

# ロック

lock

「鍵を掛ける」「固定する」の意味。

MTG用語の流用で、何もできない状態の事。

この「何も」とはガンダムウォーの場合、カードのプレイやユニットによる攻撃・防御といった行動を示す。

相手をその様な状態にさせる効果を「ロック効果」、その様な状態を目指し、勝ちに繋げるデッキを「ロックデッキ」などと呼ぶ。

大まかに2種類、そこから更に計4種類に分けられる。

## 1. ユニットを無力化する戦術。

- [混戦](#)や[ニュートロン・ジャマー](#)など、ユニットをリロールさせない事でロックする。
- [豪雪地帯](#)や[反抗拠点+失地回復](#)の[コンボ](#)など、ユニットの攻撃力をゼロにする事でロックする。

## 2. カードのプレイを制限する戦術。

- [女スパイ潜入!](#)や[マスターガンダム](#)など、直接的にカードのプレイを制限する事でロックする。
- [アフリカ独立解放戦線](#)や[デマー・グライフ](#)などで国力を制限し、間接的にカードのプレイを制限する事でロックする。

いわゆる「コントロール」と言える行動は、どこかしらロック的な要素を孕んでいる。

例えばユニット[除去](#)や[バウンス](#)、ユニットとの交戦が得意なユニットによるボードコントロールは前者に、[ハンデス](#)や[ランデス](#)、[カウンター](#)は後者に該当すると言える。

即ち「ロック効果」とは、「極端かつ強力なコントロール手段」と言い換える事ができる。多くの場合は自分をも巻き込み兼ねないほどに極端な効果であるため、必然的にデッキ構成も特殊になり、それ故に「ロック」と分別されるのだ。

なおMTGでは、「一度決まると脱出はほぼ不可能」と言えるレベルのロック以外のものは「ソフトロック」と呼ばれる。

対してガンダムウォーは、脱出不能と言えるほど強力なロック状態はまず起きない様にデザインされている。そのためか、「MTGではソフトロックくらい」な比較的不安定なロック状態でも「ロック」と呼ぶ場合が多い。

## 参考

- [混戦PS](#)
  - [緑ウィニー\(ロックタイプ\)](#)
  - [アフリカロック](#)
-