

## か行

[か行](#)

[ガーゴイル組](#)

[カード](#)

[カード購入スパイラル](#)

[カードネーム](#)

[画像問](#)

[カンスト](#)

[カンペ](#)

[利き手の優位性](#)

[儀式](#)

[キマイラ組](#)

[決まり字](#)

[黄問](#)

[逆窓](#)

[強制排出](#)

[金属賢者](#)

[空気問](#)

[区間賞](#)

[グランドスラム](#)

[クレジット](#)

[グロ問](#)

[ゲームデザイン](#)

[賢神・賢帝・賢王](#)

[限定カード\(限定パス\)](#)

[検定問](#)

[公式非掲載](#)

[公式本](#)

[ゴールデンタイム](#)

[ゴーレム組](#)

[語学知識依存問題](#)

[コナミ](#)

[コンティニュー](#)

[コンマイ\(KONMAI\)](#)

## ガーゴイル組

本作に実装されている組の内、フェアリー組から数えて3番目に位置する中堅組。稼動初期には、前作からデータを引き継ぐとこの組に所属する事になっていたが、前作同様に降級出来ない事が災いしてかなりの曲者であり、下位の組から快調に勝ち進んできた初級者が熟練者を相手に苦戦する光景がしばしば見られた。その際、下に挙げる現象に見舞われた。

前作同様、上の組に上がるにはどうしても時間が掛かる為、展開が場違いにハイレベルであった。

CPU枠が完全撤廃されていた為フルゲートになることもザラであり、5よりも更に初級者に厳しくなっていた。

5以前の引継ぎ初期組では出題されなかった、タイピングも出題されるようになり、キーボードの暗記には時間がかかるため、ますます初心者には厳しくなっている。

その為熟練者の同席プレーがこの上無く心強いのだが、それをして貰えない人は・・・おねえちゃん・・・おねがい・・・ほくから離れないで・・・。

4/28以降は遂に3以前並みのCOM枠が設けられ、前作では要望が多くも叶わなかったユニコーン組への降級が起きる様になった。上の弟の泣き言は流石にサツキ先生には耐えられなかった様だ。

## カード

e-AMUSEMENT PASSの通称、パスともいう。ゲームデータを保存するのに必要で、これがないと経験値等が記録されない(体験入学生となる)。

データそのものはKONAMIのサーバーに記録されており、カードナンバーによりそれをゲーム毎にダウンロードするだけである。そのためカード自体を破損・紛失してもデータが失われることはなく、カードナンバーさえ控えておけば新カードに引継ぐ形で復旧可能。(ただし、KONAMI IDへの登録が必要。これ自体は無料)

逆にサーバーにアクセスできない状況(サーバーメンテナンス時間等)では、保存データ(及びカード)は利用できない。

同一カードを使用して他の対応ゲーム(BEMANI系統の音ゲー、麻雀格闘倶楽部等)のデータも保存可能。

1枚300円~500円。(店舗により価格が違う。稼働店舗情報の項目も参照)

紛失時の復旧のし易さにおいては他社に追随を許しておらず、「繋がっていなければ使えない」という欠点を補って余りある。詳しくは[よくある質問集](#)を参照。

## カード購入スパイラル

自分の限界に到達した時点で新しいカードを購入し、修練生からやりなおすこと。下位組いじめの原因になりやすい。ただし、過度の下位組いじめは新規プレイヤー離れを引き起こす事にもなりかねない、プレイヤー数の減少は、続編打ち切りや、店舗からの撤去を招く遠因になるので、その辺りは節度を持ったプレイを心掛けよう。

## カードネーム

カード使用型のネットワークゲームに用いられる、カード毎に記録された固有の名前のこと。略称CN。QMAにおいては、キャラクターの名前を指す。

QMAに限らず、カードを使う他のアーケードゲームでも使われる言葉なので覚えておいて損はないかも。ちなみにペットの名前はペットネーム(PN)。

## 画像問

QMA2から登場した、文字通り画像(静止画)を使用した問題。

ある程度の時間が経つと問題文が消える、選択肢や問題のヒントにも使われる等、意味がわからないと回答に悩むことが多いので注意が必要。

QMA5以降、画像に直接タッチして解答となる部分を選ぶ画像タッチクイズが追加された。5ではビジュアル形式に、6ではセレクト形式に分類されている。

## カンスト

スコアや経験値のカウンターがストップすること。

他のゲームではスコアやレベルが最高に達したことを意味するが、QMAでは一時的に魔法石が増えなくなる(つまり階級もランキングも上がらなくなる)ことを意味し、あまり嬉しい現象ではない。

QMA3では上級魔術士になるにはエルフ組以上、大魔導士になるにはユニコーン組以上、賢者、大賢者になるにはペガサス組以上に在籍していなければ昇級できないようになっていたので、それを満たしていない場合にカンストが発生した。だが次々回作とは回数が少なく解除条件も易しい為、ゲームバランスへの干渉は幾分か小さかった。

QMA4には上記のシステムは採用されなかった為純粋に規定個数を集めるだけで昇級ができた。

QMA5では昇格試験で昇級条件を満たさなかった場合にカンスト(貰えるはずの魔法石が一個も獲得できない事態)が発生する事になる。

昇級条件を満たしたクレジットから再び魔法石がもらえるようになる。

QMA6ではQMA4と同様にカンストは発生しない。しかし、大賢者以上の昇段・昇格に必要な魔法石は4や5よりも多い一方で、プレイで得られる魔法石は5よりも少ない(ドラゴン組以外では、4よりも少ない)ため、昇格のハードルは上がっている。

## カンペ

カンニングペーパーのこと。問題と答えがびっしり書き込まれたバインダーや電子辞書などそのもの、あるいはそれらを検索しながらのプレイなどを指す。

当然ながら、プレイ最中に使わない分には「カンニング」には該当しないので特に問題性は無い。

プレイ中に使うのはあまり良い目では見られず、最悪の場合叩かれる可能性も割と高い。そのため、プレイ中に使うなら自己責任で。

## 利き手の優位性

コンピューターゲーム全般において介在する利き手の違いによって発生する基底的能力差のこと。俗に言う「利き手によるハンデ」である。下に、物理的に明確なものを挙げる。

四択及び連想形式、順番当て形式、一門多答形式が出題された場合、四指で構える覆っても読解に干渉しない範囲が常に一定である左手を用いる。

画像タッチ形式、スロット形式、タイピングクイズ、一門多答形式において、右手一指を決定ボタン及び消去ボタン真上に構えておいて左手に頼れば回答が円滑になる。同じく左利きであれば所謂「両手タイピング」等の両手依存技術が習得し易い。この様に左利きが概ねして有利であり、x、並べ替え、文字パネル、線結びの四者は利き手の影響を受けにくく、左利きのプレイヤーが混じった場合で問題になる事がある。

## 儀式

購買部にて、リエルのパイタッチで強制退店すること。

QMA5では、上級魔術士以下はブロッキングされてパイタッチができなくなった。

魔力を上げてガードを破れ！

QMA4では3回触ると退店だったがQMA5では1回で即退店に変更された。

QMA4準拠のQMADSにおいては、CERO:Bと上画面の壁に阻まれてしまい、タッチすることができない。だが、ある条件を満たすと……？

QMA6では何も起こらなくなってしまった模様。

## キマイラ組

QMA6で導入された特殊な組で、全国大会では通常の所属組にかかわらず全プレイヤーがこの組に所属して対戦する。実力の推定はCNと魔力、接続場所、大会Pぐらいしか頼れない、実力者のサブカとかは当たらないことを祈るしか、

## 決まり字

解答が特定する決定的な問題文中の1文字のこと。

ゲーム中の収録問題数は数が半端ではなかれど『有限』であるため、プレイを重ねるにつれ出題パターンが読まれ答えの見当がつけやすくなる。

もとは競技かるた用語で、クイズも同様に、分岐等で決まり字(の相場)が早くなることがある。これを極めたのが「見切り」である。

余談だが、競技かるた出身のクイズマンは、結構多い。

## 黄問

旧雑学問題のこと。雑学のシンボルカラーが黄(トパーズ)であることに由来。

5まではべらぼうに広い範囲の問題であり、対策が立てづらく、雑学マルチセレクト使いが猛威を振るい、黄玉賢者の賢王となる猛者も現れた。

6では雑学、並びに学問ジャンルが大幅に改変されている。そのため、この言葉の定義自体も変わってゆくのであろう。

恐らくは、雑学から色と担当教諭を受け継いだライフスタイルがこう呼ばれることになると思われる。

社会はどう呼ばれる事になるのだろうか。

橙問？茶問？ジャンルメダルがアンパー(和名で琥珀石)になっているため琥珀問でいいのか？

現黄問であるライフスタイルは、嘗てから女性プレイヤーでも対等以上に応戦出来、半ば有利な問題を有した数少ないものであったが、今作では出題範囲が狭まった事によりその性質が更に向上しているので当事者にはうってつけである。

逆に旅行好きな人にとっては由々しき変更でもある。

## 逆窓

ゲーム中にバグやフリーズが起こり、再起動がかかること。由来は「Windows XP Embedded」の起動画面が上下逆さまに表示されることから。

逆窓前のゲーム結果および残りクレジット情報については全て無効になる。

再起動に数分かかりカードも排出されないため、素直に店員を呼びましょう。

QMA6は以前より起きにくくなった気はする。相変わらず発生報告はあるが……。

QMA5においては頻度が増していたような……。ごく稀に発生する程度ではあるが、本来は起きてはならないはずである。

「保存に失敗しました」と表示された後の次のプレイで起きてしまった場合は2プレイ分データが無効になる。

なお、上下逆に表示されること自体は異常ではない。実はQMAのモニターは上下逆に取り付けられており、通常のプレイ中はプログラムも上下逆に描画することで結果として正常に見えるようになっている。再起動中はそのような制御がなされず素直に表示されてしまうため上下逆になるのである。

このようなことをしている理由は、モニターの視野角の関係であるといわれている。

## 強制排出

コンティニューする/しないを選択する余地なしにカードが筐体から排出されること。  
人気店・コンテ制限を設けてる店舗などでは連コ対策のため「クレで強制排出」といった設定がなされていることがある。  
この場合、クレジットが残っていても規定プレイ回数に達するとカードが排出される。  
これを導入している店舗は大抵店舗内、筐体付近等に張り紙等で告知がある。  
カードを入れ直せば再プレイは可能（人が居るかどうかが確認してからにしましょう）。ただし暗証番号の入力からになる。  
まれに料金と強制排出の設定がチグハグな店舗がある（200円3プレイなのに、4プレイで排出、など）。この場合一度残クレを使い切ったら、強制排出されなくとも席を譲りましょう。  
ゲーム終了時点で、AM05:00時のサーバメンテナンスの時間を過ぎている場合、または運営終了の場合も強制排出となる。  
「保存に失敗しました」と表示された後強制排出されると「逆窓」同様そのプレイは無効となるので注意が必要。

## 金属賢者

青銅から白金までの賢者のこと。賢者 大賢者 青銅賢者・・・という階級組織になっていることから。  
最高位は**宝石賢者**と呼ばれ、金属賢者とは区別される事が多い。  
5では、この階級に上がるためにはドラゴン組で区間1位または優勝という、難易度の高い試験が課されていた為、誰でもというわけにもいかず、大賢者十段から上がれないプレイヤーも出た。

## 空気問

あってもなくても変わらないような問題の意。普通はほぼ誰でも正答を導くことのできる問題のことを指す。易問とも、ドラゴン組などの高レベルな戦いであれば、たとえ全国正解率が低くともほぼ全員が正解してくる問題であればこう呼ぶことも多い。  
回答がスピード勝負になりがちであり、熟練者と経験の浅い人とで差が現れるのは此方のほうと見ても間違いでは無いのかも知れない（前作でのバランス崩壊要因から）。  
対義語はグロ問。

## 区間賞

予選、あるいは準決勝で1位を取ること、QMA2,QMA3で貢献ポイント・スクールポイントのボーナスがあったことからこう呼ばれるようになった。  
語源は駅伝競走。レースにおいて区間を最も速いタイムで走ったランナーのこと。  
QMA4では取っても何もメリットはなかったが、QMA5では昇格試験の条件になっていたり、宝箱獲得に関係しているので、需要度があった。いずれにしる達成時の気分が良い。  
QMA6においては、自キャラの立ち絵を表示させる数少ないチャンスである。  
更に6の全国大会では微量ではあるが大会ポイントに反映される。

## グランドスラム

予選・準決勝をともに1位で通過し、更に優勝すること、ミノタウロス組以下はまだしも、強敵揃いのフェニックス組やドラゴン組で達成するのは困難を極める。  
5までは予選1回戦～3回戦までを全て1位通過かつ優勝のことを指した。  
5では宝石賢者昇格やクエストコンプリートのために必須であった。  
決勝でマークの対象となり、苦手分野で集中される可能性もあるため、達成には弱点対策が必須である。

## クレジット

通常はコインを投入することによって得られる、ゲームプレイ権の単位。略して「クレ」とも呼ばれる。  
プレイに必要なクレジット数、1クレジットあたりの価格、投入上限等は店舗により異なる。また、地域間の格差もある。  
QMAの場合、100円で1クレジットが一般的だが、100円で2クレジットや200円で3クレジットという店舗も多い。  
一般に1プレイ=1クレジットだが、「スタート2クレ、コンティニュー1クレ」という設定の店もある。この場合、100円=1クレジットであれば「スタート200円、コンティニュー100円(いわゆる200/100)」、100円=2クレジットであれば「スタート100円、コンティニュー100円2プレイ」ということになる。  
店舗によっては、所定の金額をまとめて投入するなどの条件を満たした場合に、店員がクレジットを余分に追加してくれる(つまり、余分にプレイできる)サービスを行っていることがある。これをクレジットサービス、略してクレサという。  
掲示板やblogなどでは「nクレ」は「n回プレイ」の意で使われていることが多いが、上記のように必ずしも1クレジット=1回プレイとは限らないので、厳密に言えば誤用である。文脈に注意が必要。  
本作ではExtra以前は予習回数の変更ができず、それによる差別化が難しかったためか、早くもプレイ料金の値下げに踏み切る店舗が続出している。

## グロ問

正解率が0%~20%(基準に個人差あり)の難しい問題のこと。難問。  
他のプレイヤー全員が間違える中、自分だけが正解する(キャラの立ち絵が出て、特殊な台詞が流れ、「単独正解」の文字が表示される)と優越感に浸れる上、その後の展開が有利になる。  
難易度と正解率は反比例しているはずなので正解率の低いものがグロ問となるのだが、QMA5の検定試験で出題された問題は正解率の集計方法の都合上、不当に高い問題や不当に低い問題、酷いものではずっと0%のものまであったりするため、正解率に直結しない場合もある(以下の検定問の項も参照されたし)。  
対義語は空気問。グロ問だらけの中で、これが出て来ると安心できるのか余計に緊張するのやら。

## ゲームデザイン

主に制作側が用いる。ゲームの内容やルールを構築する行為及び過程、成果。キャラクターやグラフィック等のものとは区別される。

## 賢神・賢帝・賢王

公式のオンライン全国大会で、成績上位のプレイヤーに与えられるKONAMI公式の称号。当然、称号を獲得するようなプレイヤーは全国ランキング上位にすることが多い。  
それぞれ全国大会の(最上位者/5位以上/21位以上)の者にのみ与えられる。この中では一番下の称号である賢王ですら、非常に狭き門である。  
ちなみに、QMA1では勲章保有数で決められていた。

## 限定カード(限定パス)

通常デザインとは異なる、特別なデザインのe-AMUSEMENT PASS。枚数限定で発売されることが多く、QMAでは4から登場。ゲームによっては、そのゲームの限定パスを使用すると特典がつく場合がある(QMAでは着せ替えアイテム)。  
他のゲームの限定パスも当然ある。麻雀格闘倶楽部、pop'n music等。  
QMA6の限定パスには、サツキ先生が描かれている。某漫画の某キャラにしか見えないと、各所でまことしやかに囁かれている。このパスをQMA6において使用した場合も特典がつく。その内容は、以前のサツキお姉ちゃんがつけていた「アレ」こと、「天冠」。  
QMA5ではリエル+くまきゅう柄の限定パスが、4ではチビキャラ(後述)が描かれた茶色いパスが販売された。DSQMAの初回出荷版にも限定パスが登場。こちらは金色。  
QMA4の限定パス特典はQMA4でプレイした時のみ得られる。同様に、QMA5とQMADS限定パス特典はQMA5でないと得られない。  
4時代からこれらにデータを引き継ぎ続けていけば特典アイテムを全て所持する事も可能。(4限定パス マジックハット(アメリカモデル)、5限定パス がまぐち、QMADS限定パス QMAゴールドカード)  
現在、QMA4とQMA5の限定パス特典アイテムは購買部で購入可能。よって、理論上は5でDS限定パス 6でQMA6限定パスと引き継げば特典アイテムを全て所持できる。  
ただし、現在QMA5のオンラインサービスは終了している。  
2010年2月発売予定のQMADS2セットおよびトレーディングカードにも限定パスが付属することが判明。柄はQMA5/6Exのアロエとマラリヤの優勝絵。特典アイテムについては現時点では不明。  
アーケード版の限定パスは新作稼動と同時に発売されるが、都市部ではすぐに売り切れるのに対し、郊外では結構後まで残っていることがある。QMA6の稼動後期になってもQMA4の限定パスの在庫が残っていた店もあったそうである。

## 検定問

QMA5の検定試験において出題された問題のこと。  
QMA4までの問題を組み入れた問題と、検定の為新規作成された問題があり  
配信直後・集計終了時にトナメへ放出されたこともしばしば。  
そのため、対策をしているかで成績等が大きく揺れた。  
トナメでは放出された事に関しては、賛否両論となっていた。  
特にQMA5では非常に難しい問題が数多く流出し、検定による問題回収やそれに対する非難、ひいては検定そのものに対する否定的な声すら出していた。(特定分野が好きな人間しかプレイしない事を前提にした問題が多かった)  
6ではこれの一部が削られ、ある程度バランスが落ち着いた感はある。

## 公式非掲載

QMAが置いてあるにも関わらず、コナミ公式HPの設置店舗情報に掲載されていない店舗のこと。設置店がアミューズメント事業でKONAMIと競合しているメーカー直営店(セガ、タイトー、アトラス等)及びその他の大手系列店が該当する。

これは、情報漏れといった不手際ではなく、商業的な大人の都合によるもので、QMAやKONAMIに限った話ではない。他社の例になるが、セガは公式HPの設置店舗情報において『掲載店舗以外にも設置されている場合もございます。ご了承ください。』と断り書きがある。

また、KONAMI自身はAM店舗運営からは撤退済みで、現在直営店は持っていない。他メーカー直営店については、QMAの新作への移行(たとえば5-6)が、通常の稼働開始日より遅れることが多い。非掲載店の情報については、このWikiや他の一般サイト、店舗側が独自に作成したHP等に情報が掲載されていることもあるので、地域制覇を考えている遠征者は要チェック。

## 公式本

コナミデジタルエンタテインメントから刊行されたファンブックのこと。詳細は[よくある質問集](#)を参照。

## ゴールデンタイム

夕方から夜にかけての人数が増える時間帯、略してGTとも。人数が増えるため、すぐに対戦相手が集まる(予選開始)になるが、強敵出現の可能性も高まる。ちなみに6で魔力ポイントが実装され、対人プレイ推奨の環境になったため、これまで以上にGTの強敵出現率が上がっているようである。

## ゴーレム組

本来は、QMA3においてケルベロス組の上に予定されていた組。結局実装されず、ケルベロス組が最上位組となった。現在では、アイスになりやすい店や筐体、あるいは過疎時間帯を狙って、自分以外全員COMのトーナメントで優勝回数を増やす(特に、ドラゴン組でプラチナメダルを荒稼ぎする)ことを指す。好ましくない行為とされており、あまり続けていると晒される可能性あり。ひどいケースになると、意図的に回線を抜いてアイスが発生させている例もあるという。これはまぎれもなく不正行為であり、判明した場合は規約によってプレイデータを抹消されても文句はいえない。

## 語学知識依存問題

正解が外国語の片仮名翻字である問題に見られる、より多くの言語の知識を持つ事で正解が解らなくても推理が容易になる問題。英語及び中国語、朝鮮語のものは答えられる傾向が強く、それ以外(独仏語等)は苦手にされがちである。易しいものは特にライフスタイルにおいて出題され、難しいものにおいてはほぼ全てのジャンルで出題される。特に海外サッカーの四択や線結びにおいてよく見られ、人名やチーム名の響きから何語であるか推測すれば正解できる場合が少なくない。

## コナミ

QMAシリーズの製作・販売を行っているメーカー。ただし、厳密に言えば少し異なる。詳細は[KONAMI](#)の項目を参照。

## コンティニュー

ゲーム終了時に、規定のクレジットを支払ってプレイを続行すること。「コンテ」とも。待っている人が居るにも関わらずコンティニューし続けること(いわゆる「連コ」)を防止するために、コンテ回数に制限が設けられている店舗もある([強制排出](#)の項目も参照)。

## コンマイ(KONMAI)

コナミのこと。自分でそう書いてたんだから仕方がない。元ネタはギターフリークス8thMIX、ドラムマニア7thMIXでの誤植。[\(参考画像\)](#) 2007/11/14に発表された「現代用語の基礎知識2008」(自由国民社)収録予定のキーワードに「コンマイクオリティ」が含まれていることが判明([発表](#))。 NとMの位置が近いからミスがおきたのではないかと、と思われる。一方、**コンマイ**という呼び方が嫌いとか、**意味がわからない**というユーザーも結構いるので、安易に用いてはならない、この程度の過失は優しく見てあげるといいう事が過度のグローバルによって失われかけた世の情けというものだ。 コアンミ(KOANMI)：同じくコナミのこと。これまた自分で書いたんだから以下略。 元ネタはNOVAうさぎのゲームde留学!?!?での誤植。

NOVAうさぎ以前にもサイクロンフィーバーのプレスリリース([Internet Archiveのページ](#))でやらかしていた様子。現在はその他の誤植同様、すでに修正されている。

コネミ(KONEMI) : 同 ( r y , これまた ( r y ,

元ネタはKONAMI公式ページでの誤植。なにやってんだ。

他にも、ここにはとても書ききれない量の誤植が存在する。おかげで、「自社名を本当によく間違える会社」という不名誉な称号を与えられている。まあ、自分でやってんだから仕方無い。

なおQMA6では、センモニおよびサテのゲーム内容紹介ムービーで、「線結び」が「船結び」となっていた(修正済)。