

ら行

[ら行](#)

[ライトユーザー](#)

[ライフスタイル](#)

[ラブゲーム](#)

[リアルクイズマン](#)

[リアル萎え場\(リアル苗場\)](#)

[リーマン貴族](#)

[理系学問](#)

[両手タイピング](#)

[レクSPプロ](#)

[連コ](#)

[ローカルモード](#)

ライトユーザー

読んで字の如く。ランキングや結果にこだわらず純粋にクイズを楽しむ一般の方々。

ライトプレイヤーということもある。

いわゆる「一見さん」に近いが似て非なる人である。

この層がどれだけ居るかで「とっつきやすさ」「敷居の低さ」、ひいては将来のユーザー数に影響するため、なるべくなら多いほうが望ましい。

余談だが、QMA6はこの層にアピールするべくデザインされた感が強い。

その割に稼働初期はフェアリー組からガーゴイル組までもフルゲートがありえたり、リエルのサブカの大流行があったり、敗退者が増えたりでライトユーザーに易しくないと感じるを買った。

ライフスタイル

QMA6のジャンル再編で新設された。

出題内容はランダムクイズのサブジャンルで分けると、グルメ・生活(QMA5までの雑学の「生活一般」)、ホビー(QMA5までの雑学「趣味」から)、その他(主にQMA5雑学の「言葉」からが主流)となっている。長いので「ライスタ」、または英単語の「Lifestyle」を縮めた「LS」と表現する場合もある。概ねすると不利になりがちな女性層でもこのジャンルであれば十分に渡り合える様にも見える。

「グルメ・生活」の出題内容は「暮らし」「風習」「生活に関するありとあらゆるもの(郵便料金やいわゆる「おばあちゃん」の知恵も含む)」「料理」「グルメ」「ファッション(衣服、装飾品、香水、腕時計など)」「ブランド」もある。フード検定の問題もまざれているので注意

「ホビー」の出題内容は、「囲碁」「将棋」「オセロ()」「麻雀」といった古来から遊ばれている非電源ゲームや「ベストセラー、推理小説」「自動車に関する事柄(メーカー、車種、交通標識、高速道路など)」「パソコン、インターネット」「写真」「釣り」などと幅広い。

商標を持つが、例外となっている。

「ライフスタイルその他」の出題内容は、今のところ確認されているのは旧雑学の「言葉」ジャンルが大半。言語学というよりも流行語やスラング、方言などが主。

なお、ライフスタイル(笑)とする人もいるが、ライフスタイル使いな方が見ると不快になるので注意が必要。

旧雑学の政治経済分野を社会、語学分野を文系学問に譲ったとはいえ、上記のようにもっともカオスで対策しにくいジャンルであることに変わりなく、一方でいわゆる「一般常識」的な要素が強いことから際立って苦手とする人もあまりいない(=刺さりにくい)という、厄介なジャンルである。

ラブゲーム

0点のこと。テニス用語からきている。

ラブゲーム同士の順位はフレッシュ差で決まる。7人以上ラブゲームの場合、通過してしまうことさえも。

ただし、QMA6では敗退人数の増加に加えて、予選で10問(5問×2ジャンル)、準決勝で8問と問題数も増えたので、前作以上にラブゲーム通過は起こりにくくなっている。

リアルクイズマン

クイズ同好会員(または経験者)のこと。基本的にクイズ好きな人間なため、QMAプレイヤーも少なくない。店舗大会を主催する者も割と多い。

リアル萎え場（リアル苗場）

QMAを設置しているゲームセンター内の治安が悪いなどというプレイ以外での環境が悪く長居が難しい店舗のこと。主な原因は以下の通り。

- ゲームセンター内の音（特に音楽ゲームやメダルゲーム）がうるさい店舗
- メンテナンスやマシントラブルのために店員を呼んでもきちんとした対応をしない
- ゲームセンターの店内やその周辺の治安が悪く、長居が難しい店舗
- ゲームセンター内にDQNが多く、店員も報復を恐れてか注意もしない

QMAの隣にプリクラや子供向けカードゲームがあり、その待ち客（前者は女子高生、後者は特にパカ親）のQMAの空き座席を待ち座席として使用している、など
悪質なプレイスタイルを行なうプレイヤーが集う店舗を意味する**苗場**も参照。

リーマン貴族

20～30代の、スーツ姿で一人で戦うプレイヤーのことを指す。

当然ながら元クイズ同好会員や超知性派が多く、（旧）黄問、紫問、赤問は極めていけると言えるレベルのプレイヤーが多く、所謂「全一」プレイヤーの輩出経験を持つ程の域である。

しかし、忙しさが学生の比でない為、テレビから問題の回収が必須な緑問や青問は一般に得意ではない。
ただ（特に緑は）苦手としている人が多いので、それなりに何とかなる……のか？

理系学問

QMA6のジャンル再編で新設。

出題内容はランダムクイズの分け方で「物理・化学」「生物」「その他」となっており、QMA5の旧学問の「理系」分野の問題がそのまま分割された状態になっている。尚、QMA5の検定試験で追加された「理科学検定」問題も多く散見されており、中高大と理科系科目が苦手な人は早急な対策を要求される。

理系学問は文系学問と比較して、専門用語などの、その分野の基本的な事項であっても、日常生活ではまず聞かないような言葉も多いため、高校での履修、未履修の差が大きく出やすい、独立の要望が多かったにもかかわらず、まで学問の1サブジャンルに押し込まれてきたのも、そのあたりが影響していたものと思われる。

QMA6でようやく晴れて1ジャンルとして独立したが、理系色の濃い数学・物理・化学が全て1サブジャンルに押し込まれ、理系色の薄い生物と地学がそれぞれ1サブジャンルずつ占領しており、かなり文系寄りに作られており、理系プレイヤーに絶対有利とはいいがたい(クイズである以上仕方ないと言われればそれまでかも知れないが)。

なお、QMA5までの学問の流れを引き継いでるのは文系学問ではなくこの理系学問である。

「物理・化学」は、タイトルのとおり高校物理や高校化学からの出題が主。尚、数学分野や計算問題もこの「物理・化学」に入っている。高校時代、文系で「生物」や「地学」しか履修していないプレイヤーにとっては鬼門である。反対に理系プレイヤーはたいてい「物理」と「化学」を履修しており、また、後述の通り、残り2つのサブジャンルは実は文系プレイヤーの方が有利だったりするので、理系プレイヤーにとって本当に有利な（別の言い方をすれば本当に理系らしい）唯一のサブジャンルである。実際、理系学問サブジャンル使いに最も人気がある。

このジャンルで際立っているのは化学の元素に関する問題で、上位組ともなると、周期表を全部丸暗記していないと答えられないようなマイナー元素のみならず、普通の周期表には載っていない超アクチノイド元素まで容赦なく出題される。

「生物」はタイトルのとおり高校生物からの出題が主だが、稀に大学レベルの問題も、アニマル検定の問題もしばしば見られる。高校で理系クラスに在籍したプレイヤーでも「物理」と「化学」しか履修していないため苦手とするプレイヤーも多く、むしろ文系プレイヤーの方が高校時代「生物」を履修した人が多いため有利であったりする。しかし「物理」の代わりにこの「生物」を履修している理系プレイヤーも珍しくなく、彼らがこれを武器にしているケースもある。

「その他」は実質「地学」「天文学」分野である。「地学（天文学の内容も含む）」を授業として設置している高校自体少ないため、理系・文系関係なく苦手としているプレイヤーは多い。それ故、「地学」の授業を設置してある高校で選択していたプレイヤーはかなり有利であるが、設置してあったところで理系で「地学」を選択する人はまずいないため、生物同様文系プレイヤーの方が有利なサブジャンルになっている。地理と内容が被っている部分もあるため、地理との二刀流としているプレイヤーもいるとかいないとか、まれに心理学の問題も出される。

このジャンルで際立っているのは、なんとと言っても星の名前で、全天の1等星21個は無論のこと、マイナー星座の2等星や3等星レベルまで容赦なく出題される。

また、サブジャンル問わずノーベル賞受賞に関する問題等の科学史問題も多く、これも理系プレイヤーだからといって特に有利なわけでもない。

このような事情から、文系プレイヤーなのに文系学問より理系学問のほうが正解率が高い(あるいは逆に、理系プレイヤーなのに理系学問より文系学問のほうが正解率が高い)といったケースも珍しくない。ただし、11/3に問題のアップデートが行われ、大幅な問題

追加、また生物分野にライフスタイルからの問題移動があり、傾向が変わる可能性があるので注意。

両手タイピング

読んで字の如くタイピング形式群の問題において両手で操作する行為並びにその技術、主な略称は「両タイ」。主に中級層がこれに憧れる事が多く、左利きのプレイヤーであれば決定/消去ボタンの位置の関係上比較的早い習得が望めるのだが、出来るからといって圧倒的に有利になる訳では無い。現に、過去の作品ではこれを習得していないプレイヤーが「全一」に上り詰めた例がある。

レッスンプロ

レッスンモードメインのプレイヤーの事を指す。この語源と思われる同名のゴルフ用語が存在するが、意味合いは全く以て異なる。今作では昇格試験によるカンストが無いため、レッスンモードのみで賢者以上に上がったプレイヤーも存在し、レッスン賢者と呼ばれることがある。

一概にレッスンプロと言っても、実力テストで上位を目指してる人、ひたすら予習をして武器を磨くのが目的な人など様々である。

連コ

連コインの略。連続してコインを投入してコンティニューをすること。特に、満席になっており待ち客がいるにもかかわらず、席を譲らずにコンティニューすることを指す。

QMAの場合、店舗によってはこれを防止するために強制排出設定がなされている場所もある。

ハウスルールで禁止されている店で行うのはもっての外だが、それ以外の店でも待ってる人がいたら、出来る限り連コは避け席を譲ってあげましょう。

待ち客がない場合や、空き席がある場合は問題ない。また少数ながら、連コOK、または特定の台のみ連コOKとしている店もある。

身内で交代しながら連続プレイする行為は回しプレイという。

ローカルモード

ネットワーク非接続設定。オフラインのため対戦プレイは店内対戦に限られる。

また、e-AMUSEMENT PASSの利用が不可なので体験入学生としてのプレイしかできない。

主に各シリーズの稼動開始直後・終了直前に見られるほか、一部店舗ではお試しモードとして特定の筐体をこの設定にしている例もある。