

あ

挨拶ブラボー【あいさつぶらぼー】

アイス【あيس】

アイスクリーム【あيسくりーむ】

アイテム【あいてむ】

アイドル【あいどる】

青【あお】

青い【あおい】

あおいゆ【あおいゆ】

赤【あか】

赤い【あかい】

赤ずきん【あかずきん】

赤マル急上昇【あかまるきゅじょうしょう】

赤粋【あかわく】

秋の彩りプチステージ【あきのいろどりぷちすてーじ】

秋葉原形式【あきはばらけいしき】

アクセスコード【あくせすこーど】

悪魔の文字【あくまのもじ】

悪問【あくもん】

アケ板【あけいた】

アシスト【あしすと】

頭撥ね【あたまはね】

圧勝【あっしょう】

アバター【あばたー】

あまのじゃく【あまのじゃく】

アメ=チャン【あめちゃん】

アメリカ逃げ【あめりかにげ】

ありえへん 世界【ありえへんせかい】

ありがとうーさん【ありがとうーさん】

アロハシャツ【あろはしゃつ】

合わせ押し【あわせおし】

アンアン【あんあん】

阿南【あんあん / あなん】

アンアンCM【あんあんしーえむ】

行脚【あんぎゃ】

アンサー【あんさー】

アンサー協会【あんさーきょうかい】

アンサー協会員【あんさーきょうかいいん】

アンサータワー【あんさーたわー】

安牌【あんぱい】

Anまつり【あんまつり】

い

生き別れ【いきわかれ】

池乃の法則【いけののほうそく】

偉人【いじん】

板前【いたまえ】

糸目【いとめ】

イベント大会【いべんとたいかい】

芋【いも】

インフレ【いんふれ】

う

ウニングアンサー【ういにんぐあんさー】

ウェイトレス【うえいとれす】

ウェディングドレス【ウェディングドレス】

上3つ【うえみっつ】

牛【うし】

嘘問【うそもん】

打ち返す【うちかえす】

宇宙【うちゅう】

宇宙開発【うちゅうかいはつ】

宇宙飛行士【うちゅうひこうし】

宇宙旅行【うちゅうりょこう】

裏【うら】

裏筋【うらすじ】

裏問【うらもん】

ウルトラ【うるとら】

ウンウン【うんうん】

運形式【うんけいしき】

え

永世十段【えいせいじゅうだん】

エージェント【えーじえんと】

エース合戦【えーすがっせん】

餌【えさ】

干支問題【えともんだい】

エレベーター【えれべーたー】

遠征【えんせい】

エンタメ【えんため】

お

王者【おうじゃ】

おくさん【おくさん】

お零れ【おこぼれ】

押し勝つ【おしかつ】

押し込み【おしこみ】

押し抜け【おしぬけ】

押し負けラッキー【おしまけらっきー】

押し負ける【おしまける】

押す【おす】

おためし対戦モード【おためしたいせんモード】

オタ問【おたもん】

落ちブラ【おちぶら】

おっかけリーチ【おっかけリーチ】

おっさんキラー問題【おっさんきラーもんだい】

おっさん問題【おっさんもんだい】

おとーさん【おとーさん】

大人になった私【おとなになったわたし】

乙姫【おとひめ】

罟ダウト【おとりだうと】

鬼ごっこ【おにごっこ】

お星さまキラリ ㄱ【おほしさまきらり】

お見合い【おみあい】

おみくじタイトル【おみくじたいとる】

親【おや】

織姫【おりひめ】

降りる【おりる】

オレサマガエル【おれさまがえる】

「俺には見えてるぜ」押し【おれにはみえてるぜおし】

あ

挨拶ブラボー【あいさつばらぼー】

全国対戦開始時、挨拶の意味で行うブラボー。
必ずやるプレイヤー、しないプレイヤー、特定の相手にはやるプレイヤー、されたら返してくるプレイヤーなどいろいろ。
白画面ブラボー

アイス【あいす】

他のプレイヤーとの通信中に何らかの原因で回線が途切れ、それまで対戦していたプレイヤーのうちの何人かがCOMに入れ替わることを「アイスする」という。
元々はQMAで使われ始めた言葉で、「一定クラスに人がいない。どこかでアイスでも配ってるんじゃないか」というような内容の書き込みから来ている。
後述の「アイスクリーム」と混同しないように注意。

アイスクリーム【あいすくりーむ】

AnAn稼働2周年を記念して2009年7月3日～7日に行われた「期間限定アイテム獲得戦」で獲得できた「夏のおいしいアイテム」。
「ソフトクリーム(バニラ)」と「アイスクリーム(トリプル)」の2種類。

アイテム【あいてむ】

アバターをカスタマイズするもので、体に装備するコスチューム、頭につける頭部パーツ、および小道具がある。
詳細は[アバターのページ](#)を参照。

アイドル【あいどる】

エンターテイメントをイメージした女アバター用コスチューム。マイクやタンバリンもあわせてかわいさアップ？
頭装備のカチューシャは使い勝手が良いからか、他コスチュームとの組み合わせでよく見かける。

青【あお】

主に漫アゲ、特に深夜アニメなどのオタク寄りな問題やネタのこと。由来はQMAのジャンルカラーより。
ちなみにAnAnのジャンル別大会に基づくと、AnAnのゲーム内では青はスポーツになっている。

青い【あおい】

青のジャンルに強いこと。

あおいゆ【あおいゆ】

「青いよ」が転じたもの。否定形の「あおくないゆ」もよく使われる。

赤【あか】

主にスポーツのマニア寄りな問題やネタのこと。由来はQMAのジャンルカラーより。
ちなみにAnAnのジャンル別大会に基づくと、AnAnのゲーム内では赤はエンターテイメントになっている。

赤い【あかい】

赤のジャンルに強いこと。

赤ずきん【あかずきん】

語学文学をイメージした女アバター用コスチューム。
AnAn1の頃と比べて、服やずきんのデザインが若干変更になっている。

赤マル急上昇【あかまるきゅじょうしょう】

2010年1月28日～30日のイベント「オリコン刺客を倒せ!!」で刺客「オリコン」に勝利すると獲得できた特別タイトル。

赤枠【あかわく】

全国対戦開始時のメンバー紹介の枠が赤いこと。
枠が赤いのはプロアンサー以上を示している。(段位は青、級位は緑)
最近ではプロアンサーも増えたため赤枠も珍しくなくなったが、下位リーグでは赤枠がでるとプレッシャーを感じる級段位プレイヤーもいるであろう。

秋の彩りプチステージ【あきのいろどりぷちすてーじ】

2009年10月17日～25日の期間限定アイテム獲得戦で、スペシャルマッチで規定順位以上になると獲得できた「秋の風物詩がいっぱい詰まった」ステージ。

秋葉原形式【あきはばらけいしき】

店舗大会のレギュレーションの一つ。

基本はトーナメント形式であるが、引き分けとなった場合はより後のラウンドを取った側を勝者とする方式。(もし全ラウンド引き分けとなった場合は抽選もしくは再試合)

このためラウンド1が引き分けだった場合はラウンド3で勝った方が勝者となる。(ラウンド3が同点ならラウンド2で勝った方が勝者)

ラウンド3が消化試合になるのを避けつつ引き分け再試合の可能性を極力減らした方式のため、人数の多い大会で採用される傾向にある。

同じルールを採用していることから神楽坂形式、王子形式(それらをひっくるめて東京方式)と

呼ばれることもある。

アクセスコード【あくせすコード】

ICカード裏面にある20桁の数字。これをAnswer×Answer.NETに登録しておく、失くした時に再発行してもらえる。

再発行手続き自体は無料だが、Answer×Answer.NET登録料と新規カード代が必要。

悪魔の文字【あくまのもじ】

「ソ」と「ン」、「グ」と「ゲ」、「う」と「ろ」、「う」と「か」など形が似た文字のこと。急いで入力しようとして間違える人多数。

AnAnシリーズは白抜き文字で、字体も丸文字であるため、慣れないうちは確認を心がけよう。 ソ

悪問【あくもん】

確かに答えは確実にあるが、問題文が適切とは思えない問題。答えが確定できている点で嘘問とは異なるが、混同して使用している者もいる。

アケ板【あけいた】

アーケード@2ch掲示板。通称アーケード板のことである。全板中、最も多くのAnAn関連スレッドがひしめいている。

アシスト【あしすと】

解答欄の前後に表示される文字列(「意気」の「意気」)や文字数など、解答のヒントになるものこと。

これにより問題文が全く表示されていなくても正解できてしまうこともある。

また、最初の数文字は当てるも結局誤答してしまい、相手に大きなヒントを与えて解答権を渡

してしまうことをいう。 トス

頭撥ね【あたまはね】

AnAn1では「全国対戦予選(総当たり戦)で勝ち点6(2勝1敗)を挙げながら得失点差により3位で予選敗退になること」を意味していた言葉。

AnAn2でも、の数が1~3位まで同数でありながら、総得点などの判定により3位で予選敗退になることを指す。

圧勝【あっしょう】

1対1対戦で、50点以上差をつけて勝利すること。勝ちポーズが変化する。対になるのは『完敗』である。 バク宙、体育座り

AnAn2では決勝戦か店内対戦時にのみ登場する。

カード奪取など、誤答時に減点が生じない形式では起こることがない。

アバター【あばたー】

英語表記するとavatar。自分の分身となるキャラクターとして、男女計10パターンの容姿の中から1人を設定できる。

AnAn公式サイトでは「キャラクター」と表記されており、「アバター」は俗称。各アバターに公式の設定はないが、外見・口調からそれぞれ愛称で呼ばれている。

詳細はそれぞれの項目を参照。

デフォ男(男の子)

ロン毛(男の子)

ヒゲ(男の子)

糸目(男の子)

ソフトモヒカン(男の子)

デフォ女(女の子)

ポニテ(女の子)

ショート(女の子)

セミロング(女の子)

ツインテ(女の子)

あまのじゃく【あまのじゃく】

AnAn2より新登場のあまのじゃくクイズのこと。天邪鬼とも、選択肢の中から1つだけ選んで解答し、相手が選ばない"レアな解答"で正解すると単独ボーナス点が獲得できる。確実に正解するか、単独正解を狙うかはプレイヤー次第。

問題難易度が低いと運ゲーになることもあり、この性格からか4人積み重ね・4人チキン同様、同率1位になりやすいため、「たった1問の単独不正解で4位」という悲劇になりやすい。

アメ=チャン【あめちゃん】

2009年3月12日～14日の刺客イベントにおいて、送り込まれたホワイトデー刺客。刺客に勝てば、特別タイトル「とつても好キス」をゲットできた。

アメリカ逃げ【あめりかにげ】

国名を答えさせる問題では「アメリカ」が正解となる確率が高いと言われている。これに頼り、答えが思い浮かばない場合に苦しまぎれで「アメリカ」と解答しておくこと。もちろん万能ではない。

同様な意味で、武豊逃げ、日本逃げというのも存在する。困った時のアメリカ頼み

ありえへん 世界【ありえへんせかい】

テレビ東京系列で毎週火曜深夜に放送されているバラエティ番組(正式な番組名は『ありえへん 世界～とんでもない新着トピックス～』)。

2008年6月17日、「ゲーセンクイズ王選手権」と称して当時の全国王者と各界の刺客との対戦が放映された。さらに、2009年1月13日、「第2回ゲーセンクイズ王選手権」と称してAnAn1の元全国王者と芸人・クイズ王との対戦が放映された。

ありがとーさん【ありがとーさん】

「父の日刺客を倒せ!」イベントにおいて、送り込まれた刺客を倒すと入手できる特別タイトル。『斬りチョコ』以来のダジャレタイトルである。

アロハシャツ【あろはしゃつ】

2009年8月15日～8月23日開催の「2009年夏休み大会」で成績上位5000人の男の子アバタープレーヤーが入手できたコスチューム。色は赤がベース。

合わせ押し【あわせおし】

4人チキンレースクイズにおけるテクニックの一つ。
誰かがストップを掛けるまで早押しボタンを押さず、1~3人の他プレイヤーがストップを掛けた後にその1~2目盛り程度上方で自分がストップを掛けること。

正解よりも下の値で押した場合には押し勝つことになるので、重要なテクニックとして知られている。

答えを完全に見切っているプレイヤーに合わせ押しを敢行すると、必ずオーバーの憂き目に遭ってしまうため、万能なわけではない。

4人とも答えがわからない問題で全員がこの作戦を取ると、カウンターが上まであがってしまい、全員ドボンとなる。まさにチキンレース。

AnAn2プレミアム以降、押してから他の3人に押した所が表示されるまでタイムラグが設定されたため、このテクニックの有効性が大きく低下した。

DX+から登場した4人奪取クイズにおいて、その分野に詳しくそうな人が押した場合、自分はわかっていなくとも押して2nd正解を狙う行為も「合わせ押し」ということがある。

アンアン【あんあん】

1)Answer x Answerの略称。
「An x An」「AnAn」とも。

2)CN入力時に時間切れになると勝手に設定されるデフォルトネーム。

阿南【あんあん / あなん】

AnAnを指す隠語。「anan」をローマ字打ちした「あなん」をそのまま漢字変換したもの。
あまり一般的ではないので多用しないのが無難。

アンアンCM【あんあんしーえむ】

AnAn1のDX+登場時に公式HPに掲載されたCMのこと。そのCMとしての寒さに脱力感を感じた者も多数。

行脚【あんぎゃ】

遠征

アンサー【あんさー】

AnAnをプレイするプレイヤーのこと。
「完全優勝アンサー」などのタイトル名や「プロアンサー」などのランク表記などに使われる。

アンサー協会【あんさーきょうかい】

AnAnの運営、段位認定、今日の問題の選定、プレイヤーへの賞金やアイテムの支給などを行なっている架空の団体。

渋谷の方にあるらしい。渋谷ではなく、あくまで渋谷の「方」。(「Answer x Answerマニアックス」開発スタッフインタビュー p.50)

服装の指定、内部恋愛の禁止などルールも存在している模様。

アンサー協会員【あんさーきょうかいいん】

アンサー協会の協会員。服装は黒髪、黒服、サングラス、腕章で固定されている。センモニでのチュートリアルプレイヤー、プレイ人数が4人に満たないときや通信障害時のCOMキャラ、おためし対戦モード、店内COM対戦のエージェントとして登場。
アンサー協会員のページも参照。

アンサータワー【あんさーたわー】

イベント大会の会場となる場所。「塔」とも。
詳細はイベント大会のページを参照。

安牌【あんぱい】

多答系において、明らかに正解と思われる選択肢のこと。その選択肢のみを選ぶことを「安牌を切る」という。
元は麻雀用語で、「安全牌」の略。実際の麻雀では確実に通る「安牌」だが、多答系(AnAnに限らず)における「安牌」に確実性はなく、問題によっては「安牌だと思った選択肢が誤答」である場合も少なからずあるため、過度に頼るのは禁物。裏筋

Anまつり【あんまつり】

Answer x Answer公式大会の事。
1回目は2009年3月に、2回目は2010年5月～6月に掛けて行われた。

い

生き別れ【いきわかれ】

チームメイト、知り合い、心のライバルなど、一緒に決勝に行きたいと思う相手と決勝で対戦できずに終わること。自分が予選落ちする場合(お見送り)と、相手が予選落ちする場合(見送られ)がある。
交流スレでよく使われる。

池乃の法則【いけののほうそく】

連想クイズにおいて、1枚目に出題ジャンルと関係ないヒントが出ること。
出題は自然科学、ヒントはエンタメ系であることが多い。

AnAn1からある問題「池乃」「メダカ」が有名。

美空 ヒバリ(自然科学)、芹沢 カモ(自然科学)、飛んで イスタンブール(歴地社)、飯島 愛、須藤 元気(語学文学)など類例多数。

AnAn2では、大塚愛 サクランボ(グル生)、aiko カブトムシ(自然科学)、花より男子 ツクシ(自然科学)という変化球も登場。

偉人【いじん】

ジャンル・形式タイトルのうち、5番目に手に入る物である。カラーは銀。
ここまでくると超人まであと一歩だが、その一歩は非常に遠い。

ジャンルタイトルでは偉人以上で得られるアイテムに専用アクションがあるものがある。詳細はアバター/ジャンル別コス(男)、アバター/ジャンル別コス(女)参照。

板前【いたまえ】

グルメ・生活をイメージした男アバター用コスチューム。AnAn2より追加。
マグロを笑顔で必死に抱える姿、放り投げた魚を巨大包丁で一刀両断して華麗にさばく空中技は必見。

糸目【いとめ】

女性声の少年アバターの通称。「細目」とも。公式名称は「男の子」。

「ショタ」という別称もあるが、体格は他の男キャラに比べてとりわけ小さいというわけでもなく、身長や頭身はむしろヒゲやはなわと同格である。口調は真面目風。ラウンジの影響で、

トーマスと呼ばれることも。

いつも目を閉じているように見えるが、立ちポーズの時などに気を付けて見てみると時々まばたきをしているので、単に目が細いだけらしい。

しかしどちらにしる目がほとんど見えないのに変わりはなく、コスチュームチェンジで目の色を変えても見た目に変化がない模様。

イベント大会【いべんとたいかい】

イベント大会のページを参照。

芋【いも】

焼き芋

インフレ【いんふれ】

順番インフレクイズの略。

初登場はAnAn1のDX。

AnAn2ではイベント大会、店内対戦で出現し、全国対戦では出現しない。

う

ウイニングアンサー【ういにんぐあんさー】

元々はオフラインクイズの用語で、勝利が確定したときの答えのこと。
AnAnでは、プレーオフでリーチがかかったプレイヤーが解答すること。
画面がセピア色になり、特殊な演出(ダン! ダン! ダン!)もかかる。

ウェイトレス【うえいとれす】

グルメ・生活をイメージした女アバター用コスチューム。アイテムはあま〜いケーキやボリュームがあるハンバーガーなど。

バレンタイン刺客のコスチューム(色はオレンジ)でもある。

萌えやすいのか、キャライラストでは最も多く見る気が...する。

頭部パーツのヘッドドレスは、カスタムアイテムとしてよく見かける。

マニアックスの記載によれば、女の子アバターでは魔法少女と並んでトップの使用率を誇る。

AnAn1でおなじみであった「これ食べて頑張る」というでっかいパフェはAnAn2ではグル生

国宝以上のカスタマイズアイテムであるため、なかなかお目にかかれなくなった。

ウェディングドレス【ウェディングドレス】

ジューンプライド刺客イベントに並行して2009年6月に開催された期間限定アイテム獲得戦で女の子アバターが入手可能であった特別アイテム。
ドレスとヘッドドレスとのセットとなる。
タキシード

上3つ【うえみっつ】

学問系

牛【うし】

アバター共通の小道具のひとつ『乳牛』、『茶牛』、『黒牛』のこと。既に小道具とは呼べそうにないが小道具である。

その存在感から非常に人気の高いアイテムであるが、その存在感故にコーディネートセンスが問われる。

2009年は丑年ということもあり公式サイト及びセンモニでの新年イラストではメインキャラ達を差し置いて黒牛がセンターを飾った。この時は首から提げている『必勝』札が『賀正』に差し替えられていた。

嘘問【うそもん】

その答えはウソ・間違いではないか?と思われる問題。ただし問題文の限定の見落とし・見間違いで嘘問扱いされることも多い模様...

単純な間違いはセガクオリティで処理されるが、雑学に強い人には却って混乱を招くような限定の甘い出題も嘘問扱いされることがある。

なお、答えは確定するが問題文が適切とは思えないものは悪問という。

本当に嘘問と思われるものには主に以下の形式がある。

出題において漢字の誤記

答えとの重複記載 (慣用的な使用を含む)

時間が経って事実が変わったのに、問題が更新されていない

(芸能問題で)芸名と文化活動名の区分を同一にする

打ち返す【うちかえす】

相手が投げた形式で勝つこと、もしくは相手が投げたジャンルの問題を答えること。

宇宙【うちゅう】

スペースエリア(アンサータワー201F以上)のこと。

宇宙開発【うちゅうかいはつ】

早押し系クイズにおいて、問題の内容を予測して押したはいいが、その予測がありえない方向に逸れてしまうこと。傍から見れば単なるダイブにしか見えない。
元々はサッカーなどで、シュートがゴールの枠を大きくはずれてしまうことを揶揄した言葉。

宇宙飛行士【うちゅうひこうし】

自然科学をイメージした男アバターのコスチューム、宇宙服とも。AnAn2より追加。

宇宙旅行【うちゅうりょこう】

アンサータワーで、スペースエリアを進むことをいう。

裏【うら】

AnAn1においてスペシャルジャンル開催中にあえて「参加しない」を選ぶことを言った言葉。
AnAn2では「参加しない」が選べないので「裏」はない。
タワー形式のイベント大会があるときは、「参加しない」を選んで通常の全国大会に参加することを「裏」ということもある。

裏筋【うらすじ】

多答系において、筋(安牌)と思われがちな誤答選択肢のこと。上位リーグでも裏筋対策はできていない人が意外と多く、ウソつきダウトクイズでは攻防の要になりやすい。

元は麻雀用語で、筋と思わせて放銃を誘っている危険牌のこと。

以下は実例であり、前者は「筋と思われがちな裏筋」、後者は「安牌と思われがちな裏筋」の一例。

「実在するアザラシの種類」という問題に対して、「ホッキョクアザラシ」「ナンキョクアザラシ」という2つの選択肢が用意されているが、どちらも誤答なので注意。

「セガのアーケードゲームのうち、体感ゲームであるもの」という問題に対して、「体感ゲームではあるが、セガのものではないゲーム」も誤答選択肢として含まれている場合がある。この手の裏筋は問題文をしっかりと読んでいれば引っかけることにはないが、初見時は特に要注意。

また、正解選択肢と響きなどが似ている誤答選択肢のことを、その正解選択肢を用いて「の裏筋」ということもある。ただ、この手で裏筋を判断していると、問題によっては「裏筋だと思った選択肢が正解」であるパターンも少なからずある。

裏問【うらもん】

18禁問題のこと、語源はQMAの裏ジャンル。

AC版では『クイズ&ドラゴンズ』(カプコン)など「Hな問題」と前置きする場合もあれば『クイズ学問のススメ』のように「子供はどうしたらできる?」という剛速球も存在する。

AnAnでは理系問題での「交尾」、趣味・雑学の「オギノ式」、ビジュアルクイズの「局部」程度とはいえ、数が増えてきている気がする。

ウルトラ【うるとら】

かつて放送されていた人気クイズ特番「アメリカ横断ウルトラクイズ」のこと。30歳代以上にはいまだにファンも多く、こんな限定アイテムを配布するあたりからも、ウルトラ世代はAnAnの主要ターゲットのひとつであることが伺える。

ウンウン【うんうん】

AnAn的知識の零Unchiku x Unchikuのこと。
あまりにひっそりした企画のため話題にのぼることも滅多になく、存在すら知らない人も多い。

運形式【うんけいしき】

勝負が決まる上で運の要素が比較的強い形式のこと。

運形式としては、あまのじゃく、爆弾押し付け、ダウトがよく挙げられているようである。

え

永世十段【えいせいじゅうだん】

ライセンステスト (AnAn1ではプロテスト) に合格しないか、合格してもすぐに陥落するために、十段ですごしている期間が圧倒的に多いプレイヤーのこと。

AnAn2ではプロアンサーになれば、意図的でもない限り十段に降格することはまずないと思われ、永世十段を見ることはほとんどなくなった。

とはいえ、ライセンス試験に手間取り、十段のままでの滞在が長い人もちらほら……。

エージェント【えーじぇんと】

一人用モードで対戦する黒服サングラスのCOMキャラクター。

今までこう呼んでいたプレイヤーもいたようだが、「Answer x Answerプレミアム」より正式名称に。

どう見ても由来は映画「マトリックス」。

エース合戦【えーすがっせん】

虫食いクイズにおいて、サービスエース(とリターンエース)のみで決着がつくこと。

餌【えさ】

上位リーグにあがっても、高勝率アンサーに負けてクイズパワー稼ぎの踏み台にされているプレイヤーのことを自虐的にいったもの、養分とも。

干支問題【えともんだい】

漢字メドレークイズで出題される十干十二支を答える問題のこと。

エレベーター【えれべーたー】

アンサータワーにおいて、勝敗の結果により上下の階に移動する際に使われる乗り物。エレベーターから降りる時は、アバターの後姿を見ることができる貴重な機会である。

アンサータワーにおいて、一定範囲で上昇 / 下降を繰り返している状態。

遠征【えんせい】

AnAnのプレイや大会への参加のために遠方のゲーセンへ行くこと。行き先が有名ゲーセンであれば「巡礼」、その地域のいくつかのゲーセンを回る目的であれば「行脚」とも。

エンタメ【えんため】

エンターテイメントジャンルのこと。エンタ、芸能(QMA由来)とも。テレビっ子には有利なジャンルだが、洋楽、クラシック音楽、伝統芸能などテレビと相性が悪いものも存在し、エンタメ得意のプレイヤーでも刺さることもある。逆もまた然り。

お

王者【おうじゃ】

全国総合ランキング1位のプレイヤーただ一人に与えられる「全国王者」のタイトル及びそのタイトルを持つプレイヤーを指す。

すべてのプレイヤーの最終目標ではあるが知力、体力、時の運だけでなく財力、時間的余裕なども要求されるためその道ははてしなく長く険しい。

王者になっていると、そのままでは王者斬り系のタイトルを獲得できないという欠点(?)がある。

おくさん【おくさん】

グルメ・生活をイメージした女アバター用コスチューム。割烹着とも呼ばれる。AnAn2より登場し、ほうき等日用品関係のアイテムを手に入れていくことになる。

お零れ【おこぼれ】

1対1対戦の早押し系クイズ(早押し、連想、テクニカル、ビジュアル)で相手が誤答して解答権が自分に移ること。
「お零れ頂戴」「お零れゲット」などと使われる。

押し勝つ【おしかつ】

他のプレイヤーより早く早押しボタンを押して、解答権を獲得すること。

押し込み【おしこみ】

早押しボタンを少しでも早く押すために、あらかじめボタンの「遊び」のぎりぎりまで押し込んでおくこと。

オフラインクイズでは良く使われるテクニック。
AnAnのボタンは遊びが少なく、やりすぎてうっかり押ししてしまわないよう注意。

押し抜け【おしぬけ】

早押しボタンを押したのに反応がないこと。
原因として以下のものが考えられる。

プレイヤーに起因するもの

本人はしっかり押したつもりだが押しが弱かった。など

ハード的なもの

ボタンのメンテナンスが悪い。

店舗の回線状態が良くない。など

ソフト的なもの(処理落ち等)

AnAn2 からソフト的なものが頻発しているのでは?という報告がある。

押し負けラッキー【おしまけらっきー】

ボタンを押しても解答権を取れなかったが、酷い分岐問題であったために押し勝った方が誤答となり、「押し負けて助かった」と思える状態。

押し負ける【おしまける】

早押しボタンを押したが、他のプレイヤーが先に早押しボタンを押していたため解答権が獲得できないこと。

押す【おす】

1) AnAnをプレイすること。

「仕事が忙しくてぜんぜん押せてない」

2) 解答権を得ようと早押しボタンを押すこと。

「誤答が怖くてぜんぜん押せなかった」

3) 早押しボタンを押して解答権を得ること。

「押し負けばっかでぜんぜん押せなかった」

おためし対戦モード【おためしたいせんモード】

DXより登場した、相手が全員コンピューターの対戦モード。ウォーミングアップや息抜き用に使うとよい。

なお、GP稼ぎには使えない。「おためし対戦モードではジャンルポイントの増減はありません。」としっかり注意書きが公式HPに書かれている。

なお、ライセンステスト中は、おためし対戦モードは使用できない。

オタ問【おたもん】

おたく問題、ヲタ問などとも表記する。オタク知識豊富な人間に有利な問題のこと。当然のことながら、漫アゲ・スポーツジャンルから出題されることが圧倒的に多いが、他のジャンル(趣味雑学の競馬問題など)でも見受けられる。

出題に解答できると嬉しい反面、自分自身がおたくだと再認識してしまい物悲しくなる一面も。

AnAnはターゲットとする客層上、どちらかと言うとサブカルチャー分野への深入りは意図的に避けているようである。

それでも「こんなのオタクじゃないと分からないよ!」と思わず言いたくなるような問題も少なからず存在し、AnAn2ではこの系統の問題が増えたと感じているプレイヤーも少なくない。

落ちブラ【おちぶら】

予戦落ちが確定した相手にブラボーを送ること。

プレミアムからは予戦落ちの相手にタッチすると「ブラボー」ではなく「ドンマイ」が出るように変更された。

おっかけリーチ【おっかけリーチ】

1対1の対戦において、一方にリーチがかかっている状態でもう一方もリーチをかけ、フルカウントの状態となること。「おっかけリィィチ!」の掛け声がかかる。全国対戦の決勝ではBGMも変わる。

おっさんキラ問題【おっさんきらーもんだい】

ごく近年の芸能・流行・漫画アニメゲームに関する出題や、グル生ジャンルに代表されるように「若い女性をターゲットにした」出題、最新の指導要綱改正で新しく学校で学ぶようになった事柄

に関する出題など、30～40代のおっさん達に不利な問題のこと。
決勝進出率70%をゆうに超えるようなプロ相手でも、こう言った所に付け入る隙があるのが
AnAnの醍醐味である。

しかし、これとは正反対に「若者キラー」に該当する問題もあるため油断は禁物。(おっさん
問題)

おっさん問題【おっさんもんだい】

問題のターゲット層が明らかに "おっさん" である年代ものの問題。

人によって範囲が異なるがだいたい80年代周辺がほとんど。

この手の問題を一方的に取りまくると自分が年を取ってしまったことを痛感し「相手は『このオッサンめ』と思っただろうな～」などと、物悲しくなったりならなかったり。
「若者キラー」、「ゆとりキラー」、「おっさんホイホイ」などといわれている。

おとーさん【おとーさん】

2009年6月19日～21日の刺客イベントにおいて、送り込まれた父の日刺客。
勝利するとレアタイトル「ありがとうーさん」を獲得。

大人になった私【おとなになったわたし】

2009年1月12日 から16日にかけて行われたイベント「成人の日刺客を倒せ!」で、刺客「子供だった私」を倒すことで得られたタイトル。

乙姫【おとひめ】

語学文学をイメージした女アバター用コスチューム。AnAn2より追加。
アイテムを装備して勝利するとタイやヒラメが舞い踊る。どんな状況になるかはマニアック
スの46ページでも紹介されている。

囷ダウト【おとりだうと】

ウソつきダウトクイズにおいて、「誤答であることが自分でわかっている、または誤答である可能性が高いと思う選択肢」をあえて積み、その選択肢を積んでいる相手を見つけてダウトすることで、ダウト成功ボーナスを高確率で取りに行く戦法。「正解がどれなのかがどうしても見当がつかない問題」に出くわした場合に多く使われるため、ウソつきの成否は度外視されている場合が多い。

この戦法をとった問題でウソつきとダウトを両方成功させればGP的にも大きな起爆剤ができる反面、あえて積んだ誤答選択肢を他の3人が誰も積んでいないとダウトの集中砲火に遭う危険性さえある諸刃の剣。また、誤答だと思ってあえて積んだ選択肢が実は正解だったりすることもある。

鬼ごっこ【おにごっこ】

爆弾押しつけクイズのこと。爆弾を持っている人が鬼である。

お星さまキラリ ㊄【おほしさまきらり】

2009年7月7日に行われた「七夕刺客」企画で刺客に勝利した時に得られたタイトル。1日限定イベントだったためかなりレア。

お見合い【おみあい】

難問に答えられず、問題が流れるまでお互い黙っている状態。

おみくじタイトル【おみくじたいとる】

2010年1月1日～1月3日に開催された2010年初詣大会で、上位1000人に入ると獲得できたタイトル。
獲得した翌日以降に、「大吉」「中吉」「小吉」「吉」にランダムに変わるといふもの。凶はないらしい。

親【おや】

サバイバルクイズでは、各問題で最初に解答権が回ってくる人のこと。元は麻雀用語。特に1問目で親になる人のことを、やはり麻雀になぞらえて「起家」と呼ぶ。逆転ラウンドでは、自分の投げたジャンルが1問目に来た人のこと。また、「ホスト」と同義で使われることもある。AnAn2ではサバイバルでの起家 = 逆転ラウンドでの親は必ず成り立つようだが、「爆弾押しつけクイズで最初に鬼になる人」とは一致しないようだ。

織姫【おりひめ】

2009年7月7日に行われた「七夕刺客」企画で出現した女性キャラ刺客。男性キャラは彦星。ガチに強い織姫が登場しスレで話題になった。

降りる【おりる】

解答権を放棄すること。

サバイバルクイズでは「降りる」という選択肢がはじめから用意されている。

爆弾押しつけクイズでも類似の「パス」という選択肢がある。

これ以外の形式でも早押し系では点差が開きすぎて参加しても順位に影響を及ぼさないと判断した場合あえてわかってても解答しない、ということもある。

オレサマガエル【おれさまがえる】

奪取の自然科学で出てくるカード。もちろん実在しない。右から表示されるとき引っかかる者多数。

他にも『シシドジョウ』『許婚届』『白い恋人達』『mixy』『コニシキヘビ』など多数の引っ掛けカードが存在するが、その代表的なものとして言及されることがある。

ちなみに、多答系問題にも登場する。

「俺には見えてるぜ」押し【おれにはみえてるぜおし】

店内対戦やイベント大会の2人対戦形式のビジュアルクイズで相手が誤答したとき、解答権移動後は急いでボタンを押す必要はなく、たとえ正解がほぼわかっている相手でも相手のペナルティタイムギリギリまで待ってしっかり確認したあとボタンを押せばよい。

しかし自信があるプレイヤーは、「解答権は取られたが俺は見極めていたぜ!」と言いたいがために即押しして答えることがある。

AnAn1では全国対戦でもできたが、AnAn2の全国対戦ではラウンド1、2の4人対戦形式のみとなり解答権移動がなくなったためできなくなった。

類似のものに、連想クイズにおける「俺にはわかっていたぜ」押しがある。こちらはAnAn2の全国対戦でも(決勝限定であるが)行うことが可能である。