



präsentiert

Alles rund um Yu-Gi-Oh! & eTCG.de

Nr.4 Mai 2011

eTCG

DAS MAGAZIN

online

INHALT



Fisch-Frosch-OTK

**Aus den Tälern -
Die Drachenein-
heit-Monster**

**Konami schafft die
Priorität ab**

Das Meta Game

**Meine persönliche
Karte des Formats**



STORM OF RAGNAROK

**Die Geschichte der
Götter-**

Loki, Thor und Odin die Asen



Fisch-Frosch-OTK
Prof.Dr.Dr.Phäää

Aus den Tälern - Die Dracheneinheit-Monster
von Especially

Die Geschichte der Götter
von von diriquai101

Konami schafft die Priorität ab
von Avatar des Topfes

Das Meta Game
von Chaos-End Banane

Meine persönliche Karte des Formats
von Chironomus

Die letzte Seite
Vorschau aufs nächste Magazin

3-4

5

6

7

8-9

10

11

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 vierte Ausgabe des eTCG.de Magazins präsentieren zu dürfen.

Dann mal viel Spaß beim Lesen!



FISCH FROSCH OTK

von Prof.Dr.Dr.Phääh

Durch die Frösche kann man **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** schnell beschwören zum Beispiel indem der **Austauschfrosch** als Spezialbeschwörung beschworen wird, indem ein **Täuschungsfrosch** abgeworfen wird. Durch den Effekt des Austauschfrosches wird dann eine **Roninkröte** vom Deck auf den Friedhof gelegt. Der **Täuschungsfrosch** wird entfernt, um die **Roninkröte** als Spezialbeschwörung zu beschwören, um dann **Roninkröte** und **Austauschfrosch** für **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** als Tribut anzubieten.

DIE COMBO



Das ganze sichert man mit **Riesen-Trunade**, **Mystischer Raum-Taifun** oder anderen *Zauber-/Fallen Removals* ab. Mit Hilfe von **Topf der Gegensätzlichkeit** und **Gold Sarkophag** kommt man schneller an **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** und **Riesen-Trunade**. Durch **Muräne der Gier** werden hauptsächlich **Fischborg-Strahlenschütze** und **Austernmeister** wieder in das Deck gemischt, da diese für den Effekt von **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** im Deck gebraucht werden. **Gorz, der Gesandte der Finsternis** und **Tragödia** sorgen für Schutz falls der Gegner mal einen Direkten Angriff durchbekommt.

DIE ONE TURN KILLS

Die wahrscheinlich meist genutzte OTK-Möglichkeit vom Fisch-Frosch Deck ist die folgende:

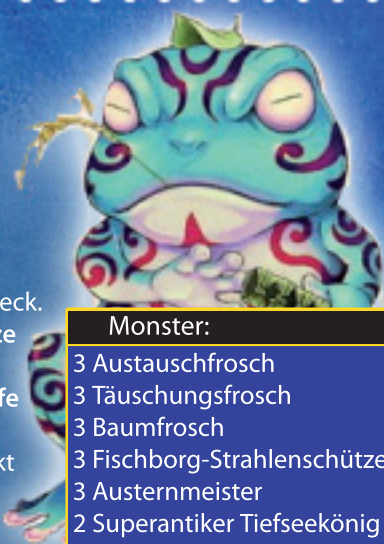
Es wird ein **Riesen-Trunade** aktiviert, der **Austauschfrosch** wird als Spezialbeschwörung beschworen, indem man **Täuschungsfrosch** abwirft. Durch den Effekt des Austauschfrosches wird dann eine **Roninkröte** vom Deck auf den Friedhof gelegt, der **Täuschungsfrosch** wird aus dem Spiel entfernt und die **Roninkröte** wird als Spezialbeschwörung beschworen, um dann **Roninkröte** und den **Austauschfrosch** für **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** als Tribut anzubieten. Nun wird der Effekt von **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** benutzt, wofür wir eine Handkarte abwerfen müssen.

Dadurch beschwören wir 2 **Austernmeister** und 2 **Fischborg-Strahlenschütze** als Spezialbeschwörung aus unserem Deck. Einen der **Fischborg-Strahlenschütze** und einen der **Austernmeister** synchronisieren wir nun zu einer **Waffe aus der Waffenkammer**, wodurch 1 Token (=Spielmarke) durch den Effekt von **Austernmeister** auf unser Feld beschworen wird.

Jetzt wird der Zweite **Fischborg-Strahlenschütze** mit dem Token des **Austernmeisters** zu **Formelsynchron** synchronisiert und wir dürfen durch den Effekt von **Formelsynchron** 1 Karte ziehen.

Formelsynchron und der Zweite **Austernmeister** werden jetzt zu **Seedrachenlord Gishilnodon** synchronisiert und wieder kommt 1 Token durch den Effekt von **Austernmeister** auf das Feld. Nun wird 1 **Fischborg-Strahlenschütze** vom Friedhof als Spezialbeschwörung beschworen, indem wir 1 Karte aus der Hand abwerfen.

Fischborg-Strahlenschütze synchronisieren wir mit dem Token zu **Formelsynchron**, wodurch der **Seedrachenlord Gishilnodon** auf 3000 ATK hoch gepowert wird und wir eine weitere Karte durch **Formelsynchron** ziehen dürfen. **Formelsynchron** synchronisieren wir jetzt noch mit einer **Waffe aus der Waffenkammer** zu **Brionac, Drache der Eisbarriere**. Mit **Brionac, Drache der Eisbarriere** werden jetzt die Monster des Gegners zurück auf dessen Hand geschickt, sodass **Brionac, Drache der Eisbarriere**, **Seedrachenlord Gishilnodon** und **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** den Gegner direkt angreifen und 8100 Schaden machen.



Monster:

- 3 Austauschfrosch
- 3 Täuschungsfrosch
- 3 Baumfrosch
- 3 Fischborg-Strahlenschütze
- 3 Austernmeister
- 2 Superantiker Tiefseekönig Coelacanth
- 2 Roninkröte
- 1 Tragödia
- 1 Drache des Lichts und der Finsternis
- 1 Gorz der Gesandte der Finsternis

Zauberkarten:

- 3 Topf der Gegensätzlichkeit
- 3 Muräne der Gier
- 3 Gold Sarkophag
- 2 Feindkontrolle
- 2 Mystischer Raum-Taifun
- 1 Buch des Mondes
- 1 Schwarzes Loch
- 1 Riesen-Trunade
- 1 Topf der Tragheit
- 1 Wiedergeburt
- 1 Törichtes Begräbnis



GREIFEN AN MIT 8100 SCHADEN!

FISCH FROSCH OTK

DIE ZWEITE COMBO

von Prof. Dr. Dr. Phääh

Wir aktivieren Riesen-Trunade, dann wird der **Austauschfrosch** als Spezialbeschörung beschworen, indem wir einen **Täuschungsfrosch** abwerfen. Durch den Effekt des Austauschfrosches wird dann eine **Roninkröte** vom Deck auf den Friedhof gelegt. Der **Täuschungsfrosch** wird dann aus dem Spiel entfernt, um die **Roninkröte** als Spezialbeschörung zu beschwören, welche wir gleich wieder für **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** als Tribut anbieten werden.

Nun nutzen wir den Effekt von **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth**, für den wir eine Handkarte abwerfen, um 2 **Austernmeister** und 2 **Fischborg-Strahlenschützen** aus dem Deck als Spezialbeschörung zu beschwören.

Jetzt synchronisieren wir **Fischborg-Strahlenschütze** mit **Superantiker Tiefseekönig Coelacanth** zu **Kolossaler Kämpfer**. Der **Zweite Fischborg Strahlenschütze** wird jetzt mit einem **Austernmeister** zu einer **Waffe aus der Waffenkammer** synchronisiert und wir erhalten ein Token durch den **Austernmeister**. Jetzt wird ein Gegnerisches Monster mit mehr als 1800 ATK mit **Waffe aus der Waffenkammer** ausgerüstet. Mit **Kolossaler Kämpfer** greifen wir jetzt solange das Gegnerische Monster, welches mit **Waffe aus der Waffenkammer** ausgerüstet ist an, bis der Gegner keine Lebenspunkte mehr hat, da er durch den Effekt der **Waffe aus der Waffenkammer** immer 2800 Schaden bekommt, wenn der **Kolossale Kämpfer** von dem Ausgerüsteten Monster im Kampf zerstört wird.

Falls der Gegner nur ein Monster mit 801-1800 auf dem Feld hat holt man den **Fischborg-Strahlenschützen** einfach durch seinen Effekt wieder auf's Feld, synchronisiert mit ihm und dem **Zweiten Austernmeister** eine 2. **Waffe aus der Waffenkammer** und rüstet das gegnerische Monster mit 2 **Waffen aus der Waffenkammer** aus, wodurch er jedes Mal 5600 Schaden bekommt, wenn das Ausgerüstete Monster den **Kolossalen Kämpfer** im Kampf zerstört.

DER GEGNER VERLIERT DAS SPIEL



Kolosaler Kämpfer läuft immer wieder in den offenen Shura



Gegnerisches Monster mit 1800 ATK oder mehr ausrüsten mit Waffe aus der Waffenkammer



Der Gegner erhält immer wieder Burn Schaden so oft Kolosaler Kämpfer in den Shura läuft



Aus den Tälern - Die Dracheneinheit-Monster

von Especially

Seit Hidden Arsenal 3 bereichern die Dracheneinheit-Monster das TCG. Das Besondere an den Dracheneinheiten ist, dass die Empfänger und Synchros Drachen und die Nicht-Empfänger Geflügelte Ungeheuer sind.

Primärziel des Decks ist es, die Drachen-Empfänger an die Geflügelten Ungeheuer auszurüsten, was hauptsächlich durch "Dracheneinheit Dux" und "Dracheneinheit Legionär" passiert. Nachdem Legionär oder Dux beschworen wurde, holen wir entweder "Dracheneinheit Phalanx" oder "Dracheneinheit Aklys" aus dem Friedhof.

Phalanx kann sich, solange er ausgerüstet an einem Monster in der Zauber- und Fallenzone liegt, ausklinken und sich beschwören, und Aklys kann, wenn er auf den Friedhof gelegt wurde, solange er an einem Monster ausgerüstet ist, eine beliebige Karte auf dem Spielfeld zerstören. Benutzen wir Aklys in Verbindung mit Legionär, dürfen wir ein offenes Monster des Gegners und eine weitere seiner Karten zerstören. Da die Dracheneinheit-Empfänger alle Monster vom Typ Drache sind und maximal 1000 ATK haben, kann man sie perfekt mit "Karten des Einklangs" kombinieren. Die Nicht-Empfänger des Dracheneinheit-Themas lassen sich mit "Icarus-Angriff" verbinden, was besonders gut ist, wenn der Gegner bei einem Angriff mit Dux oder Legionär mit einem Dimensionsgefängnis oder der Gleichen reagieren möchte.



Das Bossmonster, "Dracheneinheit Waffe Leyvaten" kann spezialbeschworen werden, indem man ein Dracheneinheit Monster, was mit einem Dracheneinheit Monster ausgerüstet ist, aus dem Spiel entfernt. Wird er als Normal- oder Spezialbeschworung beschworen, kann man ihn mit einem Monster aus dem eigenen Friedhof ausrüsten. Wenn er durch einen gegnerischen Effekt auf den Friedhof gelegt wurde, kann man das Monster, dass ihn ausrüstet, beschwören. Hier lässt sich eine tolle Kombination mit "Drache des Lichts und der Finsternis" anstellen, da er immer noch negieren kann. Wenn er nicht mehr negieren kann, und Leyvaten auf den Friedhof gelegt wird, wird der "Drache des Lichts und der Finsternis" zerstört, pustet das eigene Feld weg und holt Leyvaten wieder, welcher den Drachen des Lichts und der Finsternis wiederrum an sich ausrüstet.



Nun zu den Synchros:

Dracheneinheit-Ritter - Gae Bulg

Diese Karte ist wohl nur 1x nötig, da man hier lieber auf Vajrayana zurückgreifen sollte. Ist Vajrayana jedoch mal aufgebraucht, kann man Gae Bulg verwenden

Dracheneinheit-Ritter - Gae Dearg

Also Effekt ist ok, die Werte ebenfalls nur ist sein Effekt nur eine schlechte Drachenschlucht. Ich würde ihn persönlich nicht spielen, es sei denn, Drachenschlucht ginge auf 1 oder 2.

Dracheneinheit-Ritter - Vajrayana

Der beste Synchro des Themas. Mit Hilfe von Dux und Phalanx kommt man auf ihn und kann dann mit Phalanx auf einen Sternenstaubdrache weitersynchronisieren.



Nun die beste Karte des Decks:

Drachenschlucht

Einmal pro Spielzug, während deiner Main Phase, kannst du 1 Karte abwerfen, um 1 dieser Effekte zu aktivieren:

Füge deiner Hand 1 "Dracheneinheit"-Monster der Stufe 4 oder niedriger von deinem Deck hinzu.

Lege 1 Monster vom Typ Drache von deinem Deck auf den Friedhof.

Diese Karte ist 3x absolute Pflicht, definitiv die beste Karte in dem Deck. Legt Phalanx und Aklys in den Friedhof und holt einen Dux oder Legionär auf die Hand. Dazu kann man Phalanx abwerfen und Dux holen. Eine Möglichkeit instant auf Vajrayana zu kommen. Vajrayana holt daraufhin Phalanx, welche dann zu einem beliebigen Level 8 Synchro synchronisiert werden können. Da die Kombinationsmöglichkeiten sehr vielfältig sind, könnte es meiner Meinung nach sein, dass er mit der Banned List limitiert wird.

Zu Fragen bezüglich dem Dracheneinheit Thema: Im Tal der Drachenritter - Der offizielle Dragunity-Strategiethread



Yu-Gi-Oh! STORM OF RAGNAROK

極神聖帝

Vor sehr langer Zeit, als die Wikinger aktuell waren, war das Heidentum ebenfalls sehr aktuell. Im Gegensatz zu monotheistischen Religionszweigen, gibt es im Heidentum mehrere Götter. In diesem Artikel würde ich gerne den Zweig der nordischen Mythologie und den Zusammenhang mit der Boosterserie „Storm of Ragnarok“ behandeln.

Schauen wir uns zuerst einmal das Boosterpack an sich an. Schon im Namen ist das Wort „Ragnarok“ zu entnehmen, was übersetzt „Schicksal der Götter“ bedeutet. Außerdem ist das Covermonster „Odin, Vater der Asen“. Odin ist in der nordischen Mythologie ebenfalls der Göttervater.



Odin war der Göttervater im Heidentum.



Neben Odin sind auch noch zwei andere Gottheiten im Set enthalten. Loki und Thor, um diese zu nennen. Loki ist ein Kind zweier Riesen und dennoch ein Ase und steht durch „Blutsbrüderschaft“ in besonderer Beziehung zu Odin. Er galt als sehr gerissen und wurde oft als mythischen „Halunken“ beschrieben.

Thor ist der Gott des Donners und der Bewacher Midgards. Thor ist nach Odin der oberste und gefürchtetste der Götter in der Nordischen Mythologie und Thor ist Odins Sohn, welcher über Blitz und Donner herrscht.



Ebenfalls im Boosterset enthalten sind Karten wie zum Beispiel Tanngrjostr und Tanngrisnir, die in der nordischen Mythologie die Ziegenböcke Thors sind.

Nun möchte ich zu den „nordischen Reliquien“ kommen. Viele solcher Gegenstände wurden von den Göttern gehandhabt und getragen. Wie auch z.B. das Brisingamen von Freya getragen wurde, Gungnir von Odin gehandhabt wurde und Mjöllnir von Thor benutzt wurde. Megingiard ist ebenfalls eine nordische Reliquie Thors, die dem Träger unendliche Kraft verleiht, was sich auch durch den Effekt der Karte sehr gut widerspiegelt.



Gungnir war der Speer Odins. Seine mächtigste Waffe.

Doch nicht nur seit Storm of Ragnarok gibt es Karten, die der nordischen Mythologie entspringen. Hier möchte ich Karten wie „Freya, Geist des Sieges“ aus „Strike of Neos“, „Fenrir“ aus „Invasion of Chaos“ oder „Valhalla, Halle der Gefallenen“ aus „Premium Pack 2“ erwähnen.





KONAMI

KONAMI SCHAFFT DIE PRIORITÄT AB!

"Konami schafft die Priorität ab!"... als ich das zum ersten Mal gelesen habe, musste ich doch schmunzelnd an den Papst denken, der verkündete, die Vorhölle abgeschafft zu haben. Tatsächlich ist das für die Yu-Gi-Oh!-Community ein nicht weniger großer Hammer wie oben genanntes Beispiel.

Aber was bedeutet dies für uns? Für die Meisten bedeutet es, dass Monarchen und Gladiatoren endlos schlecht werden... fälschlicherweise.

Als erstes sollte geklärt werden, dass der Zugspieler seine Priorität (man merke: nicht Monster haben Priorität, sondern die Spieler!) nach der Beschwörung eines Monsters mit einem sogenannten Ignitioneffekt (Zündeffekt) anwenden kann. Monster mit Zündeffekten sind oft erkennbar an dem häufigen Effektbeisatz „Once per turn...“ oder wenn keine Zeitangabe zur Aktivierung auf der Karte steht, wann der Effekt benutzt werden kann (wie dies bei „Jäger im Hinterhalt“ oder „Brionac, Drache der Eisbarriere“ der Fall ist).

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!

Monarchen, Gladiatoren und ähnliche Monster hingegen besitzen Triggereffekte (Auslösereffekte), das heißt, dass sie auf ein, vom Effekttex vorgeschriebenes Ereignis oder zu einem bestimmten Zeitpunkt triggern. Daran merken wir, dass Triggereffekte eigentlich gar nicht viel mit Ignitioneffekte zu tun haben und diese also auch von der neuen Regelung unbeeinträchtigt bleiben. Gladiatorenungeheuer und Monarchen bleiben also so stark, wie sie es immer waren.

Beispiele für betroffene Karten sind "Einzelfeuerblüte", "Finsterer bewaffneter Drache" und "Urteilsdrache". Das führt dazu, dass bestimmte Karten noch effektiver werden, so kann ein Kettenverschwinden die Einzelfeuerblüte bereits entfernen, bevor ihr Effekt angewendet wird, genauso reicht bald eine "Bodenlose Fallgrube", um zu verhindern, dass Urteilsdrache das ganze Feld sprengt. Dies kann noch weitgreifende Änderungen in den gängigen Metadecks hervorrufen, z.B. wird die, in letzter Zeit stark angezweifelte „Bottomless Traphole“ nun bald wieder beliebter werden. Auch das „Compulsory Evacuation Device“ könnte nun endlich den Sprung ins Metagame schaffen (Achtung: keine gute Idee gegen „Dark Armed Dragon“ und „Judgment Dragon“). Spätestens an dieser Stelle dürfte dem geneigten Leser auch ein Zusammenhang zwischen der kompletten Freisetzung des „Chaos Sorcerer“ und dem Erscheinen dieses Rulings auffallen.

Führen wir uns nun bildlich vor Augen, auf welche Karten der gängigen Metadecks sich diese Änderung auswirken wird:

Sechs Samurai



XX-Säbel



Synchro Pflanzen



Schwarzflügel



Gladiatorungeheuer



Grabwächter



Wir sehen also, dass die Änderungen relativ großen Einfluss auf das bisherige Gameplay haben wird (und zudem die Limitierung von "Buch des Mondes" erklärt), wie genau es sich allerdings auswirkt kann man zum jetzigen Zeitpunkt allerdings nur erahnen. Die Regeländerung gilt in Japan seit dem 19.03.2011, für den TCG-Raum ist noch kein Termin angesetzt, jedoch kann man mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass diese Änderung mit dem Erscheinen des Starter Decks 2011 in Kraft tritt.



DAS METAGAME

Wie nach jeder neuen Liste der Verbotenen Karten ändert sich auch das Metagame und damit kommen wir auch zu diesem Artikel. Dabei stellen sich allen Spielern die Frage, welches Deck nun dominant ist. Dafür muss man sich erstmal die letzten Formate ansehen.

Das letzte Format:

Das letzte Format war sehr Fallen-lastig d.h. hatte man am Ende des Spielzuges meistens zwei oder mehr (Zauber-/Fallen) Karten hinten liegen. Und das nicht ohne Grund, denn seit der Schwerer Sturm verboten ist, gibt es keine effektiven Karten die alle Zauber-/Fallen Karten des Gegners zerstören. Nun zu den Decks:

DIE X SÄBEL

Das X-Säbel Deck war im letzten Format sehr erfolgreich und hat sich einige wichtige Titel gegönnt. Dieses Deck baut auf Karten die sich unterstützen und das macht das Deck so explosiv. Hier ein Beispiel:

Der Koboldritter beschwört Finsterseele/Fulhelmritter als Spezialbeschwörung, ein Faultroll kommt von der Hand und holt dann eine

Finsterseele/Fulhelmritter als Spezialbeschwörung vom Friedhof auf's Feld, welcher dann mit dem Faultroll zum XX-Säbel Hyunlei synchronisiert, um 3 Zauber-/Fallen Karten zu zerschleßen.

In der End-Phase darf der Spieler sich dann sogar noch etwas auf die Hand suchen, wie z.B. einen 2. Faultroll und wenn das bei einer aktiven Kalten Welle passiert, kann der Gegner "zusammenschieben"/"einpacken".

Ausserdem gibt es viel Unsinn den man mit dem Deck anstellen kann.



DAS DEBRIS PLANT

Dieses Deck wurde wegen seiner Geschwindigkeit sehr oft gespielt. Als erstes sorgt man dafür, dass ein Dandyllion im Friedhof liegt. Danach holt man Formelsynchro etc. Wenn das Feld vom Gegner mal zu voll ist, wird es einfach vom Schwarzen Rosendrachen gesprengt und wenn an der Synchrobeschwörung noch ein Dandyllion beteiligt ist, hat man gute 2 Spielmarken als Schutz. Danach kommt dann Aufblühende Blumenzwiebel vom Friedhof oder der Topf der Trägheit und schon steht man wieder im Plus.



DIE SECHS SAMURAI



Das Deck gab es bis vor kurzem nur in Japan und war sehr stark, da die Samurai ein Synchromonster haben, welches Zauber-/Fallen Effekte einer Geschwindigkeit von bis zu Spell Speed 2 aufhalten kann. Dieses Synchromonster schafft man übrigens sehr einfach aufs Feld. Man beschwört einen Kageki, durch dessen Effekt man einen Kagemusha beschwören darf. Diese Synchronisiert man und schon ist das Synchromonster auf dem Feld.

Dafür muss man zwar erstmal diese beiden Samurai auf dem Feld haben, doch durch Rauchsignal und Portal ist es sehr einfach, diese zu bekommen. Danach kann man das Feld noch dank Portal swarmen und schon ist es aus für den Gegner.



DIE SCHWARZFLÜGEL

Seit ihrem Erscheinen erschüttern die Schwarzflügel - Monster das Meta - Game und das nicht ohne Grund, da sie pro Spielzug 1-5+ Beschwörungen auf's Feld klatschen können. Da wäre zum Beispiel der Shura, welcher Monster aus dem Deck ruft. Gale und Bora beschwören sich von der Hand als Spezialbeschwörung. Das alles kann man ja noch zerstören. Kommt dann aber der Vayu in den Friedhof mit

einem Schwarzflügel, welches 5 oder mehr Sterne hat, kann er sich mit diesem Monster im Friedhof synchronisieren, wodurch es dann meist aus ist.



GRABWÄCHTER

Auch das Grabwächter Deck hat eine YCS gewonnen und das durch eine neue Karte: Grabwächters Anwerber. Kombiniert mit dem Abkömmling ist er nicht nur ein guter Floater, sondern auch noch eine gute +1 Aktion. Tal der Toten behindert viele Decks und die in jedem Deck gespielte Wiedergeburt

wird zu einem Death Draw. Doch um den Gegnern erst recht das ganze Spiel mit diesem Deck zu versauen, gibt es eine hübsche Karte, die im Endeffekt sehr an unseren alten Feind "Crush Card Virus"

erinnert: Königlicher Tribut. Dieser stiehlt einem wenn, er aktiviert wird, alle Monster aus der Hand. Im ersten Spielzug ist dies besonders hart, da es schwer ist, ohne Monster zu starten.



ÄNDERUNG FÜR DAS META

von Chaos-End Banane

DIE X SÄBEL

Sie haben fast gar keinen Schaden genommen. Sie wurden sogar gestärkt, da mit der Limitierung von Buch des Mondes auf 1 die Empfänger nicht mehr so oft zugedeckt werden können und die XX Säbel Hyunlei es öfter auf's Feld schafft. Bloß die kalte Welle wurde verboten.



GRABWÄCHTER

Grabwächter: Hier wurde der Königliche Tribut auf 2 gesetzt. Dennoch hat man ihn sehr oft auf der Starthand durch Deckausdünnung etc., obwohl man ihn gar nicht braucht. Das eigentliche Problem ist Buch des Mondes, da nun der Spy nicht so oft zugedeckt werden kann.



DIE SCHWARZFLÜGEL

Schwarzflügel: Sie haben echt was abbekommen. Kalut auf 1 ist schmerzhaft und Icarus Angriff auf 2 auch. Der Kalut hat dank seinem Aufrichtig ähnelndem Effekt Spiele gedreht und Icarus Angriff kann man immer auf einen Angriff anketten. Goyo Wächter wurde auch verboten. Auch das schwächt das Schwarzflügel, da man sich diesem immer mit Blizzard holen konnte.



WAS BRINGT DIE ZUKUNFT



Nun stellen wir fest das X-Säbel und Grabwächter immer noch sehr stark sind. Doch die Zukunft bringt auch neue Decks z.B. Tech Genus. Auch eine neue Art Monster erscheint, die Excess Monster. Diese können beschworen werden, indem 2 Monster des selben Levels auf dem Spielfeld liegen. Allerdings werden die 3 Meklord auch eine neue Ära einläuten. Denn diese können einmal pro Spielzug ein Synchronmonster "saugen" und haben noch andere tolle Effekte. Das bedeutet: Einfach mal einen Sternenstaubdrache vom Gegner stehlen und dann von deren Effekten profitieren! Auch das neue Dracheneinheit Deck hat viel Potenzial.

DAS DEBRIS PLANT

Bei ihnen wurden die beiden Karten betroffen, ohne die das Deck nicht laufen würde, Debris Dragon und Dandylion.

Allerdings wurden sie auch durch die halblimitierungen von Kartenkavallariest und Geister-Sensenmann und durch das Erscheinen von Doppelkrieger gestärkt, was einen fairen Ausgleich erzeugt.



DIE SECHS SAMURAI

Hier wurde völlig gerechtfertigt das Portal limitiert, da mit 3 Portalen das Feld viel zu schnell vollgeswarmt wird. Außerdem haben sie ein Problem und zwar Geister-Sensenmann, der nun auf 2 limitiert ist. Gestärkt wurde das Deck nicht.



Auf jeden Fall werden X-Säbel und Grabwächter ganz oben mitspielen. Debris ist immer noch gut spielbar, besonders mit Königlicher Erlass, da das Format wahrscheinlich sehr fallenastig wird. Auch die neuen Dracheneinheit Monster versprechen, sehr gut zu werden. Auch wie schon bereits erwähnt, werden viel Decks jetzt auf Königlicher Erlass, 7 Werkzeuge des Banditen und Fallenbetäubung spielen, da der Schwere Sturm nach wie vor verboten ist. Leute, die dies schon beobachtet haben, werden es vielleicht schon wissen. Nach den meisten Banned Lists wird oft wieder am Anfang das Gladiatorungeheuer-Deck ausgepackt. Vor allem im Moment, da es jetzt noch die neue Karte Verbotene Lanze gibt. Diese ist vielseitig, spielstark und wird auch sicher einiges im Meta Game drehen. Ab Extrem Victory wird sich das Meta Game nochmals komplett wenden, sodass wir uns auf ein noch vielseitigeres Spielen freuen können.

Meine persönliche Karte des Formats

von Chironomus

Die Banned List vom 1. März 2011 ist nun schon so weit ins Land gezogen, dass sich ein einigermaßen klares, wenn auch vielseitiges, Metagame herauskristallisieren konnte. Aber nicht nur das Metagame, sondern auch Techkarten entwickeln sich mit jeder Liste neu. Aber was sind nun die beliebtesten Karten, die vor allem auch im Side Deck gespielt werden, um des stärksten Decks des Formats Herr zu werden? Dieser Artikel ist nach Befragung guter Spieler entstanden, um Euch einen Überblick über die momentan nützlichsten und vielseitigsten Karten zu geben. Danke an dieser Stelle an meine Interviewpartner.

Chironomus

Meine persönliche Karte des Formats ist Mind Crush. Ich spiele sie zwar momentan nur im Side Deck, aber da sie gegen fast jedes Metadeck einsetzbar ist, kann man sie glatt im Main Deck spielen. Es gibt momentan viele Decks, die sich ihre Schlüsselkarten aus dem Deck herausheben, wie zum Beispiel Samurai, Dragunity oder Gravekeeper. Nachdem die entsprechenden Effekte resolved sind, kann man den Gegner gleich seiner starken Karten berauben, um so auf der einen Seite weniger Gefahr befürchten zu müssen, als auch in der nächsten Runde gesichert zurückzuschlagen.



GAM



Meine Lieblings-Techkarte im aktuellen Format ist derzeit eindeutig "Effektverschleierin". Sie hat meiner Ansicht nach gegenüber der letzten Liste noch ein wenig an Relevanz zugelegt, denn oftmals sind Decks darauf angewiesen, dass genau der Effekt eines einzelnen Monsters durchkommt. So sind X-Saber weiterhin stark darauf angewiesen, dass Hyunlei die Z/F-Wand des Gegners entsorgt und der Gameplan bei den Samus gelingt nur richtig, wenn nach dem Kageki auch noch der Kagemusha das Feld betreten darf.

Auch ist es ein spielentscheidender Unterschied, ob "Black Rose Dragon" oder "Dark Dust Spirit" ihre Sprengeneffekte durchbringen und für Fisch-Decks ist ein Scheitern des Effekts von Coelacanth wahrscheinlich schon der frühe Knockout. Man sieht also, die Brandherde, die es für den kleinen Tuner zu löschen gibt, sind Vielfältig.

GIOCCI

Für mich ist der Thunder King Rai-Oh eine der flexibelsten und besten Techkarten, die es im Moment überhaupt gibt. Die Fähigkeit, interne Spezialbeschwörungen zu negieren (Synchro/DaD/JD) kombiniert mit dem blockieren von Suchkarten wie RotA oder Shien's Smoke Signal machen ihn für mich zur guten Wahl, um das gegnerische Spiel früh und effizient zu stören. Seine unverschämte guten ATK mit 1900 lassen ihn da nur noch besser. Wenn nicht im Main Deck, dann im Side Deck für mich immer in maximaler Ausführung vertreten!



Chronos

Für viele mag Effektverschleierin im aktuellen Format nicht mehr wirklich überraschen, spielt man sie ohnehin oftmals bereits im Side Deck. Einige opfern sogar einen wertvollen Platz des Main Decks für Effektverschleierin. (Ob man dieses eine Exemplar dann aber rechtzeitig ziehen wird, ist eine andere Frage. Durch die Limitierung von Buch des Mondes rückte die Karte immer mehr in den Vordergrund.) Ich persönlich versuche sie in den meisten meiner Decks zweifach bereits im Main Deck zu spielen. Der Hexer ermöglicht es nicht nur, gegen OTK-Strategien auch im ersten Spiel Oberwasser zu gewinnen, sondern legt viele Schlüsselzüge, die in effektstarken Synchronmonstern resultieren könnten, lahm. Auch die Option, seine Tuner-Eigenschaft nutzen zu können, sollte man nicht aus den Augen verlieren.

Whizzy

Die aktuell beste Techkarte zur Zeit, ist einfach Fossil Dyna Pachycephalo, auch wenn es mir leider in meinem aktuellen Deck recht unmöglich ist, diesen zu spielen. Abgesehen davon, dass er mit seinem permanenten Effekt eigentlich so ziemlich alle Decks lahm legen bzw. einschränken kann. (wie z.B. Samurai, Fisch-OTK, Monarch, diverse Plant-Build, Karakuri-Plant, X-Saber und sogar noch GK Spy), hat er noch mit seinem 2. Effekt einen sehr guten Mass-Removal, welcher ein aussichtsloses Game einfach mal wieder so drehen kann. Zudem spielen die meisten Decks zur Zeit ziemlich viele Fallen, sodass eben dieser kleine Saurier noch sehr oft den nötigen Schutz erhält, da er eben von seinen Werten ein wenig "schwach" im aktuellen Metagame aussieht.



Nimrod Hellfire

Eine der aktuell stärksten Karten ist in meinen Augen 7 Werkzeuge des Banditen. Tatsächlich traue ich dieser Karte sogar zu, das komplette Format zu definieren. Die Konterfalle ist eine der wenigen sinnvollen Antworten auf Fallenbetäubung und Ernste Warnung. Sie kann ganz gezielt die eigenen

Aktionen durchbringen und die gegnerischen verhindern, denn anders als beispielsweise Staubtornado muss man diese Karte nicht blind aktivieren, sondern kann sich die Karte für die spielentscheidenden Situationen aufbewahren. Tatsächlich ist die Karte sogar fast so stark wie früher Feierliches Urteil.



Das sind die nächsten Themen des

eTCG
DAS MAGAZIN
online

**AB SOFORT EINE NEUE VERTEILUNG
MIT RUBRIKEN IM MAGAZIN**

**DECKBAU UND STRATEGIE
REGELFRAGEN
PLAYER MANAGEMENT
EVENTS
SPOILER**

Das nächste Magazin erscheint am

AUGUST 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 mitaufnehmen zu können!

IMPRESSUM



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

Leitung: Mistress

Co-Leitung: Maker

Planung: Mistress, Maker

Redaktionelle Mitarbeit: Gam, Prof.Dr.Dr.Phäää, diriquai101, Especially

Chironomus, Avatar des Topfes, Chaos End Banana, selfmader, Glocci

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