

なに勘違いしてるんだ...
 まだ俺のバトルフェイズは終了してないZE!!
速攻魔法発動、パーサーカーソウル!

	マリオ	戻る	海馬 瀬人	
--	---------------------	--------------------	-----------------------	--

武藤 遊戯 (ATM) (むとう ゆうぎ アテム)

性別	職業	タイプ	弱点	耐性	特性
男 (未成年)	王様	魔術師 (デュエリスト)	神聖	暗黒、悪	精神系状態異常を20%の確率で防ぐ

ゲーム上では闇と表記されている

LV50時ステータスデータ(未ドーピング)

MHP	MMP	攻撃力	防御力	精神力		敏捷
473	630	121	128	457	517	557 387

18話開始時に[AIBO](#)が帰ってくるので精神力+60
 「[ウジャト眼](#)」使用で精神力+40

装備

部位	名称	性能	説明
武器	DMデッキ	攻+40,精+15,神聖 & 魔属性	デュエルモンスターズ のデッキ。バランス型のデッキ。
腕	シルバー	暗黒耐性	腕にシルバー巻くとかSA!
服装	マントっぽい制服	防+20	重力を無視しまくりな制服。
帽子(追加)	ウジャト眼	精神力+40	闇のゲームを始めようぜ! マインドクラッシュ を使用可
アクセサリ	千年パズル	精+30,悪耐性,精神系状態異常防御20%	千年アイテムの一つ。

海馬に比べて決め手に欠ける印象があるが、「[パーサーカーソウル](#)」が運良く発動し続ければずっと俺のターン!で大ダメージを叩き出せる。

第2章終了まではパーサーカーソウルも含めて微妙な性能の技ばかりだったが、最終章ではドジリスの追加とAIBO復帰によるパーサーカーソウルの強化で、戦闘力が大幅に上がっている。能力面では精神力が高く、敏捷性は平均よりやや上。短所はHPが低く、防御が更に低いため非常に打たれ弱いこと。基本的に敏捷性を生かして、アイテムと援護攻撃を使用していく戦法が良い。ラーの翼神竜は海馬よりも遊戯に覚えさせたほうが使用機会は多い。

習得技『カード』

レベルアップもしくは固定イベントで習得

技名	習得Lv	消費MP	効果	属性	単/全	備考

エルフの剣士	1	5	攻撃	斬撃	単体	
クリボー + 増殖	7	22	補助		全体	味方の防御力上昇
ブラックマジシャン	18	30	攻撃	暗黒	単体	
バーサーカーソウル	1	80以上全部	攻撃		単体	魔法カードが出るまで連続攻撃。ダメージは150固定。羽蛾以外は一番左の敵が対象
ドジリスの天空竜	2	155	攻撃	雷	全体	減衰・劣化の追加効果

1: 8話イベント戦で習得

2: 17話冥王戦後習得

アイテム使用で習得

技名	アイテム	消費MP	効果	属性	単/全	備考
マインドクラッシュ	ウジャト眼	58	補助	暗黒	単体	精神崩壊の効果
ラーの翼神竜	ラーの翼神竜	243	復活		全体	味方全体を蘇生させる
だまし討ち	う詐欺の杵	14	攻撃		単体	混乱の追加効果
天呪「アポロ13」	天呪の符	69	攻撃	魔	単体	3倍撃
一旦休憩	サボる秘訣	10	回復		自分	HP中回復
どん兵衛ちゃん	どん兵衛ちゃんセット	22	回復		単体	HP中回復
邪気眼	中二眼	19	補助		単体	敵を麻痺状態にする
E・Fブリザード	吹雪の書	80	攻撃	冷気	全体	凍結の追加効果
死者蘇生	死者蘇生	40	復活		単体	味方を蘇生させる
中曽根OFF	少し楽しくなる秘訣	35	治療		全体	精神系状態異常を治療
ニュークリア	破壊の書	97	攻撃		全体	防御無視
リザレクション	鳳凰座の青銅聖衣	60	回復		自分	HP全回復・オワタを除く全状態を治療

バーサーカーソウル検証

成功率は、1回目は30/40で、その後は分子と分母がそれぞれ1ずつ減っていく（カードを1枚ドローして墓地に捨てるため）
よって最高ダメージは $150 \times 30 = 4500$ となるが、まず達成できないと考えた方がいい。
なお、残りMPがいくつであっても威力・命中率ともに変化しない。

成功回数	確率
1連	75%
2連	55.7%
3連	41%
4連	29.9%
5連	21.6%
6連	15.4%
7連	10.9%
8連	7.6%
9連	5.2%
10連	3.5%

成功回数の期待値は2.7回ほど（約400ダメージ）である。消費MPの割りにダメージが低い。
もう少し成功率が高ければ博打技として使い道もあるのだが.....

なおこの技には、**1回でも成功した場合、技の終了後即ターンが終了し**、
さらに**終了後味方のステータス異常が完治**（**オワタ**を除く）という隠れた特性がある（RPGツール2000の仕様）。
これを利用し「味方が窮地の時の緊急回避」「遊戯よりも敏捷の高い仲間を先に行動させた後に発動、
敵に行動させずにターン終了」といった奇策も可能。
ただし遊戯自身の敏捷がかなり高いため、遊戯より先に行動できる仲間は限られてくる。
とくに**言葉**あたりは遊戯と敏捷の差がほとんど無いため、必ずしも先に行動してくれるとは限らないので注意。
また、**1回も成功しなかった場合上記の現象は一切起こらない**。そのままターン続行となるので
この特性をあまりアテにするのも禁物。いずれにしても、使い所の難しい技である。

なお最終章以降、1回も成功しないとAIBOが「なあにこれえ？」というセリフと共に登場し、
カードをシャッフルし直してそこから仕切り直しとなる。これにより1回も成功せずに終了する確率が大幅に低くなった。
この場合再び1回目で失敗が起こる可能性は $1/16$ （ $1/4 \times 1/4$ ）であり、
90%以上の確率で150以上のダメージを与えることになる。

キャラクター概要

「**遊 戯 王**」のもう一人の主人公。
アニメオリジナルの**バーサーカーソウル**のやり放題っぷりがニコニコ動画で一躍有名となった。
声優は**AIBO**と同じく**緒方恵美**さん（東映）、ジャニーズJr.の**風間俊介**氏（DM~）。
ニコニコRPGでの声は後者である（初期はひどい棒読みで棒 読 王といじられることもしばしば）。
「遊戯王ファイブディーズ デュエルターミナル」でも登場するが、こちらの声優は遊戯王ファイブディーズの主人公である不動遊星
の声優である宮下雄也氏である。

正確には、「**千年バズル**」に封印され、現代に復活した古代エジプトの若き王「**アテム**」であり、
「武藤遊戯」とはアテムが憑依している少年の名前である。
ニコニコでは「王様」「ATM」（アテム）などの通称がある。
この呼び方に対して、本来の遊戯の方を「表遊戯」「相棒」（ニコニコでは「AIBO」）などと呼ぶこともある。

いつも必要なカードが必要な場面で引ける 反則的な運の強さを誇る。
ときどき遊戯が口にする「**結束の力**」がデッキのテーマであり、戦略でもある。
攻撃力で劣る部分を強化・回避や合体・融合で補うのだ。
高度な戦術と**積み込み技術**引きの強さを持つ遊戯が使ってこそである。
負けたデュエルに関して、特殊なシチュエーションが多い。

| \ | ㄨ z、 / ㄱ |, ' , " .] | ri_

— // // / \ \ \ # :: | LL_ / ㄹ ' ri_

// / :: \ \ > \ ㄷ ㄷ \ ㄹ ㄹ

· | | r ㄹ / \ / / ' ㄹ

i \ | | \ \ \ | / / /

\ \ | (_ /) / _ /)

— ㄹ | > \ — ㄱ :: :: :: \ /

ㄷ :: ㅈ } :: ㄹ ㄷ :: :: / :: ㄹ