

## 不動遊星（ふどうゆうせい）

遊戯王5D'sならびに遊戯王5D's（漫画）の主人公、つまり遊戯王の三代目主人公である。その独自のヘアスタイルから愛称は蟹、龍亞の声優からもこう呼ばれている。ヘルメットを被っても崩れないヘアスタイルはもはや伝説レベル、形状記憶ヘアではないかと疑いがかかっている。ちなみに父親にあたる不動博士も蟹ヘアである。こちらは黄色のメッシュがかかっている。アニメブックのインタビューにて、和希の寝癖がモチーフであることが判明した。なお名前の由来は「遊星歯車」に構造がよく似たモーメント素粒子「遊星粒子」である。

赤き竜の痣を持つ6人のシグナーの一人であり、ウォリアーデッキ(本人が言うには「ジャンクデッキ」)の使い手。シグナーの痣は元々尻尾の模様であったが、vsゴドウィン戦以降赤き竜の意思によって頭の模様(ドラゴンヘッド)に変化した。シンクロモンスターである《ジャンク・ウォリアー》と《スターダスト・ドラゴン》が切り札、ただし回を追うごとに《ジャンク・ウォリアー》は空気になっていった。歴代主人公の中では使用カードが非常に男くさい。89話にてようやく女(と思われる)モンスターのカードが出現した。「拾った」という設定の為にシンクロ以外のモンスターのレベルは低く、総合的に軽めのデッキ構成になっているためか、主人公にも関わらず比較的安定したデッキを使う。公式サイトワンポイントレッスンでは龍亞に対してさり気なくガチカードを勧めたりする。「ふっ……『死者蘇生』なんてどうだ？」

エースカードと自作のD・ホイールを奪っていったジャック・アトラスをフォーチュンカップ編で打倒し、番組始まって半年でデュエルキングとなった。かつて所属していたチーム・サティスファクションのリーダーだった鬼柳や5人目のシグナーでもあったルドガーとはダークシグナー編で激闘を繰り広げた。悪を即座に懲らしめる初期の闇遊戯とは違い、彼はいかなる悪人であろうと、その過去や本質をデュエルで見抜こうとするスタンスを持つ。常に人間は絆でつながっていると信じており、実際このスタンスが鬼柳やゴドウィン兄弟を真にダークシグナーの魔の手から救った。また、もう1人の自分であるといえるZ-ONEに希望を取り戻させる事にも成功している。無口ではあるが常に落ち着いて皆を引っ張っていく彼は、本当のキングかもしれない。好物はミルク。(「ミルクでももらおうか。」)ピンチの時にはニヤリと笑う事で「カンコーン」という効果音とともにディスティニードローできる特殊能力を持つ。

ダンスは苦手だが、スケートはかなり得意である。

## 公式サイトキャラクター紹介より

非常に頭がよく、一見クールに見えるが仲間思いで、熱いハートをもつ青年。手先が器用で「D・ホイール」を自ら組み立てることができる。また機械やコンピューターなどにも精通している。ジャックとの戦いの後に腕に「竜の痣」が出現し、「シグナー」となる。

放映前に発表された情報に書かれたクール&クレバーという言葉が当時のスレで話題となった。

初期は無口キャラでスルースキルが高く、牛尾さんには「会話のキャッチボール」が出来ないと指摘された。しかしクズやゴミという言葉に簡単に釣られることも多く、物語が進むにつれ熱いハートをもつ面も披露されている。また、拷問や電撃デュエル、茨による緊縛プレイ等、リアルダメージを受ける事が多く、DMとネタにされがちである。(\*1)しかしそんな攻撃を耐え切れる遊星は鉄壁のガードを持っているのかもしれない。vsアキ戦で荊に締め付けられた時の「だが…感じる」というどこぞの同人誌のような台詞は有名。なおタッグフォース4でアイテムとしてヘルカイザーが使用した衝撃増幅装置があるが、遊星にプレゼントすると喜ぶのでさらにその疑惑も強まった。

なかなか笑顔を見せることのない遊星だが、34話にてキレイな笑顔を拝むことができ、最終回でもアキとの会話で笑顔を見せた。148話の予告でラスボスであるZ-ONEが自身が未来の遊星であるとカミングアウトしたため、彼の悪い部分はラスボスとして処理されるのかもしれない。と思いきや、149話にて、なんと名も無い科学者に人格と外見をコピーされたものがゾーンだったことが発覚。これで、未来組は全員コピーということになった。(ゾーンのみ少々経緯が違うが)

ダークシグナー編においてLP1にされようが、WRGP編で戦況が悪い方に傾いている時に出ようが自身のデッキが残り数枚まで削られようが遊星にとっては唯の縛りプレイになっているだけである。又、いきなりライディングコースが破壊されて落下しても着地に成功し、愛車が空を飛び始めても適応した上に、リアルダメージで吹き飛ばされても周囲の建造物に激突しないように制御できるなど、ライディングテクニックに関しても、地上・空中問わず天才的なものがあるようだ。

150話にてアンチノミーから授かったトップクリアマインドをオーバートップ・クリアマインドとして発動。この際に宇宙にまで遊星号が飛翔しており、どうやら生身でも宇宙で活動できる能力まで手に入れたようである。更には遊星号ごと全身が金色に光り輝いた。これで勢いに乗った遊星は、続く151話で前代未聞のオープニングテーマ乗っ取りを敢行している。

ゾーンへの最後の攻撃の際には、どこぞの光の巨人の如く人の心の光が彼の元へと集まった。ラスボスもアンモナイトである。もしやスタッフはこれを狙ってアンモナイトデザインにしたのだろうか？この時、最後の攻撃を行ったのは様々出てきた進化形ではなく、仲間達のシンクロモンスターの力を加えた《スターダスト・ドラゴン》であったのは、遊星らしいといえよう。

彼のDホイールである遊星号は、跳んだり落下したり[クラッシュしたりモンスターと一体化して空を飛んだり](#)出力が1.5倍になったりしてきたが、  
最後にはとうとう[翼が生えて自力で空を飛び](#)、宇宙まで行って[搭乗者ごと金色に輝かせる能力](#)まで持つようになったりした。

152話では新たなモーメント『フォーチュン』の開発責任者となっており、白衣姿も披露している。

[イエーガー](#)からは父を越える技術者と評されており、相変わらずのメ蟹ックぶりのようで、プロデュエリストなどやらなくとも、十分な稼ぎを得ることができそうである。

[彼のラストデュエルの相手](#)とはえらい違いである。

ラストデュエルでは実に久々に[過労死](#)や[元エースカード](#)を使用した。

優秀なカードが多い彼のデッキで居場所がなくなり、リストラの憂き目にあっていたり、働きすぎで過労死していたわけではなかったようだ。

他メンバーと違い、ラストラン後どうなったのかは不明だが、おそらく技術者になっていると思われる。その場合、歴代で唯一[ニート](#)で終わらなかった主人公となる。

もっとも、歴代主人公と違い、機械に強かったりエネルギー機関にも精通していたりと、様々な就職スキルを持っているため、これでプロデュエリストという進路まで用意されている世界でニートになるのは難しいかもしれない。

ゾーンや[アンチノミー](#)の言葉によると、未来での遊星はどうやら英雄扱いのようである。

声優は[宮下雄也](#)。

遊戯王シリーズの歴代主人公と同じく声優初挑戦である。

## 漫画版における不動遊星

性格はアニメとは真逆に近い熱血漢。

しかし、仲間との絆を大切にすることはアニメ版とほぼ同じ。

が最近はわりとアニメ後期の遊星さんばい性格になっている。

アニメと違い握手の際に [手袋をちゃんとはずす](#) のでアニメの遊星より社交性があるといわれる。

口癖は「燃えてきたぜ！」

決闘内容で負けることは少ないが、[決闘疾走](#)のルールであるD・ホイールが止まったら負けというルールによって勝利や敗北することも多い。(\*2)

しかし、現在の展開では今までの遊星のイメージがぶち壊されるようなことになっていたりする。

詳細は[こちら](#)で。

## デッキ

### アニメ版

チューナーモンスターの名前を取って「シンクロン」デッキ、またはシンクロモンスターやアタッカーの名前を取って「ウォリアー」デッキなどと呼ばれる。

(遊星自身は「ジャンクデッキ」と呼称したことがある。)

初期は、歴代の主人公と同じく、ステータスの低いモンスターから豊富な手札や伏せカードによって切り札のシンクロモンスターを呼び出し、

その後はカードが尽きるので次のドローに賭けるという「ドローありき」のデッキ構築であった。

しかし[ダークシグナー](#)編終盤に登場したチューナーモンスター《クイック・シンクロン》が使用されるようになると状況が一変。

それまでは《[ジャンク・ウォリアー](#)》と《[スターダスト・ドラゴン](#)》以外のシンクロモンスターはあまり登場していなかったが、《ニトロ・シンクロン》《ロード・シンクロン》の空気化を代償に《[ニトロ・ウォリアー](#)》《ロード・ウォリアー》が頻繁に現れるようになり、

さらにカードのロスが少なくなったことで、驚異の安定性とシンクロモンスター展開力を獲得。

その展開力は主人公補正も組み合わせたり、1ターンに4,5体を展開する事すら珍しくない。

[クロウ](#)ほどではないものの、彼のデッキは一気にガチデッキのレベルまで上り詰めた。

その後は[クリア・マインド](#)に目覚めたことで[アクセルシンクロ](#)を会得し、

《[スターダスト・ドラゴン](#)》の究極進化《[シューティング・スター・ドラゴン](#)》を切り札としたシンクロデッキを使用する。

また、アニメで遊星の使用したカードは強力すぎるためかOCG化の際に調整される事が多々ある。(\*3)

### 漫画版

シンクロ召喚を多用する点ではアニメ版と同じだが、《[ネジ巻きの見習い戦士](#)》《[ライティ・ドライバー](#)》《[ジャンク・ディフェンダー](#)》などの「工具・ジャンク」をイメージしたカードや、

《[ライトニング・ウォリアー](#)》《[セブンスード・ウォリアー](#)》などの「ウォリアー」と名のついたカードをアニメ版よりも多く使用する。

戦法としてはシンクロ召喚よりも装備魔法カードを中心としており、アニメ版と比べると火力重視に傾いているようだ。

カタパルト・ウォリアーなど[DDB](#)を超える射出カードも入れている。

[フィール](#)を用いたデュエルで活躍するバーン効果も盛り込まれている。

## ネタにされやすい・汎用性がある台詞

「雑魚だったろ、相手」

「おい、デュエルしろよ」

「カードは捨った」

「何度も何度も屑とばかり...他に言葉を知らないのか？」

「お前は喋りすぎる！」  
「賑や蟹かになってきたな」  
「自滅？誰が？」  
「ミルクでももらおうか」  
「お前のデュエルは自分勝手すぎる」  
「だが...感じる」  
「ちょっ！待ってくれ**マーサ**！！！」  
「ダンスは...苦手だな」  
「ふふっ...『死者蘇生』なんてどうだ？」  
「俺と...俺とデュエルしろおおおおお！！！」  
「デュエツ！」  
「だが奴は...弾けた」  
「答える！答えてみるルドガー！」  
「断る！」  
「あっ、はい」  
「だが俺はアレアだけ？報酬は高いぞ」  
「そんなことでお前に満足させてたまるか！」「そんなことでお前が満足できるはずがないだろう！」  
「俺たちの絆パワーでお前を倒す！」  
「俺たちの満足はこれからだ！！」(&**鬼柳・クロウ・ジャック**)  
「アクセルシンクロオオオオオオオ！！！」  
「**どうしてDホイールと合体しないんだ...**」  
「ブルーノ！！ブルーノオオオオオオオ！！！」  
「**リミットオーバーアクセルシンクロオオオオオオオ！！！」**  
「走り続けようぜみんな！人生と言う名のライディングデュエルを！ライディングデュエル・アクセラレーショ  
ン！！」

#### 漫画版

「馬のままで決闘疾走だと！？ふざけやがって！！」  
「ブッチぎってやるぜ！！」  
「ちくしょー！」  
「萌燃えてきたぜ！！」  
「お前...本気で全員倒すつもりだったのか！？」  
「ど...どうしたんだ...二人とも！？」  
「最高に高めた俺のフィールで最強の力を手に入れてやるぜ！！」  
「もっと早く疾走れ ！！」