

は行

[は行](#)

[廃人](#)

[廃プレイ](#)

[バグ問](#)

[引っ掛け](#)

[フェアリー組](#)

[フェニックス組](#)

[武器](#)

[プラチナランキング](#)

[フルゲート](#)

[フレッシュ差](#)

[分岐](#)

[文系学問](#)

[防具](#)

[宝石賢者](#)

[ホーム](#)

[ポケラー](#)

[ホスト](#)

[「保存に失敗しました」](#)

廃人

ランカーの呼び方の一つ。嫉妬をこめてこう揶揄する。いい意味でも悪い意味でも普通の人とは違う事を言いたいのだろうが.....

基本的には蔑称に当たる。直接全国ランカー本人にはこう言わないように。

また、生活ほとんど全てをQMAに捧げている方々もそう呼ぶ。

QMA特有の類義語にグレートハイジン、カミニートが存在する。

廃プレイ

ほぼ一日中QMAをプレイしている様をいう。主な類義語は「耐久戦」「耐久プレイ」。

追い込み：月末及び全国大会最終日にほぼ一日中QMAをプレイしている様を特にこう言う。ランキング上位及び称号を狙って行われる。

某テレビゲーム番組で見かける光景もこれの仲間と言えるが、大人ならまだしも諸般の理由でお子様には奨められるものではない。

バグ問

問題文や選択肢の表示がおかしかったり、同じ選択肢が2つあったり、正答が選択肢に存在していなかったり、最悪ゲームの進行が止まってリセットがかかってしまうような問題のこと。

大概是次のアップデート時に修正されている。

ほとんどは問題データ入力時に発生する人為的なミスによるもの。

コンピュータープログラミングの分野で用いられる「バグ」とは厳密には意味が違うので注意。

引っ掛け

クイズの定番用語で「...ですが」に続く問題のこと。四択、文字パネル、タイピングで発生する。

引っ掛けの有無は「？」や「。」など、文末に来るべき文字があるか否かで判断できる。逆に言えば、問題文が流れている途中では引っ掛けかどうかは全く分からない。

修正が効かない四択・文字パネルで見事に引っかかると怒りのやり場がない。

そのまま単独不正解という事もしばしば。

この続きの文章は分岐と呼ばれる。詳細は下記参照。

フェアリー組

QMA5および6の最下位組で、キャラクターを新規に作成した後での最初のプレイは、強制的にこの組に入れられる。最初のプレイは強制的に、というのがとても厄介であり熟練者たりとも例外ではない。特に6の稼働初期はCOM枠がなかったた

めフルゲートになることもザラであり、更にはリエルに使い換えたプレイヤーが非常に多く参戦していたため、クイズゲーム初期能力の違いから初心者が門前払いされる QMA離れも懸念されていた。

4/27のアップデートで最も恩恵を受けた組でもあり、今はCOM枠が設けられているので予選で事故死、の確率は大きく減っている。それでも初期能力値の違いを実感するのは変わらない。

なお、カードのない体験入学生もフェアリー組となるが、カードのあるフェアリー組とは別のマッチングになる。

フェニックス組

フェアリー組から数えて5番目、ドラゴン組の次に位置する上位組。この域に達すると視聴者参加型クイズ番組も顔負けの展開が極めて日常的に起きる。つまりは上級者を相手にしなければいけないため、この組からは決勝用の「武器」があることが望ましい。

5からは昇降格条件が過去の3試合と短いので、ランカーですらドラゴン組からこの組に転落して来ることがあり、とても手強い。

4/27のアップデートで一つ下のミノタウロス組の情勢が変化(ガーゴイル組にCOM枠が設けられたことにより、ガーゴイル以上の組で一部プレイヤーが上の組に移動)したため、その翌日以降はごく僅かながら難度が低下。それでも上級者相手に激戦を繰り広げなければならないので、高難度である事には変わらない。

武器

決勝や店内対戦で選択する自分の得意分野で、特に対戦相手を刺すことを前提にするものを指す。得意ジャンルが2つある場合は「二刀流」と呼ばれることもあるが、形式が違ってジャンルが同じ場合は二刀流とは普通呼ばれない。

プラチナランキング

QMA5で追加されたランキング項目で、ドラゴン組優勝回数と同義である。

しかしアイス(回線落ち)や午前・深夜、全国大会開催中などの過疎時間でももらえてしまうので、朝でも濃い面子を引くことがあった5とくらべると価値は低くなった。

魔力ランキングとこのランキングが両方とも上位のプレイヤーは当然ながら称号持ちクラス並に危険。マッチしないことを祈るしかない。

フルゲート

トーナメントの参加者16人全てが人間が操作するプレイヤーの状態の呼び方。略して「フルゲ」。語源は競馬において一つの競走で出走する馬の頭数とそのコースの出走可能頭数一杯になる事である。主な類義語は「満員」。

人間の最大参加人数は作品ごと、組ごとに異なっており、作品や組、時間帯によってはこの状態にはならないことも。しかし6稼動初期では全ての組で最大参加人数は16人であり、普通のゲーセンが営業しているような時間帯はユニコーン組以外フルゲートになりやすかった。

5や現在の6では、ミノタウロス組からフルゲートの可能性が出てくるが、当然ながらフルゲートでは激戦になりやすい。6ではフルゲートで戦わないと魔力ポイントが減るおそれが高いため、上級者はフルゲートにならない深夜や午前中を嫌う傾向にある。

フレッシュ差

全国オンライントーナメント及び店内対戦時における、同点の時の順位判定のこと。

魔法石の数が少ないほど、順位は上。魔法石の数が同じ場合はQMAのプレイ回数が少ないほうが順位は上。

例えば、ラブゲームの場合、自分よりたくさん石を持っている人が6人以上いれば、敗退しない(なお、現在ではCOM相手には必ず勝つようになっている模様)

満点の時あるいはグロ問続きの中で1問だけ楽勝問題が出るといった展開で『フレッシュ負け』したりするとかなり凹む。由来はアイマス(THE iDOLM@STER・アーケード版)において、同点の場合は活動週が少ない(フレッシュな)ユニットが上位になることを、審査員のコメントから「フレッシュ勝ち」と呼んだことにちなむと思われる。

余談だが、QMA1の決勝戦では、同点複数優勝を確認している。また、(アイマス稼動当初である)QMA2時代には、同点の場合、ホストからの接続順(参加者発表番号順)で順位が決まっていた。QMA3、4では経験値(4では魔法石)が最優先、ついでホストからの接続順で順位が決まっていた。

分岐

引っ掛け(上記参照)に続く文章。1通りにしか分岐しない問題(分岐する事が確定した時点で正答も確定する)と、複数通りに分岐する問題が存在する。

多いものになると10通り近い分岐パターンがあったりする。

速度差、別の分岐問題の関係で、回答する判断が難しい。

通例、分岐とは呼ばないが、×問題の多くには正答が になるパターンと×になるパターンが用意されている。(問題文の後半でウェイトがかかる問題)
これにも複数のウェイトパターンがある。
実は分岐しないもの、分岐するものも含めて全て独立した問題である。(DS版QMAで利用できた「復習」では必ず同じ分岐パターンで出題される。)

文系学問

QMA6でのジャンル再編により新設。
ランダムクイズ別に「歴史」「美術文学」「その他」に分類される。学問の文系分野からの出題が主だが、旧雑学の「言葉」分野からの出題もある。なお、QMA5までの学問の流れを引き継いでるのは理系学問の方であり、この文系学問は旧学問からの派生しただけで流れを引き継いではいない。
「歴史」は高校の「日本史」「世界史」からの出題が主。まれにQMA5戦国時代検定の問題も見受けられるが、QMA5三国志検定の難度の高い問題はKonamiが自重したのか殆ど見られない。高校時代に日本史や世界史を履修していない(中学の社会レベル)と厳しい。
日本史ならまだ一般常識である程度カバーできなくもないが、世界史(中国史含む)は素養のない人には暗号同然であり、時間的にも空間的にも範囲が広いこともあってかなりの難物である。
「美術文学」は美術作品(絵画、彫刻、現代美術や建築物)や美術史(古代~近現代まで幅広い)、「日本文学」「外国文学」となり、古典文学は勿論、近現代の作品の「純文学」が主になる。なお「ベストセラー本」「推理小説」「大衆文芸」「児童文学」はライフスタイル、いわゆる「ライトノベル」はアニメ・ゲームでの出題になる。難度が高くなると美術評論家や文学研究家並みのレベルの問題も。
「その他」は旧雑学の「言葉」の言語学(日本語の口語ないし文語文法)や外国語(英語が主だが他の言語も)が主。稼働後期の12月に、神話関連が社会その他から文系その他に大移動。神話は苦手とする人が多いため恐れられている。

防具

決勝や店内対戦で選択する自分の得意分野で、特に自分が確実に答えることを前提にするものを指す。

宝石賢者

宝石の名前のついた賢者のことで、QMA4以降における最高称号(ただし賢神・賢帝・賢王の特殊称号を除く)、白金賢者から昇格する際にそれまで決勝で投げた回数をもっとも多いジャンルに対応する名称が割り振られ、前作までは金剛賢者(ノンジャンル)、天青賢者(アニメ&ゲーム)、紅玉賢者(スポーツ)、翡翠賢者(芸能)、黄玉賢者(旧雑学)、紫宝賢者(旧学問)の6種類が存在した。
ちなみに1~2は金剛賢者のみが存在し、3は結果的には大賢者が最高ランクだったため宝石賢者は存在しなかった。
4では回数をこなし魔法石をためれば誰でもなることが可能であった(それでも相当なプレイ回数が要求されたため、気軽になれるかと言うとそうでは無かった)
4では宝石賢者は俗称に過ぎず、公式(ゲーム内など)では使用されていなかった。
5では昇格試験が導入されたことによって、誰でも取れるという訳では無かった。
試験内容(最上位のドラゴン組にてグランドスラム達成)がアイス以外ではまず達成できないような代物だったせい、それなりに有名なランカーでも白金十段止まりだった人も居たようである。ひどい話だ。
このときの昇格試験が原因でドロップアウトしたプレイヤーが続出し、QMA5の環境荒れへとつながった。
この昇格試験では宝石賢者と記述されており、公式な表記となった。
QMA6ではジャンルが増えた影響で、琥珀賢者(社会)・瑠璃賢者(文系学問)が追加された。従来の黄玉はライフスタイル、紫宝は理系学問に継承された。

ホーム

その人がいつも行くゲーセン、あるいは最寄のゲーセンのこと。興行スポーツ用語に由来。

ボケラー

出された問題に対してボケ解答して笑いを取る人。半ば勝負を捨ててやっているので男気はある。また、手加減として敢行する者もいる模様。
正解にちなんだボケ解答をする者もあり、真の実力が結構高い者もいたりする。

ホスト

全国オンライン対戦や店内対戦で、中心となったサテライト筐体のこと。
以前のシリーズでは、トーナメント参加者発表画面で、1番にエントリーされているプレイヤーがこれにあたる。

QMA6では、予選で左上の席に着くプレイヤー、もしくは自分。

決勝での出題は接続順になるため、左上のプレイヤーより先に問題が出れば自分がホスト。COMがいれば、COMの階級でも判別可能な場合がある。

通常のオンライン対戦への影響はほぼ無いが、COMの階級はホストプレイヤーと同一（宝石賢者は任意の色）になり、そのほか、オンライン対戦決勝(及び店内対戦)時のCOMが出題する問題のレベルに影響したり、同点時でなおかつフレッシュ差（前述）が同じ場合の順位に影響したりする...らしい。

フレッシュ差まで同じになる事はまずあり得ないので、あまり気にする必要は無い気がする。

QMAに限らず、通常、複数のコンピュータを接続(ローカル接続等)する時、全ての端末に同等の権限を持たせるより、1台が中心となって他をコントロールしたほうが簡単に管理できる利点があるものの、ホスト（中心となる1台）が必要になるという欠点がある。ホストの回線が切断されてしまうと.....

「保存に失敗しました」

ゲーム終了時のデータ保存に失敗したとき表示される。回線が安定しないときになることがある。

直後にコンティニューし、その回でデータ保存に成功すれば問題なし。しかしコンティニューせずカードを出してしまうと、失敗した時のデータは保存されない。

「クレで強制排出」の設定がされている店で保存に失敗してカードが強制排出されてしまうとその時のデータは保存されない。保存に成功する毎にカードを抜けば、失敗と強制排出が重なるリスクは軽減できるが、根本的な回避法はないのでデータの保存に失敗しないことを祈るしか....

同上の理由により、「保存に失敗しました」のコンティニュー直後のプレイで逆窓が起きた場合も保存に失敗したとき、逆窓になった時の2プレイ分はデータは保存されない。

QMA5の昇格試験合格直後にこれが来ると.....おお、もう.....