

- ▶ [クラス別オススメれあボン](#)
- ▶ [オススメのパタボン・ヒーロー組み合わせ](#)
- ▶ [オススメできないパタボン・ヒーロー組み合わせ](#)
- ▶ [このページを編集して下さる方へ](#)

こちらも参考に

[パタボンとマスクの組み合わせ方](#)

## クラス別オススメれあボン

れあボンはレベルにより姿と名称が変化します。

作成方法や名称の変化などについては[パタボン](#)のページを参照してください。

また更新する場合は1番下の項目にも目を通しておいってください。

一般兵	ピョピョ...序盤にどうぞ。移動速度が上昇するので素早く接近し投擲できる。少し遠目の標的を狙うのに向いている。
	ギョギョッパ...2回攻撃可能な速度に攻撃力・クリティカルもそこそこあり、ダメージが期待できる。打たれ強くない点には注意する必要がある。
	モリウッソー/スピング/マシュリロ...対ボス戦にとっても重宝する。アイテムを多く手に入れたいなら、まずはメニョッキから揃えていこう。
やりボン	ヤバヤーリの範囲攻撃が強み。複数部位がある相手や施設破壊で活躍できる。
	ワンダバダ...ヤバヤーリを多用する場合に作りやすさと使いやすさを狙ったタイプ。障害物からボス戦まで、クリティカル無効もなんのその。
	チクリンチ...攻撃速度の速さによって必殺技が連射される。攻撃力は高くないが、ヤバヤーリ(広範囲攻撃)の連発で敵を寄せ付けない。装備や使い方によっては <a href="#">超希望への放物線</a> で大活躍できる。
	ヒーロー
	マシュリロ...ヤバヤーリ炸裂によってカーメンがまとめて吹っ飛んでいく。
	スピング...ヤバヤーリで広範囲の敵を凍らせ、しばらく行動不能にできる。要シュババッサだが、使い方によっては <a href="#">超希望への放物線</a> の城門前で対カーメン相手に大活躍できる。
ババッサ...圧倒的なクリティカル率で大ダメージを狙う。必殺技も超強力に。	
ワギャンバ...轟炎の槍、メラアチーゼと組み合わせ、ヤバヤーリで広範囲を焼き尽くす。オアシス戦やバババーンなど、カーメンや魔族が大量出現する所では敵が一人残らず焼かれるだろう。部隊を焼かないように。	

た た て ポ ン	一般 兵	ブヒョッコ...序盤におすすめ。HP上昇率とKB耐性が高いので壁として前線を保つ能力に優れる。
		モフル...中盤以降、Crit、KB、Cnc耐性と火以外のダメ軽減能力で盾として優秀なれあポン。着火し易いが、着火無効の盾とあわせて使うと良い感じになる。
		ワギャンバ...火ダメ無効、氷雷以外のダメ半減能力によって壁として優秀。攻撃力も高いが、着火以外の状態変化には強くない。
	ヒー ロー	一般たてポンで便利なれあポンはヒーローでも便利なので、弱点などを考慮して状況により使い分けよう。ヒーローモード中は味方全体が受けるダメージが0になる。発動中は攻撃できない+敵が近くにいると寄ろうとする為、本人よりも他の軍団の編成によっていかにボスの即死技を回避するかが重要になるだろう。
ゆ み ポ ン	一般 兵	スピング/マシュリロ/モリウッソー...攻撃回数が多いので状態異常付加と相性がいい。どれも火属性ダメージに対する相性は最悪なのでそこは要注意。
		ギョギョッパ...2回攻撃可能な速度に攻撃力・クリティカルもそこそこあり、ダメージが期待できる。火属性攻撃には特に気を付けよう。
		モーギュギュ...三連射と高い攻撃力の相性がいい。移動が長いと攻撃の遅さで攻撃出来ないことがあるので注意。
		ワギャンバ...火に弱い、体力低いといったゆみポンの弱点を完全に克服したタイプ。量産させ難く攻撃速度も平凡だが攻撃力も生存性も高い。草むらでの他の味方炎上には注意。
		チクリンチ...部隊全員をチクリンチにすれば矢の雨が降る。ただ向かい風だと意味ないので追い風を忘れずに。
	ヒー ロー	スピング/マシュリロ/モリウッソー...シュババッサがあれば対ボス戦時、ヒーローモードでの状態異常狙いとして優秀な働きを期待できる。
		チクリンチ...意味不明な速度で必殺連射！タイコを打っているときにも攻撃を続けるが、ほぼ移動しないため小さい敵・すばやい敵には当たりにくい。
		ウホッキヤ...最低クラスの攻撃力を逆手に取り、ボス戦を長引かせてアイテム大量調達。必要に応じてシュバ系やオトト系などで補強を。

きば ポン	一般 兵	ピョピョ...突撃が速くて長いため、アイテムを取ったり敵のアウトレンジから攻撃したり、序盤から使い勝手がよい。単純に見て楽しくもある。
		スピング/マシュリロ/モリウッソー...弓同様攻撃回数が多いので状態異常との相性
		カノディア...攻撃力ノックバックよろめきとバランスよく高い 攻撃速度が普通だが突進なら関係ナシ
		マシュリロ...ノックバックの高さと高速突撃で迫り来るカーメンをホームランしてみたい方におすすめ。気持ち良いかも。
		ババッサ...移動速度1.2倍の恩恵で攻撃しやすく強力な組み合わせ。
きば ポン	ヒー ロー	ピョコラン...バイコーンやスタタンオーと組み合わせるとスピード狂なあなたに、アイテム回収・敵の進軍を素早い移動で押し留める・味方後衛から引き離しダメージを防ぐなど。ただし基礎能力は平凡なので過信はしないこと。
		ゲコロンパ...クリティカルが効かない敵には弱い。ハテンの矛と組み合わせれば卑怯なほどの総合ダメージを叩き出せる。
		マシュリロ...一般と同じ理由だが、スタタンオーと組み合わせると更に楽しい。ヒーローモードにしない方が引っかけからないので良い。ただしパラゲトでは <u>クリア不能になるバグ</u> があるので注意。
		ババッサ...巨矛グリズリー、ハテンの馬、ズッドンギユを装備すれば最大ダメージは4000を越す。一発のダメージ4228を確認。
		モーギユギユ... どちらにするかお好みで。ハテン矛を有効に使う場合作っておくといいかも。ヒーローモードでないと足の遅さが仇になるがタイコの矛やバイコーンで補う事も可能。
でか ポン	一般 兵	ピョピョ/ブヒョッコ...序盤で攻撃を求めたい人はピョピョを、防御を求めたい人はブヒョッコを選択するといい。素材が揃うまではこれで充分いける。
		モフルモ...攻撃力を保ちつつ、たてポンばりの生存率を求めたい人に。自慢の体力でゴリ押しも可能。着火対策はしっかり行うこと。
		ギョギョッパ...カノディアの下位互換かと思いきや、攻速が速いためカノディアより優秀。属性攻撃に弱いことには注意。
		ワキャンバ...火ダメージ無効、氷雷以外のダメ半減能力が優秀で攻撃力も高い。着火以外は防げないのでステージによっては注意。
	ヒー ロー	マシュリロ...対ボス(ドドンガ系統)時に、KBと眠りを同時に持つ攻撃を連打できるのは強い。(バグには注意。)
		ピョコラン...スタタンオーとあわせて、鈍足から超俊足になる。一瞬で距離を詰める為、一撃離脱も可能。とても心強い。

めがポン	一般兵	ワンダバダ・・・攻撃力の平均値が非常に高く、安定してかなりのダメージを与えられる。
		モフルモ・・・めがポンの弱点である体力の低さを補える。攻撃の能力はそれほどでもないが、やられ難く安定した戦いがしたい人に。着火しやすいので「雪の衣」を用意するといい。
		モーギュギュ・・・ワンダバダよりも攻撃力が高い。しかし究極種のため作りにくいの が難点。
	ヒーロー	とりあえず、一般兵でオススメなものは基本的にヒーローでも有効。
		ワンダバダ・・・要ヒーローモードだが、モギュを作れない段階で <a href="#">超希望への放物線</a> の 城門を破壊したい時に連れて行くと便利。追い風も忘れずに。
		チクリンチ・・・ズドンギユで施設、ガイン系、キャノ系に100～1500のダメージ。普 通のボスにもかなり使える。HPと攻撃力が補強されているので問題なし。ただし、 要ヒーローモード。追い風はよく当てたいときに使う。あれば神角           を使う。 それと、速度が意味不明だが実際そんなに早くない。KB,Crit,Cncがそれぞれ100%以 上あればよい。
ババッサ...ズドンギユ、魔笛orハテン笛or神角のヒーローモードで意味不な攻撃 力を誇る。クリティカルが有効なボスは瞬殺できる。部位破壊にも優れているのでオ ススメ。		
モーギュギュ...追い風と組み合わせると強力な建造物破壊砲台になれる。ただし、 ヒーローモードの青音弾である必要がある。対ボス戦にも強い。		
とりポン	一般兵	フンミヤガ...素材が無かったり、ババッサを作るのが面倒な人はこちらで。氷には弱 いがクリティカルや攻撃速度が高く使いやすい。
		ワンダ...素材が無い場合にも有効。攻撃が高いためワンダバダまで安定して使って いける。睡眠耐性が低く、睡眠落下には注意したい所。
		ババッサ...高クリティカルに加えて睡眠無効。弱点の多いとりポンをこのレア種で カバーすれば間違いなく美味しい狩りになる。
	ヒーロー	ワンダバダ...必殺技であれば2000越えなまあまあの攻撃。モギュだと遅いのでこれ がちょうどよい。
		フンミヤガ・・・ヒーローモードの際、ある程度攻撃速度が低ければ複数回モリを投げ る事が出来る。チクリンチでもいいが脆い上凍結が命取りになる事も。
		ババッサ・・・魔センゲイボルグ・魔鳥オンモラキ・ミュータンの仮面をつければ、こ むポン「アトム」になれる。もちろん実力は折り紙つき。シュクル系の前衛などに オススメ。

る ぼ ポ ン	一般 兵	ノーマル...前衛であるにもかかわらず、防具を装備できないるぼポンにとって、ヘルムを装備できるのはありがたいこと。
		ワンダバダ...初期装備でダメージ最低値が110と高めなので、強い腕が無くても高ダメージを与えられる。
		モーギュギュ...ポンポンの投石が有り得ない。もちろん普通攻撃でも十分強いがたてポンより防御が弱いため高レベルボスだと結構接近して死ぬかも
		カノディア...クリティカル、ノックバック、よろめきの無効と高めの発生率で攻守ともに活躍できる。攻撃力もそれなりにあるので使い易い。
	ヒー ロー	ワンダバダ...一般兵と同じ理由だが、ズドンギュ、神拳、巨腕でダメージ最低値が150と異常値なので、ズッタズタにできる。(ゴチガチデスは170だが、最高値がズドンギュより下)
		モーギュギュ...ヒーロー技に攻撃速度が影響せず、短時間で複数HITするので破壊力抜群。ボス戦や施設破壊、向かってくる騎馬などに対してどうぞ。
		ババッサ...神拳、巨腕ゴーレム、ズドンギュでヒーローモード中最大6000ダメージを越す。投石は9999ダメージ。ボス瞬殺用。ただし、クリティカル無効の敵には効果が薄い。(クリティカル無効の敵にはモーギュギュをお奨めします。)

まほ ポン	一般 兵	スピング/マシュリロ/モリウッソー...風の影響を受けず遠距離から状態異常を狙えるため使い易い。
		ゲコロンパ...クリティカルが高く、大ダメージが期待できる。そして着火無効なので回復役もお手の物。ズタンカーメン戦で非常に役に立つ。ただしよろめきに注意。
		マシュリロ/ババッサ...睡眠の状態異常を受けるステージではこれ。癒しの杖と羽のブーツを装備させると便利。
		ピョコラン/スピング...凍結の状態異常対策に。装備などは と同じでOK。
		モフルモ...雪の靴をつけて回復系(ハテンやタイコなど)や防御系(神など)などの杖を装備させれば、安定して持久戦することが出来る。たてポンと一緒にチャカチャカしまくろう。
		チクリンチ...圧倒的な攻撃速度によって、装備次第で最大3回攻撃が可能。雷系・ハテンを装備すれば敵を妨害しやすく、ハテンなら回復もできる。防御は低いので最後列を推奨。
		モーギュギュ...杖を使い分ければ雑魚はもちろんのこと施設や破壊部分の多いボスなどに役立つ。ただし攻撃速度が遅いうえHPが紙なので死にやすいかもしれない
		ワギャンバ...タイコの杖と羽のブーツで着火、兼、硬めの回復要員として長期戦時に便利。神杖でも良いが回復は出来なくなる。
	ヒー ロー	のオススメも参考に。ただしモリウッソー/モフルモは自分のヤメテオンで着火しかねないのであまりオススメしない。
		ゲコロンパ/フンミヤガ...クリティカルが有効な相手なら、これらでヤメテオンを出せば大抵の敵は葬ることができる。
		ヒーローモードを楽に出せるならクリティカル重視のゲコロンパを、出しにくいなら通常攻撃の速度が速いフンミヤガをオススメ。
		モーギュギュ...それなりの装備をして必殺技のヤメテオンすれば隕石一発1000を超えるのでかなり凶悪になると言えよう。
		ワギャンバ...ヤメテオンの着火効果と合わせて、一面火の海に変えたい方におすすめ。防御能力も上昇し生存率も低くはない。

## オススメのパタポン・ヒーロー組み合わせ

### ▶ ガシン+トノサマちゃんまげ(ノーマル)系

全耐性+HPアップ。ノーマルでないといけないのが唯一の欠点だが、大抵の兵種に適用可能。

特にたてポンで行うと守りがやたら硬くなる。

### ▶ ダメラニャン系+モリウッソー系

火ダメージ軽減100%+火弱点

## オススメできないパタポン・ヒーロー組み合わせ

### ▶ めがポン+チクリンチ系

たださえ体力の低いめがポンに、ダメージを受けやすいチクリンチを合わせるのはバクチと一緒に、ただしヒーローとして使うとマスクで補強可能・復活も可能・ムチャラパパで敵を寄せ付けないので、場合によっては有効。

### ▶ きばポン+チクリンチ系

きばポンは攻撃速度が関係ないので、攻撃速度を早くしても意味がない、他のれあポンにしたほうが得です。

### ▶ ゆみポン+モフルモ系

着火対策ができない上に攻撃面でも利点がない、ゆみポンの防御力強化を狙うならカノディア系かワキャンバ系をどうぞ。

## このページを編集してくださる方へ

まっことに申し訳ないのですが、管理人の負担を軽減するため下記にご協力を・・・

- ▶ 理由には不確定や推測などの情報を載せず、実際に試したことのみを記載して下さい、また他の方が理解できない場合を考えて、略称などは入れないようにお願いします。
- ▶ 究極種はどの種族でも有用ですが作りにくいため、できるだけ「一般れあポンが先」になるよう追記して行って下さい。
- ▶ その種族でなくても(例えば武器やマスクがあれば)再現可能である場合は記載せず、[パタポンとマスクの組み合わせ方](#)の方へ記載してあげてください。
- ▶ れあポンの名称は、統一を図るため基本的に「最終形態」を記載するようにしてください、分かり難くならないよう、基本的にステージの最後までその理由で推せることを前提として記載をお願いします、ただし序盤や中盤、特定ステージなど適所でオススメする場合はそのままの形態でも結構ですが、その旨の記載も忘れずに。