

モンスターバトルロード 小技

小技	詳細
必殺技のボタン	必殺技が発動するチームのとき技選択の画面で通常よりも大きくなっているボタンを押すと 必殺技が発動する。新たな必殺技を探すときや子供に教えるときに便利。 ギガスラッシュ、ギガソード = 大ぼうぎょ、仁王立ち 秘剣ドラゴン斬り = 風のマント、めいそう
SPのふせぎ方	ギガデイン、メダパニーマ = マジックバリア、マホステ いなずまの剣、ドラゴラム = 水のはごろも みわくの眼差し、ぱふぱふ、ラーのかがみ、正義のソロバン、ゆうわくの踊り = いてつくはどう ギガスラッシュ、ギガソード = せいどうのたて、しにがみのたて、勇者のたて 秘剣ドラゴン斬り = しにがみのたて、聖女のたて、勇者のたて
盾でSPを防ぐ方法	ギガデイン、メダパニーマ、ビッグバン = まほうのたて、みかがみのたて、しにがみのたて いなずまの剣、ドラゴラム = しにがみのたて、ドラゴンシールド みわくの眼差し、ぱふぱふ、ラーのかがみ、正義のソロバン、ゆうわくの踊り、天使の眼差し = しにがみのたて、天空のたて
SP「いてつくはどう」の追加効果	第三章後期から対人戦において相手の「ゆうき」を減らす効果が追加された。 通常プレイ時では魔王・大魔王に魔力ゲージがあり、少しでも「まりょく」がたまってる時に 「まりょく(表示は勇氣)」を減らすこともできる。(小技?) では魔物使いのみダブルスキャン可能。ただし、称号との併用は不可。 ノーマルコレクション+ゴールドコレクション = ちからアップ ノーマルコレクション+プラチナコレクション = みのまもりUP ゴールドコレクション+プラチナコレクション = かしこさUP のコレクション+ロト、モリセレ以外 = すばやさアップ
ダブルスキャン	ロトコレクションとの組み合わせではどのコレクションでも1体当たりにつきHPが200UPする。 ちから、みのまもり、かしこさ、すばやさのUP量は50up。 なお、モリセレクションとSPカードはWスキャンに使用できない。 また、ダブルスキャンしたモンスターが合体した場合、ダブルスキャンの効果は無い。
テンションアップの効果	では真中のモンスターもしくは主人公が「ためる」状態になった時に攻撃系SPカード及び とどめの一撃のダメージが増える効果が追加された。 魔物使いを使うなら、真中に「ためる」を使えるモンスターを配置すると次ターン攻撃の幅が一気に広がった。(現在は修正され不可能)
まりょく上昇の効果	まりょく上昇後のターンでSPギガデインを使うとダメージUP。 とどめの一撃がマダンテやザラキーマであってもダメージUPはない。 主人公よりもすばやさの高いモンスターを使ってメラゾーマを発動させると、 メラゾーマとギガデイン両方のダメージUPが可能であった。(現在は修正され不可能)
Lv99における経験値貯蓄	2009年11月30日より、Lv99の職業でプレイするとその時得た経験値を「しあわせの箱」に貯めることが出来るようになった。「しあわせの箱」にたまる経験値は65535まで。
大魔王討伐数稼ぎ	レジェンドクエストで大魔王を倒した場合も、冒険の書に討伐数が記録される。 2P同様確実に大魔王に進めるのでおすすめ。

あのBGMは	<p>ボスモンスター出現時「ま…まさか…あれはっ！」の時に使われているBGMは、バラモス戦他で使用されている「戦いのとき」のイントロ部分である。 (イントロが使用されているのがゲームボーイ版DQ3とオーケストラ版のみなので、知名度が低い。)</p>
真大魔王判別	<p>大魔王が出現する時、モリーのセリフで肩書きと同時に名前も言った場合は真大魔王、肩書きのみの場合は通常の大魔王。 (テロップはどちらも肩書きのみ) 例：ゾーマの場合、モリーのセリフが「大魔王!？」なら普通のゾーマ、「大魔王ゾーマ!？」なら真ゾーマ。</p>
魔王判別	<p>ガンタタかレオコーンが出現する時は、画面が揺れる。</p>
フリーズ	<p>2人プレイ時2Pを合体モンスターにし、SP「いてつくはどう」を使うと、フリーズして再起動するらしい。(現在も一部の店で注意書きが貼られている)</p>
エンディング	<p>1P(レジェンドモードでも可)で大魔王を倒すとエンディングが流れる。真の力を解放した大魔王を倒すと次章の予告画像を見られる。怒れる大地現在、ドラクエ8登場キャラのカードムービーと、最後にドラクエ9の闇竜バルボロスの姿が確認されている。</p>
擬似2回行動	<p>呪いアイテムを装備した男の子か女の子を使用して合体技を使用した時に呪いが発動する場合、必殺技のほうが優先されて放つことができる。その後にもう一度回ってくるのだが、この時はアイテムの呪いで行動不可となっている。</p>
最終ターンまでもつれ込むと?	<p>通常試合(含む対人戦):残りHPの多い方が勝ち。 最終ターンでHPが同じ場合は1ターンだけの延長戦に突入、それでも同じ場合は両者敗北となる。</p>
強制ダメージ?	<p>魔王・大魔王戦:HPがどんなに残っていても負け。 魔王・大魔王戦のとき最終ターン(6ターン)まで持ち込み、それでも決着が付きそうにないとき、魔王が一人につき9999ダメージ(2009年11月30日より)を与えてくる。 めいそう等の補助効果を付けた場合、旧バージョンではわざわざいてつくはどうを使った上で攻撃を行っていたが、最近では即座に攻撃を行い、当然補助効果は完全に無視される。</p>
ロトの血を引く者	<p>説明上「ドラクエ1に登場した」となっている「ロトの血を引く者」は、そのリメイク版「剣神ドラゴンクエスト」のデザインとなっている。 ただし、レジェンドSPのロトの血を引く者のイラストのみ旧作のデザインが使用されている。またWii版バトルロードPVにも旧作デザインが登場している。</p>
とどめの一撃の演出	<p>エイト、ゼシカ、ククールはレティスに乗って現れるが、ヤンガスはなぜかキメラに乗って現れる。 エイトの技「ドラゴンソウル」は、北米版のドラクエ8で追加された技の逆輸入である。 フローラが現れる時は馬車が豪華になっている。 また、フローラが呼び寄せた大津波が敵に降り注ぐ直前に波の上を見ると、モリーが波乗りをしている。 デボラは馬車に乗っておらず、後ろから歩いて現れる。(ちなみにその馬車にはブライが乗ってる)また、カカト落としを放った際に攻撃が外れるSEが出る(おそらく気球に当たらなかったということ)。 ミナデイン(DQ4)で一斉に攻撃を始める時、勇者ソロの右側にピサロがいる。しかしミナデインには加担していない。</p>
ぬか喜びシステム	<p>「天使の歌」のとどめ演出にはマリベルの他に、ガボとメルビンも出演している。9のとどめの一撃はサンディのみ天の箱舟が*爆発する。 決勝戦終了後、真っ黒な画面が長く続くとボス戦に移行するが、一部の台では移行せずそのままゲーム終了してしまう。</p>

いてつくはどうの効果	睡眠や混乱状態のほか、つばぜり合いで大きく体勢を崩した場合も治る。 (2vs2の対戦で天空の三神器を使うとこの状況を作る) ただし、行動自体が終了しているので「とまどいながらこうげき」することはない。
バージョンアップ前の筐体で新章のカードをスキャンするとチャレンジバトル時のSPカード エンディング	http://www.youtube.com/watch?v=aFlxaap0vBw
小さなメダルの有無	1バトルにつき2枚まで使用できる レベル99「真の勇者」でクリアするとエンディングが流れる カード裏面右上にメダルがついている(小さなメダルキャンペーンで必要)
相手モンスター登場シーン等その他デモカット	赤ボタンと青ボタンを同時押し
攻撃SPのふせぎ方	ギガスラッシュ = だいぼうぎょ 秘剣ドラゴン斬り = 風のマント ギガデイン = マジックバリア いなずまの剣 = 水のはごろも
相性効果の重複	例えば、「森/ダンジョンチーム」と「ミニモンスターチーム」の両方の条件を満たすチームを組むと、HPUPの効果は2度かかり、相性による効果が重複する
テンションアップの効果	「ためる」でのテンションアップの効果は1回でダメージ3割増し、ホイミの回復量も増え260程度回復する 「ためる」の効果は重複しない
スーパーハイテンションの効果	SPカード「スーパーハイテンション」のテンションアップの効果はダメージ5割増し また、それ以上テンションを上げることはできない。ホイミの回復量も50ほどアップする さらに、状態異常効果の成功率も上がる
いてつくはどうの効果	睡眠や混乱状態なども治る
立ちふさがるの小技	ストーンマンで「立ちふさがった」次のターンにとどめの一撃が発生すると、そのターンも引き続き「立ちふさがった」ままとなる
会心のいちげき	会心のいちげきが出た時は、たまる勇気が1.5倍になる。合体モンスターで会心の一撃が出た場合、スクリーンに大きく「会心の一撃」と表示される ノーマルコレクション+ゴールドコレクション = ちからアップ ノーマルコレクション+プラチナコレクション = 身の守りUP ゴールドコレクション+プラチナコレクション = 賢さUP
ダブルスキャン	ロトコレクションとの組み合わせではどのコレクションでも1体当たりにつきHPが200UPする。 ちから、身の守り、賢さのUP量は50up。 なお、モリーセレクションとSPカードはWスキャンに使えない。 また、ダブルスキャンしたモンスターが合体した場合、ダブルスキャンの効果は無い
モリーの珍ゼリフ	特定の場合にしか出ないものが多いのでいろいろ探してみよう!!(一例: カードを差したまま試合を終えると「大切なカードを忘れないようにしよう」と出る。
最終ターンまでもつれ込むと?	通常試合: 残りHPの多い方が勝ち ポス戦: どんなに残ってても負け
強制ダメージ	ボス戦のとき最終ターンまで持ち込み、さらにボス・味方のHPが少なくなるとボスが7000位ダメージ与えてくることがある。
もし剣が抜けたままゲームを終わらせると?	http://jp.youtube.com/watch?v=ti7dtAOFwSg

王女の愛
ごろつき

王女の愛の効果を継続させた状態でとどめの一撃をくらうとダメージを抑
えられる。それで勝つことも
ごろつきはオノを持っているのにオノを技では使わない。