

# ボスの行動パターン

ボスには行動パターンが設定されており、これを知っているのといないのでは、戦術に大きな差が出る。

当ページは1P用である。2Pについては 2人プレイ用・ボス/行動パターン を参照。

## ・ ボスの行動パターン

### 1Pの場合の行動パターン

- 魔王オルゴ・デミーラ（変身前）
- ドルマゲス
- 闇竜バルボロス
- 天魔王オルゴ・デミーラ（変身後）
- 真オルゴ・デミーラ（変身後）
- ラブソーン
- 真ラブソーン
- 墮天使エルギオス
- 魔神ダークドレアム

### 過去の魔王

- ムドー
- バラモス
- デスタムーア
- 真デスタムーア
- ゾーマ
- 真ゾーマ

---

## 1Pの場合の行動パターン

1Pの場合、魔王/大魔王はターン毎に2つの行動のいずれかを行う。

---

### 魔王オルゴ・デミーラ（変身前）

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	いてつくはどうおぞましいカマ	-	物理	× / ?
2	デモンズソウルメラゾーマ	特技	/? / ?	/? / ?
3	魔拳	?	/? / ?	/? / ?
4	デモンズソウルいてつくはどう	特技	/? / ?	/? / ?
5	いてつくはどう?	-	/?	- / -

### ドルマゲス

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	狂気の笑い	マヒャド	/? / 呪文	× / ?
2	あんこくのはばたき	はげしい炎	/? / プレス	/? / ?
3	邪悪の乱舞	マヒャド	/? / 呪文	/? / ?
4		いてつくはどう	/-	/? / ?
5	あんこくのはばたき?		- / ?	- / -

## 闇竜バルボロス

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	ダークプレス	黒翼のツメ	プレス / ? / ?	
2	いてつくはどう	ジゴスパーク	- / ?	× / ?
3	闇竜のムチ	邪竜のはばたき	? / 特技	? / ?
4	?	?	? / ?	? / ?
5	?	?	? / ?	- / -

---

## 天魔王オルゴ・デミーラ (変身後)

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	なぎはらう	身も凍るおたけび	物理 / プレス	打撃 / ?
2	マヒャド	天地邪砲	呪文 / 特技	? / ?
3	いてつくはどう	たたきつける	× / 物理	× / ?
4	身も凍るおたけび	?	プレス / ?	? / ?
5	いてつくはどう	マヒャド	? / 呪文	- / -

---

## 真オルゴ・デミーラ (変身後)

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	なぎはらう	天地邪砲	物理 / 特技	打撃 / ?
2	?	?	? / ?	? / ?
3	いてつくはどう	?	× / ?	? / ?
4	たたきふせる	?	物理 / ?	打撃 / ?
5	ザラキ	?	呪文 / ?	/ -

---

## ラブゾーン

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	ドルモーア	いんせきおとし	呪文 / 物理	- / -
2	サイコキャノン	いてつくはどう	物理 / ×	- / -
3	いんせきおとし	メラゾーマ	物理 / 呪文	- / -
4	あんこくのたましい	ドルモーア	特技 / 呪文	- / -
5	メラゾーマ	いてつくはどう	呪文 / ×	- / -

---

## 真ラブゾーン

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	サイコストーム	かがやくいき	物理 / プレス	- / -
2	ドルモーア	流星群	呪文 / ?	- / -
3	かがやくいき	メラゾーマ	プレス / 呪文	- / -
4	ドルモーア	いてつくはどう	呪文 / ×	- / -
5	いてつくはどう	?	× / ?	- / -

---

## 墮天使エルギオス

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	あやしいひとみ	天使の理	? / ?	? / ?
2	墮天使の怒り	こごえるふいぶき	? / ?	? / ?
3	いてつくはどう?		x / ?	- / ?
4	マダンテ	?	呪文 / ?	? / ?
5	あやしいひとみ?		? / ?	? / ?

## 魔神ダークドレアム

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	いてつくはどう	おたけび	x / 物理	/ -
2	魔神の剣技	ギガスロー	物理 / 特技	打撃・雷
3	ギガデイン	グランドクロス	呪文 / 特技	雷 / -
4	おたけび	いてつくはどう	物理 / x	/ -
5	ギガデイン	魔神の剣技	呪文 / 物理	雷 / -

魔力を引き継ぐ魔王が存在しないため、魔力がゼロの状態が始まるが、放っておくと3ターン目の行動後に満タンになり4ターン開始時にとどめの一撃が飛んでくる。

よって、3ターン目までにつばぜり合いを仕掛け競り勝つことが勝利条件となるが、競り勝ってもその3ターン後にはまた満タンになるので勇気が少ない技を連発していると間に合わないことも。

体力が高いのに弱点が無いので、HPを削りにくい。相手の攻撃の威力も高いが、防御SPより攻撃SPを使ったほうが討伐しやすい。

## 過去の魔王ムドー

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	メラゾーマ	悪夢	呪文 / 特技	炎 / 爆発・眠り
2	いかずちの息	しゅんかんいどう	プレス / 特技	雷 / 雷
3	悪夢	行動B	特技 / x	爆発・眠り / -
4	こごえる息	行動B	プレス / x	- / -
5	しゅんかんいどう	いてつくはどう	特技 / x	- / -

## バラモス

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	イオナズン	いてつくはどう	呪文 / x	爆発 / -
2	バギクロス	じゃあくのツメ	呪文 / 特技・打撃	風 / 暗黒
3	いてつくはどう	はめつの歌	/ x	- / -
4	はめつのはどう	イオナズン	特技 / x	- / -
5	いてつくはどう	行動B	/ x	- / -
6	イオナズン	行動B	呪文 / x	爆発 / -

## デスタムーア

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	幻魔拳	バイキルト	特技 / 呪文	混乱 / -
2	エビルテイル	ヘルホーン	物理 / 特技	打撃 / マヒ
3	ヘルホーン	じごくのたつまき	特技 / 特技	マヒ / 風
4	ヘルホーン	いてつくはどう	特技 / x	マヒ / -

ターン	行動A	行動B	種類	属性
5	エビルテイル	バイキルト	物理 / 呪文	打撃 / -

### 真デスタムーア

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	幻魔拳	フリーズホーン	特技 / 特技	打撃・混乱 / 打撃・マヒ
2	ダブルテイル	れんごくのたつまき	物理 / 特技	打撃・雷 / 風・炎
3	フリーズホーン	いてつくはどう	特技 / ×	打撃・混乱 / -
4	ダブルテイル	幻魔拳	物理 / 特技	打撃・雷 / 打撃・混乱
5	れんごくのたつまき	バイキルト	特技 / ×	風・炎 / -

### ゾーマ

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	サイコキャノン	メラゾーマ	物理 / 呪文	- / -
2	マヒャド	ためる	呪文 / ×	- / -
3	サイコキャノン	ジゴスパーク	物理? / 呪文	- / -
4	マヒャド	いてつくはどう	呪文 / ×	- / -
5	サイコキャノン	ジゴスパーク	物理 / 呪文	- / -

### 真ゾーマ

ターン	行動A	行動B	種類	属性
1	死者の呼び声	マヒャド	特技 / 呪文	- / 氷
2	いてつくはどう	魔界の業火	× / 特技	- / -
3	破滅の炎	いてつくはどう	特技 / ×	- / -
4	死者の呼び声	マヒャド	特技 / 呪文	- / -
5	サイコキャノン	破滅の炎	物理 / 特技	- / -
6	魔界の業火		特技 /	- / -