

## さ行

[さ行](#)  
[刺さる](#)  
[サテライト](#)  
[サブカ](#)  
[左辺](#)  
[時間貸し](#)  
[自爆](#)  
[地味賢](#)  
[社会](#)  
[首席](#)  
[称号者](#)  
[白問](#)  
[深夜・早朝族](#)  
[スタカン](#)  
[スタンド](#)  
[ステイ](#)  
[スパイラル](#)  
[正解判定](#)  
[正解率](#)  
[全国大会](#)  
[全国ランカー](#)  
[センターモニター](#)  
[全滅](#)  
[相殺](#)

## 刺さる

対戦時の結果の表現法のひとつ。決勝や店内対戦において、出題した問題ジャンルを全くもしくはほとんど答えられない事、相手の出題した問題を自分が答えられない場合は「相手の武器に刺さる」、逆に自分の武器で相手がボロボロになる様を「自分の武器が刺さる」というように使う。  
店内対戦時には炎上ということもある。

## サテライト

QMAをプレイするための台、略して「サテ」と呼ばれることも多い、商業的にはクライアントと呼ぶらしい、中身は業務用のPCみたいなものであり、再起動等時にモニタにOS画面が出てくる。そのときのOSは上下逆さまの表示（逆窓の項参照）。

## サブカ

メインのカードとは異なる2枚目以降のカード。サブカード。  
2枚目はセカンド、3枚目はサード等とも言う。

上の高いレベルに辟易して最初からやり直したり、色々なキャラでプレイしたかったりと諸々の理由で作られる。また、店舗大会でボンバーマンルール(応用編参照)対応のため、故意に難易度を調整したサブカを用意することも珍しくなかったが、6からは難易度選択可能になったため、その必要性は薄れてきた。  
システム等が安定するまで、新規カードである程度プレイした後に前作で使用していたカードを使うプレイヤーも結構いたりする。

QMAシリーズにおいては、1枚のカードで他のキャラクターでのプレイが出来ない等の難点に加え、どの作品にもサブカード対策と見れる要素が実装された事が無い事から **事実上の無法状態となってしまう**。

「他のキャラでプレイしたい」等の平和的な目的であっても、スタートラインが初級者と同じである以上、使用者が上級者であればあるほど（手加減しない限りは）プレイ環境崩壊に加担する結果となりがねない。そのため、プレイヤーからは所持カード間で一部のデータを共有するシステムの構築や、魔力ポイントに対しても階級とは別の獲得魔法石を設定する等の確かつ有益な対策が求められている。

## 左辺

アニメ・ゲーム、スポーツ、芸能の3分野のことを総称して言う言葉、類義語として「左翼」。正解率グラフでは左側にあることから、逆に、理系学問、文系学問、社会の3分野は「右辺」と言う。  
基本的に趣味のジャンルであるため、3つのいずれかの使い手は多い、ただし個人の趣味に大きく左右されるので、3つ全て苦手という人は多いが、3つ全て得意という人は非常に少ない。それゆえ、リアルクイズではほとんど出されない。

## 時間貸し

1プレイごとに料金を投入する通常の形態と異なり、一定料金で所定の時間内遊び放題となるサービスのこと。一部の店舗で行われている。  
料金は1時間あたりおおむね数百円であるが、普通にプレイしては必ずしもお得ではない、たとえばトーナメント1回15分とすれば、100円2プレイの店舗なら1時間200円となり、時間貸しより安い。  
時間貸しの効率のよい利用法は、検定あるいは実力テストをひたすら繰り返す(レッスンの予習は購買部・マイルームで飛ばす)ことである。特に、スコアでなく魔法石が目的であれば、Sランクに達しさえすればよいので、Sランク到達以降の問題をすべて捨てることにより、極限まで効率よく稼ぐことが可能。

## 自爆

対戦時の結果の表現法のひとつ。決勝や店内対戦において、自選の問題ジャンルを全くもしくはほとんど答えられない事、グロ問連発で相手と痛み分けならばまだ良いが、単独不正解を連発したり、他人の単独正解を誘発した日には目も当てられない、主な類義語は「自滅」。  
自爆テロ：対戦時の出題選択の表現法のひとつ。自爆(前述)することを覚悟で、決勝や店内対戦で鍛えられてないジャンルを選択すること。即答系(特にノンジャンルセレクト)、マルチセレクトが使われることが多い。これで全員不正解が目立てば文字通りなら成功である。  
ザキ・ザラキ・メガンテ・メガザル：対戦時の結果の表現法のひとつ。前から、自分の武器で1人のみが炎上・自分の武器で3人が炎上・自分の武器で全員が炎上・自分の武器で自分のみが炎上となる。出典はドラクエの呪文から。

## 地味賢

全国ランカーではないので名前が知れ渡っていないが、地域内で上位ランクには必ず入る実力者のこと。時間的に余裕のない社会人に多いらしい。

## 社会

クイズジャンルの一つ。QMA6のジャンル再編で新設された。  
出題内容をランダムクイズのサブジャンルで分けると、地理(QMA5までの学問から)、政治経済(QMA5までの雑学から)、その他(主にQMA5の雑学からが主流)となっている。  
雑学から分割されたジャンルであり、問題も雑学的なものが多いが、旧学問から地理が入ってきたことと、ジャンル名が学問っぽいため、人によっては(というか学問が苦手な人には)学問と認識される場合もある。文系、理系と合わせて「学問系」と呼ばれることもある。  
ジャンルの性格上、QMA6で新設された「ニュースクイズ」が頻発するジャンルでもある。  
「地理」の出題内容は「日本地理」「世界地理」「地形」「気候」「農業」「工業」と高校地理に準じた内容ではあるが、時折世界遺産検定からの流用も見られる。  
「政治経済」の出題内容は、高校「政治・経済」が主であるが、中には政治学や理論経済学や経済史など大学レベルの問題もみられる。また政治家のゴシップやエピソードなども出題される。軍事や警察組織といった公安や国防に関する問題もここから出題。  
「社会その他」の出題内容は、教育(小中高や大学)、宗教(特に新興宗教や文系学問の世界史と被る部分もあり)、雑学から引越しとなった神話(日本神話やギリシャ神話、北欧神話)、交通に関する問題もここから出される。  
神話関連は12月に文系その他へ移動。

## 首席

学校内(店舗内)の月間魔法石獲得数で1位になること。  
首席を獲得すると、その学校内でプレーした時に限り、店内対戦を含めた対戦者紹介や結果発表の画面でキャラクタネーム脇に称号アイコンが表示される。  
よく間違われるが、「主席」(国家のトップのこと)ではない。  
QMA3ではホーム店舗に設定していた学校でのみ首席を獲得できる権利を有したが、QMA4以降はホーム店舗の概念がなくなり、複数校の首席になることも可能になった。  
上記の称号校における首席は、通常店舗の首席よりも称号アイコンが豪華仕様になりそれに憧れる人も少なくはないが、称号校を獲得すること自体複数人による協力が不可欠である。

当然ながら、首席を獲得できるのはその中の1名なため、熾烈な競争となる。

特に超名門校首席は全国でたったの1名という狭き門であり、単純に個人で獲得魔法石を全国1位にすればいいわけではないので、狙って獲得するのは至難の業である。  
もっとも首席という称号は仕様上のことであり、どれだけ多くのプレーを行ったかの指標だけであるため、(スタカン(応用編参照)プレイヤーの場合もありえるため)首席プレイヤーがそのまま強豪者とは限らない。  
また、店により首席の水準が異なる。過疎校であっても首席になるのに数万個の魔法石が必要な場合もあれば、逆に1000個台でもなれることもある。要は、(自分以上に)やりこんでいるプレイヤーがいるかないかの差。

## 称号者

全国大会の上位者に与えられる階級。

QMA4の登場では「賢 参上!」のエフェクトが入る。QMA5ではガイド役の講師が「手ごわい(強い)相手がいる」のセリフが入る。QMA6ではどうやら何も起こらないみたい。

## 白問

ノンジャンル問題のこと。ノンジャンルのシンボルカラーが白(ダイヤモンド)であることに由来。文字通り、全てのジャンルから分け隔て無く出題される。高得点を得るためには、ジャンルに偏らない広い知識(あるいは、得意分野ばかりが出題されるだけの運)が必要となる。

なお、extraになる前のQMA6においては準決勝がノンジャンル固定であった。そのため、準決勝で自分の得意なジャンルが出てくれないから決勝に行けないと文句を言う茶白が多かった。しかし実際はノンジャンル固定にすることにより準決勝で当たるジャンルがトナメの性質上苦手ジャンルに偏ることが無くなっていったため彼らにとってはこちらの方が有利であった。

蓋を開けてみれば殆どアニゲ(他任意のジャンル)でした。なんてことも当然ある。そのあたりは時の運。  
全ての問題からランダムに選ばれるため、6では問題数の多いアニスポ芸が多く出る。逆に理系はほとんど出ないため、右ジャンルより左ジャンルに強い人ほど有利になってしまっている。

ノンと称する以上、問題数が違うとはいえジャンルの偏りはあってはいけないはずであるが、現在(2009年10月時点)のところ修正される気配はない。システム上修正が難しいのか、あるいはジャンル分割で5と比べて不利になったとわめいているアニスポ芸使いを少しでも大人しくさせるための措置なのかは不明。

ノンジャンルのランダム(旧ランダム5)は全ての問題から出題される為、幅広い知識が問われるジャンル・形式である。

## 深夜・早朝族

ゴールデンタイムを避けて深夜、早朝にプレイする人たちのこと。GTのように強敵が多くなく比較的ゆるい時間帯とされるが、それでも強敵を避けることは不可能である。本業の関係上この時間にしかプレイできない人も少なくない。

本作では魔力ポイントシステムの関係上、[フルゲート](#)になりにくい時間帯でのプレイは(魔力ポイント狙いの場合)かなり貧しい思いをさせられる。

逆に言えば場合によっては2桁人数でもプラチナを取れる人の深夜・早朝専用サブカに出くわすことがあるので、必ず強敵を回避できるとは限らない。

QMA5では昇格試験が厳しかったため、6とは逆にこの時間帯のプレイが人気であった。特にサーバメンテナンス終了時(午前7時)に開店する店では、QMAのみ即満席の大人気で、他の筐体はすべて空席。なんていう異常事態もあった。

## スタカン

「スタンド」と「カンペ」をまとめた用語。両方向う人・集団も多いことからまとめられることが多い。よく「スタカン」と「カンペ」を別物とってる人がいるが、「カンペ」がスタカンの一部に含まれるので注意。

## スタンド

他人に教えてもらいながらプレイすること。元ネタはジョジョ。

QMA3~5のユウに憑いていたサツキの姿から「サツキお姉ちゃん」とも、シューティングゲームの用語に由来する「羽織プレー」と呼ぶこともある。

1人プレーより有利になることはまず間違いないため、特に上級者には一大不正行為と見られがちである。が、QMAの椅子自体が2人掛けであるせいもあってか、賛否両論分かれている。特に近年の作品では遅くにデビューした人の一刻も早い上達を願い敢行されることがある。

元々KONAMIは多人数プレイを推奨する立場であるように見受けられる。ユーザーの取り込み等を考えれば、当然と言えば当然とも言える。

シリーズを重ねるにつれてプレイヤー間のスキル差が大きくなっているため、初心者の上級者同席プレイは、サブカによる下級荒らしから初心者のモチベーションを守る手段となりえる。

上記の逆で、宝石賢者等プレイ回数の多いプレイヤーや累計ランキング上位者が行くと叩かれる可能性大。ランキングはあくまでも「個々人の実力を示す指標」と考えている人が多いためであろう。載りたいなら実力で攻めましよう。

## ステイ

ステイシス、組の往復もなく現状維持のこと、「ステ」とも言う。（例：フェニステ フェニックス組で維持している状態）対人環境で「ドラステ」、即ちドラゴン組から落ちることなく滞りしつづける事が出来れば立派な上級者である。対義語はスパイラル。

## スパイラル

略して「スパ」とも、組を行ったり来たりすること、もしくはその状況の人のこと(例：ガーマノスパ ガーゴイル組とミノタウロス組を行ったり来たりする人)。得意と苦手の差が激しい人、安定して好成績を出せない人が陥りやすい。ステイ

QMA5以降は昇降格基準が最近の3試合と短い為、スパイラルに陥る人が大量発生中。

過去シリーズでは、QMA1での勲章の数による賢者・大窓、QMA2での経験値増減による白銀・青銅でスパイラル等がある。また、QMA4ではせっかく(上位に入れそうにない)ドラゴン組から逃れたのに直後の優勝で逆戻りする『ドラフェニスパ』が有名。

判定基準が『直前5戦の平均が3位以上である』or『優勝 or 100点獲得 = 即昇格』であり、この非常に昇格しやすい仕様が状況に拍車をかけていた。

## 正解判定

画像タッチ形式における問題の画像の部位の内、そこを指定して解答すれば正解となる範囲のこと。仕様上、この範囲を断定するのは非常に困難である。

これが肝心の対象（描写体及び被写体）に無くまるっきり関係無い位置にあれば「嘘問」として成立し、対象にあってもその範囲が極端に狭かったり関係無い位置にあったりすれば「悪問」となろう。幸い、両者とも未確認。

更に広い意味で述べるとすれば、セレクトクイズで出題される他の三形式の正解選択肢の「押しボタン判定」も含む。こと旧学問より出題され続けている略地図から場所を指定する問題はかなりの曲者で、小さな島や半島、地峡を指して答える問題はついつい海域を指定してしまったり、後者に至っては何処からが正解判定になっているのかを決めるのが困難である。この様に陸地ならまだしも明確な境界が存在しない事が多い海域は更に困難であり、その極めつけが海峡である。

## 正解率

主に二つの意味で用いられる

あるプレイヤーがどれだけの割合で正解してきたか

集計の対象となるのは、全国オンライントーナメント、全国大会の二つのみ。

この数値が高いほど優秀なプレイヤーであると言えるが、集計対象モードに参加した回数が著しく少ないと信憑性が低い。

ある問題が出題されて正解した人の割合

集計の対象となるのは、予習、店内対戦を除く全てのモード。

問題によっては正解率が表示されていなかったり(-%)、集計打ち切りのももある。実力テストや検定で頻繁に出題される問題は通常のものより数値が高くなる傾向にある。QMA3の初登場時は出題と同時に表示されていたが、QMA4でプレイヤー本人解答後表示、QMA5で正誤判定時表示と変更されてきた。

## 全国大会

QMAにおいて不定期で開催されるイベントの一つ。

上位入賞者には称号が与えられる。詳細は[こちら](#)。

QMA1は5の検定試験に近い内容、QMA2、3ではトナメ決勝や店内対戦と同じ4人対戦形式（ただしランダム5縛り）、QMA4、5では幕レース、QMA6においては全国トーナメントとほぼ同じ仕様となっている。

QMA2、3では階級よっての組み分けがされていたが、QMA4以降は無差別にマッチングするようになった。

ただし、4と5では全国大会自体の成績による組分けがなされていた。

当wikiの同名の項目を御覧の通り、QMA6の全国大会は初級者でも魔法石大量獲得が狙え、かつ魔力が減らないという絶好の機会になっている。臆せず参加して熟練者達による凄まじい展開を体当たり観戦するのもよし。

## 全国ランカー

公式サイトで全国ランキング100位以内に入っているつわもの達。

QMA4ではランキングが魔法石の数で決められるシステムになったため、プレイ回数さえ多ければ誰でも上位にランクされるようになっていた。たぶんQMA6もそう。

QMA5より新設された、いわゆるプラチナランキングがそれに代わるものだった。

QMA6では新設された魔力ポイントランキングがそれに代わるものと言えるかもしれない。

## センターモニター

モニターと、その下にカード挿入口がある大きめの機械。センモニとも呼ばれる。店内各サテのプレイ状況、インフォメーション、各種ランキング等を表示している(操作が必要な場合あり)。一見、でかい割にはたいした機能がないように見えるが、店内のサテを統括する必要不可欠な機械である。

センモニ1台にサテは16台までしか接続できないため、店舗によっては複数設置されている場合がある。カードを差し込むことで成績閲覧などが可能。(プレイ後に1回のみ、再度閲覧するには再びゲームをプレイする必要あり)

QMA1・2ではエントリーカード(磁気カード)の自動販売機も兼ねていた。

QMA3ではQMA2カードからe-AMUSEMENT PASSへのデータ引継ぎに使用された。

ちなみに、コナミネットへの回線接続とモニタ表示は別機能のため、モニタ表示が死んで再起動し易い店舗でも回線は丈夫ということは良くある。

もちろんその逆もしかりであるが、そういう店舗でプラチナ稼ぎをすると叩かれる可能性が大。

中身はサテと同様に業務用PCであり、Windows Server 2003が動作している。

## 全滅

グロ問により、自分を含めたプレイヤーの回答表示に×が一斉に並ぶ事。これが続くと、突如現れた空気問の解答速度が勝敗を左右することもままある。この極致が所謂ラブゲームである。

ちなみに店内対戦時に生じた場合、炎上、大炎上と呼ぶこともある。

## 相殺

対戦時の結果の表現法の1つ。決勝や店内対戦において、参加者4人が全員(厳密に言えば全く同じタイミングで)正解する事。ミニキャラが魔法力を放つモーションの後、誰にも雷が落ちずに霧散する状態から、これが連続で続くと、1ミス・遅答が命取りとなるため、緊迫感が増す。