

このページではデッキを好きに乗せてください。
ネタ・デッキなんでもでも構いません。

カードナンバーなどの詳しい詳細を書いていただけるとありがたいですが、
とくに指定が無い場合は無くても結構です。
書き方に関しては以下のテンプレート（編集ページ参照）をコピーしてお願いします。
また、デッキを追加する際は一番下へお願いします。

ザラブの侵略!デッキ

メイン:ザラブ星人(313)
メンバー 1:ザラブ星人(314)
メンバー 2:ザラブ星人(P-092)
技:ニセウルトラマン or シャマー星人

<備考>
明らかに"ネタデッキ"。
しかし、スピードさえ止められれば強い。
ニセウルトラマンはシャマー星人でもいいが、ネタデッキとして(ry
ディフェンスが高い怪獣とぶつかったときはひたすら連打をしよう。

ウルトラセブンに登場なデッキ

メイン:エレキング(281)
メンバー 1:メトロン星人(E-054)
メンバー 2:ナース(267)
技:ボーク星人 or ウルトラセブン

<備考>
全てセブンに登場した怪獣・・・なのだが、それだけとしか言いようが無い。
ちなみに技カード発動でワロガの召還が可能だが、メインのエレキングがタクティカル:R2なので、
あまり大きなダメージは期待できない。SCのセブンを使うという手もある。

バルタンファミリーの復讐!デッキ

メイン:バルタン星人(230)
メンバー 1:メカバルタン(270)
メンバー 2:バルタン星人(ベーシカル)(219)
技:パワードバルタン星人(E-48)

<備考>
まさしくバルタンファミリー。
メインバルタン登場、タクティカル2でパワードバルタン(技)を使う。
わざと押し負け、コツコツのガードボーナスを貯めていく。
(スパコンなどでタクティカルできなかった場合はメカバルタンを保険に。)
勝負はファイナルラウンド。入ったガードボーナスで一気に押し込む。
もちろんファイナルラウンドまで生きていればだが・・・
メカバルタン、ベーシカルでなんとか時間を稼ぎたいところ。

ヒッポリト大進撃!デッキ

メイン:ヒッポリト星人(286)
メンバー 1:キングオブモンス(276)
メンバー 2:デスフェイサー(332)
技:ムルロア or バルンガ

<備考>
6話で主人公に敗北したヒッポリト星人がキングオブモンス、デスフェイサー、ムルロア、バルンガの
4大強豪を連れて主人公へ復讐!
...という夢を見て作ったデッキ。ラウンド1は耐えきり、2ラウンド目で技を使う。
そして出てきたデスフェイサーやKOMで大幅にステータスが減った相手と戦うというデッキ。
2ラウンド目で確実にメンバーチェンジを狙おう!

星人進撃デッキ

メイン:メトロン星人
メンバー 1:ザラブ星人
メンバー 2:バルタン星人(ベーシカル)
技:スラン星人

<備考>
拡張4弾のカードで作るデッキ。
全体的にスピードが高いのが特徴。

スラン星人で相手にスピード負ける可能性は低くなる。
相手が星人型だったときは確実に攻撃権を取れるかもしれない。

宇宙連合軍デッキ

メイン：ザラブ星人(313)
メンバー 1：ナックル星人(109)
メンバー 2：テンペラー星人(P-026)
技：ガッツ星人

<備考>
劇場版メビウスに登場した宇宙人連合を再現できるデッキです。
拡張4弾の発売により、ようやく組めるようになりました。
ザラブ星人のステータスは中々使いやすいので、
最上位カードによっては普通の戦いでも活躍できるかもしれません。

超時空の大決戦デッキデッキ

メイン：バジリス(8弾)
メンバー 1：スキューラ(218)
メンバー 2：キングオブモンス(P-084)
技：サイコメザード

<備考>
劇場版ティガ&ダイナ&ガイアを再現できるデッキ。
キングオブモンスは1ラウンドしか戦えないのでバジリスをメインに。
タッグ技をなんとしても決めたい。技カードはガイア繋がりですサイコメザード。

ウルトラギャラクシーデッキ

メイン：ゴモラ(N012)
メンバー 1：エレキング(207)
メンバー 2：リトラ(S)(N005)
技：レイモン

<備考>
ご存知、レイの操る怪獣達です。
メインのゴモラは超振動波(ゼロシュート)のゴモラをセレクト。
レイモンの技の威力を上手く止められれば有利に立てる

鋼魔四天王デッキ

メイン：バルタン星人(004)
メンバー 1：ダダ(P-017)
メンバー 2：ザラブ星人(313)
技：ケムール人

<備考>
一部の世代人には解る、超闘士激伝ネタのデッキです。
メフィラス星人の部下として、本来の初代マン劇中でも見れるはずだったのですが・・・。
技をメフィラス星人にするか、
メインをメフィラス星人&技をバルタン星人に変更すると「禁じられた言葉デッキ」も再現できます。

異次元の悪魔デッキ

メイン：エースキラ
メンバー 1：バキシム
メンバー 2：ベムスター
技：巨大ヤブール

<備考>
ヤブール軍を再現できるデッキです。
ベムスターは改造版の代役です。
ストーリーモード9話のように、バラバの代役としてタイラントでもいい。

打倒！ウルトラ兄弟デッキ

メイン：タイラント
メンバー 1：テンペラー星人
メンバー 2：ヒッポリト星人
技：グランドキング

<備考>
ウルトラ兄弟を苦戦させた面子で固めたデッキです。
これは名前負けしない活躍ができそう・・・。

ラスボスデッキ

メイン：ゼットン(333)
メンバー1：ガタノゾーア(P-067)
メンバー2：ネオカオスダークネス(P-073)
技：エンペラ星人

<備考>

各TVシリーズの最終話登場怪獣のみで固めたデッキです。
これも名前負けしない活躍ができそうですね。
ネオカオスダークネスはカオスダークネスの代役です。

絶望の間

メイン：ゼットン(333)
メンバー1：ブラックキング(170)
メンバー2：キングジョーブラック(280)
技：エンペラ星人 or ムルロア or ギエロン星獣?

<備考>

とにかく黒い怪獣・ロボット等を集めてみたデッキだが、元の怪獣自体の(カードも)能力がアレなだけに、ネタのはずがかなり強力なデッキになってしまった。
ムルロアは黒い怪獣のか微妙なところ。
何気にギエロン星獣以外はウルトラマン達(金城黒の場合はゴモラだが)を一度は退けたことのある怪獣達でもある。
このデッキのゼットンは大抵タクティカル型なので黒王や金城黒で耐えれば十分技カードを使えるチャンスがあるはず。

メタルモンスター大進撃

メイン：キングジョーブラック(280)
メンバー1：デスフェイサー(332)
メンバー2：デスフェイサー(P-082)
技：メカギラス or インペライザー

<備考>

二強によってできた最強クラスのデッキ。
短所を挙げるならばその火力ゆえに単純な力押ししかできない点であろうか。

超古代怪獣の逆襲

メイン：ファイヤーゴルザ(330) or ゴルザ(235)
メンバー1：メルバ(221)
メンバー2：ガタノゾーア(P-067)
技：マグニア

<備考>

ウルトラマンティガに出てきた超古代の怪獣を集めて構成したネタデッキ。
技カードがマグニアですけど他に代役が無かったのでこれにしました。
メインをどちらにするのかは自分のお好みで。

怒れ!メトロン!

メイン：ババルウ星人(268)
メンバー1：カネゴン(260)
メンバー2：ウインダム(P-077)
技：バズズ or ムルロア

<備考>

メインにババルウ星人を置き、一ラウンド目からコンボを発動させる(押し込めたら)デッキ。
応援怪獣もなかなか強い。
ディフェンスが低いのでガードの時は慎重に押すボタンを選ぼう。
題名に出てくるメトロン星人はどこにいるかって?
それは分かるはず。

元祖・最強デッキ

メイン：ゴモラ(007)
メンバー1：バルタン星人(004) or (P-002)
メンバー2：レイキュバス(022) or (P-007)
技：エノメナ(043)

<備考>

ご存知ゲーム初期の強豪を集めた懐かしい(?)チーム。
バランスのとれたゴモラ、スピードで立合い有利なバルタン、
強靭なディフェンスでアタックバトルの逆転を狙うレイキュバス、相手のペースを崩すエノメナ。
最近でこそ活躍は難しくなってきた(バルタンは応援カードはいまだに強いが)ものの、

改めて見るとバランスの良さに感心させられるはず。

大星人バトル！？

メイン：ザラブ星人(E-041)
メンバー1：メトロン星人(E-042)
メンバー2：ヒッポリト星人(E-055)
技：スラン星人(E-051) or マグマ星人(E-060)

<備考>

拡張シート4弾(宇宙人のみの弾)で作ったデッキ。
スピードが高い宇宙人系でかためたデッキなのでスピードは高いがアタックが低め。
そのため、キングジョーなどのディフェンス型と戦うと勝つ見込みがない。

餌の復讐

メイン：ツインテール (233)
メンバー1：グドン (P-019)
メンバー2：ツインテール (P-020)
技：ボガール (技096) or ツインテール(E-046)

<備考>

ツインテールを捕食した怪獣を利用しツインテールを強化するデッキ。
半ばネタデッキだがタッグ必殺技を発動できる。
決められるかどうかの問題だが。

大怪獣バトル！！

メイン：宇宙大怪獣 ベムスター(233)
メンバー1：地帝大怪獣 ミズノエノリュウ(P-083)
メンバー2：宇宙大怪獣 ベムスター(105)
技：宇宙大怪獣 ムルロア(技298)

<備考>

大怪獣で構築されたデッキ。
ステータスが高いミズノエノリュウで押し込みムルロアを使えれば勝てそう。

(冥土の土産に)持ってけ!一兆度の火球!

メイン：ゼットン(333)
メンバー1：ファイヤーゴルザ(330)
メンバー2：ファイヤーウイングム(321)
技：パンドン

<備考>

一兆度の火球が必殺なゼットンにファイヤーと付く怪獣が同盟を組んだ。

三面怪獣ダダだ！

メイン：ダダ(057)
メンバー1：ダダ[B](229)
メンバー2：ダダ[C](287)
技：シャマー星人(093)

<備考>

三面怪人ダダで構築されたデッキ。
技カードもコンボがダダのシャマー星人を組み込んでみた。
ダダBをメインにしてもいいかもしれない。
アタックが全体的に低いのでチーフ等で調整をしてやろう。
(オフィサーも良いがたださえ低いディフェンスが更に低くなるため危険を伴う)

恐怖怪獣大進撃!

メイン：ダダ[B]
メンバー1：EXエレキング
メンバー2：ブルトン
技：バルンガ

<備考>

なんか気味の悪い怪獣で作ったデッキ。
ダダのアグレッシブ3を発動させたらあとはガードボーナスを貯める作業に移ろう。
ガードボーナスが+1000ぐらいになったら反撃の準備!

帰ってくれ(相手にとっては)ウルトラマン(レオ)

メイン：ババルウ星人
メンバー1：ナース（応援）
メンバー2：ネロンガ
技：ゾアムルチ

<備考>
アタックが高いババルウ星人でとことん相手を追い詰めよう。
2ラウンド連続でダメージをあたえられたらチャンス。
タクティカル3でウルトラマンレオが出てくる！
そのとき相手はこうつぶやくだろう。
帰ってくれウルトラマン(レオ)。

「怪獣を呼ぶ石」

メイン：ブルトン(387)or(315)
メンバー1：ネロンガ(209)
メンバー2：レッドキング(P-016)
技：テレスドン(239)

<備考>
ウルトラギャラクシー大怪獣バトルの第七話を再現したデッキ。

「キリエル人の邪神退治」

メイン：キリエロイド（第6弾）
メンバー1：レイキュバス（中位）
メンバー2：EXレッドキング
技：パンドンもしくはスーパーコンボ：リトラ（S）

<備考>
ガタノゾーア退治のデッキ。
邪神は高熱攻撃に非常に弱いため高熱系の必殺技を持つ怪獣を集めたもの。
技はパンドンを使い永続的に攻めるか、リトラを使い一気に大ダメージを食らわせるかはご自由に。
中位レイキュバスの必殺技は連続系なので普通よりも威力が高い。
あえてキリエロイドをメインにしたのは、
ティガ劇中で邪神が出たとたんそそくさとどっかへ行ってしまっためなのは言うまでもない。

「ケイトの忠実なる怪獣」

メイン：ゼットン（第3弾もしくは第7弾*最上位）
メンバー1：ファイヤーゴルザ（第8弾）
メンバー2：ガンQ（第1弾）
技：キングジョーブラック（スーパーコンボ）

<備考>
ウルトラギャラクシー大怪獣バトルの主人公、レイの強敵であり姉であるケイトのデッキ。
スーパーコンボは乱入してきたキングジョーブラックをイメージ。
しかしガンQのアタックとディフェンスが低いのが少々難点。

元祖復活+新入り!デッキ

メイン：ゴモラ(5弾)
メンバー1：バルタン星人(8弾)
メンバー2：超コップ(7弾)
技：バンピーラ

<備考>
1弾から登場する怪獣達を集めたデッキ。一部新入りが居る。

目指せ!フルボッコ!デッキ

メイン：ゼットン(7弾)
メンバー1：EXレッドキング(7弾)
メンバー2：デスフェイス(応援)
技：ドロボン

<備考>
上級向けのデッキ。子供との対戦につかうのはよくない!?

NEO専用超パワー重視デッキ

メイン：ガタノゾーア（5弾）
メンバー1：EXタイラント（7弾）
メンバー2：ネオカオスダークネス（8弾）
技：グローザム

<備考>

NEOからのシステム変更により、組めるようになったデッキ。
とにかくパワーが高く(計5100)、更に戦闘的バランスを求めた結果、こうなっている。
欠点は全員がカウンター型なので(しかも最低60%以下)終盤でないと技カードが発動できないことと、
全員のスタミナが1なので1ラウンドごとにメンバーチェンジをしないとイケないことが。

NEOメインデッキ

メイン:リトラ(S)
メンバー1:レッドキング(NEO第1弾)
メンバー2:カネゴン(NEO第1弾)
技:ガッツウイング2号

<備考>

NEOのデフォルトキャラで出てくるキャラを強くしたデッキ。
メインはレッドキングでもありだが、アグレ4は発動しにくいと思われるのでリトラをメインに置く。
リトラはSRかNかはお任せ。技は援軍のガッツウイング2号。
余裕で攻撃権を取っていても、そうでなくても重要な一撃となるはず。

三面怪人達の企み

メイン:ギギ(5弾)
メンバー1:ダダ(5弾)
メンバー2:メルバ(応援)
技:ドラコ

<備考>

このデッキではおもしろタグ技、W縮小ストーンピングが使える。
さらにエレキングコンボが使える。
メインはギギを置き、カウンターで攻撃を受ければすぐに技を使えるようにしておく。
1ラウンドで攻撃を受け、技発動になったら大チャンス。
エレキングコンボを使い相手に大打撃を与えておき、
次のラウンドではダダかメルバにメンバーチェンジを狙おう。
W縮小ストーンピングを使えば勝ちが見えてくる。

これぞ最強のデッキ!!...なの?(大会向け)

メイン:グローカービジョップ(320)
メンバー1:アーマードメフィラス(NP02)
メンバー2:EXレッドキング(NS01)
技:ザ・ワン(251)、ZAPカード(チーフ)

<備考>

もともとは大会用として、メインにザラブ(SR)を置いた、スピードとアタック重視のデッキだったのだが、
これで大会に出場した際、サイコメザードにアタックを半減され、
さらにアーマードダークネスにフルボッコされるという結果に終わってしまった...(泣)

そこで、メンバーを再考したのが今回のデッキ。
サイコメザード対策として、ディフェンスの高いグローカービジョップを配置することで、
相手の攻撃回数の減少に努められるはずである。
ちなみに、あえてSRではなくNのグローカービジョップを選んだのは、タクティカル2だからである。
あとは自分の力量と運で、レイオニクストーナメントの頂点を目指せ!!

NEO1弾 タッグ必殺技デッキ

メイン:インペライザー(N003)
メンバー1:リトラ(S)(N005)
メンバー2:アーマードダークネス(N007)
技:ガッツウイング2号

<備考>

メインにインペライザーを置きラウンド3にガッツウイング2号発動
あとは頑張ってタッグ必殺技を放てば上級でも楽勝

巨獣5500パワーズデッキ

メイン:ギガキマイラ(NP-08)
メンバー1:ガタノゾーア(5弾UR)
メンバー2:ミズノエノリュウ(8弾UR)
技:ギガバーサーク(8弾)

<備考>

ギガキマイラ解禁により結成された巨大怪獣のみのチーム。
5500のパワーと最低でも1000以上の数値の安定した攻防は魅力だが、
弱点の多さ(しかも冷気に対しては全員)が難点。

技は巨大怪獣繋がりだが、全体的にスピードの低いこのチームにはピッタリのカード。

アーマードザラブデッキ

メイン:ザラブ星人(7弾SR)
メンバー1:ババルウ星人(6弾SR)
メンバー2:キングジョーブラック(6弾R)
技:ザ・ワン(5弾)

<備考>

NEO1弾上級バトルに登場するリトラ対策のためのデッキ。
ラウンド1で攻撃を受けたとしてもタクティカル2でザ・ワンを発動し、キングジョーブラックのディフェンス1700を吸収、
高スピード・高ディフェンスのザラブ星人が誕生し、
キングジョーブラックよりリトラとのスピード差が小さくなるので押し返しやすくなる。
このデッキを使えば全スピード型はもちろん、
スーパーヒッポリトやガッツ星人などの高アタック・低(並)ディフェンス・高スピードの相手にも対抗できる。
ちなみにメンバー1はお好みでどうぞ。

ウルトラギャラクシーデッキ改

メイン:ゴモラ(N012)orEXゴモラ(189,399,N014)
メンバー1:エレキング(207)
メンバー2:リトラ(S)(N005)
技:スペースペンドラゴンorレイモン

<備考>

既出のウルトラギャラクシーデッキに少し追加。
メインのゴモラは超振動波(ゼロシュート)のゴモラ、またはEXゴモラを選択。
強敵相手ならEXゴモラとレイモン、
普通の怪獣相手ならゼロシュートゴモラとペンドラゴンと使い分ければなお盛り上がるはず!
ゴモラとリトラならタッグ必殺技になるのも強み。

不死の軍勢デッキ

メイン:インペライザー(N003)
メンバー1:EXタイラント(デスポーン)(394)
メンバー2:グローザム(NE03)
技:ギエロン星獣

<備考>

設定上ほぼ不死身の怪獣や宇宙人などを集めたデッキ。
インペライザーはタクティカルR3と使い勝手も良く、
各メンバーのステータスもそれなりに高いためデッキの強さもなかなか。
ギエロン星獣でパワー回復もできるため長期戦にも強いデッキになっている・・・が、
現状の被ダメージ量ではとても回復は追い付かないのも事実。

ジェットストリームアタック

メイン:キングジョーブラック(第8弾)
メンバー1:キングジョーブラック(121)
メンバー2:キングジョーブラック(280)
技:シルバーブルーム

<備考>

もはや何も云うまい、キングジョーブラック3機の圧倒的なパワーを見よ!
技カードは原作さながらの高速移動を再現する為だけに選択した。
技カードの扱い易さを考えてEX8弾のカードをリーダーにしているが、
戦略と好みで他のカードを選んでOKだ。
次々にメンバーチェンジしなければならないので混乱しないように注意。

トラウマデッキ(昭和編)

メイン:ヒッポリト星人
メンバー1:ゼットン
メンバー2:エースキラー
技:シルバーブルーム

<備考>

視聴者である子供たちに痛烈なトラウマを与えた怪獣で構成。いわゆるネタデッキ。
ウルトラマンを一方的になぶり殺しにした怪獣と、ウルトラ5兄弟をブロンズ像にした星人と、
同じく十字架に磔にした超人口ボットでメンバーを構成。
メインのヒッポリト星人は技カードを発動しやすい。
技はもちろんM.A.Cを壊滅させ主要な登場人物を死に追いやった円盤生物だ。

トラウマデッキ(平成編)

メイン：インペライザー
メンバー1：ガタノゾーア
メンバー2：アーマードダークネス
技：ギガバーサーク

<備考>

視聴者である子供達に痛烈なトラウマを与えた怪獣で構成したネタデッキの平成怪獣版。
メビウスを完膚なきまでに痛めつけ、ウルトラダイナマイトを受けても再生する無双鉄神と、
ティガから光を奪い石像にしてしまった邪神と、ヒカリを取り込んだ暗黒魔鎧装で構成。
技はマックスを石像にした上礫にし町を闊歩した機械獣だ。

ツインキャノンは男のロマン?! デッキ

メイン：デスフェイサー (P-082)
メンバー1：デスフェイサー (332)
メンバー2：ガタノゾーア
技：ZAPチーフ、グラルフアン

<備考>

応援カード版のデスフェイサーとSRデスフェイサーがパワー以外は能力が一緒という点に着目して作ったデッキ。
本来、高能力の怪獣はスタミナが低めに設定されているため、連続で戦うことが出来ない。
しかし、能力がまったく一緒な怪獣を配置することによって、
半永久的に同じ怪獣を出し続けることが可能になるのである!!

ちなみに、応援カード版はパワーが700と低いいため、今回はガタノゾーアでパワーの補完を行なっているが、
あえてパワーを低めにしておカウンターを起こさせやすくするという手もある。
また、技カードにグラルフアンを入れることで、ライトンR30爆弾対策もばっちりである。

聖なる炎デッキ

メイン：キリエロイド (獄炎放射)
メンバー1：キリエロイド (獄炎踵落とし)
メンバー2：キリエロイド (獄炎弾)
技：キリエロイドII

<備考>

もはや皆まで言う必要は無いだろう。
聖なる業火で穢れを焼き払え!!

ストーリーモード第3話、第9話で使用するのモ一興。

超モンスロード!!!!

メイン：レイモン (N174)
メンバー1：レイモン (N175)
メンバー2：レイブラッド星人 (N177)
技：レイモン (バースト) N224

<備考>

文字通りネタデッキ
1ラウンドでアタック
2ラウンドで必殺技発動
そしてタクティカル3で技カード発動!
ダブルモンスロードになり相手に炎属性の攻撃が2度襲い掛かる!
さらに全員必殺技がモンスロードして攻撃なのでデッキ名が超モンスロードなのである

封印! レイオニクスプリズン

メイン：ファイヤーゴルザ (N201)
メンバー1：グランドキング (N124)
メンバー2：モンスアーマー (N193)
技：ゲシュート

<備考>

レイブラッド星人をコンボで呼び出し相手をいきなり封印する事を目的としたデッキ。
ただし封印可能なのは相手のメインのみのため、後援に強敵怪獣を置かれている場合には、
活用が難しくなるので注意。
メインにEXゼットン (ソフビ付属、カウンター・タイプ) を置くという手もある。

合体怪獣デッキ!

メイン：グランドキング
メンバー1：タイラント
メンバー2：ギガキマイラ

技:グランドキング

<備考>

合体して誕生した怪獣たちで編成したネタ・デッキ。
もともと強い怪獣たちなので実践でも多少は使える。

【最近の大会はこればかりでつまらないぜデッキ（レイモンは使用禁止にするべき）】

メイン:レイモン(N175)
メンバー1:レイモン(N174) or ブルトン(316)
メンバー2:EXタイラント(デスポーン)(395) or パルタン星人(ベーシカル)(220) or ノーパ(N123)
技:作戦スーパーコンボカード

<備考>

パワー合計2100になるようし設定して、ウルトラストライカーをラウンド1から出現させ、相手を瞬殺させてしまおうという狙いのデッキが最近の大会では主流。特にレイモンがウルトラストライカーとの相性が良いため、必須アイテムになっている。対抗するには同じパターンのデッキにするか超パワー重視デッキにするしかない。現実にはラウンド1または2で瞬殺されてしまい、何もできないまま敗退して親元へ戻っていき号泣する子供の姿をよく目にする。上記デッキの他、N174(パワー:800)の代わりにブルトン(316)(パワー:800)を入れてストライカーの活動を3ラウンドにする方法も多用されている。またはパワー500のキリエロイド、ダダ、バキシム、パルタンも組み入れられている。

これらパワー合計2100デッキが最強というわけではないが、レイモンの能力・ストライカーとの相性を考えると少なくとも大会では最強の怪獣カードである。大会ではレイモンを使用禁止にしないと、出場者のデッキパターンにバリエーションが見られなく、単調になってしまう。

超!赤王デッキ

メイン:レッドキング(N235)
メンバー1:レッドキング(N011)
メンバー2:レッドキング(N133)
技:モンスアーマーorスパコンorスペシャルアビリティ3

<備考>

ネタデッキにしか見えないが実はストライカー重視デッキである。全体的にアタックが高めだがディフェンス、スピードが低めである。ラウンド3のストライカー登場前までにかなり追いつめられてしまう事も。2ラウンドは耐えてレイオニクスパワーを貯め、ストライカー登場時に一気に攻撃を仕掛けるという戦法も有り。技モンスアーマーをストライカー登場前に使えば最高である。アグレ5を発動しにくいときはN133をメインに置いてタクティカル4を発動させるという手もある。時々によって技カードを変えよう。

旧大怪獣バトルのURデッキ

メイン:パルタン星人(004)
メンバー1:キングジョー(059)
メンバー2:ゼットン(101)
技:バルンガ

<備考>

タイトルが「大怪獣バトル」であった頃に活躍していたこの3枚のURと技カード...。パルタンは高速のスピード、キングジョーは鋼鉄のディフェンス、ゼットンは最強の必殺技。今では上位互換が増えてきてこのステータスは今のNEOでは厳しいかも知れないが初代大怪獣バトルのURの意地を見せて勝ち抜く事が出来れば真のレイオニクスに近づけるかもしれない。

超獣大進撃!

メイン:バキシム
メンバー1:ベロクロン
メンバー2:バジリスorバキシムorベロクロン
技:アイスロンorガマスorガランorサウンドギラーorシグナリオンorドラゴリーorUキラーザウルスorバラバorジャンボキング等

<備考>

「超獣」だけで組んだデッキ、超獣好きにはかなりたまらないデッキだ。特にカードナンバーの指定はナシ。タッグ技「超獣爆撃作戦」を決めて大ダメージを与えてしまおう。バジリスに違和感があるならバキシムかベロクロンに変更しよう。

恐るべきゴモラ達計画デッキ

メイン:ゴモラ(NP09)
メンバー1:ゴモラ(N247)
メンバー2:ゴモラ(NS11)orゴモラ(P-003)
技:レイモン(バーストモード)

<備考>

戦う怪獣全てがゴモラで、スパコンもゴモラが登場ととにかくゴモラ尽くしなデッキ。しかも全て高熱属性を持った必殺技を所持している為、高熱属性に弱い怪獣相手なら有利に戦え、更にストライカーとの相性も良いと言う利点もある。

ただし、こちら高熱が弱点な為、注意が必要。

ディフェンス面に不安があるのなら、P-003を使うのも手だが、こちらはパワーと必殺技の威力がやや心もとないため、相手を良く見て考えて出した方が良いかもしれない。

グッドラック！？デッキ

メイン：友情の絆
メンバー1：大皇帝の魔手or新たなる脅威
メンバー2：偽りの影
技：スペシャルアビリティNE04

<備考>

全部ランダムなので対策の取り様もなければ戦術の立て様もないデッキ。
でもじつはそこそこバランスの取れた怪獣構成だっている。
ランダムの組み合わせがゴモラ・アマダク・ダークザギ・技レイモンとなればまず負けることはないだろう。

ULTRA SEVENなデッキ

メイン：アギラ (N284)
メンバー1：ウイングダム (N354)
メンバー2：ミクラス (N170)
技：ウルトラセブン (N057)

<備考>

まず、ウルトラストライカーはウルトラセブン (U-003)。で、2ラウンド目にアギラの必殺技エメリウム光線でウルトラセブンが「エメリウム光線」を発射。その時に、チームの相性がウルトラセブンとMAXだから、同時にウルトラフィニッシュで「ワイドショット」を発射。そして、3ラウンド目のはじめに作戦スーパーコンボカードのウルトラセブンをスキャンして、「アイスラッガー」を発動して勝利するという、ウルトラセブンが3回出るデッキ。試合をする場所が惑星ハマーだった場合は、4人ウルトラセブンがいる事になる。

恐るべきバキシム達計画デッキ

メイン：バキシム (N238)
メンバー1：バキシム (N022)
メンバー2：バキシム (N126)
技：バキシム (N375)

<備考>

恐るべき 達計画デッキシリーズその2。
こちらは技から怪獣まで全てバキシム尽くしのネタデッキ、3ラウンド目になったら技バキシムでアタックを強化。それでいて相手側にトラップがあったら、かなり有利に戦えるはずだ。ただしアタック、スピードが高い相手にはかなり不利である為、これらの怪獣が出たら諦めよう。

"獅子"を呼ぶ赤い暗殺者！デッキ

メイン：ノーバ(N291)
メンバー1：ノーバ(N122)
メンバー2：ノーバ(NE21)
技：ゾアムルチ or ナツノメリュウ(NE32)

<備考>

技カード以外はノーバだけで構成されたデッキ。
同キャラだけでレオコンボを揃えられ、しかも最下位から最上位までの3大必殺技が全て使える。
同キャラデッキの殆どに当てはまる弱点として、怪獣の弱点属性が全員共通になってしまうという点が挙げられるが、ノーバは元々パワーが低いと言う弱点があるため、特にその影響を受けやすい事に注意。
N291がメインなのは、N122よりもタクティカルが1ラウンド早いから。

最強のキングデッキ

メイン：ガラモン(N348)
メンバー1：レッドキング(N235)
メンバー2：リトラ(N006)
ストライカー：ウルトラマンキング
技：ウリンガ or グローザム

<備考>

全国のオータムカップ、ウインターカップを席卷した最強のデッキ。
ラウンド1はガラモンの高いディフェンスでしのぎ、タクティカル2でウリンガを発動。
ラウンド2からウルトラマンキングが登場し、強力なウルトラディフェンスによりスピード差を一瞬で無効にさせ、アタック1600 + ウリンガの威力で限界まで押し込む。
ストライカーの活動期間が最長となっているため、最強のディフェンスとアタックをあわせ持つ状態が3ラウンド続く。
レイモンを使いストライカーを最初から出すデッキに対しては、あえてラッシュを発動させてラウンド1のダメージを1500程度に抑え、グローザムの技カードをスキャンする。

技カードの効果でラウンド2のダメージはゼロになり、タクティカル3でスキャンしたスーパーコンボのダメージもまたゼロになる。

ラウンド3以降はストライカーのいなくなった敵に対して好き放題に攻撃可能となる。

これに対抗できるデッキは、同じくディフェンス型ストライカーを活用したデッキのみ。まさしく王の名を冠するにふさわしい最強のデッキである。

最強のレイオニクスデッキ

メイン：ガラモン(N348)
メンバー1：ゴモラ(NP29)
メンバー2：リトラ(N005)
ストライカー：ゾフィー
技：ウリンガ or グローザム

<備考>

キングデッキと双壁を成す、"レイになりきる"デッキ。

戦術はキングデッキと同じだが、こちらはタッグ必殺技を使えるのが強み。

さらに、予備戦力であるリトラの能力が高くなっているため、最後の切り札となる。

ラウンド2でゴモラを出す際には、勇ましく「行けっ、ゴモラ！」と叫ぼう。