

ギルガルド

BATTLE STYLE



★: オススメ N: 通常攻撃 T: つかみ攻撃 B: ブロック攻撃 キャンセル: 動作を中断し別の動作へ移行すること

ブレッドフォルムバーストアタック

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
N 冥界霸王斬	[共鳴バースト状態で] [L] + [R]		ブロック貫通/自分だけ攻撃アップ/付与一定時間だけ「フォルムチェンジ」を行う自分だけ移動速度アップ/付与

ブレッドフォルムボケモンわざ

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
N れんそくぎり	[△]	主カダメージ攻撃	一定時間だけ「フォルムチェンジ」を行うパワーアップ/チェンジ時 [L] + [R] でパワーアップ
N れんそくぎり(強化)	[グッドステータス時に] [△]		体力回復し、グッドステータスが消滅する
N れんそくぎり(強化)～強攻撃派生	[グッドステータス時に] [△] or [△] + [△]		ブロック貫通/タイミングよく [L] or [R] でパワーアップ
N アイアンヘッド	[前] + [△]		[R] で「フォルムチェンジ」可能
N アイアンヘッド:ため	[前] + [△] (長押し)		ブロック貫通/[R] で「フォルムチェンジ」可能
B キングシールド	[後] + [△]		動作後に「フォルムチェンジ」する
B キングシールド:成功	[キングシールド動作中]に相手の攻撃をブロック		ブロック貫通/相手の攻撃力ダウン/付与/動作後に「フォルムチェンジ」する
N ジャイロボール	空中で [△]	奇襲狙い	相手の攻撃を軽減/タイミングよく攻撃をかわすこと/ダメージ減少が継続する 空中で移動速度アップ/及び移動速度ダウン/の付与が同時に発生してダメージが変化する ※で軌道変化

ブレッドフォルム固有アクション

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
- 特殊効果	-		自分がグッドステータス時、各攻撃の性能がパワーアップする
- フォルムチェンジ(シールドフォルム移行)	[後] + [△] など		体力回復し、グッドステータスが消滅する
T つかみ攻撃	[Y] + [△]	ガード崩し	自分が「移動速度アップ」付与(フィールドフェイス)
B ブロック攻撃	[前] + [△]	切り返し	[L] + [R] でキャンセル可能/動作後に「フォルムチェンジ」する
B ブロック攻撃:ため	[前] + [△] (長押し)		ブロック貫通/動作後に「フォルムチェンジ」する
B 弾き返し	[前] + [R]	切り返し	相手の攻撃を軽減/タイミングよく攻撃をかわすこと/ダメージ減少が継続する
- 共鳴バースト	[共鳴ゲージMAXで] [L] + [R]		共鳴バースト中は、常にグッドステータス時と同様の強化が出せるようになる

フィールドフェイス専用

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
N シュート攻撃	[Y]	足止め狙い	各種シュート攻撃、ボケモンわざでキャンセル可能/[R] で「フォルムチェンジ」可能
N シュート攻撃連携	[Y] + [Y]		
N ボケコンボ1	[横] + [Y]		
N サイドシュート	[横] + [Y]		タイミングよく軌道変化/各種シュート攻撃、ボケモンわざでキャンセル可能/[R] で「フォルムチェンジ」可能
N サイドシュート～ステップ	[横] + [Y] + [R]		
N フロントシュート	[前] + [Y]	フェイスチェンジ狙い	
N バックシュート	[後] + [Y]		各種空中攻撃でキャンセル可能
N ボケコンボ2	空中で [Y]		
N ジャンプシュート	空中で [Y]	攻めのきっかけ	各種空中攻撃でキャンセル可能
N ボケコンボ3	空中で [横] + [Y]		
N ジャンプサイドシュート	空中で [横] + [Y]	攻めのきっかけ	各種空中攻撃でキャンセル可能
N ホーミング格闘	[X] + [X]		ボケモンわざでキャンセル可能/[R] で「フォルムチェンジ」可能 両足着地時だけ軌道変化/軌道変化/軌道変化/軌道変化/軌道変化
N ホーミング格闘:ため	[X] + [X] (長押し)		ブロック貫通/ガードクラッシュ
N ジャンプ格闘	空中で [X]	フェイスチェンジ狙い	※で軌道変化

デュエルフェイス専用

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
N ボケコンボ4	[Y] + [Y] + [Y]	主カダメージ攻撃	
N 弱攻撃	[Y] + [Y]		ボケモンわざでキャンセル可能/動作後に「フォルムチェンジ」する
N 弱攻撃～強攻撃派生	[Y] + [Y] or [Y] + [Y] + [Y]		タイミングよく [L] or [R] でパワーアップ
N 前入れ弱攻撃	[前] + [Y]		2段目を連らせて出す2回パワーアップ
N 後ろ入れ弱攻撃	[後] + [Y]		
B 構え弱攻撃	[上] + [Y]	空中の相手に強い	動作後に「フォルムチェンジ」する
N 伏せ弱攻撃	[下] + [Y]		
B 伏せ弱攻撃～強攻撃派生	[下] + [Y]		動作後に「フォルムチェンジ」する
N 空中弱攻撃	空中で [Y]		

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
N 空中弱攻撃～強攻撃派生	空中で [Y] + [X]		動作後に「フォルムチェンジ」する
N ボケコンボ5	[X] + [X]		
N 強攻撃	[X]	攻めのきっかけ	各種強攻撃、ボケモンわざでキャンセル可能
N 強攻撃～ステップ	[X] + [前] + [R] or [X] + [後] + [R]		
N 前入れ強攻撃	[前] + [X]	主カダメージ攻撃	タイミングよく [前] + [R] でパワーアップ
N 後ろ入れ強攻撃	[後] + [X]		ブロック貫通
N 構え強攻撃	[上] + [X]	つかみ攻撃に強い	
N 伏せ強攻撃	[下] + [X]	相手をダウンさせる	
N 空中強攻撃	空中で [X]		※で軌道変化

シールドフォルムバーストアタック

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
B 冥界霸王斬	[シールドフォルム中、共鳴バースト状態で] [L] + [R]		ブロック貫通/動作後に「フォルムチェンジ」する

シールドフォルムボケモンわざ

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
B かげうち	[シールドフォルム中]に [△]		動作後に「フォルムチェンジ」する
B かげうち:ため	[シールドフォルム中]に [△] (長押し)		ブロック貫通/動作後に「フォルムチェンジ」する
B ラスターカノン	[シールドフォルム中]に [前] + [△]		ブロック貫通/動作後に「フォルムチェンジ」する
B せいなるつるぎ	[シールドフォルム中]に [後] + [△]		動作後に「フォルムチェンジ」する/「フォルムチェンジ」するとダメージを受ける

シールドフォルム固有アクション

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
- 特殊効果	-		フェイスチェンジ時だけ「フォルムチェンジ」する
B シールドフォルム待機	シールドフォルム中に何もしない or [△] を入力		ブロック成功後に「フォルムチェンジ」する 「ブレッドフォルム」に移行/自分が「移動速度アップ」付与 一定時間だけ「フォルムチェンジ」を行う自分だけ移動速度アップ/付与 行動中にグッドステータス機能は真なる
- フォルムチェンジ(ブレッドフォルム移行)	[シールドフォルム中]に [Y] など		
- ブレッドシフト	[シールドフォルム中]に [Y]		動作後に「フォルムチェンジ」する
- ステップ	[シールドフォルム中]に [R] 押し方向に [R] 2回入力 or [前] or [後]		消えている時は無敵状態/動作後に「フォルムチェンジ」する
- 共鳴バースト	[シールドフォルム中、共鳴ゲージMAXで] [L] + [R]		動作後、「ブレッドフォルム」に戻る
- サポートボケモン	[シールドフォルム中、サポートゲージMAXで] [L]		動作後、「ブレッドフォルム」に戻る

フィールドフェイス専用

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
B シュート攻撃	[シールドフォルム中]に [Y]		[R] or [横] + [R] で「フォルムチェンジ」可能
B シュート攻撃連携	[シールドフォルム中]に [Y]		
B サイドシュート	[シールドフォルム中]に [横] + [Y]	足止め狙い	[R] or [横] + [R] で「フォルムチェンジ」可能
B サイドシュート:ため	[シールドフォルム中]に [横] + [Y] (長押し)		[R] or [横] + [R] で「フォルムチェンジ」可能
B フロントシュート	[シールドフォルム中]に [前] + [Y]	フェイスチェンジ狙い	
B バックシュート	[シールドフォルム中]に [後] + [Y]		
N ホーミング格闘	[シールドフォルム中]に [X]	空中の相手に強い	[R] or [横] + [R] で「フォルムチェンジ」可能
N ホーミング格闘:ため	[シールドフォルム中]に [X] (長押し)		押し方向に [R] 2回入力 or [前] or [後] or [R] + [前] or [R] + [後] で「フォルムチェンジ」可能 ボケモンわざでキャンセル可能/動作後に「フォルムチェンジ」する
B デュエルフェイス専用	[シールドフォルム中]に [X]		ブロック貫通/ガードクラッシュ/動作後に「フォルムチェンジ」する

デュエルフェイス専用

アクション名称	コマンド	用途・長所	備考
B ボケコンボ6	[シールドフォルム中]に [Y] + [Y]	主カダメージ攻撃	
B 弱攻撃	[シールドフォルム中]に [Y]		ボケモンわざでキャンセル可能/[R] で「フォルムチェンジ」可能
B 前入れ弱攻撃	[シールドフォルム中]に [前] + [Y]		[R] で「フォルムチェンジ」可能
B 後ろ入れ弱攻撃	[シールドフォルム中]に [後] + [Y]	空中の相手に強い	[R] で「フォルムチェンジ」可能
N ボケコンボ7	[シールドフォルム中]に [X]		
N 強攻撃	[シールドフォルム中]に [X]	つかみ攻撃に強い	ボケモンわざでキャンセル可能/[R] で「フォルムチェンジ」可能
N 前入れ強攻撃	[シールドフォルム中]に [前] + [X]		※前入れで軌道変化/動作後に「フォルムチェンジ」する

フィールドフェイス専用

おすすめコンボ

アクション名称	コマンド	備考
N [バックシュート] [後] + [Y] キャンセル [ボケコンボ2] 空中で [Y]		
N [デュエルフェイス専用]		
N [空中強攻撃] 空中で [X] [ボケコンボ4] [Y] + [Y] + [Y]		
B [ブロック攻撃:ため] [X] + [△] (長押し) [ボケコンボ6] <シールドフォルム中> [Y]		