

概要

試合前

トレーニング

今日の問題

チームメンバー問題

プレイヤーデータ

コスチュームセレクト

タイトルセレクト

予選

ラウンド1、ラウンド2

逆転ラウンド

消費解答時間

解答台表示

決勝

総合結果

各ラウンドでの出題クイズ形式

## 概要

予選は「ラウンド1」「ラウンド2」「逆転ラウンド」の3ラウンド、4人対戦で行われる。予戦の上位2名が決勝に進出し、1対1の対戦で優勝者を決める。各ラウンドはクイズ形式ごとに出題数が固定されている。

## 試合前

試合が始まるまで、トレーニングとしてクイズが出題される。トレーニング中に画面下のタブにタッチすることで「プレイヤーデータ」「コスチュームセレクト」「タイトルセレクト」の画面に移行できる。「トレーニング」タブにタッチするとトレーニング画面に戻る。

対戦相手が決定するとカウントダウンが始まる。5秒後にこれらの画面は終了し、対戦相手の発表後に対戦開始となる。ただし、いきなり全員揃ったためにトレーニングが一切できないこともある。

## トレーニング

早押しクイズ同様、問題文が冒頭から順次表示されていく。解答方式は2択(画像2択あり)、3択、文字数固定のタイピング。早押しボタンを押す必要はなく、選択肢ははじめから表示されている。トレーニングには「問中 問正解」という課題が設定されている。課題を達成するとアバターのカスタマイズに使う色を獲得し、新たな課題に挑戦することとなる。もらえる色と課題についてはアバター/トレーニング(色)のページを参照。

#### 今日の問題

その日最初のトレーニングでは1問目として「今日の問題」が出題される。問題の途中でコスチュームセレクトなどの画面に移行し「今日の問題」に解答せずに対戦を開始した場合、次のクレジットでは今日の問題ではなく通常問題が出題される。「今日の問題」では最近話題となった事柄に関するホットな問題が出ることもある。

「今日の問題」はAnAn.NETでも出題されており、またサテやセンモニのデモ画面でも表示されている。

これらで予習をして臨んでもいいだろう。AnAn2ではデモ画面で出題される際、アバターの声で「投稿問題!」と発せられるようになった。

#### チームメンバー問題

チームメンバーが出題していた場合、今日の問題の前に出題される。この問題はトレーニングの課題には含まれない。詳細はチームのページ参照。

#### プレイヤーデータ

クイズ形式別のデータや順位の推移を見ることができる。

#### コスチュームセレクト

詳細はアバターのページを参照。

#### タイトルセレクト

詳細はタイトルのページを参照。

## 予選

#### ラウンド1、ラウンド2

予戦のラウンド1、2ではポイント制で順位がつけられ、その順位に応じて を獲得する。1位は 6つ、2位は 4つ、3位は 2つ、4位は 1つ。同順位の場合は 獲得数も同じ。(例: 1位が2人、3位が2人の場合は、1位の2人に 6つずつ、3位の2人に 2つずつが与えられる。)ジャンルセレクトはできない。

クイズ形式はランダムで選ばれる。一部の形式は下位リーグでは登場しない。1Rと2Rは別の形式となる。

クイズ形式によって問題数は異なる。

爆弾押しつけクイズ: 7問

速答プレッシャークイズ: 7問

ウソつきダウトクイズ: 3問

漢字メドレークイズ: 3問×7問

それ以外: 4問

#### 逆転ラウンド

予戦の3つめのラウンドは逆転ラウンドで、ラウンド1、2で獲得した の争奪戦を行う。クイズ形式は早押し、連想、テクニカルからランダムに選ばれる。どれも早押しボタンを押して解答権を獲得し、答えを入力する形式である。1,2Rで出た形式とは異なるものが選ばれる。

問題数は4問。

開始前に各プレイヤーがジャンルを選択する。  
4問の問題が、それぞれのプレイヤーが指定したジャンルの問題となる。

各問題の前に全員が を1つずつ供出する。  
正解者が1人の場合は、一番早くボタンを押していたなら 5つ、2番目に押していたなら 4つ獲得。  
正解者が2人の場合は、先に早押しボタンを押したプレイヤーが 3つ、後に押したプレイヤーが 2つ獲得。  
解答権を獲得したものの誤答もしくはTIME OVER となった場合は を2つ失う。  
正解者がいなかった場合、供出した は没収となり、次の問題に繰り越されはしない。

逆転ラウンド終了時点の の数の多い順に順位が決定され、上位2人が決勝に進出する。  
の数が同じ場合は、ラウンド1、2で獲得したポイントの合計が多い方が上位となる。  
それも同じ場合は、消費解答時間が短い方が上位となる。

#### 消費解答時間

多答系形式では解答選択完了までの時間、早押し系形式では解答権を得るまでにかかった時間が集計されており、逆転ラウンド終了時点でのその総計が「消費解答時間」となる。  
選択、入力した解答が正答か誤答かに関わらず集計される。  
早押し系での解答権を得てから解答入力完了までの時間は集計の対象となっていないので注意。

クイズ形式ごとの詳細は以下のとおり。

チキン: 計算対象外。

積み重ね: 決定ボタンを押すまでの時間。

あまのじゃく、サバイバル: 解答を押すまでの時間。(サバイバルクイズで「降りる」を選択したときにカウントされているかは不明。)

早押し、連想、テクニカル、ビジュアル: 解答権を獲得するまでの時間。解答権を獲得しなかった場合は0秒扱い。

(爆弾押しつけ、速答プレッシャー、ウソつきダウトについては不明。)

#### 解答台表示

予戦中(ラウンド1、2、逆転ラウンドともに)に解答台上部(逆転Rで が表示される)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

所持タイトル数

決勝進出率(最新100プレー)

平均順位(最新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

ダウト: ウソつき率

速答: 1st正解率

漢字メドレー: 平均正解数

得意ジャンル

苦手ジャンル

## 決勝

ポイント制で行なわれる。  
ジャンルセレクトはできない。  
1対1対戦で行なわれ、4人対戦とは一部ルールが異なる。

予選で1位となったプレイヤーはクイズ形式を、早押し、早押し連想、早押しテクニカル、カード奪取の中から選択できる。  
(Cリーグでは早押し・早押し連想のどちらかのみ。)  
規定ポイントを先取するか、出題終了時にポイントが多い方が優勝。  
同点の場合、予選1位だったプレイヤーが優勝。

クイズ形式	問題数	規定pt	
早押しクイズ	6	30	
早押しテクニカルクイズ	6	30	Bリーグ以上
早押し連想クイズ	6	30	
カード奪取クイズ	8	40	Bリーグ以上

## 総合結果

対戦内容が記録され、試合内容に応じて賞金獲得・リーグ判定・ジャンル別ポイント獲得が行われる。

## 各ラウンドでの出題クイズ形式

クイズ形式	1,2R	逆R	決勝	リーグ制限
早押しクイズ				
連想クイズ				
テクニカルクイズ				決勝はB以上
カード奪取クイズ	×	×		決勝はB以上
ビジュアルクイズ		×	×	
チキンレースクイズ		×	×	
積み重ねクイズ		×	×	
あまのじゃくクイズ		×	×	

サバイバルクイズ	×	×	
爆弾押しつけクイズ	×	×	
速答プレッシャークイズ	×	×	
ウソつきダウトクイズ	×	×	1,2RはS以上
漢字メドレークイズ	×	×	