

全国対戦の変更点

新クイズ形式「爆弾押しつけクイズ」

既存クイズのレギュレーション変更

タッチアクション追加

その他小ネタ等

新モード「イベント大会」

その他変更点

公式情報

全国対戦の変更点

新クイズ形式「爆弾押しつけクイズ」

対戦相手と駆け引きしながら爆弾を押しつけ合え!
正解人数分だけ爆弾が隣に移動!
詳しくはクイズ形式ページ参照。

既存クイズのレギュレーション変更

早押し系クイズの誤答ペナルティ導入

予戦 (1R,2R,逆転R) の早押し系形式 (早押し、連想、ビジュアル、テクニカル) は誤答すると従来どおりの減点に加え、次の問題の出題時間が残り半分になるまで解答禁止。

ペナルティ時間中はカウントダウンとともに「誤答1回目」という表示が出る。

各ラウンドの最終問題、ならびに決勝では誤答しても時間によるペナルティはない (決勝の連想は従来どおり)。

誤答1回につき、1秒ずつペナルティが増えていく? (要検証) この誤答ペナルティは1クレジット内で蓄積されていく (例: 1R・2Rの早押し系で2回誤答し、逆転Rで誤答すると「誤答3回目」と表示され、ペナルティは解答時間の半分+2秒となる)。

逆転ラウンドでの「早押し1stボーナス」追加

逆転ラウンドで一番に解答権を取り正解すると、 $\frac{1}{2}$ が1つ多く獲得出来る。

つまり、早押し1stで総取り 5つ (4+1)、早押し2ndで総取り 4つとなる。

なお、早押し1stボーナスで獲得した $\frac{1}{2}$ もGP計算に含まれる ($\frac{1}{2}$ 1つ5pt計算)。

1R・2Rの早押し系クイズ (早押し・連想・ビジュアル・テクニカル) の早押し1stボーナスが10ptから5ptに変更。

1R・2Rの早押し系クイズ (早押し・連想・ビジュアル・テクニカル) で早押し1stが誤答し、2ndが正解した場合「単独正解ボーナス」として正解ポイントに加え5pt獲得できる。

が同数の場合の決着が従来までの消費解答時間から総得点に変更。総得点も同じなら、従来どおり消費解答時間差で決着。

決勝で、問題切れではなく、規定ポイント到達で勝利した場合は先取ポイント到達賞が獲得できる。(200G/1万パワー)

チキンレースクイズで相手が押してから1秒後くらいに相手の押した場所が表示されるようになった。

タッチアクション追加

タッチアクション追加!~サンキュー!~ ~ドンマイ!~のアクションも追加

他者の誤答直後や爆弾押しつけクイズにおける爆弾爆破前後にその人をタッチすると「ドンマイ」と慰める。

ブラボーやドンマイをもらった直後に相手をタッチすると「サンキュー」。

ドンマイやサンキューは賞金ボーナスの対象とならない。

自分のアバターをタッチすると従来通りの顔を叩く気合入れアピール。

自分の解答台をタッチすると悔しがる。男の子は拳を振り下ろす。女の子は両足をじたばた。自分を上から下にスライドするとがっかり。男の子はうなだれる。女の子は顔に手をあてて首をかしげる。

自分を下から上にスライドすると「調子いい」のアピール。男の子は両手を振り上げてポーズ。女の子は手を叩いてジャンプ。

自分を左から右にスライドすると、男の子は拳を手のひらに打ちつけ「ここが勝負だ」と気合を入れる。女の子はシャドーボクシングの構えで「にやり」と笑う。超可愛い。

アクションの連発が不可能に(負けないぜ負けないぜ負けないぜ負けないぜ 負けないぜ.....負けないぜ.....負けないぜ.....)。

その他小ネタ等

予戦中に解答台上部(逆転Rでが表示されるところ)をタッチすると以下が順次切り替わる。

AnAnロゴ(1R,2R)、 数(逆転R)

級段プロ位 タイトル 地域

決勝進出率 (100プレー)

平均順位 (5プレー)

形式平均順位 (100プレー)

形式情報

早押し系: 早押しタイム

チキンレース: ビンゴ率

サバイバル: 誤答率

積み重ね: 平均選択数

あまのじゃく: かぶりなし正解率

爆弾押しつけ: 爆破ペナルティ率

とにかく司会者がよく喋る。

スペシャルマッチの条件を司会者が読み上げる(今回2位以上で豪華商品獲得!)

完封や完全優勝の場合、司会者が「完封勝利!」などと称え、ファンファーレが豪華に。

逆転ラウンドの順位変動時も司会者が喋る(2位浮上, 4位転落 etc.)

の数がぶっちぎりで逆転ラウンド終了の場合も「ぶっちぎりの1位!」と司会者にたたえられる。

逆転ラウンド終了後の順位テロップ(追加分)

「全ラウンド1位」

「ぶっちぎりの1位」(2位との 差が4個以上で表示)

「惜しくも敗退」(2位と 1差、もしくは同じ 数ながら総得点・消費解答時間差で敗れた場合、4位敗退でも表示確認)

「逆転進出」(逆転ラウンド単独最下位から2位以上で決勝進出した場合、要検証)

予選開始前の決勝進出率表示が総合から直近100プレーになった。それにもない、決勝進出率表示の金・銀プレートの基準が変わった模様。(65.00%以上で数字が金色表示、70.00%以上で枠も金色になる。銀:55.00%以上?)

ラウンド前に表示される各形式ごとの平均順位が100戦から5戦に変更。(最終結果表示のものはそのまま)

決勝戦の試合終了の結果表示が変更。

勝利したときの表示がWINNERから優勝に変更。

相手の点数が0点以下だと「完封勝利」と表示。

完全優勝, 逆転優勝を達成の時は「完全優勝」「逆転優勝」の表示。

敗北したときの表示がLOSERから準優勝に変更。

ジャンル限定以外の小道具でも優勝時に演出あり。

マンガ肉: 後ろを向いてムシャムシャと肉を食べた後、骨をポイっと捨てる。

リコーダー: 短いメロディを吹く。

ハリセンorピコピコハンマー：カメラをぶっ叩いたあとポーズ。

ペロペロキャンディー：Vサインしたあとかぶりつく

スクーター：またがった後空ぶかし。

うちわ：

ぬいぐるみ(大)：

総合結果が「総合結果をショートカットする」ボタン1つで、ショートカットできる。この場合、要点のみが表示される。ただし、ショートカットするとGPの増減は見れない。

GPグラフの左端に次で消える分が青く表示される。GPグラフ画面でGPシステムの説明を表示できる。

チキンレースクイズでビンゴしたときの喜びモーションが2回から1回に。

問題開始までの合間などに、上部にAnswer x Answer.netの紹介などの宣伝風画面が表示される。

ボタン押し演出がちょっと変わった。押してから早押しタイムの表示、解答入力画面までの間が短くなった。

一部のリーグで昇格・降格の条件が変わった。
A3 S1の昇格条件が2.2位以上に、
S1 SS3の昇格条件が2.0位以上に、
SS3 S1の降格条件が3.0位以下に
それぞれ変更された。
詳しくはリーグを参照。

新モード「イベント大会」

基本的なレギュレーションはAnAn1と変わらないようです。
詳しくはイベント大会を参照。
随時、イベント大会は行われる予定。

その他変更点

上記モード以外、もしくはモード共通の変更点。
問題が追加されたようです。

デモ画面のチキンの解答ミスが修正された。

カードを取り忘れないよう、ゲーム終了時に警告音が鳴る。