

## 用語集

関係ない単語の登録は控えてください。  
また、用語解説で略称を使うのは控えてください。

あ行

青蟹

赤蟹

アンチ

アンチ編成

1日ザク

撃ち捨て

似非グラップル

置き撃ち

オーバーコスト編成

か行

カット

ガードor打消し(無効化)

環八

キーパー

金閣

グラップル

硬直

さ行

サイサリス

ジオン水泳部

シャアザク

シャアズゴック

ずらし撃ち

爺さん

ジャンピングショット&スナイプ

た行

タックルダウン

たまねぎ

タンク

タンク編成

弾幕

中遠狙

な行

ノーロック(NL)

は行

バズサイサ

フワフワジャンプ(フワジャン)

ま行

ミサイサ

や行

ら行

わ行

A~Z

BR

BSG

FCS(エフ・シー・エス)

MG

QD(クイック・ドロー)

QDC(クイック・ドロー・キャンセル)

QS (クイック・ストライク)

QSD (クイック・ストライク・ドロー)

QD外し (クイック・ドロー外し)

## あ行

### 青蟹

ズゴックの俗称。ジオン水泳部の中距離担当。  
AC版よりミサイルの誘導が弱体化したものの、安定した火力を持つ。

### 赤蟹

ズゴック(S)のこと。青いやつのスゴイ版  
完成度の高いズゴックのエース機仕様なだけあり非常に高性能。

## アンチ

「アンチタンク」が語源で、拠点攻撃を行う敵(遠距離砲撃型MSなど)  
を撃破する役割のこと。  
使い方：「俺アンチ行くから護衛頼みます。」

## アンチ編成

遠距離砲撃機や対拠点装備の機体を加えずに組んだ編成のこと。  
8VS8など多人数戦の多いAC版ではあまり見かけないが本作では時折見かける編成。  
砲撃ポイントに限られるジャブロー地下や、  
タンクを発見しやすいタクラマカンで見られることがある。  
基本的に敵タンクの拠点攻撃を妨害し、敵機撃破時の最終的なコスト消費で勝つ戦法。  
護衛に押し返され、拠点破壊を許すと一気に不利になるためやや難易度の高い。  
両軍ともアンチ編成だと乱戦必死、中距離以遠は稼ぎ時ではあるが・・・

## 1日ザク

ザクを指す。  
AC版への実装当時、新規機体w k t kしていたプレイヤーを裏切ったことで有名。  
紙装甲、使い勝手の悪さなどから1日で使うことをやめるプレイヤーが多かった。  
元ネタは漫画「魔法の少尉ブラスターマリ」。

## 撃ち捨て

戦闘の間合や、拠点に戻った際など安全なタイミングを見計らい、  
少なくなった射撃武器の弾を撃って、わざとリロードを行うこと。  
これを使いこなせないと戦闘で死ぬ確率が高くなるので  
早めに練習をしてクセにしておいたほうが良い。

## 似非グラップル

グラップルの操作を行い隙を減らすこと。  
PSP版では小ジャンプが高く(?)なり完全ではないがしないよりはまし。  
ガンダムなどダッシュ時の隙が大きな機体ほど効果が大きい。

## 置き撃ち

ビーム・ライフル系武器で用いられるテクニック。  
敵の移動方向に向けて撃つ方法で、単発になっただけで撃ちと考えるとわかりやすい。  
敵の移動先にビームを置くから置き撃ち、まんまである。  
ガンダムG-3だとこのテクニックは必須、狭いロック幅を逆手に取ったテクニック。  
敵からすると警報音も鳴っていないのに被弾するためなかなか嫌らしい。

## オーバーコスト編成

高コストな機体を入れまくった編成。  
連邦はガンダム系、ジオンだとギャン等各種高性能機を3機ほど入れると  
戦力ゲージの半分よりMSの合計が上回ることになり(装備によるが)、機体の性能面で  
優位に立てるが1落ちするだけで致命的になる。  
MSの性能が戦力の決定的差では無いことを考え、ご利用は計画的に。

## か行

## カット

味方が三連撃を食らっている時自分の武器で連撃をとめる方法。  
格闘の無敵方向は画面中心から-45度前後なので、敵機の左右の真横  
と背後がカットできる範囲である。自機が格闘した際前方でした時は、  
雑ざ払いになりやすい。BR装備の時、横からの攻撃は、格闘終了時の  
降着でしか狙えないので、出来るだけ背後からの攻撃が当たりやすい。

## ガードor打消し(無効化)

三すくみをうまく使う方法事で、格闘ボタンで相手のメイン&サブを、  
一時的に、無効化することが出来る。  
特に連射の効かないRB系やバズーカ系に一時的に有効だがMG系や、  
範囲攻撃系(グレネードやクラッカー)等には不利。  
無闇に格闘すると降着で意味も無くダメージを食らい  
負けやすくなるので注意しよう。

タイミングが合わないと無効化されないので注意。

## 環八

[ガンダムEz-8](#)の略称・俗称。  
高コスト機なのに簡単に落ちるEz-8のことを機体名のEzをeasyとかけて  
「簡単」「簡8」と呼ばれ、さらに「簡8」が「環八」に変化した。  
(ガンダムEz-8のページより。)

## キーパー

タンクの砲撃を自機で受け止めて拠点破壊を防ぐ事。  
一部の剛の者はこの行為を平然と行い、文字通り身を挺して拠点を守る。  
キーパーが撃破されてしまったら敬意を込めてこう言おう  
「森崎くん 吹っ飛んだ！」

## 金閣

カテゴリーの近接格闘機と近距離戦型を指す。  
決して外観が金色でゴージャスな歴史的建造物ではない。  
戦線を維持する、自軍砲撃機の護衛、敵砲撃機への攻撃など、いわゆる前線で戦う機体。  
拠点への攻撃力が皆無(一部例外アリ)など、白兵戦のみを想定した機体が多い。  
バランス的には3機くらい入っていると安定する。

## グラップル

ダッシュの終わり際に一瞬だけ小ジャンプを行い、ダッシュの多大な隙を  
小ジャンプの微小な隙に置き換えるテクニック。  
PSP版ではこのテクニックを完全に行う事はできない。  
同様の操作で隙を短縮させる事を似非グラップルと言う。

## 硬直

VSシリーズプレイヤーでもお馴染みのジャンプやダッシュの際の隙のこと。  
基本的にはただ撃っても当たらないので、敵の硬直を狙って撃つことがベターになる。  
逆に敵もこちらの硬直を狙っているので不用意にダッシュなどはするべきではない。  
ダッシュ硬直を障害物で身を隠すなど工夫をすると生存しやすくなる。

## さ行

### サイサリス

[ガンダムGP02A \(MLRS仕様\)](#) および [ガンダムGP02A \(ビームバズーカ仕様\)](#) の事。  
原作のコードネームが「ガンダムサイサリス」のためこう呼ばれる。

## ジオン水泳部

ジオン軍の水陸両用MSの総称。  
[ズゴック\(S\)](#)  
[アッガイ](#)  
[ゴッグ](#)

## ズゴックの4機

### シャアザク

言うまでも無くザク(S)のこと。  
通常のザクとは違い、赤い彗星のパーソナルカラーが特徴。  
よく勘違いされるが型式のSは指揮官用の事でありシャアの頭文字ではない。  
ちなみにシャアの頭文字はC。

### シャアズゴック

こちらも言うまでもなくズゴック(S)のこと。  
シャア専用機恒例の赤いペイントが目を引く。  
しつこいようだが型式のSはシャアの頭文字ではない。  
ジェネレーターの高出力化、機動性、装甲の軽量化・強化などを施した物をS型と言い、  
1年戦争末期は量産機も含めて全てS型になっている。  
原作のジムブチヌキシーンが非常に有名であり、本シリーズでは元の機体よりも  
格闘性能が格段に高くなっており、PSP版では近接カテゴリ、  
AC版では格闘カテゴリなので原作通りにジムを殴ってみよう。

### ずらし撃ち

あえてロックせず相手の移動方向に向けて射撃する事を“ずらし撃ち”という。  
MG系がやりやすい。  
特にBR装備の機体に、使用する事ができれば牽制したり、  
先読みで相手にダメージを与えられる。

### 爺さん

ガンダムG-3の俗称。  
ガンダムG-3 じい3 爺さんと変化したと思われる。  
他に「爺3」とも呼ばれる。

### ジャンピングショット&スナイプ

ジャンピングショットはフワジャン中にメイン武器による攻撃。  
ジャンピングスナイプは固定ロックできるスナイパーのみが出来る攻撃方法で、  
高台などの市街地戦でもっとも使われる手法。  
対スナ やゲルG、アンチタンクに向いている。  
ただし非常に短い時間で照準を合わせる技術が必須、要練習。

### た行

### タックルダウン

タックル中に射撃攻撃が当たると、どんな射撃でも（魚雷等の特例もあり）  
ダメージ50&ダウンする点を逆手に取った技。

基本的にはダッシュ硬直等の、ブーストで回避できない場合に使われる。  
狙撃やBR&バズーカ等の高威力の射撃や、連続攻撃系の射撃攻撃を撃ってきた時、  
大ダメージを被るよりも大人しくタックルで50ダメージを貰おうと言う技。  
弾速の早いBRには若干使いにくいですが、ドム等のバズーカ系は弾速が遅く  
分かり易いので、もしもの時に備えて覚えておこう。

## たまねぎ

ジャブロー地下ジオン軍の拠点のアッサムのこと。由来は御察してください。  
近づいてもアッサムリーダーなんかは飛ばしてこない。

## タンク

遠距離砲撃機や対拠点装備のMSを指す。  
敵拠点を破壊する事が主な任務になり、拠点を落とせるかで大きく戦況が変わるので、  
慣れていないと足を引っ張りかねないので注意。  
また、護衛に頼りきりではなくレーダーをよく見て敵機が近づいてきたら自衛も行う等、  
臨機応変に対応することも大事。  
拠点攻撃装備の狙撃機も動きはタンクに近くなる。

## タンク編成

遠距離砲撃機などの対拠点MSを加えた編成。  
基本的にタンクはタイミングをつかがい砲撃ポイントへ向かい、友軍機はそれを護衛し  
敵にタンクがいたらアンチを出す。  
ただし、護衛過剰になり敵タンクに砲撃をゆるしたり、  
護衛不足で自軍タンクが落とされるなど  
近接機と格闘機は常に数に数を配らないとうまく機能しなくなるので注意。  
敵もタンク編成だとスピードが命。すばやく敵タンクを撃破し、敵拠点の破壊をすること。  
天敵はアンチ編成だがうまく押し返せると勝利が見えてくる。

## 弾幕

マシンガン系の武装を敵を赤ロックせずにばら撒く事。  
基本的に前線のライン上げや敵の侵攻を防ぐのに使われる。

## 中遠狙

近距離戦型以遠の、中距離支援型、遠距離砲撃型、狙撃型など、  
要は後衛を担当するMSの総称。  
強力な支援砲撃や、対拠点能力に優れる反面、接近されると弱い。  
狙撃機に至っては逃げる時間稼ぎをする程度なのでレーダーには常に気を配ろう。  
編成バランスは1機が安定する。  
タクラマカンなど、戦場と戦法によっては2機でも問題は無いが、  
その分前線の負担が増える点に注意。  
人によっては「中塩素」や「厨遠祖」などと変換されるが基本的にはこれを指す。

## な行

## ノーロック (NL)

遠距離砲撃機によるノーロック (NL) の拠点攻撃。  
ロックは拠点の真ん中にされるため、有効射程範囲ギリギリ (ロックできない所) から、  
拠点前方を撃つと言う攻撃方法。  
ほとんどのMAPにそのNLポイントがあるが、きわめて使い辛い。  
対人戦で持ち出すには経験と慣れが必須事項。

## は行

## バズサイサ

[ガンダムGP02A \(ビームバズーカ仕様\)](#) の俗称。  
連邦の[ガンダムGP02A \(MLRS仕様\)](#) と区別するため、この呼び名が生まれた。

## フワフワジャンプ (フワジャン)

ジャンプボタンを連打による空中浮遊色々と使い道がある。  
が、フワジャン中にクラッカーや誘導兵器をされるとHITするので、  
注意して使おう。

## ま行

## ミサイサ

[ガンダムGP02A \(MLRS仕様\)](#) の俗称。  
ジオン側のガンダム[GP02A \(ビームバズーカ仕様\)](#) と区別するためにこう呼ぶ。  
「ミサリス」とも呼ぶプレイヤーもいる。  
AC版で鬼畜誘導 & マルチロックオンという坂野サーカスばりの猛威を振るったMLRS(B)は  
やや弱体化したものの、それでも根強いアンチの帝王。

## や行

## ら行

## わ行

## A~Z

---

### BR

---

ガンダムなどが持つ「ビーム・ライフル」の略。  
強力な攻撃力と弾速を持つが、コストが増えリロードが遅く誘導性が皆無など  
慣れない内は扱いにくい。  
ビーム・スプレーガンと同じ感覚で使うと当たらない弾は切れるので散々な目にあう。  
しっかりと硬直を狙う練習をしよう。

### BSG

---

ビーム・スプレーガンの略。主にジム系列のMSが装備する。  
感覚はビーム・ライフルに近いがこちらはある程度連射が利き、若干の誘導性があり、  
リロードもなかなか早い。  
その分威力と弾速は控えめになっている。

### FCS (エフ・シー・エス)

---

Fire Control System(射撃管制装置)の略で、  
本作でいうと射撃の有効射程範囲に敵が入ったときに出るあの青色の照準の事。  
ロックオンして攻撃するよりもすばやく攻撃を出せるため、  
ビーム系武器などの攻撃にはこれを使ったほうが良いときもある。

### MG

---

マシンガン系の武装の事。  
多くの機体がマシンガン系の武装を装備しているので実質一番使う武装。  
削りに牽制、ラインの押し上げやタックル潰しなど幅広いニーズに対応できる。

### QD (クイック・ドロウ)

---

1~3連撃の後にできるメインorサブ射撃で大ダメージ与える、  
格闘MSのみの特権技。

### QDC (クイック・ドロウ・キャンセル)

---

格闘機でクイック・ドロウをするときにジャンプなどをして、  
格闘後の硬直をキャンセルしてすぐに移動すること。  
これを利用したQD外しがある。

### QS (クイック・ストライク)

---

メイン射撃 格闘3連撃をすることができる。  
近距離戦型MSと格闘MSができる技。

## QSD (クイック・ストライク・ドロー)

---

QS+3連撃+QD (メイン射撃 格闘3連撃 メインorサブ射撃)。  
これも、格闘MSの特権技。  
中高バランサー機体を相手にしたときのみ可能。  
しかし隙が多いので注意して使っていこう。

## QD外し (クイック・ドロー外し)

---

QDCを応用してQDの射撃を意図的に外す技。  
敵がダウンしないため、すばやく敵を倒せる。  
マシンガン系の武器を持った機体なら大概できる。  
しかし、対策を心得ているプレイヤーには通じない事があるため過信は禁物。