

用語

[トップページへ戻る](#)

- [用語 \[#Top\]](#)
 - [ゲーム全般に関わる用語 \[#Game\]](#)
 - [戦闘、戦略・戦術に関する用語 \[#Strategy\]](#)
 - [部隊編成、ユニット構成に関する用語 \[#Unit\]](#)
 - [戦闘中に表示される効果 \[#Display\]](#)
 - [略表記 \[#Abbreviation\]](#)
 - [2chなどの掲示板で使われる略称・愛称・蔑称 \[#Nickname\]](#)

ゲーム全般に関わる用語

センモニ
センターモニター
メインモニター

ガンダム頭とザク頭の間にある2枚の画面からなる大型モニター。

ランキングや大戦の戦況などの情報が表示される他、出撃する戦場の選択もここを見ながら行う。

サテ
サテライト
プレイヤーが座る筐体。

基本的に、一つのメインモニターに対して8つのサテライトが配置されている。筐体中央にカードを動かす盤面、左にトラックボール、右に各種ボタン、奥にモニターがある。全ての操作を行うため、さながらプレイヤー部隊の司令管制塔ともいえる。

IC
ICカード

ゲームの戦績やキャラクターのレベルなどの記録を保存する媒体で、プレイ時には必須。

スターターにも1枚入っているが、100回のプレイで記録不可能になる為、別売りのICカード(500円)を購入する必要がある。プレイ後の置き忘れに注意。

スリーブ
インナースリーブ

プレイカードを保護する為のビニール製の透明な入れ物。

レアリティの高いカードなどはこれに入れておくと傷がつきにくい。30枚入りの別売り(200円)もある。

5連装スリーブ

一つのユニットを構成する5枚のカードを一纏めにするスリーブ。

プレイ中は、パイロットが一番下になるように折りたたんで動かす。5連装スリーブに入れなくても、盤面上で横一列に並べればユニットとして認識されるので、使

用必須というわけではない。
しかし、よく使うユニットなどはこれに入れておくといちいち並べなくてもいいので便利。

サイドローダー

スリーブの親戚のようなもの。硬めのプラスチック板の間にカードを入れる。

スリーブと組み合わせて使うのが一般的。
パイロットカードだけ5連装スリーブに入れずにこれに入れておくと戦闘中に動かしやすい。

全国対戦

「全国」のプレイヤーとの対戦モード。

対戦相手は、同ステージにいる自分と近い「階級」のプレイヤーから選ばれる。
昇格戦・降格戦が発生し、戦闘の勝敗によってプレイヤーの階級ゲージが昇降。
メインモニターに大きく表示された **4箇所**の**ステージから戦場を選択する**。
4箇所はそれぞれ、宇宙（コロニー）エリア、地上エリア、その他（水中や冷地、砂漠など）エリア、特殊作戦のエリア。
特殊作戦のステージは、この全国対戦モードでのみプレイすることができます。
特殊作戦のステージには、全国投票により決定された「交戦規定（レギュレーション）」に則った部隊のみが出撃できる。
なお、全国対戦のステージは、1日毎に変更になります。

店内対戦

同じ店舗の他プレイヤーと対戦することができます。

対戦相手は、同ステージにいる自分と近い「コスト」のプレイヤーから選ばれます。
昇格戦・降格戦は発生しません。
仲間内での対戦は、この店内対戦で行うことになる。
戦場は、ワールドマップに点在する **ステージ**の中で、特殊作戦専用のステージを除いた **24箇所**の**ステージから自由に選択できる**。
また、そのステージに店内対戦待ちのプレイヤーがいる場合は、赤い **表示**が表示される。

一人用

「CPU」とのみ対戦するモードです。

少尉以降の階級では、降格戦は発生しますが昇格戦は発生しません。
戦場は、ワールドマップに点在する **ステージ**の中で、特殊作戦専用のステージを除いた **24箇所**の**ステージから自由に選択できる**。

ユニット

パイロット、メカニック、ウェポン×2、カスタムの5枚を一纏めにした単位。

時と場合によって、カスタムやウェポンを登録せず4枚以下になることもあるが、6枚以上になることはない。
基本的に、パイロットとメカニックは必須。

パプワする

ミデアする

パプミデする

カード資産の乏しい初心者に、自分が持っている不必要なカードを無償で提供すること。

提供するものは、汎用性の高いMSや武器が喜ばれる。
この際、同時に戦術や部隊編成の相談にも乗ってあげると、よりベター。
ジオンの補給艦「パプワ」及び連邦の輸送機「ミデア」が由来。

スターターパックや、そこに入っているカード類を指す。

0083でのスターターに入っているカード類は、排出されない。
パイロットは射撃重視キャラと格闘重視キャラの組み合わせで、一通りの武器や盾も入っている為、初心者が基本的な動きを覚えるには十分な戦力が用意されている。
連邦STのジムキャノンは連邦得意の長距離攻撃に、ジオンSTのザク改はジオン得意の近距離戦闘に、それぞれ対応できるようになっている。
また、両軍ともST盾がスロット2であることから重宝する。
ちなみに、0079時のスターターは、連邦 = 先行量産型ジム、ジオン = 旧ザクだった。

C(コモン)

UC(アンコモン)

R(レア)

一般的に「レアリティ」と呼ばれ、簡単に言えばそのカードの「珍しさ」を表しています。

C(コモン) UC(アンコモン) R(レア)という順にカードの封入数が少なくなっています。
つまりレアが一番価値が高いカードです。
ただしレアリティは必ずしも強さに直結していないので注意。

- コモン 左の縁が黒くない
- アンコモン 左の縁が黒い
- レア 光っている

戦功ポイント

戦闘終了時の自軍と敵軍の勢力ゲージが集計され、その差によって勝敗のグレードが変化する。

高い評価を得るほど戦功ポイントは多く支給され、公式サイトランキングに入賞しやすくなります。

評価	戦果	戦闘終了時の状況
高	完勝	(母艦を除く)自軍ユニットが1度も撃墜されずに、敵軍を全滅させる
	圧勝	かなりの大差で優勢
	勝利	優勢
	局地的勝利	僅差で優勢
	引き分け	互角
	局地的敗北	僅差で劣勢
	敗北	劣勢
低	大敗	かなりの大差で劣勢
	完敗	(母艦を除く)敵軍ユニットを1度も撃墜できずに、自軍が全滅される

階級ゲージ

戦闘終了時の画面右側に表示されるゲージ。勝利で増加、敗北または引き分けで減少する。

ゲージが現在の階級の幅の一番上にあるときに、全国対戦で勝利すると昇格できる。
なお、二等兵～准尉までは勝敗に関係なくゲージが上昇し、全国対戦でなくても昇格する。

ミリタリーバランス

プレイヤーが戦闘後に獲得した戦功ポイントが全店舗共通で集計され、その結果により、両軍の勢力図が変化する。

翌日に、戦功ポイントが多かった側の勢力圏数が増加し、その軍の特殊作戦が行われる。
これらの勢力圏の数と、成功した特殊作戦の数がエンディングの内容に影響を与え、史実とは異なるエンディングで終戦する可能性がある。
(一年戦争でのジオン軍勝利やデラース紛争での星の屑作戦失敗)

戦闘、戦略・戦術に関する用語

戦闘シミュレーター

対人戦で、同軍に属するプレイヤーとの対戦するときに表示される。

「同軍同士で戦うなんておかしい!」という突っ込みに対する、いわゆる雰囲気作り。
相手のパイロット名には全て[AI]と付くが、別にオートパイロットという訳ではなく、ちゃんと人が動かしている。
このシステムの導入で、マッチングの確立が上がり、同軍のパイロットとも戦うことになった。
ちなみに、戦闘シミュレーターでの対戦結果は、ミリタリー・バランスには影響しない。

特殊部隊

特殊部隊は0083から導入された1人用プレイ時に一定確立で乱入してくる特殊な編成の敵部隊。

基本的にキャラクターやウェポン、カスタムなどで、原作や設定を再現した部隊が登場する。
倒すと がもらえ、一定個数集めると通り名を入手することができる。
CPUのLv.99またはLv.55で出現するが、一度倒しても同じ戦場で再び出現することがある。
「原作では登場するがカード化されていないキャラクター」は、「一般兵」として出撃してくる。
パイロットのレベルは、Lv.99特殊部隊は全てMAX。
原作を再現する為に、最大使用コストを度外視したような編成をしてくることもある。

ア・バオア・クー宙域の特殊部隊は、(概算でも)

ジオン側は、シャア+ガトー+キマイラ隊で総コスト2090以上
連邦側は、WB隊とジャック・ザ・ハロウィン隊で総コスト1800以上

Lv.55特殊部隊はLv.99特殊部隊の劣化版といえる存在で、部隊の一部メンバーが欠けていたり、武装・カスタムがなかったりする。

またパイロットレベルも通常の敵と同様でバラバラである。
「両雄激突編」からすべての戦場で特殊部隊が出現するようになり、種類も大幅に増えた。

予備戦力

勢力ゲージの黄色いゲージを指し、最大運用コスト・出撃総コストに関係なく常に一定の400コストです。

このゲージが残っているときにHPが0になると「一時撤退」となり、撃墜から一定時間後に「再出撃」が可能になります。
ユニットのコストが395以内なら予備戦力ゲージが満タンからミリ残りますが、400以上は予備戦力ゲージが消耗されてしまいます。
予備戦力が消耗されると通常の戦力ゲージに移行し、以後撃墜されると再出撃が出来なくなります。
また、予備戦力ゲージがある間に撃墜されると1機につき100消費されるので、最高4機撃墜されると予備戦力ゲージが消耗されます。
ユニットのコストが残り予備戦力を上回っても予備戦力消耗だけで、オーバーした分が通常ゲージに影響を与える事はありません。
ただし、再出撃したときに最大HPがあらかじめ減らされているペナルティがあります。
例えば、予備戦力残り10程度でコスト300以上のユニットが一時撤退し再出撃すると最大HPが半分近く減っています。

(0083Ver.1.01からはペナルティが更に厳しくなった。)

また、0083より「強行軍」や「策謀の宙域」と言った、予備戦力を消費して強力な効果を得られるカスタムの登場により、予備戦力ゲージの使い方の幅が広がった。

再出撃システム

予備戦力ゲージがある状態で撃墜されたユニットが、再び出撃可能になるシステム。

「再出撃」に要する時間は、残存する味方ユニット数とユニットのコストにより変化します。基本的に生存する部隊数が多く、次にコストが高いほど時間が掛かります。(最短5秒で再出撃可能。)

単機出撃や母艦以外一機もない場合はほとんど5秒で復帰すると考えてよい。

撤退中に別のメカが一時撤退すると、先に撤退しているメカの再出撃に要する時間が短縮される事があります。(生存する部隊数が減ったため)

再出撃は常に最後方から出現します(出撃位置を調整可能)が、降下パックを持つメカは戦闘開始時同様に盤面下半分の好きな位置から再出撃可能。

再出撃直後は無敵で、一定時間敵からロックオンされることはありません。

再出撃したメカは再出撃直後にすぐに敵をロックオンする事が出来ます。

脱出機能のあるメカは、予備戦力が残っているときは青いHPゲージが0になっても「脱出機能作動」ではなく「一時撤退」となり、予備戦力はユニットの総コストの分だけ減少します。

予備戦力が消耗した後にHPが0になって初めて脱出機能が作動します。

Gスカイ・イーザーやド・ダイなどのMS搭載可能ユニットを利用したユニットは、利用している飛行ユニットが破壊されて「脱出」と表示されても、再出撃の対象にはならない。

つまりは、MS搭載可能ユニットはシールドと同様の扱い。

なお、カスタム「簡易メンテナンス」を装備したユニットは再出撃までの時間が短縮され、一律5秒で再出撃できる。

- ・ 一時撤退から再出撃に要する時間の目安(「簡易メンテナンス」未装備時)

---例1 ... 1機で出撃。1機が撤退中。撤退中のユニットのコストに関係なく **5秒**

---例2 ... 3機で出撃。1機が撤退中。撤退中のユニットのコスト：220 **21秒**

---例3 ... 3機で出撃。1機が撤退中。撤退中のユニットのコスト：285 **24秒**

---例4 ... 2機で出撃。1機が撤退中。撤退中のユニットのコスト：360 **24秒**

---例5 ... 2機で出撃。1機が撤退中。撤退中のユニットのコスト：390? **25秒**

攻撃エリア

射程

武器固有の攻撃可能範囲のこと。

この範囲に敵機を捕らえると同時にロックが開始され、ロックオンした後に攻撃実行ボタンを押すと攻撃できる。

主に、自機を中心とした扇状に展開されることが多いが、射程が特殊な武器もあるのでウェポンカードの裏面を参照しよう。

簡易マップ

戦闘マップ画面の右下に表示される格子状の小さなマップ。

戦場全体に於ける全ユニットの位置情報が表示される。

自軍は **青色**、敵軍は **赤色** の光点で表示される。

母艦

戦場に合わせて支給される戦艦であり、トラックボールで自由に移動させることができる。

武器が弾切れになった時や武器破壊された時は、ユニットを母艦に近づけることで補給と修理を行うことができる。

また、ユニットのHPを回復させることもできる。

母艦は近くの敵を自動的に攻撃エリアに捉え、攻撃実行ボタンを押すと攻撃する。

また、戦術変更もできるので、積極的に活用したい。
なお、補給中は敵を攻撃することはできないので、戦況を良くみて補給をしよう。

リンクロック

単一の敵ユニットに対して、複数機で同時にロックオンすること。

一機が既にロックオンしている状態であれば、別のユニットが攻撃エリアに捕らえたとき、通常よりも速いスピードでロックが完了する。

利点としては、少ない攻撃回数で大きなダメージを与えられることにある。

また、複数機での攻撃なので、シールドで防御している敵に対しても、一機目の攻撃でシールド破壊、二機目の攻撃でダメージというように、効率的にダメージを与えられる。

一方、自軍ユニットが一斉に攻撃を仕掛けるために、攻撃終了後は攻撃レンジが復活するまで部隊の大半が無防備になってしまう。

リンクロックを狙う場合は、確実に相手を撃墜できる場合を除いては、一機は攻撃に参加しないユニットを作っておいた方が安全。

マルチロック

複数の敵ユニットに対して、一機で同時にロックオンすること。

攻撃エリアが広くないと難しいが、成功すると攻撃力が若干上昇する。

グレネード系は、マルチロックの場合には何機巻き込んでも、消費弾数は1発で済むのでお得。

カット

ダメージソースとなる主力機が攻撃した後、主力機と敵機の中に割り込み攻撃を仕掛ける（または、攻撃を受ける）事で、機体Aの攻撃レンジが復活するまでの時間を稼ぐ戦術。また、カットすることを主眼に構成されたユニットを「カット役」「カット機」ともいう。

カット機の条件としては、高機動・高命中率武装・低コストなどが挙げられる。

連邦ではコア・ブースターやトリアーエズ、ジオンではドラツェやグフ系などが条件を満たす。

更に、ジオンの強行偵察型ザクは攻撃こそ出来ないが、機動重視での長い射程と防御力ダウン効果はカット役として稀な能力。

テンション

出撃中の各パイロットの士気のこと、プレイ中のMAP画面において左端に表示される。

MIN 弱気 通常 強気 MAXの順に5つの段階があり、出撃時は通常からスタート。

左端のゲージは、テンションの状態によって MIN~弱気、通常、強気~MAX と色が変わるので、余裕があれば随時確認しよう。

基本的に、テンションが高い方がユニットの能力が上がり、テンションが低いと能力が下がる。

テンションが上昇する条件	テンションが低下する条件
敵に攻撃を命中させる	敵の攻撃を食らう
敵の攻撃を回避する	敵に攻撃を回避される
敵機を撃墜する	味方機が撃墜される
敵母艦を撃墜する	味方母艦が撃墜される
テンション強気~MAX時のボーナス	テンションMIN~弱気時のペナルティ
攻撃の命中率上昇	攻撃の命中率低下
回避率上昇	回避率低下
クリティカル攻撃発生率上昇	クリティカル攻撃発生率低下
クリティカル攻撃発生率100% (テンションMAX時)	クリティカル発生率0% (テンションMIN時)

ゲルクローン戦法

ゲルクロ

高格闘値パイロット+ゲルググ+ゲルググシールド2枚などで突っ込んできて接近戦を狙うゴリ押し戦術。クローンと称されているのは盾破壊されても補給で何度でも盾復活可能などからきている。また同じような事を考える人がたくさんいる為こう呼ばれているなど諸説あり。

元々は、稼動初期に猛威を振るった連邦のロングレンジ戦法（後述）に対抗するためのに生まれた。

近接格闘による攻撃はジオンの基本的な戦術ではあるが、初心者に対してこればかりおこなうと嫌われる対象となりかねない。

Ver.2以降では全機ゲルクローンは滅多に見なくなったが、盾二枚格闘機体を編成に入れる人はまだ多い。

0083v1.00での派生系として、イフリートによるイフクロやグフ系によるグフフロがある。

ロングレンジ戦法

L R戦法

0079稼動当初に流行した、超長距離戦法。

ロングレンジ・ビーム・ライフル+ロングレンジスコープなどで逃げ撃ちを繰り返す。

ロングレンジの武器による攻撃は連邦の基本的な戦術ではあるが、初心者に対してこればかりおこなうと嫌われる対象となりかねない。

しかし、長距離武器ばかり使っていて懐に飛び込まれてしまうと何もできない中級プレイヤーも少なくない。

180mmキャノンやマゼラトップ砲での牽制は、0083での全国対戦でも常用されている。

指揮ループ

0083稼動当初に流行したテンション操作系の戦法。

ジム改（不死身の第4小隊専用機）とザクIIS型の「指揮」を使って、自軍のテンションを常に高い状態を保って戦う戦法を指す。

隊長機の「指揮」の効果で隊長機以外の自軍ユニットがテンションMAXになり、テンションMAX時に隊長機のテンションをあげるキャラクターを範囲に入れることで隊長機自体も再度MAXになり、再び「指揮」を使うループを繰り返す。

バージョンアップによって、指揮の補給時間が長くなり乱発できなくなった為、ループできなくなった。

バリ核

バリケード+核バズーカの組み合わせにより、核発射までの時間を安全に稼ぐ戦法を指す。

バリケードは主に、宇宙ではボール系、地上ではザクタンクが作成する（カスタム「工作部隊」を活用しても作成可能）。

バリケードによって母艦周辺を囲い、バリケードを突破しようとして機動力低下に陥っている敵はその場で牽制し、バリケードを再度作成する。

核のユニットは高性能機であることが多く、ジオンではカスタム「哀戦士」のGP02も多く見られる。

バージョンアップによって、バリケード自体が弱体化したため、あまり使われなくなった。

対策としては、180mmキャノンやマゼラトップ砲などの「遮蔽物越しに攻撃可能」な武器で、母艦周辺に密集している中に攻撃することが有効。

手数を考えるとグレネード系がお得。

部隊編成、ユニット構成に関する用語

ガチデッキ

対人戦で勝つ為に構成される部隊編成の事。

自分のカード資産の中から、考えうる最高の組み合わせで対人戦に臨む。
様々な作品のパイロットや機体、武器が入り乱れる。
これがカードビルダー（訳：カードを組み立てるもの）の醍醐味の一つでもある。

ネタデッキ ロマンデッキ

こだわりを持ち、対戦での勝敗を度外視したような部隊編成の事。

ネタデッキには、女性キャラだけで構成された「女の子デッキ」やキャラクターの外見（パイロットスーツやメガネ、髭など）を統一した「共通点デッキ」、普段使われないような支援機やMAなどを多用するデッキ、適性機体や適正武器で固めた「適正デッキ」などが挙げられる。
ロマンデッキは、「原作再現の部隊」や原作では叶わなかった部隊編成を再現する「if（もしも）部隊」などがある。
基本的には、自身の満足の為にやっているの強い部隊編成にはなりにくい、上記のような部隊が一概に弱いわけではない。

メタデッキ 対策デッキ

そのとき流行している戦法や戦略に対して、対抗する策を講じた部隊編成のこと。

0079稼動当時流行した連邦のロングレンジ戦法に対するメタデッキとして、ゲルクローン戦法が発生した。

制限プレイ 縛りプレイ

部隊編成や戦い方に関して、自身の中で限定的な条件を決め、その中でプレイすること。

「実弾兵器しか使わない」、「母艦は必ず撃墜する」、「Rカードは一回につき一枚まで」など、特殊作戦の交戦規定（レギュレーション）に則った制限プレイをすることで、予行練習にもなる。
決して怪しい趣味ではない。

適正







キャラクターとメカニック、メカニックとウェポンの間に存在する相性のこと。

簡単に言えば、お得意の機体や御用達の武装。
原作などで、搭乗していた機体やその機体が持っていた武器などが設定されている。
部隊編成の登録の際に、武器や機体の左端に「■」や「■」が表示されると適正がある。逆に相性の悪い組み合わせも存在する。
適正は、パイロットとメカニックの間、メカニックとウェポンの間に存在し、パイロットとウェポンの間やカスタムには存在しない。
パイロットとメカニックの適正では、回避率・命中率・クリティカル発生率が変化し、メカニックとウェポンの適正では、命中率が変化する。
しかし、過信は厳禁。

• 編成例：


- アムロとガンダム、ガンダムとビームライフル、ガンダムシールドの間に適正がある。
- シャアとライデン専用ザクは相性が悪いが、ライデン専用ザクとジャイアントバズ、ザク・マシンガンとの間には適性がある。















適正	カード名	カード番号	適正	カード名	カード番号
	UCアムロ・レイ	CE-D002		Rシャア・アズナブル	CZ-0001

適正	カード名	カード番号	適正	カード名	カード番号
	ガンダム	ME-D001		高機動型ザクR2タイプ/JR	MZ-0055
	ビーム・ライフル	WE-D001		ジャイアント・バズ	WZ-D005
	ガンダム・シールド	WE-D004		ザク・マシンガン	WZ-S001
	ルナ・チタニウム合金	CU-D005		先読み攻撃	CU-D031

艦長補正 艦長効果

キャラクターを母艦に乗せた時に部隊全体に及ぼす補正を指す。

もちろん艦長適正の高いキャラクターほど、補正值や補正の種類が豊富な傾向にある。キャラクター個々の補正值は、部隊編成画面で艦長を選ぶ際に確認できる。艦長補正は、母艦が撃墜された後も残る。が、艦長の特殊能力は発動しなくなる。補正の種類は以下の5種類。もちろん、「」の表示が多いほうが効果は高い。

補正名表示	効果
 命中率	
 命中率	1番機(隊長機)から5番機までの、命中率が上昇する。
 命中率	
 回避率	
 回避率	1番機(隊長機)から5番機までの、回避率が上昇する。
 回避率	
 クリティカル発生率	
 クリティカル発生率	1番機(隊長機)から5番機までの、クリティカル攻撃発生率が上昇する。
 クリティカル発生率	
 修理・補給速度	母艦における、武器破壊や弾切れになったウェポンの回復に要する時間が短くなる。
 修理・補給速度	
 テンションMAX持続	味方のテンションMAX時の持続時間が延長される。
 テンションMAX持続	
 テンションMAX持続	味方のテンションMAX時の持続時間が短縮される。

セシル

主に「ガンダム(背部シールド装備仕様)」を指す。

「シャア専用ゲルググ(背部シールド装備仕様)」を指すこともある。
連邦軍の秘書セシル=メディチを指す語としてはあまり使われない。

下駄

MS搭載可能な飛行ユニットを指す。主に長距離射程MSの機動力補充か格闘特化型MSの機動力及びロックオン速度補強に用いられる。

登録時には武器スロットに登録する(スロット6)。
「機動戦士Zガンダム」のサブフライトシステム「ゲター」が由来。
連邦軍：Gスカイ・イーザー、Gファイター

ジオン：ド・ダイYS、ド・ダイII

170ガンダム

ME-D001(ME-0001)「RX-78-2 ガンダム」を指す。

コスト170なので、他の「ガンダム」と区別する必要がある場合に用いる。

LRBR

WE-D014(WE-0025、WE-0037)連邦軍の代表的長距離射撃武器「ロングレンジ・ビーム・ライフル」を指す。

排出停止となったR版と排出中のUC版がある。

Long Range Beam Rifle

水泳部

水中戦に特化した部隊を指す。

連邦軍では水中ガンダムやアクアジム、ジオンでは水陸両用MSやグラブロを中心とした編成が多い。

水泳部では、隊長機を部長、艦長を顧問と呼ぶ傾向がある。

ワラワラデッキ

藁デッキ

藁

主に低コスト機を4～5機出撃させる部隊編成を指す。

数で圧倒するための編成。

カスタムとして、リンクシステムや量産化計画が入っている事が多い。

0083になり、連邦ではジムWD藁や半壊ガンダム藁、ジオンではイフリート藁やザクII改藁が多く見られる。

対策としては、1ユニットごとのコストが低い為、各個撃破で問題はない。

慌てず敵の1機を狙う冷静な判断が肝要。

カレキ

CE-0011「カツ、レツ、キッカ」を指す。

民間人属性・NT属性を持ちサブパイロットとして同乗可能な為、様々なコンボ編成に重用される。

ちなみに、2chのスレでは、以前「カツラルキッカ」とのミスタイプがあり、あまりのインパクトに以後度々使われることも。

ブラキシ

キシブラ

「ブライト・ノア(Ver.2)」と「キシリア・ザビ(Ver.2)」を指す。

どちらも「敵軍よりも勢力ゲージが少なくなるほど、味方への援護射撃の回数が増加する。」という非常に強力な特殊能力を持つ。

艦長としても高い適正があることから頻繁に使われる。

コアブ

連邦の支援機「コア・ブスター」を指す。サリー+伏兵で運用されることが多く

「サリーコアブ」は、低コスト僚機の代名詞になっていた。

オーパイ

オートパイロット

カスタム「オートパイロット機能」「強襲型オートパイロット」「後方支援型オートパイロット」を指す。

これらをカスタム欄に登録すると自動操縦のユニットとなり、出撃時はA I制御で動く。
リンク・システムや哀戦士、原作再現などでユニット数を稼ぎたい時に使うのが主。
A Iの知能レベルは然程高くはない為戦果は期待できないが、多数機編成の場合は実際に動かす
ユニット数が少なく済む。

強襲型オートパイロットは、射程の手前側に、
オートパイロット機能は、射程の中央付近に、
後方支援型オートパイロットは、射程の奥側に、それぞれ敵ユニットを納めるように動く。

アクサス

カスタム「アクティブサスペンション」を指す。

マグネコ

カスタム「マグネットコーティング」を指す。最近では、故意にテンションを下げる為
に使われる。

戦闘中に表示される効果

・ 中央下部の表示

武器系

両手持ち

両手持ち可能な片手持ち武器1つのみを、両手で持った際に命中率が上がります。

両手持ちにするには、武器Aに装着した場合は武器Bのスロット1、武器Bに装着した場合は武器A
のスロット1に武器を装着しない。

スロット1の両手持ち専用武器を片方のスロットに登録した場合、もう片方のスロット1にはウェ
ポンを登録できません。

スロット1以外を使う武器を装備した場合は、両手持ちができます。

二重武装

攻撃レンジの重複した2つの手持ち武器を装備しその両方で同時に攻撃した場
合、命中率が下がります。

固定武装での攻撃は二重武装の影響は受けません。

また、武器Aで敵Aを、武器Bで敵Bを同時に攻撃した場合は発生しません。

格闘系の武器を両手に持たせた場合は固定武装での攻撃を行わない代わりに、二重武装は発生し
ません。

(ただし二重格闘として内部処理され、射撃兵器の二重武装と同じく命中率が落ちます(検証
済))

バズーカ2本持ちは、射撃の能力が高くないと全弾ハズレになることも。

命中値は、両手持ち > 両手持ち + 二重武装 > 片手持ち > 片手持ち + 二重武装

0079Ver.2.02になり二重武装の命中値マイナス補正が厳しくなった。

残弾ゼロ

攻撃して弾切れになった際に表示される。

残弾ゼロになったウェポンカードは補給するまで戦闘時には持っていない扱いされるため、残弾
が無い武器は武器破壊の対象にならない。

シールド破壊

盾の耐久値がゼロになり破壊されたとき。

3すくみ系

機動力低下

機動重視のユニットが攻撃重視の攻撃を受けた場合に発生。

戦闘後、一定時間身動きが取れなくなり、反撃を出来なくする。
すなわち、反撃やラストシューティングの条件が整っていても、機動力低下になると反撃が出来なくなる。
先読み攻撃で先に攻撃を受けて機動力低下になっても攻撃が出来ない。
他の機動力低下が発生する条件は、ヒートロッドやアッサムリーダー、プラズマリーダーの被ダメージ、カスタム「暴走」のオーバーヒートなどがある。

武器破壊

攻撃重視のユニットが防御重視の攻撃を受けた場合に発生。

破壊されるのは、「防御兵器」「格闘兵器」以外の属性の付いた手持ちの武器を持っているとき。
固定で装備されている武器は破壊されない。
反撃条件を満たしている状態で武器破壊されると反撃不能になる場合もある。
ちなみに武器破壊される代わりに、そのユニットからの攻撃ダメージは大幅に軽減される。
武器破壊を喰らうと、通常の弾切れと違い、シールドと同じように破壊扱いなので、修理しなければならない。従って、盾と同様に補給ゲージが満タンになるまでその武器は復活しない。
手持ちの武器が無い、または手持ち武器がすべて残段ゼロの場合は「狙撃効果」となる。

狙撃効果

攻撃重視のユニットが防御重視の攻撃を受けた場合に発生。

カウンター効果で、通常よりも大きなダメージを受けてしまう。
特に武器の持てないメカはこれを喰らうと非常に痛いので注意したい。

ガード崩し

防御重視のユニットが機動重視の攻撃を受けた場合に発生。

カウンター効果で、通常よりも大きなダメージを受けてしまう。
シールドを装備している場合は、シールドに対して大ダメージを与え、本体に貫通ダメージを与える。
格闘攻撃は攻撃力の高いものが多いため、これを喰らうと致命傷と言っても過言ではない。

シールド破壊

防御重視のユニットが機動重視の攻撃を受けたときに

シールド（固定シールド含む）を装備している場合。
一撃で「シールド破壊」されるが、通常よりも受けるダメージが軽減され、そのユニットの攻撃を強制終了できる。

他

一時撤退

0079Ver.2.00より追加された要素。予備戦力ゲージが残っている状態でHPが0になったとき。

一定時間後に再出撃が可能になる。

反撃不能

敵の攻撃後に反撃を行う状況で「機動力低下」になるか、HPが0にされてしまうと反撃が出来なくなる。

前者はすべての場合において当てはまる。後者はラストシューティング成立時を除く。
「武器破壊」をされたときは、攻撃する武器が残っていれば反撃できる。無い場合は反撃不能に。

脱出

Gスカイ・イーザーやド・ダイIIなどのいわゆる下駄が破壊されたとき。

リンクロックを含めて全てのユニットの攻撃を途中で強制終了にできる。

脱出システム作動

予備戦力が無くなった後に脱出機能のあるメカニックがHPが0になったとき。

ビーム・バリア停止

カスタムカード「ビーム・バリア」使用時にビーム兵器を累計16Hit受けたとき。

ビームバリアが働かなくなりビーム兵器のダメージを100%受けてしまう。

・ 左右端の効果表示

テンション低下

交戦時にテンション値が減少する（させられてしまう）効果がある場合に表示。
以下のパターンが存在する。

特殊能力

敵の「プレッシャー」や「歴戦の風格」などが発動したとき。

カスタム

自機がマグネット・コーティング、木星帰り、ドーピングなどの使用時
や、敵に「プレッシャー」を使われた時。

その他

サイコミュ兵器使用時は、カードには描かれてませんが使用ごとにテンション値が減少します。

また、敵に「拡散ビーム砲」や「閃光弾」を使われるとテンション値が減少します。

HP減少効果

破壊へのカウントダウンやGGガス弾を受けたとき。マップ画面で一定時間スリップダメージを受け続ける。

HP減少

交戦ごとにHPが一定量減少する。出力リミッター解除やEXAMリミッター解除使用中・・・など。

百発百中

テムのパーツの効果のひとつ。クリティカル発生率&命中率100%。

ビーム系攻撃力低下

パブリクのM弾頭、サラブレッドのJF-ミサイルなどを被弾した後の効果。一定時間持続。

ビームライフルの攻撃力がマシンガン1発並に下がる。戦闘を行うたびに効果軽減。

ダメージ増加

カメラガンで偵察された場合に表示。一定時間被ダメージが増加。

攻撃力低下

カメラガンで偵察された場合に表示。一定時間すべての攻撃の攻撃力が低下。

発射数増加

カスタム集中砲火やミハイル・カミンスキーの特殊能力発動時に表示。

発射数が2倍になる。ただし命中率が下がる。

オーバーヒート

カスタムカード「暴走」のデメリット効果。自機に機動力低下が必ず発生。

テンション上昇

「指揮」など味方のテンションを上げる行動を取った時表示。

強制回頭

スパイク・シールド(ゲルググM用)やカスタム「衝撃波」を使用した際に表示される。

この際攻撃されたユニットは、戦闘シーン終了後に強制的に180°回頭させる。

略表記

略表記	意味	略表記	意味	略表記	意味
/3S	黒い三連星専用機	/AG	アナベル・ガトー専用機	/AR	アムロ・レイ専用機
/AS	アダム・ステイングレイ専用機	/CA	シャア・アズナブル専用機	/CD	ククルス・ドアン専用機
/CG	シーマ・ガラハウ専用機	/DZ	ドズル・ザビ専用機	/ED	エギーユ・デラーズ専用機
/G	ゲイリー専用機	/GH	ギャビー・ハザード専用機	/GS	ゲラート・シュマイザー専用機
/GZ	ガルマ・ザビ専用機	/IG	イアン・グレーデン専用機	/JB	ジャック・ベアード専用機
/JR	ジョニー・ライデン専用機	/LW	リド・ウォルフ専用機	/M	モルモット隊仕様
/MN	マサヤ・ナカガワ専用機	/MQ	マ・クベ専用機	/NA	北米戦域仕様
/NB	ノイエン・ビッター専用機	/RG	ロバート・ギリアム専用機	/RR	ランバ・ラル専用機
/SA	シロー・アマダ専用機	/SM	シン・マツナガ専用機	/T	トップ専用機
/TC	トーマス・クルツ専用機	/キンバライド	キンバライド基地仕様	/フェンリル	闇夜のフェンリル隊仕様
/第4小隊	不死身の第4小隊仕様				
A	エース部隊仕様	BD	ブルーディスティニー	BJ仕様	ビーム・ジャベリン仕様
BR	ビーム・ライフル	BR装備仕様	ビーム・ライフル装備仕様	BSG	ビーム・スプレーガン
DA	ダブル・アンテナタイプ	D仕様	砂漠戦仕様	FAガンダム	フルアーマー・ガンダム
Fb	フルバーニアン	FW仕様	フル装備仕様	Fバズーカ	フォールディング・バズーカ
GM	ジム	GP01	ガンダム試作1号機	HBR	ハイパー・ビーム・ライフル

略表記	意味	略表記	意味	略表記	意味
HMU	ハンド・ミサイル・ユニット	JP仕様	ジェット・パック仕様	LRBR	ロングレンジ・ビーム・ライフル
MC仕様	マグネット・コーティング仕様	PT仕様	プロペラント・タンク仕様	RT	ラビット・タイプ
SC	スナイパー・カスタム	SML仕様	スプレー・ミサイル・ランチャー仕様	S未装仕様	シールド未装備仕様
TTT	トロピカルテストタイプ	WD仕様	ホワイトディンゴ隊仕様	WR仕様	ウェポンラック仕様
アレックスFA	アレックス(チョコバム・アーマー仕様)	ザクII F2	ザクII後期型	降下P仕様	降下パック仕様
ML仕様	マルチ・ランチャー仕様	ドムT	ドム・トローペン		

2chなどの掲示板で使われる略称・愛称・蔑称

犬 ... ホワイトディンゴ隊仕様MSの略称。ディンゴは主にオーストラリアに生息するイヌ科の動物であることが由来。類義語：「WD～」

例：ジム(ホワイトディンゴ隊仕様) = 犬ジム、ジム・スナイパー (ホワイトディンゴ隊仕様) = 犬スナ

熊 ... [ハインツ・ベア](#)の略称。熊 = 「ベア」から。
 禿 ... [エギーユ・デラーズ](#)の蔑称、もしくは尊称。場合によって、[オサリバン](#)を指すこともある。禿頭であることから。
 ・A・ ... [テネス・A・ユング](#)の略称。「・A・」が顔のように見えることから、ちなみに[アルファ・A・ペイト](#)のことをたまに「新・A・」と呼ぶ
 ・P・ ... [マスター・P・レイヤー](#)の略称。テネス同様「・P・」が顔のように見えることから
 う/うラキ ... [UCコウ・ウラキ](#)の愛称。ヘルメットの文字が「う」に見える事から。
 アル ... [アルフレッド・イズルハ](#)の愛称。
 天才 ... [フランシス・バックマイヤー](#)の愛称。ゲーム中のセリフや性格設定から。
 紫豚 ... [ニナ・パーブルトン](#)の蔑称。紫 = 「パープル」、豚 = 「トン」から。
 紫婆 ... [キシリア・ザビ](#)の通称。某4コマで服が紫であることからついたあだ名より。
 クリス ... [クリスチーナ・マッケンジー](#)の愛称。
 アフロ ... [アムロ・レイ](#)の愛称。髪型がアフロであることから。
 半魚人 ... [クリスチーナ・マッケンジー](#)の蔑称。キャラクター絵の両目が離れていることから。
 ミーシャ ... [ミハイル・カミンスキー](#)の愛称。ちなみに原作では終始「ミーシャ」と呼ばれている。
 バーニィ ... [バーナード・ワイズマン](#)の愛称。
 セクシー ... [サウス・バニング](#)の愛称。ガンダムクロニクル第3弾に封入されているトレーディングカードの絵が上半身半裸であることから。
 メット小僧 ... [Rアムロ・レイ\(Ver.1\)](#)の愛称。計3種類あるアムロの中で唯一ヘルメットを被っていることから。
 谷口/白石 ... [アニッシュ・ロフマン](#)の別称。理由は声優が「白石稔(しらいしみのる)」で、最近の代表キャラとして涼宮ハルヒの憂鬱に登場する「谷口(たにくち)」であることから。
 サイサリス ... [ガンダム試作2機](#)の通称。劇中でのコードネームより。

ゼフィランサス ... [ガンダム試作1号機](#)の通称。ちなみにガーベラ・テトラも含め、試作ガンダムのコードネームは女性スタッフの多いアナハイムの社員が開発中に付けた名前である。どれも花の名前なのが特徴。
 悪顔3人衆 ... [ボブ](#)、[ゲイリー](#)、[アダムスキー](#)の三人組。カード絵があまりにも強面なため。
 卓越3人衆 ... 悪顔三人衆と同義。連邦では[ベルナルド・モンシア](#)、[アルファ・A・ベイ](#)

ト、チャップ・アデルの三人を指す。特殊能力「卓越した戦技」から。
ケンオウフル ... ケンブファー（フル装備仕様）を略して「ケンブフル」と打とうと
してミスタイプしたもの。