

ボスの行動パターン（2P）

・ ボスの行動パターン（2P）

2Pの場合の行動パターンについて

- オルゴ・デミーラ（人間体）（データ不足）
- ドルマゲス
- オルゴ・デミーラ（変身体）（データ不足）
- 真オルゴ・デミーラ（変身体）（データ不足）
- ラブソーン
- 真ラブソーン

後期登場

- ダークドリーム（データ不足）
- 真ダークドリーム（データ不足）

過去に登場した魔王

2Pの場合の行動パターンについて

2Pプレイの場合、魔王達は1ターンに2回行動を行いません。この時、魔王1体を相手にしているのではなく、「魔王A」と「魔王B」の2体のモンスターを相手にしていると考えます。

魔王Aと魔王Bは、普通のモンスターと同様に、それぞれ2種類の技しか使うことができません。魔王達の持つ6種類の中から2つが選ばれています。

ターンごとに使える技が変わりますが、パターンを覚えれば防御SPカードによって高確率で防げます。

（合体モンスターは検証中です。ただ、1ターン目には必ず一回は青技を使用するような気がする。）

例 真デスタムーア（過去に登場）の場合

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	バイキルト	バイキルト	幻魔拳	フリーズホーン
2	ダブルテイル	幻魔拳	ダブルテイル	煉獄の竜巻
3	バイキルト	フリーズホーン	バイキルト	凍てつく波動
4	ダブルテイル	幻魔拳	フリーズホーン	凍てつく波動
5	バイキルト	煉獄の竜巻	幻魔拳	凍てつく波動

（例）1ターン目 魔王Aの技は両方バイキルトなので、100%バイキルトを使用します。魔王Bの技は幻魔拳とフリーズホーンなので、1ターン目は必ずバイキルトと特技の組み合わせを使用することになります。

（例）2ターン目 魔王A・魔王Bの両方がダブルテイルを持つので、2連続で使用することもあります。このターンは防御SPでは防ぎにくいので、ダブルテイルを2連続で使われると、4ターン目開始時にとどめの一撃に使われて負けます。つばぜり合いがお勧めです。

（例外）3ターン目 魔王Aはバイキルトとフリーズホーン。魔王Bはバイキルトと凍てつく波動。魔王A・Bともにバイキルトがありますが、両方が使うことはありません。（非ダメージ技の場合は片方と決まっているようです）

オルゴ・デミーラ（人間体）（データ不足）

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	おぞましいカマ	いてつくはどう	魔拳	イオナズン
2	おぞましいカマ	技2	メラゾーマ	いてつくはどう
3	デモンズソウル	おぞましいカマ	魔拳	イオナズン
4	デモンズソウル	技2	イオナズン	技2
5	イオナズン	メラゾーマ	いてつくはどう	技2

4ターン目にもいてつくはどうを使用するが組み合わせは未確認。

お勧め

- 1ターン目 大ぼうぎょ・仁王立ち
- 2ターン目 通常コマンド
- 3ターン目 つばぜりあい
- 4ターン目 攻撃系SP
- 5ターン目 通常コマンド

ドルマゲス

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	邪悪の乱舞	いてつくはどう	狂気の笑い	技2
2	激しい炎	技2	マヒャド	いてつくはどう
3	激しい炎	技2	マヒャド	邪悪の乱舞
4	狂気の笑い	いてつくはどう	マヒャド	技2
5	技1	技2	技1	技2

オルゴ・デミーラ（変身体）（データ不足）

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	なぎはらう	おたけび	たたきつける	天地邪砲？
2	技1	技2	技1	技2
3	たたきつける	技2	いてつくはどう	技2
4	おたけび	技2	いてつくはどう	なぎはらう
5	たたきつける	技2	マヒャド	技2

3ターンめになぎはらう使用（組み合わせは不明）。

お勧め

- 1ターン目 大ぼうぎょ・仁王立ち
- 2ターン目 つばぜりあい
- 3ターン目 とどめの一撃or大ぼうぎょ・仁王立ち
- 4ターン目 とどめの一撃
- 5ターン目 通常コマンド

真オルゴ・デミーラ（変身体）（データ不足）

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	天地邪砲	いてつくはどう	天地邪砲	なぎはらう
2	なぎはらう	ザラキ	猛毒の波動	たたきふせる
3	いてつくはどう	技2	たたきふせる	技2
4	猛毒の波動	いてつくはどう	天地邪砲	たたきふせる
5	いてつくはどう	技2	技1	天地邪砲

3ターン目、「なぎはらう&猛毒の波動」の組み合わせも使用。

ラブソーン

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	ドルモーア	メラゾーマ	サイコキャノン	いてつくはどう
2	ドルモーア	暗黒のたましい	いん石落とし	メラゾーマ
3	ドルモーア	サイコキャノン	暗黒のたましい	いてつくはどう
4	ドルモーア	サイコキャノン	メラゾーマ	技2
5	技1	技2	技1	技2

真ラブソーン

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	技1	技2	技1	技2
2	技1	技2	技1	技2
3	技1	技2	技1	技2
4	技1	技2	技1	技2
5	技1	技2	技1	技2

後期登場

ダークドレーム (データ不足)

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	ギガデイン	グランドクロス	いてつくはどう	おたけび
2	ギガスロー	魔神の剣技	いてつくはどう	おたけび
3	グランドクロス?		ギガデイン	魔神の剣技
4	グランドクロス	ギガスロー	いてつくはどう	おたけび
5	?	?	?	?

凍てつく波動を使うことが多いので防御SPは微妙。HPが高いのにダメージを与えにくいので、ビッグバンなどでダメージを稼ぐほうがいいかもしれない。
スーパーハイテンションは、もともとのダメージが低いうえに、凍てつく波動で消されるのでおすすめできない。

3ターン目につばぜり合いを仕掛けて、4～5ターン目にとどめの一撃を放つのお勧めか。

真ダークドレーム (データ不足)

ターン	魔王A	魔王A	魔王B	魔王B
1	グランドクロス?	魔神の絶技		?
2	?	?		?
3	ギガデイン	?	いてつくはどう?	
4	ギガデイン	?	魔神の絶技	?
5	?	?	?	?

お勧め (考察中)

- 1ターン目 めいそう・風のマント
- 2ターン目 つばぜり合い
- 3ターン目 攻撃系SPor通常コマンド
- 4ターン目 とどめの一撃orドラゴンオーブ
- 5ターン目 とどめの一撃