



Duel Log 完全ガイド

DUEL LOG

Duel LogはYu-Gi-Oh!のプレイヤーのための個人用アプリです。デュエル中のライフポイントを数え、対戦を履歴に保存し、統計を計算し、デッキの作成と共有ができます。内容は自分と知り合いの間にとどまり、ランキングや公開リストはありません。このガイドでは、アプリの機能がどこにあり、どう動作するかを説明します。

スマホ版・2026年10月

目次

01	はじめに
02	履歴
03	フィルター
04	ハッシュタグ
05	統計
06	フォーマット別とデッキ別の統計
07	カード、フォーマット、 リミットレギュレーション
08	デッキ
09	デッキエディタ
10	デッキをインポートする
11	エクスポートと共有
12	オンラインデュエル：ロビーの準備
13	カウンター
14	ローカル対戦
15	フレンド
16	自分のプロフィール
17	自分のデータ
18	よくある質問

はじめに

ニックネーム

ほかのプレイヤーに表示され、検索に使われる名前です。3～20文字で、英字（アクセント付きも可）、ひらがな、カタカナ、漢字、ハングル、数字、アンダースコアが使えます。ほかの人と同じ名前は使えません。変更はプロフィールのメニューの**アカウント**で行います。すでに終わった対戦には以前の名前が残ります。

インストールと通知

ログイン画面の**Duel Log**を**インストール**で、アプリをスマホのホーム画面に追加できます。

フレンドからデュエルの招待やフレンド申請が届くと、アプリを閉じていても通知されます。通知はプロフィールのメニューの**プロフィール**、**プライバシー**の順に開いて有効にします。

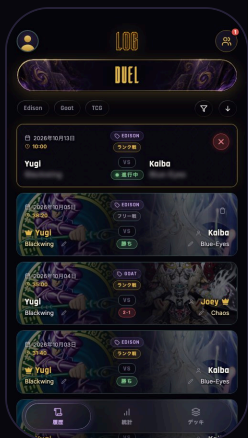
注意: iPhoneでは、Duel Logをホーム画面にインストールした場合にだけ通知が届きます。

アップデート

アプリを開いている間に新しいバージョンが出ると、**アップデートがあります**というお知らせが表示されます。**更新**をタップするとアプリが再読み込みされ、対戦中でも元の画面に戻ります。アプリを閉じているとき、またはバックグラウンドでは、自動で更新されます。

履歴

履歴には、保存した対戦が新しい順に並びます。対戦は1件ずつカードで表示されます。



対戦のカード

- 上部に日付と時間、フォーマット、**ランク戦**または**フリー戦**の表示。
- 左に自分の名前とデッキ、右に相手の名前とデッキ。王冠は勝者を示します。
- 中央に結果。シングルでは**勝ち**か**負け**、マッチではスコアです。
- 結果の横にダイスがあります。色は先攻・後攻を選んだ側を示し、金色は自分、赤は相手です。点は自分の順番で、1つは先攻、2つは後攻です。

対戦のデッキリスト

保存した対戦は当時のまま残ります。デッキ名、デッキリスト、ハッシュタグ、グループ、カバーは保存した時点のものです。あとでデッキを変更または削除しても、履歴は変わりません。

カード内のデッキ名をタップすると、その対戦のリストが開きます。**マイデッキに追加**で自分のデッキにコピーでき、相手のリストでも同じです。

ラベルとハッシュタグ

保存した対戦は変更できません。結果、スコア、リストは当時のまま残ります。一方、履歴に表示されるデッキの名前とそのハッシュタグは、いつでも変えられます。対戦を自分にとって使いやすく、役に立つ形に整理するためのものです。

自分または相手のデッキの横の鉛筆で、2つの欄があるウィンドウが開きます。

- **ラベル**：自分で決める名前です。対戦に保存されたときのデッキ名の代わりに表示されます。元の名前は消えません。デッキリストを開くと確認でき、ラベルを消すと元に戻ります。
- **ハッシュタグ**：その対戦でのデッキのハッシュタグ。

ラベルとハッシュタグは、動作が異なります。

- ラベルは、同じリスト（メインデッキとエクストラデッキが同じ）で行ったすべての対戦に適用され、今後の対戦も含みます。相手のデッキでは、そのプレイヤーとの対戦の中で適用されます。
- ここで変えたハッシュタグは、その対戦だけに適用されます。
- デッキのセクションにあるデッキは、ここからは決して変更されません。
- 統計では、対戦は表示される名前でまとめられます。ラベルがあればラベル、なければ元の名前です。表記が異なる2つの名前は、2つのデッキとして数えます。

対戦を削除する

ごみ箱は対戦を削除します。表示されるのは**フリー戦**だけで、**ランク戦**は削除できません。

相手をアカウントに紐づける

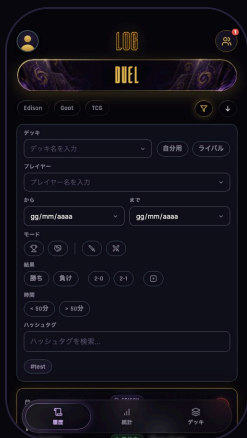
ローカル対戦の相手は、自分で入力した名前です。名前の横の人型のアイコンで**紐づける**が開き、フレンドを選ぶかユーザーを検索します。以後、その名前の対戦すべてで、名前をタップすると相手のプロフィールが開き、統計には相手の写真が表示されます。紐づけは自分にしか見えません。

進行中の対戦

オンラインのデュエルが開いている間は、履歴の先頭に**進行中**と書かれたカードが表示されます。タップすると戻れます。Xは確認のあとで対戦を放棄します。

フィルター

フィルターは履歴と統計で共通です。一方で有効にすると、もう一方でも有効のままです。



フォーマット

履歴の上には、対戦が1件以上あるフォーマットごとにボタンがあります。1回タップするとそのフォーマットの対戦だけが表示され、もう一度タップするとすべて表示されます。

フォーマットを長押ししてドラッグすると、並び順が変わります。デッキと統計にも反映されます。

フォーマットの右の矢印は、新しい順と古い順を切り替えます。

フィルターのパネル

じょうごのアイコンでパネルが開きます。

- **デッキ**：自分または相手のデッキの名前。履歴に表示されるとおりの名前です。**自分用**と**ライバル**で、検索の対象をどちらかに絞れます。
- **プレイヤー**：相手の名前。
- **からとまで**：期間。日付は片方だけでも指定できます。
- **モード**：トロフィーはランク戦、握手はフリー戦です。剣はシングル、2本の剣はマッチです。この2組は組み合わせられます。たとえば、ランク戦とシングルを同時に選べます。
- **結果**：**勝ち**か**負け**。**2-0**と**2-1**は、2ゲームまたは3ゲームで終わったマッチです。
- **ダイス**：先攻・後攻を選んだ側と、先攻だった側。押すたびに次の組み合わせに変わります。
- **時間**：**< 50分**または**> 50分**。
- **ハッシュタグ**：1回目のタップは黄色で、そのハッシュタグの対戦だけを表示します。2回目は赤の取り消し線で、その対戦を除外します。3回目でオフになります。自分と相手の両方のハッシュタグが対象です。

フィルターは重ねて適用され、すべてを満たす対戦だけが表示されます。1つでも有効だと、じょうごに黄色の点が付き、バーの下に**すべてリセット**が表示されます。

ハッシュタグ

ハッシュタグは、デッキに自由に付けられるキーワードです。対戦の区別と絞り込みに使います。たとえば、同じリストの派生型や、対戦した場面を分けられます。自分にしか見えません。

入力する場所

- 自分のデッキ：デッキエディタで、フォーマットの横の矢印から。
- 保存した対戦：履歴で、自分または相手のデッキ名の横の鉛筆から。

入力のルール

- スペースかカンマで区切ります。シャープ記号は省略できます。
- 英字はすべて小文字になります。
- 使えるのは文字、数字、ハイフン、アンダースコアです。ほかの記号は取り除かれます。
- ハッシュタグにスペースは含められません。`#anti meta`は2つのハッシュタグになります。1つのハッシュタグにするには`#anti-meta`か`#anti_meta`と書きます。

保存した対戦では

対戦したときに自分のデッキに付いていたハッシュタグは、あとでデッキ側で変えても、その対戦に残ります。履歴からは、自分のものも相手のものも、対戦ごとに修正できます。

統計

統計は保存した対戦をもとに計算されます。デッキを変更または削除しても、数値は変わりません。



概要

- 全体の**Win Rate**のリング。**勝ち**、**負け**、合計の対戦数が付きます。
- 直近10戦の帯：Wは勝利、Lは敗北です。
- **フォーマット**：フォーマットごとのタイル。Win Rateと直近3戦の結果が付きます。
- **プレイヤー**：対戦相手と、それぞれに対するWin Rate。相手にアカウントがあれば、名前からプロフィールが開きます。

上部にはモードのアイコンとじょうごがあり、フィルターは履歴と同じです。統計は絞り込んだ対戦だけで再計算されます。

ランキングの並び順

ランキングは勝率と対戦数の両方を考慮します。2戦で100%のデッキは、20戦で75%のデッキより下になります。

- **ベストとワースト**：自分のデッキのうち、Win Rateが高いもの、または低いもの。
- **得意と苦手**：相手のデッキのうち、自分のWin Rateが高いもの、または低いもの。
- **使用回数順**：対戦数だけで並べます。

フォーマット別とデッキ別の統計

フォーマットのタイルをタップすると、そのフォーマットの統計だけが表示されます。



フォーマットのページ

- フォーマットのWin Rateと直近の対戦。
- **マイデッキ**：そのフォーマットの自分のデッキ。ベスト、ワースト、使用回数順で並べ替えられます。
- **ライバルデッキ**：対戦したデッキ。苦手、得意、使用回数順で並べ替えられます。
- **プレイヤー**：そのフォーマットで対戦した相手。

下部には自分のフォーマットが並びます。1つをタップすると、その統計が開きます。

統計でのグループ

同じグループのデッキは、**マイデッキ**では1つのタイトルにまとめられ、グループ名とリストの数が表示されます。数値は全リストの合計です。タイトルをタップすると一覧が開き、それぞれのハッシュタグ、対戦数、Win Rateが表示されます。

デッキのページ

自分のデッキをタップすると、Win Rate、直近の対戦、**マッチアップ**（対戦した相手のデッキと、それぞれのWin Rate、勝敗数）、**プレイヤー**が表示されます。

マッチアップの行からは、その相手のデッキの詳細が開き、プレイヤー別とハッシュタグ別に分かれています。行をタップすると、その対戦で絞り込んだ履歴に移ります。上部のバーのXでマッチアップに戻ります。

カード、フォーマット、リミットレギュレーション

フォーマット

使えるフォーマットは**Goat**、**Edison**、**HAT**、**Genesys**、**TCG**、**OCG**です。**カスタム**では、デッキエディタで入力した独自のフォーマットを使えます。

フォーマットごとに、デッキ、リミットレギュレーション、統計が分かれています。

注意: 表記が異なる2つのカスタムフォーマット、たとえば「Trinity」と「Trinity 2026」は別のものであるとして扱われ、統計も別になります。

リミットレギュレーション

- **TCG**、**OCG**、**Genesys**：自動で更新されます。
- **Goat**、**Edison**、**HAT**：そのフォーマットのものでアプリに組み込まれています。
- カスタムフォーマット：リミットレギュレーションはありません。

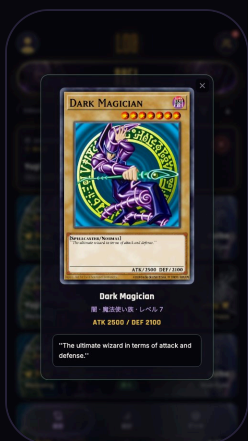
制限のあるカードには数字が付きます。禁止カードは0、制限カードは1、準制限カードは2です。

Genesysポイント

フォーマットが**Genesys**のとき、リストの上に**Genesysポイント**の枠が表示されます。100に対する合計と、コストのあるカードの一覧です。100ポイントを超えたデッキは対戦で使えません。

カードの詳細

アプリのどこでも、カードをダブルタップすると詳細が開きます。画像、名前、種類、ATKとDEF、効果のテキストです。



デッキ



一覧

- **新しいデッキ**で、空のデッキエディタが開きます。
- 同じフォーマットの中では、名前とハッシュタグがどちらも同じデッキを2つ保存できません。
- **インポート**は、.ydkファイル、QRコード、画像、入力したリストからデッキを追加します。第10章を参照してください。
- 上部のフォーマットのボタンで、一覧を絞り込みます。

グループ

グループは、同じフォーマットの複数のリストをまとめます。作成はデッキエディタで行い、フォーマットの横の矢印で**グループ**の欄が開きます。

一覧ではグループは1枚のカードになり、タップで開閉します。統計では、グループ内のデッキは合算されます。

ジェスチャー

- **長押ししてドラッグ**：デッキが同じフォーマットの中で移動します。一覧の並べ替えと、開いたグループへの出し入れに使います。グループごとドラッグすることもできます。
- **2本指で縦に動かす**：カバーの位置を調整します。
- **左にスワイプ**：エクスポート、固定、削除を表示します。**固定**はデッキに金色の枠を付け、同じフォーマットの先頭に移します。

注意: デッキを削除しても履歴は変わりません。そのデッキで行った対戦には、デッキリストが残ります。

デッキエディタ



ヘッダー

上部には、戻る矢印、エクスポート、保存のチェックマークがあります。その下に名前とフォーマットがあり、横の矢印で**グループ**と**ハッシュタグ**が開きます。

カードを検索する

カードを検索…の欄は、入力中に結果を表示します。名前はアプリの言語か英語で入力できます。

モンスター、**魔法**、**罠**で検索を絞り込めます。**モンスター**では**種類**、**属性**、**Lv/ランク**のメニューが表示されます。フィルターは文字を入力しなくても使え、次の検索でも有効のままです。

追加、移動、削除

- 結果をタップすると、カードが追加されます。融合、シンクロ、エクシーズ、リンクモンスターはエクストラデッキに、それ以外はメインデッキに入ります。
- 検索の横の**M**ボタンは追加先を示します。タップすると**S**になり、エクストラデッキのカードも含めてすべてサイドデッキに入ります。
- デッキのカードを長押ししてドラッグすると、位置を変えたり、メイン、エクストラ、サイドの間で移動したりできます。
- 取り除くには、下部のごみ箱にドラッグします。

上限と警告

- 同じカードは3枚まで：超えられない上限はこれだけです。
- メインデッキが60枚超、エクストラデッキかサイドデッキが15枚超、フォーマットのリミットレギュレーションを超える枚数：警告付きで許可されます。
- 最低40枚の確認は行いません。

ルールに合わないデッキは保存できますが、対戦では使えません。修正する点はアプリが示します。

カバー

カバーはカードのイラストです。選ばなければ、メインデッキの1枚目になります。変更するには、カードの詳細を開いて**デッキのアイコンにする**を選びます。

デッキをインポートする

デッキのセクションの**インポート**には、4つの方法があります。どの方法でも、デッキの**名前**と**フォーマット**を指定します。どちらも必須です。続いて、まだ保存されていないデッキがデッキエディタで開きます。そこで確認し、修正して保存します。保存せずに閉じると、デッキは追加されません。

4つの方法

- **.ydkファイル**：シミュレーターの形式です。別イラストは元のイラストになります。
- **QRをスキャン**：アプリで作成したQRコードを、カメラで写すかスクリーンショットから読み取ります。
- **画像から**：デッキの画像からカードを読み取り、イラストで認識します。Duel Logでエクスポートした画像のほか、ほかのアプリやシミュレーターのスクリーンショットにも対応します。最後に、認識できたカードの枚数が表示されます。
- **リストを入力または貼り付け**：メイン、エクストラ、サイドの3つの欄に、1行に1枚ずつ書きます。カードの名前かコードを書き、枚数はその前に付けます（たとえば「3 Cyber Dragon」。枚数がなければ1枚です）。名前はアプリのどの言語でも使えます。下部には、.ydkファイルのテキスト（ファイルに含まれるコードの一覧）かYDKEコードを貼り付ける欄があります。認識できないカードの行は赤になります。修正するか、そのカードを除いてデッキをインポートできます。

画像から

- 初めて選ぶと、使い方を示す短いデモが表示されます。**今後表示しない**を選ぶと、次回から表示されません。
- メイン、EX、サイドは画像の配置から見分けられます。違う場所に入ったカードは、デッキエディタで移動します。
- 鮮明なスクリーンショットは、すべて読み取られます。画面を撮影した写真では、認識されないカードが出ることがあります。その分はデッキエディタで追加します。
- 実物のカードを撮影した写真は読み取れません。
- 画像は端末に残ります。送信も保存もされません。

リンクから

デッキのリンクを開くと、そのリストが表示されます。**マイデッキに追加**で自分のデッキに保存できます。

エクスポートと共有

エクスポートは、デッキエディタか、デッキを左にスワイプして開きます。

エクスポートの種類

- **YDK**：シミュレーター用のファイル。
- **PDF**：リストと、それに続く実寸のカード。A4用紙1枚に9枚です。
- **画像**：デッキ全体を1枚の画像にします。
- **リンク**：送信用です。開いた人はDuel Logでリストを見て、保存できます。
- **QRコード**：別の端末で読み取ります。

変更後のリンク

リンクは作成時点のリストを表示します。デッキを変更したら共有し直します。アプリは新しいリンクを作成します。

オンラインデュエル： ロビーの準備

オンラインデュエルは、2人がそれぞれ自分のアプリで行います。ライフポイントは各自が管理します。

ロビーを作成する

1. **DUEL**、作成の順にタップします。
2. **ランク**か**フリー**を選びます。
3. **フォーマット**、**デッキ**、**種類**を選びます。フォーマットは必須です。リミットレギュレーションなしで対戦するには、カスタムフォーマットを使います。オンラインでは、ランク戦でもフリー戦でも、両方のプレイヤーにデッキが必須で、ルールに合っている必要があります。メインデッキは40～60枚、エクストラデッキとサイドデッキは15枚まで、そしてフォーマットのリミットレギュレーションを守ります（カスタムフォーマットには、守るべきリミットレギュレーションがありません）。一覧には、選んだフォーマットのデッキが表示されます。フォーマットのないデッキは、先にデッキエディタで開いてフォーマットを設定します。
4. **オンラインロビーを作成**をタップします。



マッチは3ゲーム中2ゲーム先取、**シングル**は1ゲームだけです。

ランクとフリー

対戦が始まると、この選択は変更できません。

- **ランク戦**はオンラインだけで行い、両方のプレイヤーに自動で保存されます。公開プロフィールのWin Rateに反映され、削除できません。
- **フリー戦**はオンラインかローカル（第14章）で行い、個人の統計に残り、削除できます。保存するかどうかは、対戦後に各プレイヤーが決めます。

相手を参加させる

ロビーを作成すると、ロビーのQRが付いた**相手を招待**のウィンドウが表示されます。

- **QR**：相手は**DUEL**、**参加**の順にタップし、QRを写します。
- **友達を招待**：招待を送る相手を選びます。
- **リンクを共有**：ロビーのリンクを送ります。受け取った人はリンクを開くか、**リンクを貼り付け**を使います。
- **画像を保存**：ロビーのQRを画像として保存し、離れた相手に送れます。受け取った人は**QRのスクリーンショットをアップロード**を使います。

カウンターの**QR**ボタンで、ウィンドウをもう一度開けます。

ロビーに参加する

1. **DUEL**、**参加**の順にタップします。
2. ロビーのQRを写すか、**QRのスクリーンショットをアップロード**または**リンクを貼り付け**を使います。
3. デッキを選び、**デュエルに参加**をタップします。
ロビーを作成する側と同じルールが適用されます。
デッキは必須で、ルールに合っている必要があります。

フレンドが**招待**で送った招待は、**承認**と一緒に上部に表示されます。

デッキは見えません

対戦中、互いに相手のデッキは見えません。対戦が保存されると、2つのデッキリストが両方の履歴に入ります。

先攻を決める

両方のプレイヤーがロビーに入ると、アプリが**誰が勝った？**と尋ねます。**ダイスを振るとコインを投げる**の結果は、両方に表示されます。

勝った側が**自分が決める**を選び、続けて**先攻か後攻**を選びます。マッチの2ゲーム目からは、前のゲームに負けた側を選びます。

13

カウンター



画面

- 上部に相手の写真、背景、ライフポイント。
- 中央に自分のライフポイント。2000以下で赤になります。
- マッチでは、名前の横の点が勝ったゲームの数を示します。
- 対戦のタイマーはデュエルの開始時に自動で始まり、両方で共通です。
- タイマーは、どちらのプレイヤーからでも止められます。止めると灰色になり、どちらかがもう一度操作するまで、両方で止まったままです。タイマーが止まっている間の時間は、保存される対戦時間に含まれません。

各プレイヤーが変更できるのは自分のライフポイントだけです。相手のライフポイントはリアルタイムで更新されます。

ライフポイントを変更する

- クイック変更：100、500、1000、2000のボタン。符号のボタンで減算と加算を切り替えます。
- テンキー：自分のライフポイントをタップし、-か+を選び、数値を入力して**確認**を押します。
- ½ 半分：自分のライフポイントを半分にします。
- 左上の戻る矢印は、変更を1つずつ取り消します。取り消しは**履歴**に表示され、両方に見えます。

ツール

- **履歴**：ライフポイントのすべての変動を、ゲームごとに表示します。両方のプレイヤーに見えます。
- **デッキリスト**：使用中の自分のリスト。自分にしか見えません。
- **ダイスとコイン**：実行と結果は両方に表示されます。
- **メモ**：対戦についての自由なメモ。自分にしか見えません。

ゲームを終える

- **Gameに負けた**（シングルでは**負け**）：確認のあと、ゲームは相手の勝ちになります。
- ライフポイントが0：アプリが確認を求めます。**キャンセル**で前の値に戻ります。
- **引き分け**：相手に引き分けを提案します。相手が同意すると、ゲームをやり直します。

マッチでは、ゲームが終わると勝者とスコアが表示されます。**次のゲーム**でライフポイントが8000に戻ります。2ゲームを取った側の勝ちです。

保存

- ランク戦：両方の履歴に自動で保存されます。
- フリー戦：各プレイヤーが**履歴に保存か保存しない**を選びます。2人の選択は独立しています。

保存した対戦には、フォーマット、結果、時間、2つのデッキリスト、先攻・後攻を選んだ側、各ゲームの先攻が含まれます。

退出と接続

右上のXには、対戦を履歴の先頭に開いたまま残す**退出（あとで再開）**と、相手に通知される**対戦を放棄**があります。

接続が切れたりアプリが閉じたりしても、開き直すとライフポイントはそのままデュエルに戻れます。

ローカル対戦

フリー戦はローカルでも行えます。1台のスマホで、両方のプレイヤーのライフポイントを管理します。

対戦を準備する

1. **DUEL**、**作成**、**フリー**の順にタップします。
2. 上部で**ローカル対戦**を選びます。自分の枠の下に相手の枠が開きます。
3. **フォーマット**、自分のデッキ、**種類**を選びます。
フォーマットは必須ですが、自分のデッキは必須ではありません。
4. 相手の名前を入力します。入力中、アプリは自分の履歴にすでにある相手を提案します。名前がユーザーのニックネームであれば、対戦はそのアカウントに紐づきます。カウンターには相手の写真、フレーム、背景が表示されます。
5. **ローカルロビーを作成**をタップします。

相手のデッキは、対戦を保存したあとに履歴で指定します。相手のデッキの横の鉛筆で、名前、画像、ハッシュタグの欄が開きます。画像はカードのイラストから選びます。

ローカルのカウンター



最初のゲームの開始時に、アプリが**誰が決めますか？**と尋ねます。**ダイスを振るとコインを投げる**は、それを決めるために使います。決める側の名前を選び、続けて**先攻か後攻**を選びます。次のゲームからは、前のゲームに負けた側が選ばれます。

各プレイヤーに正方形の枠があり、名前、ライフポイント、クイック変更、テンキー、**1/2 半分**、**Gameに負けた**、**引き分け**が入っています。引き分けを確定すると、ゲームをやり直します。

- 枠の右上のボタンは、枠を時計回りに90°回転させます。
- 枠を長押しすると浮き上がります。もう一方の上にドラッグすると、2つの位置が入れ替わります。
- 2人に共通のツールは、取り消し、ダイス、タイマー、コイン、退出です。タイマーは1回の操作で止まり、もう一度で動き出します。ツールは2つの枠の間にあり、スマホを横向きにすると端に移ります。

保存

- 対戦が終わると、アプリが保存するかを尋ねます。
履歴に保存か**保存しない**を選びます。**キャンセル**で、終わったばかりのゲームに戻ります。
- 保存した対戦には、フォーマット、結果、時間、自分のデッキ、相手の名前とデッキ、先攻・後攻を選んだ側、各ゲームの先攻が含まれます。
- 相手のデッキ名を入力しないと、対戦はどのマッチアップにも入りません。
- 相手がアカウントに紐づいていると、カウンターに相手の写真、フレーム、背景が表示されます。その場合も、対戦は自分の履歴にだけ保存されます。
- アプリを閉じてても、開き直すと対戦は中断したところから再開します。

15

フレンド

右上の人のアイコンで**フレンド**のウィンドウが開きます。アイコンの数字は、届いている申請を示します。



フレンドを追加する

- **名前ユーザーを検索**し、プレイヤーの横の**追加**を使います。
- **アカウントを共有**は、自分のプロフィールのQRと**リンクを共有**ボタンを表示します。QRを写すかリンクを開いた人は、**フレンドに追加**で追加できます。

届いた申請は**受信した申請**の下にあります。

オンライン状態

フレンドの横には点があります。緑はオンライン、水色は対戦中、赤はオフライン、灰色は状態を表示しない設定です。

デュエルに招待する

フレンドの横の**招待**で、ロビーの準備が開き、招待が送られます。待機中のロビーがすでにある場合、招待はそのロビーのものになります。

ほかのプレイヤーのプロフィール

プレイヤーの名前か写真からプロフィールが開き、ランク戦の数値が表示されます。ここからフレンド申請の送信、**デュエル**でのデュエルの開始、**ユーザーをブロック**でのブロックができます。

ブロックすると、フレンド申請も招待もやり取りできなくなり、フレンドだった場合は解除されます。ブロックは**プロフィール**、**プライバシー**、**ブロック中のユーザー**で解除します。

自分のプロフィール

左上の自分の写真でプロフィールが開きます。



表示される内容

フレーム付きの写真、ニックネーム、ランク戦の数値です。ほかのプレイヤーに見えるものと同じです。左上の3本線でメニューが開きます。

写真、背景、フレーム

自分の写真をタップすると、写真を変更し、背景とフレームを選べます。

選んだ背景はカウンターにも使われます。デュエル中は自分のライフポイントの後ろに表示され、相手の帯には相手の背景が表示されます。

自分のデータ

アカウントと端末

プロフィール、デッキ、対戦、フレンド、デッキとフォーマットの並び順はアカウントに保存され、ログインすればどの端末でも使えます。

端末だけに残るのは、言語、**設定**の内容、進行中のローカル対戦です。

ほかの人に見えるもの

プロフィールのうち、ニックネーム、写真、フレーム、背景、ランク戦の数値が見えます。統計、デッキ、フリー戦は非公開です。デッキが見えるのは、そのリンクかQRを受け取った人と、保存されたオンライン対戦の相手だけです。

よくある質問

通知が届かない

iPhoneでは、Duel Logをホーム画面にインストールした場合にだけ届きます。許可を拒否した場合は、スマホの設定で有効にし直します。

統計が不完全に見える

フィルターが有効です。じょうごの黄色の点で分かります。**すべてリセット**で解除します。

ロビーのリンクがブラウザで開く

iPhoneでは、インストールしたアプリの外で開くとブラウザに移ります。リンクをコピーし、アプリで**DUEL、参加、リンクを貼り付け**の順にタップします。

アプリが履歴から始まる

5分間操作がないと、履歴から始まります。

アカウントを削除する

アカウントで削除します。7日以内にログインすれば、申請を取り消せます。

問題を報告する

情報とサポートのフィードバックから報告します。