



Duel Log: die Anleitung

DUEL LOG

Duel Log ist die persönliche App für alle, die Yu-Gi-Oh! spielen: Sie zählt im Duell die Life Points, speichert jede Partie im Verlauf, berechnet die Statistiken und dient zum Bauen und Teilen von Decks. Sie bleibt zwischen dir und den Menschen, die du kennst: Es gibt weder Ranglisten noch öffentliche Listen. Diese Anleitung beschreibt die Funktionen der App: wo sie zu finden sind und wie sie sich verhalten.

Ausgabe fürs Handy · Oktober 2026

Inhalt

01	Erste Schritte
02	Der Verlauf
03	Die Filter
04	Die Hashtags
05	Die Statistiken
06	In einem Format und in einem Deck
07	Karten, Formate und Banlist
08	Der Bereich Decks
09	Der Deck-Editor
10	Ein Deck importieren
11	Exportieren und teilen
12	Das Online-Duell: die Lobby vorbereiten
13	Der Zähler
14	Die lokale Partie
15	Freunde
16	Dein Profil
17	Deine Daten
18	Häufige Fragen

Erste Schritte

Der Nickname

Unter diesem Namen sehen und finden dich die anderen Spieler: 3 bis 20 Zeichen, Buchstaben (auch mit Akzent oder Umlaut sowie japanische, koreanische und chinesische Zeichen), Ziffern und Unterstrich. Er muss eindeutig sein. Du änderst ihn im Profilmenu unter **Account**; bereits gespielte Partien behalten den früheren Namen.

Installation und Benachrichtigungen

Auf dem Anmeldebildschirm legst **Duel Log installieren** die App auf den Home-Bildschirm des Smartphones.

Die App kann auch geschlossen melden, wenn ein Freund zu einem Duell einlädt oder eine Freundschaftsanfrage schickt. Die Benachrichtigungen aktivierst du im Profilmenu unter **Profil**, dann **Datenschutz**.

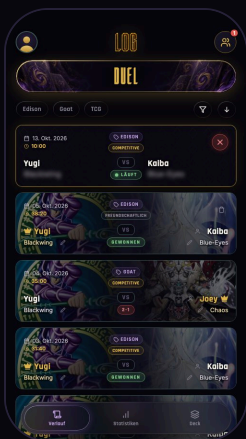
Achtung: Auf dem iPhone kommen Benachrichtigungen nur an, wenn Duel Log auf dem Home-Bildschirm installiert ist.

Aktualisierungen

Erscheint eine neue Version, während die App geöffnet ist, wird der Hinweis **Aktualisierung verfügbar** angezeigt: **Aktualisieren** lädt die App neu und öffnet den Bildschirm, auf dem man war, auch während einer Partie. Bei geschlossener App oder im Hintergrund kommt die Aktualisierung von selbst.

Der Verlauf

Der Verlauf listet die gespeicherten Partien auf, die neueste zuerst. Jede Partie ist ein Eintrag.



Der Eintrag einer Partie

- Oben Datum und Dauer, das Format und die Angabe **Competitive** oder **Freundschaftlich**.
- Links dein Name und dein Deck, rechts die des Gegners. Die Krone zeigt den Sieger.
- In der Mitte das Ergebnis: **Gewonnen** oder **Verloren** bei Einzelspielen, der Spielstand bei Matches.
- Neben dem Ergebnis steht ein Würfel. Die Farbe zeigt, wer die Reihenfolge gewählt hat: Gold du, Rot der Gegner. Die Punkte zeigen deinen Zug: einer, wenn du als Erster gespielt hast, zwei, wenn du als Zweiter gespielt hast.

Die Decklisten der Partien

Eine gespeicherte Partie bleibt, wie sie war: Deckname, Deckliste, Hashtags, Gruppe und Cover stammen vom Zeitpunkt des Speicherns. Änderst oder löschst du das Deck später, bleibt der Verlauf gleich.

Tippe im Eintrag auf den Namen eines Decks, um die Liste dieser Partie zu öffnen. **Zu meinen Decks hinzufügen** kopiert sie zu deinen; das gilt auch für die des Gegners.

Bezeichnungen und Hashtags

Eine gespeicherte Partie lässt sich nicht bearbeiten: Ergebnis, Spielstand und Listen bleiben, wie sie sind. Jederzeit ändern lassen sich dagegen der Name, unter dem ein Deck im Verlauf erscheint, und seine Hashtags: Sie dienen dazu, die Partien so zu ordnen, wie es für dich am bequemsten und nützlichsten ist.

Der Stift neben einem Deck, deinem oder dem des Gegners, öffnet ein Fenster mit zwei Feldern.

- **Bezeichnung:** ein von dir gewählter Name, der anstelle des Namens erscheint, unter dem das Deck in der Partie gespeichert wurde. Der ursprüngliche Name wird nicht gelöscht: Er ist weiterhin zu sehen, wenn du die Deckliste öffnest, und kehrt zurück, wenn du die Bezeichnung löschst.
- **Hashtag:** die Hashtags des Decks in dieser Partie.

Bezeichnung und Hashtags verhalten sich unterschiedlich.

- Die Bezeichnung gilt für alle Partien, die mit derselben Liste gespielt wurden (Main und Extra gleich), auch für künftige. Bei einem gegnerischen Deck gilt sie für die Partien gegen diesen Spieler.
- Die hier geänderten Hashtags gelten nur für diese Partie.
- Die Decks im Bereich Decks werden von hier aus nie verändert.
- In den Statistiken sind die Partien unter dem Namen zusammengefasst, der erscheint: der Bezeichnung, falls vorhanden, sonst dem ursprünglichen Namen. Zwei verschieden geschriebene Namen zählen als zwei Decks.

Eine Partie löschen

Der Papierkorb löscht die Partie. Es gibt ihn nur bei

Freundschaftlich: Partien mit **Competitive** lassen sich nicht löschen.

Einen Gegner mit einem Account verknüpfen

In lokalen Partien ist der Gegner ein von dir eingegebener Name. Das Personensymbol neben dem Namen öffnet

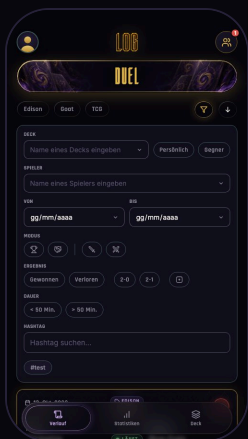
Verknüpfen: Wähle einen Freund oder suche einen Nutzer. Von da an öffnet in allen Partien mit diesem Namen ein Tippen darauf sein Profil, und in den Statistiken erscheint sein Foto. Die Verknüpfung siehst nur du.

Die laufende Partie

Ist ein Online-Duell offen, erscheint oben im Verlauf ein Eintrag mit dem Hinweis **Läuft**. Tippe darauf, um zurückzukehren; das X gibt die Partie nach einer Bestätigung auf.

Die Filter

Die Filter gelten für Verlauf und Statistiken gemeinsam: In einem Bereich aktiviert, bleiben sie auch im anderen aktiv.



Die Formate

Über dem Verlauf steht eine Schaltfläche für jedes Format, in dem du mindestens eine Partie hast. Einmal tippen zeigt nur dessen Partien, ein zweites Mal wieder alle.

Halte ein Format gedrückt und ziehe es, um die Reihenfolge zu ändern: Sie gilt auch im Bereich Decks und in den Statistiken.

Der Pfeil rechts neben den Formaten kehrt die Reihenfolge um: von der neuesten zur ältesten Partie oder umgekehrt.

Das Filterfeld

Das Trichtersymbol öffnet das Filterfeld.

- **Deck:** der Name eines Decks, eigen oder gegnerisch, so wie er im Verlauf erscheint. **Persönlich** und **Gegner** beschränken die Suche auf die einen oder die anderen.
- **Spieler:** der Name eines Gegners.
- **Von** und **Bis:** der Zeitraum. Ein einzelnes Datum genügt.
- **Modus:** der Pokal für Competitive und der Handschlag für Freundschaftliche; das Schwert für Einzelspiele und die zwei Schwerter für Matches. Die beiden Paare lassen sich kombinieren: zum Beispiel Competitive und Einzelspiele zusammen.
- **Ergebnis:** **Gewonnen** oder **Verloren**; **2-0** und **2-1** für Matches, die nach zwei oder drei Games enden.
- **Der Würfel:** wer die Reihenfolge gewählt und wer als Erster gespielt hat. Mit jedem Antippen wechselt er zur nächsten Kombination.
- **Dauer:** **< 50 Min.** oder **> 50 Min.**
- **Hashtags:** erstes Tippen, gelb, zeigt nur Partien mit diesem Hashtag; zweites Tippen, rot und durchgestrichen, blendet sie aus; drittes Tippen, aus. Berücksichtigt deine Hashtags und die des Gegners.

Die Filter addieren sich: Eine Partie erscheint nur, wenn sie alle erfüllt. Ist mindestens ein Filter aktiv, trägt der Trichter einen gelben Punkt, und unter der Leiste erscheint **Alles zurücksetzen**.

Die Hashtags

Hashtags sind freie Schlagwörter, die einem Deck zugewiesen werden. Sie dienen dazu, Partien zu unterscheiden und zu filtern: etwa die Varianten derselben Liste oder den Anlass, zu dem gespielt wurde. Nur du siehst sie.

Wo man sie einträgt

- Bei deinen Decks: im Deck-Editor, über den Pfeil neben dem Format.
- Bei gespeicherten Partien: im Verlauf, über den Stift neben dem Namen des Decks, deines oder des gegnerischen.

Schreibregeln

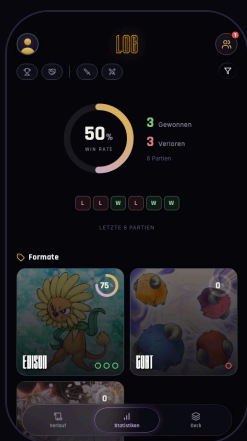
- Getrennt wird mit Leerzeichen oder Komma; die Raute ist optional.
- Alles wird kleingeschrieben.
- Erlaubt sind Buchstaben, Ziffern, Bindestrich und Unterstrich. Andere Zeichen werden entfernt.
- Ein Hashtag enthält keine Leerzeichen: #anti meta ergibt zwei Hashtags. Für einen einzigen Hashtag schreibt man #anti-meta oder #anti_meta.

In gespeicherten Partien

Die Hashtags, die dein Deck beim Spielen hat, bleiben in der Partie stehen, auch wenn du sie später am Deck änderst. Im Verlauf lassen sie sich Partie für Partie korrigieren, deine und die des Gegners.

Die Statistiken

Die Statistiken beruhen auf den gespeicherten Partien: Änderst oder löschst du ein Deck, bleiben die Zahlen gleich.



Die Übersicht

- Der Ring der allgemeinen **Win Rate**, mit Partien **Gewonnen**, **Verloren** und Gesamtzahl.
- Der Streifen der letzten zehn Partien: W für Siege, L für Niederlagen.
- **Formate**: je eine Kachel mit Win Rate und den letzten drei Ergebnissen.
- **Spieler**: die Gegner, mit der Win Rate gegen jeden. Hat der Gegner einen Account, öffnet der Name sein Profil.

Oben stehen die Symbole des Modus und der Trichter, mit denselben Filtern wie im Verlauf: Die Statistiken werden nur aus den gefilterten Partien berechnet.

Wie die Ranglisten sortiert sind

Die Ranglisten berücksichtigen die Siegquote und die Zahl der Partien: Ein Deck mit 100 % aus zwei Partien steht hinter einem mit 75 % aus zwanzig.

- **Beste** und **Schlechteste**: deine Decks mit der höchsten oder der niedrigsten Win Rate.
- **Günstig** und **Knifflig**: die gegnerischen Decks, gegen die deine Win Rate am höchsten oder am niedrigsten ist.
- **Meistgespielte**: Es zählt nur die Zahl der Partien.

In einem Format und in einem Deck

Tippe auf die Kachel eines Formats, um nur dessen Statistiken zu sehen.



Die Seite des Formats

- Win Rate und letzte Partien des Formats.
- **Eigene Decks:** deine Decks in diesem Format, sortierbar nach **Beste**, **Schlechteste** oder **Meistgespielte**.
- **Gegner-Decks:** die Decks, gegen die du gespielt hast, sortierbar nach **Knifflig**, **Günstig** oder **Meistgespielte**.
- **Spieler:** die Gegner in diesem Format.

Unten stehen deine Formate: tippe eines an, um seine Statistiken zu öffnen.

Die Gruppen in den Statistiken

Decks derselben Gruppe erscheinen unter **Eigene Decks** als eine Kachel, mit Gruppenname und Zahl der Listen. Die Werte sind die Summe aller Listen; ein Tippen auf die Kachel öffnet die Übersicht mit Hashtags, Partien und Win Rate jeder Liste.

Die Seite des Decks

Tippe auf ein eigenes Deck, um Win Rate, letzte Partien, **Matchup** (die gegnerischen Decks, jeweils mit Win Rate sowie Siegen und Niederlagen) und **Spieler** zu sehen.

Eine Zeile unter **Matchup** öffnet die Details zu diesem gegnerischen Deck, getrennt nach Spieler und Hashtag. Ein Tippen auf eine Zeile führt zum Verlauf, bereits auf diese Partien gefiltert; das X in der oberen Leiste führt zum Matchup zurück.

Karten, Formate und Banlist

Die Formate

Verfügbar sind die Formate **Goat**, **Edison**, **HAT**, **Genesys**, **TCG** und **OCG**. Mit **Benutzerdefiniert** verwendest du ein eigenes Format, das du im Deck-Editor einträgst.

Jedes Format hat eigene Decks, eine eigene Banlist und eigene Statistiken.

Achtung: Zwei verschieden geschriebene benutzerdefinierte Formate, etwa „Trinity“ und „Trinity 2026“, sind getrennt und haben eigene Statistiken.

Die Banlist

- **TCG**, **OCG** und **Genesys**: Sie wird automatisch aktualisiert.
- **Goat**, **Edison** und **HAT**: die des Formats, in die App eingebaut.
- Benutzerdefinierte Formate: keine Banlist.

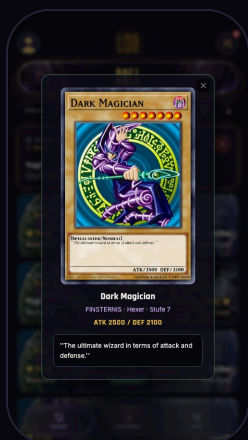
Auf eingeschränkten Karten steht eine Zahl: 0 für verbotene, 1 für limitierte, 2 für semi-limitierte.

Die Genesys-Punkte

Im Format **Genesys** erscheint über der Liste das Feld **Genesys-Punkte**: die Summe von 100 und die Karten, die Punkte kosten. Über 100 Punkten ist das Deck in Partien nicht verwendbar.

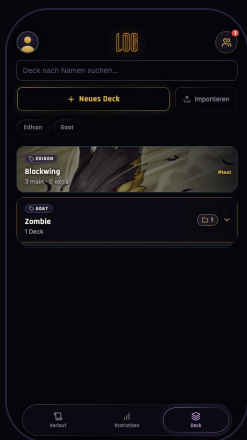
Die Detailansicht einer Karte

Überall in der App öffnet Doppeltippen auf eine Karte ihre Detailansicht: Bild, Name, Typ, ATK und DEF, Effekttext.





Der Bereich Decks



Die Übersicht

- **Neues Deck** öffnet den leeren Deck-Editor.
- Innerhalb eines Formats lassen sich keine zwei Decks mit demselben Namen und denselben Hashtags speichern.
- **Importieren** fügt ein Deck aus einer .ydk-Datei, einem QR-Code, einem Bild oder einer geschriebenen Liste hinzu: siehe Kapitel 10.
- Die Schaltflächen der Formate oben filtern die Übersicht.

Die Gruppen

Eine Gruppe fasst mehrere Listen zusammen, alle im selben Format. Man legt sie im Deck-Editor an: Der Pfeil neben dem Format öffnet das Feld **Gruppe**.

In der Übersicht ist die Gruppe eine Kachel, die sich per Tippen öffnet und schließt. In den Statistiken werden die Decks einer Gruppe addiert.

Die Gesten

- **Halten und ziehen:** Das Deck bewegt sich unter denen seines Formats. So ordnest du die Übersicht und bringst ein Deck in eine offene Gruppe oder heraus. Auch eine ganze Gruppe lässt sich ziehen.
- **Zwei Finger senkrecht:** stellt den Bildausschnitt des Covers ein.
- **Nach links wischen:** zeigt **Exportieren**, **Anheften** und **Löschen**. **Anheften** gibt dem Deck einen goldenen Rand und setzt es an die Spitze seines Formats.

Achtung: Das Löschen eines Decks ändert den Verlauf nicht. Die damit gespielten Partien behalten ihre Deckliste.

Der Deck-Editor



Die Kopfzeile

Oben stehen der Pfeil zum Verlassen, der Export und der Haken zum Speichern. Darunter Name und Format; der Pfeil daneben öffnet **Gruppe** und **Hashtags**.

Karten suchen

Das Feld **Karte suchen...** zeigt die Treffer schon beim Schreiben. Der Name kann in der Sprache der App oder auf Englisch eingegeben werden.

Monster, **Zauber** und **Fallen** grenzen die Suche ein. Mit **Monster** erscheinen die Menüs **Typ**, **Attribut** und **St./Rang**. Die Filter wirken auch ohne Text und bleiben zwischen den Suchen aktiv.

Hinzufügen, verschieben, entfernen

- Ein Tippen auf einen Treffer fügt die Karte hinzu. Fusions-, Synchro-, Xyz- und Link-Monster kommen ins Extra, alle anderen ins Main.
- Die Schaltfläche **M** neben der Suche zeigt das Ziel: Angetippt wird sie zu **S**, und alle Karten, auch die des Extra, kommen ins Side.
- Halte eine Karte des Decks gedrückt und ziehe sie, um ihre Position zu ändern oder sie zwischen Main, Extra und Side zu verschieben.
- Zum Entfernen ziehst du sie auf den Papierkorb unten.

Grenzen und Hinweise

- Drei Exemplare derselben Karte: die einzige Grenze, die sich nicht überschreiten lässt.
- Main über 60 Karten, Extra oder Side über 15, Exemplare über der Banlist des Formats: erlaubt, mit Hinweis.
- Das Minimum von 40 Karten wird nicht geprüft.

Ein regelwidriges Deck lässt sich speichern, aber nicht in Partien verwenden: Die App zeigt, was zu korrigieren ist.

Das Cover

Das Cover ist die Illustration einer Karte: Wählst du keine, ist es die erste des Main. Zum Ändern öffnest du die Detailansicht der Karte und wählst **Als Deck-Symbol verwenden**.

Ein Deck importieren

Importieren, im Bereich Decks, bietet vier Wege. Bei allen gibt man **Name** und **Format** des Decks an, beide verpflichtend; danach öffnet sich der Deck-Editor mit dem noch nicht gespeicherten Deck. Dort prüft, korrigiert und speichert man; verlässt man ihn ohne Speichern, wird das Deck nicht hinzugefügt.

Die vier Wege

- **Datei .ydk:** das Format der Simulatoren. Alternative Illustrationen werden zur ursprünglichen.
- **QR scannen:** liest die in der App erzeugten QR-Codes, mit der Kamera oder aus einem Screenshot.
- **Aus einem Bild:** liest die Karten aus dem Bild eines Decks und erkennt sie an der Illustration. Das gilt für das aus Duel Log exportierte Bild und für den Screenshot einer anderen App oder eines Simulators. Am Ende wird angegeben, wie viele Karten erkannt wurden.
- **Liste eingeben oder einfügen:** drei Felder, Main, Extra und Side, mit einer Karte pro Zeile: der Name oder der Code, davor die Anzahl (zum Beispiel „3 Cyber Dragon“; ohne Anzahl gilt ein Exemplar). Die Namen gelten in jeder Sprache der App. Unten steht ein Feld zum Einfügen des Textes einer .ydk-Datei (der Liste der Codes, die sie enthält) oder eines YDKE-Codes. Zeilen mit einer nicht erkannten Karte werden rot: Man kann sie korrigieren oder das Deck ohne diese Karten importieren.

Aus einem Bild

- Bei der ersten Auswahl zeigt eine kurze Vorführung, wie es funktioniert. **Nicht mehr anzeigen** blendet sie künftig aus.
- Main, Extra und Side werden anhand der Anordnung im Bild unterschieden. Eine Karte im falschen Teil lässt sich im Deck-Editor verschieben.
- Scharfe Screenshots werden vollständig gelesen. Auf dem Foto eines Bildschirms werden einige Karten möglicherweise nicht erkannt: Man fügt sie im Deck-Editor hinzu.
- Fotos von physischen Karten werden nicht gelesen.
- Das Bild bleibt auf dem Gerät: Es wird weder gesendet noch gespeichert.

Über einen Link

Öffnet man den Link eines Decks, sieht man dessen Liste: **Zu meinen Decks hinzufügen** speichert sie bei den eigenen.

Exportieren und teilen

Der Export öffnet sich im Deck-Editor oder durch Wischen des Decks nach links.

Die Exporte

- **YDK:** die Datei für die Simulatoren.
- **PDF:** die Liste, danach die Karten in Originalgröße, neun pro A4-Blatt.
- **Bild:** das ganze Deck in einem einzigen Bild.
- **Link:** zum Verschicken. Wer ihn öffnet, sieht die Liste in Duel Log und kann sie speichern.
- **QR-Code:** zum Einlesen auf einem anderen Gerät.

Der Link nach einer Änderung

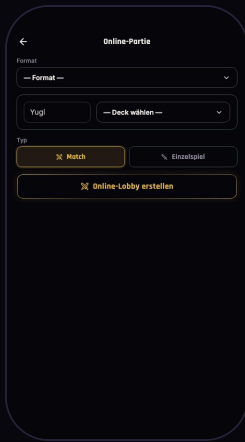
Der Link zeigt die Liste im Zustand der Erstellung. Nach einer Änderung am Deck muss neu geteilt werden: Die App erstellt einen weiteren Link.

Das Online-Duell: die Lobby vorbereiten

Das Online-Duell spielt man zu zweit, jeder in der eigenen App: Jeder verwaltet die eigenen Life Points.

Die Lobby erstellen

1. Tippe auf **DUEL**, dann **Erstellen**.
2. Wähle **Competitive** oder **Freundschaftlich**.
3. Wähle **Format**, Deck und **Typ**. Das Format ist verpflichtend: Um ohne Banlist zu spielen, verwendet man ein benutzerdefiniertes Format. Online ist das Deck für beide Spieler verpflichtend, bei Competitive und bei Freundschaftlich, und es muss regelkonform sein: Main mit 40 bis 60 Karten, Extra und Side mit bis zu 15, und die Banlist des Formats eingehalten (bei einem benutzerdefinierten Format gibt es keine Banlist einzuhalten). In der Liste erscheinen die Decks des gewählten Formats: Ein Deck ohne Format muss zuerst im Deck-Editor geöffnet werden, um ihm eines zu geben.
4. Tippe auf **Online-Lobby erstellen**.



Partie heißt Best-of-Three, **Einzelspiel** ist ein einziges Game.

Competitive oder Freundschaftlich

Die Wahl lässt sich nach Beginn der Partie nicht mehr ändern.

- **Competitive** Partien werden nur online gespielt, automatisch für beide Spieler gespeichert, zählen für die Win Rate des öffentlichen Profils und lassen sich nicht löschen.
- **Freundschaftliche** Partien werden online oder lokal gespielt (Kapitel 14), bleiben in den persönlichen Statistiken und lassen sich löschen. Am Ende entscheidet jeder Spieler, ob er speichert.

Den Gegner hereinholen

Nach dem Erstellen erscheint das Fenster **Gegner einladen** mit dem QR der Lobby.

- **QR:** Der Gegner tippt auf **DUEL**, dann **Beitreten**, und scannt ihn.
- **Freund einladen:** Wähle, wem du die Einladung schickst.
- **Link teilen:** schickt den Link der Lobby. Wer ihn erhält, öffnet ihn oder nutzt **Link einfügen**.
- **Bild speichern:** speichert den QR der Lobby als Bild zum Verschicken. Der Empfänger nutzt **QR-Screenshot hochladen**.

Die Schaltfläche **QR** im Zähler öffnet das Fenster erneut.

Einer Lobby beitreten

1. Tippe auf **DUEL**, dann **Beitreten**.
2. Scanne den QR der Lobby oder nutze **QR-Screenshot hochladen** oder **Link einfügen**.
3. Wähle das Deck und tippe auf **Duell beitreten**.
Es gelten dieselben Regeln wie beim Erstellen der Lobby: Das Deck ist verpflichtend und muss regelkonform sein.

Die Einladung, die ein Freund mit **Einladen** schickt, erscheint oben, mit **Annehmen**.

Das Deck bleibt verborgen

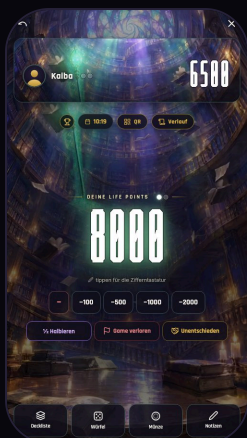
Während der Partie sieht keiner das Deck des anderen. Nach dem Speichern stehen beide Decklisten im Verlauf beider Spieler.

Entscheiden, wer beginnt

Sind beide Spieler in der Lobby, fragt die App **Wer hat gewonnen?** **Würfeln** und **Münze werfen** führen einen Wurf aus, den beide sehen.

Der Gewinner wählt **Ich entscheide** und dann **Als Erster spielen** oder **Als Zweiter spielen**. In Matches wählt ab dem zweiten Game der Verlierer des vorigen Games.

Der Zähler



Der Bildschirm

- Oben der Gegner mit Foto, Hintergrund und Life Points.
- In der Mitte deine Life Points. Bei 2000 oder weniger werden sie rot.
- In Matches zählen die Punkte neben den Namen die gewonnenen Games.
- Der Timer startet automatisch mit dem Duell und ist für beide derselbe.
- Mit einem Tippen auf den Timer hält ihn jeder der beiden Spieler an: Er wird grau und bleibt für beide stehen, bis einer der beiden ihn erneut antippt. Die Zeit bei angehaltenem Timer geht nicht in die gespeicherte Dauer ein.

Jeder Spieler ändert nur die eigenen Life Points. Die des Gegners aktualisieren sich in Echtzeit.

Die Life Points ändern

- Schnelle Änderungen: die Schaltflächen 100, 500, 1000 und 2000. Die Schaltfläche mit dem Vorzeichen schaltet sie von Abziehen auf Hinzufügen.
- Ziffernfeld: Tippe auf deine Life Points, wähle – oder +, gib die Zahl ein und drücke **Bestätigen**.
- $\frac{1}{2}$ **Halbieren**: setzt deine Life Points auf die Hälfte.
- Der Rückwärtspfeil oben links nimmt jeweils eine Änderung zurück. Die Rücknahme erscheint im **Verlauf**, für beide sichtbar.

Die Werkzeuge

- **Verlauf**: alle Änderungen der Life Points, Game für Game. Beide Spieler sehen ihn.
- **Deckliste**: deine Liste im Spiel. Nur du siehst sie.
- **Würfel** und **Münze**: Wurf und Ergebnis sehen beide.
- **Notizen**: freie Notizen zur Partie. Nur du siehst sie.

Ein Game beenden

- **Game verloren (Verlieren im Einzelspiel)**: Nach der Bestätigung geht das Game an den Gegner.
- Life Points auf null: Die App fragt nach. **Abbrechen** stellt den vorigen Wert wieder her.
- **Unentschieden**: schickt dem Gegner den Vorschlag. Nimmt er an, wird das Game wiederholt.

In Matches erscheinen nach einem Game Sieger und Spielstand; **Nächstes Game** setzt die Life Points auf 8000. Es gewinnt, wer zwei Games erreicht.

Das Speichern

- Competitive: wird automatisch im Verlauf beider gespeichert.
- Freundschaftlich: Jeder Spieler wählt zwischen **Im Verlauf speichern** und **Nicht speichern**. Beide Entscheidungen sind unabhängig.

Die gespeicherte Partie enthält Format, Ergebnis, Dauer, beide Decklisten, wer die Reihenfolge gewählt und wer in jedem Game als Erster gespielt hat.

Verlassen und Verbindung

Das X oben rechts bietet **Verlassen (später fortsetzen)**, das die Partie oben im Verlauf offen lässt, und **Partie aufgeben**, worüber der Gegner informiert wird.

Bricht die Verbindung ab oder wird die App geschlossen, kehrt man beim Öffnen mit unveränderten Life Points ins Duell zurück.

Die lokale Partie

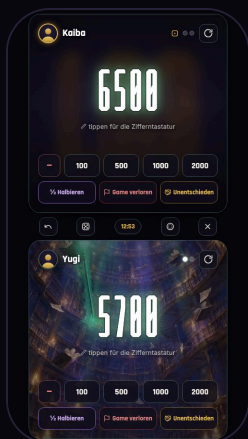
Freundschaftliche Partien lassen sich auch lokal spielen: auf einem einzigen Smartphone, auf dem die Life Points beider Spieler verwaltet werden.

Die Partie vorbereiten

1. Tippe auf **DUEL**, dann **Erstellen** und **Freundschaftlich**.
2. Wähle oben **Lokale Partie**: Unter deinem Feld öffnet sich das des Gegners.
3. Wähle **Format**, dein Deck und **Typ**. Das Format ist verpflichtend, dein Deck nicht.
4. Gib den Namen des Gegners ein. Beim Schreiben schlägt die App die Gegner vor, die bereits in deinem Verlauf stehen. Ist der Name der Nickname eines Nutzers, bleibt die Partie mit seinem Account verknüpft: Im Zähler erscheinen sein Foto, sein Rahmen und sein Hintergrund.
5. Tippe auf **Lokale Lobby erstellen**.

Das Deck des Gegners gibt man nach dem Speichern der Partie im Verlauf an: Der Stift neben seinem Deck öffnet Name, Bild und Hashtags. Das Bild wählt man aus den Illustrationen der Karten.

Der lokale Zähler



Zu Beginn des ersten Games fragt die App **Wer entscheidet?: Würfeln** und **Münze werfen** dienen dazu, das festzulegen. Man wählt den Namen dessen, der entscheidet, und dann **Als Erster spielen** oder **Als Zweiter spielen**. In den folgenden Games wählt der Verlierer des vorigen.

Jeder Spieler hat ein quadratisches Feld mit Name, Life Points, schnellen Änderungen, Ziffernfeld, $\frac{1}{2}$ **Halbieren**, **Game verloren** und **Unentschieden**. Nach bestätigtem Unentschieden wird das Game wiederholt.

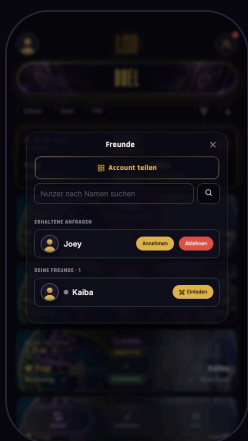
- Die Schaltfläche oben rechts im Feld dreht es um 90° im Uhrzeigersinn.
- Hält man ein Feld gedrückt, hebt es sich an: Auf das andere gezogen, tauschen beide den Platz.
- Gemeinsame Werkzeuge beider Spieler sind Rücknahme, Würfel, Timer, Münze und Verlassen. Der Timer hält mit einem Tippen an und läuft mit einem weiteren wieder. Sie stehen zwischen den beiden Feldern; beim Smartphone im Querformat am Rand.

Das Speichern

- Am Ende fragt die App, ob die Partie gespeichert wird: **Im Verlauf speichern** oder **Nicht speichern**. **Abbrechen** führt zum eben beendeten Game zurück.
- Die gespeicherte Partie enthält Format, Ergebnis, Dauer, dein Deck, Name und Deck des Gegners, wer die Reihenfolge gewählt und wer in jedem Game als Erster gespielt hat.
- Ohne Namen für das gegnerische Deck geht die Partie in kein Matchup ein.
- Ist der Gegner mit einem Account verknüpft, erscheinen im Zähler sein Foto, sein Rahmen und sein Hintergrund. Gespeichert wird die Partie dennoch nur in deinem Verlauf.
- Wird die App geschlossen, läuft die Partie beim Öffnen an derselben Stelle weiter.

Freunde

Das Personensymbol oben rechts öffnet das Fenster **Freunde**. Eine Zahl am Symbol meldet eingehende Anfragen.



Einen Freund hinzufügen

- **Nutzer nach Namen suchen**, dann **Hinzufügen** neben dem Spieler.
- **Account teilen** zeigt den QR deines Profils und die Schaltfläche **Link teilen**: Wer den QR scannt oder den Link öffnet, kann dich mit **Als Freund hinzufügen** hinzufügen.

Eingehende Anfragen stehen unter **Erhaltene Anfragen**.

Online-Status

Neben jedem Freund steht ein Punkt: grün, wenn er online ist, blau in einer Partie, rot offline, grau, wenn er seinen Status nicht zeigt.

Zu einem Duell einladen

Einladen neben einem Freund öffnet die Vorbereitung der Lobby und schickt ihm die Einladung. Wartet bereits eine offene Lobby, gilt die Einladung für diese.

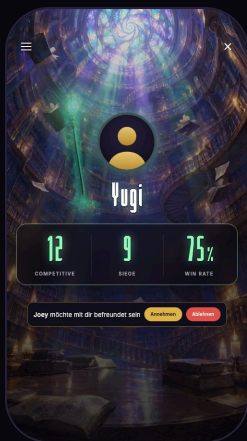
Das Profil eines anderen Spielers

Name oder Foto eines Spielers öffnen sein Profil, mit den Zahlen seiner Competitive-Partien. Von hier schickt man die Freundschaftsanfrage, startet mit **Duell** ein Duell und blockiert den Spieler mit **Nutzer blockieren**.

Nach dem Blockieren sind weder Freundschaftsanfragen noch Einladungen möglich; eine bestehende Freundschaft wird entfernt. Aufgehoben wird die Blockierung unter **Profil, Datenschutz, Blockierte Nutzer**.

Dein Profil

Dein Foto oben links öffnet das Profil.



Was es zeigt

Das Foto mit Rahmen, den Nickname und die Zahlen der Competitive-Partien: dieselben, die andere Spieler sehen. Die drei Linien oben links öffnen das Menü.

Foto, Hintergrund und Rahmen

Tippe auf dein Foto, um es zu ändern und Hintergrund und Rahmen aus den verfügbaren zu wählen.

Der gewählte Hintergrund ist auch die Kulisse des Zählers: Im Duell liegt er hinter deinen Life Points, während im Streifen des Gegners seiner erscheint.

Deine Daten

Im Account und auf dem Gerät

Profil, Decks, Partien, Freunde und die Reihenfolge von Decks und Formaten sind im Account gespeichert und nach der Anmeldung auf jedem Gerät verfügbar.

Nur auf dem Gerät bleiben die Sprache, die Auswahl unter **Einstellungen** und die laufende lokale Partie.

Was die anderen sehen

Vom Profil sind Nickname, Foto, Rahmen, Hintergrund und die Zahlen der Competitive-Partien sichtbar.

Statistiken, Decks und freundschaftliche Partien sind privat. Ein Deck sieht nur, wer seinen Link oder QR erhält oder gegen dich eine Online-Partie spielt, die gespeichert wird.

Häufige Fragen

Die Benachrichtigungen kommen nicht an

Auf dem iPhone kommen sie nur an, wenn Duel Log auf dem Home-Bildschirm installiert ist. Wurde die Erlaubnis verweigert, aktiviert man sie in den Einstellungen des Smartphones.

Die Statistiken wirken unvollständig

Ein Filter ist aktiv: Das zeigt der gelbe Punkt am Trichter. **Alles zurücksetzen** entfernt ihn.

Der Link einer Lobby öffnet den Browser

Auf dem iPhone passiert das, wenn er außerhalb der installierten App geöffnet wird. Kopiere den Link und tippe in der App auf **DUEL**, **Beitreten** und **Link einfügen**.

Die App startet wieder im Verlauf

Das geschieht nach fünf Minuten Inaktivität.

Den Account löschen

Gelöscht wird er unter **Account**. Innerhalb von 7 Tagen lässt sich die Anfrage nach erneutem Anmelden zurücknehmen.

Ein Problem melden

Gemeldet wird es unter **Info & Support**, bei **Feedback**.