

《オーバーマン・キングゲイナー》

効果モンスター【オーバースキル】

星4 / 水属性 / 戦士族 / 攻 1900 / 守 1000

このカードの召喚に成功した時、自分のデッキから「オーバーフリーズ・バレット」1枚を墓地へ送ることができる。

この効果を発動したターン、このカードは攻撃できない。

このカードが表側表示で存在する限り一度だけ、フィールド上に存在する全てのアイスカウンターを取り除くことができる。

エンドフェイズまでこのカードの攻撃力は、この効果で取り除いた個数×400ポイントアップする。

オーバースキル：このカードの攻撃力は1000ポイントアップし、

このカード1体を対象とする魔法・罠・モンスター効果を無効にする。

オリジナルカード-Infinity-で登場した水属性・戦士族の下級モンスター。

オーバースキルを持つオーバーマンの1体であり、召喚時の誘発効果と起動効果、オーバースキルによる永続効果の3つの効果を持つ。

同じ水属性・戦士族の下級アタッカーである《紅き月の従者 十六夜咲夜》と並ぶ1900の攻撃力と優秀な数々の効果でデュエルをサポートしてくれる。

召喚時の誘発効果ではデッキから《オーバーフリーズ・バレット》1体を墓地へ送ることができる。

《オーバーフリーズ・バレット》は墓地から除外する事で効果を発揮する下級モンスターであるため、即座にその効果を使用できるようにする。

デッキ圧縮や墓地肥やし、《オーバーフリーズ・バレット》の効果を使用するならばアイスカウンター1個分を得る事にもなる優秀な効果だ。

《絶対氷壁》下ならば、このカードの召喚がそのまま相手モンスター1体の攻撃力700ダウンになるとも捉えられる。

しかしこの効果を発動する場合、デメリットとして召喚ターンにこのカードは攻撃できなくなってしまう。

下級アタッカーとして優秀な攻撃力を持つこのカードの攻撃を封じてしまうのは痛いため、戦況に応じて発動の有無を切り替えよう。

先攻1ターン目や、カード効果で攻撃を封じられている時に使用できるならば理想的だろう。

二つ目の起動効果は、フィールドのアイスカウンターを全て取り除く事でエンドフェイズまでこのカードの攻撃力を上昇させるというもの。

上昇率はそれなりに高く、《フリージングゴフィン》あたりとコンボすればそれだけで3100もの攻撃力を得られる。

場が膠着し《氷精チルノ》の効果でアイスカウンターが溜まっていたり、《コールド・エンchanター》で一挙にアイスカウンターを稼げるならば相当量のATKを叩き出す事も可能。

だがアイスカウンターデッキにとって、場のアイスカウンターをいかに有効活用するかというのが命題である事は使用者ならば承知の通りであろう。

1ターンの攻撃力アップのために迂闊に発動して、防御カードなどでその攻撃を無効にされてしまうと目も当てられない事になるので注意したい。

またこの効果で取り除かれるアイスカウンターはフィールド全てに及ぶため、【アイスカウンター】のミラーマッチにおいては猛威を振るう事となるだろう。

氷を操るオーバーマンながら、逆にその氷に対して最大の戦力とも成り得るのはまさに原作イメージを踏襲していると言える。

オーバースキル発動中は、攻撃力の底上げと対象を取る効果を完全に防ぐ事が可能。

攻撃に防御に、非常に安定感のある効果であり、チャンスがあるならば積極的に狙って行って損はしない効果だろう。

ただし、《オーバースェン》自身には攻守上昇効果はないため、ダメージステップにそのカードと効果を発動できない点は注意。

このカードを使用する場合、【アイスカウンター】または【オーバーマン】、あるいはこのカードを軸にその両方を組み合わせたデッキで働く事になるだろうが、

下級アタッカー、デッキ圧縮やアイスカウンターの付加、起動効果による瞬間最大火力、使いやすいオーバースキルによる着実なアド稼ぎ等、

非常に多岐に渡る活躍が見込める優秀なモンスターである。さすがは主人公といったところか。

- ・ 《オーバーフリーズ・バレット》は原作でこのカードが使用する弾丸であるが、《オーバーフリーズ・バレット》の方がこのカードよりもだいぶ早く実装されており、その登場は第三期。使い手の登場までなんとおよそ一年半もの時間が経過する事となった。

オーバースキル発動時メッセージ「オーバースキル「加速」！」

対象を無効にする時「キングゲイナーが超加速し対象効果をかわした！」

攻撃名は「**チェンガン!**」 攻撃力が上昇していると「**フォトンマッ・リング!!**」 大きく上昇していると「**オーバーヒート!!!**」

- 元ネタにおいて

TVアニメ「**オーバーマン キングゲイナー**」に登場する主役メカ。

ヤープンの天井所属のオーバーマンとして主人公ゲイナー・サンガが乗り込み、ゲイナー自身のオーバーセンスと相まって作中を通して大活躍を見せる。

伝説のアーリーオーバーマンの特性を持った機体であり、最凶の[《オーバーマン・オーバーデビル》](#)に対抗するために作られたものであるとする説もある。

そのオーバースキルは「加速」。この加速は単なる[超高速の動き](#)というだけではなく、分子レベルでの運動の加速といった意味合いも含まれており、オーバーデビルとの最終決戦で使用した最後の技「オーバーヒート」はこのオーバースキルを利用した技である。

関連カード

- [《オーバーセンス》](#)