

か

カード【かーど】

回収【かいしゅう】

回線切り【かいせんきり】

解答権移動【かいとうけんいどう】

解答消費時間【かいとうしょうひじかん】

開幕ブラボー【かいまくぶらぼー】

カウボーイハット【かうぼーいはっと】

カウンター【かうんたー】

カカ夫【かかお】

学者【がくしゃ】

学生【がくせい】

確定ポイント【かくていぽいんと】

学問系【がくもんけい】

学ラン【がくらん】

ガチャ押し【がちゃおし】

勝手ダブルクリック【かってだぶるくりっく】

カテナチオ【かてなちお】

カニベース【かにベーす】

壁紙【かべがみ】

空振り【からぶり】

かわいがり【かわいがり】

漢字メドレークイズ【かんじめどれーくイズ】

カンスト【かんすと】

完全優勝【かんぜんゆうしょう】

完答【かんとう】

完敗【かんぱい】

完封【かんぷう】

漢文【かんぶん】

き

気合入れ【きあいいれ】

消える魔球【きえるまきゅう】

義兄弟【ぎきょうだい】

儀式【ぎしき】

偽装【ぎそう】

忌中【きちゅう】

起爆剤【きばくざい】

決まり字【きまりじ】

逆転突破【ぎゃくてんとつぱ】

逆転優勝【ぎゃくてんゆうしょう】

逆転ラウンド【ぎゃくてんらうんど】

逆パーフェクト【ぎゃくぱーふえくと】

キャビンアテンダント【きゃびんあてんだんと】

キャラクター

キャラ萌えスレ【きゃらもえすれ】

休アン日【きゅうあんび】

協会員【きょうかいいん】

強制排出【きょうせいはいしゅつ】

今日の問題【きょうのもんだい】

今日の問題アーカイブス【きょうのもんだいあーかいぶす】

今日の問題職人【きょうのもんだいしょくにん】

キラー【きらー】

斬り【きり/ぎり】

斬りチョコ【きりちょこ/ぎりちょこ】

喜連瓜破【きれうりわり】

金文字【きんもじ】

銀文字【ぎんもじ】

く

クイ雑板【くいざついた】

クイズエンペラー【くいずえんぺらー】

クイズ貴族【くいずきぞく】

クイズゴッド【くいずごっど】

クイズ刺客【くいずしかく】

クイズの日【くいずのひ】

クイズマジックアカデミー【くいずまじっくあかでみー】

クイズ魔女【くいずまじょ】

クイズ屋【くいずや】

グウレイトオ!【ぐうれいとぉ】

草大会【くさたいかい】

くのいち【くのいち】

クラブセガ北谷【くらぶせがちゃたん】

クリスマスアイテム【くりすますあいてむ】

クリスマスツリー【くりすますつりー】

グル生【ぐるせい/ぐるなま】

クレ【くれ】

クレサ【くれさ】

クレ効率【くれこうりつ】

黒ひげ状態【くろひげじょうたい】

黒服【くろふく】

グロマッチ【ぐるまっち】

グロ問【ぐるもん】

け

計算問題【けいさんもんだい】

傾斜【けいしゃ】

競馬問題【けいばもんだい】

ゲームジャパン刺客【げーむじゃぱんしかく】

ゲスト##【げすと】

決勝進出率【けっしょうしんしゅつりつ】

拳骨押し【げんこつおし】

剣士【けんし】

賢者の贈り物【けんじゃのおくりもの】

こ

子【こ】

恋人はサンタクロース【こいびとはさんたくろーす】

公開処刑【こうかいしょけい】

光線銃【こうせんじゅう】

光速憧路【こうそくどうろ】

豪速球問題【ごうそっきゅうもんだい】

コーディネート【こーでいねーと】

コーヒー【こーひー】

ゴールデンタイム【ごーるでんたいむ】

ゴールデンハンマー【ごーるでんはんまー】

ゴールドプロ【ごーるとぷろ】

ゴールドプロライセンステスト【ごーるとらいせんすてすと】

語感解答【ごかんかいとう】

国宝【こくほう】

コック【こっく】

小道具【こどうぐ】

小道具バグ【こどうぐばぐ】

ご当地問題【ごとうちもんだい】

子供だった私【こどもだったわたし】

ごはん【ごはん】

誤ブラボー / 誤ブラ【ごぶらぼー / ごぶら】

語文【ごぶん】

困った時のアメリカ頼み【こまったときのあめりかだのみ】

ゴルテ【ごるて】

これしか考えられん【これしかかんがえられん】

これだよ～【これだよ～】

コンティニュー【こんていにゅー】

コンバート【こんばーと】

か

カード【かーど】

- 1)ICカードのこと。
- 2)カード奪取クイズ、4人カード奪取クイズに登場する解答候補。条件に当てはまるものを奪取すると得点。
- 3)速答プレッシャークイズで1位で正解すると獲得するもの。正式名称はチャレンジカード。

回収【かいしゅう】

問題回収ともいう。「次に"同じ問題"に当たった時のため」に、問題文と解答を覚えることを意識
としたプレイ。

問題はメモやデジカメで回収することが多いが、ハウスルールで写真撮影が禁止されている場合も
あるので、ルールにあわせた回収方法を心がけよう。

回線切り【かいせんきり】

対戦の最中に、筐体の裏に接続されている通信用コードを抜く行為。

コードを抜けばその対戦の勝敗が反映されないため(対戦相手がCOMに切り替わるため、

アンサー協会)、敗北が確定した側が苦し紛れにやることが多いといわれる。

マナー以前の問題として、常識的に当然やってはいけない。特に、4人対戦中にホストにあたる

プレイヤーがやると、マッチングした他の3人にも迷惑がかかってしまう恐れがある。

ただし、回線の弱い店舗も有るため、たまたま切れてしまった可能性は少なからず存在する。

見分け方としては、同じ相手と対戦して相手の敗北が濃厚となったときに何度も回線が切れ

た場合、故意にやっている可能性が高い。

営業妨害行為に当たると考えられる行為でもあり、店側が申告すれば刑罰に問われる可能性がある。

執拗に繰り返すことで有名なプレイヤーに対しては、開発元のSEGAから何らかの処分が下さ

れるよう希望する声も多いが、故意に行われたかどうか明らかにすることが難しいのが現状

である。

本来、通信用コードは設置店舗が客に触れられないよう管理しているはずなのだが、そうでは

ない店舗も少数ながら存在する。

解答権移動【かいとうけんいどう】

2人対戦形式で誤答した時に相手に解答する権利が移ること。

転じて、2chの各スレで「その発言は間違いです、はい、次の人」といったニュアンスで「解答権移
動!」と使用されることがある(ウソつきダウトクイズ登場以降は、「ダウト」が使われることが多い
)

解答消費時間【かいとうしょうひじかん】

消費解答時間

開幕ブラボー【かいまくぶらぼー】

全国対戦開始時に行うブラボー。

挨拶として、また相手がブラボーに返してくるか様子をうかがう意味で行われる。

特に意味はなく単に習慣として行っているプレイヤーもいる。

白画面ブラボー

カウボーイハット【かうぼーいはっと】

キャンペーン期間中にアイテム獲得条件をクリアすると獲得できる頭アイテム。現在のところ色は
2種類ある。

カウボーイハット(黒)：2009年のゴールドデンウィークキャンペーン期間中にAnswer x

Answer.NETに加入 + 一定条件で獲得。

カウボーイハット(白) : 2009年のシルバーウィークキャンペーン期間中にスペシャルマッチをクリアすれば獲得。

他の服装と合わせ易いのか、結構見かける。

カウンター【かうんたー】

早押し系(早押し、連想、ビジュアル、奪取、テクニカル)の戦い方で、ダイブは控え、相手の誤答した問題を捨てることを重視したスタイル。解答権移動のない4人対戦では実行不可能。サッカーの試合と同様に、誤答でマイナス(さらに2人対戦形式では回答権移動)となる早押し、奪取、テクニカルで有効であるが、易問連発に弱い。

カカ夫【かかお】

2010年2月8日~14日に行われた刺客イベントに登場した男キャラのバレンタイン刺客。倒すとレアタイトル「ちょwこれww」を獲得できた。チヨ子と違い結構ガチな戦いぶりだったらしい。公式HPによると、正体は磯部ディレクターとのこと。

学者【がくしゃ】

趣味・雑学をイメージした男女共通のコスチューム。角帽や羽ペンなどのアイテムを入手していく。

ペンを持っている時の姿が作家にも見えるため、語学・文学のアバターと勘違いされることも。

AnAn1では唯一のメガネアバターであったため(サングラスは除く)マニア的な人気があったが、AnAn2でメガネがなくなったため...

同じ趣味雑学の「学生」アバターが大人気な事も逆風か。

学生【がくせい】

趣味・雑学をイメージした男女共通のコスチューム。男子生徒は学ラン、女子生徒はセーラー服である。

特にセーラー服の人気が高く、全国対戦の上位リーグではよく見かける。しかしアンサー協会のやり取りから見ても分かる通り、アバター10人の中でも比較的年下に見える糸目やツインテでも高校は卒業している模様。

確定ポイント【かくていばいんと】

早押しクイズでは、問題文が全表示される前でも、解答権を取れば当然解答することができるが、あまり早くに解答権を取りすぎても読み取れた情報が不十分で正解はできない。問題文は左上から右側へと表示されるが、「正答を導き出せるか否かの境界線」となるタイミングのことを確定ポイントと呼ぶ。(決まり字)

プレイヤーの経験・知識に応じて確定ポイントは異なる。

学問系【がくもんけい】

自然科学・語学文学・歴史地理社会の3ジャンルをまとめてこう呼ぶ。広義の意味では、その他のジャンルにも音楽や保健体育・家庭科の要素などが含まれるが、授業科目の中でも国・数・理・社・英の主要5教科を取り扱うジャンルがこの3つであるため特別扱われる。

ジャンルの並びが上側に固まっているため「上3つ」と呼ばれることもある。

学ラン【がくらん】

趣味・雑学をイメージした男アバター用コスチュームの通称、正式には学生。AnAn2より追加。

ガチャ押し【がちゃおし】

シューティングゲームの連射のごとくボタンを連続して押すこと。
ペナルティタイムの間に答えがわかったときなど、回答権復活時に即回答権を取りたいがためにガチャ押しを行うのはほとんどのプレイヤーで経験があろう。カルトQなどを彷彿させることからわざとする人もいる。
ただし周囲から見てあまり見栄えの良いものではないし、解答権復活とほぼ同時に押したほうが成功率が高くなるので、落ち着こう。

勝手ダブルクリック【かってだぶるくりっく】

1文字ずつ解答を入力する操作の際、一瞬固まったようになった後、次の文字入力画面となり、先にタッチしたのと同じ場所が(本人はタッチしていないのに)タッチ判定されること。大抵誤答となる。自動ダブルクリック、二度押しとも。
ソフト的な問題と思われるが、プレミアム以降は改善されたのかあまり見られなくなった。

カテナチオ【かてなちお】

元々の意味は、10人のフィールドの大半を防御に回すことで鉄壁に守備を固めるサッカーの戦法のこと。

転じて、なるべく誤答をしない戦法をいう。(カウンター)

多答系では、確実なものしか選択しない。爆弾やサバイバルで少しでも自信がなければパス。

早押し系では、答えが確定した時点にならないと押さない。

カニベース【かにべーす】

プロアンサー落ち崖っぷちのプレイヤーを指す。AnAn2では滅多にお目にかかることはない。
カニベースの超人強度は本来2万パワーでなく2パワーのため、キン骨マン・イワオ等の呼称の方が正しいのでは?という意見も。

壁紙【かべがみ】

解答台カスタマイズ用のアイテム「ボード壁紙」のこと。Answer x Answer.NETへの入会が必須条件。

空振り【からぶり】

早押しボタンを押そうとして、力が足りなかったり、方向がずれたりした結果、押せなかったこと。
押しぬけとも言う。

「自信あり!」を出さないように軽く押すやり方をしていると起こりやすい。

かわいがり【かわいがり】

リーグ昇格直後や、プロアンサー試験・プロテスト合格直後・リーグマスター時に、強烈な勝率・パワー・経験値を持った相手達とマッチングされること。(洗礼)

もともとは、相撲部屋で兄弟子が弟子をしごき倒すことを言った言葉。

漢字メドレークイズ【かんじめどれーくイズ】

「AnAn2DX」で新しく追加されたクイズ形式。解説単に「漢字」、「メドレー」とも。
7問×3セットと問題数が多く、また相手に関係なく答えていく形式のため、実力差が出やすく、番狂わせが起こりにくい。

正解数でなく、各テーマごとの順位によりポイントが決まるため、1問差で単独4位、全員全答で同率1位ということも珍しくない。

某TV番組張りの演出で好き、GPがたまらないから嫌い、と好みが極端に分かれる。
GP稼ぎ中に4人ビジュアルとセットで出題されたときの絶望感ははかりしれない。

カンスト【かんすと】

「カウンターストップ」の略で、ゲームのスコアなどが上限に達しそれ以上上がらなくなること。
AnAn2では、プロアンサーで1000万パワー、ブロンズプロで1億パワー、シルバープロで5億パワー
に到達したとき、ライセンステストに合格するまではそれ以上パワーは増加しなくなる。

十段で1,100,000Gに達するとプロテスト受験資格を得るが、プロテスト受験中でも賞金は増
加する。

ちなみにアンサータワーで賞金が十段で1,100,000Gに達すると、賞金額が上昇しなくなる。

完全優勝【かんぜんゆうしょう】

予戦のラウンド1、2の両方で単独1位、逆転ラウンド1位通過、決勝戦で勝利して優勝すること。
「完全優勝アンサー」系のタイトルの取得条件となっている。
また、これを達成すると賞金やクイズパワーでボーナスが得られる。

完答【かんとう】

主に多答積み重ねにおいて、1つの問題において誤答選択肢を選ばず正解選択肢をすべて選ぶこと。
パーフェクト
あるいはサバイバルクイズにおいて、4つめの正解をとること。
多答積み重ねでは完答時にボーナスが入るので、このボーナスがもらえなかったときは積み残しが
あったことがわかる。

完敗【かんぱい】

50点差以上をつけられて負けること。アバターのヘコミぶりは切ない。 体育座り
AnAn2では、店内対戦で比較的見かけるものの、全国対戦時には、決勝戦でよほどダイブに失敗しな
い限り、決勝戦で50点差は付かない。ある意味レア演出。
反対語は「圧勝」。「完勝」ではない。

完封【かんふう】

特に決勝戦において相手を0点以下に抑えて勝利すること。

AnAn2プレミアム以降、「完封勝利」とアナウンスされるが、ボーナスはない。

AnAn2稼働当初は「相手に1問も正答されずに勝利すること」であったが、稼働後まもなく緩和さ
れ、最終的に相手が0点以下であれば途中で相手が点を取ろうと成立するようになった。

漢文【かんぶん】

早押しテクニカルクイズの表示形式のひとつで、Bリーグ以下では出題されない。
漢字の部分だけで判断可能な問題もあれば、カナや数字が出てこないとどうにもならない問題まで
いろいろ。

き

気合入れ【きあいいれ】

予選で自分のアバターにタッチすると発生する、頬を叩くアクションのこと。

気分によってブラボーと使い分けてみよう。

ブラボーは自分と当該プレイヤーの2人にしか表示されないが、こちらは他の3プレイヤーに対し
て同時にアピールできる違いもある。

AnAn2プレミアムになってアクションの種類が増加した。

消える魔球【きえるまきゅう】

早押しクイズにおいて、問題文が「～は何(誰、どこ)かといえば ですが…」の形となっている
新手的パラレル問題が確認されたい。
「何(誰、どこ)」が見えたと思って押したら消える魔球だったりすると、涙目になることこの上ない。

義兄弟【ぎきょうだい】

スペシャルジャンルやイベント大会のランキング912位(クイズ)に配布されるタイトル、
その名称のインパクトと、それぞれのイベントにおいて1人しか獲得できないことから、希少
性が高い。

元ネタは、「三国志大戦」の大会で特定順位のプレイヤーに与えられた称号と思われる。
王者・優勝と違って獲得するのに勝ちまくる必要はない。同フロアでの順位は勝率で判断さ
れるため、運が左右する。

儀式【ぎしき】

以下のような行動が該当する。

モードセレクト画面でキャラにセクハラを行う。(元ネタはQMA4, 5, 7に存在したパイタッ
チ)

店内2人対戦でハンデ依頼 拒否を繰り返し、最終的に「あんな奴には、もう頼まない」とい
う台詞を言わせる。

店内4人対戦でブラボー合戦を行う。

偽装【ぎそう】

自分の苦手ジャンル、苦手クイズ形式を悟られないため、ジャンルレベルやクイズ形式勝率を意図
的に調整をすること。
AnAn2では出題されるジャンルがランダムになり、ジャンルタイトル取得条件も変更されたため、
ジャンルポイントによる偽装をするのも難しくなった。
また「苦手」表示は現在のジャンルポイントで決まるため、狙ってもいないのに偽装できているこ
とも珍しくなくなった。
同じ目的ですべてのジャンル称号を同じ高さ(全超人など)にするプレイヤーもいるが、難易度はさ
らに上がる。 全超人

忌中【きちゅう】

苦手なスペシャルジャンル・形式のチャレンジが開催されているため、その期間プレイを自粛する
こと。喪に服すとも。

起爆剤【きばくざい】

1クレでのGPが爆発的に伸び、上位ジャンルタイトルの取得(超人など)やジャンルランカー入りを
狙うきっかけとなるクレジットのこと。「爆弾」と勘違いしやすそうだが、全くの別物である。

ビッグウェーブ

元々は(落ち物)パズルゲームにおいて大量消しや大連鎖のきっかけとなる配置のことだが、AnAn2
では「起爆剤を作る」というよりも「起爆剤ができる」ことのほうが多い。

決まり字【きまりじ】

元は競技カルタ用語で、早押しクイズの問題において「この文字が出れば答えが確定する」という文字のこと。(例「肥料の3要素とは、窒素・リンともう1つは何?」という問題であれば「リ」が出た時点で答えが確定)

ボタンを押す時のポイントとなるが、ここから分岐に向かうケースもあるため要注意。決まり字以前のポイント(上記の例の場合は「窒」)でボタンを押し、解答文字数や選択文字候補から答えを推測するテクニックもある。

逆転突破【ぎゃくてんとっば】

逆転ラウンド前の時点で単独最下位の状態から予戦を突破し決勝へ進出すること。この状態で決勝で勝利すれば「逆転優勝」となる。

AnAn2プレミアムから決勝進出を決めたときに「逆転突破!」という表示とアナウンスがされるようになった。

逆転優勝【ぎゃくてんゆうしょう】

ラウンド2終了時に4位の状態から決勝進出(逆転突破)し、決勝戦でも勝利すること。AnAn2プレミアムから逆転優勝と表示されるようになった。

「逆転優勝アンサー」系のタイトルの取得条件となっている。

完全優勝と比べて難しい(特に決勝進出までが)ため、達成時のボーナスも完全優勝より多い。

逆転ラウンド【ぎゃくてんらうんど】

予選の最終ラウンド。前2ラウンドで獲得した を奪い合い、決勝進出者を決める。

Aリーグ以下では開始時にセット転換場面が見られる(Sリーグ以上では省略されている)。

出題形式は早押しクイズ、早押し連想クイズ、早押しテクニカルクイズの3種類(第1、2ラウンドで出題されたものは選択されない)で、このときのみジャンルセレクトが可能となる。

ラウンド2終了時に4位だったプレイヤーが決勝進出すると『逆転突破』となり、優勝すると『逆転優勝』となる。

ちなみに、ラウンド1~2と点数計算が全く異なるため、予選ラウンドの形式別の成績には記録されない。

形式チャレンジイベント中は、逆転ラウンドで総取りすると大量ポイントがゲットできるため、上位を狙うためには逆転ラウンドでのポイント獲得が決め手となる。

逆パーフェクト【ぎゃくぱーふえくと】

各形式または予選最終結果において理論上でありうる最低得点をマークすることだが、チキンでは4問ともオーバー、積み重ね、漢字メドレーでは全問誤答してしまった場合に限ることもある。やっってしまうと単なる敗北よりも落胆の度合いはかなり大きい。

キャビンアテンダント【きゃびんあてんだんと】

歴史地理社会を得意ジャンルとする女性アバターのこと。

「スチュワーデス」「スッチー」「バスガイド」などと呼ばれることが多い。

キャラクター

アバター

キャラ萌えスレ【きゃらもえすれ】

ゲームキャラクター@2ch掲示板のAnAnスレッドのことを指す。10人のアバター達に愛を注ぐ人たちの交流所である。

このwikiの姉妹サイトとも言える「Answer x Answer Wiki Chara Side」も稼動中。各アバターのセリフ一覧などはそちらで。

休アン日【きゅうあんび】

ノーアンアン

協会員【きょうかいいん】

アンサー協会員

強制排出【きょうせいはいしゅつ】

ゲーム終了時にコンティニューを選択できず、カードが筐体から排出されること。
新規プレー中止設定時間になった場合や、カード残度数が0となった場合に起こる。
クレジットが残っていても排出されるため注意が必要。

今日の問題【きょうのもんだい】

全国対戦のトレーニング、およびAnAn.NET上で出題される日替わりの問題。センモニやサテのデモ画面にも表示。
Answer x Answer.NET で「今日の問題」の投稿を受付けており、採用されたプレイヤーの問題が作成者CN付きで出題される。

今日の問題アーカイブス【きょうのもんだいあーかいぶす】

An x An.NETの、過去の「今日の問題」を見ることができる機能。マチルダが作成を担当したらしい。

今日の問題職人【きょうのもんだいしょくにん】

AnAn.NETから投稿した問題が「今日の問題」に採用されると獲得できるタイトル。「今日の問題」には一日に一人しか採用されないためレアなタイトルといえる。
詳細は公式サイトで確認すること。投稿クイズ今日の問題

キラー【きらー】

全国ランカーキラー・ジャンルマスターキラーなど、斬り系タイトルの最上位である。
クイズの実力もさることながら、マッチング運にも恵まれなければなかなかこのタイトルへは辿り着けないだろう。
中でも全国王者キラーはかなりのステータスである。

斬り【きり/ぎり】

特定条件を満たす相手に勝った場合にもらえるタイトルに付く。
レアな斬りからどうでもいい斬りまでさまざま。

斬りチョコ【きりちょこ/ぎりちょこ】

AnAn1で2008/02/11に開催された緊急企画「バレンタイン刺客を倒せ!!」においてセガから参戦したバレンタイン刺客に勝つともらえたタイトル。
AnAn2の「バレンタイン刺客を倒せ!」のレポートでも言及されている。

喜連瓜破【きれうりわり】

大阪市にある大阪市営地下鉄谷町線の駅名。もともと難読駅名として一部で有名であったが、AnAn2DXでの漢字メドレークイズのデモでたびたび登場するのでAnAnプレイヤーにはおなじみになった。

金文字【きんもじ】

AnAn2初期バージョンでは通算決勝進出率が80%以上となること。
AnAn2プレミアム以降は直近100戦の決勝進出率が65%以上となること。
もしくはそのプレイヤー自身を指す。
対戦相手発表時の決勝進出表示が金色に変化することに由来する。

銀文字【ぎんもじ】

AnAn2初期バージョンでは通算決勝進出率が70%以上となること。
AnAn2プレミアム以降は直近100戦の決勝進出率が55%以上となること。
もしくはそのプレイヤー自身を指す。
対戦相手発表時の決勝進出表示が銀色に光ることに由来する。



クイズ雑板【くいざついた】

クイズ・雑学板(仮)@2ch掲示板。通称クイズ雑学板のこと。
AnAnスレッドもいくつか存在するが、比較的閑散としている。

クイズエンペラー【くいずえんぺらー】

店内COM対戦で登場するエージェントNo.01の刺客。
クイズ力1000万パワーに加えエージェント番号が1であること、対戦形式がランダムであるためラスボスだと思った人も多いと思われる。
早い話がゴッドの噛ませ犬である。

クイズ貴族【くいずきぞく】

09/03/15に開催された春のAnまつりにおいて優勝者に与えられた名誉あるタイトル。該当者は1人のみ。
ちなみに副賞は白いお皿。

クイズゴッド【くいずごっど】

店内COM対戦で登場するエージェントNo.00の刺客にて真のラスボス。
クイズエンペラーを倒した後に現れるため驚かされた人も多いと思われる。
1億パワーというクイズ力に圧倒されるが形式次第では穴もあるため人によってはキングの方が強かった、と思ったという人も。
倒せば壁紙『名誉会員』ゲットである。

クイズ刺客【くいずしかく】

ときどき開催される「刺客を倒せ!」企画に参戦するゲストプレイヤー。勝利すると特別タイトルを入手できる。
セガや協力メディアのスタッフがプレイしている。

クイズの日【くいずのひ】

AnAn2では、9月12日を「クイズの日」として、2009年9月12日にレアタイトル「I LOVE QUIZ」が獲得できる刺客イベントが行われた。

義兄弟もこの数字がもとになっている。

なお、コナミが2008年9月12日に『クイズマジックアカデミーDS』を発売した際も「クイズの日」と称してキャンペーンを行ったが、912企画はこちらのほうが先。

とんちで有名な一休さん(一休宗純)の語呂合せから、世間的には「1月9日」がクイズの日となっている。

クイズマジックアカデミー【くいずまじっくあかでみー】

KONAMIから発表されたオンラインクイズゲームの先駆けとも言えるシリーズ。略称QMA。
AnAnもこれを意識して開発されたと思われるが、システムなどはまったくの別物。一言で言うなら、「AnAnは早押し、QMAは早解き」といったところか。

ちなみに両方をプレーしている人間は多く、CNも同じにしている人も珍しくない。
ただし、嫌っている人も少なくないため、話題にする場合は注意。

クイズ魔女【くいずまじょ】

2009年10月29日～31日に行われたハロウィン刺客企画で出現した刺客。
勝利するとレアタイトル「((vv)) カボチャ」を獲得できた。

クイズ屋【くいずや】

クイズサークルに所属しているなど、リアルクイズをプレイしているプレイヤーのこと。場慣れしているため強い人が多い。

ゲーマーから入ったプレイヤーが揶揄するつもりで使うこともあるため使うときは注意が必要。
実際にクイズ業界で生計を立てている人(クイズ作家など)もいるものの、わずかなので注意。

グウレイトオ!【ぐうれいとぉ】

ヒゲのブラボー時の掛け声の一つ。言うほうにも言われるほうにもウケがよいため、スレ内においても何らかの形で使われていることも多々。

草大会【くさいかい】

セガの公式イベント大会やゲーセン主催の店舗大会と異なり、「プレイヤーの、プレイヤーによる、プレイヤーのための大会」のこと。店対会と呼ばれることも。
一箇所のゲーセンに集まり、店内対戦モードを用いてトーナメントあるいはリーグ戦形式で行われている。

An x An最大の店舗大会と一般には認識されている、「A-1 Climax」は、実はプレイヤー主催の草大会である。

くのいち【くのいち】

歴史・地理・社会をイメージした女アバター用コスチューム。AnAn2より追加。
本来ならくノ一と書くはずだが、何故かひらがなである。

クラブセガ北谷【くらぶせがちゃたん】

沖縄県中頭郡北谷町にあるセガ系列のゲーセン。
AnAn1時代は最南端AnAn設置店として、また某有名プレイヤーのホームとして有名だった。
2009年7月、さらに南にAnAn設置店が出現したため、最南端でなくなった。

クリスマスアイテム【くりすますあいてむ】

2009年12月のイベントで獲得できた3種類のクリスマスイメージしたアイテム類(サンタ服、サンタ帽、クリスマスツリー)のこと。

気に入ったプレイヤーが多かったのか、クリスマスが過ぎても、装着したままのアバターをよく見かける。

クリスマスツリー【くりすますつりー】

2009年12月のイベントで獲得できたクリスマスアイテムのひとつ。

2009年12月12日～18日の期間限定アイテム獲得戦で、サンタ帽をとった後もう一度スペシャルマッチで獲得条件を満たせば獲得できた。

2009年12月19日～2009年12月25日開催の「2009クリスマス大会」で20Fを突破すると獲得できた。

グル生【ぐるせい/ぐるなま】

本来のジャンル名はグルメ生活だが、グルせいたと語呂が悪い上、予備知識がないとそう読めないため、「グルせい」と読む人と「グルなま」と読む人で意見が分かれている。概ね女性にやさしいジャンルである反面、料理・ファッションなどにあまり関心のない一部の男性プレイヤーからは、キラジャンルとしても恐れられている。

クレ【くれ】

クレジットの略。1stクレ(スタート時のクレ)とコンティニューのクレで価格設定が異なる(1stクレ200円+コンティニュー100円、500円6クレなど)場合もあるので、クレ投入前に確認しよう。

クレサ

特定日に100円2クレサービスなど値下げするゲーセンがあると、この日だけ廃人が集まることもある。

クレサ【くれさ】

「クレジットサービス」の略。
通常は100円1クレだが300円連続投入すると4クレ入る、などの設定のこと。
特定の曜日や時間帯のみサービスしている店も多い。

クレ効率【くれこうりつ】

1クレジットあたりどれだけのGあるいはパワーを獲得できたかを示す数値。

黒ひげ状態【くろひげじょうたい】

多答フィニッシュクイズにおいて、お互いに答が全くわからず、ハズレを引かないことを祈りつつ、1つずつ選択肢をつぶし合っている状態のこと。

黒服【くろふく】

アンサー協会 (COM) のこと。
比較的コスプレしやすいので、コミケ等のイベントでは少数ながら黒服のレイヤーを見かけることができるようだ。

グロマッチ【ぐるまっち】

自分と比較して力量が上のプレイヤー達との組み合わせとなり、苦戦を強いられそうなマッチングのこと。反対語はヌルマッチ。
無論、問題の運や展開の妙で勝つこともあるので、戦う前から諦めてはいけない。

グロ問【ぐるもん】

到底分かりそうもないような、超難問のこと。グロい問題の略。プレイヤーのレベルや得意ジャンルによってもグロ問題とするレベルも変わる。

• Answer x Answerではそのスタイルからしてグロ問は少ない方だが、スペシャルジャンルなどではグロ問が多い傾向がある。

• 難問早押し大会では出題される問題すべてがグロ問という状況で、上位100人の面子が大きく変わるほどである。

け

計算問題【けいさんもんだい】

多答系形式で自然科学ジャンルとして出てくる、「50以上の数となるもの」「7で割り切れる数」など計算が必要な問題。

自然科学が得意なプレイヤーでも、暗算が苦手な者もいれば、計算が得意で、多答系でそれを狙うために(店内対戦時に)選択する者もいる。中には「計算方法はわかるが、制限時間内にできるわけがねー」といいたくなるようなものもある。 三角形問題
ごく稀ではあるが、早押し系やチキンレースクイズでも計算問題(小学校の算数でいう「文章題」にあたる問題など)が、自然科学以外の出題ジャンルでも出ることがある。

傾斜【けいしゃ】

全国対戦予選のラウンド1,2で、同点がなく、獲得した が6,4,2,1ときちんと差がついた状態。

競馬問題【けいばもんだい】

比較的簡単な問題の多い趣味雑学ジャンルだが、競馬に関しては、かなり踏み込んだ難問が出題されることがある。

競馬にあまり興味のないプレイヤーは完全に沈黙してしまうことも珍しくなく、グル生と逆に男性が愛好していることが多いため、女性にとってはキラ問題になることも。逆に、競馬好きなプレイヤーは自分が一方的に得点できることを期待して趣味雑学を好んで投げたりする。

ただし、AnAn2ではスポーツでも競馬問題が出題されるので注意が必要。

ゲームジャパン刺客【げーむじゃぱんしかく】

2009年12月28日～1月8日の年またぎ刺客イベントで、出現した刺客。

刺客に勝利すると特殊タイトル「ゲームジャパン刺客斬り」を獲得できた。

ゲームジャパン誌の刺客イベントは以前にも2回開催されているが、過去の獲得タイトル名は「GAMEJAPAN クイズ刺客斬り」「An x Anマニアックス」であり、名称が異なっている。

An x An芸人で有名なミルククラウンも参加、また予告時間以外にも出現して遭遇したプレイヤーを驚かせたらしい。

2010年5月1日～5月5日にも、特別企画「ゲームジャパン刺客を倒せ！プラス」が行われ、刺客を倒すと特殊タイトル「ゲームジャパン刺客斬りプラス」を獲得できた。

ゲスト##【げすと】

ICカードを使っていないおためしプレイヤーについているCN(##は数字)。基本的には一見さんで初心者マークのプレイヤーだが、気分転換にゲストプレイで遊んでいる上級プレイヤーや、ICカードに「ゲスト##」と言う名前で登録してプレイしているプレイヤーもあり、初心者と見くびると痛い目にあうことも。
本当にゲストかどうかは##の部分が全角か半角かで判別可能(全角 = カード使用)。

決勝進出率【けっしょうしんしゅつりつ】

AnAn1の対人勝率に代わる、AnAn2での強さの指標のひとつ。全国対戦のマッチング後、対戦開始前に表示される。

AnAn2プレミアム稼働前はこれまでのAnAn2の対戦すべてで計算した数値が表示されていたが、AnAn2プレミアムからは直近100戦の数値に変わった。
普段プレイしている時間帯や所属リーグによって揺れが出るので、絶対的な指標とはなりえないことに注意。

対戦すべてで計算した数値はAn x An.NETで確認可能。

拳骨押し【げんこつおし】

早押しボタンを瓦割り・正拳突きのごとく拳骨で押すこと。
二次会から流れてきたような集団がやっているのを見ることがあるが、早押しボタンのためになら
ないので良い子のみんなは真似しないように。

剣士【けんし】

漫画・アニメ・ゲームをイメージした女アバター用コスチューム。AnAn2より追加。

賢者の贈り物【けんじゃのおくりもの】

GPを伸ばすことを趣味としているプレイヤー同士がマッチングした際、相手の得意な(伸ばしてい
る)ジャンルを投げあうこと。同じジャンルの際はこの用語は用いない。
GPの記録更新を狙っている以上、逆転ラウンドでは自分の得意ジャンルを投げるのが鉄則である。

しかし敢えてそれをせず、友情で結ばれた相手に身を削る思いで相手の得意ジャンルを贈り、また
それと同時に相手からも自分の得意ジャンルが帰って来た時の感動は筆舌に尽くし難い物がある
と言う。

元ネタはO・ヘンリーの小説。もちろんこれに関する問題も存在。

こ

子【こ】

サバイバルクイズや逆転ラウンドにおいて、親以外の3人のこと。
また、ホスト以外の3台のサテライトを指すこともある。

恋人はサンタクロース【こいびとはさんたくろーす】

2009年12月10日～12日および12月24日～25日に開催された刺客イベントでサンタ刺客に勝利す
ると得られたタイトル。

元ネタと思われる、松任谷由実の曲の題名は「恋人がサンタクロース」。よく間違われやすい。

公開処刑【こうかいしょけい】

ライセンステスト受験時に試験官を募集すること。1回目の受験の記念で実施することが多い。
企画する受験生側はレベルの高いプレイヤーが多く、試験官もライセンス斬り(ランカーの場合は
ランカー斬りもプラス)目的でレベルの高いプレイヤーが集結しやすいため、受験生も試験官も必
死になる。

光線銃【こうせんじゅう】

漫アゲをイメージした男性アバター用のアイテム、あるいはそのアバターそのもののこと。アバ
ターの正式名はSFヒーロー。

優勝しても発射するアクションは無いため、実際に光線が出るかどうかはわかっていない。

光速憧路【こうそくどうろ】

北海道稚内市にあるゲーセン。
最北端AnAn設置店として有名。2008年9月に火災に遭い休業したものの、2009年10月末、AnAn2を
含め再び復活し、再び最北端AnAn2設置店となった。

豪速球問題【ごうそっきゅうもんだい】

直球問題

コーディネート【こーでいねーと】

アバターの目や髪の色、コスチュームの種類や色、小道具の種類、解答台の装飾などの組み合わせ。
あるテーマに統一するもよし、センスをアピールするもよし、受けを狙うもよし。

コーヒー【こーひー】

モーニングコーヒー

ゴールデンタイム【ごーるでんたいむ】

TV番組のゴールデンタイム (視聴率が高くなりやすい夜19:00~22:00の時間帯) に似て、AnAnでプレー人数が多い時間帯をいう。GTと略す。

ゴールデンハンマー【ごーるでんはんまー】

小道具のひとつである「ピコピコハンマー 金」のこと。明らかに元ネタは100万円クイズハンターである。

入手条件が107万Gとプロテスト直前に配置されているため、これを持っている十段はプロテスト間近であるということがわかる。

逆転ラウンド開始時のセット転換や、「総取り」といった辺りにクイズハンターへのオマージュが見受けられるが、これを持っていたからといって解答権を独占できない。

ゴールドプロ【ごーるとぷろ】

AnAn2になり新設されたアンサーランク。シルバープロの上位にあたる。金プロと略されることもある。獲得条件は「クイズ力を5億パワーにし、ゴールドライセンステストに合格すること」。

ゴールドプロライセンステスト【ごーるとらいせんすてすと】

クイズ力5億パワーを貯めると発生するライセンステストのこと。テストを受けられる最低リーグの条件は不明。合格条件は5プレイ中3回優勝と、シルバープロライセンステストと同じ。

語感解答【ごかんかいとう】

多答系問題において、選択肢が外国語の片仮名である問題の場合、まったくわからなくとも「フランス由来であればフランス語っぽいものが正解であろう」などに見なして勝負をかけること。特に「どこそこ出身の人名」を選択する問題やグル生関係では成功率が高いが、もちろん万能ではない。

国宝【こくほう】

ジャンル・形式タイトルのうち、4番目に手に入るもの。カラーは銅。ここまでくると意識したプレーをしないと入手が困難。

国宝という割には早く入手可能であるため、名前負けしている感があるとかないとか。このクラスで入手可能アイテムで専用アクションがあるものもあり、該当するアイテムは以下の通り。

男

趣味・雑学国宝: 黒板消し

女

語学・文学国宝: 玉手箱

歴史・地理・社会国宝: 巻物

エンターテイメント国宝: ステッキ

コック【こっく】

グルメ・生活をイメージした男アバター用コスチューム。板前とは異なり、洋食に関連するアイテムを取得して行く。

小道具【こどうぐ】

アバターに装備することが出来るアイテム。各コスチューム専用のもので共通のものがあり、前者はスペシャルマッチ、後者は賞金に応じて獲得が可能。(Tシャツとランカー服には専用小道具はない。)

花束やハリセンなど小道具っぽいもの、スポーツカーや牛など「小道具」からかけ離れたもの、魔法少女専用のデッキブラシや金色のピコピコハンマーなど「明らかに狙っている」ものまで様々。

また、期限を定めて行われるイベントで、一定の条件を満たすことで獲得できるレアアイテムもある。

小道具バグ【こどうぐばぐ】

.NETにてある手順を踏むと、本来できないはずの組み合わせのコスチュームと専用小道具をセットできてしまう(『宇宙飛行士がマグロを抱える』など)バグのこと。これが原因で対戦が続行不能になるシステムエラーが発生する、という噂もあった。
対策が行われたためか、新たに装着することはできなくなった模様。

ご当地問題【ごとうちもんだい】

県の名物料理・ 地方に実在する都市名・ 駅に乗り入れている路線...等、地元の人間に有利な地理系問題のこと。
問題の性格上、歴地社やゲル生ジャンルで出題されることが多いが、他のジャンルでも方言問題、芸能人・スポーツ選手の出身地・出身校を問う問題、ドラマ・アニメの舞台を問う問題、企業の本拠地を問う問題などが存在。

子供だった私【こどもだったわたし】

2009年1月12日(月)から16日(金)にかけて行われたイベント「成人の日刺客を倒せ!」で、各リーグに送り込まれてきた刺客のCN。

ごはん【ごはん】

グルメ・生活名人以上の女性キャラが得られるおくさん専用アイテム。しゃもじと茶碗がセットになっている。
ごはんではなく山盛りの塩にしか見えない、と言う人も。

誤ブラボー / 誤ブラ【ごぶらぼー / ごぶら】

(1)タッチミスにより他プレイヤーに意味なくブラボーを送ってしまったり、正解したものと勘違いして誤答者にブラボーを送ってしまったりすること。誤ブラとも。
途中まで正しい答えをタイピングしていた他プレイヤーが終盤でタイポしてしまったり、他プレイヤーが選んだ4択の選択肢を「正解を1文字ずつタイピングしたもの」と勘違いした時に起こりやすい。
(2)誤答した相手に意図的にブラボーを送ること。

語文【ごぶん】

語学・文学ジャンルのこと。
文学系の問題に難問が多く、学問系の中では比較的苦手とする人が多いジャンルのためトラウマ気味な人もいる。

QMAと違い、ミステリー小説、絵本、ライトノベルもこの分野に入るため、得意不得意の差が大きく出やすい原因にもなっている。

簡単な国語問題も多いので諦めずに頑張りたい。

困った時のアメリカ頼み【こまったときのあめりかだのみ】

早押しやテクニカルで、まったくわからないが国名を答えるべき問題にぶつかったときは、とりあえずアメリカと答えておくと正解になるかもしれない、という経験則。アメリカ逃げ。

ゴルテ【ごるて】

「ゴールドプロライセンステスト」のこと。

これしか考えられん【これしかかんがえられん】

ヒゲの解答時のセリフの1つ。非常にウケがよいためスレ内においても何らかの形で使われていることも多々。

これを聞きたいがためにヒゲを選んだ人もいるとかいないとか。
また、AnAn.NETのチームでのプレイヤーの一言メッセージでも選択可能。

これだよ～【これだよ～】

ツインテの解答時のセリフの1つ。「これだよ～」 「やったよ～」とよく派生する。
ツインテの声が好きな人は思わず顔がほころんでしまいうらしいが、聞くと逆に腰砕けになってしまう人も。

コンティニュー【こんていにゅー】

1クレ終了した段階でゲームを終了せず、続けてプレイすること。店によりスタート時のクレとコンティニュー時のクレで価格設定が異なる場合がある。

AnAn2では1プレイ終了ごとにスタンプが1つ付与されるが、1度目のコンティニューでは1つ、2度目以降のコンティニューでは2つ、さらに付与されるスタンプが増える。 連コ

コンバート【こんばーと】

AnAnが稼働していた筐体が他のゲームに衣替えすること。化けるとも言う。 撤去
現在、AnAnからMJ4へのコンバージョンキットの存在が確認されている (WikipediaのALL.net P-rasを参照)。

MJ4 AnAn2の逆コンバートが行なわれた事例も存在する。
「タッチストライカー」もAnAnと同一の筐体を使用しているが、ロケテこそ行われたものの正式稼働日は未定(2009年11月現在)。