

た行

[た行](#)

[代打ち](#)

[台パン](#)

[ダイブ](#)

[タイポ](#)

[大窓](#)

[タッチ判定](#)

[タッチペン](#)

[トライ](#)

[団子状態](#)

[地域差問](#)

[地域問](#)

[チートプレイ](#)

[ちびキャラ](#)

[茶臼賢者](#)

[チャット](#)

[超銀](#)

[超名門校・名門校・有名校](#)

[底辺\(屑鉄\)賢者](#)

[デッキブラシ](#)

[天和](#)

[店舗大会](#)

[動画問](#)

[同突](#)

[同突コピー打ち](#)

[トーナメント](#)

[ドッペルゲンガー](#)

[ドラゴン組](#)

代打ち

他人が所持するカードでプレイをすること。別の人に代わってプレーしてもらうこと。語源は麻雀における代打ち。プレイヤーキャラが違っただけで本質的にはサブカと何ら変わりはないが、実力に極端なムラが発生する等、見ていて気持ちのよいものではない。

ガイド役にしたい先生を解禁される為に受註履行される事があるが、その場合はレッスンモードが望ましい。

QMA5では賢者や黄金賢者以降の昇格試験が厳しかったこともあってヤフオクで「昇格試験支援」と称した代打ちを入札した人物（用は金を払って昇格試験合格をさせる）もいて、「金で階級を買うのか」と非難を受けることもあった。

台パン

予選落ちしたりタイポした際、怒りに任せてサテにパンチすること。

サテは意外と硬いので、骨折等で自爆することもある上、タッチパネルを割ったりすると、(器物破損罪等で)警察のお世話になった上に損害賠償を払う羽目になる危険性も。

迷惑行為として出入り禁止になることもありえるので、決して真似をしないように。

台パンの常習犯は気が短かくなったりやすいため、警察沙汰を起こしやすい。実際にリアルファイトを起こし逮捕された人もいるらしい。そうなると人生を棒に振りますので八つ当たるのは絶対に止めましょう。

ダイブ

問題が出た瞬間に勘のみで答える事。セレクトクイズの最終問でよく見かける。また、順番当てでの一列押し、線結びでの直線押し、一問多答での123(4)全押し等もよく見かける。運良く正解できれば満点(予選では20.00点、準決勝戦では12.50点、決勝戦で8.33点)を獲得でき、速度差で逆転できたりすることもある。

タイポ

タッチパネルが微妙にずれていた、押す力が弱かった等の理由で、タイプをミスしてしまうこと、typoとも、分かっていて問題をタイポで落とした時のストレスは耐え難いものがある。特に、修正の効かない文字パネル形式はタイポとの戦いでもある。

ちなみに、typoはQMA造語やネットスラングではなく英語の「typographical error」が省略された印刷業界の業界用語が始まり、「タイピング」の事を「タイポ」と表記するのは誤り。

大窓

大魔導士のこと。変換ミスより、大窓牛と呼ばれる事もある。
4から登場した魔導士は惑うしと呼ばれる事が多い。

タッチ判定

コンピュータゲーム用語としての「判定」の一。操作者（主にプレイヤー）が画面に触れる事により発生し、一定以上の面積が「押しボタン判定」と重なる事によりプログラムに指示を与えるカーソルの様な判定。

正常であれば触れた位置の真下にこれが発生するが、電源の再投入や長時間の稼働等によって触れた位置よりズレが発生し、パネルクイズなどにおいてはプレーに支障をきたしてしまう事がある。

この異常は店員の権限で簡単に修正する事が可能だが、その作業が杜撰なものであると修正し切れない事がある。また、画面そのものが故障し実用に耐えられなくなると至極反応すら起こさなくなってしまい、筐体の画面ユニットを交換するしか復旧手段が無い。

プレイヤー側がこの判定の正確な位置を知る事が出来るのは画像タッチ形式が出題された時のみであり、画像を触れた時に指定した位置（この判定）がズレていないかで確認可能。

麻雀格闘倶楽部の4以降、MJなどにおいては、触れた際にこの判定の位置から波紋が広がっていく演出が発生する為、常に確認が可能である。QMAにおいても導入の声があるとかないとか。

タッチペン

指先の代わりに画面を操作する事が出来る棒状の道具のこと。専用のものは存在せず、ノック式消しゴムや消しゴム付き鉛筆が主に用いられる。

麻雀格闘倶楽部においては古くからプレイヤーがこれを携帯して使う光景が見られ、店舗側も次第にこれを設備していく様になり、果ては公式のものまで作られるようになった。また、このペンで他のタッチパネル対応ゲームに使用される光景もよく見かける。

QMAはゲーム性の関係上使われる事は比較的少ないが、近年設備される様になり、加えてDS版から始めたプレイヤーにとっても感覚上馴染めるものである為、使用者は増えている。

タライ

決勝戦及び店内対戦で4位を取ること。由来は、QMA4のオンライン対戦決勝において、4位プレイヤーに対してはタライが降ってきたことから。

QMA5でもタライは健在だった(但し、3位と30点(店内対戦では120点)以上の差がついた時のみ)。お目にかかるのは比較的希であった。QMA6でも決勝や店内対戦での出現条件は同じである。

QMA6では、予選並びに準決勝終了後の移動画面で降らせる事ができる。落としたいキャラをタッチすれば、そのキャラ目がけて空からタライが一直線。

自キャラにも問答無用で落とすことができる。落としたい人は注意。

ちなみに、特定の頭部アクセサリを装備しているキャラはリアクションが変化する。

QMA6では、これを装備しているキャラを5回以上タッチすると雷を落とせる。

団子状態

同点や僅差の状態が集まっている状態。ラブゲーム(同項目参照)同様階級で順位が決まるため、上級階級プレイヤーは敗退の可能性が高い。宝石同士の場合、累計数の少ないプレイヤーが上位となる。

普通にプレイする分には誤差程度の確率である。しかし、スピード勝負でこの現象が起こることがあり、これで敗退すればかなりヘコむ・・・。

とはいえQMA6は予選前後半戦制・準決勝8問制のため、6問制3回戦制のQMA5までよりかは確率がかなり減った。QMA5までは、ラスト1問だけ易問、全員緑回答で16.66が並ぶ、ということも珍しくなかった。

地域差

地方局未放送、本放送より時間帯が遅れる等、難易度が地域差に由来する問題のこと。主にアニゲ・スポーツ・芸能が該当する。同じ問題でもサービス問題かグロ問かと認識が分かれる場合が多く、個人差が非常に激しい。

地域問

難易度がプレイヤーの出身地・居住地域に由来する問題、主に社会・文系学問ジャンルに多い、主な類義語は「御当地問題」、地域差問と同様に、個人差が非常に激しく出る。こればかりが出てくるとげんなりする事も。

チートプレイ

メインカードの魔力が高い人が問題回収などの理由で「修練生」～「魔導士」のサブカを上位組で打っていること。強い上に倒しても魔法石が少ないので一般には嫌われる行為である。

プレイヤーの実力に関わらず階級が同じなら魔力が大きく違っても勝利成果が全く同じなので、悪質性は十分立証出来る。前作では金属賢者、宝石賢者でこの行為をすることを指していた。

本作では魔力減少のリスクが存在する為、メインカードの魔力を高留めさせる目的で横行する兆しがある。

但し、稼動初期に前作の黄金賢者以上が魔術士の状態でドラゴン組で魔導士クラス、賢者クラスを倒すのは避けられない現象である為、普通は言わない。

AnAnではこれらの悪質行為の対策として、所属クラス順位で固定の経験値になっている。(ランカー撃破ボーナスなどは存在)

ちびキャラ

トーナメント時に出てくる自分の分身、ミニキャラ、高じてアバター(分身)とも、初回プレイ時に選択したキャラクターが出て来る。

実装されたのは3からであるが、着せ替え等ができるようになったのは4から。

QMA6では立ち絵の出現頻度が大幅に減少し、代わりにちびキャラが全面に出て来るようになった。

この件については賛否両論を巻き起こしている。現状では否定的な意見が目立つが、肯定派は「どちらでも」という人が多いと思われる以上、そちらの方が目立つのは仕方無いのかもしれない。

次回作たるQMA7では本作の特大大POPで使われていたものの様なデザインに移行する見通しであり、現行のものは約5年間の実装から退役する兆しにある。

茶臼賢者

言葉自体は一芸にすぐれたことである『茶臼芸』からきているが、ここでは1ジャンル(または1形式)だけに秀でたプレイヤーを指す。

横方向に秀でている場合は脅威(特にタイ茶臼とマルチ茶臼は他の形式も防御力が高い人が多く危険)ではあるが、縦方向のみであるとあまり脅威ではないため、否定的な意味で使われることが多い。石臼賢者

チャット

タイピング問題で会話を行うこと、QMAの隠れた楽しみの一つ。

口げんか・暴言などは環境悪化の原因にもなるので注意。

上記理由より嫌う人もいるので注意。

大手SNSの「mixi」の「マイミクシ」募集のためにQMAのタイピング問題で「マイミクボシュウ」「まいみくまいみく」などと打ってくる人もいる。これもmixiをやっていない人から見たら不快に思う場合もあるので注意。

超銀

他とは比べ物にならない程、レベルが高い戦いが多いクラスのこと。

QMA2時代には、賢者以上のトーナメントとして、金剛賢者～白銀賢者と青銅賢者～賢者の二組があり、前者が超銀、後者が下賢と呼ばれていたことに由来する。

また、QMA3のケルベロス組、QMA4以後のドラゴン組のことを指すことがある。

ただ、これらの中には超銀と呼ぶには少し物足りないものも存在するかもしれない。特に4、

5では賢者内での境目が白銀賢者と黄金賢者の間にあったという意見が多かった。これは黄金賢者の昇格試験が「最上組であるドラゴン組で優勝かつ、その決勝メンバーが全員HUMでなければならない。」という内容であり、非常に高い実力を要求されたためであろう。

超名門校・名門校・有名校

上位10生徒の月間魔法石(QMA3ではSP)合計獲得数で学校(ゲームセンター)毎に順位を付け、上位に入った学校にKONAMIが与える

称号のこと。

1ヶ月単位で決められ、各ブロック(後述)別に1位が名門校、2~4位が有名校となる。名門校の中で最も成績のいい学校が超名門校になる。

3つを総称して称号校とも呼ばれる。称号校を獲得した学校内でプレーすると店内対戦を除く対戦者紹介や結果発表の画面でキャラクター名脇に称号アイコンが表示される。

QMA3まではホーム登録されている全生徒の経験値(SP値)の月間合計値が判定基準となったが、不公平が生じる等の理由もあってQMA4から現在の方式に変更された。これにより中小規模店舗でも称号校が獲得しやすくなった。

上位に入る学校は、下記のような石稼ぎが起りやすい要素がからんでいる。(コナミが営業面において店毎に競わせている匂いがするとかしないとか...?)

(1)店舗規模が大きく、サテ数が多い、

(2)生徒数(プレイヤー数)が多い、

(3)(営業時間が長い、店舗大会のようなイベントが多い等)ランカーが鎬(しのぎ)を削るような要素がある、

(4)プレイごとの単価が安い等そのほかの要素、

もっとも、称号をとったところで、店舗自身の宣伝にはなるものの、プレイヤー個人に対する直接的メリットはないのも事実であるため、この行為は、常連の共同作業色が強い、常連向けの楽しみ方であるといえる。

店舗によっては称号校達成時の首席に命名権を与えたり、称号の程度でクレジットのサービスが発生したりなどのサービスにも使用される。

底辺(屑鉄)賢者

階級・クラスに実力が伴っていない賢者の別表現。扱的には鍍金賢者よりも下の存在。

QMA4では昇格試験もなく賢者が大量生産されたことで多くの底辺(屑鉄)賢者が発生したが、5では賢者昇格にフェニックス組優勝の条件があるため、賢者以上でありながら実力不足な人はそこまで多くはなかった。それでも、早朝プレイ・アイス昇格などで実力が無いのに昇格した人も確実に存在していた。

QMA6は4とほぼ同じシステムを採用しているが、要求されるプレイ回数が4に比べて激増している。また、実力を測るために設けられた「魔力ポイント」システムもあり、以前に比べると人数は少なく、また判別も(前よりは)容易である。

ただ、魔力が0に近いいわゆる「レスンプロ」でありながら超絶ランカーな人も居る。そのため、魔力が低くても必ずこれに該当するとは限らない。

「底辺つたって上の底辺だってあるだろうが、勝手に定義するな。」等と返されたら、却って自らの得の低さを思い知らされる羽目になる。

苦手ジャンルの連続、また調子の差が激しいなどの理由により転落してきたプレイヤーもいるため、一概にガーゴイル組に居る賢者=底辺(屑鉄)賢者とは呼べないので注意。寧ろ、賢者の世界に在りし者の姿として立ちはだかれる事が多い。

デッキブラシ

1.ユリが簞の代わりに使用する乗り物のこと。

ステージ間の移動時、またホウキレースなどでお目にかかる事ができる。

2.異常に強いCPUのこと。

QMADSクエスト中のホウキレースにおいて、デッキブラシに乗ったユリが尋常ではない強さを発揮していた。その結果、彼女に粉碎された数多のプレイヤーによって、強いCPUの代名詞として用いられるようになった。 マテウス

具体的には、『ほぼ 5の問題のみしか出てこない状況で、8000m以上を叩き出してくる』(ドラゴン組在籍時)。この状態では、ランカー級の実力が無いと勝つのはまず不可能である。

3.ユリのこと。

上記2.からさらに派生し、ついにはユリ自身のことを指す単語になってしまったから怖い。

天和

並べ替え・スロット(いずれもパネルクイズ)において、文字を移動させる事なく答えが完成していること。

OKを押すだけで正解できることから満点のチャンスになるが、中には正解でない言葉がそう見えているだけの場合もあるので注意。

障害者と健常者が共に生きる社会を指す「バリアフリー」と豪州の大珊瑚礁である「(グレート)バリアリーフ」

アメリカの歌手である「マイケルジャクソン」と毎日放送制作のTV番組「ジャイケルマクソン」など

元々は麻雀用語で役満の一種。こちらはQMAのそれとは比較にならないほどレア。「一生に一度お目にかかれたら運がよい」とまで言われるほどの代物。

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。詳細は用語集(応用編)を参照。

動画問

読んで字の如く、動画を使用した問題。問題文中に用いられるものはQMA3より実装、
熟練者でも問題文を読まなかったり、即答すると痛い目に合うこともある。

場する問題(例:プロレスの技名)が追加された上に、残り4秒ぐらいまで見ないと答えがわからない問題(例:倒れたボウリングのピン数、打法)も

同突

同店舗から同じトーナメントに複数人が入ること。当然ながら、同一組であることが前提条件である。

サテ数の少ない店舗だと、隣接サテでプレイ中の人との同突も普通に起こり得る。少し気まずい。

QMAでは同一店舗からのマッチングが制限されておらず、理論上は同一店舗の人間16人でトーナメントを占拠することも可能
である(非現実的ではあるけど)。

この仕様を悪用した不正行為が同突コピー打ちである。詳細は [こちら](#) へ。

同突コピー打ち

同突(上記参照)が可能であること、また回答後に他のプレイヤーの答えが表示されるという仕様を悪用して行う不正行為。
実際には、意図的に同じトーナメントに参加 分からない問題が出た場合1人が適当に答える 表示された他のプレイヤーの答
えを見てもう1人が答える、といったカンニング行為が主となる。スタンド、カンペよりも遙かに悪質な行為であり、実際に行っ
ていけば晒されてもおかしくない。

ただし、サテ数の多い店の場合、強豪者が偶然同じトーナメントに入り、似たような現象が偶然起こることもある。憶測で叩いた
り晒したりせず、現場を確認してからにしましょう。

知り合い同士で行った場合は遙かにマシだが、連携参戦となるので負の印象はどうしても拭えない。

ズルする気が無ければ気にする必要は無い、と思う。

せめて同店舗で同じトナメに入った場合自分が答えても同店舗の他のプレイヤーが全員答えるまでは他人の回答が表示されな
いようにすれば解決するのだが・・・

トーナメント

全国対戦モードのこと。「トナメ」とも、QMAのメインとなるモードである。

QMA6ではステージ構成が一変した。詳細は [こちら](#) を参照。

ドッベルゲンガー

自分と同じ名前のCOM。普通は出現せず、かつてバグによってのみ出現していた。

語源は「生きている人間の霊的な生き写し」を意味する心霊現象。

ちなみにドイツ語。

ドラゴン組

フェアリー組から数えて6番目に当たる上位組で、4以降現在までの最上位組である。

当然ながら、対戦相手レベル、問題の出題難易度はその作品の中で一番高い。

5以降では撃破時魔法石1.5倍、優勝時のメダルがプラチナメダルなど、他の組より優遇されるようになった。

しかし、5以降は昇降格システムの関係上、フルゲートの時間帯にこの組を維持し続けるのは至難の業となっている。その為、準
決勝が大きな壁なプレイヤーも多く、ドラゴン組決勝にまったく進めずいわゆる「レズンプロ」になってしまうプレイヤー
も多い。

そのため、GTに全国トーナメントに参加しつつドラゴン組を長期間維持(ステイ)する、すなわち「ドラステ」は、QMAプ
レイヤーの大きなステータスの一つである。スタカンその他不正行為なしで出来る人は、QMAプレイヤーでもほんの一握り
である。