine Karte wie **Topf der Gegensätzlichkeit**, eine absolute Macht in Yu-Gi-Oh!, ist mit ähnlichem Effekt wie zum Beispiel im **World of Warcraft TCG** nur unterer Durchschnitt hab ich mir sagen lassen. Kaum vorzustellen, aber bei genauerem Hinschauen garnicht mal so unlogisch. Die Karte **Informationen sammeln** des World of Warcraft TCG ähnelt stark unserem **Topf der Gegensätzlichkeit**.



Starke Ähnlichkeit mit dem Topf!

Man stelle sich vor man hat 3 Mana zu zahlen um diese Karte auszuspielen und muss dann nochmal X Mana bezahlen um die gezogene Karte auszuspielen. Auch wenn ich nicht genau weiß in welcher Größenordnung ich die Manazahlen einzuordnen habe, münzen wir doch das ganze mal auf Yugioh um. Müsste man eine Handkarte abwerfen um den **Topf der Gegensätzlichkeit** zu aktivieren und

nochmal eine um die gezogene Karte zu spielen - Wäre er dann immernoch so gut und teuer wie im Moment? Oder würde die Masse ihn als absolute Müllkarte bezeichnen?



Bringt Speed in die X-Säbel Decks!

Geht mal in euch und fragt euch das selbst, auch wenn die Antwort ziemlich auf der Hand liegt. Nur weil die Karte keine Voraussetzungen hat (außer das man nicht Spezial beschwören darf) macht sie so stark wie sie ist. Und nur im Yugioh TCG kann ein **Topf der Gegensätzlichkeit** SO UNGEHEUER STARK sein, wie er ist.

Um einen weiteren Vergleich zu ziehen: Im Pokemon TCG gibt es viele viele Karten, die einen ähnlichen Effekt einfach for free integriert haben. Doch auch hier ist der Effekt nicht übermächtig, weil das Spiel sehr viel langsamer ist und man Beschränkungen in der Spielbarkeit von Karten hat. Demnach bekommt man eine Handkarte die man vielleicht 2-3 Züge garnicht ausspielen kann.



Wieder Ähnlichkeit

Im Yugioh TCG hätten wir uns über ein fettes "Plus- 1" gefreut und gefeiert, weil wir vielleicht genau dann das **Schwarze Loch** gezogen haben, wenn wir es zum Sieg brauchen.

Warum Yu-Gi-Oh! Einzigartig ist

Aber genau das geht eben NUR in Yu-Gi-Oh!, in keinem anderen TCG. Das macht Yugioh eben zum schnellsten Spiel, das wir im TCG Bereich überhaupt haben. Kein anderes Spiel kann einen **Urteilsdrachen** von jetzt auf gleich aufs Feld legen und damit einfach mit unendlichem Kartennachteil doch noch gewinnen, ohne ein großes Setup zu benötigen. Wer jetzt davon spricht, dass 4 Lichtverpflichtete Monster im Friedhof ein "großes Setup" seien, dem komm ich persönlich vorbei und zeige ihm Pokemon oder Magic.

Alles in allem steht die Entwicklung Yugiohs deutlich unter dem Zeichen der Geschwindigkeit. Da wir uns in diesem TCG immer mehr auf schnelle Zugriffe von bestimmten Karten bewegen und diese Kostenfrei, ohne irgendwelche Mana oder sonst irgendwelche Kosten spielen können, hat das Spiel einfach einen ganz eigenen "Flair", den kein anderes Spiel bieten kann. Würden wir Yu-Gi-Oh! mit einem Recoursensystem spielen, wie zum Beispiel in der TV **Serie Yugioh 5Ds (Speedcounter)**, wäre das Spiel schon wieder **ganz anders** und nicht mehr mit dem heutigem Yugioh zu vergleichen.

Allein der Gedanke das man für eine **Solarwiederaufladung 4 Counter** benötigt, wobei man pro Standby Phase jedes Spielers einen bekommt. Das würde das Spiel schon wieder ganz anders machen. Aber dieses Thema hat der **Nimrod Hellfire** schon einmal aufgegriffen, und das wie ich finde, garnicht mal so schlecht ist - Schaut euch seinen Artikel dazu an, ich kann ihn nur empfehlen.



Traditional – so geht's nicht!

von Chironomus

Mit dem Erscheinen von „**Tempel der Könige**“ aus dem „Structure Deck Marik“ hat es erstmals eine Karte ins TCG geschafft, welche direkt auf der Liste der verbotenen Karten zu finden war. Einen interessanten Aspekt hat dies jedoch definitiv zur Folge: Das Traditional-Format steht nach Jahren der Flaute wieder im Gespräch.



bringt Traditional Format ins Gespräch!

So zum Beispiel bin ich alleine in den ersten zwei Wochen nach dem Europarelease von drei Spielern gefragt worden, ob wir nicht mal wieder ein Traditional-Turnier starten können.

Das Format Traditional bedeutet, dass es keine verbotenen Karten gibt. Alle Karten, welche im Advanced-Format verboten sind, sind im Traditional nur (auf 1) Limitiert. Somit ist es in diesem Format also möglich, die Karten zu spielen, die aufgrund ihrer außerordentlichen Spielstärke aus dem Advanced-Format verbannt wurden.

Wo soll aber der Reiz an einem Spiel bestehen, welches durch das Ausspielen einer einzigen Karte entschieden werden kann? Genau hier! Viele Spieler spielen das Spiel noch nicht so lange, um zu wissen, wie es sich anfühlt, durch einen einzigen, seit April 2004 verbotenen, „**Yata-Garasu**“ zu gewinnen oder zu verlieren. Ein Traditional-Turnier gäbe den Spielern die Möglichkeit, diese Erfahrung zu machen und danach zu wissen, warum zum Beispiel „**Chaos Emperor Dragon – Envoy of the End**“ seit September 2004 verboten ist.

Nun stellen wir uns mal vor, euer Shop kündigt ein Traditional-Turnier an, an welchem ihr natürlich teilnehmen wollt.

Euer erster Griff geht natürlich zu der verstaubten Tinbox unter eurem Bett, in welcher ihr möglicherweise auch verbotene Karten aufbewahrt. Nun baut ihr aus eurem Kartenpool ein Deck, welches womöglich so aussehen könnte:

Man kann mich natürlich nicht als einen der besten Spieler Deutschlands bezeichnen, aber ich kann Euch garantieren, dass Ihr mit so einem Deck bei einem Traditional-Turnier auf die Nase fallen würdet! Ohne Sinn und Verstand ein Deck aus [hier] 44 Karten (33 davon verboten) zusammenzuschustern ohne eine klare Strategie zu spielen, ist im Traditional-Format genauso sinnlos, wie im Advanced-Format. Die Tatsache, dass es im Moment über 40 Karten auf der Verbotsliste gibt, welche man im Main Deck spielen könnte, kommentiere ich mal mit einer englischen Redewendung „**Just because you can, doesn't mean you should**“.



war das Herzstück des Decks!

Die Fallenkarte war damals noch unlimitiert. Ich habe leider keine Kopie der Deckliste, wenn wir uns diese jedoch anschauen würden, wäre uns jedoch auffallen, dass er höchstens fünf verbotene Karten gespielt hat. Er brauchte keinen „**Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning**“. Er brauchte keinen „**Yata-Garasu**“. Lediglich Karten, wie „**Pot of Greed**“ oder „**Graceful Charity**“ haben das „CVT“ so stark gemacht, dass es sich mit den gegnerischen Traditional-Decks messen konnte. Einem OTK-Deck wie diesem ist es tatsächlich egal was der Gegner spielt, weil man in der Regel ohnehin im ersten Zug gewinnt.

Unterstützt durch „**Tempel der Könige**“ ist es das Ziel, den Gegner durch „**Exchange of the Spirit**“ direkt im ersten Zug ohne Deckkarten dastehen zu lassen um so in Runde 1 oder 2 durch gegnerischen Deckout zu gewinnen. Um an die Kombo so schnell wie möglich ranzukommen, wird - wie einst im CVT - auf ein großes Arsenal an Drawkarten zugegriffen.

Werdet Kreativ! Ihr glaubt gar nicht, wie viel mächtiger das „Equalizer-OTK“ alleine durch Zuwachs von „**Pot of Greed**“, „**Graceful Charity**“ oder „**Painful Choice**“ ist. Das „Frog-OTK“ kann man auch mit nur einer einzigen „**Ersatzkröte**“ spielen und vielleicht können die X-Saber ja auch im Traditional-Format einfach nur durch Unterstützung der „**Rescue Cat**“ mithalten.

Schauen wir uns doch mal das Gewinnerdeck des letzten großen Traditional-Turniers an: Auf den Side-Events der deutschen Yu-Gi-Oh! Meisterschaften 2008 gewann ein Spieler das 78 Teilnehmer starke Turnier mit einem „**Cyber Valley Turbo**“. Ziel dieses war es, das Deck schnellstmöglich durchzuziehen, um dann den Gegner in der ersten Runde durch drei „**Magical Explosion**“ zu besiegen.

Monster:

- 1 Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End
- 1 Cyber Jar
- 1 Cyber Stein
- 1 Dark Magician of Chaos
- 1 Fiber Jar
- 1 Witch of the Black Forest
- 1 Magical Scientist
- 1 Magician of Faith
- 1 Destiny Hero – Disc Commander
- 1 Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning
- 1 Tribe-Infecting Virus
- 1 Sinister Serpent
- 1 Yata-Garasu
- 1 Plaguespreader Zombie
- 1 Blackwing – Gale the Whirlwind
- 2 D.D. Warrior Lady
- 2 Shining Angel

Zauberkarten:

- 1 Confiscation
- 1 Dimension Fusion
- 1 Graceful Charity
- 1 Brain Control
- 1 Harpie's Feather Duster
- 1 Last Will
- 1 Metamorphosis
- 1 Painful Choice
- 1 Raigeki
- 1 Snatch Steal
- 1 Heavy Storm
- 1 The Forceful Sentry
- 1 Pot of Greed
- 1 Change of Heart
- 1 Delinquent Duo
- 1 Premature Burial
- 1 Dark Hole
- 1 Monster Reborn

Fallenkarten:

- 1 Crush Card Virus
- 1 Imperial Order
- 1 Ring of Destruction
- 1 Time Seal
- 1 Torrential Tribute
- 1 Mirror Force
- 1 Call of the Haunted

Monster:

- 3 Cyber Valley
- 2 Destiny Hero – Dogma
- 2 Destiny Hero – Plasma
- 2 Destiny Hero – Diamond Dude
- 1 Dark Magician of Chaos
- 1 Elemental Hero Stratos

Zauberkarten:

- 3 Trade In
- 3 Upstart Goblin
- 3 Into the Void
- 2 Magical Stone Excavation
- 2 Machine Duplication
- 1 Pot of Greed
- 1 Graceful Charity
- 1 Dimension Fusion
- 1 Premature Burial
- 1 Temple of the Kings
- 1 Destiny Draw
- 1 Allure of Darkness
- 1 Card Destruction
- 1 Reinforcement of the Army
- 1 Monster Reborn
- 1 Reasoning
- 1 Monster Gate

Fallenkarten:

- 3 Reckless Greed
- 1 Exchange of the Spirit



Ultimative, synaptische Neurostimulation Psychische Kontrolle fusioniert mit unglaublicher Schlagkraft

von selfmader

Gerade nach der Veröffentlichung einer neuen Bannedliste sind sich viele Spieler unsicher, was sie spielen sollen und wie stark alte und neue Themendecks werden.

Im letzten Format wurden die einst so dominanten Lichtverpflichteten Monster von den X-Säbeln abgelöst, die ihren Siegeszug vor allem **Rettungskatze** sowie den TCG-Onlys **XX-Säbel-Finsterseele**, **XX-Säbel-Fulhelmmittler** und **XX-Säbel-Koboldritter** verdankten. Nun sind wir in einem neuen Format angelangt, was Spielraum für vor allem in der Vergangenheit eher unbeachteten Themen lässt, welche dennoch ständig durch neue Supportkarten wachsen. In diesem Artikel möchte ich dabei besonders auf das Psi-Thema eingehen und ihrer "Superwaffe", dem **Ultimativen Axonkicker**.

Viele Nerven, besonders im Gehirn und dem Rückenmark, entwickeln Fortsätze, welche in Synapsen enden. Sie dienen der chemischen Stimulation anderer Zellen, welche wiederum motorische (physische) und mentale (psychische) Bewegungen beeinflussen. Diese Fortsätze, Axonen genannt, fungieren also als Steuerelemente neuraler Prozesse im Körper, z.B. den Wachstum von Muskeln oder der Nutzung von Gehirnzellen.

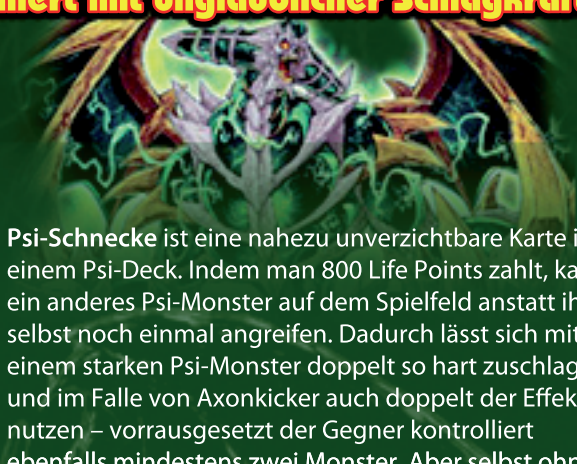
Was passiert also, wenn man in der Lage wäre, diese Axonen manuell anzutreiben und somit mehr Kraft und Scharfsinnigkeit zu erlangen? Das Ergebnis lässt sich sehen:

Als Fusionsmonster vom Typ Psi hat der **Ultimative Axonkicker** einiges drauf. Er kann dank seiner physischen Härte nicht durch Karteneffekte zerstört werden, was ihn immun gegen viele Staples wie **Spiegelkraft**, **Reißender Tribut**, **Ryko**, **Lichtverpflichteter Jäger** und **Bodenlose Fallgrube** macht. Ebenfalls fügt Er die Differenz zwischen seinen ATK und den DEF des verteidigenden Monsters als Schaden zuzufügen.

Doch bevor wir die Synapsen überhaupt erst überstrapazieren und damit unsere Superwaffe auspacken können, müssen wir forschen, was das Zeug hält. Forschen kann man als Stichwort dafür nehmen, was uns auf dem Weg zur Synchro- und Fusionsbeschörung erstmal erwartet. Denn die Beschörung des Axonkickers benötigt neben entsprechender Fusionszauberkarte auch 1 Synchromonster vom Typ Psi und 1 anderes Monster vom Typ Psi. Was sich anfangs als sehr langwierig und kostenaufwendig anhört, weist sich jedoch als nicht so kompliziert heraus, wie man denkt.

Zum einen bietet der nahezu grenzenlose Support der Psi-Monster uns relativ locker die Möglichkeit, schnell und einfach Synchros zu beschwören. **Hirnforschungslabor** funktioniert dabei

als Grundlage, da uns dieses jede Runde ermöglicht, 2 Monster als Normalbeschörung zu beschwören. Das ist schonmal klasse, da man so einfach Empfänger + Nicht-Empfänger von der Hand spielen kann, um direkt ein (Psi-)Synchromonster zu rufen. Das Labor erlaubt uns ebenfalls, die Kosteneffekte der Psi-Monster ohne das Bezahlen von Life Points zu nutzen, indem wir stattdessen eine Zählmarke auf dieses legen. Wie praktisch das sein kann, zeigen uns die Effekte der Psi-Monster, welche fast alle solche Kosteneffekte haben:



Psi-Schnecke ist eine nahezu unverzichtbare Karte in einem Psi-Deck. Indem man 800 Life Points zahlt, kann ein anderes Psi-Monster auf dem Spielfeld anstatt ihr selbst noch einmal angreifen. Dadurch lässt sich mit einem starken Psi-Monster doppelt so hart zuschlagen und im Falle von Axonkicker auch doppelt der Effekt nutzen – vorausgesetzt der Gegner kontrolliert ebenfalls mindestens zwei Monster. Aber selbst ohne Monster beim Gegner haut er dann mir einer

ATK von 5800 zu, was oft bereits den Sieg bedeuten kann, wenn man im Spielverlauf dem Gegner schon etwas zugesetzt hat. Auch vergessen sollte man nicht, dass die Schnecke jedem Psi-Synchromonster erlauben kann, doppelt anzugreifen. Das lohnt sich vor allem bei **Psi-Albtraum**, der mit etwas Glück auf fette 3400 ATK heranwächst! Zuletzt muss man noch erwähnen, dass die **Psi-Schnecke** als Stufe 4-Monster über gute 1900 ATK verfügt, was sie auch auf sich allein gestellt zu einem guten Beatstick macht.

Um die **Psi-Schnecke** und andere gerade gebrauchte Psi-Monster zuverlässig auf das Spielfeld zu ordern, hilft uns **Pandaborg** weiter. Dieser tierische Zeitgenosse ähnelt vom Prinzip her **XX-Säbel-Emmersklinge**, denn wenn er im Kampf zerstört wird, darf man für 800 Life Points sein Deck nach einem Psi-Monster der Stufe 4 oder niedriger durchsuchen und als Spezialbeschörung auf das Spielfeld beschwören. Mit 1700 ATK ist er kampftechnisch Emmersklinge sogar überlegen.

Der **Gedankenbeschützer** wirkt in unserem Psi-Deck auch Wunder. Er schützt uns vor allem vor Angriffen gegnerischer Monster bis 2000 ATK. Das schließt nahezu alle gerade gespielten Nicht-Synchromonster bis auf die Monarchen ein. Damit wird er zum wichtigsten Stall-Element in dem Deck, welcher uns die nötige Zeit verschafft, aufzubauen.

Klein aber Oho!

Psi-Befehlshaber ist als Empfängermonster der Stufe 3 ebenfalls ein bedeutendes Monster für das Deck. Denn durch ihn entfaltet Turboteleporter erst seine wahre Stärke (dazu gleich mehr). Doch auch als eigenständiges Monster ist er äußerst tragbar. Mit 1400

ATK fällt er in keine lästigen **Bodenlosen Fallgruben**, gleicht aber den Nachteil in der Angriffsstärke durch seinen Effekt wieder aus. Denn wenn er kämpft, kann man ein Vielfaches von 100 Life Points (max. 500) zahlen, um die ATK und DEF des Monsters um den selben Wert zu verringern, welches gegen ihn kämpft.

Somit wird er locker mit allen Monstern fertig, die eine ATK/DEF von bis zu 1850 aufweisen und holt mindestens einen Doppel-KO gegen Monster mit 1900 ATK heraus. Man sieht also, das Deck hat mit Beatsticks kaum Probleme.



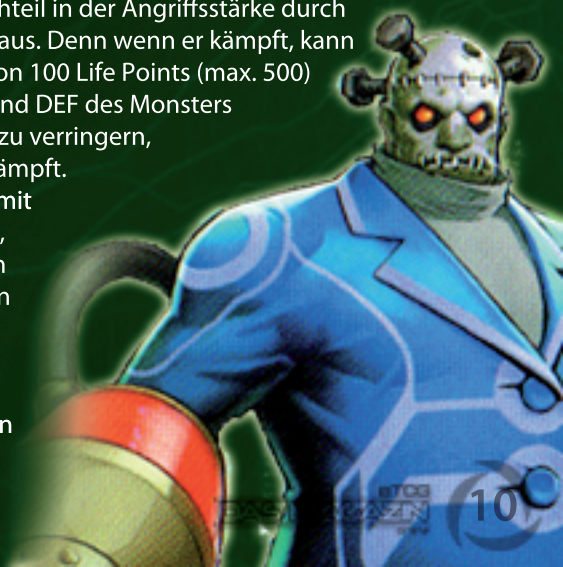
Lässt eure Monster zweimal angreifen!



Ermöglicht neue Psi-Decks!



Überrollt den Gegner!



Ultimative, synaptische Neurostimulation Psychische Kontrolle fusioniert mit unglaublicher Schlagkraft

von selfmader

Den eben angesprochenen **Turboteleporter** kann man durchaus als alternative und/oder antreibende Schlüsselkarte des Decks sehen. Durch seine Fähigkeit für 2000 Life Points 2 Stufe 3-Monster vom Typ Psi aus dem Deck zu beschwören, ermöglicht er sofort Synchrobeschwörungen der Stufe 6 und 9. Er profitiert am meisten von den Effekten des Labors, da er durch dieses in einer Runde beschworen wird und zusätzlich die 2000 Life Points erspart werden können.



Die Schlüsselkarte!

Leider lässt sich sein Effekt verständlicherweise nur einmal aktivieren, solange er offen auf dem Spielfeld liegt. Aber das ist zu verkraften, wenn man dadurch direkt an die nötigen Materialien für den Axonkicker kommt.

Die Psi-Familie verfügt auch über einen Zauber- und Fallenremoval, der uns auch einige gute Dienste leisten kann, um Karten wie Dimensionsgefängnis und Buch des Mondes zu entschärfen, damit unser Axonkicker freie Laufbahn hat. Es handelt sich dabei um **Zerstörungs-Tron**. Zumindest ein Exemplar davon kann nicht schaden.

Meister der Gedanken ist ein Empfänger der Stufe 1 mit einem nützlichen Effekt. Für 800 Life Points darf man ein Psi-Monster, welches man kontrolliert als Tribut anbieten, um ein anderes Psi-Monster der Stufe 4 oder niedriger aus dem Deck zu beschwören. Das bietet sich an, wenn man beispielsweise nur 2 Empfänger zur Hand hat oder man einen bestimmten Level zur Synchrobeschwörung benötigt.



dünnt euer Deck aus!

Um den Bedarf weiterer Empfängermonster zu decken, spielen wir den allseits beliebten **Krebons**, welcher durch seinen Effekt, Angriffe zu annullieren, bereits in der Vergangenheit als überzeugender Staller fungierte. Ein **Psi-Springer** rundet das noch ein wenig ab und gibt uns Kombomöglichkeiten mit dem **Hirnforschungslabor** und **Pandaborg**, um starke gegnerische Monster wie Synchros zu übernehmen und daraus auch noch Kartenvorteil zu schaffen.

Im Zauber- und Fallenkarten-Line-Up lassen sich ebenfalls viele Karten gewinnbringend einsetzen. So unterstützen uns **Psychokinese** und **Staubtornado** zusätzlich, nicht **Dimensionsgefängnissen & Co.** zum Opfer zu fallen, während **Topf der Gegensätzlichkeit** für Stabilität und Geschwindigkeit sorgt, um die passenden Karten zum richtigen Zeitpunkt nutzen zu können.

Landformen hilft, das **Hirnforschungslabor** frühzeitig zur Hand zu haben und sorgt für etwas Deckausdünnung. Removals wie **Ernstere Warnung**, **Bodenlose Fallgrube** und **Dimensionsgefängnis** sollen Bedrohungen durch stärkere Monster abwenden, damit die Unseren ungeschädigt bleiben können. **Buch des Mondes** kann ebenfalls Angriffe aufhalten und Monster in die Verteidigung zwingen, wo sie am besten aufgehoben sind, um die Effekte des Axonkickers erst richtig zum Tragen zu bringen.

Man kann damit auch einen **Turboteleporter** resetten, um seinen Effekt erneut zu verwenden. Zuletzt fungiert **Megawandler** als Allzweckwaffe gegen starke Monster des Gegners und birgt durch den ATK-verdoppelnden Effekt Potenzial zur überraschenden Vernichtung des Gegners.

Deckliste!

Monster:

- 2 Turboteleporter
- 2 Psi-Schnecke
- 3 Pandaborg
- 1 Zerstörungs-Tron
- 1 Psispringer
- 3 Psi-Befehlshaber
- 2 Krebons
- 2 Gedankenbeschützer
- 1 Meister der Gedanken

Zauberkarten:

- 1 Notfallteleport
- 1 Megawandler
- 2 Mystical Space Typhoon
- 2 Buch des Mondes
- 2 Psychokinese
- 1 Landformen
- 1 Gedankenkontrolle
- 1 Wiedergeburt
- 1 Topf der Gegensätzlichkeit
- 2 Hirnforschungslabor
- 1 Brunnen der telekinetischen Kraft
- 3 Wunder-Synchrofusion

Fallenkarten:

- 2 Ernstere Warnung
- 2 Bodenlose Fallgrube
- 1 Staubtornado
- 1 Spiegelkraft
- 1 Dimensionsgefängnis

MONSTER AUS DEM DECK HOLEN!



DAS OTK VORBEREITEN!

MIT DEM AXONKICKER ZUM SIEG



Wie man sieht, kann man mit den Psi-Monstern einige Sachen anstellen. Ich selbst bin der Meinung, dass gerade der Axonkicker ein großes Potenzial birgt und hoffe, ich konnte euch das mit diesem Artikel vermitteln. Vielleicht trifft man ja in naher Zukunft auf größeren Turnieren diese Art von Deck an – ich habe gehört, dass ein solches immerhin schon einen YCS-Trail gewonnen haben soll.



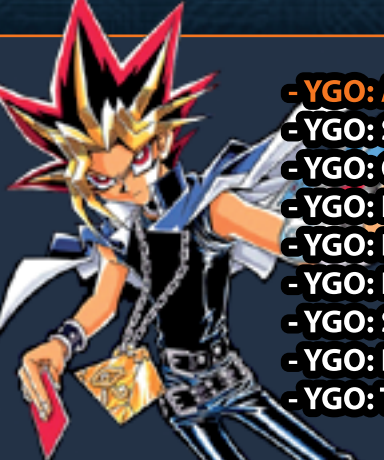
Der eTCG.de TEIL !! Yu-Gi-Oh! Bereich

von Maker

Ich habe mir überlegt, dass ich, gerade für die Neulinge auf eTCG, mal jeden einzelnen Yu-Gi-Oh! Part beleuchte - pro Ausgabe werde ich einen Part vorstellen.

Wenn wir uns das Ganze mal genauer anschauen, dann erkennen wir, dass es sich um insgesamt neun Parts handelt, welche je nach Bereich nochmal in entsprechende Unterforen aufgeteilt sind.

Hier mal eine kleine Auflistung der neun Parts:



- YGO: Allgemein
- YGO: Spoiler Forum
- YGO: Online - Duel Accelerator
- YGO: Events
- YGO: Deck Rating
- YGO: Regelfragen
- YGO: Strategie
- YGO: Battle Board
- YGO: Tauschbörse

In diese neun Parts lässt sich auf eTCG.de alles gliedern, was mit dem Yu-Gi-Oh! Trading Card Game zu tun hat, oder sagen wir mal das Meiste. Aber schauen wir uns doch diese Parts mal etwas genauer an.

In dieser Ausgabe widmen wir uns dem allgemeinen Part.

Der YGO: Allgemein Part

Zu allererst erkennen wir, dass sich in diesem Part außerdem noch ein weiteres Unterforum befindet:

das YGO: PC & Konsolenspiele Unterforum. Hier werden aktuelle und noch erscheinende Spiele rund um das Yu-Gi-Oh! TCG besprochen.



Der allgemeine YGO Part ist meistens der, auf welchen man als erstes stößt, da man laut dem Namen eigentlich so gut wie alles in diesen Part packen könnte. So ist es aber natürlich nicht. In diesem Part werden unspezifizierte YGO Themen besprochen, beispielsweise ob und wie lange ihr bereits beim Trading Card Game dabei seid, oder es werden einfach allgemeine Diskussionsthreads eröffnet.

Außerdem werdet ihr in diesem Part zu gegebener Zeit einen Thread vorfinden, welcher sich um die neue Banned List dreht, welche halbjährlich im März und September rotiert. In diesem kann dann nach Herzenslust über eine mögliche neue Banned List spekuliert werden, um nur mal einen Punkt aus diesem Part heraus zunehmen.



Jedes Jahr zweimal die Banned List!

Zudem werdet ihr Themen finden, in denen ihr eure eigens ausgedachten Karten vorstellen könnt, um diese von den anderen Usern bewerten zu lassen. Es gibt unglaublich viele Möglichkeiten, die dieser Part bietet, ich gebe euch hier nur einen Vorgeschmack.

Zusätzlich findet ihr in diesem Part einen Preiswerte-Thread, in welchem ihr erst einmal eine Liste mit sehr vielen Karten finden



werdet, aus welcher ihr entnehmen könnt, was welche Karte denn nun momentan an Wert hat. Falls ihr Werte zu nicht gelisteten Karten haben, oder einen "Paketpreis" etc. möchtet, dann könnt ihr eure Karten in diesen Thread posten und ihr bekommt von den anderen gerne mitgeteilt, was diese denn Wert sind.

Was sind eure Karten wirklich wert?

Desweiteren findet ihr in diesem Part den Fragen&Antworten-Thread. Der Thread funktioniert so einfach, wie ihr es euch im ersten Moment vorstellt. Ihr postet eine Frage rund um das Yu-Gi-Oh! TCG und erhaltet eine passende Antwort auf eure Frage. Dieser Thread erspart dem allgemeinen Part eine Menge an Threads, die ansonsten nur mit einer Frage bestückt wären. Hierbei gilt es zu beachten, dass es in diesem Thread um Fragen gehen soll, welche kurz und knapp beantwortet werden können (außer Regelfragen). Ihr seht also - falls ihr mal Fragen haben solltet, seid ihr hier genau an der richtigen Adresse.

Das soll es mal zu diesem Part gewesen sein.



Das gibt es in der nächsten Ausgabe des

eTCG
DAS MAGAZIN
online



**Hintergrundgeschichte
Legendary Six Samurai**

**Preview Banned List -
was ändert sich?**



**Pokémon - Deckcheck
so gewinnt ihr jedes
Turnier!**



**Hintergrundgeschichte
nordische Götter**



Das nächste Magazin erscheint am

MÄRZ 2011

SELBST AKTIV WERDEN!

Ihr lest das eTCG.de Magazin nicht nur gerne, ihr wollt auch selbst aktiv daran teilhaben? Kein Problem, schickt eure Artikel einfach an magazin@etcg.de und wir werden versuchen, diese ins Magazin mitaufzunehmen zu können!

IMPRESSUM



Das eTCG.de Magazin ist eine Produktion des eTCG.de Street Teams.

Leitung: soulwarrior
Planung: Mistress, Maker

Redaktionelle Mitarbeit: buuum, Gam, Prof.Dr.Dr.Phäää, diriquai101,
Chironomus, Avatar des Topfes, Especially, selfmader, pitpad

Grafik: pitpad

Anzeigen / Kontakt: magazin@etcg.de

Bildnachweis: Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi

Alle Inhalte sind © by eTCG.de. Alle Rechte vorbehalten. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Weitere Informationen unter www.eTCG.de

eTCG
DAS MAGAZIN

13