

# ギルガメッシュ(最古の英雄王)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい、

- 11/25:【全体評価】に追記・修正。
- 5/8:【特殊能力】に追記。
- 11/11:コンボ追記。

- [【全体評価】](#)
- [【通常技\(武器持ち替えで技が変化\)】](#)
- [【通常投げ】](#)
- [【リフレクトカウンター】](#)
- [【ガードキャンセル】](#)
- [【必殺技】](#)
- [【特殊能力】](#)
- [【超必殺技】](#)
- [【聖杯必殺技】](#)
- [【連続技】](#)
- [【戦術】](#)
- [【vsギルガメッシュ対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)
- [【参考サイト】](#)

## 【全体評価】

原作ラスボスの一人にして最古のジャイアニスト...もとい英雄王、武器持ち替えによる2つの戦闘スタイルを使い分け戦うキャラ。エア時は、無敵技、中・段二択、とそれなりに品数は揃えているのだが頼りになる通常技が5Bしかないのが辛い。発生も早くない為、いかに当てるかが鍵。バビロン時のリーチは驚異的で[ランサー](#)にも匹敵するが、発生が遅い技が多く小足からスラッシュレイブに繋がられない、また攻められると切り返しが無い為非常に苦しい。永久コンボがあることが発覚。レシピは適当>6強>《jcc623弱(構えキャン>623中)》xn

某掲示板では「432式我様ゴジャースキャンセル」通称「ゴーキャン」「ゴジャキャン」などと呼ばれるキャンセルを利用したものの、実戦で安定させるのは難しい。どちらの構えも性能が極端で、聖杯必殺技は追加入力式、モード切替に魔力ゲージが必要など、同じタイプの[アーチャー](#)よりも使いづらく最も上級者向けと思われる。しかしながらその分ポテンシャルは高く、このゲームにおける最強者とされるキャラの一人。

## 【通常技(武器持ち替えで技が変化)】

- 【エア時】
  - 立ち
    - 5弱：下段判定のローキック。リーチが短く連打不可。5弱 2弱は繋がる。発生は8F。
    - 5中：水平切り。中距離でのコンボ始動の要。だが発生は頼りなくリーチもお世辞にも長いとは言えない。
    - 5強：上段切り。
  - しゃがみ
    - 2弱：下段キック。5弱とリーチに差はない。発生は7F。
    - 2中：切り上げる。対空性能は低い。
    - 2強：下段回転切り。ダウン効果ありだが、追い打ちコンボ時くらいしか使い道がない。
  - 空中
    - J弱：下方向ヘキック。エリアル用。発生は7F。
    - J中：横に切る。飛び込みx、空対空
    - J強：判定3回の攻撃を下方向に。発生速度は遅い。飛び込み、空対空
- 特殊
  - 6C：踏み込んで切り上げる。打ち上げ効果あり。ヒット時JC可能。何もしなければ少しステップバックするので反撃は受けづらい。
- 【バビロン時】
  - 立ち
    - 5弱：下段判定ローキック。エア時と同性能。5弱 2弱は繋がる。発生は8F。

- 5中：槍を前に刺す。目押しで2中へと繋がる。
- 5強：鎌をなぎ払う。追加「強」入力で引き戻すに派生。空振りしても追加「強」で派生技を出せる。
- しゃがみ
  - 2弱：下段キック。エア時と同じだがコンボは繋がらない。発生は7F。
  - 2中：槍で下段払い。ダウン効果あるがリーチはいまいち。
  - 2強：鎌を上方に振る。追加「強」入力で叩きつけに派生。硬直は長いが派生の方がリーチは長い。空振りしても追加「強」で派生技を出せる。
- 空中
  - J弱：下方向へキック。エリアル用。エア時と同性能。発生は7F。
  - J中：下方向に槍を刺す。発生は遅い。
  - J強：鎌を下～上に大きく回す。判定大きめなので対地めくりにも使える。

## 【通常投げ】

---

- 地面に引き倒して踏みつける。追撃不可。
- 相手がセイバーの場合のみ足を掴んで逆さ吊りにした後ブン投げる。追撃不可。この場合の投げ抜けは、セイバーがギルガメッシュの顔を踏みつけるという演出になるため、一瞬投げが成功したのか失敗したのか迷うことがあるので注意。その後の距離は通常の投げ抜けと変わらない。

## 【リフレクトカウンター】

---

- エア時
 

おもに「弱」を狙っていこう。ヒット後は通常技に繋げて地上コンボへ。「中」は繋がれるのが 236236弱のみと使い勝手が悪い。「強」がヒット後は相手は空中判定として倒れるので、6強から拾い直そう。

  - 【弱】【威力：300】【発生：10F】  
自分の胸の高さ辺りを前蹴り。通常技でキャンセル可能。必殺技ではキャンセル不可の模様。
  - 【中】【威力：430】【発生：15F】  
水平方向に切りつける。リーチは5中並み。必殺技でのみキャンセル可能。ただギルガメッシュの必殺技は発生が遅いものばかりなので、ヒットさせても次に繋げにくい。密着に近い状態で最速で出せば 236236弱 は繋がる。
  - 【強】【威力：800】【発生：20F】  
相手の頭上から足元まで振り下ろす。リーチは5強並み。ヒット後、相手はゆっくりと後方へ倒れ、空中判定で追撃可能。相手の魔力ゲージを50%削る。
- バビロン時
 

おもに「強」を狙っていこう。ヒット後は5中に繋げてコンボへ。「中」は繋がれるのが 236236中のみとエア時と同様に使い勝手が悪い。「弱」はヒットさせても何も次に繋がらないので、使用しない方が無難。

  - 【弱】【威力：300】【発生：10F】  
自分の胸の高さ辺りを前蹴り。モーションはエア時と同じだが、通常技・必殺技ともにキャンセル不可の模様。
  - 【中】【威力：480】【発生：15F】  
槍を前方に突きを出す。リーチは5中並み。必殺技でのみキャンセル可能。ただギルガメッシュの必殺技は発生が遅いものばかりなので、ヒットさせても次に繋げにくい。密着に近い状態で最速で出せば 236236中 は繋がる。
  - 【強】【威力：800】【発生：23F】  
強攻撃に使用している武器で水平に切り払う。リーチは5強並み。ヒット後、相手はゆっくりと前方へ倒れ、空中判定で追撃可能。相手の魔力ゲージを50%削る。

## 【ガードキャンセル】

---

- エア時
  - 【発生：25F】

236弱と同じモーションで攻撃。相手はダウンするため追撃は不可。
- バビロン時
  - 【発生：25F】

エア時の236弱と同じモーションで攻撃。性能はエア時と同じだが、使用する武器はエアではなく魔剣グラム(と思われる)を使用している。

## 【必殺技】

---

- 乖離剣・全(ニンツ)  
【コマンド:(エア時)236+弱】【威力:】
  - 少しためて剣を振り下ろす。全(ニンツ)から月(スイン)or乱(エヌルタ)へと繋がるが、入力が遅すぎると繋がらない。
- 乖離剣・月(スイン)  
【コマンド:(エア時)236+中】【威力:】
  - 剣で足払い、下段、全(ニンツ)から繋がる。多段技(3ヒット?)で、全ヒットで小さくバウンドしノーキャンセル2B 623Bでダウン追い打ち状態からコンボが繋がる。1段目RCか換装キャンセルで地上食らいのままコンボを続行できる。
- 乖離剣・乱(エヌルタ)  
【コマンド:(エア時)236+強】【威力:】
  - 小さく飛び上がり剣で兜割。中段だがゲージは消費しない。全(ニンツ)から繋がる。RCしないとその後は拾えない。また換装>2Cでも拾うこともできる。
- 乖離剣・知(エア)  
【コマンド:(エア時)623+弱】【威力:】
  - 溜め可能で踏み込み横になぎ払い、カウンター時相手崩れる。通常技キャンセルから出せない。MAXチャージでガード不可。ずらし押しBでキャンセル可能。起き攻めに有効。発生は弱、中、強ともに7F。
- 乖離剣・義(シャマシユ)  
【コマンド:(エア時)623+中】【威力:】
  - 踏み込み打ち上げ、ジャンプキャンセル可。通常技キャンセルから出せない。
- 乖離剣・天(アンシャル)  
【コマンド:(エア時)623+強】【威力:】
  - 強はゲージ使用の無敵技で、地上ヒット時は相手崩れ落ちる(空中ヒット時は派手に吹き飛ばす)。また、相手の魔力ゲージを削れる。通常技キャンセルから出せない。混戦や牽制合戦の要。よろけ状態からは楽にコンボを入れる事ができる。
- スタイルチェンジ(武器持ち替え、エア バビロン展開)  
【コマンド:22+強】【威力:0】
  - モード切り替え。通称『換装』とも。ゲージを消費(30%前後)、空中不可、通常技のみならず必殺技からもキャンセルで持ち替えが可能。
- 冥府の門(エイルラガル)  
【コマンド:(バビロン時)236+攻撃(空中可)】【威力:】
  - 弱は上方、中は真っ直ぐ、強は下方に武器を数本射出。出がやや遅いが弾速は速い。中の全弾HITで10HITと確認。弱や強も同様か？
  - 強はコンボの追い討ちなどにも。
- 天の鎖(エルキドゥ)  
【コマンド:(バビロン時)623+攻撃】【威力:】
  - 地面から鎖が射出される。弱で斜め上、中で横、ボタン押しで待機が可能(ずらし押しにより別ボタン待機も可能)で任意で解放。その間自由に動け維持したままエアに持ち替えも可能。鎖自体は仕込んだボタンの性能なので中発動でも牽制に困る事はない。攻撃を食らうと溜めは解除されるがガード中の発動は可能。強はゲージ消費で横と斜めに、溜めはその場に留まる。通常技キャンセルから出せない。発生は弱、中、強ともに7F。
- 天の鎖(エルキドゥ)  
【コマンド:214+攻撃】【威力:】
  - 正面に鎖を射出する。弱は下段横斬りなぎ払いなので軸移動を狩れる。中は対空にもなる縦斬り。強は飛び道具的でかなり遠くまで鎖を伸ばす。強のみ追加入力『64強』で相手を引き寄せせる。相手が空中やダウン状態であっても起こす事ができる。その後はこちらの5弱や投げが届くが連続にはならず、最速バックステップで逃げられる。モードに関係なく使える。

## 【特殊能力】

### ■ 王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)展開

【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：】

- ゲージMAXの魔力開放後、22+RGで開放時専用の王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)を使用可能になる。エア時でも宝具を放つ事ができ、軌道は頭上からナナメに降ってくる。コンボの固めに有効、相手の反撃を潰しやすい。また、22+RGはタメ可能であり、その場合真っ直ぐに飛ぶ宝具が追加され、最大タメで画面が暗転する。また、最大タメの威力は当て方と相手の体格により1800~2300前後に変化する。なお、威力と暗転効果から必殺技に近い性能があるが、最大タメまでに結構な時間が必要で、タメている間にゲージが100%無くなる為、あまり出番は無いと思われる。

## 【超必殺技】

### ■ 天地乖離す開闢の星(エヌマエリシュ)

【コマンド：(エア時)236236+弱】【威力：2400(24hit)】

- 原作シーンのアングルでギルガメッシュがエアを振りかぶり竜巻を前方に放射。かなり遠くまで届き、遠くに行く程上下に判定が広がる。コンボに組み込む事はできるがイマイチ遅く、画面端などの密着状態でないと繋がらない。無敵があるので割り込みに使えるが、竜巻発生前に切れるのでぶっぱなしはほどほどに。他に[セイバー](#)の[約束された勝利の剣](#)とカチ合った場合一方的に打ち勝てる。

### ■ 王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)

【コマンド：(バビロン時)236236+中(空中可)】【威力：2400(30hit)】

- ギルガメッシュの後方が真っ暗闇になって無数の武器が降り注ぐ。1HITが80のダメージで最大30HIT。発生若干遅めな為、割り込みで使うのは厳しいか。空中コンボのメに入れた場合、相手の体格によって結構なダメージ差が出る。地上版のほうが当たり判定が広い。

## 【聖杯必殺技】

### ■ 天地波濤す終局の刻(ウト=ナビシュテム)

【コマンド：(両モードで使用可能)236236 + 強>63214強>弱>中>強>弱>中>強236236強】【威力：~4950】

- 1回目のコマンド入力で1ゲージ消費しエルキドゥを射出、当たった相手を63214強で引き寄せる。その後、弱>中>強>弱>中>強と追加入力し(ここまでで950)、最後に236236強で2ゲージ消費してメ技を出す。デッドリーレイブ方式。実は相手側は弱>中>強>弱>中>強の間は魔力開放で脱出可能なのは残念なお知らせ。さらに弱>中>強>弱>中>強を最速で入れなければガードされてしまう。[ランサー](#)、[パーサーカー](#)、[ギルガメッシュ](#)相手にはフィニッシュが天地乖離す開闢の星に、それ以外の相手には王の財宝になる。ダメージに差は無いが、技後のモードが変わる。

## 【連続技】

### エア時

- 5弱>5中>2中>5強>236弱>236中>2中>2強>6強>(J弱>J中>J強)またはjcc214強(2147強)
  - エア時の基本コンボ、ただしゲージがある時は換装コンボのほうが強い為、ゲージがない時専用のコンボ、jcc214強時はコンボ後の状況優先した場合。
- 5弱>5中>2中>5強>236弱>236中>2中>2強>6強>jcc623中(6239中)>(J弱>J中>J強)またはjcc214強(2147強)
  - jcc623中を使い上のコンボの火力を上げたもの、jccが出来るのならこちらにしよう。
- 5弱>5中>2中>5強>236弱>236中>2中>2強>6強>jcc623弱・中>5中>2中>2強>6強>jcc623中(6239中)>jcc214強(2147強)
  - 上記にある「432式我様ゴジャースキャンセル」を使ったコンボ、難易度高し。

### バビロン

- 5中>2中>2強・強>5中>2中>2強>236中or236236中
  - バビロンの基本コンボ、2強の後にJ強が入るが、そうするとゲート・オブ・バビロンの威力が相手の体格によって下がってしまう。

### 換装コンボ

- 5弱>5中>2中>5強>236弱>236中>換装(22強)>5中>2中>2強・強>5中>2中>2強>236中or236236中
  - 換装の基本コンボ、エア バビロンとモードを換えつつ繋ぐ。236中の所は一段目で換装する。

- 5弱>5中>2中>5強>236弱>236中(1段目)>22強>5中>2中>2強>追加強>5中>2中>2強>22強>5中>2中>2強>6強>jcc236236弱(2362369弱)またはjcc214強(2147強)
  - エア バビロン エアとモードと二回換装を行うコンボ、難易度は高いがその分威力も高いしカッコイイ。
- 5中>2中>2強>強派生>5中>2中>2強>22強>5中>2中>2強>6強>jcc623中>22強>2強>強派生>RG>5中>2中>2強>強派生>開放>5中>2中>2強>236中>236236中>2強>236中>236236中
  - バビロン エア バビロン チピロン2回のコンボ、チピロンがうまくいけば大体7000くらいのダメージ
- 5中>2中>2強>強派生>5中>2中>2強>22強>5中>2中>2強>6強>jcc623中あるいは(J弱>J中>J強)>236236弱
  - バビロン エアと換装を行うコンボ、切り返し技のないバビロンからエアに切り替える際に使う。
- 5中>2中>5強>236弱>236強>22強>【5強>強派生】×2>5中>2中>2強>22強>2中>2強>6強>【623中>22強>2強>強派生>22強】×3>623中>22強>【2強>強派生】×2>236強>開放>236236中>2強>22強>6強>623中>214強>236236弱
  - 換装連発のチピロン&エヌマW補正切りコンボ、ダメ9500程度 パサカ使用不可 軽量級には換装ループの数調整

#### 永久コンボ

- (バビロン時)~【623中仕込み>2強>236弱>623中射出】×n
  - 天の鎖を利用した永久コンボ、623中は236弱の硬直が解けてから射出しないと、623中仕込み>2強が繋がらなくなる。今一般的に使われている永久コンボで、これが安定すれば相手は開放を余儀なくされるので非常に強力。

#### 【戦術】

ギルガメッシュはゲージ依存が高いキャラである。モード変えるのも無敵技出すのもゲージが必要な為、常に1ゲージ分は残して戦うのが得策。ご利用は計画的に。両モードともに出の速い攻撃が少なく守勢に入ると脆い。機動力も微妙。ただし同じ換装持ちの[アチャー](#)と比べて攻撃的な技が多い為、コンボ 換装 コンボ 換装...と、ずっと我様のターンが可能。勿論、相手の反撃や前述のゲージ問題もあるが...

エア時中心に立ち回る場合は、5Bの先端を当てるようにして間合いを取ると良い。それより外側に敵がいる場合は、214Cの引き寄せや、ダウン技でこかして起き攻め 固めが基本。切り返しには無敵技の強昇竜「乖離剣・天」が大変優秀。HIT後はRC無しでもコンボを繋げる事が可能。バビロン中心に立ち回る場合は、236BorCの飛び道具が全キャラ屈指の性能。削りも間合いの離れ方も、対となる牽制技としては2Cがあり、軸移動、ジャンプを刈る事ができ更に追加入力をガードさせてこちらが有利。と良いこと尽くめ。発生、空振りの隙に飛び込まれると弱いが、鎖仕込みもある為大変強固。待ちが 仇よろしく、我様の牙城を築き上げてしまえば崩すのも辛いだらう。ただ、切り返し技がまったくないので、このモードでダウンしてしまったら、素直に開放で相手を吹き飛ばすのが良い。よって(特にバビロン中心の時)、ゲージを一本確実に残す必要がある。モードの使い分けも大事だが、ゲージの配分をうまく使う事も重要になってくる。

#### 【vsギルガメッシュ対策】

近距離両方対応出来るが、相手のペースに乗せられてしまうと完全不利。なお、通常技・必殺技の発生が総じて遅めという欠点があるため、相手が隙を見せたワンチャンスに一気にコンボを叩き込もう。ギルガメッシュの技で最も注意しなければいけないのが、バビロン時の623待機。ガード中も出せるため、攻守が一手で逆転してしまう。ギルガメッシュが仕込みのモーションをしたのを見過ごさないで、相手の暴発を誘いたい。

#### 【vs苦手キャラ】

##### ■ [遠坂凜](#)

- こちらの牽制5Bを、低姿勢でくぐってしまう為一方的に攻められてしまうコトも、素早い動きのせいで214Cの空振りが痛い為気軽に撒きづらく、ガンドや宝石での立ち回りに対してギルがとれる行動が少ない。凜を相手にする時は、より間合いに注意して立ち回ろう。ギルガメッシュの6Cの攻撃後ステップバックが凜にとってはいやらしいので、それも立ち回りに含むこと。

##### ■ [セイバー](#)

- こちらも低姿勢の突進や通常技を持つ為、牽制5Bを気軽に振れない。近接戦闘では、リーチこそマシとはいえ、ラッシュ、発生、中段の優秀さ、とどれをとってもギルガメッシュは劣る。バビロン状態の待ちを使えば優位に立てるかもしれないがそれは比較的どのキャラにも言えそうではある為参考にはならない。セイバーにゲージがあるときは安易に飛び道具を振ると飛び道具も取れる超必当て身技の[全て遠き理想郷](#)で返されることが結構あるので注意が必要。特に天地乖離す開關の星や王の財宝などはカットインが入るため非常に反応されやすい。

#### 【参考サイト】

以下作成中,,,,,,