



コマンダー池っちのバディファイト デッキレシピ紹介コーナー!



第2回

初心者でも簡単に作れる! 強い! 暴竜大暴れデンジャーデッキ
貫目赤鬼の「怪獣フェスティバル」

今回のコメンテーター紹介 + α



さあてみなさん! バディファイトも第二弾が出て、色んなデッキが組めるようになりました!



もう、どれ使って良いのか悩ミーゴ! 欲しいレアカード多すぎトルティーヤ!




と、お悩みの方も、特に初心者の皆さんに多いでしょう! 大丈夫! 逆に考えるんだ。カードが増えたということは……あまりレアカードを集めなくても、強力なデッキが組めるようになったと言う事!



はっ! そういやそうタコス!



特に! 第二弾でひっそりと強化されたのがデンジャーワールド! まずはコイツを見てくれ。コイツをどう思う?



暴竜 ザルガス [BT01/0089]

■君のドロップゾーンの《デュエルドラゴン》が4種類以上あるなら、コールできる。



ナチョス? これは第一弾のカードでは…?



古いカードだから弱いとか、ダメだとか、バディファイトにはナッシング!
このカードが出た時は、デュエルドラゴンの種類が少なかった。しかし! 第二弾でデュエルドラゴンが増えたことで……

**『簡単に作れて』
『初心者でも使えて』
『もちろんガチ強い!』**

という、ドリームなデッキが出来たのだっ!
それでは紹介しましょう!

**地響き立てて大暴れ!
ルミナイズ、怪獣フェスティバル、ゲバー!!**

ルミナイズ!! 貫目赤鬼の 怪獣フェスティバル

※第二弾によって強化されているので、アニメ本編とは少し違います

カード種別	モンスター名	枚数	カード収録先
バディ	激突竜 ガエルゴルガ	1	ブースターバック 第1弾
サイズ① モンスター	蒼颯竜 ガグ	2	「ドラゴン番長」
	アーマナイト・イーグル	2	500円スタートデッキ第2弾 「フォーミング・ブラッド」
サイズ① モンスター	激突竜 ガエルゴルガ	4	ブースターバック 第1弾 「ドラゴン番長」
	剣爪竜 ヴァルケン	3	
	飛翔竜 シルフィド	3	
	草原竜 グラスランナー	2	
サイズ② モンスター	アーマナイト・ガーゴイル	2	ブースターバック 第2弾 「サイバー忍軍」
	暴竜 ザルガス	3	
	斧頭竜 ドルカス	1	
	暴竜 ボラリオス	2	
	炎操竜 ヴォルガレード	3	
魔法	強角竜 ダイアトラス	3	500円スタートデッキ 第2弾 「フォーミング・ブラッド」
	アーマナイト・キマイラ	1	
	破魔震脚	2	
	闘気四方陣	4	
アイテム	死中活路	4	「フォーミング・ブラッド」 「ドラゴン番長」
	血流呼気	3	
	激槍 死狂い	4	
	バーニング・ボウ	3	

※『双角竜 アークギラファ』『夜翔竜 ラハル』があれば、『斧頭竜 ドルカス』を抜き、他のサイズ2の枚数を調整して全力で入れよう!

赤鬼は本当は強かった!?



すげー! ほとんどレアカードが入ってない!
なのに実際使ってみたらマジ強いYO!



まずはスタートデッキの「フォーミング・ブラッド」を買っていただき、第一弾と第二弾のブースターをテキストにお買い上げ頂くと…わりと簡単にできる!
プレイも楽勝、ならべて遊ぶだけ!
使えば一日の疲れもとれてスッキリ、カとはパワー、暴力とはパイオレンス!



カードゲームって難しいデッキが強いってイメージあるけど、簡単に使えて強いデッキがないとなかなか広まらないと思うナチョス



その通り！さて、気付いた人もいると思うけど、これはアニメ・パディファイト第十話に登場した、**クリミナルパディファイター「貫目赤鬼」**が使っていたデッキを、2弾で強化したバージョンだ。アニメではタスクに為す術も無くやられてしまったが、本当はずげ強いデッキだぞ！



初心者の味方、それが暴竜シリーズだ！



デュエルドラゴンには、さっき紹介した**「暴竜ザルガス」**のような、『**ドロップゾーンのデュエルドラゴンの種類が多ければ出せる**』という、『**出すのに条件があるけど強いモンスター**』がある。実はこれは、『**始めたばかりの人は同じカードを4枚揃えるのが大変だから、逆にモンスターの種類がバラけていたら強くなるカードはどうだろう**』という主旨の下に作られた、**初心者救済カード**なのだ！



今明かされる衝撃の事実テキーラ！



なので！カードが揃わないって人こそ、ぜひ使ってやってくれ！難しいポイントも無く、ぶっちゃけビビるほど強いぞ！

各カード解説



激槍 死狂い [TD02/0013]

このデッキには、実は二種類の戦い方がある。「激槍 死狂い」を引いた時と、引かなかった時だ。ここではまず、引いた時の戦い方を教えよう。「激槍 死狂い」を装備したら、絶対にセンターを空けて自分も攻撃しよう。たまた、装備してからセンターを守ってしまう人もいるが、これだとせっかく使ったゲージと手札がもったいない。

(『闘魂合身』が手札にあれば別だが、このデッキには入っていないから) ▼なお、フォーメーションはこうなる。



まず、貫通効果のある自分の攻撃で、相手のセンターを破壊しつつ、ダメージを与える。相手の防御が硬いなら、打撃力が低い方のモンスターと連携攻撃する。そして、打撃力の高いモンスターで相手に攻撃だ。これを繰り返しつつ、『血流呼吸』や『闘気四方陣』で自分を守るのだが、もしライフが以下になったり、手札にモンスターが余った場合は、センターにモンスターを置き直して、守ってもいいだろう。



パーニング・ボウ [BT02/0074]

「パーニング・ボウ」を引いた時は、「激槍 死狂い」の時とは戦い方がガラリと変わる。この場合はセンターに必ず防御力の高めなサイズ2を置き、サイズ1と、できればサイズ0を置いて、「パーニング・ボウ」と合わせた4回攻撃を狙ってみよう。「パーニング・ボウ」は打撃力が弱いので、無理にファイターを攻撃せず、「サウザンドレイピア・ドラゴン」などの防御力の弱いモンスターを破壊し続けるのもいいぞ。



暴竜 ザルガス [BT01/0089]

攻撃も防御も一級品。このデッキの主役だ。横に置くと無視される可能性もあるので、できればセンターに置きたい。



暴竜 ポラリオス [BT02/0085]

防御が低く、与えるダメージの大きなモンスターなので、「暴竜 ザルガス」とは逆の動きをする。このカードはできるだけ、ライトカレフトに置きたい。相手からすれば放って置けないモンスターなので、横に置いたポラリオスを攻撃させることで、「自分が受けるはずだった攻撃を一回守ってもらえた」事になる。



強角竜 ダイアトラス [BT02/0057]

これでもできれば横に置きたいモンスターだ。「激槍 死狂い」との連携攻撃は11000！さらに貫通！



斧頭竜 ドルカス [BT01/0035]

デュエルドラゴンの種類を増やすために入っているカードであり、ゲージを使うことでドロップゾーンの種類を増やし、「暴竜 ザルガス」を出しやすくできる。しかしその仕事は「双角竜 アークギラファ」があれば同じことができる上、攻撃回数が高いため、持っているならばぜひ「双角竜 アークギラファ」と入れ替えたい。



アーマナイト・キマイラ [BT02/0088]

アーマナイトだが、数値が実に使いやすい！上級者がよく使う「迅雷騎士団 ハルバード・ドラゴン」を倒せる攻撃力6000、さらに「ジャックナイフ・ドラゴン」などにも突破されない防御力7000！でもデュエルドラゴンじゃないし、横に置くと無視されるモンスター(打撃力2なので、相手から見ると殴り合いが怖くない)なので、1枚だけ。ここも「夜翔竜 ラハル」や「双角竜 アークギラファ」があれば入れ替えよう。



入ってないけど紹介

双角竜 アークギラファ [BT02/0013]
夜翔竜 ラハル [BT02/0014]



どちらも第二弾のガチレアだが、このデッキに合うカードだ。できれば手に入れたい！特に「夜翔竜 ラハル」は「激槍 死狂い」で攻撃したあと移動して守ってくれるので、デンジャーワールドの「守りが弱い」という弱点を補ってくれる。



激突竜 ガエルゴルガ [BT01/0063]

サイズ1にして打撃力3! 実にはエース級モンスターだ。「激槍 死狂い」や他のモンスターで相手のセンターをこじ開け、突撃させたい。



剣爪竜 ヴァルケン [BT01/0038] 草原竜 グラスランナー [BT01/0062]

ビーストオーラはつい使ってみたくなるが、毎回使うといざという時にゲージが無くて困る。コールにゲージが必要なモンスターや、「死中活路」「破魔震脚」を使う為に、少しは残しておこう。



蒼駆竜 ガダ [BT01/0093] アーマナイト・イーグル [TD02/0008]

このデッキでのサイズ0モンスターは、「バーニング・ボウ」を装備した時、モンスターを3列並べるために使うか、「激槍 死狂い」を装備した時、自分のセンターに置いて一旦守る為に使うぐらいなので、重要度は低め。



破魔震脚 [BT02/0031]

相手の武器を破壊するというのは、みんなが想像している以上に強力な効果だ。例えば、相手が最初に武器を装備してゲーム終了まで5ターンかかったとする。するとその武器は5回攻撃しているのだ。ダメージにすれば10点や15点分働いている。この1枚を、次のターンに破壊していれば……、つまり8点のダメージや12点のライフ回復に等しく、あるいは武器にやられるはずだったモンスターを救っていることになる! これは立場が逆転しても同じことなので、やはり武器は多めに入れておきたい。



血流呼気 [TD02/0012]

ライフ回復は最も陥りやすいワナ! 回復しても「勝てる」わけではなく、「負けにくく」なるだけ。「負けにくくなるカード」よりも「勝てるカード」を大事にするのが、カードゲームで強くなるための第一歩。とは言え、相手も攻撃的なデッキの場合、ダメージの与え合いになったら回復で逆転できるのも事実だ。「激槍 死狂い」を装備してセンターを開けて戦う時は、一度か二度は使ってもいいだろう。「バーニング・ボウ」で戦う時は「使わない!」と考えるのも良い選択だ。



死中活路 [TD02/0010]

縁の下の力持ちのカード。ギリギリの戦いになった時のドロウ効果は本当に勝負を決めるので、1枚は握りこんでおきたい。

「闘魂合身」が入ってない!?

デンジャワールドには、「サイズ2のモンスターをセンターに置き、闘魂合身で守って戦おう!」という戦術もある。そういう戦い方の人からすれば、

「このデッキは闘魂合身が入ってないのがおかしい!」

と言うかもしれない。

けど、それはまた違うデッキになるし、使い方も難しくなる。これはモンスターを守ったりせず、ドカドカ出しまくるデッキ(その方がドロップゾーンも増えて、ザルガスが出しやすい!)なので、そこは気にせず豪快にプレイしよう!

デンジャーワールドの
デッキを組むなら、
まずはこれだっ!!



500円スタートデッキ
好評発売中!
フォニジング
ブラッド

バディファイト
公式ツイッターアカウント
バディファイト開発局



バディファイト
公式webサイト
fc-buddyfight.com

