

イベント大会の今後の開催予定や過去の結果については イベント大会/予定、結果 を参照。

概要

チケット

対戦形式

移動階数

エリア構成

マッチング

ボーナス (賞金・クイズ力)

特殊フロア

チェックポイントフロア

形式限定フロア

ボーナスフロア

チケットチャンスフロア

特殊マッチ

チェックポイントマッチ

通せんぼマッチ

チケットチャンスマッチ

獲得できるタイトル

大会ごとに獲得できるタイトル

順位に応じて獲得

到達エリアに応じて獲得

イベント大会通算で獲得できるタイトル

イベント大会 人斬り

イベント Fアンサー

テクニク、小ネタ

概要

イベント開催期間のみ選択できるモード。

AnAn1のプレミアム以降にあったモードが、AnAn2でもプレミアム(Ver2.1)から復活。

1対1対戦、問題数固定、指定得点先取の形式で「アンサータワー」と呼ばれる塔に挑む。
1クレジットで3戦 (チケット獲得で4戦以上)、ランダムにマッチングした相手と対戦する。
対戦結果 (勝ち/負け/引き分け) に応じてタワーのフロアを上下する。
イベント終了時の最高到達階がより大きい者が上位となる。

同階の場合はその大会での勝率がより高い者が上位。
同階、同勝率の場合は参加したときの全国順位が高い人が上位。

チケット

ゲーム開始時に3枚のチケットが供給され、それを1枚消費することで対戦を1戦行う。

イベント大会用のスタンプカード(全国対戦のとは別)が発行される。

スタンプを10個ためると次のクレジットはチケットが1枚サービスされ4枚からのスタートとなる。

スタンプは1クレジット終了後に1つもらえる。

終了時にコンティニューすると「連戦サービス」として追加のスタンプがもらえる。

追加スタンプは最初のコンティニューでは1個(合計2個)、2連続以上のコンティニューでは2個(合計3個)。

イベント大会用のスタンプカードは現在開催中の大会のみ有効。余ったスタンプを次回以降のイベント大会に繰り越すことはできない。

ゲーム中にチケットチャンスフロアに止まり、そこでの対戦に勝つとその場でチケットが1枚増える。

対戦形式

現在行われている全国対戦と異なり、店内対戦と同じく1対1の勝負となる。

そのため、4人限定のクイズ形式(あまのじゃく、サバイバル、爆弾押しつけ)は登場しない。

1対1対戦専用のクイズ形式(虫食い、多答フィニッシュ、順番インフレ)が店内対戦同様に登場する。

ジャンルは選択できず、ランダムとなる。

店内対戦とは勝利に必要な点数は一部異なっている。
各形式ごとの問題数および規定ポイントは以下の通り。

問題数および規定ポイント

クイズ形式	問題数	規定pt
早押しクイズ	6	30
早押し連想クイズ	5	30
早押しテクニカルクイズ	6	30
カード奪取クイズ	6	30
早押しビジュアルクイズ	5	30
多答積み重ねクイズ	6	30
多答フィニッシュクイズ	5	30
虫食いクイズ	5	30
順番インフレクイズ	6	30

テクニカルの出題形式はシティエリアでは8分割と16分割のみ、パノラマエリアからはスポットライトが追加、ストームエリアからは漢文が追加され、8分割と16分割が同時に出現しなくなる模様。

早押し連想、早押しビジュアルの1回目の誤答はペナルティタイムとなる。ペナルティタイムの長さはエリアに依存(低階層では8秒だが、どこから10秒になるのかは不明)。

エリアが違うプレイヤー同士の対戦では、クイズのルールは下層側プレイヤーにしたがう。出題難易度も同様の模様。

店内対戦と異なり、カード奪取、多答積み重ねの規定ポイントが30ポイントとなる。

4人限定クイズ形式のあまのじゃく、サバイバル、爆弾押しつけは出現しない。

チキンレースクイズは出現しない。

多答フィニッシュの正解枚数、カード奪取の1問あたりの総枚数は階層にかかわらず不定。

AnAn1の全国対戦にあった押し合い爆破クイズは出現しない。

問題の正誤に関わらずジャンルポイントは増減しない。

AnAn1ではあった、プロアンサーの1戦毎のパワー増減はない。

ランカー等に勝っても「全国ランカー斬り」等のタイトルは獲得できない。

獲得賞金が1,100,000Gに達している場合でも、所属リーグに関わらずプロアンサーテストは行われ
れない。

また、この状態では、賞金ボーナスを獲得しても一切反映されない。(1,100,000Gよりも増えること
はない)

同様にクイズ力が1000万パワーに達している場合、所属リーグがS2以上であってもブロンズプロ
テストは行われ
ない。

移動階数

試合後の移動階数は以下の4つの要素により決定される。

試合結果

勝てば上のフロアに上がり、負けと引き分けは場合による。

自分が現在いるフロアの階数

一般に低階層では上に上りやすく、高階層では下に落ちやすくなるように設定されている。相手が
いるフロアの階数は影響しない。

対戦相手(人間orCOM)

一定時間内に対戦相手が見つからなかった場合はCOMとの対戦となる。一般に対戦相手がCOMの
場合は、人間の場合より移動階数が下がる。また、相手が人間であるならば、相手のアンサーランク
は(プロアンサーでも級段位でも)影響しない。

リスク選択

パノラマエリア以上ではマッチング後のハイリスク/ローリスクの選択で勝敗による移動階数が変
化する。

エリア構成

各エリアを突破することで各エリアマスターのタイトルを獲得できる。

エリア名 階数

シティエリア 1F～20F

パノラマエリア 21F～60F

ストームエリア 61F～100F

スカイエリア 101F～200F

スペースエリア 201F～

夏休み大会では各エリアが「成田」「サイパン」「グアム」「ハワイ」「天国に一番近いエリ
ア」に、

2009秋のセガ大会・決勝では「グリーンヒル」「テイルス」「ナックルズ」「シャドウ」「ソ
ニック」に差し替えられている。

(名前だけの差し替えでフロア構成などには一切影響はない。)

マッチング

同じフロア同士の人と対戦する、というわけではない。エリアをまたがった対戦もありうる。ただしシティエリアのみシティエリア同士でしか当たらない模様 (ただし20階CPにいる場合はエリアをまたがった対戦もありうる)。

また、ある程度レベルの近いもの同士がマッチングしやすい模様 (級位は級位と、段位は段位と当たりやすい)。

ボーナス (賞金・クイズカ)

イベント大会でボーナスが得られるのは次の場合。

チェックポイント(CP)突破

ボーナスフロア(BF)通過・停止

通せんぼマッチに勝利

試合で先取ポイント到達

獲得賞金

ボーナス名称	獲得賞金
20階CP突破	3000G
40階CP突破	5000G
60階CP突破	5000G
80階CP突破	5000G
100階CP突破	7000G
シティエリアBF通過・停止	500G
パノラマエリアBF通過・停止	1000G
ストームエリアBF通過・停止	3000G
スカイエリアBF通過・停止	5000G
20階通せんぼマッチで勝利	500G
40階通せんぼマッチで勝利	?
60階通せんぼマッチで勝利	3000G
先取ポイント到達	300G

上位フロアで獲得賞金が違う場合は表を足して下さい

獲得クイズカ

ボーナス名称	獲得クイズカ
20階CP突破	5万パワー
40階CP突破	8万パワー
60階CP突破	15万パワー
80階CP突破	15万パワー
100階CP突破	20万パワー
120階CP突破	20万パワー
140階CP突破	20万パワー
160階CP突破	20万パワー
180階CP突破	20万パワー
200階CP突破	?
シティエリアBF通過・停止	3万パワー
パノラマエリアBF通過・停止	5万パワー
ストームエリアBF通過・停止	10万パワー

スカイエリアBF通過・停止	15万パワー
スペースエリアBF通過・停止	30万パワー
20階通せんぼマッチで勝利	3万パワー
40階通せんぼマッチで勝利	5万パワー
60階通せんぼマッチで勝利	8万パワー
80階通せんぼマッチで勝利	10万パワー
100階通せんぼマッチで勝利	10万パワー
120階通せんぼマッチで勝利	12万パワー
140階通せんぼマッチで勝利	12万パワー
先取ポイント到達	2万パワー 1

1夏休み大会から2万。それ以前は1万。

特殊フロア

チェックポイントフロア

20F、40F、60F、……と、20Fごとに存在する。
このフロアでは必ず止まらなければならない。ここでの対戦に勝つことで上の階に行くことができる。負けか引き分けの場合はフロアが下がる（どちらの場合でも下降フロア数の違いはない）。通過できれば通過ボーナスが獲得でき、さらにそのチェックポイントフロアより下に落ちることはなくなる。

形式限定フロア

必ず表示されている形式の対戦が行われる。

ボーナスフロア

通過もしくは停止すると賞金/パワーのボーナスが受けられる。
大会により設置フロアは異なる。

チケットチャンスフロア

停止すると次の対戦が「チケットチャンスマッチ」になり、そこで勝利するとチケットが1枚増える。負けや引き分けでは（フロア移動がプラスでも）チケットはもらえない。マッチ勝利や通過などでこのフロアより上に進んでしまうと消滅する。ゆえに複数枚のチケットを獲得することはできない。

特殊マッチ

全国対戦で発生する形式タイトルマッチ、ランカー以上とのマッチは発生しない。

チェックポイントマッチ

各エリアの20階ごとに存在するチェックポイントフロアにて発生。
勝てばチェックポイント突破でボーナス獲得、引き分け・負けで階数が下がる。

通せんぼマッチ

対戦相手がチェックポイントフロアにいる場合に発生。
勝つとボーナス。（引き分けで通過を阻止した場合は不可。）

チケットチャンスマッチ

チケットチャンスフロアに滞在している間発生。
勝利するとボーナスチケットが1枚獲得できる。（引き分けで階が上がった場合は増えない。）

獲得できるタイトル

イベント大会で獲得したタイトルは、すべてレアタイトルに分類される。

大会ごとに獲得できるタイトル

イベント大会が終了し結果集計完了後、ゲーセンで最初にプレイしたときに獲得する。

順位に応じて獲得

大会優勝

イベント大会において見事栄冠を勝ち取った者にのみ贈呈される至高のタイトル。

大会準優勝

イベント大会において見事準優勝という成績を収めた者にのみ贈呈される至高のタイトル。

大会トップテン

イベント大会において見事トップテン入りという成績を収めた者にのみ贈呈される至高のタイトル。

大会トップ100

イベント大会において見事トップ100入りという成績を収めた者にのみ贈呈される至高のタイトル。

義兄弟(912位)

イベント大会において912位(クイズ)にランクインするというクイズの申し子にのみ贈呈されるタイトル。

2周年記念大会・予選のみ異なる。詳しくは[タイトル](#)を参考に。

到達エリアに応じて獲得

カッコ内は2周年記念大会・決勝以前のタイトル。

大会出場

イベント大会に参加するともらえるタイトル。いわば参加賞。

大会20F突破(大会シティマスター)

イベント大会においてシティエリア(20F)を突破した証として贈呈されるタイトル。

大会60F突破(大会パノラママスター)

イベント大会においてパノラマエリア(60F)を突破した証として贈呈されるタイトル。

大会100F突破(大会ストームマスター)

イベント大会においてストームエリア(100F)を突破した証として贈呈されるタイトル。

大会200F突破(大会スカイマスター)

イベント大会においてスカイエリア(200F)を突破した証として贈呈されるタイトル。

スペースエリアには上限がないため、「スペースエリアマスター」のタイトルは存在しない。

イベント大会通算で獲得できるタイトル

クイズタイトル等と同様に、ランクに応じて背景色が緑 青 赤 銅 銀 金となっている。

イベント大会 人斬り

通算勝利数に応じて獲得。

イベント大会10人斬り

イベント大会50人斬り

イベント大会100人斬り

イベント大会300人斬り

イベント大会500人斬り

タワーヒットマン(イベント大会1000人斬りで獲得)

イベント Fアンサー

通算到達フロア数に応じて獲得。

イベント100Fアンサー

イベント200Fアンサー

イベント300Fアンサー

イベント500Fアンサー

イベント700Fアンサー

タワークライマー(通算到達フロア1000Fで獲得)

テクニック、小ネタ

チェックポイント通過直後はフロアを落ちることはないのでローリスクを選択する意味は薄い。
(ストームエリアまでは引き分けでも上昇できる、エリア最初のチケットチャンスor形式フロアを狙えるというメリットがあるためまったく無意味というわけではない。)

フロア移動の時に画面をよく見ると、風船、気球、飛行機、UFOなどが飛んでいる。芸が細かい。
エレベーターを降りるときは、アバターの後ろ姿を見ることができる数少ないチャンス。