

4人对戦の全国対戦予戦のみで可能。

http://anan.sega.jp/lounge_manner_04.html

http://anan.sega.jp/img/topics/img_20090807/anan_touchaction.pdf

他のアバターをタッチ

自分と送った相手にのみ表示される。

通常時に自分以外のアバター (もしくは解答台) にタッチすると「ブラボー」を送る。

特定の状況で相手アバターにタッチすると「ドンマイ」と慰める。

相手の誤答直後

爆弾押しつけクイズにおける爆弾爆破前後

逆転ラウンド終了時に予選落ち確定

他にもある？

「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」と返す。
一定時間経過すると「ブラボー」を送れるようになる。

タイミングによって、ブラボーの文字が出るだけでアバターが動かない。

「ブラボー」を送られると1クレ終了時にボーナスがもらえる。
「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/スライド

全員に表示される。

どれもキャラがアクションを取るのみで特別な効果はない。ボーナスの対象とはならない。

アバターにタッチで「負けないよ!」:顔を叩く気合入れアピール。

解答台をタッチで「悔しい~」:男の子は拳を振り下ろす。女の子は両足をじたばた。

下から上にスライドで「喜」:「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。

左から右にスライドで「気合」: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。

上から下にスライドで「哀」: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。

アクションは連発不可能。
一定時間あける必要あり。

ブラボーアクションが元に戻るタイミング

表情の変化 ・ u ・ ・ __ ・

幕間が終わり出題に入る画面に移行したとき

次の問題に入るとき