

あ行

[あ行](#)

[アイス](#)

[青い人](#)

[青問](#)

[赤い人](#)

[赤問](#)

[アンアン・阿南\(AnAn\)](#)

[石臼賢者](#)

[嘘問](#)

[右辺](#)

[梅干賢者](#)

[裏ドラ](#)

[運営終了](#)

[遠征](#)

[押しボタン判定](#)

[漢グラフ](#)

[オンオフ](#)

アイス

全国対戦中に回線が途切れ、相手が全員COMになる状態。もしくは誰か他の人の回線が途切れてその人がCOMになる状態。語源はQMA1時代の「一定クラスに人がいない、どこかでアイスでも配ってるんじゃないか」というような内容の書き込みから。

QMA5においては、店内対戦時でも起こることが報告されている。6については現状不明。

QMA6では比較的起きにくくなっているようである。

青い人

アニメ・ゲームジャンルを得意とする人のこと。アニゲのシンボルカラーが青であることから。「～(CN)あおいゆ」といわれるのをたまに見かける。この関連として「あおくないゆ」という表現もよく用いられる。余談ではあるが、初期のQMA5ではルート選択時にジャンルが表示されていた。すると、極度にアニゲが選ばれやすい環境となってしまう、ジャンルの偏りが発生。結果、後のアップデートでジャンルが完全に隠されるようになってしまった。歴史上の人名などを答えるタイピングでテレビゲームの登場人物をタイプしたりすると「青に帰っていただけますか？w」と言われることがある。

青問

アニメ&ゲーム問題のこと。アニゲのシンボルカラーが青(アクアマリン)であることに由来。一見芸能のように見える特撮は旧ランダム1に分類されているため、ここに含まれている。問題ラインナップの関係上(スポンサー等も絡んでいるが)易問も少なくはないのだが、(TV番組等の)リアルクイズ大会ではあまり取り上げられない内容、電子辞書等で取り上げられにくい、世代、生活習慣、地域差等から苦手としている人は多い。その性格から、スタカン(応用編参照)封じ、リアルクイズマン対策、若年者潰し(年配者限定、ただし逆もあり)、地方プレイヤー潰し等にも使われる場合も多い。

当然ながら、上位クラスにおいては真っ先に対策されるジャンルでもあり、上級レベルでは、皆それなりに答えてくる。そのため、聞いたこともない作品の問題で自分以外全員正解の悲劇も多く、対策を立てなければ痛い目にあう。

以下はQMA5以前の分類での出題範囲の概要。

R1：アニメ・特撮のこと。4までの呼称による。世代・地域差等が強く、芸能との関連も強いいため、二刀流等に使われやすい。

QMA6では旧R4のアニメソング・声優問題と統合された。

R2：漫画のこと。4までの呼称による。QMA6においては「漫画・ノベル」となり、旧R4のライトノベルがこちらに統合された。

R3：ゲームのこと。4までの呼称による。QMA6においては「ゲーム・おもちゃ」となっている。非電源系ゲーム(カードゲーム、ボードゲーム等)と統合された模様。

言うまでもないが、このクイズマジックアカデミーは「ゲームセンターにあるゲーム」である。よってこのジャンルの特にゲーム問題を苦手とする人はそこまで多くない...はず。人によってはゲームジャンルで差が出る。

一見難しく思う問題も、ゲーセンの周りを見れば答えのある筐体が稼動していることも...

R4：その他（玩具・声優・ライトノベル等）のこと。4までの呼称による。世代・地域差等が強く、芸能との関連も強いいため、二刀流等に使われやす...かったのだが、6においてはR1～3に分散してしまった。南無。だが内容的に明らかにR1～3から変り種を抜き出して無理やりR4としたサブジャンルなのでサブジャンルを3つに減らすに当たって他サブジャンルに分散されることになったのは必然であろう。

赤い人

スポーツが得意な人のこと。スポーツのシンボルカラーが赤であることから。スポーツだけしかできない人間でも、立ち回り次第では勝ち進めるのがこのゲームの特長である。梅干賢者さらに余談ではあるが、初期のQMA5ではルート選択時に、アニゲと同様に極度にスポーツが選ばれやすい環境となっしまい、ジャンルの偏りが発生した結果、後のアップデートでジャンルが完全に隠されるようになったばかりでなく、レベル調整のために易問も大量配信されることになった。なんというか、

赤問

スポーツ問題のこと。スポーツのシンボルカラーが赤(ルビー)であることに由来。青問同様、リアルクイズ大会で取り上げられにくい内容、電子辞書等で取り上げられにくい、世代、生活習慣、地域差等から苦手としている人は多い。QMA5以前の分類での出題範囲の概要を以下に示す。

棒、棒球、棒玉、R1：野球のこと。

他のスポーツに比べてテレビでの情報露出が比較的多いものの、嫌いな人や興味のない人はまったく見ないため差がはなはだしい。また、専用の資料でないと掲載されていない事柄の問題も多いため、蹴鞠(後述)より難問が多い。

ちなみに、棒球は野球の中国語表記。

蹴鞠、R2：サッカーのこと。

サッカーは野球に比べてテレビでの露出が少なく、知識の収集がしにくいいため苦手な人は多いが、対策すれば強力な武器になる。

一説によるとサッカー問は全スポーツ問の1/5～1/8程度しかないとか、それでいて6では3つのサブジャンルの一角を占めているのだから有利な訳である。

上級クラスの決勝戦で飛んでくることも多かったが、(難易度のゆがみ補正か)易問も増え、昔より威力が落ちた。

ちなみに、蹴鞠は古代から伝わる日本の球技で、歴史的に見てもサッカーとは直接関係ない。しかし、サッカー天皇杯のハーフタイム中に実施される上に、ポスターのネタ等にも組み合わせられることも珍しくない。

けんか、R3：格闘技のこと。

ボクシング、相撲などが該当する。前作までは独立ランダムであったが、QMA6でその他分野に吸収されてしまった。残念無念の極み。

結果として野球とサッカーの比率が増えることになった。特にこれらの分野を苦手とする人は震え上がっている...らしい。

その他、R4：その他のこと。野球・サッカー格闘技以外のスポーツが該当し、一般にスポーツ欄に掲載されている競馬・F1・ゴルフなどもこのジャンルから出題される。

上記でも書いた通り、QMA6では旧R3問題も「その他」分野において出題される。

ひどいものになると日本でマイナーな五輪種目やGIやJpnIを勝っていない馬が出題されるのでギャンブル性が高い、そもそもジャンル自体が広すぎるので、使う人がどれだけ居るかは謎なのであるが、中でも特に競馬の問題は「馬問」（うまもん/まもん）とも呼ばれる。競馬は公営ギャンブルでもあり、興味のある人は限られるにも関わらず数多く出題されるため、打ちのめされた人は多し...

とはいえ、高校生クイズコラボ企画の影響か、高校生プレーヤーが多いことを考慮してか、競馬問題ををはじめとした公営ギャンブル問題はなりをひそめた気がする。

人気が高いとはいえスポーツ種目に過ぎない野球とサッカーが優遇され続けていることには異論も多く、コナミが野球ゲームとサッカーゲームを売っているからだという見方が根強くある。

上記の意見がある割には、フィットネス事業(例えばグループであるコナミスポーツクラブに関する問題など)の問題は殆ど見ない。

アンアン・阿南(AnAn)

SEGAのオンラインクイズゲーム、ネットワーク対戦クイズ Answer × Answerの略称、[wiki](#)も存在するため、詳細はここで確認すること。

QMAが先に存在し市場に受け入れられていたのに、セガがAnAnを後から出す切っ掛けとなったのは、セガが自社直営店に導入できるそのジャンル（オンライン麻雀やクイズゲーム）が無かったためである。

導入できないと思われていたが、セガとサミーとの統合などの事情で少しややこしいことになりつつある。

石臼賢者

もともとあった『茶臼賢者』と対する言葉として作られたと思われる用語で、ここでは際立った得意ジャンルがないプレイヤーを指す。
すべてを使いこなせるというタイプはそうはいないからか、これも否定的な意味で使われることが多い。 茶臼賢者

嘘問

クイズの答えが事実と違っていたり、時間の経過により事実が変化した問題のこと。
次のアップデートで問題文や正解が修正されている場合が多い。
中には数年前から修正されないままのものも、見つけた場合は報告しておくことで修正される可能性が高くなります。[コナミグループへのお問い合わせ総合案内](#)

右辺

理系学問、文系学問、社会の3分野のことを総称して言う言葉。類義語として「右翼」。正解率グラフの右側三つにある事に由来。社会は含めなかったり、ライフスタイルも含めて言う場合もある。
意味合いとしては「非趣味系ジャンル」である。「右三つ」などとも言われる。
逆に、アニメ・ゲーム、スポーツ、芸能は「左辺」ないし「左三つ」と言う。こちらは趣味系ジャンルといえる。

梅干賢者

紅玉賢者のこと。ルビーメダルが梅干に見えることから。
サッカー、スポーツマルチセレクト等難しい形式を投げることが多いため、差別的に呼ばれることもあるので注意。

裏ドラ

全国大会開催中、その裏で過疎化してしまったドラゴン組のこと。
この機に乗じてプラチナメダルを狙う人(自虐的に「空き巣」という)が多く現れる。しかし魔力の高い人が「番人」のごとく待ち受けていて、なかなか取らせてくれないことも多い。
他の組も過疎化するため、普段ミノ組あたりの人がドラ組に上がってしまうことがあり、大会が終わって通常運転になるとフルポッコに遭う。
元ネタは麻雀用語。ちなみに麻雀の「ドラ」も「ドラゴン」が由来である。

運営終了

店舗側で事前に設定した閉店時間を迎えること。
運営終了30分前になるとサテライト画面下部に「あと 分まで閉店」と表示される。また終了9分前になるとサテライト画面が暗転し、新規プレイ・コンティニューができなくなる。
プレイ中の場合は閉店時間を過ぎても続行できるがコンティニューはできず、セーブ後に強制排出される。残クレがあっても一切使用することはできない。
店舗によっては実店舗の閉店時間より早めに設定されており、また画面が暗転した状態でもコイン投入は受け付けてしまうため、閉店間際のプレイ(およびコイン投入)には十分注意が必要。

遠征

他県など遠方のゲーセンに行くこと。類義語は「巡礼」「行脚」。
同都道府県内の別市区町村にあるゲーセンに行くことを「プチ遠征」と言うこともある。

押しボタン判定

コンピュータゲーム用語としての「判定」の一。呼び方が非常に多い。
画面上にはプレイヤーが目で見える事が出来るグラフィックの他に「判定」と呼ばれる目で見えない二次元物体が存在しており、それら二次元物体が動く、若しくは他のものと接触、重なる事によってプログラム上での処理に関与するという無くてはならないものであり、各種アクションゲームに熱心な方であれば御存知であろう。
当判定はこれに操作者(主にプレイヤー)が画面(タッチパネル)を介して触れる事によりプログラムに指示を与える()ものであり、基本的にはグラフィック上の物体の大きさと同じ範囲になる形で連動している。これにより画面上には「押しボタン」が生成され、機能する様になる。それに加えて触れた後にグラフィックが凹む等の演出が発生する事により操作者は「押し」という感覚を得る。従って当シリーズではこの理屈を百分に應用していると言える。
：厳密にはこの判定に「タッチ判定」の多くが重なる事によって指示を与えるものであるが、異常を起こしていない限りは「触れる」と解釈して頂ければ良い。
ボタンという呼び方についてだが、実際に麻雀格闘倶楽部では入場料分の硬貨を投入した後、触れる事によってカードを用いずにゲームを始める処理を為すこの判定が「ゲストスタートボタン」と銘打たれている。
もちろんボタンでは無くても触って何かしらの反応がある部分であればこれに該当。例え前作、前々作のアレだって・・・。

逆に、プレイ中につばが画面に飛ぶと、画面にタッチしたと判定されることが多々あり、分岐がある上、修正の利かない四択、文字パネルで起きるとそのまま悲劇になることも...

漢グラフ

7ジャンルのうち1ジャンルが最大値(5段階中の5)、残りの6ジャンルが最小値(5段階中の1)を示す正解率グラフのこと。アニゲが5、他ジャンルが1の正解率グラフのことを言う場合が多い。

信頼できる武器を持ちつつ、弱点がない(あっても分からない)ため上位プレイヤーの証とも言われる。しかし、正答率の一番高いものと他6つに極端に同じぐらいの差が付いている可能性もある。

オンオフ

オンラインでのオフ会の意。武器が共通など、特定の共通点を持った人たちが意図的に時間を合わせて同じオンライントーナメントに参加すること。

同武器でのオンオフの場合、知らずに同じトーナメントに参加した人が決勝でフルボッコを喰らうなどの弊害がある