

大見出し

用語集(応用編)

Wikiで使われていたりプレイヤー間で使われたりしている用語をまとめたものです。

情報の変更・間違い等があれば随時更新を、原則五十音順に整列願います。

容量制限の都合上、基礎編と応用編に分割されています。(分類基準はいい加減)

DS版にもwikiは存在するので、こちらも調べることを(参考)

ほかによくわからない単語があれば2典Plusなどで聞く前に調べれば叩かれずに済みます。

Ctrl+Fで検索を呼び出すと便利かも

[用語集\(基礎編\)](#)

[大見出し](#)

[用語集\(応用編\)](#)

[【イベント関係】](#)

[【2ちゃんねる用語】](#)

【イベント関係】

店舗大会：全国オンライン対決ではなく、店舗主催のオフライン対決による大会のこと。

日程・募集人数・ルール・参加費等の要因で参加者の集まり具合が決定するため、主催者側である程度の調整が可能。

初めて大会を開催する場合は、基本的な約束事をあらかじめ調べておいたほうがいい。(参考)

シングルマッチ：文字通り個人により競い合うこと。

タッグマッチ：文字通り2人組により競い合うこと。2人が1台の筐体に座る、1人ずつが1台の筐体に座り、ペアの合計点で競う等様々な形式がある。

紅白戦：参加者を均等に2等分(ないしは4等分)して行うチーム対抗戦。シングルマッチやタッグマッチと違い、お祭りのような素が強い。

賢竜杯：主催集団「DRAGON Project」による複数店舗合同開催型の全国店舗大会で、わかりやすく言えばオフラインの直接対決のみで日本一を決める大会。ただし、参加資格にオンライン成績を参照することもある。(参考)

QMA1から続いている伝統的な大会で、称号持ちも多数出場してくるためレベルはとて高い。また、QMA1時代ではコナミ協賛でのオフライン全国大会になったこともある。

賢竜杯ルール：この大会から生まれた用語のひとつで、店舗大会決勝戦等に用いられる方式の一つ、1位を2回取ると優勝というポイント制だが、その対決ごとにボンバーマンルール(後述)を適用するというもの。(最大5戦となるため、不可能ではない)

惜敗率：QMAの場合では、1位の点数からどれだけ離れているかを算出して、店舗大会の予選通過者を選ぶのに使われる。

もともとは衆議院総選挙の比例代表で同じ名簿順位に居る重複立候補者の復活当選の順序を決める時に使う「小選挙区での獲得票数÷小選挙区での当選者の票数」による計算法から来ている。

BEMANI大会のように純粋なスコアで決めないのは、プレイヤーが引いた問題によって点数に偏りが生じやすいためと思われる。

徒競走：スコアにより勝敗を決めること。簡単ではあるが、問題等による不公平が出やすいため、決勝戦等単発勝負以外にあまり用いられない。

縛り：店内対戦、特に店舗大会において出題するジャンル・形式に制限を加えること。もしくはその制限。後述のボンバーマンルール等が有名。

店舗大会においては単純な武器の投げあいに終始せず、総合的な能力で競うことができるようになる。

雑学限定大会、タイピング限定大会などの限定大会も広義での縛りとなる。この場合は、ジャンル・形式のスペシャリストを決定するための縛りといえる。

この形式のことを、限定大会が多いことで有名なゲームセンターの名前を取り、ソラリス式ということがある。

他に、正答率 %未満、魔力を指定して縛る場合も広義での縛りといえる。この場合はライト~ミドル層を主体にした大会に見受けられる。

ボンバーマン(ルール)：店舗大会のルール概要などでよく使われる言葉で、一度選択したジャンルおよび形式が再選択不可になるルールのこと。爆破ルールと呼ばれることもある。

賢竜杯でうまれた言葉とも言われている。

(図1)

(図2)

(図3)

(図4)

1回戦（図1）で を選択して勝ち上がった場合、2回戦では（図2） のジャンル及び形式が使用不可となる。2回戦（図3） で を選択して勝ち上がると、3回戦では（図4）の が使用不可となる。

QMA6でのサブジャンル(QMA4時代のランダム1~4に相当するもの)扱いについて、大会によって扱いが若干違ってくる。特にボンバーマンルールを適用を告知しているのに補足が無かった場合は、試合開始前までに確認しておこう。

以下に代表的な分類をあげる。

(1)それぞれ別物扱い。例:1回戦で野球(スポーツサブジャンル1)を選択して勝ち上がった場合、2回戦では他のジャンルのサブジャンル1にある物(アニメ・特撮、テレビ・映画、グルメ・生活など)も投げてもOK(当然、ジャンルは使用不可になる為サッカーやスポーツその他は駄目)

(2)QMA4以前と同じ扱い。例:1回戦で野球(スポーツサブジャンル1)を選択して勝ち上がった場合、2回戦では他のジャンルのサブジャンル1にある物(アニメ・特撮、テレビ・映画、グルメ・生活など)が投げられなくなる。しかしサブジャンル2にある物(漫画・ノベル、音楽、ホビー、等)やサブジャンル3にある物(ゲーム・おもちゃ、各ジャンルその他)は投げてもOK。

(3)21個まとめて1つ。例:1回戦で野球(スポーツサブジャンル1)を選択して勝ち上がった場合、2回戦以降は、音楽(芸能サブジャンル2)でもゲーム・おもちゃ(アニメサブジャンル3)でもサブジャンル全てが一切使えない。ノンジャンルにはサブジャンルが用意されてない為、7ジャンル×3個=21個。

(4)29個まとめて1つ。(3)に加え、ランダム(QMA4時代のランダム5に相当するもの)も含め一度使うと次回から使用できない。

今作ではランダムもサブジャンルも選択時は『ランダムクイズ』と表示され、また、トナメでもランダムが2回以上出ることはない為、ランダム・サブジャンル全てまとめて1つのカテゴリと考える傾向が強い。複数のジャンルに精通している必要があり、尚且つ得意形式の使いどころを考えないといけない、非常に厳しいルールである。

元ネタはボンバーマンというTVゲームにおける、爆弾が爆発した時の様子から。

完全同一形式禁止ルール：店舗大会のルール概要などでよく使われる言葉で、一度選択したジャンル+形式が再選択不可になるルールのこと。ここで言うジャンル+形式とは、前述ボンバーマンルールとは違い、完全同一の1形式のみである。

(図1) (図2) (図3) (図4)

1回戦（図1）で を選択して勝ち上がった場合、2回戦では（図2） のジャンル+形式が使用不可となる。2回戦（図3）で を選択して勝ち上がると、3回戦では（図4）の が使用不可となる。ボンバーマンルールでは使用できない は次回使用可である。

ボンバーマンルールよりも条件が緩いとは言え、複数のジャンル、形式に精通していないと勝ち残るのは難しい。また、別の条件(縛り)と合わせて用いられることもあり、その場合にはさらに難易度が上がる。

メドレー方式：店舗大会や店内対戦において、同一ジャンルの「セレクト」「パネル」「タイピング」「マルチセレクト」を各1セットずつ行い、雌雄を決する方式。

1つのジャンルに対して全ての形式(カテゴリー)を網羅できるのが特長である。

御前試合：AOU アミューズメント・エキスポ特別杯のこと。優勝者には特別アイテムが授与される。注目度は高く、ギャラリーが入りきれないほどの混雑になることも。

2007、2008、2009年にそれぞれQMA4、(稼働前の)QMA5、(稼働前の)QMA6で実施された。

【2ちゃんねる用語】

JOYBOX：日本で唯一、全ての台でQMAのプレイをDVDに録画できるゲームセンター。新宿歌舞伎町にある。

録画の目的は主に、問題の回収、動画共有サイトへのアップロード等。

一部のサテライトでプレイ動画を録画できる店舗は[こちら](#)を参照。

OTL・orz：正式には | | (挫折する人の姿を表す顔文字)

OTLは英数タイピングで答えがわからないときにも入力、JTO(左右の向きが逆)と入力されることもある。

(ノ-口-)ノ, (-口-)：カタカナタイピングで答えがわからない時に入力。(と)は、-のときに`もしくは`を入力すれば出てくるので、覚えておいて損はない。

QMAスレでの要望の99.99%は突き詰めれば「俺有利にしる！」である：ジャンルや形式、魔力ポイントに対する批判や不満に対してしばしば返される定番レスのひとつ。

主にクイズゲームの面白さやゲーム性よりも、スコア(組・階級・魔力ポイント)を上げること=問題の丸暗記をすることしか考えない茶臼賢者を揶揄するレスとして使われる。

その一方で「有利になるような要望を出すのは当たり前」、「わざわざ自分が不利になるような要望を出す奴はドS」などと返されることも多い。

特に6ではジャンル分割や形式統合、魔力ポイントの導入で、これらに対する批判や不満をぶちまけるレスが増加し、それに合わせてこのレスも増加している。

当初は「ほとんど」、「大多数」など割合は数値化されていなかったが、徐々に数字が示されるようになり、しかもその割合は増加傾向にある。

「残りの0.01%は？」と聞かれると、「立ち絵」「優勝絵」「白服」「タッチ」「ぱんつ」などグラフィック関連が多数を占める。

アニラン6：「アダルトゲーム」「成年コミック(含同人誌)」等18禁作品を題材とした問題の総称。

QMA4でのランダム形式は1~5までしかなかったため、それに該当しない形式としての隠語の形となった。隠語として使われることが多い。

「アダルトアニメ」は裏ランダム1, 「アダルトコミック」は裏ランダム2, 「アダルトゲーム」は裏ランダム3, 「上記の出演者(作画・作家等)」は裏ランダム4と呼ばれることもある。

その派生として、AV, (スポーツ・政界等)のスクランダル, 犯罪行為等を(ジャンル名)ランダム6と呼ぶこともある。同じ意味で、残念という言葉も使われる。

アニラン7：コスプレが許可されているQMA関連の即売会や店舗大会でコスプレ参加する行為、あるいはコスプレそのものを指す。ソラリスの大会で使われていたのが一般に広がった。

由来はアニラン6という言葉が既に定着していた為、単純に次の数字が当てられたという理由だと思われる。

狭義ではQMAキャラクターコスプレを指すが、コスプレの総称で用いられることもある。

店舗大会でのコスプレは話題になりやすく、大会での実力よりコスプレにより有名なプレイヤーも少なからず存在する。その道のプレイヤーによると「7」は「セブン」と読むとのこと

「乙ルキアディア」「お前死んでいいよ」：スレにおける挨拶のひとつ。由来は2の稼働初期にユリでリディア寮のカードを一発で引いたみたいない報告があり、何度カードを買ってもリディア寮を引けなかった奴から死んでいいよと言われたのが元。

そしてその内ユリディア ルキアディアと派生。後者の方がスレに浸透した。

同様に乙マロエなどの生徒名+教師名の派生系や、乙カタなんとかさん!などの有名プレイヤー名を冠した物も作られた。現在、スレ立てした1に乙の意味で使われることが多い。(理由は不明)

「乙サツキリア」「お前死んでるよ」：上記表現の派生。QMA3・4・5に登場したユウ&サツキのサツキと、教師名を合わせたものだが、サツキが幽霊キャラであるため、「お前死んでいいよ」ではなく「お前死んでるよ」と突っ込まれる。

最近では、サツキリアといわれると、復活おめでとうなど、生き返ったことを前提とした派生も見られる。

汚物：2ちゃんねるのQMAスレに現れる、スレの雰囲気悪くする書き込みを続ける荒らしの通称。

最近特に目立つのはアンチ理系とこれに対抗するアンチアニゲ。一部ではこの2パターンのみを指して呼ぶ場合もある。専ブラ使いの人は、各自の判断でNGIDに放り込んでおきましょう。

カンチ

QMAでは特にアメリカ先生スレでアメリカ先生ではなく、中のたかはし智秋を執拗に叩く荒らしで、たかはし智秋がキャラボイスを担当しているキャラは大抵こいつが全て荒らししている。

書き込みからしてQMAは一切プレーしていない様子。いずれにせよ徹底した放置を。

ゴミの人

QMAキャラ萌えスレにおいて、ショタキャラであるラスクとユウ、そして女子を崇拜し、他の男子生徒をゴミ扱いする荒らしの事。あまりにも荒らすためか、[アンサイクロペディアのQMAの項目](#)にまで晒し挙げられた。

問題なのはキャラの使用率が低いなどと言う事ではなく、キャラ萌えスレでキャラ叩きを執拗に行う点。

さて、今夜もトップ絵でナニして寝るか：スレにおける挨拶のひとつ。

お前いつもいるよな・・・ではなくて、当時、QMA1の公式サイトトップ絵が水着であり、それでゴニゴニしたらしい人がこう発言したのが発端。知らない間に夜寝る前のお約束になっていた。

初ナニはQMA1の45スレ目。当時は「さて、今夜もトップ絵でナニ『から』して寝るか」という表記が多かったが、いつの間にか現在の形になった。

最近では「明日早いので、ナニせず寝る」、「サントラの裏ジャケでナニして寝るか」、「ドリマガのポスターでナニして寝るか」という派生も見かける。

ただし、時期によってデザインが変わるので、コメント使用时には注意。

スポーツ：スポーツの誤植、一時期流行っていた。

強く言っても××は××、お前は何を言っているんだ：「10!はいくつ?」という並べ替え問題のグロさを訴えるレスに対し、「10!」とは数学で「10の階乗」であることを知らなかった人が「強く言っても10は10、お前は何を言っているんだ」とレスしたのが受け、一時期流行っていた。

ビジュアルには、自信があります!：外見に自信ある・・・のではなく、ビジュアルクイズに自信あるという意味で使われる、一時期流行っていた。

現在はタイピングクイズと統合されたため、あまり使われなくなった。

ぼくのかんがえたあたらしいじゃんるへんせい：汚物が自分の都合のいいように編成したジャンル編成のこと。もっともらしい屁理屈をこねくり回してそれが正義であるかのように語っているがその実体は俺有利にしる以外の何物でもない。

ことの始まりは学問、特に理系が気に入らない通称アンチ理系汚物が理系を廃止して代わりに音楽を独立させたジャンル編成を提案したことであり、それが気に入らない別の汚物(通称アンチアニゲ汚物)がそれに対抗してアニゲを廃止したジャンル編成を提案するようになり、両者の対立でQMA関連のスレが荒らされていて問題になっている。

大抵は音楽が独立ジャンルになって今の理系画廃止され地理が文系(表記では旧紫問の学問)に放り込まれてるか、今のアニゲが廃止され社会がライフスタイル(表記では旧黄問の雑学)に放り込まれてるかといういずれかである。素直にスルー推奨最近のアンチ理系汚物は今のアニゲをアニメとゲーム、スポーツを球技とその他のスポーツに分け、芸能から音楽を独立させ、ライフ・社会・文系・理系を全て一般知識という1つのジャンルに押し込んだ(しかもアンチ理系汚物の趣味であるファッションとネットゲータイがそれぞれサブジャンルになっておりそれ以外は全てその他に押し込まれている)ぼくのかんがえたあたらしいじゃんるへんせいを出すまでに進化しており、アンチアニゲ汚物がさらに逆上する原因になっている。

さらにはこの2人の汚物の争いを収めるべく、両汚物が共に満足しそうなものとして、ジャンルはアンチ理系汚物の方と同じだが芸能のサブジャンルの1つとしてアンチアニゲ汚物の趣味であるハロプロを採用したジャンル分けを出してこれを主張するように要請する者が現れているが、両汚物とも聞く耳を持つ気は全くない様子(但しアンチアニゲの方は過去に問題作成スレでハロプロ問題を作成してフルボッコにあった経緯があるために自分がハロプロヲタであることを表に出さないようにするために主張したくてもできないだけという可能性が高い)。

ボボボ：以下の3つの意味で使われることが多い。

アニメ「ボボボーボ・ボーボボ」の略称、KONAMIスポンサーアニメで、QMA問題でも時々見かける。

六本木ボルテックスの略称、(QMA1当時、「六本木ボルテックス」の画面表示が「ボボボボルテックス」と見えたため、

QMA・AnAn大会の主催者が使ったことにより広まった)

現在KONAMIが入ってる六本木ヒルズ、および移転先の東京ミッドタウンから最も近いと言われている。

QMAの悪質なプレイヤーの名前、顔、個人情報、人間関係などを晒して攻撃するスレ。

QMA1時代の六本木ボルテックスには悪質プレイヤーが多かったため、以降悪質プレイヤー集合場所の代名詞的存在として使われるようになった。

本スレ等で人名を晒そうとすると「ボボボでやれ」と言われるのは、このこと。スレ名は「ボボボボルテックス 軒目」と示される。

本スレ・本ヌレ：QMAに関する中心スレ。

マテウス空気嫁・ちょっとマテウス：QMA2時代はCPUがかなり強く、人間が誰も分からないグロ問も平然と答えることが多く、予選3回戦でCPU4人、HUM4人のとき、HUM全員が予選落ちということも珍しくなかった。

CPUの名前が固定であり1人目のCPUとして出てくるのが、セリオスの「マテウス」だったため、このキャラが1位を獲得することが多かったからこう言われるようになった。

また、「マテウス」という単語は、スポラン2 使いには別の意味になり、元旧西ドイツ代表サッカー選手(ドイツの闘将)ローター・マテウスのことを示す。(並べ替え、四文字、タイピングで出題確認、QMA5ではスロットでも出る)

DS版のクエストの影響で、同じ意味としてデッキブラシ(ユリ)という言葉も存在する。

野球賢者：野球を得意としているプレイヤーの総称。店舗大会後のフリープレーでも時々見かける。一時期流行っていた。類義語としてサッカー賢者など。