

2009-03-09



【リンク】

- [遊戯王カードWiki - サイキック族](#)

サイキック族でデッキを組んでみたら中々楽しかったので、その紹介。

昨年、21番目の種族として参戦してきた連中ですが、まあその異色さに敬遠していました。
組もうと思ったキッカケは「緊急テレポート」の制限と「強化人類サイコ」「念動収集機」の登場。
「緊急テレポート」が規制されたなら、サイキック族を使う人も減るんじゃないか、という 新装開店セールが終了してから
ゆっくりと買い物をする みたいな気持ちと、墓地依存の除外・大量展開カードに心躍るものを感じたからですね。

まあ、まずは最初に組んだデッキレシピから。

【デッキ：40枚】

【モンスター（24）】

- 「メンタルマスター」× 3
- 「クレボンス」× 3
- 「サイコジャンパー」× 3
- 「サイコ・コマンダー」× 1
- 「ライフ・コーディネーター」× 1
- 「メンタルプロテクター」× 1
- 「強化人類サイコ」× 2
- 「サイコ・ワールド」× 1
- 「魔導雑貨商人」× 3
- 「オネスト」× 3
- 「マテリアルドラゴン」× 3

【魔法（10）】

- 「緊急テレポート」× 1
- 「念動収集機」× 3
- 「最古式念導」× 3
- 「洗脳 - ブレインコントロール」× 1
- 「サイコパス」× 1
- 「死者蘇生」× 1

【罫（6）】

- 「神の宣告」× 3
- 「サイコ・トリガー」× 2
- 「異次元からの帰還」× 1



なんせ「緊急テレポート」とそれに絡むモンスター以外は初めて使ってみたものですから、この構成に至るまで4時間くらい掛かりました。
 普段愛好している天使族や地球系デッキなら30分も掛からず **たいたいあっこ** てる デッキが組めますが...少し疲れましたね。

このデッキも動かし方ですが、大雑把に分けて三段階。

- 流れ1：「**メンタルマスター**」「**魔導雑貨商人**」で墓地モンスターを肥やす。
- 流れ2：墓地のサイキック族を利用。（「**強化人類サイコ**」の攻撃力増強、「**サイコ・トリガー**」のドロー効果等。）
- 流れ3：「**念動収集機**」で大量展開展開されたサイキック族でシンクロ召喚。

まず流れ1ですが、初手に「**メンタルマスター**」と「**魔導雑貨商人**」が存在する場合、「**魔導雑貨商人**」をセットすれば良いですが、ここに「**オネスト**」も手札に存在しているなら、どちらでも結構、「**メンタルマスター**」の攻撃力は1000ありますので「**メンタルプロテクター**」のように相討ちにはなりません。
 もし、初手にどちらも無い場合は「**クレボンス**」「**サイコ・ワールド**」「**メンタルプロテクター**」等で凌ぎましょう。
 あ、ちなみに「**メンタルマスター**」は自身をリリースする事はできませんので、お気をつけて。テキストには書かれていませんが、公式がそう言っているんだから仕方ない。

墓地が肥えたら流れ2。

「**強化人類サイコ**」の攻撃力2500は「**スターダスト・ドラゴン**」と互角の数値ですし、相手に奪われた「**マテリアルドラゴン**」の破壊にも使えます。
 「**サイコ・トリガー**」は発動条件がありますが、まあ大抵満たせるハズ。
 この2枚による除外は「**サイコバース**」だけでなく「**真次元からの降臨**」への布石となりますので、除外するサイキック族は慎重に選択してください。

シンクロ召喚した「マジカル・アンドロイド」「サイコ・ヘルストランサー」等もここで除外しておくとも有効ですね。

もし、除外ギミックを使わないのであれば「サイコ・チャージ」を採用する手もあります。ただ、「念動収集機」との相性が悪いので、サイキック族以外のモンスターもデッキに戻せる「貪欲な壺」の方がオススメ。
「マテリアルドラゴン」なんかは墓地に落ちると「死者蘇生」以外では出し難いですからね。「オネスト」を再利用されれば相手も嫌でしょう。

で、流れ3。上記の墓地除外と上手く噛み合わせる必要がある「念動収集機」。
基本的に & レベル2以下のサイキック族は墓地から除外しない方向でいきます。
ケースにも寄りますが、墓地に存在しておくべきサイキック族はレベル1チューナーの「メンタルマスター」とレベル2チューナーの「クレボンス」「サイコジャンパー」、そしてレベル2の「ライフ・コーディネイター」。これらを1体ずつ揃えておけば良いです。
相手が「転生の予言」「D.D.クロウ」で妨害してくる事を考えれば、「メンタルマスター」「クレボンス」は2体ずつ存在していて欲しいところではありませんね。

そして、大量展開後のキーカードとなるのが「メンタルマスター」。このモンスターは特殊召喚のダメージが300で済むレベル1である事と、「オネスト」の効果を受けられるチューナー、という点でも優秀なのですが、800ライフで自分フィールド上のサイキック族をデッキのレベル4以下のサイキック族と入れ替える(に等しい)事ができる効果を持っていますのでシンクロ召喚を行うのには非常に重要。
例えば自分の墓地に「メンタルマスター」「クレボンス」しか存在しない状況でも「念動収集機」からレベル5のシンクロ召喚を生み出せる訳ですから、ハイスベック。

そう、この大量展開からのシンクロ召喚の合間に「サイコ・ワールド」を上手く使えれば1KILLダメージも可能となります。
理想的な効果対象は「メンタルスフィア・デーモン」「ハイパーサイコガンナー」ですが、「オネスト」が使えるのであれば「マジカル・アンドロイド」の方がシンクロ召喚のし易さも相俟って優先されますね。

次に個別にモンスターカードを簡易解説。

・「マテリアルドラゴン」

「念動収集機」「最古式念導」「サイコ・チューン」のダメージを回復へと還元でき、モンスター破壊効果をカウンターする光属性の上級モンスター。
このカードを召喚する為に「念動収集機」を発動するのもアリでしょう。「サイコ・チューン」ならリリース確保とライフ回復を同時に行え美味しいです。

・「オネスト」

攻撃力1000の「メンタルマスター」と「ゴヨウ・ガーディアン」に奪われると辛い「マテリアルドラゴン」の補助が基本任務。壁としても機能。

・「魔導雑貨商人」

反転召喚で効果を使用できれば「オネスト」で戦闘もこなせる光属性モンスター。
リバース効果で墓地に「マテリアルドラゴン」を落とし、手札に加えた「死者蘇生」で蘇生できれば綺麗な流れですね。

・「メンタルマスター」

上記にも書きましたが、このデッキの主役かも知れないです。ライフを払い過ぎない様に。

・「クレボンス」

「A・O・Jカストル」に処理されない壁兼レベル2チューナー。

・「サイコジャンパー」

実は「念動収集機」で一番化けるモンスター。1000ライフの問題さえ解決できれば凶悪です。
レベル3・地属性のチューナーでないサイキック族が登場すれば「ナチュラル・ビースト」を呼べる将来性にも期待。

・「サイコ・コマンダー」

このデッキでは「念動収集機」の都合から控え選手程度のポジションですが、それでもレベル3のチューナーとして優秀。

・「ライフ・コーディネイター」

「念動収集機」から出せるレベル2の非チューナー。このデッキでの“恐怖の大王”ともいえる「ダーク・ダイブ・ボンバー」対策にもなります。

・「メンタルプロテクター」

守備力2200というだけで有難い。いざとなったら「オネスト」で相打ち狙いも。限定された攻撃封じもあるので、1枚といわず2、3枚積んでもいいかも知れない。

・「強化人類サイコ」

ライフ消費無く攻撃力を2500まで上昇させられるレベル4。攻撃力は発動ターン以降も持続するので、次のターンには攻撃力3500も。

地属性・レベル1チューナーが出れば「ナチュラル・ビースト」を出せる可能性。

・「サイコ・ワールド」

普通に攻撃力1900を備えたレベル4。サイキック族のシンクロモンスターに2回攻撃を付与できればライフコストと攻撃自重のデメリットも浮かばれる。

上に同じく地属性・レベル1チューナーが出れば「ナチュラル・ビースト」を出せる可能性。

それと、エクストラデッキはこんな構成です。

【エクストラデッキ(15)】

「アームズ・エイド」×2

「A・O・」カタストル」×1

「マジカル・アンドロイド」×2

「氷結界の龍 ブリューナク」×1

「ゴヨウ・ガーディアン」×1

「サイコ・ヘルストランサー」×2

「ブラック・ローズ・ドラゴン」×1

「ダーク・ダイブ・ボンバー」×1

「スターダスト・ドラゴン」×2

「メンタルスフィア・デーモン」×1

「ミスト・ウォーム」×1



光属性・レベル4の「アームズ・エイド」が使い易いです。「マジカル・アンドロイド」も頻繁に出しますね。「ハイパーサイコガンナー」は.....持っていないです。今後買っておきます。、多分1枚あればいいでしょうし。

さて、今回のデッキ選考会で惜しくも落選となってしまった方々については、明日の分の日記で、サイキック関係の不採用カードは16枚あるんで、一日の日記の中で収めるには少し長くなりそうですしね。

名前:

コメント:

投稿

