

極悪宇宙人 テンペラー星人

バトルカード

RR第6弾

6-041
スーパーレア

ウルトラ兄弟必殺光線:3900
タイリョク:1200
ルーレット(時計回りに):5.2.2.2.1
じゃんけんアイコン:チョキ
テキスト:ウルトラヒーロー達と壮絶な戦いを繰り広げたんだ。

以下、大怪獣バトルRR以前のカード

怪獣カード

第1弾

怪獣016
スーパーレア

ウルトラ兄弟必殺光線:3900
アタック:800 ディフェンス:800 スピード:700 パワー:1100
コンボ:ガンQ

怪獣017
レア

火炎放射:2700
アタック:700 ディフェンス:700 スピード:600 パワー:1000
コンボ:バキシム

怪獣018

ビームロッド:1300
アタック:600 ディフェンス:600 スピード:500 パワー:900
コンボ:ジェロニモン

第4弾

怪獣176

火炎放射:2700
アタック:900 ディフェンス:500 スピード:600 パワー:1000
コンボ:サタンビートル

EX第7弾

怪獣334

ビームロッド:1700
アタック:800 ディフェンス:600 スピード:600 パワー:900
コンボ:EXレッドキング
得意-
苦手-
タイプ:タクティカル(2)

NEO第1弾

怪獣N024

火炎放射（高熱）：2700
アタック：1000 ディフェンス：800 スピード：900 パワー：1100
スタミナ：3
コンボ：EXレッドキング
得意-
苦手-
タイプ：タクティカル(4)

NEO第4弾

怪獣N182

クローショット連射（雷）：3300
アタック：1100 ディフェンス：900 スピード：1000 パワー：1200
スタミナ：3
コンボ：ザラブ星人
得意-
苦手-
タイプ：タクティカル(5)

NEO-GL第3弾

怪獣N533

レア

ウルトラ兄弟必殺光線（闇）：3900
アタック：1000 ディフェンス：900 スピード：1100 パワー：1200
スタミナ：3
コンボ：エンペラ星人
得意-
苦手-
タイプ：タクティカル(3)

拡張第3弾

E-040

火炎放射：2900
アタック：800 ディフェンス：600 スピード：500 パワー：1100
コンボ：ガンQ

応援カード

P-026

火炎放射：3300
アタック：1000 ディフェンス：1000 スピード：600
コンボ：キングジョー

属性情報（EX以前及び応援カード）

必殺技属性：火炎放射（高熱）、ビームロッド（雷）
得意な属性：-
苦手な属性：-

技カード

036クール星人
048キュリア星人
E-010ジラス
092ラグストーン
150モエタランガ
N045タブリス
N102ゴブニュ（ギガ）

火炎放射：2900
タイリョク：1000
ルーレット(時計回りに):5.2.2.2.2.1

備考

ウルトラ六兄弟に一人で戦いを挑んだ、自分の実力に絶対の自信と、確かな強さを持つ強敵。宇宙征服とウルトラ兄弟の抹殺を野望としており、裏設定では、かの皇帝**エンペラ星人**の直属の部下ともされる。**ウルトラマンタロウ**のストリウム光線をまともに受けても、ダメージを受けている様子は無かった。凶悪な印象が目立つが白鳥さおりに乗り移る際「可哀想だが...」とつぶやく一面もあった。極悪宇宙人の肩書きとは裏腹にずんぐりとした体系とそれに似合った妙にコミカルな一面を見せたり、何故か宇宙船内に当時流行の猿の玩具があったり。劇中での独特なキャラクターが忘れられない、密やかな人気を持つ宇宙人。劇場版**ウルトラマンメビウス**では細身でスタイルの良い姿での登場となったが、こちらは前座程度で終わってしまった。**ナックル星人**が昔とは比べ物にならないくらい強化されていたのに対し、こちらは比べ物にならないくらい弱体化されていた。宇宙人の中では知名度はかなり高い筈だったが、何故か宇宙人ベスト20に出ることはできなかった。

ステータスが低いが、一応長所として上級怪獣レベルのパワーと、**メフィラス星人**のグリップビームに並ぶ威力の必殺技を持っている。

(最も、このステータスでは撃てるかどうかは疑問だが、)

ウルトラ兄弟必殺光線は本編ではウルトラ兄弟にその名の通り必殺の威力を発揮したが、このゲーム内では怪獣にも効果があるらしい。

基本能力は低い、星人タイプの怪獣では随一高いパワーを持つ為相手の攻撃を受けガードボーナスを溜め、後半一気に攻めるパワー型怪獣の様な戦法が基本的な戦い方となる。

第1弾と拡張3弾はゲージが使いにくい、第4弾では技カードが一番最初にある。高いパワーで最初に使えるのはかなりポイントが高い。

またE-040は拡張カードにしては珍しく2番目に強いカードが採用されている。能力は第4弾の物と比べるとディフェンス・パワーを改善され、必殺技が+200されている。しかしゲージが使いにくいので、優遇されているのか冷遇されているのか分からないカード。7弾で再び最下位のカードが登場。018と比べるとアタック+200、スピード+100になっているが、まだ使いにくさは若干ある。しかしラウンド2で技を使えるようになったため、技カードの使い次第では化ける。さらに数少ない**EXレッドキング**コンボを持っているのもポイント。

応援カードのP-026は必殺技の威力が高く、スピードが-100されたもののアタックとディフェンスが1000とかなり強化されている。

必殺技を決められる可能性は、016よりはずっと高くなっている。

(もちろん、**ゴルザ**でも使った方が有効なのは言うまでもないのだが、)

なぜか他の第1弾のキャラと違い、ソフビが第2弾キャラと同じ時期に登場した。

(考えられた理由は、ソフビ納入の遅れ、コンボである**キングジョー**を第1弾の機械で出すとバグを起こすため、

現在ではコンボで新キャラが登場するのは珍しくないため、おそらく前者だろうか、

いずれにせよ推測の域であるが、)

弱いと思われがちだが、ファンには使い心地抜群。

ただ残念なのが応援カード故にこの怪獣の長所であるパワーが低い点である。

N182はNEOで一時期多かった最上位カードと相互互換のステータスを持つ中位カード。

中位カードだが平均的な能力を持ち、必殺技は応援カードと同等の威力を持つ。

因みにクロショット連射は**バルタン星人**の白色破壊光線に見た目が近いが、こちらは雷属性が附加されている。

さすが第1弾最強の必殺技の保持者だけあって、中位カードでも3300と中々の威力を持つ。

作戦発動タイミングが遅めなのでパワータイプ怪獣のような扱いで応援怪獣に加えると良い。

そしてGL第3弾にて、最大技の『ウルトラ兄弟必殺光線』が遂に再録。

なんと収録されるのは無印大怪獣バトル第1弾以来、実に18弾ぶりの再録で、

当然、最上位技が再録されるまでにかかった時間は過去最長である。

各ステータスは016と比べると、更に必殺技に闇属性まで手に入れて帰ってきた。

016は同じ弾で同じ威力の必殺技を持つ**メフィラス星人**に比べ必殺技に属性が無い点で劣っていたので

この強化は嬉しいところ。更に016でかなり低かったスピードが強化されているのも嬉しい。

持ち前のパワーの高さも健在で、スタミナ3の宇宙人としてはかなり有力なカードだろう。

N182とはアタックで劣るがスピードでは勝っており、更に必殺技威力は大きく凌ぎ必殺技属性も違う。

また、必殺技が闇属性なのを利用して、同弾で初登場した技カード**デモンゾーア**を使うのも非常に有効。

元から高いスピードに加え、アタック1500、ディフェンス1400を持つ際の無いステータスを得る事が出来る。

それでいて技カードが切れるラウンドまで活動し続ける事が可能なため、他の怪獣に技カードを発動させる事がお勧めである。

基本的にはこちらを優先しつつ相手によって使い分けることになるだろう。

地味に弱点属性が無いのも褒められる点。コンボマークが主君であるエンペラ星人なものも心憎い。

RRでは第6弾にて初のバトルカード化。

スーパーレアで発行され、イラストはウルトラ六兄弟との激闘を再現したものとなっている。

声はタロウに登場した個体の流用(声優は丸山詠二氏)だったが、NEOで郷里大輔氏に変更(戦闘中のもも含めて)された。**デスレム**との演じ分けは流石ベテランといったところ。

その郷里氏であるが、2010年1月17日に突然逝去され、多くのファンの間に衝撃が走った。

ウルトラシリーズをはじめ多くの印象的、魅力的なキャラクターを遺された郷里氏のご冥福をお祈りしたい。

ウルトラギャラクシーNEOでのテンペラー星人

他の宇宙人連合の面子に続き、ウルトラギャラクシーにも登場。

手持ち怪獣として[アリゲラ](#)を操っている。

メフィラス星人を倒した後に[バトルナイザー](#)を踏み潰しその後もうろついていたが、

[アーマードメフィラス](#)として帰ってきたメフィラス星人の前にアリゲラもろとも剣で叩き斬られ死亡した。

アーマードメフィラスの持っていた[アーマードダークネス](#)の剣について何か知っていたようだ。

前記のように、初代は元々エンペラ星人の直属の部下と言う設定があるので、

同胞の彼もまた暗黒の鎧について何か伝えられていたとしてもおかしくは無いだろう。