

1 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 08:39:38 ID:2LWIXA7V0  
QMAとAnAnの違いなどについて語るスレです。  
出題傾向や媒体などの討論やくだらないケンカ e t c ...何でもオッケーです。  
是非是非書き込んで下さい。

(前スレ)

【学会】QMA派 v s Answer x Answer派【共産党】  
<http://game11.2ch.net/test/read.cgi/arc/1185323480/>

2 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 08:50:11 ID:+1e/gJj/0

3 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 09:49:02 ID:7/lvSqfP0

>>1  
一応乙と言っておく

4 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 17:22:35 ID:CIBvX8WN0

∖、,、  
"||)"  
.|  
|  
∖、\、|  
\、V  
'L、  
|、)  
/  
/、\、Y)  
.| r"、.|  
|、--、|ワ  
|、  
、,、  
、イZ≡≡≡≡≡≡、  
∴、--{シイシシ≡≡≡≡≡、∴  
、イイ≡≡>"、  
、シシシ、≡≡≡≡、  
∴、||ifシ、,、...-1、f≡≡≡、∴、  
jリイシ!、イシ"∴、∴、  
|{i{ノ、fi、,、i、∴、=、-、,、≡≡≡≡!、∴、  
∴、{|||||{、,、-、"、∴、!、'、--、'、N/A  
||ifリ、∴、,、ノ、,、,、}、tf{-i、||  
、Wリ小!、∴、,、>^∴、\、!、) VI、∴、

ゞ干ミ}: / \_J\_ \ }./  
:. \Yゞ :. | /イ三三シ^ /ノ  
ゞ.f\... '.""~" /!'. :.  
\\_.) :... ' |  
Hi \ゞ... \...- ' | \ -|r \.. べ |  
:. rイ | :... \ : >r / \ <ノ :...} \、 :. d ) ./| \_ノ \_ノ

5 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 17:23:10 ID:0nH2xyCw0  
>>1  
おつかれうす、ありがとう。

6 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 19:21:47 ID:+1e/gJj/0

????  
???? ??????????  
???? ?? ????? ??????  
??? ??????????????????  
???????????? ?? ??????  
????????? ?????????  
??? ??? ??? ??????  
???????????? ?????? ??????????  
????? ?????? ?????? ??????????  
? ??? ?????? ???  
??? ??? ??  
??? ? ??????  
? ??????  
?  
?????????????  
???????????????? ??????  
????? ??????  
?????  
?????  
????  
????  
????  
????  
????  
????  
????  
????  
?????????  
????????  
?????

7 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 19:29:13 ID:katv+cUC0  
950 名前 : ゲームセンター名無し [sage] 投稿日 : 2007/09/12(水) 07:40:26 ID:+1e/gJj/0  
>>949

必要ないでしょ  
ただ、AnAnという対抗馬が出てきたせいで、QMAに対して  
文句の言いやすい環境が整ってきたのはあるんじゃないかなあ

スタッフの人、見てるー？

>>2  
>>6

>+1e/gJj/0が何故ここまでしてスレを終了させたいのかが謎

8 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 20:01:30 ID:cJbVMYZIO  
AnAnとQMAを比較するスレがあるのは全然かまわんが、このスレタイにする意味がまったくわからん

9 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 20:15:18 ID:+1e/gJj/0  
>>7  
不要な対立軸を煽るような場は与えないほうが吉だと思うんだけど。

10 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 20:45:43 ID:g1hIEOLLP  
ゲハ板みたいな煽り合いが起きたらかなりいやだが、  
実際のところ双方のプレイヤーの雑談愚痴スレみたいな感じだから別にいいんでない甲斐

11 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 23:30:27 ID:Goj7wV7v0  
> 実際のところ双方のプレイヤーの雑談愚痴スレ  
QMAにはあるけど、アンアンにはチラ裏スレがないんで、  
QMA関係なくても、アンアンのチラ裏としても使っていいのかな？  
終了させたい人に無理にとは言わないんで、意見聞かせてくれ。

12 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 23:36:05 ID:+1e/gJj/0  
>>11  
アンアンのチラ裏スレは確かに必要かもね  
何なら別個にスレ立てるけど？

13 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 23:41:48 ID:Goj7wV7v0  
>>12  
じゃ、お願いする。  
ここだとスレタイに抵抗あるしね。  
本スレの雰囲気があったり・ほのぼのもOKだったら  
不要でもよかったんだけどね。なんか殺伐としてるんで。

14 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 23:42:28 ID:+1e/gJj/0  
>>13  
おk  
ちょっと待っててくれ

15 : ゲームセンター名無し : 2007/09/12(水) 23:57:03 ID:+1e/gJj/0  
おまちどおさん。初のスレ立てだったもんで戸惑っちゃったw

【マター】 Answer x Answer チラ裏スレ 1  
<http://game11.2ch.net/test/read.cgi/arc/1189608961/>

16 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 00:03:35 ID:Goj7wV7v0  
向こうにも書いたけど、お疲れ様。ありがとう。  
とりあえず、今すぐという話題があるわけじゃないんで、  
出来次第使わせてもらうことにするよ。

17 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 01:44:56 ID:yWqTVXrg0  
>>9  
いや、必要だろう。

18 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 01:49:22 ID:vw/ijjl10  
クマの場合は、得意ジャンルが続けば、たらいまでこぎつけられるのに・・・。  
苦手ジャンルだと即死とかできます。  
当方、雑学使いでリディアさんがかわいいと思います。

阿南の場合は相手しだい。お互いに苦手ジャンルなげつけられて試合にならなかつたりとか、

ダッシュで0対-50のありえない勝ち方が平気で起こったりと、  
波乱しまくって素敵です・・・時としてゲロいです。  
ビヅ使いなのに、ビヅ極端に苦手っぽい相手とばかりプレーオフなので、  
ぶつけるにぶつけられません。鬼になりきれません。

19 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 11:42:26 ID:BGoKPVWn0  
>>18

勝率見ずに「ビジュアル 決定」と押せばいいのに  
最近ビジュアルが楽しいから即決してるぞ

20 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 12:16:30 ID:hUKvYOSi0  
>>19

正直、露骨に弱いのとやりたくないんだよ。  
向こうは確実に狩りだと思うだろうし。

21 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 12:31:28 ID:MBTzFV+1O  
それは一位になれないやつが悪いんだよ...

22 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 13:09:56 ID:BGoKPVWn0  
>>20

狩りだと思わせないくらい即決なんだよ  
ボタンを押すタイミングを言葉にすると、ジャンル選択画面になった瞬間に「ビジ 決定」ぐらい  
の  
それなら勝率も見ずに即決だからいいんじゃないかねえの

23 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 13:51:06 ID:oVODnJyn0  
QMAの遅答は叩くくせに、AnAnの遅答は何で戦略なんだ？

遅答でカンニングしてる可能性があるのは（もちろん悩んでるだけの可能性もあるが）、QMAも  
ANANも同じ。

QMAの遅答は、本人がその分タイムで得点削られるだけで、他人が失うものはないけど

ANANの遅答は、本人は何も失うものはない。

故意にやってるなら、QMAの遅答より悪質だろ。

QMAの遅答叩いてるくせに、ANANの遅答は戦略とか言ってる奴、絶対いるだろ。

QMAの遅答叩くなら、もっとタチの悪いANANの遅答もちゃんと叩けや。

24 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:08:13 ID:hUKvYOSi0  
>>23 それは同意。

本スレでも、キレてさらす人が出てきた。

「戦略として認められているというのなら、さらしても問題ないということだ」。

さらされて当然といえば当然とさえ思う。

さらすまでもないと思ってたけど、さらしても問題ないと思う。

25 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:15:28 ID:sKjlp6Bn0

遅答行為は問題無いが、晒しはNGというのは遅答使いにいいように  
展開されてるんだろうなと思った。今の状態だと遅答使いウハウハだもんな。

どちらから言えばあまり大きな顔をできる行為ではないのに・・・

我が物顔で本スレを仕切ってる。

26 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:17:03 ID:BjSCcjbZ0  
>>23

いやananの遅答は、普通のプレイヤーなら滅茶苦茶イラつくよ。

QMAのそれは自己責任だし、リズムも狂わないから問題なし。

戦略だなんていってるのは、そいつ自身が遅答屋なんじゃないか？

遅答屋との対戦を避ける意味でも、遅答屋だけは晒しても全然okと俺は思うね。

27 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:28:53 ID:QgA6mpHa0

>>23-26

そんなあなたたちに、AnAnで遅答屋に出会わない方法をこっそり伝授。

・1問目を取る

たったこれだけで遅答屋の80%は遅答をしなくなります。

28 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:30:39 ID:hUKvYOSi0

戦略と言いつてるのは遅答屋なのは確定している。

最初から遅答して問題数削るか、リードしてから遅答するかの違いだけ。

この際、タイポ遅いだけのやつは、便宜的に遅答の中には入れない。

29 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:35:11 ID:BjSCcjbZ0

リズムが狂わないってのは、反論されるかも知れないのでちょっと訂正すると。

QMAでも遅答されるとリズムは狂うかも知れないが、

そのツケは本人が支払うので、あまり腹は立たないってことね。

それとANANのしょっぱなからの遅答屋は意外なくらい少ない。

それだけに遅答屋は目立つ存在。みんなマナーはいいんだよ。

それだけに遅答屋はムカつく対象。

30 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:38:38 ID:sKjlp6Bn0

本スレは遅答屋が牛耳ってますから、この話題を振っても潰されますよ。

ちょっとCN出ただけでもメチャメチャ反発しますから。

31 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:44:02 ID:hUKvYOSi0

遅答屋みたいなことしたら、クイズ番組だと、

予選通過できるレベルでも、

途中で降板されたりしないのかな・・・。

ミリオネアは別格としても。

32 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 14:59:20 ID:K78/II8g0

>>31

一問目の易問から、時間一杯考えて、なかなかFAしない椰子とかか？w

メリットも考えられんが、実にはた迷惑な椰子だな。

ANANでもはた迷惑だけど。

33 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 15:03:55 ID:X/IWPxvE0

>>28の

>この際、タイポ遅いだけのやつは、便宜的に遅答の中には入れない。

が区別できれば、アケ板でやるかどうかは別としても、晒してもいいんじゃない？

34 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 15:28:28 ID:0ig+zEWb0

>>31

平成教育予備校で遅答しまくってる劇団ひとりのことかw w w w w w w w w w w

あいつはうざすぎるわw w w w w w w w w w w w w w w w w

35 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 15:33:04 ID:BGoKPVWn0

正直遅答プレイヤーにほとんど出会ったことない

たしかに俺も遅答された時はちょっとだるいなーと思ったけど、そこを含めた仕様だからそれに負けないようにボタン押してリードするように頑張った

1問目取るとか人よりボタン早めで押して正解すりゃ遅答をほぼ目にする事はなくなるんだから

遅答屋に出会うっつーか遅答を食らうってことは大体リードされてるって状況なんだろうから、とりあえず知識と実力をつけることが大事だと思うよ

押し負けてるならボタンの押し方を見直すとか（自信ありで押すと力を入れるから反応速度が遅くなる）、わからない問題が多いなら勉強するとか

毎回先制できるように頑張れ、先制できるようになれば数もこなせて多く問題を見ることができし

遅答屋ってことは勝ちに執着して結局問題数を稼げないんだから、ずっとサクサクプレイしているんな問題を見て実力をつければいつか遅答を食らうことが少なくなると思うよ

あと晒すのに反対はしない

36 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 16:16:42 ID:a/eifK/80

まったく遅答プレイヤーは卑怯極まりない存在だよ。問題数は削られるし、そこまでして勝って嬉しいのかって思う。人間の屑。

俺はあらかじめ用意していた答えと文字数が合わなかったり、最初の一文字が違っていたりしたら

即誤答してる。それが本物のAnAnプレイヤーってもんだ。

お前らだって当然そうしてるだろ。回答に手間取って腐れ遅答プレイヤーと思われちゃたまらんからな。

37 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 16:52:18 ID:TjLB9PuHO

>>31

そういや、初期のミリオネアで100万円の問題に1時間かけた奴いたな。

問題は確か『大化改新を実行したのは中臣鎌足と誰?』

だったかな?

38 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 18:17:00 ID:WOpC5nHD0

>>36

まったく正反対の考えだな。

タイムオーバーにならない限りで時間をどう使うかはプレイヤーの権限だ。

文字数が違ってた場合も粘れる限り粘って正答を目指すし、

遅答が有利な局面では時間をフルに使う。

もちろんQMAでも答えに確信が持てない場合は時間いっぱいまで

あらゆる角度から選択肢を検討する。

当然だと思ふな。

39 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 18:29:57 ID:sKjlp6Bn0

>>38

では、晒されても何ら恥じる行為ではないということによろしいですね?

40 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 18:49:54 ID:WOpC5nHD0

>>39

もちろん晒されても何ら恥じる行為ではない。

41 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 18:55:01 ID:Ez/XVxej0

意図的な遅延行為で有利になるシステム自体が糞としか言い様がない。

牛歩が超有効だったMFC3のトーナメントは、4になったらシステム自体が変更されたよな。

42 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 19:09:26 ID:MILKbb0cO

むしろ何ら恥じる行為ではないのに晒されるから反発するんじゃないか？

43 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 19:20:15 ID:R4MPxYVxO  
>23 カンニングの可能性なんて考え方は思いもなかったな。  
どのみちあの数秒で検索なんて仕切れないと思う。スタンドならともかく。

俺はあまり気にしない方だがどっちが嫌かだとANANの遅答が嫌。  
ANANの遅答が他人に与える迷惑はタイマー消費。  
回転が悪くなり問題数自体が減る事で逆転の機会を減らす。  
そのためリードしている側が有利になる。  
ルール上ペナルティがないから色々言われているけど、  
格闘ゲームの待ちスタイルを認めるか否かに通じるものだと思う。  
誤答すると引き分けの可能性が出る20点リードのラスト問題スルーは  
KOよりタイムアップ勝利を選ぶようなもの。

QMAの遅答が他人に与える迷惑は全体進行の遅延。  
スコアに影響は無い(から俺は気にしない)が、  
気が短い奴はイラつくんだろうな。落ち着け、カルシウム摂れ。  
クソナエ、シネ等の暴言は弁護の余地なし。

44 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 22:37:36 ID:oD3iEA3s0  
>>42

何で？勝つための戦略なんだろう。  
遅答使いという、同じ戦略を使ってるやつが他にもいる中で、  
使い手として認識されてるんだから誇らしいことじゃないのか？

QMAでアニ多使い、雑線使いとかリストアップされるみたいに、  
AnAnでもビジュアル使い、遅答使いとかリストアップしても何も問題ないだろう。

45 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:06:29 ID:b694bDeV0  
>>44

とりあえず自分のプレイスタイルやらCNを誇らしげに晒してくれ。

46 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:08:30 ID:uoRPPSHN0  
anan本スレは遅答使いは擁護の方向なんですね。  
一応ananもやってるけどQMAスレしかチェックしてないんで、知らなかった。

でも必死だな遅答使い。面白いから、今度から遅答使いに遭遇したら、俺も晒そう。  
必死な、やつらは見てて笑えるからな。どうぞ叩いてくれって感じだよな、晒す側にしてみればw

47 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:08:46 ID:K78/II8g0  
つまり遅答猿はどんどん晒してOKってことで決まりですね。

48 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:11:33 ID:MILKbb0cO  
>>44

俺はQMAはやらないからその辺の事情はよくわからんが、もしやってて自分が~使ってリスト  
アップされて晒されてるとかは抵抗あるな。

放っておいてくれと感じると思う  
晒される事自体に抵抗がある奴もいるって事を覚えていてくれると嬉しいな。

49 : 48 : 2007/09/13(木) 23:15:13 ID:MILKbb0cO  
追加

俺は遅答に限らず、多答や爆破使いとかって晒され方でもイヤ

50 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:18:58 ID:K78/II8g0  
遅答がそんなにスバラシイ戦術なら、みんな使うはずだ畷。  
実際には、あからさまな遅答使いは実に少数。  
なぜでしょうかねえ？って、恥知らずに訊いてもしょうがねえか。

51 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:19:05 ID:uoRPPSHN0  
>>49

遅答使いとジャンル使いを一緒にしてる時点で結構痛いな。

52 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:35:03 ID:MILKbb0cO  
>>51  
>>44をよく見てくれ

53 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:39:58 ID:sKjlp6Bn0  
>>48  
強い人ということで晒されても抵抗あるの？

54 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:40:30 ID:udZ77wuf0  
アレだ  
「QMAのアニゲ」を書き込む奴はスルーしたほうがいいんじゃない？

55 : ゲームセンター名無し : 2007/09/13(木) 23:59:26 ID:MILKbb0cO  
>>53  
もし晒されたとしたら抵抗があるね。  
たかだかゲームが強いくらいで晒されるのはちょっと...

さっきも書いたが放っておいてくれと感じると思う。

なんかQMA vs アンアンというスレタイからかけ離れすぎだな俺、これで消えるよ。  
スレ汚しすまんかった

56 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 00:13:23 ID:OrnVNxb80  
>>55  
じゃあセガにランキングを晒すなと文句言ったらどう？

57 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 00:17:42 ID:MipPtP150  
>>56  
本当に嫌ならやってないよ。もしくはゲストで参加。

58 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 00:24:04 ID:OrnVNxb80  
>>57  
確かにそうだな。  
屁理屈こねてるけど、遅答使いと晒されるのが怖いだけってことか。

59 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 01:12:26 ID:dldeirrDO  
相手に不利益を与えて自分が利益を得るのはゲームとしてはよくある行為  
ただ、それで得る利益がどれほどのもんよっていうところ

終盤のもう一問いくかいかないかでの遅答はまだ理解できる  
序盤からの遅答は疑問  
さくさくすすめて得失点差稼ぎするほうがメリットがあると思う  
プレーオフで連想選択して遅答でロースコアゲーム狙いは  
戦術として頭では理解できなくもないが感情の面で納得いかないw

60 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 02:05:00 ID:26fSNOg90

三国志対戦のルールはよくわからんけど、  
CNごとに「 DQN」扱いのスレがたってますね。  
・・・素敵すぎです。

遅延使いにとっては、遅延は立派な作戦らしいので、  
「この人は遅延を使う」ってさらしても問題ないと思いますよ。  
きっと、将棋や囲碁や麻雀で不利な局面になったら、地震使うタイプなんでしょうね。

S落ちたからクマしました。  
芸能多答で0.00の人が5人いて、1人だけ予選通過しました。  
とりあえず「クマ対阿南」スレなので、  
クマが忘れられられないように何か書いておきます。  
ほかのジャンルならしっかりとかなだら入手できるのに・・・ケロ在住。

61 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 02:30:49 ID:/c3UTp+7O

>>60

地震は明らかな反則だろ。  
むしろ遅延は麻雀ならベタ降り、将棋なら千日手狙いって感じだろ。  
勝ちにこだわるプレイヤーなら普通に使うだろうな。

62 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 02:58:29 ID:MipPtP150

そうそう、だから全然晒してもOK

63 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 03:33:05 ID:26fSNOg90

>>61 コンマイ系は、回線切りという、地震に相当する手がある。  
なんかクマやクルクルに限らず、e-amuse全部に使えるそうだね。

どちらかという、遅延は麻雀だと積み込みのようなものを感じる。  
マージャン以外だと、ひたすら長考して無効試合にする方向とか。  
賭博は、勝ち負けにこだわるなら余計にしないほうがいい。必ずもめる。

将棋の千日手って、確定するとどうなるっけ？記憶あいまい。  
先手後手両方が、同じ手を3回以上往復すると確定するのはだいたいわかるけど。  
って、たとえ話なんか下手にやると、けっこう脱線しやすいことに気づいた。

遅延したがないのは、フェアじゃないと考えるから。  
たとえ、やれば必ず勝てる局面でもね。  
それに、それで勝ってもおもしろくないし、面白がるためにゲームしてるし。  
なんか、ハメ作業しにゲームやるのはなんか受け入れられないんだよね。  
相手があってこそその勝負とも考えてるし、露骨にゲロいことしたくない。  
勝ち負けでうれしかったりくやしかったりも楽しみの1つだけど。

現状では遅延が使えるというルールの際間がある。  
仲間内なら、納得ずく了承済みで遅延でも何でもやるだろうけど、  
それでも不言実行だともめるから断ってからやってる。

長文申し訳ない。

>>62 折れさらされるかと思うとプレーオフでビツふれない。  
ビツ使いまでさらす方向みたいだし。  
遅延はもともとやらんけど、  
勝率40以下にはビツやダッシュふらないと約束するから勘弁してくれ。。

64 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 03:34:07 ID:nh8XwYG+0

じゃあ晒す

Rとqのつく名前の遅答猿

プロアンサーのくせにいい加減にしろ

65 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 03:34:57 ID:nh8XwYG+0  
じゃあ晒す

Rとqのつく名前の遅答猿

プロアンサーのくせにいい加減にしろ

66 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 03:41:30 ID:l1fJyqktO  
>>65

くやしいのうwww  
くやしいのうwww

67 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 05:35:05 ID:l1PhHBY0O  
遅答しなかった人に逆転勝ちしたので、決勝で勝率50%ほど差のあったヒズアル選んだ。向こうがヒズアル名人ってことね。

瞬殺されたが悔いはなかったよ

68 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 12:23:54 ID:bxuxZy9J0  
>>60

おお、俺もQMAはケルベロス組でAnAnはSリーグだ。  
QMAだと芸能とアニゲの線引きで予選を落とされる日々。  
くやしいから、予習しまくって、フランスメダルゲットしちゃったよ。

69 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 12:25:29 ID:6DarBrxx0  
グロ問ヲタ問多いんだよ

```

      /.....\      \
     /.....\      /
  .!::,.....≡::', | |
 {:::| ' ' ' i::}ノ ! |ノ--' \ \
 {:::| |::} / \ / ,::;ノ、 \ |
 . {:::| |::}ノ , , - | ( _ ) ≡
 . ♪:::i r - = |::/ノ , , . ♪ ≡、 | | ≡
     ズイ! \ ニノイズ \ , , / \ノ、
     /\_ ' --' / / / \
 (Answer協会) / / QMA /

```

二番煎じのクセにクマー!

```

      /- イ、_
     /.....(
     \ /.....>
      } {:::ノ -- ' \ \:::}
     |ノ.....\ ! | {:::ノ ,::;ノ、 ♪:::}
     / ( _ ) ≡ノ , , . ♪ ≡、 | | ≡
     /.....\ノ / / A // | / \
 (____) QMA/ / // \ \ /

```

70 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 12:47:24 ID:U5l8F5YDP  
なぜアンアンがドナルドw w w

71 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 13:40:58 ID:Zh8sOqrW0  
>>63

いや美術界には、それほどの非難はないんじゃないか。

俺もビジュ勝率20%しかないし、しょせん脳トレだと思ってるし、イラネ派なんだけども、俺のビジュ勝率見て、いそいそとビジュ選ぶ椰子には心底ムカつくんだけど、かといってうらむ気にはなれん罷。ビジュが好きな椰子もいるんだろうし。

遅答屋には殺意に似たものを感じるから、晒すの大賛成だけど美術界まで晒す気になれん。大嫌いだけどねw

72 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 14:14:34 ID:dFebm/E+0  
正答率最高のジャンルが

QMA 芸能  
AnAn エンターテイメント

な俺を診断してくだしあ<>

73 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 14:16:31 ID:k9uPEPmy0  
>>68 雑学学問使いで、スポ芸能が鬼門な、ごく普通のリディア先生萌えのヲタですが、クマでもあたったらよろしくです。  
ついでに阿南とクマでは、お名前変えてます。クマの中では出現率はちょっと低いです。

>>71 最低限の知識がないと、全開でも答えられない場合があります。  
一期一会 どんな字が書いてるかわかったが読み方わからん・・・。みたいな状態とか、  
本当は、ビヅけっこう好きなんだけど、  
絶対に勝てない自信がある人とか、嫌がる人とかがいて、  
けっこう困惑してます。たぶん嫌がるだろうの目安として、  
勝率40ぐらいと予想して投げたり投げなかったり。

クマでは、苦手分野はエフェクト以外では勝てません。苦手がおもいっきりかぶってる。

74 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 17:32:32 ID:g6vpZP1s0  
ねこ乙

75 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 17:50:52 ID:rEkEBWw80  
>>73

俺はビジュ勝率40%切ってるが別に選ばれても気にしないな。  
好きなクイズ選択出来るのは、予選一位通過者の当然の権利だし。

76 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 17:54:15 ID:cMwba5ND0  
早押し連想はタイムアップしやすいから1位有利なんだろうか？

77 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 17:59:25 ID:FaYBQpIY0  
>>76

決勝はどれ選んでも滅多にタイムアップしないけど、  
強いて言えば奪取の方がタイムアップしやすい気がする。

78 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 20:00:34 ID:r1gv5MKv0  
初心者が入りやすいのはQMAのほう？

79 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 20:15:54 ID:p37+S0mt0

>>78

どっちも赤<sup>°</sup>-が楽しくやっているとよく見かけるから  
一概にどっちが初心者向けとは言えないとオモ

80 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 21:37:28 ID:bxuxZy9J0

>>73

はい、よろしく~。  
芸能のランダム2が好きなものです。

>>78

どっちも、楽しい所があるので、  
自分の好みでいいんじゃないかな？

81 : ゲームセンター名無し : 2007/09/14(金) 23:32:26 ID:ygZHPZOSO

ところでカップルプレーが効果的なのはQMAとAnAnどっちだろうね。  
回答時間が正解時スコアに関係しない分AnAn?

82 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 00:03:40 ID:HJJD0rUx0

>>81

AnAnは相手の回答時間によってこっちの総得点が変わってくるけどな

83 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 00:08:38 ID:djkWuz1J0

>>81 クマだと相談可能。  
知識自慢どうしたと、親密になれそうな予感。  
互角の力量だったら対戦とかも。  
阿南は、むしろ対戦のほうが親密になれそう。  
押し負けでもめそうだし、  
即押しだと問題わかんなくて正解の相談なんかとてもできやしない。  
2人で一緒にボタン押そうとすると、どちらかが骨折しそうです。

84 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 00:14:27 ID:GdVH33xVO

>>83

AnAn公式マナー講座そのまま...

85 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 00:39:45 ID:BDxRZUHcO

アンアンはスピード勝負だからなあ。  
だらだら和気あいあいとプレイするにはQMAの方が向いてそう。

まああれだ、カップルでアンアンするのはベッドの中だけにしとけてこった。

86 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 00:40:44 ID:djkWuz1J0

正直2人チームは、阿南に限ってはお勧めできない。

87 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 01:29:45 ID:djkWuz1J0

で、今思ったけど「すくすく犬福2」という選択肢は、  
この際考慮に入れていいのでしょうか。

88 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 04:03:33 ID:60TOc8N40

>>87

オンラインクイズゲーム限定ってことで。

ナムコも仕掛けてくれないかな。  
マイエンジェルマスターとかでいいからw

89 : 88 : 2007/09/15(土) 04:11:45 ID:P23Mvpxj0

あ、このスレで犬福を語りたならスレ違いって意味ね。  
興味があるからやり込んでみたい、ならご自由に。

殿様の野望オンラインとかやってくれんかなあ > カブコン

90 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 04:23:26 ID:djkWuz1J0  
地元にはないけど犬福は旅先でやったよ・・・とスレチ強行する気はない。

で、クマの決勝、お相手3人は強力なグロ問出して自家中毒起こして、  
自分の問題は易問ばかりで全員正解になるのは、  
何かわけがあるのですか？

91 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 06:16:58 ID:O9g/jSLNO  
1 星が少ない  
2 運が悪い  
3 日頃の行いが悪い  
4 全ては宇宙の意志

92 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 09:30:23 ID:7Up7ZbdH0  
>>86  
しかしアンアンの二人組の多さは異常だぞw

93 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 10:26:48 ID:CpNQ/AGK0  
>>90

それを跳ね返して余りある知識人(必死に回収する人含む)でないといけない

94 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 10:59:39 ID:TjWQj6Lr0  
>>85  
誰が上手い事言えと(ry

>>91の続き  
5 原のジャイアンツ愛がまだ足りないから  
6 落合だと客を呼べないから  
7 2死23塁でウッズを敬遠させない岡田の采配が糞だから

95 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 11:04:29 ID:Q1Uz kfCV0  
ヒゲバット乙。スペシャルジャンルが終わって残念だったな。

96 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 14:46:13 ID:x7TGPaU5O  
食べたり飲んだりしながらゲーム出来るのがQMAの特徴だな・・・アンアンじゃこうはいかない。

さて、携帯で野球実況Chでも見ながらQMAやるか

97 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 14:47:39 ID:CpNQ/AGK0  
>>96

それはQMAの利点。  
でもタバコ吸いながらでも出来てしまうのが弱点でもある。

煙で思考がジャマされる自分は禁煙ゲーセンでしか出来ない

98 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 21:34:32 ID:ly0CuPvJ0  
(地下鉄沿線のゲセで)QMAを飴食べて、  
お茶のみながらやってる人を見ました。

糖分と水分を適度にとってるから、いいのかな、かな？

99 : ゲームセンター名無し : 2007/09/15(土) 23:22:26 ID:/NUyvqwy0  
>>98

お茶と飴なら、まだゲーセンに配慮してるように思える。  
これがコーラとポテチとかだった日にゃあ

100 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 00:03:25 ID:zLczbXBC0  
マックとかが近い店だとポテト持ち込むのもいるからな。  
脂とニオイのダブルは強烈。

101 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 00:19:26 ID:Y4dd3fG+O  
QMAでうまい棒食いながらやってる奴はみた事ある。  
隣が空いてたがやる気が失せたのでその日は帰った...

102 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 03:04:37 ID:AXx7wxM70  
GAME JAPANの10月号を読むと、AnAnの全国王者は  
手の汗を拭くハンカチとは別に、画面を拭くように眼鏡拭きを使ってるみたい。

けっこう、画面が脂や唾で汚れてると「反応が悪い」とかあるみたいです。

103 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 03:29:31 ID:1WsDohwW0  
眼鏡拭きは俺もオススメ。QMAの時も使っていたが、  
手から移りそうな汚れは大抵落としてくれる。

104 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 04:54:42 ID:vObwDMj3O  
>>98  
良いと思いますです。にばー

105 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 19:17:34 ID:IrVkl5pz0  
ゲーセンによってはこまめに回って紙おしぼり渡すところもあるな。

私の行くQMAだけのホームはそうだが、両方のホームはそれないわ。

106 : ゲームセンター名無し : 2007/09/16(日) 20:31:46 ID:iRFF5tY40  
以前新宿でAnAnしてたとき、俺の隣で  
デブな女がマックのフルコース(テリヤキバーガー、ポテト、ドリンク)を  
全部食べた後に、ナゲットまで食ってたのを見たことがある。

ボタンが油でベタベタ。ついでにブタ女の顔も油でベタベタだった。  
次に座った奴ご愁傷様でした。っていうか、ブタ女家帰るまでエサは我慢しろ。

107 : ゲームセンター名無し : 2007/09/18(火) 10:34:49 ID:+h4p9ZEr0  
・・・お気の毒さま。

108 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 03:55:56 ID:6tqKi2G/O  
後にその女を食った(自信あり！)

109 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 07:00:21 ID:Bo9IzfjmO  
(栄養学的な意味で)

110 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 08:17:22 ID:yVhiiMnR0  
食中毒の回数 1.00

111 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 10:58:03 ID:fYC7+k3UO

昨日やっとアンアン初プレイ出来たので記念カキコ

まあ感想はだいたいレスされている内容とほぼ同じかな。

慣れの範疇とは思いつつも

クイズとクイズの間の演出、クイズ前後の演出を  
もう少しゆっくりというかじっくり凝った演出にして欲しいと思った。  
なんかテンポ早くて焦るよ。

後センモニが勿体無いかなー。

問題回収という問題点もあるけど  
頂上対決みたいなリプで上位の戦いとか見てみたいなと思った。  
決勝だけで1日更新なら別によくない？

112 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 14:54:28 ID:JR4jRLGg0  
中央モニタはいらない子。

113 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 15:02:34 ID:ZeMRGaTYO  
大戦やMJのようにリプレイがないのにセンモニをアンアンに流用しているからこうなる。

114 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 16:18:49 ID:o6bRtj9A0  
AnAnのセンモニの役立たず具合は異常w  
せめてホームページでランキング等を充実させてほしいもんだ  
地域別ランキングとかな

115 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 19:37:02 ID:xYMjWRbWO  
>>114  
11位から50位までのアバターが分かるのはセンモニだけ！

すんません、キャラ萌えスレに帰りますね

116 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 22:18:55 ID:+BiSvoio0  
いきなりだがQMAプレイヤーらしきananランカー  
抜け、勘違いは勘弁な

I x t a b (イシュタム)  
コヴァヤシ(?)  
ねこ  
テリー  
エリシャ(セレネ)  
K a m \* 2 (カムカム?)  
バケツリレー  
K A T S U  
シュウ  
丹下さくら(たんげさくら?)  
たこまる  
いち  
甘栗甘水(あまぐり?)  
あなみん

たよねり  
ぶどう  
ーふゆ、ー  
ちいといつ  
権大納言えす(？)  
サクラミライ  
赤木シゲル(アカギシゲル？)  
デフィー  
リリちゅ  
バステト  
すのね(すのねね？)  
えろーす  
F I T Z ( ？ )  
みりす  
よこ。(？)

117 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 22:21:28 ID:+BiSvoio0

点心(テンシン？)  
しゃろん(？)  
タモツ  
こなかな2(？)  
パラレル(？)  
海老アッ~そ  
ニセルキア(？)  
ユーツ  
ぷんぷん

C Nで分かりそうなやつだけで申し訳ない・・・

118 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 22:35:20 ID:QeV6UPeK0

>>116-117にいないやつを拾ってみた。

推測込みだから違うかもしれん

鼻めがね男(アーベベ)  
リィガ(こさかまこと)  
タカギッチ  
G E N  
すみずさん  
milaso(ミラン？)  
りおりお~(R I O？)  
はんちょ  
やさのん x p  
りささ@  
リサ  
忍K(メメクララ？)  
むらためぐみ  
べんじー  
めっきい  
フォーキー

119 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 23:04:48 ID:wGTmVpz0

久々にQMAやってみた

アニゲ、あんなに酷い問題ばかりだったっけ？  
と思うようになった。

アニゲ、得意な方だったはずなんだけどなあ(・ · ·)

120 : ゲームセンター名無し : 2007/09/19(水) 23:48:41 ID:FZkLce780  
もうアニゲ叩きは飽きた

それ以外のを持ってこい

121 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 00:38:11 ID:1isxzvkt0  
>>120

でも、唯一とっていいほどの最大の弱点だと思うよ。  
グロ問受け付けられない人にはQMAはツライ。

122 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 02:17:25 ID:6Hw3SaHH0  
>>118

もうちょっと追加、推測もあり。

まっちゃん 愛知でプレイ (本当は神奈川?)  
夜鳥 (ぬえ)  
1920mm (でかいひと?) 栃木でプレイ (本当は埼玉)  
びび (マラリヤ@東京) デフォ名の人。

自分もAnAnで十段、QMAは黄金にランクインしているが、  
ぜんぜん名前が違うから絶対分らないだろうな。

123 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 07:40:08 ID:ydwfP9D7O  
>>122

名前が同じでもQMAが黄金じゃ気付かれないと思うよ  
悪名が高いとか、3以前でランカーだったとかなら話は別だけど

124 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 12:05:10 ID:5Rwkm5oR0  
深夜プレイでよく対戦するとかなら、あるかも。  
ただ宝石でさえ掃いて捨てるほどいる状況じゃ、  
確かに何かインパクトがないと無理だろうな。

125 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 12:59:45 ID:6Hw3SaHH0  
>>123

黄金だったら、確かに気付かれないかも知れない。  
ちなみに1で大賢、2では金剛、3では賢者五段。

>>124

インパクト...ないかもしれないが、あえて言えばCNがちゃねら一丸出し。  
QMAでもAnAnでも。

126 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 14:03:43 ID:CY3n79KwO  
うPキボン又乙

127 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 14:11:32 ID:mEFjG2T40  
>>125

おばーいDX = しR 東日本乙

128 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 14:38:08 ID:WFZWUrOP0  
今更気づいたことがあるような。

AnAnはQMA4の全国大会の仕様にかかなり似てる。  
なんか凄くそんな気がした。

129 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 14:42:07 ID:EG6qqQUDO  
>>128

×ANANは  
○ANANの予習は

130 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 17:02:40 ID:bzSx0avB0  
>>116-118

同じ名前でも全然気づかれない自分は  
やっぱり地味賢(アンサー)だということがはっきりしたw

131 : ゲームセンター名無し : 2007/09/20(木) 20:11:43 ID:H6WZgB8O0  
>130

同じく同じ名前でもやってるけど全く気づかれてない...ドレス持ちなのに...

でもQMAの方は青銅だからどう考えても気づかれる方が気持ち悪かったりもする。

132 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 02:12:55 ID:Kvdgyw200  
>>131

うは、俺もそうだ。

しかも俺なんてQMAでも一応宝石だよ。

まあ、QMAでもAnAnでも勝率が高いわけでもないし、  
QMAの称号なんて縁遠いようなレベルだから当然なんだろうけど。

ま、お互いじみ~に頑張りましょう。

133 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 02:36:54 ID:ckKFIUhE0  
>>130-132

(°°)人(°°)かア-!

勝率がかなりヤバいからばれるかと思ったがばれずに済んだ1人ですわw

お互い地味に頑張りましょう。

134 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 09:22:40 ID:AsKeePqj0  
>>130-133

気付かなくてごめんな。

上位ランカーのやつ、よく当たる奴、対戦してこてんぱんにやられた奴とかじゃないとなかなか印象に残らんのよ。

135 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 11:28:13 ID:AsKeePqj0

もうちょっと探してみた。結構必死よ。

ぶるーもんく

I S H I 4

ファル

S O N I C

しのこ

快姫(かいひめ?)

ゆうパック

ア=ゴケイタ(アゴケイタ?)

鈴木平(スズキタイラ?)

しR東日本(おばーいDX)

ラセン

たられば

くらま

136 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 14:07:50 ID:xa1Y11IVO

QMAでは黄金、アンアンでは十段という地味っぷりなのに、

>>118で存在に気付いてもらえた自分は勝ち組w

ポポポで何回か晒されてるから、それなりに名前を知られてるのかも。

137 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 16:48:38 ID:AsKeePqj0  
フォーキー乙でいいのかな？

138 : ゲームセンター名無し : 2007/09/21(金) 21:05:44 ID:2lQZFo3v0  
プロ降格3回  
テスト失敗2回  
勝率も50%から微動だにせず  
さすがに限界見えてきたわ  
久々にやるQMAの何と居心地のいいことか・・・

いやQMAでも勝ててないんだけどね  
ただ負けたときのダメージが違いすぎる

もうアンアンは勝率60%超の人たちに任せることにするよ・・・

139 : ゲームセンター名無し : 2007/09/22(土) 01:52:37 ID:6uvh+Ztr0  
>>138  
勝負事ですからね・・・、負けて悔しいのは誰も同じだと思う。

わしは、プレイの金が限られてるので、  
ニコニコ動画のQMAプレイ動画を解答をコメント入力して  
過ごすようになってしまった。  
これなら、答えても答えられなくても悔しくもなんともないし。

140 : ゲームセンター名無し : 2007/09/22(土) 02:11:00 ID:QcGXgi+k0  
YRPのびたもAnAnやってるの？  
たしかのび助だかのび犬だっけ？

141 : ゲームセンター名無し : 2007/09/22(土) 12:33:12 ID:OTrB3fH70  
>>116  
よこ。=ゆきたま@ユリ(ロケテで連コしまくった、よこ@レオンと同一)  
>>118  
りおりお～、はRIO@アロエで正解

以上、本スレから拾い。

142 : ゲームセンター名無し : 2007/09/22(土) 21:12:25 ID:nZ2lL836O  
うちのホームではアンアンよりQMAの方をみんなやってる。宝石でアンアンしてるのは僕一人・  
・・ハンデヤね

143 : ゲームセンター名無し : 2007/09/23(日) 00:35:15 ID:nVCfOOqA0  
>>142  
全国大会開催中だからじゃね。

144 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 20:59:26 ID:uU7Gfu7QO  
>>140  
奴の話題は荒れそうだから嫌だな

145 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 22:39:14 ID:5GdYDfu8O  
なんか既にAnAnからも撤退した人も出てきたみたいだな。

146 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 22:46:43 ID:STUADlzd0  
>>145  
ある程度まで育ったら目的が無くなるから、  
少しでも勝てる方のゲームを選ぶだろうよ。

逆に俺はもうQMAの方には戻れないなあ...適性の問題ですな。

147 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 23:04:41 ID:CZW57YWv0  
俺もそうだ。QMAはやっぱりアニゲがなあ...。  
特に全国大会。低段位の連中がアニゲ投入しまくり。  
もう戻れないや。

148 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 23:10:20 ID:qEcZySil0  
アニゲ叩きしか能がないのか？

149 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 23:26:38 ID:STUADlzd0  
>>148

でも、ぶっちゃけそれ以外にはあんまり不満ないんだよね。  
システムも完成されてると思うし、QMA4の仕様についても、  
初心者であっても宝石を目指せるという点は凄く評価できると思ってる。

150 : 147 : 2007/09/24(月) 23:44:12 ID:CZW57YWv0  
>>148 まあ、そうカリカリするなよ。

>>149が書いてるとおり、QMAもクイズとして楽しむ分には決して悪くない。  
それに、アニゲを叩いてるわけでもない。俺がアニゲ苦手なだけ。  
でも、あの偏り方だけは特に特定のジャンルが苦手なタイプには  
辛いんだよ。アンアンなら苦手ジャンルもスパイスとして楽しめるけど。

まさに「適性」の問題だと思う。そして、単に俺にはQMAへの適性がなかっただけ。  
繰り返しになるけど、だからといってQMAやアニゲっていうジャンルを叩いてる訳じゃない。

151 : ゲームセンター名無し : 2007/09/24(月) 23:54:09 ID:3/1/jR920  
叩き潰したいジャンルの1つや2つ誰にだって・・・。

152 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:00:14 ID:Dahyc6fL0  
>>149

初心者でも宝石を目指せるというのは、悪く言えば、金さえ  
突っ込めばランクが伸ばせるということだからな。  
それがいいと言う人も多いただろうが、朝から晩まで張り付いてた  
フェニ常駐レベルに主席を毎月持ってかれてた当時は  
所詮は金突っ込んだもん勝ちのゲームじゃんって愚痴を  
こぼしてたな。

あと、個人的には宝石になった後に目標を見失ってしまうのが  
痛かった。入手が確認できている全てのメダルを集め、全ての  
カスタマイズアイテムを購入し、その後は？って感じで。  
このマンネリをいつかは打破してくれると期待していたが、  
称号の席は相変わらず。ある日、ふらっとアンアンに  
行ったが最後、今ではQMAには戻れない体になってしまった。

まあ、アンアンに不満が無いというわけでもないけど、今後に  
ついては何とも言えないというのが正直なところでもあるけど。

153 : 149 : 2007/09/25(火) 00:12:30 ID:v3lWNkRg0  
これは重箱の隅をつつく様な意見かもしれないけど、  
QMAは問題の質がいまひとつだと思うんだよ、個人的に。

例えば問題の正解が分かったあとに「そうだったのか！」と思うか  
「そんなの知るか！」と思うか、2通りのリアクションが考えられると  
思うんだけど、QMAの場合は圧倒的に後者が多いような感覚がある。

で、それがストレスに直結しているのではないかと。

これは邪推かもしれないけど、QMAの問題スタッフは安易に辞書を調べれば作れるような難問に逃げているような気がするな。まだまだ一般的に知られている事象はいくらでもあると思うんだが...

154 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:21:21 ID:wK3evxQI0  
わかったからゆとりはアンアンでもやってるw

155 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:24:19 ID:v3IWNkRg0  
>>154

30代に向かって「ゆとり」とな(失笑)  
条件反射的なレスしか出来ないお前のパーソナリティが知りたいよ。

156 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:25:35 ID:M9I6I9210  
自分ももう一月はQMAやってないな。  
自分の場合アニゲと芸能が終わってるんでその影響が少ないAnAnに移ってしまった。

QMAはシステムとしては良くできてると思うし、問題の難易度も「流石にムリ」というのはそんなに無いし、16人で対戦するため正解を確認しやすいし問題のレベルが高くなりがちなのは仕方ないと思う。一応、毎回レベル ~ まで幅広く問題が配信されてるし。

AnAnは自分にあってるためか、どっぷりはまっているのだが相手に答えられたとき「よくそんなこと知ってるな」と驚くようなレベルの問題をもう少し増やしてほしい。

157 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:26:52 ID:M9I6I9210  
>>156

読み直したら「し」が多すぎw

158 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:37:13 ID:r+UTYoJc0  
QMAはグロ問マニアック過ぎなのは事実だけど、表記ゆれに全く対応してないANAN以下って事は絶対無いぞ

オランウータン(等々)が不正解なんてありえん

159 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 00:49:32 ID:/HC2xo3L0  
>>153

同じく30代だが、意見は全く逆だな。  
新しい発見を感じることはQMAの方が圧倒的に多い。  
システム上AnAnは問題の難易度をあまり極端にできないから仕方ないのかと思うが。

160 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 01:27:52 ID:IBIITvWP0  
現段階でゆとり向けなのは間違いなくQMA4。  
カネさえ積みば、まさしく「誰でも」宝石にはなれるんだから。  
「運動会で仲良くみんなお手手つないで1位でゴール」で育ったやつに向かないのがアンアン。

>>149にもあるように「初心者でも宝石を目指せる」という点においては、QMAは中堅層のプレイヤー上手く獲得したように思う。  
上位層でもクイズ屋と非クイズ屋である程度住み分けできてるし、ライト層はその時の気分次第でどっちもやるだろうから結局の所は現状QMA 6 ~ 7 割、アンアン 3 ~ 4 割って所なんじゃなかるうか。

161 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 02:01:09 ID:dhiTa9V70  
エンタメスポーツ漫アゲが苦手な自分はこの3ジャンルの出題割合が

6割のQMAより4割弱のAnAnを選んだ。  
早押しは特に、分からない問題が続くと集中力が切れて反応が鈍るから  
AnAnで苦手6割あったら続いてなかったと思う。

162 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 02:39:08 ID:/HC2xo3L0  
ゆとり云々はおいといて、QMA4は実に日本人向けのシステムだと思うね。  
地道な積み重ね(弱点の克服)が要求される所とか、  
魔法石の没収がない(貯金大好き)所とか。  
アメリカだったらAnAnやQMA1のシステムの方が絶大な人気になると思う。

163 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 02:41:31 ID:duiol7jIO  
アンアンはアバターを着替えさせてほしい。野球のユニフォームはもう飽きたorz  
・・・でもQMAは3まで地味な制服だけだったのに、これは気にならなかったんだよなあ・・・  
なんでだろ？

164 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 03:09:27 ID:w2HSdzzG0  
寮部屋復活するまでQMAには帰れません > <

165 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 03:17:30 ID:F0Lw5Tb30  
>>162  
たしかにQMAの楽しみの大部分はじりじりと上がる正解率を見ることだな。  
努力(=暗記作業だがw)が素直に反映されるからこそ、QMAの人気は高いのだろう。  
AnAnは勝つことの喜びがQMAより大きい分、自分の才能の限界を感じる事がよくある。  
知識、反応速度、判断力どれをとってもこいつには勝てねえ、みたいな。  
ゲームとしての完成度はどちらも高いが、QMAの方がプレイし続けたいというモチベーションを  
保ちやすいシステムだと思う。  
ただ、対戦してて思うのはQMAのランカーよりAnAnのランカーの方が凄いな。  
いろんな意味で。

166 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 03:50:13 ID:v3IWNkRg0  
>>165  
努力は努力で凄いと思うぜ。

つか、むしろ対戦してお手上げ感を感じるのはQMAのランカーの方だと思うけどな。  
アンアンの方は、玉砕戦法でまだ何とかなる。

167 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 04:22:19 ID:duiol7jIO  
自分は>>165に同意かな。アンアンのほうが番狂わせが少ないように思うし、格の違いというか実  
力差をひしひしとを感じる。  
最近是对戦相手の名前を見るだけで順位が予想できるようになったよorz

168 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 04:23:47 ID:miOqAhIk0  
>>165  
AnAnは形式の勝率上がるのが楽しみでプレイしてるな。  
この前ようやく全形式の勝率が50%超えたよ。

総合勝率は48%だがorz

169 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 14:09:46 ID:j50Vj5OZO  
二か月前~  
初プレイからS入りまで「やばいおもしれー」

S~リーグマスターまでは半作業化

一月前~  
後はプロを目指すのみ 正解入力不可能問題に遭遇、一気に熱が冷めた。

今はメイン封印してたまにQMAの空き待ちにやる程度。

170 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 14:56:25 ID:UttNYKfAO  
AnAnやりはじめたばかりだが問題が微妙な気がする  
下のランクだからかも知れないけど

171 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 16:15:51 ID:nqGqDbafO  
ちとうって最後の問題だけでもダメなの？

172 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 16:39:53 ID:1NTHsUC90  
>>171

それをやっているとどこかのスレで報告された場合を考えてみよう。  
嫌だなと思ったりうしろめたく感じるならやらない。  
自信を持って問題のある行為じゃねーしと思えるならOK。

普通の人には前者なのでやらない。  
今までやっていると晒されてきた人はやはり評判が悪いのでやらないに  
こしたことはない。

173 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 16:59:01 ID:nqGqDbafO  
>>172

そうなんだ、ありがと

でも私的には最後だけなら当然と思うな  
やられても別に腹もたたないし  
むしろやられない方が、なめられてるのかな？って思う

174 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 17:03:35 ID:QoG1ofO80  
だったらやればいい

175 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 17:03:57 ID:CGVE86dU0  
10点差で勝ってる方が1秒残して次に行くように答えると  
「こいつはドMに違いない」と思う。

176 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 17:17:55 ID:mkCSsIJGO  
>>163

それはMJとかで出来るからだと思う。

>>169

どういう問題なのかは解らないんだが、それは、  
『ドラゴンクエスト3』が問題文で、  
選択肢に『そして伝説へ』が1つあるだけの4択。  
並にヒドい問題なのか？

177 : ゲームセンター名無し : 2007/09/25(火) 20:59:29 ID:BaScDmnU0  
>>161

>エンタメスポーツ漫アゲが苦手

失礼だがクイズ自体に向いてないのでは？

178 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 00:22:05 ID:6QWmGmmx0  
アップダウンクイズでは、シルエットクイズで、  
誰も正解がわからないとゲストの面子まるつぶれだから、  
誰かひとりには正解を教えてたらしい。  
そのかわり、答え知ってる人は、最後以外回答権がない。

179 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 00:45:53 ID:0dyX100L0

>>177

純粹に雑学だけ得意なんだろう

180 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 01:21:56 ID:6QWmGmmx0

>>161 ついでに、クイズって、テレビ番組で広まったようなもんだから、  
そういう伝統があるのなら、芸能・スポ・アニメはけっこう必須項目かもしれない。  
ゲーム屋さん相手だとゲームが必須項目確定。

でも雑学や学問はけっこう武器にも凶器にもなるのは体でわかってるか。

芸能（エンタメ）・スポに限っては時として阿南のほうがグロいと感じる。

181 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 01:56:56 ID:y4Ss7yl/0

161です。

お受験だけが得意な奴なので、学校でやらないことは苦手なのです。

（逆に言うと、スポーツのルールとかは試験でやるので分かる）

映画検定とかアニメ検定とか受けてみようかな。

182 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 02:07:38 ID:Bw8rlf750

>>181

まじめな話、お受験得意で、かつ、学校でやらないアニメも芸能も得意って奴は  
いくらでもいるぞ。もっと頑張れ。

183 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 12:44:40 ID:u8leBl//O

アンアのジャンル分けて面白いよな。

学問が文理3ジャンル分割されてるのに加えて、

一部の男キラーのグル生が追加された事で、

個人の得意苦手が浮き彫りになった感じがある。

どんな人にも得意と苦手が1~3あるみたいな。

クマで何となく学問使いだった奴が、

アンアに来たら自然科学マスター、かつ語文では狩られる側になってしまった例とかザラだし。

184 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 13:23:03 ID:BSxyAhJ4O

QMAでなんとなくアニゲ使いだったのがAnAnでも漫アゲ使いでした。

185 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 17:41:43 ID:0dyX100L0

QMAでは芸能来たら即死だったんですが

AnAnでもエンタメ来たら即死だから困るw

QMAは芸能使い比較的少ないけどAnAnはギタリストやたら多くね？

プレイしてる年齢層が高いからかな？

186 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 17:50:41 ID:H6QFCidQ0

>>185

> QMAは芸能使い比較的少ないけどAnAnはギタリストやたら多くね？

AnAnのエンタメは、最近(ここ10年ほど)のテレビ番組問題が多いから、

日常的にテレビを見る人にとっては比較的難易度が低い。

187 : ゲームセンター名無し : 2007/09/26(水) 18:01:32 ID:74LVTg8R0

QMAは80年代はもちろん70年代の芸能も結構出るからなあ。

30代の人間にはたいして難しくないと思うが、若い連中には結構きついだろ。

188 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 00:02:26 ID:8BsGBbUYO

漫アゲはプレイヤーの年齢層に合わせているのか、

アニメは80年代のネタが多い感じ。

漫画は最近の作品も多い。  
QMAでアニゲは大の苦手だけど、アンアンの漫アゲは  
バランスがいいと思う。

189 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 00:57:16 ID:35239Tcr0  
私の場合ジャンルじゃなくて出題形式なのだが、

QMAではどのジャンルも多答はボロボロなのだが、AnAnでは何故か唯一  
一持ってる称号が多答職人…。逆にQMAのエフェは主兵器の一つなのだが、  
一方でAnAnのビジュアルはボロボロ…。我ながら主体性のない奴だと思  
うw。

190 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 01:46:47 ID:gM0b/FJa0  
>>189

まだ10クレぐらいしかやってないんじゃないの？  
多答職人しかもってないって理由は、それしか考えられないし。  
50クレもやればそこそこ揃うと思うよ。

191 : 189 : 2007/09/27(木) 02:01:23 ID:35239Tcr0

いや、既に100クレは超えててリーグマスターになったりしてるのだが、  
マジでそれだけなんだわ。タイトルマッチには何回かなるのだが、負けたり  
引き分けたりでさっぱりわやw。

192 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 02:09:49 ID:wOtPXv280  
>>191

逆に早く上がりすぎてもはや職人など発生しないってことか  
相手がそのジャンルの何かを持っていると出ない

193 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 03:50:36 ID:iregYr160  
特に早押し職人は厳しそう  
とりあえず無印の級相手に決定戦出ること祈っとけ

印つきでもビジュアルなら持ってないの結構いるかも試練

194 : 189 : 2007/09/27(木) 07:54:16 ID:35239Tcr0  
>>192

>逆に早く上がりすぎて  
そういやそうかもしれん。一応級段階でSリーグまで行ったから(もっとも  
最初の頃はSAスパに陥るかたびびったがw)。元々クイズとか好きな上に、  
こういった(いい意味で)生きてく上で何の意味のない無駄知識を抱え込んで  
るせいか、QMAでも魔術師段階でドラステイできたからなw。

195 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 11:44:50 ID:fZZEZs+W0  
>>188

俺は、QMAのアニゲの方がまだいい。  
AnAnは80年代のネタばかりで、30代以上に媚びてる気がする。

196 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 12:36:34 ID:bw/Z6jqdO  
「テレビでも放送出来るような一般性を持ったアニゲ問題」  
って考えるとアンアンの方が正解だろ。

俺も第二ジャンルがアニゲのヲタだが、  
QMAのアニゲ問題みたいなのがテレビで出題されたら、  
全国の茶の間が気まずくなると思うぞ。

197 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 12:47:44 ID:X52CRs7T0

> QMAのアニゲ問題みたいなのがテレビで出題されたら、  
> 全国の茶の間が気まずくなると思うぞ。  
想像して噴いたw

198 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 12:49:55 ID:G8FrLN0XO  
QMAは最近の萌えアニメ問が多すぎる っのよく聞くけど  
かなり昔の漫アゲ問も沢山あるような気がする

確か、ムージョ様とか四文字で出てきたような

199 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 13:34:38 ID:8BsGBbUYO  
>>198

QMAは全問題数に対するアニゲの割合が大きいいうえ、  
すでにシリーズ4作目まで出てるわけだから、  
出題範囲が広く深くなるのも仕方ないだろうね。  
スポーツなんかにも言えることだけど。

200 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 16:22:36 ID:xHGe3SHoO  
どのジャンルでも 増えたら普通は知らないような問題が続出するからなあ  
アニゲだけが異常ってわけじゃない

201 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 16:26:49 ID:2UG66tu20  
個人的にはアンアンジャンル分けはいいと思う。  
QMAはアニスポの割合がそれぞれ5分の1だったのが  
8分の1になっててバランスがいい。  
ただ不満なのは文学と言葉問題がごっちゃになってること。  
ことわざとかはQMAのように雑学として扱ったほうがいいのでは？

202 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 17:13:54 ID:d+B8Kz0xO  
ことわざ 雑学は気持ちは賛成だけど、問題数のバランス  
からみて、作家 作品の安易な問題が増えそうでちょっとな。

203 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 17:40:26 ID:l3qQiaLe0  
>>195  
俺20代前半だけど最近のより昔のアニメの方がまだ分かるぞw

>>201  
たしかに混ぜられてるのは気持ち悪いけど、  
文学は1ジャンルになるほどじゃないと思う スルー問だらけになりそう

204 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 19:59:30 ID:gerVYOV30  
>>173  
おめ、ダチとかいねえべ？

205 : ゲームセンター名無し : 2007/09/27(木) 22:02:43 ID:cp8FZ5oo0  
クイズ番組的な分類だと、  
「語学・文学」「歴史・地理・社会」ではなくて、  
「文学・歴史」「社会（地理や政治・経済、時事を含む）」  
だよな。  
あとは語学を、文系の学問（哲学、心理学など）を集めた  
「人文科学」のジャンルにして、自然科学と  
対峙させるような形にするとか。  
そうすると、ジャンル分けが今より細くなるか。

206 : ゲームセンター名無し : 2007/09/28(金) 00:52:20 ID:O6OginAQ0  
>>205  
自然科学・人文科学・社会科学

ってそれなんてマイエンジェル？

207 : ゲームセンター名無し : 2007/09/28(金) 03:31:47 ID:wyWIM5nAO  
今のままのジャンル分けで問題なし！

208 : ゲームセンター名無し : 2007/09/28(金) 09:23:25 ID:btAyZ47yO  
ジャンル分けは好みで言ってる面もあるし、敢えて変えるメリットもあんまりないよな。  
変えたら逆に今満足してる人から不満が出るだけ。

209 : ゲームセンター名無し : 2007/09/28(金) 13:42:37 ID:LpAT9thW0  
質問です

a n a n ですけどもし途中で負けそうになったら  
電源消したり通信回線ケーブルひっこぬく不正行為の際に  
セガは何らかのペナルティ対策は打ってくれてますでしょうか？  
Q M A は先日の全国大会モードで電源消しの反則をやった奴がいて  
結局失格になりましたが・・・

210 : ゲームセンター名無し : 2007/09/28(金) 14:55:24 ID:/U4TjqNsO

>>209

強制的に4位になります  
GPも飛躍的に下がります

211 : ゲームセンター名無し : 2007/09/28(金) 15:18:48 ID:u9SRNQnEO

へえー。雷とか怖いな  
まっしょうがないか

212 : ゲームセンター名無し : 2007/09/29(土) 00:05:27 ID:CnlerRF00

ちょっと話題からそれますが  
>>118

レキ ( 接続地・京都 キャラ・ヒゲ )  
ジャポニカ ( 接続地・梅田 キャラ・はなわ )

とか見たことあるけど接続地から見ても間違いはないかと

213 : ゲームセンター名無し : 2007/09/29(土) 11:16:22 ID:wrTnrhCM0

>>210

Q M A しかやってない者だがそれじゃ停電とかで切れてしまったり  
バグが出たとかでいやでも電源を切るしかない状況でも  
強制的に落とされるということか？  
自分の場合はQ M A は勝手に電源切れたりしたバグに過去3回、  
未初期化ですと表示されたフリーズバグに2回引っかかった者だが・・・

214 : ゲームセンター名無し : 2007/09/29(土) 12:27:31 ID:Ca1LrAAoO

>>213

1日に3回停電を喰らって泣くに泣けない状態になった人もいるし  
(ただ、これは雷鳴りまくってるのにやってた方が悪い気がするが...)

これが仕様です。諦めて下さい。  
とセガは言ってるみたい。

215 : ゲームセンター名無し : 2007/09/30(日) 22:48:18 ID:lt5wntVN0

>>205

やめてくれ。歴史があるおかげで歴地社投げられても生きていける俺もいるんだ...

216 : ゲームセンター名無し : 2007/09/30(日) 23:06:06 ID:vZ1+ayke0

AnAnなんてやってる人いるの？  
常にガラガラなんだけど

217 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 01:30:10 ID:g1VljgK0  
AnAnはたまにしかやらないので正確な事情は知らないが、  
もしかしてこのゲーム今はすでに問題回収が進んで百人一首ゲームになってる？  
いや、この前たまたまS級でリーグマスターと早押し連想で対戦したときに、  
1問目を「栃木県出身」だけで山口智子と答えられ、  
2問目は「本塁打54本」という易問だったので1枚目で取り返したのだが、  
3問目以降1枚目正解を連発されたのでそう思っただけなのだが。

218 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 01:45:01 ID:PIH4CRn90  
>>217  
およそ、300クレ1000戦やってるものだけど初見じゃない問題が出る確率は  
1クレで1問くらいかな。ていうか、形式で結構変わるかも。

219 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 01:58:56 ID:584DTbkoO  
An x Anはディズニー関連問題がそこそこ出るみたいだがQMAはどうなんだろう？  
あまり見た覚えがないんだが...  
あと次のスペシャルジャンルにQMAで出てないSEB(スーパーユーロビート)が出たらある意味  
An x Anの勝ちだな  
まあ無理っぽいけどな

220 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 04:46:02 ID:fvNL2AwoO  
>>216  
店によって極端だね。  
一般人の多いゲーセンではそこそこ人気だけど、  
ゲーマーしか行かないような天井の低いゲーセンだと微妙。

221 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 07:50:06 ID:2hpndEBnO  
QMAランカーがよくいる  
AnAn 誰もいない

まさに極端なホーム

222 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 09:51:41 ID:13GWJDuoMO  
>>219  
ディズニーやサンリオ問題はQMAでは取り上げられない。  
多分著作権の圧力かと。

223 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 10:04:17 ID:/LMBPnp20  
>>222  
そういえば、セガサミーはサンリオの筆頭株主だったな。

224 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 10:32:55 ID:T89HBtju0  
セガワールドパルテノスから繋いでたのに、  
連想でサンリオピューロランドが分からなかった俺

225 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 10:47:05 ID:Y/ONqP4B0  
>>222

圧力がかかったわけじゃなくて、用心して出題してないだけだろ。  
ディズニーは前科がいっぱいあるからな。

226 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 11:40:52 ID:9lulzlmz0  
>>224

ハーモニーランドだと思って必死にハを探してた  
九州人の俺。

227 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 13:08:23 ID:4tUM2q0k0  
ANANってパチンコ・パチスロクイズは出ますか？  
QMAでは2辺りから出てこないですが・・・。  
それからANANでコナミ系列のクイズ問題は出ますか？  
一応QMAは2からセガ、ナムコ関連のクイズも出題されますが。

228 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 13:13:54 ID:77Dvvpqk0  
>>220  
客層よりは、都会か郊外か、交通の便が良いかのほうが重要な気がする。  
交通の便が良ければ、天井低いゲーセンでも高段位で席埋まってるし  
ちょっと駅から遠くなれば閑古とまではいかんが、けっこう空いてたり。

229 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 13:30:29 ID:PIH4CRn90  
>>225  
一番有名なのは小学校のプールの底に生徒が2ヶ月掛けて書いたミッキーを  
消させたって話ね。この件でディズニーを叩いてる記事や書き込みの方が多い  
はずなのに、検索かけたら同じ内容の擁護ばかり。たぶんこれ、この件を調べ  
たら擁護の意見が上位に来るようにSEOかけてるよ。怖えーーーーー！

230 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 13:49:30 ID:gyKnMqu3O  
>>227  
グラ2の問題は1問あった

231 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 19:35:29 ID:y5MG+Y9fO  
>>224  
店を出たら右向け右だ！

あと、東京にある大学、明星と桜美林は取れよなww

232 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 20:45:13 ID:k64WrfkXO  
>>227  
ツインビーも1問見た

233 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 21:01:10 ID:k5cjxyOz0  
>>222  
QMAでも出題されるが、膨大な問題数に埋没しているだけだろう。  
ディズニーは芸能とアニメで半々ぐらい、サンリオはほぼアニメ。

このへんはAnAnみたいに雑学で出題されてもいい気がする。

234 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 21:18:47 ID:1Lkwp7xP0  
>>233  
試しに何かQMAで見た問題晒してくれ、俺は本当に一問も記憶にない

235 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 21:26:48 ID:k5cjxyOz0  
>>234  
「蒸気船ウィリー」とか「シンデレラ」とか。  
分岐関連やグロ問で「ライオンキング」は有名かと

サンリオはキティとかキキとララとか。  
最近「マイメロ」問が増えた気が。

236 : ゲームセンター名無し : 2007/10/01(月) 21:30:27 ID:C3ehUgmh0  
>>227

C RのCは~ですが、Rは~  
とか

岡村ゲージ

鈴村ゲージ

正村ゲージ

の三択とかあったと思う

237 : ゲームセンター名無し : 2007/10/02(火) 00:16:34 ID:qY/0WijqO

>>219のレスによるとスーパーユーロビートネタはQMAで出てないみたいだね

俺が遭遇してないのかな？

NIGHT OF FIREなんかビーマニやパラパラパラダイスで収録されたからもしかしたら...と思ったけどね QMA

それともスーパーユーロビートってネタ的にマニアックなのか？

238 : ゲームセンター名無し : 2007/10/02(火) 17:35:12 ID:9xY/UEAqO

一時期仁Dやってたんで、使われた曲名くらいならわかる。

内藤ファイアもね。

239 : ゲームセンター名無し : 2007/10/02(火) 18:19:00 ID:ciPcyG+UO

サイケデリックトランスとかゴアトランスの問題も少ないよ

240 : ゲームセンター名無し : 2007/10/02(火) 23:44:08 ID:Y1yfFsrnO

てかテクノ、ハウス、エレクトロニカ、音響系は少ないね。

AnAnはもちろん、QMAでもマニアックすぎるか。

241 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 10:18:25 ID:yoeV5HEd0

つーか、熊の芸3ヌルすぎ

芸3のグロ問はクラシックの一部ぐらい

242 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 10:45:57 ID:PNKiphwgO

>>241

QMA1のころは80年代インディーズ祭だったものじゃがのお

243 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 15:21:03 ID:fUIOONlm0

>>241

お前が音楽得意なだけだろ。洋楽とか70年代ヒット曲とか十分グロイよ。

244 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 17:58:37 ID:E5i9KriKO

グロいグロくないって何基準？

やっば、正解率基準だよな？

245 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 18:19:54 ID:K11ASQz+O

最低でも正解率一桁でないとグロ問とは言わんよな

246 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 18:28:08 ID:fEYZKAcqO

0~3 超グロ問

4~9 グロ問

10~19 超難問

20~39 難問

40~59 普通問

60~79 易問

80~ 超易問

こうですか、わかりません > <

247 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 18:32:34 ID:i2Na+jCA0

0%はバグ問か嘘問の可能性が高いな

248 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 18:34:26 ID:xhYQQ1euO  
ニー ヴー ズー が順当でで出た。  
ドラ組16人中正解者2人。正解率12%もむべなるかな。

静かに眠る ~ 白い珊瑚礁...ってソッコーで出るのは枡ンですかそうですか。

249 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 20:34:11 ID:qgUHc7340  
>>248  
調べてみたら40年以上も前のバンドだった。  
枡ンどころの話じゃねーw

250 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 22:03:31 ID:fWeP17gWO  
P-MODELの時間等曲率漏斗館の並べ替え復活しないかな

251 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 23:03:29 ID:stVjIID1O  
2005年以降の邦楽がきつい。  
みんな正解するから。  
アンアンは邦楽でも微妙に古い問題が多いけど、  
QMAは範囲が広いからつらいね。  
オッサンだから最近の話題にはついていけません。

252 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 23:27:56 ID:Vxbsa2P4O  
アンアンってカード奪取だけは微妙にグロいよね

253 : ゲームセンター名無し : 2007/10/04(木) 23:50:32 ID:MEc4Cb7x0  
QMAも最近の邦楽多いぞ。問題数が多いから紛れてるだけで。  
つか、各年代満遍なくある。80年代の一発屋が一番厄介だw

254 : ゲームセンター名無し : 2007/10/05(金) 06:12:55 ID:XWIIlIaB0  
70・80年代の音楽は俺にとって全部グロ問

255 : ゲームセンター名無し : 2007/10/05(金) 06:23:37 ID:RJhSBUL00  
QMAではグルメ系は雑学に埋没してるから何とか戦える  
ラン2もあるしね

だがAnAnのグル生はまさに俺キラージャンル  
30過ぎて自炊経験ゼロに等しい男にはきつすぎるw  
ブランド物とかも大嫌いだし(貧乏とも言う)

>>252  
多答も相当なもんだよ  
地元の間でも分からんような「ご当地問題」とかザラだよ

256 : ゲームセンター名無し : 2007/10/05(金) 06:43:51 ID:XWIIlIaB0  
奪取とか多答はグロい方が面白いからね  
そのへんセガはよく分かってる

257 : ゲームセンター名無し : 2007/10/05(金) 07:48:06 ID:mli6qK5e0  
簡単すぎたら数取りゲーム化しちゃうからな

258 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 07:53:40 ID:Wi2TBh2s0  
最初の頃は、遅答うざい!って思ったが、最近、俺も戦略の一部と考えるようになってきた。  
俺も悪魔に魂売っちゃったか.....

でも、ビジュアル使いは氏ね！  
10000回と2000回氏ね！

259 : sage : 2007/10/09(火) 07:54:26 ID:NFE+0dov0  
>>226  
ナカーマ(・　・)

260 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 08:09:29 ID:a3XMWmTm0  
スライすごいな。しかし。

261 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 10:32:37 ID:Laa4pPzxO  
>>227  
亀レスだがAnAnでみたよ。多答で機種にタイアップされたやつを選びみたいなの。

262 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 10:47:00 ID:EdLZL2OGO  
さっすがセガサミー  
ところで今後のスペシャルジャンルに三國志とかパチンコパチスロが追加（期間限定で1種類だ  
が）される気が...

263 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 10:57:55 ID:NFE+0dov0  
>>261  
連想クイズにて  
「藤子A不二雄」「パチスロ」「怪物ランドの王子」  
で持ってかれたことがある...orz  
二つ目のヒントで混乱してしまったジャマイカ

264 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 12:33:36 ID:Laa4pPzxO  
>>262  
写真を使って、以下の写真の中でリーチ目を答えなさい、とか？  
カルトにも程があるwww

265 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 13:23:08 ID:Cl2el55JO  
>>262  
三国志大戦の会社だけに、  
正解がそれぞれホウ統、徐庶、劉璋になる問題はANANで見た事がある。

しかし劉璋は一般人にはなかなか出て来ないだろ・・・。

266 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 13:30:55 ID:sWW7mAPb0  
貂蝉を答える問題が爆破で出たな。

恋姫十無双のおかげで即答できたがw

267 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 19:55:47 ID:VgXOyHzs0  
>>265  
劉璋あったなー。四択だったけど。  
吉川英治・横山光輝・蒼天航路読んでたから分かったけど  
こんな問題も出んのかーと印象に残ってます。

268 : ゲームセンター名無し : 2007/10/09(火) 23:55:00 ID:wjjqOgAl0  
劉璋ってあの劉備に国をのっとられたかわいそうな人か

269 : ゲームセンター名無し : 2007/10/11(木) 05:07:30 ID:FWQmNwUHO  
>>219 なんてSUBごときが出れば勝ちなんだ。男だったらTUBだ

270 : ゲームセンター名無し : 2007/10/11(木) 05:09:01 ID:FWQmNwUHO  
誤字った

271 : ゲームセンター名無し : 2007/10/11(木) 13:21:54 ID:IkYP4kpoO  
>>260  
確かに。  
どっちもどっちでクイズ廃人製造機って意味では同じだな。

272 : ゲームセンター名無し : 2007/10/14(日) 18:09:46 ID:ens9pfv0O  
プレイする割合としてはQMA7:3アンアンかな。  
どっちが面白いかって聞かれたらアンアンの方を言う。  
QMAはスポン1がなければやってないと思う。

273 : ゲームセンター名無し : 2007/10/14(日) 18:52:06 ID:pqwsNqMR0  
>>272  
俺もそんな割合でプレイしてるわ  
単にQMAのある店が家から車で30分で行けるからだけど  
ananの置いてある店はさらに同じくらいの時間で移動しないと行けん

274 : ゲームセンター名無し : 2007/10/15(月) 00:40:06 ID:/rrvgaXp0  
俺も似たような感じだ  
AnAnの方が楽しいけどプレイ回数はQMAの方がはるかに多い

理由1 : AnAnはクイズパワー及び勝率が下がるのが怖い  
理由2 : AnAnは連続してやると疲れるし勝てなくなる  
理由3 : QMAは100円2クレ(最大の理由w)

275 : ゲームセンター名無し : 2007/10/15(月) 01:56:31 ID:MdnVELeE0  
最近両方ともはまった人間だが、プレー数はやはりQMAのほうが多い。

ここで、たまに「AnAnは連続プレーだと疲れて.....」という話が出るが、  
自分の場合はQMAよりも疲れを感じないんだよな。少数派だろうか。  
(S下位スパでお気楽だからかな)

QMAは、精神的に蝕まれていくというか、明らかに疲れがたまるが、  
結局連コを重ねてAnAnよりコイン投入数が多くなってしまふ。

276 : ゲームセンター名無し : 2007/10/15(月) 10:07:36 ID:6HqqRb2O0  
俺も7 : 3  
理由はQMAはガラガラだけど、AnAnは混んでるから。  
どっちもガラガラだったらどうなるか分からん

277 : ゲームセンター名無し : 2007/10/15(月) 11:01:50 ID:wcG5uWwo0  
俺は8:2かな  
ホームのAnAnは冷暖房の噴出し口のところにありやがるから  
夏は寒いし、冬は暑いと最悪なんだよ

たまに遠出したらAnAnやるんだけどねえ

278 : ゲームセンター名無し : 2007/10/15(月) 22:32:58 ID:zw/YwjPg0  
>>277  
未来人発見 .

と思ったけど、北海道の人かもしれないのか。お手つきorz

279 : ゲームセンター名無し : 2007/10/15(月) 23:11:24 ID:oGF9/JZU0  
>>278

去年他のゲームが置いてあったときに経験してんじゃねーの？

280 : ゲームセンター名無し : 2007/10/19(金) 00:15:01 ID:UmAsE5kSO  
うちのホームは俺以外AnAnをやってる人がいない  
いつ撤去されるかドッキドキLOVEメール  
同じ市内でも3キロ先の繁華街へ行けばQMAより賑わってるんだけどな...

281 : ゲームセンター名無し : 2007/10/19(金) 14:43:46 ID:Rs7plty1O  
AnAnの全国大会って三国志大戦みたいな感じ (全国各地の予選で代表者選出 代表者で全国大会)になるんかな？  
多分無理っぽいと思うけど

282 : ゲームセンター名無し : 2007/10/24(水) 16:09:29 ID:O7eXEXGv0  
AnAnのクイズ形式は多答と穴埋めが好きだな  
何かトランプゲームをやっているような駆け引きを感じる

連想やビジュアルはわからんからポーっと見てたら  
先に相手に答えられるのがザラだが(・・')

283 : ゲームセンター名無し : 2007/10/24(水) 17:07:24 ID:bEc2rU3E0  
連想は『大和田さん壇さんで大和田さん』の気分でやると楽しいよ

284 : ゲームセンター名無し : 2007/10/24(水) 17:41:15 ID:p/VT87XB0  
これはナツカシスwww

ちなみに穴埋めじゃなくて虫食いだよ

285 : ゲームセンター名無し : 2007/10/24(水) 21:08:11 ID:/59T3ccp0  
>>283  
こんばんは、水島裕です。

286 : ゲームセンター名無し : 2007/10/25(木) 08:04:06 ID:CGvb7DRpO  
>>283  
某16分割クイズではダメでしょうか？  
(実際は12分割だが)

287 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 08:24:07 ID:ah+aWCqy0  
多答積み重ねクイズ超おもしろいな。  
それに引き換え、クマの方は追加と言ったら線結びみたいな微妙なのだしな・・・  
まあ、5に期待しよう。

288 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 09:41:14 ID:CE2aVYKLP  
QMAの多答と線結びはグロ問大量製造機だからな  
グロいとかえって楽しい形に逆手を取ったアンアンの多答はうまくやったよな

289 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 12:13:02 ID:YBXjVeL3O  
QMAの多答 線結び 順番当てのつまらなさは異常

290 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 13:11:13 ID:U1a80ica0  
運試しゲームに近いからな

たまたま当たるか、たまたま知ってる問題が出るかの

291 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 13:15:05 ID:6LuwetJf0

> たまたま知ってる問題が出るか

それを言ったらクイズゲーム自体が成り立たないじゃん

292 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 14:16:40 ID:tuHy3rO+0

>>291

難易度バランス的なことだろ。

予選などは6問しかないのに難問ばかり出ればたまたま知ってた問題が出た奴が抜かれるという・・・

293 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 15:44:03 ID:giEm0/fc0

線結びは面白いと思うがなあ。好きなジャンルだと最高に楽しい。  
満点取りやすいし。アンアンは遅答する奴が嫌いのでやめてしまった。

294 : ゲームセンター名無し : 2007/10/26(金) 22:33:59 ID:vdo4QofN0

> 好きなジャンルだと最高に楽しい。

確かにそうだけど、ここまでの壁が高いんだよなあ、グロ問題が多すぎて

295 : ゲームセンター名無し : 2007/10/27(土) 01:29:30 ID:kOgAwCNG0

QMA 4 はルート選択が大嫌いだ

3のころのように予選はランダムにしてくれよ

296 : ゲームセンター名無し : 2007/10/27(土) 01:32:26 ID:1cGRlzf0

>>295

予選 1 回戦

ジャンル: 芸能

ランダムクイズ

予選 2 回戦

ジャンル: 学問

ランダムクイズ

予選 3 回戦

ジャンル: ノンジャンル

ランダムクイズ

こんなんだったっけ?

297 : ゲームセンター名無し : 2007/10/27(土) 01:36:59 ID:kOgAwCNG0

>>296

何か勘違いしてるぞw

298 : ゲームセンター名無し : 2007/10/27(土) 01:40:03 ID:1cGRlzf0

>>297

いやでもそんな感じだった気がするw

2 だったかもしれんが

299 : ゲームセンター名無し : 2007/10/27(土) 02:26:52 ID:T59+QGHL0

>>296

懐かしいなQMA 2 だっけ

しかも最初の頃は

1 回戦ランダム 1

2回戦ランダム3  
3回戦ランダム5

のように特定のランダム形式しか出ない仕様だった気がする

300 : ゲームセンター名無し : 2007/10/27(土) 02:29:53 ID:kOgAwCNGO  
知らなかった  
ごめん2やったことなかったのよ

301 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 20:42:37 ID:wH7sezj60  
多答積み重ねの「地理・社会」で関東の人と対戦してる時に  
「関東にある施設」とか出るとつらいなあと思う関西人。  
でも今日は「近畿地方にある都市」でこっちが有利な問題が出た  
けど相手の関東の人も知ってて少しびっくり。ただ「草津市」は  
知らなかったようで押さなかったのだからこちらが勝ったけど。

302 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 20:46:24 ID:GSfcsS940  
>>301  
関東の人にとって草津は群馬の温泉のイメージの方が強いかもしれん  
あれは「市」ではないけど

303 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 21:04:37 ID:cXV4dlv00  
QMAはある程度の知識を必要とするから、アンアンでちょっと基本を覚えてから  
QMAをやるといいかもしれない。

304 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 21:42:07 ID:GSfcsS940  
A n A nはQMAに比べて知識要らないって言う人がいるけど  
最上級クラスだと最初の1行で問題文を予測できないと取られるから  
深い知識は必須だ

「和名をハダカカメガイという、  
『流氷の天使』とも呼ばれる  
海に棲む巻貝の一種は何？」

この問題ならたいていの人には2行目で押すと思うけど  
トップランカーは1行目で押すから、周辺知識も抑えておかななくては勝てない

305 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 22:02:58 ID:2gPEN3X+O  
>>304  
ハダカカメ...と出た瞬間に押されると思うw

ちなみにQMAだとこれを分岐させたグロ問がある。

306 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 22:08:36 ID:2gPEN3X+O  
>>301-302  
関東人だが草津市は知ってる。  
ここから東海道線が複々線になるところw

じゃなくて、東海道と中山道が合流するところだよな。

307 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 22:09:53 ID:u16ZYa7Z0  
>>306  
東海道線って関西のほうが線路が多いの？

308 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 22:46:23 ID:FO0Mm2NS0  
>>301

むしろ草津温泉が滋賀県だと思ってた元大阪市民の漏れ

309 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 23:18:18 ID:U3zOi8no0  
虫食い問題キライです。

3問目までお互い答えられず、4問目相手が誤答で  
終わったしょうもない一戦があった。  
以降全部負け続けです。

310 : ゲームセンター名無し : 2007/10/28(日) 23:20:10 ID:8V8z42UU0  
虫食いはいかに1枚目で取るかにかかっているからな

311 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 02:17:05 ID:R/EJNeCo0  
虫食いはもうちょっと考えて欲しい。  
空ける前から答え判るのとか在るし。  
そういうときに限って後攻で泣きを見るorz

312 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 05:54:06 ID:dc1FNhUn0  
>>307

関西は複々線の4線とも東海道線として、列車の種別ごとに走る路線を分けている方式。  
関東でいうと東武伊勢崎線の北千住～北越谷のような感じ。

関東で東海道線として走っている路線は複線の2線だけ。  
でも東京～大船を走る路線は東海道線の他に横須賀線と京浜東北線がある。  
東京～横浜は併走する京浜東北線が緩行線、横浜～大船は併走する横須賀線が緩行線、  
そして東海道線が急行線、と考えておいていいと思う。

313 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 08:33:22 ID:olx+SAC40  
>>312

横浜線は？

314 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 09:11:50 ID:uju7cgk40  
横浜線は八王子～東神奈川なので問題外

315 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 14:05:22 ID:Ju8hN0qL0  
今日、漫アゲのーみっく率高かった希ガス.....  
ていうか今日の「今日の問題」噴いた

>>305

確かに彼奴らの捕食姿はグロいけどねw

316 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 14:19:16 ID:6FyPgeU00

今日知ったが、QMA5のロケテやってるんだね。  
アンアンに移行してしまった俺みたいな人たちを、再び呼び戻せるものを期待したい。  
アンアンやったあとだと、QMAは緊張感に欠けてゆるい感じがするんだよね  
それにアンアンの広く浅い問題傾向が自分に合ってるというのもある

317 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 14:27:56 ID:sHy8ZtBY0

ドラゴン組の上にも組を作ってほしい。  
Ananは2つも追加されたというのに...  
聖書によると、竜を倒したのは大天使ミカエルらしいから  
セラフ組なんてのはどうかな？

318 : ゲームセンター名無し : 2007/10/29(月) 15:39:40 ID:h8/pQVYGO

せめて問題リセットでもこない限りは、  
本腰入れて戻ることはないだろうなあ

回収作業はもう疲れたよ...

319 : ゲームセンター名無し : 2007/10/30(火) 00:25:31 ID:t7Yql3fC0  
>>317

AnAnのリーグ追加は人の分散タイミング見て解放してるだけだと思ふ  
QMAも稼働初期はそうやってるっしょ

320 : ゲームセンター名無し : 2007/10/30(火) 07:43:48 ID:mJIQPYOi0  
QMA3のゴーレム組は結局開放されなかったな

321 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 04:28:21 ID:x7dl2p8j0  
>>818

よくそういう奴がいるが、リセットされたら問題数が少なくなるから  
あつという間に回収されて下のクラスまで百人一首状態になるぞ。  
問題数をどんどん増やしていったほうが良いに決まってる。

322 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 09:01:59 ID:Fn6u2LDB0  
445 名前 : ゲームセンター名無し[sage] 投稿日 : 2007/10/31(水) 00:44:24 ID:WRU1I4aR0  
判らんなら判らんといえよ、スキルの低い屑w

[ttp://bst01.s3.coreserver.jp/anana/all.html](http://bst01.s3.coreserver.jp/anana/all.html)

このデータに何の意味があるのかね？

323 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 10:15:15 ID:/VSSKQQB0  
>>316

私は個人的にはANANはプレイしません。  
ANについては早押し全然ダメ、キャラも今一つに見えてしまう。  
ジャンル、出題形式もQMAの方がバランス良く感じる。  
対戦途中でノンセクションにさせられる。  
各地域ごとのランキングが出ない。  
などがなじめない理由になります。ANファンの人にはすみません。  
今回のQMA5ロケを機に巻き返しをはかってほしいです。

324 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 13:00:00 ID:wh8BApgeO  
個人的にはジャンルと出題形式に関してはアンアンの方が上だと断言出来る

325 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 14:03:02 ID:V0q7D6EdO  
自分にとっての有利を、妥当としがちだ。  
瞬発力要さず、カルトQなら欠って感じ。  
早押しことじゃなくて、早押しって形式に、改善すべき何かがあると思う。An、誤答ペナあたりかな。

ア、欠問わず、一過性の知識に重きをおくべきでない。普遍的なことをより深く知ることのほうが大切だ。ゲームに惑わされんな。  
アニスポの問題回収とか、知識としての意味はあんのか。

326 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 15:54:39 ID:9iOcNXJx0  
>>325

問題回収から得た知識を一過性の知識、と定義しているのかな？  
ならば、なぜ「アニスポ」に限定しているのか理解できない。  
他のジャンルでも同じことが言えるはず。

また、回収した問題を消化することで物事を深く知ることができれば、  
その物事は立派な「知識」になるのではないだろうか。

百人一首的な覚え方で身に着けたものは「知識」とは言わないね。  
たぶん>>325が言いたいのはこの事なんだろうけれど、この点には同意。  
これは詰め込み勉強と一緒に、ただ、「クイズゲーム」で勝つにはこれが  
一番の早道なんだよな。まさにジレンマ。

長文スマソでした。

327 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 16:42:56 ID:AyMmOb/JO  
ゲーム性はギシアンの方がいいが、QMAはQMAでマジカ貯めたり担当変えたりという楽しみがあるからどっちも好き。  
しかしQMAの一回戦落ちのストレスは異常

328 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 17:10:35 ID:v/KaDdy+O  
>>324  
ジャンル分けはともかく、出題形式は比較のしようがないと思うんだが。  
基本的に制限時間に回答すれば良いIQMAと、早押しがベースになっているAnAnでは、  
方向性が違うわけだから、そこで生じる差を優劣とするのは間違ってる。  
個人の好みでどっちが良いというのはあるだろうけど。

AnAnは早押しベースだから、TVのクイズ番組の様なアトラクション的にできる反面、  
QMAの様な多種多様な出題形式は用意しづらい。  
逆にQMAは、頭脳を使ったパズル的な形式を確保できるが、  
どれも試験問題の様な感じになりやすい。

どっちが好きなのは人それぞれだし、比較自体が難しいんだから、  
『出題形式は が優れている』と断言するのは、聊か早計だと思うよ。

ぶっちゃけジャンル分けも好みの問題だと思うが。

329 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 17:37:35 ID:V0q7D6EdO  
>>326

~消化することで物事を深く知ることができれば  
まさにその通りです。

タイトル、出演者、著者の丸暗記も、まあなんかの役に立つけど、やっぱり中身大切だと思う。

19xx年のMVPやら、~の声優は、とかになってくると。  
これから数十年先も、MVPや新作アニメはその都度生まれるわけで、その辺りの文字列としての知識を、一過性だと思った。  
大事なものはMVP取るまでのドラマだし、アニメも中身だと思うし。

330 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 17:45:08 ID:ah6U0r9N0  
>>329  
つまりニュースクイズを結局実装しなかったコンマイGJと

331 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 17:47:02 ID:y3tzTZ69O  
アンアン派の人はクイズとは本来こういうものでこうあるべき、みたいな拘りが強すぎでは、  
これはリアルクイズじゃなく、たかだかゲーセンのクイズゲームなんだから力抜けよと。

332 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 18:45:06 ID:C5IWZ3Gk0  
よく丸暗記しても意味がないという奴がいるが、とにかく単語を詰め込むと  
その単語がニュースなどにあると気になって見てしまうなんてことがある。  
そして、そこからまた別の知識が入ってくる。つまりアンテナが増えるわけだ。  
短なる知識だけに留まることもあるが、生きた情報に生まれ変わることもある。

何も頭がない状態だと、知識の広がりようがない。そう思いませんか？

333 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 20:15:59 ID:WRU114aR0

てかね、強制喰らうのがかなわんなあと思うわけだ。

QMAはもう予選1発目&ジャンルが完全固定だから、苦手のが出るとどうにもならん。

An x Anは相手から苦手ジャンル投げられまくることはあっても、まったくそれのみになることは無い。

これだけはAn x Anのすぐれた所なんじゃね？

334 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 20:39:21 ID:YIA0zOYI0

>>333

一回のプレイで見ればそうかもしれないが、

やり続けていくと、苦手ジャンルが狙われる可能性のあるAnAnよりは、

ランダムで選出されるQMAの方が偏りが無いと思うぜ

335 : ゲームセンター名無し : 2007/10/31(水) 21:06:52 ID:IN6VwH9SO

>>333には全く同意出来ないな

336 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 00:20:49 ID:LoKZVda40

An a nは得点マイナスがあるのが面白い

QMAだと一度差付けられると逆転できないからなあ

337 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 08:09:06 ID:VmiTCX4ZO

QMAで勝てなくてAnAnに逃げた雑魚が、QMAの悪口言ってるスレ

に見える

338 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 08:28:19 ID:xNLwj9J30

逆にQMAで称号取っててAnAnではたいしたことない人もいるよ

もちろん両方強い人もいっぱいいるが

339 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 09:03:06 ID:wcC4S0bY0

正確には

QMA強い\AnAn強い      どちらにも文句言わない

QMA強い\AnAn弱い      黙ってQMAやってる

QMA弱い\AnAn強い      QMAを叩く

QMA弱い\AnAn弱い      本人の性能の問題だからどちらにも文句は言えない

1番タチ悪いのはQMAは弱いけどAnAnはそこそこ戦えてる人。

340 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 09:41:15 ID:n1+GgBDs0

>>339

一番タチ悪いのはanan弱いけどqmaはそこそこ強い奴だろ

素のクイズ力は低いのに百人一首状態で札を覚えまくっただけなのにクイズが強いと勘違いしてる奴。

341 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 09:45:28 ID:bSlwQh4y0

一番タチ悪いのはどちらかを叩こうと考えてるやつさ

342 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 09:48:19 ID:wcC4S0bY0

>>340

そういうやつはAnAnからはすぐに手を引いて黙ってQMAやってるから何の実害もない。

343 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 13:16:38 ID:3UazQD5RO

ワシントンとリンカーンの区別がつかなくても、紫式部と清少納言の区別がつかなくても、伊藤博文の画像エフェでたなかかくえいと答えても、佐渡島がどこにあるか知らなくても、伊勢湾が鹿児島にあると勘違いしてても、

回収しだいで強くなれるQMAが大好きです。

344 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 13:46:35 ID:ntvUZtiL0  
回収が威力を発揮するのはアンアンの方。QMAは全答できない自分が悪いと  
納得もできるが、アンアンは回答権が得られないから腹が立って仕方ない。  
しかもアンアンは問題数も少ないし。

345 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 15:08:26 ID:jZGjHkIG0  
AnAn 頭の回転の速さ  
QMA 知識量、記憶力

346 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 16:37:03 ID:5ebszEkQO  
まあ、国東半島が分からなくても医者のお卵になれたりアタックに出られるんだからなw

347 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 16:39:11 ID:wcC4S0bY0  
蛭雪の功 が読めなくても賢王になれますよ (但しスタンド付き)

348 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 22:16:53 ID:hOcgq8gzP  
>>344  
しかし半分ぐらいの形式は回収が難しい  
多答とかも

349 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 23:12:31 ID:rKkMW0IZ0  
俺はQMA宝石までいったが、すっかり飽きて現在はANAN派。  
何つか宝石になっても、達成感がないんだよね。  
弱い宝石がたくさんいるし。ANANのプロはやはり強い。  
もっと称号を実力を反映するシステムにしてほしいな。

350 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 23:18:31 ID:rKkMW0IZ0  
もひとつ言うと、問題のバランスはQMAとANANは  
どちらも偏ってるかなという印象。  
一般的なクイズ番組なんかと比較するとね。  
QMAは野球とサッカー偏重で、このふたつについての  
ディープな知識が必要だが、ANANは誰も知らんような  
超マイナー競技についてのルールなんか訊いてくる。  
ハイアライなんてスポーツ知らんてのw

351 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 23:39:40 ID:WGALmOKj0  
「ハイアライ」のスペルを出題するQMAは何なんだ？

AnAnは早押しだとしても問題文がトリッキーすぎる。

352 : ゲームセンター名無し : 2007/11/01(木) 23:40:35 ID:i87ICyph0  
早押しが耗のAnAnで分岐があるのは怖いよな

353 : ゲームセンター名無し : 2007/11/02(金) 00:43:17 ID:SPK2AZ1f0  
>>350  
ディープな知識よりはマイナーな知識のほうが  
クイズ番組的な問題には近いんじゃないかなーと。

354 : ゲームセンター名無し : 2007/11/02(金) 01:10:31 ID:syNpcPLz0  
これは一本取られたとおもた問題 (大意)

QMA 四択 : 某曲名と同じ表記の英語のことわざを日本語でいうと？  
AnAn早押し: 肉の種類はいろいろ。ハンコに(ry

355 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 06:24:33 ID:/QOp8xkNO  
>>344

本格稼働4ヶ月と5年を比べられもね...

それに別にAnAnは問題少なくないと思うけどな

ただ、AnAnの方が問題のブロック分けがハッキリしてるから  
少なく感じるだけじゃないか？  
確かに1日廃プレイすると、同じ問題が結構出たりする。  
そして3日くらいそれが続く。  
ただそれがある日プツリと無くなる。

こんなこと結構無いか？  
QMAでも少なからずあるけどAnAnは顕著に表れてる気がする。

356 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 07:27:18 ID:aFO2YBYK0  
ビジュアルの画像は同じ答えでもいろんな種類の写真があるな  
「野球」だけでも5種類以上は見た気がするw

357 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 13:07:11 ID:EubcF+Rs0  
折れは両方やるが、プレーしていてストレスが溜まるのはAnAnの方だな。  
QMAの場合、負けてもそれは折れの知識不足ということが多いため納得がいくが、  
AnAnの場合、誰でも分かる易問を押し負けで取られた上に遅答攻撃を食らう  
というパターンが多いのでいらいらさせられることが多い。  
まァAnAnは歴史が浅いゲームなので今後改善されていくだろう。

358 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 19:22:54 ID:BD0p/sCd0  
>>357  
>誰でも分かる易問を押し負けで取られた上に遅答攻撃を食らう  
遅答はおいといて前半の内容については、そういうゲームなんだと思いますが、  
それでストレスが溜まるなら、単に向いてないのでは？

359 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 19:51:30 ID:nBnMddcD0  
>>357  
確かに呆れるような易問がSSでも出るからな。  
上位リーグでアレは、シラケるからやめてほしい。  
あと四択もいらん。

今日は押したもん勝ちの易問続きの上に、  
くされ遅答屋(た ちんっていう十段)にまで出くわして最悪だった。

360 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 19:59:33 ID:BJqCvew40  
呆れるような易問なら相手より早く押して早く答えればいだけ。  
何も問題なし。

361 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 20:11:20 ID:DfQ9Amul0  
>呆れるような易問なら相手より早く押して早く答えればいだけ バカ

362 : ゲームセンター名無し : 2007/11/03(土) 22:36:26 ID:mX/LAPOc0  
問題を暗記して3文字目くらいで押せてことだろ

363 : ゲームセンター名無し : 2007/11/04(日) 03:43:40 ID:JAOVw/2KO

平均0.2とかの押し負けは勝率にして10%ほども差がつくと思う。

俺みたく56歳にもなれば っていうのは嘘だ。  
しかし、反射神経的なものには抗がえん。

格闘ゲームでもやって鍛えてこいってことか？

364 : ゲームセンター名無し : 2007/11/04(日) 13:51:26 ID:RNAg7I5wO  
早押しが苦手な自分はアアやってるとストレス貯まることが多い。  
QMAは反応が遅くても点数は低くなるけど答える機会がなくなることはないし。  
まあ同じ問題数答えて自分だけ予選落ちってことはよくあるけどそれはしょうがない。  
クマ問題は全然気にならない。  
むしろ他人が答えられない問題を答えられた快感の方が大きい。  
こういう自分にはQMAの方が向いてるんだろうな~。

365 : ゲームセンター名無し : 2007/11/04(日) 16:51:38 ID:DJYDqQFI0  
アニゲ・スポーツ・芸能のうちどれか一つでも  
絶対の自信があればQMAの方が楽しいだろうね

366 : ゲームセンター名無し : 2007/11/04(日) 18:26:02 ID:m9AFipB70  
アニ・スポ・芸どれも自信がありませんが、  
反応速度が遅いのでQMAやってます。

AnAnはもう挫折した。  
AnAnジャンルわけ自体は最高なんだけどなあ。

367 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 09:55:24 ID:a79NJ9P90  
AnAnにしたって暗記・回収はつきもの  
あとはボタンの早押しと解答権だが  
>>357の人みたいにストレス溜め込むので結局はQMAかな？  
ただAnのプロクラスは確かに並の強さではなくすごいので  
QMAの宝石クラスの区分けは一工夫ほしい

>>366  
オレとしてはAnのジャンルわけは雑学系が多すぎるので  
このわけ方はあまり好きではないので  
QMAのジャンルわけの方がなじみやすい

368 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 14:18:59 ID:dH/3M5ruO  
学校で12年間(場合によっては16年以上)習う事の集大成ジャンルと、  
ほぼ棒ふり玉蹴り問題だけで構成されたジャンルの  
比重が同じなんて、  
やっぱりクマのジャンル分けはあまり気に入らない。  
と、学雑バカの戯言と聞き流してくれ。

369 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 14:28:34 ID:cPSV0a7h0  
それがクイズってもんだよ。雑学には文句言わないんだね。

370 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 14:36:21 ID:kNMPGg2v0  
雑学は人生で見聞きすることの集大成といいそうだな

371 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 14:40:35 ID:W/OxrXg+0  
アニゲ芸能スポーツも見聞きするんだが

372 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 20:07:29 ID:sfc0H/+jO  
60になった時、わしが若い時らき すた、という作品があっただな と、胸張って語れる人物に

なって下さい。

373 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 21:29:03 ID:c6bGCxOc0  
23世紀ぐらいのQMA

次の古典作品のうち東京時代の平成文化に含まれるを全て選びなさい

- 1 『それから』
- 2 『にごりえ』
- 3 『よつばと!』
- 4 『らき すた』

ランカーの覚え方は記号が含まれるものを選択する

374 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 21:30:26 ID:kNMPGg2v0  
東京時代ってなんだよw

375 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 23:05:59 ID:9enV3nCd0  
いや、天皇のお住まいが東京だからだろうなあ

てか、アレが教科書に載って識者があーでもないこーでもないと議論するのかw

376 : ゲームセンター名無し : 2007/11/05(月) 23:56:08 ID:0JuFVKNdO  
明治時代、大正時代にはなんの抵抗もないけど  
昭和時代は時代を付けて呼ぶのに抵抗あるな。  
平成生まれはなんともないんだろうな。

377 : ゲームセンター名無し : 2007/11/06(火) 03:31:33 ID:YYJXZWeHO  
するわけない。10年後には紙屑の知識だって言いたかった

378 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 03:53:03 ID:uk1RsE91O  
AnAnの稼動状況は今どうなってます? QMAとくらべて流行っているのだろうか

379 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 03:57:18 ID:YhpzvYNq0  
満席だと「おっ」と思えるくらい  
しかしその場合対岸のQMAが過疎ってる

逆もまた然り

380 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 08:56:03 ID:o+p89ljQ0  
>>378

池袋に来ると真っ昼間からほとんどの店で満席だったりするぞ  
QMAは台数多いし若干の余裕があったりするけど

新宿、渋谷はそこまででもないのに

381 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 09:49:52 ID:QUJXhuNR0  
都心ではQMAより入ってることもあるね  
逆に郊外や田舎ではガラガラ QMAは田舎でもやってる人多いんだけどね

382 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 10:18:40 ID:NSueTUE60  
田舎は1クレ200円ってだけで誰もやんないよ

383 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 17:58:37 ID:+qLVQW/90  
クラブセガだと200円1playなのに  
少し離れたゲーセン行くと200円3play  
同じAn x Anなのに・・・

384 : ゲームセンター名無し : 2007/11/08(木) 18:42:21 ID:sfNeHigyO  
200円3プレイ! ?  
アンアンはまだ100円1プレイ以上はないと思ってた  
いいなあ

385 : ゲームセンター名無し : 2007/11/09(金) 03:19:43 ID:r92rnGCA0  
後払い系だと1割引ってのはあるよ。

386 : ゲームセンター名無し : 2007/11/09(金) 05:37:47 ID:SkAJP8F70  
店員の居る前で500円一気に入れると1クレ、  
1000円だと3クレサービスしてくれる店があるが、  
実際に頼んだことはない。

タバコくさいからあんまり行かんゲーセンだし。

387 : ゲームセンター名無し : 2007/11/09(金) 23:29:11 ID:TOkOroNH0  
An x Anは計算系のグロ問がやばい。  
数学苦手の自分涙目www

388 : ゲームセンター名無し : 2007/11/09(金) 23:33:46 ID:Rzi6cfMT0  
>>387  
計算むずいよなw  
特に積み重ねだと単純な四則計算でもパニックってしまう

389 : ゲームセンター名無し : 2007/11/10(土) 00:54:50 ID:+978XJeTO  
数学が苦手って訳ではないが制限時間があるとあわててパニックって簡単なのも見逃してしまったりしてる...

390 : QMA元鉄屑賢者 : 2007/11/11(日) 07:47:44 ID:hKSNBD2V0  
だから早押しで勝負が決する阿南がいいんじゃないの

391 : ゲームセンター名無し : 2007/11/11(日) 23:54:34 ID:qlvMXd7r0  
まあね

392 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 21:16:39 ID:cjLwvyRD0  
もしQMA5でジャンル分けが変わって、アニゲ偏重から  
もっと一般向けの仕様になったら、AnAnからQMAに  
プレイヤー流れるかもなと思っていたんだが、  
ヲタ優遇路線には変化ないみたいね。無用の心配だった。

QMA=キモヲタクイズ、AnAn=一般人クイズってことで、  
区分けが出来ていいな。

393 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 21:26:43 ID:Oa5CIWoF0  
しかしプレイ人口を考えるとむしろキモヲタこそがゲーセンにおける一般側...

394 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 21:27:40 ID:gFGGyj860  
女性誌に広告のせるくらいだから、アンアンはその辺意識してる。  
そしてそれでいいと思う。

395 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 21:34:05 ID:k5SPkcFb0  
一般客というとプライズやらプリクラ、あと太鼓の達人とかそのあたりプレイする人だな  
イスに座ってプレイするタイプはまずやらない

396 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 21:38:03 ID:Oa5CIWoF0

ゲーセンの入り口付近に置かれてるものが一般客目当てと考えていい。  
音ゲーやクイズ系は少し奥まった所にある。  
全部がそうとは言わないけど。

397 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 22:23:57 ID:vJgY9uWrO  
なぜ

QMAよりはるかに、つまらないアヘアヘが、高いのかわからん

しかも常に過疎りまくってるし

398 : ゲームセンター名無し : 2007/11/12(月) 22:27:16 ID:k5SPkcFb0  
>>397  
マジレスするとAnAnはセガに1プレイごとに何円か徴収されるから

QMAは月額だから100円2クレとかやりやすい

399 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 00:35:29 ID:T8wJ7XM8O  
都会のアンアンは姉-とか一般人wで盛り上がってるの?いいなあ  
地元のアンアンなんて軒先風とオッサンしか見たことないよ...  
この前そのオッサンに物凄い勢いで振り向かれてキモかったし

400 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 00:51:52 ID:WwG+FPR6O  
>>399

遠征が好きで各地のゲーセン回ってるが、カップルの数はQMAの方が圧倒的に多い  
女子高生や女子大生にウケがいいのもQMAだな  
新規プレイヤーを取り込みやすいデザインとキャラクターってのが大きいだろう

アンアンはやってみるとおもしろいゲームなんだが、最初の一回をやる気が起きないという声が多いらしい  
まだまだ始まったばかりのゲームだからこれからの改良に期待

401 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 10:40:21 ID:s5j5qn4ZO  
問題1文字も読まなくても正解できる仕様な限りギシアンやる気しないな

402 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 11:49:16 ID:Yr+sulmn0  
確かに早押しで4択って何だよそれと思う

403 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 13:27:33 ID:dY/9bz9cP  
>>392

QMAは5で「キャラのアニメーションをアニメ制作スタジオに作ってもらいました!!」とか  
やってるからもう戻ってこなさそうだなw  
お互いどんどん別の道を行きそうだ

>>398

ソフト・基板の部分はリース扱いで筐体のガワだけを販売してるから  
月額30円取られる代わりに筐体の価格が安いシステムだな

>>399

時間帯にもよるんじゃない?  
19時だとカポーだらけだが23時とかだとおっさんとかもいる。

404 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 22:01:48 ID:fJRi+8vg0  
女性層から一般人までライトでも楽しめる  
An x Anプレイヤー

-"ミ;人ノハリ; ' ` ミ /:..... \  
 >ミ/ ' ` ミ |:.....|\_|\_|\_|\_|  
 了| "~、 " ~" {'; ;}。 |:.....ノ \,) ,, / \、  
 "7' ' ' }ミ: { |:( 6 - )  
 | / リ\* |ノ ( ( o o ) ) マニアックな問題  
 + i ( }イ | < 3 ノ 濃い世界観  
 ' ---- /|+ \ ノ まさに俺達のために  
 \ / | \ \_\_\_\_\_ / あるようなゲーム  
 'i-- ' |: QMAプレイヤー

数ヶ月前はセガ職員による煽りAAだと思ってたんだけど  
 今じゃ見事にこのように分かれるとは思ひもし無かったよマジで

405 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 22:13:41 ID:N8/ntdVd0  
 でもなあ、ananは最後まで問題見れば分かるんだけど  
 その前に押されるからなあ

それがananの最大の欠点

406 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 22:41:06 ID:ItVn6Grd0  
 >>405  
 欠点かよ?!ww

407 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:04:14 ID:qs4jvt640  
 >>405  
 お前は何を言っているんだ(画像略)

408 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:25:04 ID:GDHgett30  
 そのうち欠点も改良されるだろ。

409 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:25:44 ID:sELPTQi/0  
 欠点じゃないだろ

410 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:27:33 ID:MR/qFCj30  
 >>404  
 女性層とライトプレイヤーはQMAの方が多から見事にわかれているとは言えんな

411 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:30:10 ID:N8/ntdVd0  
 >>406-409  
 だって勝てないんだもん

412 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:37:45 ID:s82jfb00  
 >>403  
 anan QMAの順で始めた俺はanは女、QMAは男を選んだんだが  
 男はマジ全然動きがなくて詰らんな・・・

413 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:53:16 ID:iYzabCjK0  
 QMAの立ち絵はもう見飽きたよ  
 ちびキャラカスタマイズしても試合中見れないし  
 3Dにしてくれ

414 : ゲームセンター名無し : 2007/11/13(火) 23:59:37 ID:mR8UiUag0  
 まあ、早押しが苦手だったり、頭の回転が遅めだったりな人には  
 それが欠点に思えるだろうなあ。

多くのプレイヤーは、それが利点だと感じてるだろうけど。

415 : 411 : 2007/11/14(水) 00:10:29 ID:GA8tJNui0

>>414

そうなのかもしれん

基本的には問題全部見てから

じっくり考えるスタイルでプレイしてるのが多くて

416 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 00:19:02 ID:ytO2yCyl0

アンアンはスポーツ

判断力と反応力、それと一番大事な基礎体力（知識量）

マジアカはボディビルみたいなもんで

とにかく体を鍛えあげるのが目標 スポーツとは違う

417 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 00:23:38 ID:TpsJEkrM0

早押しといっても、難しい技術が要るわけじゃない。

ようは慣れた。

誰でもその内、慣れてくるよ。

爆破クイズも連想クイズも。

ランカークラスになるには、素質がいるかも知れないが。

で、慣れたら同じ形式で、エフェクトだのタイピングだの

淡々と文字入力するのが物足りなくなるかも知れない。

俺はそうなってしまった。

418 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 00:32:10 ID:ytO2yCyl0

早押しと虫食いは最初の頃かなり苦手だったが

だんだん苦手意識消えてきた

やっぱ誤答を減らすことに尽きるね

ダイブは決まれば気分いいけどトータルで見るとかなりマイナス

419 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 01:31:49 ID:tpj+D1/10

QMAで何年ぶりのゲーセン通いをしたんだが、ドラで2~3落ちばかりになって挫折した。

で、AnAnはPOPに「必ず3回対戦できる！」って書いてあるけど、0勝2敗で迎える第三戦ほど空しいものはないな。

とはいえ、私みたいなライトプレイヤーには、AnAnの方が1クレの密度が濃いんだろうな。

420 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 01:41:36 ID:7Xy837Kh0

0勝2敗でも

- x x

-

- x

x -

とかだったりすれば

最後勝てば得失点差次第で望みはあるよ

421 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 05:11:45 ID:D4qyhRgS0

QMAがいかにクソでAnAnがいかに神ゲーかが嫌というほどわかるスレですね

422 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 05:13:08 ID:sEo3sb3H0

どっちもどっちだよ

423 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 08:11:59 ID:YSuf0zBB0

- x x

-

-

-

424 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 11:09:51 ID:xpvvHewj0

>>410

QMAやってる普通の女、見たことないんだが...

425 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 11:54:21 ID:HW8D77Ue0

早押しは全部わかっているけど、押しが遅いと完封負けになる。  
ウルトラクイズ好きだから、早押しは憧れだったが実際にこれを喰らうと精神的ダメージはでかい。

初心者向け要素として、回答権の保証を取ったのがQMA、対戦数の保証を取ったのがAnAnといえる。

426 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 12:28:44 ID:2xR95AOjO

>>424

どこにでもゴロゴロいるだろ

427 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 12:47:21 ID:Xb8lwlblO

いないいない、カップルはたまにいるが、独りで座ってる女は見た目一癖ふた癖ある

428 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 14:06:52 ID:T8opJB34O

>>427

それはAnAnでも、というか大概のゲームではそうなる。  
あと見てる側が先入観的なイメージを持ってて、それに合わない相手が一癖あるように見えてしまうって面も否定出来ない。

普通の女の子が一人でやってて違和感ないゲームなんて音ゲーとかムシキング系ぐらいじゃね？

429 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 14:26:22 ID:ytO2yCylO

ゲーセンに一人で来る女は全員違和感ある

430 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 15:19:55 ID:Xb8lwlblO

今どき音ゲーなんて痛い女しかやってないじゃん  
回りに男が集まってきたと思ったら『ヒメ』とか呼ばせてたりw

431 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 15:55:10 ID:o7XMTwvW0

ちょっと前にボボボに昼間行ったら、ものすごい美人のお姉さんがひとりでやってた。  
六本木だとああいうお姉さんがやることもあるんだなと感心したな。

432 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 16:22:02 ID:rKT2iuLP0

たまにはそんなこともあるな。  
普段はQMAはエアロ、AnAnはボボボの人が必死でやってて近寄れないよ。

433 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 21:11:41 ID:ehVkgBD0

AnAn、QMA、ヘキサゴン2の3つは  
同じところが問題作ってるっぽい(一部かも知れないけど)  
ANANで見た問題をヘキサゴン2で見たし、QMAで見た問題をヘキサゴン2で見たことあるし。

434 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 21:51:41 ID:2xR95AOjO

>>433

QMAの問題がアタック25、高校生クイズ、タイムショックでも出たからそれも同じだな  
ということでクイズの問題被りはあって普通、なぜそんな結論になったかがよくわからん

435 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 23:19:51 ID:YSuf0zBB0

>>433

問題文をそのまま流用しているかは知らないが  
半分はおそらく正解だな

436 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 23:45:43 ID:ehVkkeBD0  
>>433

今日のヘキサゴン携帯サイトの「予選ペーパーテスト」で  
「双六のゴールと寿司屋のお茶、共通する呼び名は何？」みたいな問題が出てて、  
これとそのまま同じ問題をQMAのタイピングで見たことがあるんだよ。  
いくらクイズの問題が似たものが多いと言っても  
こういう問題はなかなかかぶらないでしょ？

437 : ゲームセンター名無し : 2007/11/14(水) 23:50:29 ID:4BycezDu0  
>>436  
普通にかぶりそうじゃないか

438 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 00:06:08 ID:fZeRpwNP  
クイズの外注が問題使い回なんかしてたら大問題だぞw

439 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 00:12:45 ID:7iy4pZA50  
そもそもアンアンは業者雇ってるの？  
初心者が作り出した的な問題や有り得ないミスが多すぎる

440 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 00:47:42 ID:q3yG4mhL0  
>>435  
AnAnとQMAはおそらく別。

QMAはここだが  
<http://www.7-days.co.jp/works-quiz.html>

AnAnはこのようだ  
<http://www.7wonders.co.jp/gyomu/index.html>

441 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 00:56:52 ID:8HldzX7S0  
まったくかぶりなしの問題数数万問のゲームが作れたら奇跡だよ

442 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 01:09:34 ID:GSyn+euY0  
QMAの問題作ってる会社の、この業務実績どうなのよw  
<http://www.7-days.co.jp/works.html>

443 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 08:44:34 ID:KFzD6sjg0  
QMAの問題制作会社のスタッフ紹介、  
じっくり見ると物凄い青っぷりで笑うしかないな

444 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 10:46:43 ID:fZeRpwNP  
>>440  
7はクイズ作家が好きな数字なのかw

445 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 10:47:59 ID:OktwH7oK0  
どんな人間が作ってしようと、  
問題のミスがなければ良いけどね

446 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 14:56:38 ID:94UapczjO  
QMAは、アニゲひいて即死連発がイヤでAnAnに流れて来た。  
アンアンのほうが、ジャンルと問題難易度が俺に合ってるんだよな。

447 : ゲームセンター名無し : 2007/11/15(木) 15:55:29 ID:dFiwXcz20  
>>441

過去のクイズ番組で使われたネタは、かなり出てくる。

時事ネタなどは時間経過によって、最初に出題された時から正解が変わっているのがミソ。

448 : ゲームセンター名無し : 2007/11/16(金) 05:43:35 ID:39q2opgNO  
ウルトラクイズの優勝決定問題は殆ど実装済み。みたことがないのは、たけしくんハイ！とオッペケペー節だけだな(自分が見てないだけ?)

449 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 10:06:51 ID:ZiPpj5Y0  
QMAがいかにくソでAnAnがいかに神ゲーかが嫌というほどわかるスレですね

450 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 10:22:26 ID:HCTS+9X50  
>>442  
スタッフ紹介はないわー  
一応HPって会社の顔だろ  
誰も気付かんのか

451 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 10:30:53 ID:djlv+lr4O  
>>449  
ソースZIPで

452 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 17:27:27 ID:WcKXBwIF0  
>>449  
SEGA社員乙

453 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 21:15:33 ID:JkBqFyWg0  
>>449  
んな糞な早押しボタンでなんかやってられるか！  
てなわけでANやる気なしの俺です

454 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 21:22:10 ID:6t0mvuju0  
早押しは男のマロン

455 : ゲームセンター名無し : 2007/11/18(日) 22:56:34 ID:MelOgZIF0  
>>421  
>>449

456 : ゲームセンター名無し : 2007/11/19(月) 00:53:00 ID:L4TZ+UMd0  
QMAのドラゴン組からAnanに帰ってくると  
マジ天国を感じるわぁ...  
ドラゴン組は(自分の得意な)アニゲでさえ地獄だからなぁ...  
SSリーグでも「あれ?こんな簡単だったっけ?」って感じる。

ただ、Ananは計算問題のきついのがあるからなぁ。

457 : ゲームセンター名無し : 2007/11/19(月) 01:37:15 ID:h1czQml/0  
奪取でグロいのが続くと両者固まるよなw

458 : ゲームセンター名無し : 2007/11/19(月) 03:26:50 ID:qCpCSHm50  
そうかな?俺はドラの方がやっぱ楽しいかな。・・・相性?

459 : ゲームセンター名無し : 2007/11/19(月) 16:01:53 ID:rPZJFzm00  
十段のうちAnAnのほうがぬるいんだよ。  
でもプロアン維持のキツさはドラゴン組維持より難しいと思う

460 : ゲームセンター名無し : 2007/11/19(月) 19:03:15 ID:gVeSLXNP0  
>>459

落ちてから戻すのがまたキツイしな  
フェニ ドラ復帰なんて最速1ゲームだし

461 : ゲームセンター名無し : 2007/11/19(月) 22:23:56 ID:WMD4jlrj0  
エンターテイメントやスポーツは、  
一部の楽器やスポーツ雑学でまだ救われてる。  
くぼたとしのぶって、どんなお笑いコンビなんだよ。  
クマだと、正解率4割切ってる。それでも全員知らない問題ザラだから、  
0点12位勝ち抜けとか、たまにやる。

難易度が中途半端に低い問題ばかりだから、  
相手ばかり知っててこっちは全部知らない。

どっちの状態がいいのかもわからない。  
あると困るジャンルなのは自分的に確定。

462 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 00:16:16 ID:vbhJS5HE0  
153 名前 : ゲームセンター名無し [sage] 投稿日 : 2007/11/18(日) 17:01:49 ID:WCkXBwIF0  
verうp後初めてやったんだが、完全に改悪じゃないのか？  
ランダムが全部2倍になるとか、運要素うpとかあほか。  
あとランダムでジャンル偏りまくって死ぬの嫌すぎる。  
プレーオフで苦手ジャンルが8つくらい出てほぼそれだけで負けとかGASE。  
ってか同ジャンルマッチならランダム要らないだろ。  
同ジャンルマッチのランダムほど運ゲーといえるものはないな。  
あと馬鹿押し四択いらね。  
多答いらね。積み重ねとかお互いにパーフェクトが続くと双方0点終了もあり得るのに。  
フィニッシュはもはや先攻ゲー。  
虫食いはいうまでもなく運。

結論 : AnAnは運ゲー

155 名前 : ゲームセンター名無し [sage] 投稿日 : 2007/11/19(月) 03:00:48 ID:OCUJ4ppj0  
運ゲーと言えばQMAだろ。

初戦にアニゲ、ほぼ13位~16位確定。  
2戦目にアニゲ、ほぼ9位~12位確定。  
3戦目にアニゲ、ほぼ5位~8位確定。  
最後までアニゲなし、1~4位確定。

キモオタプレイヤー以外は  
どこにアニゲが来るかの運ゲー。

463 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 02:02:59 ID:cZOdTRNIO  
クイズ系好きだけど、知識があまりない俺にとっては  
AnAnの方が金が持つから好きだ  
最低でも10分くらいは、楽しんでいられるからね  
QMAなんて一回戦で負けたら、五分と持たないw  
座ってすぐ席離れたら、あいつカスじゃねw的な  
空気が辛いw  
あとタイマンで競いあうQMA以上の殺伐感がキモチイイw

464 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 02:11:22 ID:UKvYU8Rw0  
>>461  
窪田と忍? w

465 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 02:12:37 ID:3mkBzN950

>>462

どこからのコピペかは知らないけど、  
>>155の「QMAは運ゲー」のレスはまさにその通り。  
俺がQMAから足を洗ったのもアニゲのお陰。

しかし、AnAnにも漫アゲのジャンルがあるんだけど、  
不思議にキモイ問題が余りでない気がする。  
声優を問う問題でも答えが神谷明だったり、  
手塚治虫の漫画やディズニーアニメの問題が結構あったり、  
相手に正解されても「なるほど」と思うような答えが多い。

QMAのアニゲのキモさは、声優問題とか、変な少女向けアニメ  
に関する問題（プリキュアなんとか、とか）とか、  
キモ系の問題が結構出ると、それらの問題を多くの回答者が  
正解してくるところにあるんだよな。

466 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 02:23:14 ID:fuaPnsU4O

>>465

QMAのアニゲも1の頃はまだ健全だった。  
3あたりからおかしくなり始めた気がする。  
マニアックな特撮、マニアックなロボットアニメ、  
そして最後には大人向け深夜キモアニメにギャルゲー、声優にラノベ。  
ここだけいつの間にかカルトQだ。  
AnAnの漫アゲは8ジャンルのうちの1つなのと、ランダム区分がないから、  
QMAみたいな間違いは犯さないと思う。

467 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 02:38:50 ID:UKvYU8Rw0

QMAは早押し要素がタイピングでしか無いから問題を難しくするしかないからなあ……  
何だよバリオン数って（滝汗）

468 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 06:45:40 ID:S6cojli90

QMAのアニゲは全くわからん、それ以上にエンタメがわからん。  
AnAnの方がクイズゲームとしてよくできているのでAnAnに移ったと思っているが  
もし自分がQMAランカー並みの結果をQMAで出してもやはりAnAnに移った  
だろうと思いたい。

469 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 07:34:47 ID:79owJScR0

>>465-466

アニゲ撲滅スレに長文と呼ばれる過激派がいるんだけど、  
その人ですら「キモイ問題は実は数が少ないから大して問題じゃない」って言ってるんだけどな  
あ。

470 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 07:55:51 ID:DyFlrgAD0

>>469

QMAはアニゲ以外叩く場所の無い完璧なゲームだから多少誇張しちゃうのもしょうがないよ

471 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 08:05:00 ID:W463DQcl0

>>470

キモヲタ乙

472 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 09:08:06 ID:gm5Xb7hiO

>>467

パイバル観測とかなw  
院行っててもわからん…

473 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 09:45:44 ID:Mv7MjkwF0

そこら辺言い出したら、クイズゲームは全部運ゲーになるなw

>465の後半部分なんか、  
俺の知らない問題はクソ問といってるのと同レベルだぞ

474 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 12:05:53 ID:7gvrlbm6O  
>>

475 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 12:07:19 ID:7gvrlbm6O  
誤送信ごめんね

>>465はツッコミどころ多すぎてどうしようもない

476 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 12:32:43 ID:NTWkeTAQO  
手塚治虫の話はヨソで話題にすることもあるがプリキュアやハルヒはまずない

477 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 14:21:54 ID:fuaPnsU4O  
プリキュアは、小学生の女の子がいる家庭なら  
普通に話題になると思う。男の子なら特撮とか。  
でもハルヒみたいな深夜アニメは、人を選ぶからなあ。  
そこが普通のアニメと深夜アニメの越えられない壁だと思う。  
前者をクイズで出すのはありだけど、  
後者を出すなら、せめてタイトルと主人公と原作者くらいで  
止めていただきたいと思う。

478 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 17:05:36 ID:dc6zeoLZO  
マイノリティに支持されている分野をクイズにはいけない???  
一般人と話をする際に話題にしないものはクイズにはいけない???  
随分と立派なクイズ哲学をお持ちで。  
少なくともQMAはカルト化がかなり進んでるんだから、アニゲだけ揚げ足とるのは  
ナンセンス極まりない。  
アンチヲタの遠吠えにしか聞こえない。

と、アンチアンチヲタの俺が言ってみる。

479 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 17:14:42 ID:RwtlAtwg0  
てーか、乳揺れのあるゲームやって「ヲタは嫌だ！」はねえだろうよ、とw  
An x Anがある以上、今や「他に選択肢が無いから」って逃げは使えんぜw

480 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 17:18:13 ID:Gq14L4op0  
そうそう、アニゲももっとカルト化だ。  
そして、数学、化学、物理学の3ジャンルも追加しようぜ。  
これだけ奥の深いジャンルが独立してないのはおかしい。  
サッカーは、国内、欧州、その他の3つのサブジャンルに分離  
映画も、国内、ハリウッド、欧州の3つのサブジャンルに分離しよう。

>マイノリティに支持されている分野をクイズにはいけない???  
>一般人と話をする際に話題にしないものはクイズにはいけない???  
>随分と立派なクイズ哲学をお持ちで。  
>少なくともQMAはカルト化がかなり進んでるんだから、アニゲだけ揚げ足とるのは  
>ナンセンス極まりない。

まったくその通り！

481 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 17:24:31 ID:iL9qqOpl0  
キモヲタが氣勢上げてるよw

482 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 17:33:12 ID:Gq14L4op0

619 名前 : ゲームセンター名無し[sage] 投稿日 : 2007/11/17(土) 01:04:01 ID:RYSjDQtw0

ジャンル「法律」 商法、刑法、民法など  
ジャンル「医学」 臨床、社会医学、東洋医学など  
ジャンル「外国語」 英語、スペイン語、ドイツ語など  
ジャンル「宗教」 キリスト教、仏教、イスラム教など  
ジャンル「ギャンブル」 競馬、競輪、競艇など  
ジャンル「ラーメン」 東日本ラーメン、西日本ラーメン、インスタントなど  
ジャンル「乗り物」 鉄道、車、戦車・戦闘機などの軍事系など  
ジャンル「音楽」 洋楽、邦楽、クラシックなど  
ジャンル「三国志」 魏、呉、蜀など  
ジャンル「ジャニーズ」 スマップ、TOKIO、V6など  
ジャンル「お笑い」 漫才、吉本、コントなど  
ジャンル「ペット」 犬、猫、爬虫類など  
ジャンル「深夜アニメ&ギャルゲ」 深夜アニメ、声優、ギャルゲなど

これプラス、「数学」「化学」「物理学」だな。

483 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 18:30:58 ID:FFjBPPW20  
なんかAnAnやっている連中って優等生气取っててむかつくんだよな・・・

484 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 18:34:29 ID:Sv3nuzT20  
QMAの連想で

ガクエン退屈男という永井豪の漫画が存在することを  
知った、というのがAnAnの  
多答積み重ねで役に立った...なんてことがあった。

485 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 19:51:35 ID:RwtlAtwg0  
>>483

しょうがねえよ。  
抛り所となる評価対象がQMAしかないんだし。  
ただ、ドット絵だけはAn x Anに軍配上がるだろうよ。  
あっちは乳揺れとかのキモイ描写はねえからな。

486 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 20:03:27 ID:FFjBPPW20  
>>485

その絵がQMAに対するあてつけみたいでむかつくんだよ  
僕達はQMAみたいなオタク向けとは違って健全ですみたいな感じのオーラを出していて気に入らない  
それを使っている奴等もアニメ絵叩きする糞ばかりだし

487 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 20:14:06 ID:6C0nx8ID0  
AnAnは楽しいが名前がダサい。

QMAは普通だが勝てない。  
AnAnの名前のダサさは異常。

ビジュアルがむずいのは確実にAnAnだと思う。  
相手が「なんでそこでわかるんだ！」というタイミングで押しやがる  
なんで「電池」なんだよ  
2文字目さんずいへんしか見えなかったじゃねえかあqwせdrftgyふじこ

488 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 21:55:17 ID:GTqZQznX0  
>>487

答えが「電波」かもしんないって躊躇するかもの段階だけど、

[ぱ]がなかったから即決したのでしょうか。  
さんずい意外の粗片も実際は見てるから、相手に迷いはないと思う。

489 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 22:01:14 ID:AkDMpKZo0  
1文字+類推で押す人には十分押せる範囲なんだろうな  
さんずい以外で少しでも見えてたら押せるかもしれないが  
実際に見えてるかどうかは場数次第かな？

490 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 23:43:52 ID:kcP6et9g0  
アンサー×アンサーは名前が名前だけあって  
富樫義博関連の問題がよく出るので嬉しいw  
QMAは富樫の問題あんまり出ないよな

491 : ゲームセンター名無し : 2007/11/20(火) 23:47:22 ID:/fvjCPUh0  
QMAはゲーム全体からヲタ臭がして少して飽きた。  
そんな俺はAnAn廃人。

492 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 00:04:58 ID:kcP6et9g0  
アンアンで勝つには運動神経が必要だな  
ある意味全ジャンルがスポーツw

493 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 02:41:35 ID:JiU4y7H70  
>>487  
ってかささんずい「へん」ってなんだよw

494 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 02:48:57 ID:2lZXZer30  
自分はQMAのアニゲは即死だったが実は結構感謝してる。  
相手の誤答で回答権を得たときなどAnAnで結構答えられる。  
「オジャマジョドレミ」とか「なんとかオンプ」とか、それが何を意味  
してるのかは一向に解らんが

495 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 02:57:22 ID:Nf/Bvf9F0  
>>494  
あるあるwwwww  
QMAはゲージが15444だけど、  
さんざん踏みつけられた経験が、  
AnAnではめっちゃめっちゃ役に立ってる。  
AnAnでも漫アゲが苦手ジャンルになってて、  
相手に出されることも多いけど、  
実際に対戦してみると、ほぼ互角に戦えたりする。

496 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 03:02:35 ID:2lZXZer30  
>>495  
ですよ。  
これで私の好きな「グラップラー刃牙」と「野望の王国」の問題が出てくれれば文句はないのだ  
が。

497 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 03:15:04 ID:w1TF8ErA0  
俺も苦手なQMAのアニゲ問題を泣きながら丸暗記したことが  
AnAnでめっちゃ生きてるわ ありがとうQMA

498 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 07:50:46 ID:GFdk+U3Y0  
>>440  
セブンワンダーって2chでも噂になる長戸氏の会社なのね。

499 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 09:27:34 ID:NDXD06TE0

>>488-489

正直全然見えん。

あのちっちゃいのが15個くらい開いたところで「純粹」とかアホかと  
ダイブする勇氣もないし

あれに比べたらQMAのエフェクトは超見える。

>>493

言うよさんずいへん > <

500 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 10:18:06 ID:xR5VgWDd0

>>494

> 「オジャマジョドレミ」とか「なんとかオンブ」とか、それが何を意味  
> してるのかは一向に解らんが

ワタよ w w

俺もそう。QMAでワケの分からないアニメ用語(?) つか文言に  
たくさん接したため、それがここぞというところで生きたことがある。  
もちろんAnAnでね。QMA & AnAnをやるようになってからも、  
アニゲだけは興味の対象からはずれたままだが不思議に知識は増える。

501 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 10:26:01 ID:A6iVvKS+O

別に笑うところじゃないな

502 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 10:29:36 ID:uKDI/pi5O

ふざけるな! 何で阿南プレイヤーが熊に感謝するスレになってるんだ!  
これだから! これだから阿南プレイヤーは!!

503 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 12:09:01 ID:QDkK3bXW0

感謝じゃなくて馬鹿にしているんだよこいつらは、QMAはアニゲしか能の無いゲームだってね

オジャマジョドレミとかタイトルを知っている癖にわざとカタカナで書いて知らないフリしてい  
るあたりが最高にいやらしい

AnAnやっている奴等はQMAやるんじゃないよ

504 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 12:28:34 ID:/bGsmQn80

>>440

主要取引先にセガはないけど本当かな?

505 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 14:57:51 ID:c3W/kzGE0

>>503

別にQMAを馬鹿にはしてないし、アニゲしか能がないとは思ってない。

文字通りQMAのアニゲに「感謝している」のであって、他意はない。

もしそこに何か別の意味を読み取ったとしたら、

それは単なる被害妄想だと思うよ。

時が経てば、今度はAnAnの漫アゲ問題で覚えた答えが、

QMAのアニゲで役に立つこともあるだろうし。

506 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 15:04:47 ID:XEf0XTBn0

俺は丸暗記厨だけど、アニゲに限らずQMAで覚えたことはAnAnでもめっちゃ役に立ってる  
よ。

問題と解答だけ覚えてもそれは知識ではないと書かれてるのを何度も見てきたし

自分でもそう思ってたけど、以外に丸暗記侮れないなと思った。

507 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 18:25:12 ID:l/dJOYoX0

クイズの出題範囲なんて、ほぼ無限といえるから

丸暗記こそクイズ道の本道でしょう。

丸暗記できる脳力が必要。

508 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 19:05:50 ID:9yfP0ML10  
無知自慢は痛いよね

509 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 19:11:24 ID:LlvyN+560  
>>504

東京新聞のクイズゲーム記事に、QMAとAnAnが出てきて、  
セブンワンダーズの社長が取材に答えていた。

QMAは明らかに違うし、他にクイズゲームも無いようだから、消去法でそうじゃないかと。

510 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 20:13:04 ID:MWd4sy1r0  
久々にQMAやってきた。

正直なんで俺こんな難しいゲームやってたのかと.....  
えげつない(・・´)`)  
勝てない(・・´)`)

511 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 20:26:28 ID:Qs47NnGE0  
>>508

おぬしはSMプレイが好きと申したか？

512 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 20:43:35 ID:8TojDhyR0  
>>510

それは残念だったな、AnAnの連中にでも慰めてもらえよ

513 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 22:18:54 ID:OraerZSz0  
QMA支持者の必死さに萌え～

514 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 22:48:55 ID:MWd4sy1r0  
>>512

別にQMAも面白いんだけどね(・・´)`)  
つーかなにこの両信者が必死で戦うスレ

515 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 23:02:01 ID:vHnfzCbM0

【雑学・四文字言葉】

列車の運転士が出発信号機の  
黄色灯火が一つ点灯しているのを  
確認して発車前に言う言葉は？

[意][発][注][行][減]  
[警][速][戒][進][出]

【雑学・早押し】

電車の発車前の運転士の言葉。  
信号が青なら「出発進行」、  
信号が黄色なら「出発何」？

出発

ち | け

(以下省略)

し | げ

学会と赤旗の違いはこんなところかなー。

516 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 23:08:20 ID:Qs47NnGE0  
>>515

鉄ヲタなら学会・赤旗じゃなく信濃町・代々木と言ってくれw

517 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 23:11:35 ID:Td5XjdQj0  
>>513

AnAnはキモヲタ向けのQMAと違って最高のクイズゲームですね  
これからもQMAプレイヤーの洗脳がんばってください

>>514  
スレッド名

518 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 23:28:08 ID:ZMiqCJabO  
アアはゲーセンで手軽に早押しクイズ出来るのが大きな魅力だね  
クイズバラエティとか見てて憧れたもんなあ...早押し

でも私はQMAの方がまったりクイズが楽しめて好きかな  
特にエフェクトと芸R3が大好きだ、楽しすぎる。よく外すけど

519 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 23:29:15 ID:j4VtG2Mo0  
QMAのキャラクターでAnAnができればいいのに、とか思う俺はバチ当たりですか

520 : ゲームセンター名無し : 2007/11/21(水) 23:37:15 ID:YCOUkJBa0  
ん?逆じゃないか?  
AnAnのキャラでQMAやりたいだろ?

521 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 00:46:31 ID:gTD0nNVE0  
SEGAなんだからキャラの装備とか衣装集められれば良いのに  
あ、でもそれだと若者ばかりじゃなく年寄りキャラとか必要になるのかw

522 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 00:48:48 ID:2S9jVqRVO  
燃えたい人 AnAn  
萌えたい人 QMA

523 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 02:09:06 ID:7MOCLQnYO  
AnAnはアバターのバリエーションを充実させてほしいね。  
昔のee'MALLじゃないけど、自分の顔に似たキャラを作れたり、  
強くなったら衣裳や装備もいろいろ選べたりとか。  
QMAのレオンやマテウスやシャロンには感情移入しにくいけど、  
自分に似たアバターなら、着せ替えを楽しめそう。  
AnAnの次回作にはぜひ実装してほしい。

524 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 04:53:32 ID:+P2Pcr8f0  
>>523  
ちょっとマテウス

525 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 04:54:47 ID:z90gs5C50  
MJとMFCが逆になったみたいだな

526 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 07:55:10 ID:xiiRyH890  
>>520  
いや、間違っていないよw  
燃えも萌えも両方あればそれにこしたことは無い

527 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 18:03:10 ID:GZOry3xP0

AnAnは「回答券移動！」が心強い  
タイポ野郎には諸刃の剣なわけだが

>>519

AnAnはさりげなく一個一個短いけど台詞パートが多い(気がする)  
QMAは一個が長いけど台詞パートが少ない(気がする)  
ていうか、QMAでAnAnくらい喋ってたらうるさくて仕方ないような。  
(回答する度に「これだー!」「もしかしたらこれかなー!?!」  
「絶対これでしょー!」とかユリが全力で叫ぶのを想像してみよう。  
でかいゲーセンのピーマンみたいにヘッドホンアンプ付けて欲しいよね)

あとQMAはでかいキャラについても反応してくれない  
AnAnは仰け反る。ただ タッチはなし。

ていうかアニメ充実するというQMA5にマジ期待。

528 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 19:15:24 ID:KjVIYaCK0  
ど3こワイド氏もQMAをやめてAnAnに移りましたよ

529 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 20:39:22 ID:tQi1R6xL0  
多答フィニッシュクイズ萎え

530 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 20:49:11 ID:9IsWxIDF0  
男アバターも意外と個性的だな。  
連続ポイントで > < みたいな表情になるし。

```

_-" / ..... \
_-"ミ;人ノハリ; 〃 ミ / ..... \
>ミ/ '、'ミ |.....;|_|_|_|_|
了|"~、"~" {';; }。 |.....ノ \,) // \ 女生徒ハハハ
"7' ' }ミ: { |:: ( 6 - ) ルキアヲ萌え~
'| / リ* |ノ ( (oo) ) ツンデレぽえ~
+ i ( }イ' | < 3 ノ アロエは俺の嫁~
' ---- /|+ \ ノ ユウきゅん以外の
 \ / | \ _____ / 男子生徒使ってる馬鹿playerは
'i--' |:: 全員死ねよ
```

531 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 21:46:11 ID:sFUyuh6y0

>>528

二度とQMAに帰ってこない事を祈るよ

532 : ゲームセンター名無し : 2007/11/22(木) 23:28:31 ID:+P2Pcr8f0

>>530が碌でもない人間なのは分かった

533 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 05:47:53 ID:Lnfl14AU0

キモ熊があるから、AnAnへのヲタの大量流入が防げている。

よってキモ熊に感謝。

534 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 07:57:34 ID:z3nsTpCk0

>>530

むかつくが同意せざるを得ない

535 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 08:42:32 ID:U/4sgM6l0

俺はananやるようになってQMAのほうがプレイ回数多いな

ananは設置してある店が遠いので休日でないといきんからなあ

536 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 09:35:31 ID:1SaPolAX0

>>533

感謝といいつつキモイと言う所が馬鹿にする気満々だな  
さぞかしお前は綺麗なAnAnプレイヤーなんだろうな

537 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 10:39:10 ID:3/DchyHB0

>>536

だからキモヲタははおとなしくQMAやってろよ

538 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 10:45:44 ID:1SaPolAX0

>>537

QMA=キモヲタしかやらないゲームってか?

豚の分際で一般人面してんじゃねえよ

539 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 11:59:29 ID:drAgNd1M0

俺もQMAからAn×Anに移籍した口だが

金を物故目場実力不足をカバー出来るQMAより

実力不相応のレベルでは現状維持すらおぼつかないAn×Anに魅力を感じたっただけなんだよな。

キャラ絵がどうとかなんか気に入ったこともない。

540 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 12:30:23 ID:vL8nXMtgO

>>539

QMAも金ぶっこんでも実力不足はカバー出来んだろ

階級 実力であり、クラス = 実力

541 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 13:33:35 ID:O8x/Vomb0

散々これまで言われてることだけど、早押しじゃない分、QMAの方が「報われやすい」のは事実。

だから2からやってる俺のようなヤツはQMAの方が安心できるんだが、

それが新参を妨げる遠因にもなってるのかなあ、って思ったり。

AnAnやってる友達をしつこく誘ってるんだが、見向きもしてくれんw

542 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 14:17:53 ID:EzwJs9CnO

金はともかく、回収や暗記で実力をつけやすいのがQMAで、

AnAnだと早押しに対応しなければいけないから、苦手な人にはつらい。

AnAnのランカーにQMAの地味賢が多いのも、両者の違いが現れてる。

543 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 15:18:48 ID:FcCGKmM10

AnAnはシステムはいいんだけど、糞問が多いのがどうにもなあ。

ダイヤモンドが炭素の同位体な自然科学とか、

中森明菜が裸足の季節でデビューするエンタメとか、

生八橋にあんこが入ってるグル生とか。

QMAと比べて一問が圧倒的に重いシステムなのに、

糞問に遭遇する頻度がQMAと同程度か下手するとQMAより多いってのはちょっと心象が悪い。

544 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 15:24:55 ID:ivJOew+GO

裸足の季節は松田聖子だ!

QMAでさんざんやっただろ!

545 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 16:04:14 ID:haU6cTwy0

ヲタではない人がQMAよりAnAnに惹かれるのは仕方ないと思う。

アニゲがグロ過ぎるからなー。出題数も多いし。

546 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 16:25:44 ID:EzwJs9CnO

>>543

QMA1もそうだったけど、最初はゲームそのものがこけるリスクのある中で

問題作成にリソースを割くわけにはいかなかったと思う。  
この前のバージョンアップと新問追加は、これまでの稼動状況を見て  
この先も行けると踏んでの前向きな投資なのか、  
あるいは単なるテコ入れなのかは分からないけど、  
少なくとももう少し生暖かく見守るのがいいんじゃないかと思う。  
QMAも2になって、問題のクオリティが格段に上がったので。

547 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 16:35:08 ID:Mr0hy6DF0  
AnAnの方が楽しいのはランカーとよく当たるから。  
QMAは4になってからランカーとめったに遭遇しないからつまらん。  
3の頃は楽しかったんだが、ルート投票も無かったし。

548 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 17:52:46 ID:EzwJs9CnO  
そのうちSSにも人が増えて、  
下位プロアンサーばかりになりそうな予感。  
その頃にはまたリーグ新設かな。

549 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 18:07:06 ID:QEIQctif0  
QMAはいかにキャラ(自分)を育成するかのゲームで  
AnAnはいかに人に勝つかのゲームだと思ってる。

自分はどっちも楽しいよ。

550 : ゲームセンター名無し : 2007/11/23(金) 19:08:01 ID:RwLcxGLG0  
AnAnは勝ち負けの感情的起伏が大きく感じた。

早押しボタンをどんと押すから、押し負けたり間違えた時の精神的ダメージが大きい

逆に押し勝って正解をもぎ取ると実によろしい

551 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 01:01:25 ID:YMCF2U8sO  
さっきAnAnやってきたけど、プロアンサーがQMAの宝石みたいになってきた。  
強い人と弱い人がかなり二極分化してる。  
まあ勝率を見れば強いかわいかが一発で分かるわけで、  
QMAで正解率を表示したらかなりむごいことになるんだろうな、と思った。

552 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 01:17:45 ID:KIWAU3tv0  
正解率を表示しないのはQMAが成功した要因のひとつだと思う。  
AnAnはQMAとの差を出すため正解率・勝率を本人ばかりか対戦相手にも  
見えるようにしているが、これがプレイヤーを定着させるのにどう作用しているのだろうか。  
少しずつ勝率が上がっていくのを楽しむプレイヤーも居るだろうし、「自分はこんなものだったのか」  
と撤退するプレイヤーも居るだろう。  
願わくば、このままAnAnが安定したプレイヤー数を維持・確保し2、3と続いて欲しいものだ。  
というかもうQMAには戻れそうに無い。

553 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 02:00:08 ID:l9Gorcbi0  
>>550  
「戦術」と称して堂々と遅答するバカも多いしね

554 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 08:58:08 ID:EAYbwX2CO  
>>551  
「弱い人」ってお前何様だ

555 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 20:30:54 ID:sTKVjfQu0  
関西のある店で、  
みんなに質問！もし、ANANも来年2月に

A N A N 2 ( ランキングがリセットされる ) になるとしたら、  
どっちに重点を置いてプレイする？

俺は、QMA 5 が、4 の時の問題の使い回しばっかりだったら、A N A N 2 やるよ！

556 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 20:33:44 ID:hwEtdGbjO  
>>555  
日本語でおk

557 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 20:34:14 ID:sTKVjfQu0  
>>555  
ごめん 1 行目の「関西のある店で」は無視してください

前の書き込み残ってたwww

558 : ゲームセンター名無し : 2007/11/24(土) 23:16:33 ID:VuB2W4Dn0  
>>555  
QMA4 5でこれから新規に問題を10万問以上書き直すとかできねーよw

559 : ゲームセンター名無し : 2007/11/25(日) 04:17:25 ID:z5/cf6fWO  
QMAは次回も問題を使い回すことになるんだろうな。  
AnAnはどうなんだろう。

560 : ゲームセンター名無し : 2007/11/25(日) 08:28:26 ID:+UHfESoM0  
ジャンル構成的にAnAnは問題作りやすそうだな  
難しくする必要も無いし

561 : ゲームセンター名無し : 2007/11/25(日) 14:32:36 ID:aD5n+Ckc0  
>>560

簡単な問題ほど作りにくいもんだよ。

562 : ゲームセンター名無し : 2007/11/25(日) 15:31:28 ID:bhr+fp90P  
>>560  
多答と連想は質と数を両立させるのかなり難しそうだが  
あと>>561その通りw  
その気になれば、グロ問題なんかいくらでも作れる。

563 : ゲームセンター名無し : 2007/11/25(日) 17:59:19 ID:aD5n+Ckc0  
アンアンは難しい問題はあんまり出題できないからすぐに行き詰るぞ。  
多答なんか、もうしわ寄せがかなり来てるじゃん。

564 : ゲームセンター名無し : 2007/11/25(日) 18:02:05 ID:RJdREclBO  
これからも選択肢8で固定なのか？

565 : ゲームセンター名無し : 2007/11/26(月) 04:20:33 ID:GFJeJQrVQO  
連想はヒントが9個もあるから作るの大変だよなあ。  
ヒントが16個で毎週3問とか、  
ヒントが4個で毎週5問とか、  
ビジュアルクイズが毎週3問とかだったら楽なのに。

566 : ゲームセンター名無し : 2007/11/26(月) 16:10:10 ID:sfpzzA0r0  
A N A N が 2 になったら、出題形式の見直しを行うのではなく  
出題ジャンルの見直しを行いそうなのがする。

どうせならジャンルを増やすとかして、衣装も増やせばどうよ？

567 : ゲームセンター名無し : 2007/11/26(月) 23:04:09 ID:qp1eQprd0

>>566

なら、サブジャンルとかどうよ

568 : ゲームセンター名無し : 2007/11/26(月) 23:49:02 ID:6JTMS1Pb0

QMAはサブジャンル縛りのせいで悪問が増えてるような気がするんだよね  
スポラン1・2とか学ラン3・4なんてもうネタ枯渇してるでしょ  
重箱の隅つつくような訳の分からない問題ばかりになってる

569 : ゲームセンター名無し : 2007/11/26(月) 23:52:09 ID:c4zd39dp0

カルト問題を悪問としちゃう>>568の感性に嫉妬

570 : ゲームセンター名無し : 2007/11/26(月) 23:59:08 ID:6JTMS1Pb0

難しい問題はwiki見れば素人でも作れる  
適度な難易度の問題はプロでないと作れない

571 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 00:03:57 ID:yJFgB3QWO

難しい問題が悪問なんてはじめて知りました

572 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 00:10:07 ID:+tMdWk1T0

>>570の言ってることは間違っていないが

>>568の言ってることは間違いすぎている

573 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 00:11:47 ID:llcFc2ti0

でも言いたいことはわかるw

574 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 00:15:49 ID:vd/gWh9+0

QUIZというよりは難関大学の試験みたいに落とすためのものになってるのはどうか  
という問題提起だと理解

575 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 00:22:01 ID:mlW8Rjkk0

早慶の地歴公民には点数取らせないためのグロ問があり、実際受験生は殆ど取れないが  
クイズゲームではそんなグロ問が何度も出るので初見と回収済みで差がついてしまう  
という面もある。

576 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 00:38:02 ID:VbqQJcCO0

>>571

難しすぎたら普通に悪問だろうと俺は思う

577 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 02:44:09 ID:v1Xnd49P0

>>568は難しい問題は悪問だっていってるんじゃないかと、

重箱の隅をつつくような問題は悪問だっていってるんでしょ？

難しくてもそれがそのジャンルにとって意味のあることなら良問だろうし、簡単でも無意味な内容  
なら悪問でしょ。

578 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 07:28:11 ID:651DJRHWO

>>577

悪問の定義が違うんだね

579 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 08:29:21 ID:NRwJtx3sO

税理士試験は総じて悪問。

580 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 09:11:55 ID:zk15SqsoO

学ラン4は一応有名どころしか出てない気がする

581 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 09:14:01 ID:ozC1DH1pO

アニラン4は以下略

582 : ゲームセンター名無し : 2007/11/27(火) 23:40:01 ID:XqJBL1070  
QMAで宝石、AnAnで段位持ちまでやってる自分から言わせて貰うと、  
ぶっちゃけ、QMAの問題はカルト過ぎて一般人から乖離しすぎでしょう。  
「生活」と銘打ってる雑学3でさえ全然生活に関わらない話題が多すぎるし  
クイズゲームで勝つために分厚い名鑑買うとか、参考書買うとか、既に本末転倒の感が否めません  
よ。

まあAnAnと違ってQMAは早押しクイズではないから  
差異をつける為に難問出さなきゃ行けないってのは解りますがね...  
答えがわかって「そうだったのか！」みたいな驚きや感動が皆無なのがQMAの現状。  
「わかるわけねーよ！ 廃人&キモヲタ氏ね」としか思われぬ。

583 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 01:06:17 ID:muELDE1c0  
>>582  
総合で正解率50%前後しかないなくても、全国正解率一桁前半問題を初見で取って  
俺TUEEEEEできる、ってのはそれはそれで楽しいんだけどな。  
確かに、逆にそれをやられたときに「はいはい、次々」と思ってしまうことが  
多いことも事実だけど。

584 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 01:06:47 ID:nFM8srzR0  
>>582  
An x AnプロアンサーでQMAは大賢者の俺。

生活3は美味しんぼ読むだけで十分対応可能じゃね？  
むしろ芸能とスポーツのグロさが極みだつわ。  
QMAは完全に覚えてないといけぬから、いい加減な覚え方しかしてない俺は  
An x Anの4文字の中から必死に思い出しながら入力するあの時間がたまらん。

585 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 07:24:55 ID:iByhR3X90  
学問も充分グロいから困る・・・

586 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 17:07:10 ID:K1Lnm4Xi0  
>>582

本当に皆無なら君の頭のレベルが低いんだろう。  
ある程度知識がないとクイズは楽しめないからね。クイズは大人の遊びです。

587 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 17:26:44 ID:+J9T0DnZ0  
そうやって暗記ばかりさせるから日本は...

588 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 18:15:05 ID:eRWLD/k20  
まあ、緊張感はアンアンの方があるよね。  
あの早押しクイズの緊張感がたまらん。力み過ぎてつねに「自信あり」(笑)

589 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 20:38:42 ID:DeB2/7JS0  
>>586  
お前のような奴がいるから全てのクイズ文化が行き詰まる。  
今すぐ回線切って首吊って死ぬ。今すぐ死ぬ。

590 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 22:45:16 ID:pd+vcyn10  
>>587  
その暗記すらできない阿呆な国になっているわけだが...。  
それより深刻なのは、考えることを放棄してる若者が増えてきたこと。

ネット右翼なんてその典型だよな。  
QMAやAnAnの最上位クラスにステイできる人には  
関係のない話だとは思うけど。

591 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 23:01:46 ID:CiztsKnY0  
練習問題たくさんやって答えるってのは、まるでテストじゃない。  
QMAはその練習問題の時間が長すぎるような気がする。  
それで1回戦負けしたらあっというまに1クレ消費でしょ？  
ananは練習問題やる必要が無いから、その時間は休憩してる。  
試合はゲーム性が強いから好きだな。

592 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 23:07:18 ID:UpuM3J9+0  
で、どっちが面白いのさ

593 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 23:11:09 ID:DeB2/7JS0  
>>592  
AnAnじゃないですか。現状ならば、  
Sリーグにあがるまでは初心者でも楽しめると思うよ。

594 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 23:23:07 ID:DYAcw9ae0  
QMAもドラあがるまでは初心者でも楽しめるけどな

面白さについては人それぞれのあれがあるから何とも言えんが  
クイズをしたい人ならQMAの方がおもしろいだろうし、クイズ番組のノリで対決したい人なら  
AnAnがおもしろく感じるだろうし

俺はAnAnは初心者が作ったとしか思えない問題が多すぎるからQMA派だけれども  
プロなったけど問題の質があがるまでは放置かなって感じ  
始まったばかりのゲームだからそこらへんはしょうがないんだけどね

595 : ゲームセンター名無し : 2007/11/28(水) 23:34:18 ID:UpuM3J9+0  
よし、早押し苦手だからQMAってのやってくる

596 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 00:41:18 ID:710Ayns80  
今後の予想  
キャラクタがキモイ、乳揺れすんなボケ : 2.0  
問題が難しすぎるわ : 4.0  
うほ、シャロン萌え!!! : 10.0

597 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 01:05:01 ID:qSYswNltO  
考える事を放棄した若者って多答で1234ドーンしかしない奴の事が

598 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 01:25:25 ID:Nbq/GrVK0  
>>594  
QMAの方が初心者が作ったような問題多くね？  
学問とかは特にそう感じる。  
本来、クイズにこうでなくてはならないという文法はない  
やって楽しいかどうかだけ  
「オスのライオンとメスのライオンの間に生まれる動物は？」  
みたいな問題も、早押しという形式の中でならちゃんとしたクイズだ  
QMAで出たらクソ問だがw

599 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 01:53:11 ID:OOT0MNU70  
AnAnは表記ゆれ非対応による、どうしようもないクソ問が有るのがなあ・・・

600 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 01:53:22 ID:4Ug2sX+K0

>>597

ダイアナ・リグ  
タニア・ロバーツ  
バーバラ・バック  
モード・アダムス

ゴール・ゴル・ゴルディーロ  
マージ・ジルマ・ゴル・ゴゴール  
マージ・ゴル・ゴルディーロ  
マージ・マジ・マジャール

>>598

早押しという形式に頼りすぎなきらいもあると思うのだが  
せめてアタック25程度の難易度はほしい  
「パトカーの色は白と何色?」なんて問題、面白くもなんともねーよ

601 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 02:00:01 ID:Nbq/GrVK0  
AnAnの易問は素人にもダイブの楽しさを味わって欲しいという配慮ではなかろうか  
また早押しはどんなに易しい問題であっても必ず差が付くわけだし

602 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 02:39:04 ID:u55RQCYT0  
表現が変だったらすまないが、  
投げた人のジャンルレベルと出題される問題の難度の関係が  
6~7位まではかなりゆるめの上昇で、8あたりから急上昇する感じがする。  
もっと突っ込んで言うと、  
レベルが7でも2や3程度の問題が出るけど、レベルが4や5のときの  
その割合とあまり体感的に差がないような。

SSやSでもそうなのは、このゲームはあくまで早押しがメインです、  
という主張の表れなのかな、やっぱり。

603 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 02:45:49 ID:Nbq/GrVK0  
ジャンルレベルと難易度って関係あるの?初めて聞いた

604 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 02:58:08 ID:u55RQCYT0  
>>602

Wikiには書かれていないな。  
自分の体感で書いてた。  
QMAの星と同じようなものかと思ってたんで。  
すまなかった。

605 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 02:58:49 ID:u55RQCYT0  
>>603だなすまん。

606 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 08:00:12 ID:6/YzW9kn0  
ananの早押しは簡単な問題と難しい問題が織り交ぜてあるから、  
全部早く押したら誤答重ねちゃうし、問題をしっかり見ても  
相手に負けちゃうし。  
そこらへんの駆け引きが面白いと思う。  
まさに慎重かつ大胆に。

607 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 13:46:57 ID:+lk0QDr90  
>>598

文学とか美術は明らかに詳しくないと作れない問題が多いぞ。  
ウィキに載ってないようなことが結構出る。

608 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 14:03:03 ID:vqBlywLp0  
そもそも「問題の質」って何？  
それにいくら問題作成に手間暇掛けたところで、  
9割の人間が「は？何スかそれ？」と思ってしまうほどの難しさだったら、  
それはもう質云々より不適切な気がする。

まだ、「パトカーの色は白と何？」の方が、クイズゲームの問題としてはふさわしい。

609 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 14:16:54 ID:qdpQFquX0  
確かに、誰も知らない様な問題はふさわしくないけど、  
誰もが知ってて当然の問題もふさわしく無いだろw  
早押しクイズだからゲームとして成り立ってるだけ。

610 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 18:44:17 ID:UKJNCVx+0  
QMAプレイヤーだけど、乳揺れは確かに勘弁して欲しいw

友人と一緒に座ってプレイしてて微妙な空気が流れる。

611 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 18:59:33 ID:eAvODquY0  
QMAは5でアニメ一新するそうですね  
リエルはロケテで タッチ無くなってたらしいし乳揺れも無くなるかも？

本稼動で揺れがパワーアップしてたらどうしようw

612 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 19:33:07 ID:UKJNCVx+0  
揺れすぎて上中下に残像見えたら確実に噴くな。

でもシャロン使ってるから乳揺れなんて関係ないけどな(・・`)

613 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 19:55:25 ID:WuI83Hq30  
男キャラ使ってるから揺れてもらってはあらゆる意味で困る

614 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 19:58:40 ID:WZCv3Mqw0  
コマエにとって乳と尻は重要な販促要素のひとつ  
無くなるわけがない

615 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 20:08:12 ID:DocVYpXJ0  
乳揺れは不知火舞とDOAキャラで充分  
ルキアイネ

616 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 23:20:22 ID:8CE0qSCsO  
QMAはキャラがしゃべらない・アクションしないモードがほしい。  
なんなら1000マジカでもいいから。

617 : ゲームセンター名無し : 2007/11/29(木) 23:25:31 ID:2FN07R+O0  
>>608  
でも限定が甘いのはちょっと気持ちが悪い

618 : ゲームセンター名無し : 2007/11/30(金) 01:27:20 ID:0QkxhWua0  
>>613

タイガとラスクは股間がブルブル揺れるようになるよ

619 : ゲームセンター名無し : 2007/11/30(金) 01:49:33 ID:Nf7Onlof0  
>>618  
やったあたのしみだな

620 : ゲームセンター名無し : 2007/11/30(金) 02:35:25 ID:SY3CTmcr0  
>>608  
そもそも、その問題は答えが複数あるから悪問だわな(黒と赤)

621 : ゲームセンター名無し : 2007/11/30(金) 13:23:58 ID:R2e2hvk+0  
Anを初めてやってみただけ、問題の難しさじゃなくて、反射神経の限界で詰まる。なれば早くなるのかもしれないけど、  
ゲームとしてはQMAより面白い面もあるけど、  
問題がもう少し難しいのが混じったほうが、バランスが良くなると思う。

622 : ゲームセンター名無し : 2007/11/30(金) 15:59:50 ID:z+ZvfOIV0  
SSまで来れば、それなりの難易度の問題も出るよ。  
とはいえ問題全文見れば大抵は答えられるレベルだけだね。

623 : ゲームセンター名無し : 2007/11/30(金) 17:01:07 ID:R2e2hvk+0  
Aで、小学生でもわかるだろうって問題で反射神経で負け続けてたけど、  
うまくひょこっとA抜けて、今日SSまでいったら、  
確かに>>621みたいな状態でもなかったです。

624 : ゲームセンター名無し : 2007/12/01(土) 07:57:17 ID:QBMgXsi/0  
AnAnは問題自体はQMAでいえば「易問」  
しかしSSでは早押しとか廃人プロアンサーとかが  
穴を感じさせないほどガツガツ答えてくるので  
昇格したらわざとにSに落としたいくなるほどキツイ

625 : ゲームセンター名無し : 2007/12/01(土) 20:42:50 ID:kZ7+FxssO  
押そうかどうか迷ったら負けなのがAnAn。  
でも迷って押し負けた時に、相手が分岐問題に引っ掛かったりすることが  
たまにあるから面白い。

626 : ゲームセンター名無し : 2007/12/01(土) 21:52:12 ID:WGIQezjp0  
>>625  
奪取で押し負けたカードがxだったりなw  
.....ほとんどの場合、逆のパターンなんだがナ-orz

627 : ゲームセンター名無し : 2007/12/02(日) 21:11:11 ID:Ym5ygM+F0  
ananは問題自体は簡単だけど、  
上位リーグは押すタイミングが二つくらい早いもんな

SSだと「別名を「                    」という.....」  
の下りで大抵押されるし。

まあ、qmaドラでも  
上文の時点でタイピングしないと点数負けする事あるけど。

628 : ゲームセンター名無し : 2007/12/02(日) 23:03:18 ID:wreXG+Kn0  
慣れてくると初見の問題文でも「ここからどう続くか」が結構読めちゃうんだよな。  
もちろん裏をかいて分岐がありましたー、なんてこともしょっちゅうだがw

629 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 00:55:21 ID:bJbsV/jqO  
AnAnは嫌いじゃないけど、QMA叩きの時期が何かAnAn稼働ちょっと前からで  
S E G Aの工作なんじゃないかと思える所がいや。違うよね？

630 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 02:41:28 ID:Es5GMXjJ0  
知らんが考えすぎじゃねーの？  
QMAアンチなんて大昔からいるじゃん

631 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 05:28:03 ID:bJbsV/jqO  
あーブルボンとか、微妙に違うか・・・  
撲滅スレとか出来たの最近だからさ、前は逆に暴言で晒される事の方が多かったから。  
AnANもQMAも面白さの方向性は違うんだから両方共存していこうという流れと  
QMAを叩く流れの二つ有るからな。まあ気のせいかもしれん。

632 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 20:21:46 ID:hD0/lmfJ0  
QMAは叩かれてもしょうがないが AnAnは叩いてもしょうがない

633 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 22:04:14 ID:Bqq3h97N0  
>>632は真理

634 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 22:13:14 ID:jsHV7wDd0  
>>629  
お前の言った事は正しかったようだ...

635 : ゲームセンター名無し : 2007/12/03(月) 23:41:26 ID:9jDOQbUf0  
>>629  
むしろ、そういう書き込みが  
コナミ職員に見えてしまうよ。

636 : ゲームセンター名無し : 2007/12/04(火) 07:21:23 ID:PCbsCk760  
歩合給&年俸制のコンマイ営業社員乙  
ゲーセン相手に1台数百万の筐体売らなきゃ事務所に帰れないしな

637 : ゲームセンター名無し : 2007/12/04(火) 11:46:12 ID:ofxltcd70  
S E G Aがここまで根性の悪い連中だとは思わなかったぜ・・・  
まあキャッチコピーの時点でマジアカに宣戦布告しているからな

638 : ゲームセンター名無し : 2007/12/04(火) 13:00:37 ID:A89X78460  
anからQMAに移ってみました。ドラゴン組でぼこぼこにされました。  
予想してた以上の難しさですね。本当にanは全部易問に見えました。

639 : ゲームセンター名無し : 2007/12/05(水) 01:10:29 ID:VK+WhBGp0  
QMAは無条件で全員に回答権が与えられるからな。  
上位のクラスになるほど問題の難易度を上げないと、プレイヤー間の実力差が結果に表れにくくなる。

QMAで易問を1秒早く答えられたところで点数に大した差はつかないけど  
An x Anで易問の正解に0.1秒早く気付ければ...

640 : ゲームセンター名無し : 2007/12/05(水) 01:22:01 ID:2yOIK/fY0  
AnAnでプロになれるレベルの人なら  
素の知識でQMAのドラゴン組に上がるのはたやすいはず。  
ただそこで絶望を知るだろうな。  
素の知識では100人に1人も答えられないような問題を  
半分ぐらいが正解する様を見て。

641 : ゲームセンター名無し : 2007/12/05(水) 02:01:35 ID:1pyh3JYH0

>>640

まんま俺。

特にサッカーの選手名は「誰だよそれ…」な世界だった。

642 : ゲームセンター名無し : 2007/12/05(水) 16:18:13 ID:6B9ga2yk0

QMAで誰も知らない問題解ける俺加イしくて

画面を写メ撮ったりWiki漁ったり

分厚い参考書買い漁ったりしてれば良いんじゃないかと

自分はそこまでして勝とうと思わないけど

643 : ゲームセンター名無し : 2007/12/05(水) 22:05:06 ID:1COCHF110

頑張っただけで単独正解取ったところで、

次回にはかなりの割合で正解されたりするのがドラゴン組。

644 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 01:03:20 ID:WiMCTphZO

それでも「ドラ1回戦で初見のタイピングを単独正解、俺加イ」

が味わえるのはQMAだけなんだよね。

それがやりたいから、QMAを続けられる。

645 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 04:08:32 ID:OktPAtDeO

横にいたSSのカップルがびっくりするほど無知で萎えました。

積み重ね(イタリアのサッカークラブ)で答えたのはミランだけ。他にインテルとかユベントスとかいっぱいあるのに。

世界史も日本史も文学も全然だめ。強いのは早押し系だけ。

連想と瞬発力だけのクイズゲームですね。易問ばかりだし。

金の減りも早いしバカでも上にいける。一気にさめました。

646 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 05:41:58 ID:wcLG98vf0

たまたまじゃね？

というか、カポーでSSはすごいね。上位リーグはあまりくっちゃべってる余裕ないのに。

そういや、ananはポスターに「一人でもカップルでも！！」と謳ってるが、

qmaの方がカポー向きだよな？

647 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 06:11:52 ID:+OUcTsXk0

QMAでケンカしてるカップルは見たことないが

AnAnでケンカしてるカップルはよく見るw 相談してる暇ないからなー

648 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 07:47:59 ID:Movrka9eO

カップルでどっちもプレイした結果

Anは複数プレイに向かないとの結論が出た

キャラ、設問の傾向はAnの方が好きなんだけどな

1人ならAn、友達やカップルとならQMAをやる

649 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 10:19:57 ID:JU0DLByf0

阿南でデートプレイするなら、店内対戦で接戦を演じるのがいいのでは？

演じようとして相手にフルボッコされるのもまたよし。

そのときは台パンしない程度に露骨に悔しがりましょう。

もしデートするなら・・・ガンシューで悪人どもを射殺しますw

やつはクイズに反応しなかったから。

650 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 16:11:33 ID:PZ8EJ48S0

QMAは、素人お断りのクイズ大会でやっと出せるレベルの早押しクイズを、

全員に回答権を与えることで一般に出しやすくしている。

651 : ゲームセンター名無し : 2007/12/06(木) 21:30:34 ID:LGfM+Z5JO  
問題文から解答まで、しかも数問続けて内容把握してる>>645はゲーセン内の視点から見ればキモい奴

652 : ゲームセンター名無し : 2007/12/07(金) 00:36:30 ID:3jOX8Azh0  
>>650  
周りも出来ないなら仕方ないと思えるもんな  
しかしドラゴン組ではそんな鬼問題をバシバシ答えてくる罫(もちろん暗記で)  
QMA4の仕様では新たな廃人を育成しにくいと思うよ  
素の知識がある人はすぐにドラゴンに上がってしまってそこで苦しむことになるからね  
3までは階級で制限されてたからよかったけど

653 : ゲームセンター名無し : 2007/12/07(金) 08:19:51 ID:dc13u0qe0  
AnAnは上のリーグの積み重ねで  
微妙な文字使って間違いを誘うのがいやらしい  
バズー(パズー)とか

654 : ゲームセンター名無し : 2007/12/07(金) 20:08:53 ID:/y0/2THR0  
QMA3のバランスの良さを改めて思い知った  
のびたがいなければこうはならなかった

655 : ゲームセンター名無し : 2007/12/07(金) 20:32:58 ID:LoexVVtB0  
>>645  
ガン見マジきめえ

656 : ゲームセンター名無し : 2007/12/07(金) 22:20:33 ID:U/1G9feT0  
>>645  
さすがにみすぎ

657 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 07:29:25 ID:+LMQk7ZOO  
>>653  
カナダの首都は?  
＼(^O^)/ 初夕

658 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 18:42:11 ID:PoRoVnKs0  
>>652  
>ドラゴンに上がってしまってそこで苦しむ  
4になってから始めたんだが、俺はまさにこの状態だった。  
多分初心者は、俺みたいな余程の暇人がマゾじゃないと、萎えてしまうだろうな。

659 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 19:56:42 ID:S1kmEKfr0  
そこから問題と解答を丸暗記し始めるんだよ。  
で、新聞配信日に大騒ぎできるようになれば  
>>658も立派な廃人だ。  
なあに、朝から晩までゲーセンに張り付いて、  
答の晒しサイトでも問題回収してれば  
大抵の奴ならじきに十分ランカーと呼ばれる連中と張り合えるようになるから。

660 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 20:47:53 ID:Zn6VGbq00  
未だにそんな状況なのか>QMA  
1作目で見切りつけておいてよかったよ

661 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 22:09:14 ID:L0qKtgox0  
それでもQMAは鬼問でもそこそこ面白い  
未だに答えはイージーでも早押しなんかで勝負決まるのがANAN

A N A Nは見切りつけておいて良かったよ

ただQ M A北陸捨てゲームのネ申  
一体全体あれは何なんだ？

662 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 22:19:10 ID:++JHzRIJO  
参加料25冊ばかり増えるけど、ドラゴンで決勝行った事無いや

663 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 22:50:36 ID:6n2QoHV/0  
アンサーアンサーがロケテの頃やったことあるがロケテすらプレイしてる人が居なくて  
店員のねーちゃんに誘われたからやってみただけどつまらんかった

664 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 22:59:33 ID:3Bo37dLL0  
頭いい人はどっちが向いてますかね？  
当方、東大理一ですが、どっちがオススメ？

665 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 23:03:27 ID:/Y+BfNGK0  
どうせ進振りですシステムだろ？  
頭いいのは京大物理工以上  
それ以下の君はアンアンだ

666 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 23:05:31 ID:3Bo37dLL0  
>>665  
まだ一年なんでなんとも  
一応薬学部志望ですが

667 : ゲームセンター名無し : 2007/12/08(土) 23:35:48 ID:Dly4M5d60  
他人が答えられない問題を答えたいならQMA  
他人が答えられないタイミングで答えたいならAnAn

668 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 00:56:05 ID:uwGfuRDV0  
東大でも京大でもなんでもいいけど、学歴で有利なのは学問系だけ。  
それも高校レベルの問題は教科書レベルしか出ないし、  
大学レベルの問題は専攻してる学域の問題しかアドバンテージはない。

669 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 01:39:25 ID:hWdYJJon0  
>>664  
「バリオン数」が分かるならQMA池

670 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 01:56:55 ID:e8ypH7vC0  
A n A nで勝つには才能が必要  
Q M Aで勝つには努力の才能が必要

671 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 02:59:24 ID:ThywfpJn0  
アンアンは知識並に問題の先読み能力が重要  
Q M Aは知識並にタイピングの早押しが重要

別にアンアンがゆとり世代向けで  
Q M Aが詰め込み教育世代向けと言ってる訳ではない(汗

672 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 03:06:04 ID:g0yZKw4x0  
グリニャール試薬とか答えさせる問題があるから、  
灯台でしかも薬学ならQ M Aが向いてるんじゃないか？

いや、俺AnAnプレイヤーで、  
別に強敵なの来ないように言ってるんじゃないがw

673 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 07:43:15 ID:lq2ljs04O  
一つの言葉から瞬時にどれだけの関連した語彙を引っ張ってこれるかってことだと思う

674 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 09:39:18 ID:CQ3AnZJWO  
ですと

675 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 11:52:21 ID:7kPCFF820  
折れはQMAではドラゴン組で7~8回に1回程度決勝に進めるレベル。  
優勝となるとさらに遠くて、ドラ通算700戦ほどで優勝7回。100回に1回のペースだ。  
QMAをやっていると時々心が折れそうになるのでその時はAnAnに行く。  
AnAnではSSでもほぼ確率通り4回に1回は優勝できるので、そこで立て直してまたQMAに戻る。  
この繰り返し。

676 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 13:43:24 ID:Vi0panhV0  
>664

薬学志望ってことは理系なんだろ？  
悪いことはいわないからQMAはやめとけ。  
理系ってだけで「頭の悪いアニヲタ」のレッテルを貼られる世界だ。

677 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 15:43:08 ID:hWdYJJon0  
>>676

何ソレ？  
今、QMAってそんなカオス状態なの？

.....いや、まあ漏れも理系でアニヲタなんだが(マ)

678 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 18:29:24 ID:i77vuhBn0  
>>677

そんな安い釣りえさにひっかかっちゃいけないよ

679 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 19:23:14 ID:2Gbi5+BD0  
QMAのドラフェニプレイヤーが今日初めてAnAnやってみた。

何か全然別物だね。4クレやって2回しか勝てなかった。  
問題自体は割と簡単なのに、全然ボタンを押せないんだよな。  
たった4クレで疲れて、QMAに戻った。半分寝ながらでも  
出来るQMAの方が自分に向いてるかなと思った。

でも短時間でサッと楽しみたい時には、AnAnの方が緊張感があっていいかも。

680 : ゲームセンター名無し : 2007/12/09(日) 19:42:11 ID:g0yZKw4x0

試合勘掴めるまで結構かかるからなあ、AnAnだと。  
ドラフェニスパレレベルなら、慣れればSS常駐くらい楽勝で行けるだろうし、  
プロアンサーにも一応はなれるだろう。

681 : 679 : 2007/12/09(日) 23:55:49 ID:2Gbi5+BD0  
>680

いや先が思いやられるよ・・・2クレ目なんてプレーオフとやらにすら  
進めなかったし・・・。

QMAでも正解率60%切ってるから、スピードで勝てないとAリーグ  
あたりで詰まりそう。4クレ目の感じからして、Bリーグはさすがに  
すぐ通過できそうだったけどさ。

682 : ゲームセンター名無し : 2007/12/10(月) 00:53:16 ID:Ahq2GFtGO

早押し苦手な自分にはananは無理だわ。

qmaは好きなんだが不満があるとしたら、タイピングの問題を考えて考えて捻出して時間いっぱい  
で正解するよりも、50%の確率で正解できる xに問題見ずに速攻押してたまたま正解できた奴の  
方が遥かに点数高いのが納得いかないってところかな。

683 : ゲームセンター名無し : 2007/12/10(月) 01:12:36 ID:o5Qne6wi0

今ふと思ったが、マジカル頭脳パワーは点数システムが良くできてたね

.....肝心の音声認識システムがアレだったが(苦笑)

以下、何事も無かったかのようにQMAvsAnAnの話題をドゾ -

684 : ゲームセンター名無し : 2007/12/10(月) 01:43:14 ID:sEF6H/YkO

マジカルの、解答ボタン押した人にマイクが向くシステム好きだったよ(^o^)/

685 : ゲームセンター名無し : 2007/12/10(月) 16:58:20 ID:/WSn11XsP

>>683

> .....肝心の音声認識システムがアレだったが(苦笑)

稼働当時地元のセガ店舗(大阪)に

「注意! 関西弁で発音すると通じません。標準語で発音してください。」  
って書いてあってワロタ。やってみたら本当に玉砕したw

686 : ゲームセンター名無し : 2007/12/10(月) 17:01:42 ID:/WSn11XsP

>>681

俺QMA4ではフェニックス常駐に近いドラフェニで、  
平均正解率58%ぐらいで、最近サイクロプス落ちまでやらしかしたけど  
SS・Sスパイラルでなんとかやれてる。

687 : ゲームセンター名無し : 2007/12/10(月) 22:56:54 ID:aMVoQLTc0

俺なんて殆どフェニに居るのに底辺プロアンサーだから

688 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 00:51:16 ID:zFqfjJsp0

逆にQMAで賢神や賢王の人でもトップランカーになれない人もいる  
さすがにプロには普通になれるようだが

689 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 01:13:36 ID:q1e4ruEj0

頭の使い方が違うからなあ。

連想とか特に知識より知能がモノを言いそう。

690 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 13:36:48 ID:QLyowFmW0

>>685

俺博多人だがそんな親切な注意書きがなかったから玉砕w  
同じ単語でもアクセントが違うと認識されにくいのかな。

QMA 問題回収するほど廃できないのでドラ下位が精一杯

AnAn 易問のスピード指勝負に勝てないので100万ちょっとのプロアン

さて、どっちを鍛えるべきか。

691 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 17:52:18 ID:P4Rm7Oqq0

AnAnのビジュアルにQMAのエフェクトと同じようなものを求めちゃ駄目かな?  
ゴシック体であんな馬鹿でかいと本当に右脳ゲーになるんだが

692 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 19:10:54 ID:kNa4Ash80

>>691

むしろヒントでピントのテクニカルだろう。

連想は16分割（実際には9個だが）。

693 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 19:37:51 ID:UsfcAKLy0  
ヒントでピントだぁ?!  
まさかアンアンはおっさんホイホイなのかよwwwwwwwwwwww

694 : ゲームセンター名無し : 2007/12/11(火) 19:43:39 ID:tP2Zjlkz0  
>>693  
そのとおり。  
少なくともアニゲの問題はどう考えてもゆとりにはわからん問題多すぎ。

695 : ゲームセンター名無し : 2007/12/12(水) 00:27:54 ID:ZK2ALQII0  
でもエンタメはQMAの芸能に比べて最近のことを扱っている問題が多いと思う  
80年代のマイナーアイドルとかまず出ないし

696 : ゲームセンター名無し : 2007/12/12(水) 00:45:20 ID:7T1shruF0  
>>695  
その代わりにクラシックや音楽一般の問題もQMAより比率高めのような飢餓海峡。

697 : ゲームセンター名無し : 2007/12/12(水) 10:17:44 ID:K8S5NXKF0  
最近のドラマやジャニーズ系の問題でリードされてたところに  
古い映画やクラシックの問題が来て同点・逆転することがけっこうある。

698 : ゲームセンター名無し : 2007/12/12(水) 23:39:31 ID:vQPf17Uz0  
多答フィニッシュでSFヒーローの奴に漫アゲ出されて死んだと思ったら  
大島弓子作品を選べという問題で相手の方が詰まったとかね  
4個残ししたのに残すまでもなく自爆してくれたwww

QMAのアニゲは分かる気がしない

699 : ゲームセンター名無し : 2007/12/12(水) 23:43:34 ID:3NhOowVZ0  
大島弓子なんて聞いたこともないけど普通にQMAのアニゲわかるけどな

700 : ゲームセンター名無し : 2007/12/12(水) 23:59:54 ID:H5ANIR/mO  
フィニッシュの漫画問題はいいね。  
自分はほとんど分からなくて負けるけど、  
ちゃんと著名な漫画家が題材になってるし。  
できなくても、悔しいけど納得できる。

QMAのアニゲで、深夜アニメの声優とキャラの線結びなんか  
平気で出てくることを考えれば、AnAnの満アゲは天国だ。

701 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 00:28:39 ID:+DpmxNYkO  
俺もQMAのアニゲは厳しいと感じて、問題が簡単なアンアンに一回移ったけど  
簡単過ぎて何か足りなくてまたQMAに戻ったなぁ  
QMAでは自分のはまっていたマイナー漫画が問題に出て、それで単独とれたりする時があるから楽しい

アンアンの問題のレベルだと間違えること無くて気分はいいんだが  
常識レベルしか出てないと思うと当てても嬉しくなく感じてしまった

702 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 05:13:12 ID:U9S7B5tS0  
多答やカード奪取では常識レベルじゃないのも出るんだぜ  
形式によって問題の難易度が違うのはAnAnの優れたところだと思う

703 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 10:42:44 ID:URpy0Jrr0  
QMAのアニゲは彼女と一緒にのときかだと

答えるのに躊躇するような問題ばかり出るw

線結びとかだと偶然を装って正解したりもできるけど  
タイピングでスラスラ答えるのはちょっと無理www

彼女が腐ならいいかもしれんがな

704 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 14:04:58 ID:XRv+7bptO  
>>703輝け

「何度も出てくるから覚えちゃったよ、俺きめえwww」  
とでも言っておけばいいんじゃないか？

705 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 19:11:41 ID:CFKya6x20  
ここなんかで見ると多くの方はQMA AnAnと辿るようだが  
1月ほどAnAnにどっぷり ようやくプロになれてひと段落したから  
QMAもやってみようか、と世間に逆行している俺が来ましたよ

腐ってもAnAnのSS維持がどうにかなるレベルにはなっただけあって  
ドラゴン組まではほぼ全クラス1発優勝で駆け上がった  
(サイクロプスかケルベロスの予選3回戦あたりで1回負けた)。  
魔法石とやらの貯まり具合が半端無くてすごく楽しい。

でもドラゴンは凄いな。5クレくらいは2回戦抜けるところまで粘ったけど  
そのあとは1回戦負けが続いて早々にフェニックスへ叩き落された。  
AnAnで初めてSS昇格 フルボッコ降格の流れとよく似てる。

単純に問題レベルだけで見たらQMAの難しさはAnAnの比じゃないなあ。  
でもその分、たとえ即答できなくても考える時間が多少はあったり、  
タイピングのときに誤入力しても訂正できるシステムがあるのはありがたい。  
それぞれの面白さがあってこれはこれで楽しく遊べそうだ。

でも、QMAの方、優勝したら即昇格ってのはどうかと思う。スパ推奨かよ。  
ラスト1プレイでフェニックス優勝しちゃってまたフルボッコにされに行くことにorz

706 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 20:46:40 ID:XRv+7bptO  
>>705

廃人ランドへようこそ！

QMAは「じっくり考える楽しみ」があるからね。  
自分も両方やってるけど、どっちもやめられない。  
なに、そのうちドラゴンにも慣れるさ。

707 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 20:54:43 ID:2ZyQtgWj0  
俺も>>705と同じ経歴。

でも、ドラで余りの勝てなさに辟易して意図的にフェニに残って魔法石稼いでる。  
An x Anだとこの手の下位リーグ残留は無理っぽかったからなあ。

708 : ゲームセンター名無し : 2007/12/13(木) 23:38:53 ID:wfQwbZxl0  
のびたであることを公言とはこやつ、なかなかやりおるな

709 : ゲームセンター名無し : 2007/12/14(金) 11:54:09 ID:vewZgcON0  
俺も全く俺も>>705と同じ

そして>>707と同じ事をしようと思ってたw

のびたって意味わかんねーと思ってたけど  
そっか、俺のことがwww

710 : ゲームセンター名無し : 2007/12/15(土) 00:37:27 ID:Qlshrkna0  
アソソでも昇格戦だけ点数調整すれば維持出来るでしょ  
まあこの場合勝率よりはGP伸ばしたい人向けって感じだけど

711 : ゲームセンター名無し : 2007/12/16(日) 21:16:51 ID:l/heFQB80  
QMAは、声がうるさいのと学問系で理系問題が少ないのがヤダ。  
あと、決勝前の投票時(自分の場合)7~8割の確率で出る  
アニゲーがおかしいと思う。  
あと、アイテム?の説明が不親切。あんなならないほうが良い。

AnAnはサシの緊迫感がいい。QMAは決勝の発表まで勝ったかどうか  
分からないけど、AnAnは明確。  
AnAnのいやなところは、問題の追加の頻度が少ないことかな。

両方に注文したいのは、クラスや階級の分布が分かるようにして  
くれないかなあということ。

712 : ゲームセンター名無し : 2007/12/16(日) 21:30:45 ID:tKEGuCEp0  
>>711  
理系問題は確かに少なすぎるorz  
というか社会科で習うのが3/4、数学・理科が1/4って('A`)

713 : ゲームセンター名無し : 2007/12/16(日) 21:56:52 ID:DuFz2Rjz0  
AnAnのプロアンには白衣多いよなw  
QMAで報われないもんなぁ・・・orz

714 : ゲームセンター名無し : 2007/12/16(日) 22:23:24 ID:DO222F4S0  
QMAは雑学が一番使えないというのがおかしい  
あと、いまだに雑学ランダムの違いが分からないw

715 : ゲームセンター名無し : 2007/12/17(月) 04:20:35 ID:3DI6qcvHO  
>>712  
その理系も大半が生物と地学、化学が少々で物理・数学はほぼ皆無。  
ハードコアな理系にはつらすぎる。

716 : ゲームセンター名無し : 2007/12/17(月) 23:03:35 ID:a9M2dv2N0  
今日のAnAn多答積み重ねで『カナダの都市を答えよ』で問題が出たのだ  
が、当然その中の選択肢にはオタワの文字が。両方やってる人間としては  
『あ、これ“オワタ”だったらどれくらい引かかるだろうか』なんて邪な  
考えが脳裏をよぎったのはナイショだw。

717 : ゲームセンター名無し : 2007/12/17(月) 23:17:53 ID:5trP8Yg4P  
まず俺がひっかかる \ (^O^ ) /

718 : ゲームセンター名無し : 2007/12/17(月) 23:25:52 ID:BahYgj9r0  
>>715  
まあ気持ちはわかるが、理系はクイズにしにくいんだよな。  
それにその問題の正解がわかってても、原理や計算式を理解してないと、  
次に同じような問題がでてても答えられない。

719 : ゲームセンター名無し : 2007/12/19(水) 21:58:04 ID:zXWwJxYK0  
そのうち実装されると思う。オワタ \ (^O^ ) /

720 : ゲームセンター名無し : 2007/12/20(木) 23:11:14 ID:F0FCJXGh0  
オワタ

721 : ゲームセンター名無し : 2007/12/20(木) 23:55:07 ID:Pzsx7pIW  
Pオ7夕

722 : ゲームセンター名無し : 2007/12/22(土) 00:03:43 ID:fPV+jTJjO  
オナヌ

723 : ゲームセンター名無し : 2007/12/22(土) 14:48:33 ID:/Ka3irXaO  
オナニー

724 : ゲームセンター名無し : 2007/12/22(土) 15:22:20 ID:RzSh72Tg0  
オたー

725 : ゲームセンター名無し : 2007/12/22(土) 19:36:53 ID:T+TbizZP0  
冬休みか

726 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 11:43:08 ID:HLrP1MRbO  
AnAnのいかにもQMAみたいなキモヲタ向けじゃありません、健全な一般人向けゲームです  
って作りが吐き気がするほど厭だ。

地上波のゴールデンタイムが昔みたいに全部アニメとかに戻れば良いと思ってる俺にしてみれば  
糞芸人が騒いでるだけのバラエティ番組を彷彿とさせるAnAnのノリには殺意を感じる。

727 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 11:47:27 ID:2UbcRURDO  
地上波のゴールデンタイムがアニメだった時代は今から2、30年でありキモオタ親父乙。  
俺はただの親父

728 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 11:52:42 ID:JXJgZ0gK0  
AnAn ウルトラクイズ王もやってる、その手に深い人間も頑張れるクイズゲーム。  
QMA タイゾーが台パンするくらい実用性の無い問題ばかり、特にアニゲ。

729 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 12:29:01 ID:4dFIWDPy0  
>>726

QMAのいかにもヲタクの皆さん寄ってらっしゃい、  
って作りに吐き気がするほど厭だった俺にはAnAnは待望のクイズゲーム。

糞芸人が騒いでるだけのバラエティ番組は嫌いだけどね、AnAnはそんな堕ちてない。

730 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 12:34:12 ID:SJ/B0Ovg0  
AnAnは大好きなんだが、問題の質がQMAに比べてあまりにも低い。  
早押し問題のルールを無視してるし、嘘問や悪問も多い。  
理不尽な負け方があまりにも多いので、本当にストレスが溜まる。  
これさえどうにかしてくれたいのだが・・・。

731 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 12:36:59 ID:JXJgZ0gK0  
芸スポの人名奇名ばかりで  
理不尽な負け方ばかりするQMAの方がストレスたまる。

732 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 12:44:18 ID:HLrP1MRbO  
AnAnのキャラ絵は日本のアニメに影響受けました的な外国のアニメみたいで気持ち悪いんだよ。  
それでいて一般人が好きなキャラクター物にありがちなオタクを見下してる感大。  
アニメ好きの男 = ヒーロー、同女 = 魔法少女ってのも偏見に満ち溢れてて腹が立つ。  
勝ったり負けたりした時のリアクションもいちいちオーバーで長ったらしいしうざい、飯がまずく  
なる。

733 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 12:49:43 ID:eOVnM0Ez0  
>>726

AnAnでも一般基準から見ればキモヲタ寄りだよ。

エンタメがあるのに、その上まだ漫アニなんてジャンルもあるんだから。  
普通、漫画もアニメもエンタメの一部だよ。

734 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 13:10:37 ID:NSe7XEW8O  
>>726

何か嫌なことでもあったのか？  
AnAnの絵やクイズからそこまで想像できるなんて、  
被害妄想がひどすぎる。  
バラエティ番組を彷彿とさせるのは、  
むしろタイピングで好き勝手につまらないチャットをしてる  
QMAの方じゃないかと思うのだが。

735 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 13:14:19 ID:yXRPYRLGO  
冬だからか  
いい感じの流れになってきたな  
双方頑張り

736 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 16:10:50 ID:NX6cW83V0  
>>732

>オタクを見下してる感大  
え？オタクってそもそも世間から見下されてる存在だよな？  
だからオタク野郎は気持ち悪いからQMAでキモ問憶えてりゃいいじゃん。  
お前らにむかつかれるっていうことは、AnAnは相当まともなゲームなんだな。

737 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 19:14:38 ID:mNpz73w00  
>>730

俺はそのストレスに耐えかねてAnAn辞めたよ。  
ダイヤモンドは炭素の同位体だし(嘘問)、  
大野智、櫻井翔、相葉雅紀、二宮和也、松本潤の所属するグループはTOKIOだし(早押しルール無視)。

QMAと違って一個負けるだけで相当パワーがへこむのに、  
こういう理不尽な問題で負けるとすげーむかつく。

738 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 19:43:56 ID:+CziwDY00  
引っ掛けに見事引っかかってピーピーほざいてる雑魚がいらっしやいますw

739 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 20:40:14 ID:BBKrg2fu0  
AnAnはゲームは健全なのにやっている連中はろくでも無い奴等ばかりだな  
仲間には不気味なぐらい優しいのに、やめた奴やQMAやっている連中を敵視している辺りがカルト宗教っぽい

740 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 20:49:51 ID:EdoLwpek0  
>>737

そうそう、メンバーを5人も出して分岐するって通常はありえない。  
そんな問題出題したら、みんなからボロクソに非難されるだろう。  
それを平気でやるのがアンアン。とてもプロが問題作ってるとは思えない。

741 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 21:03:56 ID:mNpz73w00  
>>738

じゃあ聞くが、  
「大野智、櫻井翔、相葉雅紀、二宮和也、松本潤の所属するグループは」  
お前ならこの問題どこで押してなんと答える？

押さないっていう選択肢はあるが、この次の文字で押すっていう選択肢はないからな。

742 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 21:27:57 ID:+CziwDY00

そもそも、そいつらの所属してるグループをしらねえ。

だから答えられない。

で、引っかかったら次から分岐問題って判るんだからそれだけアドバンテージになるだろうがよ。

743 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 21:46:31 ID:mNpz73w00

>で、引っかかったら次から分岐問題って判るんだからそれだけアドバンテージになるだろうがよ。

分岐問題だとわかってても分岐するかどうか分からないからアドバンテージにならないんだよ。

こっちは分岐する可能性があることを知っているから待ってんのに、相手はそれを知らずに飛び込んできて分岐前を答える。

あとは相手の答えが当たるか外れるかの運試し。

分岐前の答えも分岐後の答えも知ってんのに、

相手が1/2の確率で外してくれるのを指をくわえて待ってなきゃならないなんて最早クイズじゃない。

744 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 21:50:34 ID:+CziwDY00

あのさ、これ”クイズゲーム”なんだぜ？

”クイズ”やりたいなら他のやったほうがいいんじゃない？

QMAだって分岐にダイブしないと生き残れない場合があるんだが、それはありなのか？

745 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 22:07:47 ID:mNpz73w00

>あのさ、これ”クイズゲーム”なんだぜ？

じゃあ言い直そう。

分岐前の答えも分岐後の答えも知ってんのに、

相手が1/2の確率で外してくれるのを指をくわえて待ってなきゃならないなんて最早クイズゲームじゃない。

>QMAだって分岐にダイブしないと生き残れない場合があるんだが、それはありなのか？

ダイブしなきゃいけない場面はあっても、ダイブしなきゃいけない問題はない。

AnAnの糞分岐はその問題が出題された時点で状況に関係なく運試し確定。

746 : ゲームセンター名無し : 2007/12/23(日) 22:14:35 ID:E7EJ5qLq0

知力、体力、 ?

747 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 01:43:05 ID:zqJiQjDF0

クイズを知識の発表の場と見るか、頭脳スポーツと見るかだよな

748 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 02:22:46 ID:xa9aEoqc0

>>747

QMAの場合は知識、じゃなくて、暗記力、だろ。

749 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 03:52:34 ID:08RzpzKi0

>>744

クイズゲームだけど、テレビでやってるような早押しができるっていうのが

このゲームの売りであり、みんなそれを求めてやってる部分大きいんじゃないの？

それなのに早押し問題のルールを外れた問題を出してるんじゃない？看板に偽りありだろ。

こんな問題をオープン大会で出したら暴動が起こるぞw

750 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 10:23:33 ID:p/qrIV4w0

なんというか、

自分に都合の良いように勝手に脳内ルール構築するようなのは、

何やっても勝てやしないと思うんだが

751 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 11:24:05 ID:ATDnf60+0

>>750

脳内ルールじゃなくて、一般的なルール。理解できる？ 小学生か？

752 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 12:04:17 ID:C6tbl/MB0  
その「ルール」ってのはどれだけ広まってるんだよ？  
一般的って、それはお前らクイズマニアの中での話じゃないのか。  
どこが「一般的」なんだかwオープン大会ってw  
すごい狭い世界の話をお前も世間一般に通用してるように言うなよ。  
お前が小学生だろ。

ま、そうじゃないって言いたいなら、クイズ協会だか何だか知らないが、  
早押し問題はこうでなければならない、っていう明文の公式ルールでも示してくれよ。

753 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 13:33:35 ID:nb//T7k10  
オープン大会ワタw

754 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 13:38:24 ID:b2Ma9k5E0  
QMAの問題はグロ問だのキモイだの言うのに、たかが一人の人間がAnAnの問題に文句言った  
だけでえらく必死だなw  
どこぞの国や宗教団体を思い出すわ

755 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 13:55:37 ID:WL9p7hRs0  
悪問の量なんてどっちもどっち。  
AnAnは稼働1年もたってないし  
QMAだって1や2はえらい言われようだった。

とりあえず火病らせようと在日とか宗教団体という  
言葉を使えば面白いかななんて思ってない？

756 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 14:05:25 ID:bw7SDXYL0  
クイズ屋って、ウルトラクイズをつまらなくした人達と言う印象しかないな。  
そのオープン大会やら一般的なルールやらの中から出てこないでほしい。

757 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 14:28:15 ID:bWF4GRkM0  
>>739>>754

どうみても、お前がカルト信者に見えるぞw  
QMA信者の奴らは、QMA教祖を貶すと烈火のごとく怒り出すところとか  
まさにそうだろ。

ID:HLrP1MRbOなんかもまさにQMA教団信者。  
被害妄想の上に、他勢力には殺意を覚える。  
最早QMA教祖に洗脳済み。

クイズが好きなんじゃなくて、QMAが好きだけだろ。  
似たようなゲームができると、AnAnプレイヤーは半数くらい乗り換えそうだが  
QMAプレイヤーはほとんど誰も乗り換えないうらな。

758 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 14:36:41 ID:ATDnf60+0  
一般的な早押しの文法ルールは、わかりやすく言えばアタック25でのルールと思ってもらえばいい。  
アンアンは日本語的にも変な文章が多い印象がある。

759 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 15:07:06 ID:RYIEPmMZ0  
>>755

QMAは1は酷い問題も多かったけど、  
2から飛躍的に良くなった

760 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 15:07:36 ID:bWF4GRkM0  
あえてクイズのセオリーを外してきてるんだと思うぞ。

一つにクイズ屋対策

クイズ屋ばかりが上位に来るのは、やはり好ましくないだろう。  
二つ目は、そうすることによって敗れて運の要素を増やしている。  
何故そんなことをするかというと、実力の劣るものでも  
ランカーに勝てるように。  
ランカーなんかに勝てるわけない、なんてことになって辞められると  
セガも、最終的にはランカーも困るからな。  
実力の劣るプレイヤーの取り込み。

QMAの異常なまでのアニゲへの偏りもそうだろう。  
クイズ屋に刺さりそうなアニゲを増やして、クイズ屋対策。  
また、一般的なクイズで勝てないプレイヤーもアニゲで勝てるかもしれない。  
アニゲは強いがトータルでは弱い、実力の劣るプレイヤーの取り込み。

>>749

>こんな問題をオープン大会で出したら暴動が起こるぞw  
まったくその通りだと思うが、声優問題ばかりを出しても暴動が起きるぞw

761 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 15:59:33 ID:C9okTQnh0  
アニゲ撲滅スレと住民が被ってる予感

762 : uc7nJB6ooQ : 2007/12/24(月) 16:08:48 ID:XMWM7YZgO

>>761

俺はたまにしか書いてないからな。  
普段はニヤニヤしながら読ませていただいているだけだ。

>>760

そう言われると納得する。  
QMAで異常にアニゲが多かったり、野球やサッカーが優遇されてるのも  
そういう意図があるのかもしれないね。  
AnAnもやたら簡単過ぎる問題がよく出てくるし。  
クイズ屋なら思わず手が止まるような。

763 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 19:59:57 ID:HP905xEw0

>>757

QMAからAnAnに乗り換えてQMAの文句垂れ流しているのがAnAn信者なんだけどなw  
それにAnAnの悪嘘問スレなんか間違いを指摘しても「それは仕様」だの「嫌ならやめろ」だ  
のの繰り返しだぜw  
まさに俺達こそがルールみたいな宗教団体だな、いい加減に自分達の非を認めたらどうだよ基地外  
集団

764 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 20:15:21 ID:8BMUCRB/0

ああ、この流れ最高w  
最底辺どもが更なる底辺を作ろうとしてあがくんだぜ？  
これ以上面白い見世物はねえよなw

765 : ゲームセンター名無し : 2007/12/24(月) 22:42:19 ID:ZXt6qgzaO

俺はQMAのタイピングが嫌い、練習時間がすごく苦痛。

766 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 02:42:16 ID:ULjK+SvLO

>>765

考えて考えて、残り3秒で思い出して、  
ぎりぎりで答えたら単独正解だった。

そんな快感が得られるのはQMAだけ。  
タイピングも悪くないよ。

767 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 10:13:20 ID:5wHHz/6F0  
>>756

それもクイズに勝つためにやっただけなんだが、番組としては疎まれてしまう。

ある意味不遇の存在。

もっともQMAもAnAnも問題を作っているのは、結局そうした出身の人。  
どこまでクイズマニアじゃない、普通の人を意識した問題を作れるかが勝負でしょうな。  
もちろん、最上級者向けにはとことんマニアックな問題を用意するのもわかるが。

>>764  
あんた誰

768 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 10:37:13 ID:iZg9Nvuf0  
ここにまで冬の影響か...

769 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 11:29:28 ID:iYXxvt1p0  
一般の人が見たら、おっばい揺れるのはやはりどうかと思う訳よ  
あれで喜ぶキモヲタがやってるゲームって認識持たれるのは仕方ないだろ、QMA

まあ俺からしたら揺れが足りないと思うのも事実だがw

770 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 16:13:12 ID:m8BQ54Gi0  
その乳揺れとか...

マニアックなアニゲ問題を平気で正解する奴らばかりだし  
その割りに基礎学問問題を平気で落とす奴らばかりだし  
コメントのノリも、何かヲタっぽいし  
2chのスレもヲタのノリだし  
このスレでは「俺らQMAをオタクと見下している！」とか言ってちょっと気持ち悪いし...

でも、まあノリが変なだけで  
これらの事が悪いとは言わないが  
QMAは人を選びすぎなんだよ。  
QMAやってる奴もさすがに、「QMAがスタンダードだ」とは思っていないだろ。

771 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 16:37:34 ID:GEPC43pQ0  
>>770

もっと正直になったらどうだ？QMAやっている連中はキモヲタって言いたくてたまらないように見えるぜ

772 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 17:03:06 ID:m8BQ54Gi0  
言いたかったら言ってるさw  
どこに遠慮する必要が？

言いたいのは、「QMAは人を選びすぎ」ここ。

QMAをやってる奴は知らないが  
AnAnやってる奴なんて、事実上これしかないから、なんてのも多いだろ。  
QMAは生理的に受け付けられないからAnAn一択になってるだけで。  
スレタイにあるような、AnAn派というよりは  
「アニゲなどの偏っていない普通のクイズゲーム派」  
AnAnに特別愛着があるわけでもない。

773 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 17:28:20 ID:GEPC43pQ0  
だからその辺りをもっとハッキリ言っちゃえよ、変に誤魔化さないでさ  
AnAnは健全、QMAはキモヲタ向けってさ  
俺としてはもっとQMAやっている連中が発狂する姿を見たくてたまらない

774 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 17:35:31 ID:m8BQ54Gi0  
まあ、力抜けや。  
むしろ俺としては>>733に近い。

775 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 19:16:13 ID:aBMi3o/f0  
【アンアン】Answer x Answer 漫アゲ撲滅スレ  
<http://game13.2ch.net/test/read.cgi/arc/1196476002/>

こんなスレもあるみたいだしな。AnAnもヲタゲー同類だよ

776 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 20:01:52 ID:A/VHcy830  
QMAで一番人を選ぶ所は、アニゲじゃなくてドラとフェニのレベル差だと思うがな。

777 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 21:44:20 ID:9VBC74IU0  
>>776 それだ

778 : ゲームセンター名無し : 2007/12/25(火) 23:36:07 ID:xYIK/olq0  
>>743  
ものっそい遅レスになるが、なんで相手がダイブする事が前提になってんの？  
どっちもダイブせずに待ってれば運試しになんかならないし  
そうなれば「どこで分岐するか」を知ってるのは大きなアドバンテージになると思うんだが...

779 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 03:48:51 ID:1bOGQvEN0  
>>778

ダイブっていうか、普通メンバーが5人全員出たら押すだろ。  
そこから分岐するクイズ問題なんて一度も見たことない。アンアンが世界初だ。

780 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 08:55:31 ID:pft7PBRZ0  
>>779  
だから、その前提となる ” 常識 ” とやらの疑問がついてるんだよ。

>そこから分岐するクイズ問題なんて一度も見たことない。

何で分岐しちやいけいないんだ？  
実は日本クイズ協会とかいうのがあって、公式ルールでもあると？  
さらに、An x Anがそのルール準拠ゲームと謳ってるならばお前さんの言い分は通るが  
そうでないならば  
「俺様のクイズには無いルールだ！こんなことで負けるのは納得いかないだ！」  
とファビョってるだけだろうよw

781 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 09:39:37 ID:68Nc1YroO  
ギミアぶれいくのクイズ王決定戦でも、  
石坂浩二の作った問題文の「～ですが、」が不評だったなあ。

782 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 10:05:14 ID:sUTitTBb0  
別に本スレで文句垂れ流すわけじゃないんだからここで不満ぶちまけてもいいじゃん

783 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 12:45:51 ID:u1ZfwbY70  
>>779  
いや、普通に見た事ありますけどwww

・・・というか、今は距離を置いてるとはいえ、一時期本気でクイズ王目指した俺から見てもお前の言ってることは「俺の常識から外れたクイズは認めん」というワガママにしか見えねえ。別にその文章から「ですが、」でつないで別のメンバー名を挙げてそのグループを答えさせても日本語的にも自然だし、何も問題ないぞ？「長すぎる」とは感じるかもしれんが。

784 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 13:54:40 ID:xBHX98EM0

AnAnでよくある

『 の××』というタイトルに対して  
「.....は『 の何』？」と聞いて  
「××」と答えねばならず の一文字目が引っかけ選択肢に存在する  
みたいなのに疑問を抱くのも、イヤだと思ふのもいいと思ふけど  
それを「普通のクイズはこうなんだから絶対おかしい！AnAnふざけんな！！」って  
ファビョるのはどうかと思う。

785 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 14:12:53 ID:7mN61xUdO

いい意味で

SAQ

それがアンアंकオリティ

786 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 14:20:35 ID:NObuYPIN0

問題の意図している正答を完全に理解している人間を、  
不正解にするのが正しいと思ってる辺りスゲーなw

787 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 14:22:01 ID:68Nc1YroO

目指すだけならサルでもできる

788 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 19:23:31 ID:Rqr04dju0

アンアンは日本語に不自由なゆとり世代向けのゲームだねw

789 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 20:59:21 ID:K7j291aQ0

AnAnはわからなくてもぼけられないのが辛いな~。  
QMAだとグロ問でも他の人のボケ回答が楽しかったりする。

QMAの乳揺れは好きじゃないけどな。というか、ルキアとか物理的に  
おかしい動きに見えて気持ち悪い。男キャラも貧乳キャラも  
選べるから、嫌なら巨乳キャラを使わなければいいんだけどね。

790 : ゲームセンター名無し : 2007/12/26(水) 22:32:36 ID:HvBwll8F0

QMAを始めて1ヶ月位

ドラ安定せずにフェニと行ったり来たりのスパイラーだけど  
...ルキアって誰？って思ったら

キャラの名前なのねw

っつーかひとつもキャラ名わからんわwww

791 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 07:24:20 ID:4CoZAKeS0

QMAは問題傾向が偏りすぎ。

明らかにキモヲタの男向け。

QMAのアニゲで少女漫画が出たり

雑学で女性誌やファッションについて触れたことなんて殆どありませんよ？

エロゲ原作アニメやギャルゲは当たり前のように出してくるのにwww

792 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 07:35:53 ID:KoC8+Yy7O

>>791

お前QMAやったことないだろ  
少女漫画や女性誌の問題なんか山ほどある  
ファッション問題・化粧品問題は殆ど女性向けだしな

793 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 07:59:55 ID:WqJSPpoT0

>>789

適当にキャラ選ぶ最中、ルキアにカーソル合わせたら  
15秒しかない制限時間がなくなって勝手に決まった時の虚しさといったら

794 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 12:28:06 ID:XcvgnjNo0

QMAってクイズゲームというより、問題回収ゲームだよな。  
アニゲがどうたら、というよりここだダメだ。

携帯やデジカメでパシャパシャ問題写してる人や  
手帳をパラパラ見て、答えを引いてる人なんかみると  
もはやクイズゲームじゃねえよ。  
いかに金使って問題回収して、いかに手帳に答えを書いて  
いかにデジカメでパシャパシャやるかのゲームだよ。  
たまに見るならともかく、そんなのだからけだからな。

実際やってみると、こんな歴史の難問答えられるわけないだろ  
って問題を半数近く正解してたり（これだけなら博学な可能性もあるが）  
教科書にデカデカ載ってるだろ、って問題を半数以上落としてたり  
で、想像通り、前者は覚えやすく後者は覚え難い問題なんだよな。  
回収暗記合戦になってる。

これじゃあ新規が入りづらい。  
特に新規さんの隣に、デジカメやメモがいと  
「ああ、そういうゲームなんだ」と二度とやらなくなるよ。

795 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 13:14:33 ID:HOkdDBos0

>>794

新規の人はデジカメやメモるような人とは当たらないから大丈夫。  
ゆとり世代はアンアンで遊んで下さい。長文ごくろうさんw

796 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 13:41:56 ID:+eghrQQa0

>>795

どう考えても問題回収って時点でクイズじゃねーだろ  
丸暗記しか能がない糞ゲーじゃんw  
とりあえずゆとりって言えばいいと思ってんじゃねーよwww  
このゆとりがwwwww

797 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 13:54:43 ID:DcCN9NXj0

ゆとり同士の罵り合いですか？

798 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 13:57:09 ID:XcvgnjNo0

>>795

当たるとか、当たらないじゃねーよw  
隣にメモやデジカメがいと、そういうゲームだと思うだろ。

日本語も満足に理解できない癖に  
ゆとりゆとり、言ってんのかよw  
>>795のような低脳にも使える便利な言葉だな、ゆとりは。

799 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 14:17:14 ID:6hx2puzl0

問題回収なんてANANも同じだろw

800 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 15:23:17 ID:DU/TGw1bO  
QMAが暗記ゲーとか何をいまさら。  
でも暗記ゲーもやってみると意外と楽しいんだよな。

801 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 15:51:26 ID:XcvgnjNo0  
QMAの世界では QMA = 暗記ゲー は当たり前の話かもしれないが  
それ以外では、案外知られていないよ。

資格試験なんかもほとんどは暗記ゲーだぞ。  
暗記ゲー好きなら、楽しめるんじゃないか？  
なんか受けてみるのオヌヌメ。

802 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 16:09:49 ID:Sg5+5w1CO  
というよりも、クイズゲームが回収ゲーになるのは宿命だろ  
QMAにしる、AnAnにしる回収した者が強くなれるのがクイズゲーム

803 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 17:25:26 ID:DU/TGw1bO  
>>801  
確かにこれだけの暗記に慣れてると資格試験とかの丸暗記にも対応出来るかも。  
語呂合わせとか作ったりしてね。

大体

「QMAみたいな丸暗記ゲーはクイズじゃない」  
「じゃあリアルクイズやれば」  
っていう流れになるのが4年前からの定番だね。  
まあ競技としてのリアルクイズも結局は丸暗記だけだ。

804 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 18:43:29 ID:ZPGYvKeE0  
確かに、暗記に関していえば、ある意味リアルなクイズでも頂点に立つメンバーは  
自分で問題作ってパターン作って、出題時のキーワードで答えられる様にする時点で  
ある意味、暗記なんだよな。  
あとは得意なジャンルが出るかとか、相手が知らなそうな問題を落とさないようにするとか  
様々な戦略で勝ち負けが決まるってのもクイズの醍醐味だったりするんだよな。

負けた事で、自分の今の位置が確認できたとか、他の人の知識量が分かったとか  
そういう風に楽しめないクイズはつまんないかもね。

805 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 20:19:54 ID:6bZdtZvzO

暗記 vs 明記

806 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 22:19:11 ID:J5KIDXA4O  
AnAn派のQMA派に対する「俺らはお前らみたいなキモヲタと違ってオサレで明るい一般人なんだよ」的な  
選民意識が気に食わない。  
ゲームの絵柄や演出からもそういう空気が漂っている。

807 : ゲームセンター名無し : 2007/12/27(木) 23:34:08 ID:YF/Z8iOD0  
そういや前に王様のブランチで、QMAを差し置いてAnAnはアーケードで大人気のクイズゲームと紹介されていたな  
女性誌にも広告だしているしSEGAの一般人に対するアピールは凄まじい



/ イ::iiii - ii;      /                      \ いいから黙ってるデブw  
 { リ u. ,(oo) ^ )      | . |                      |  
   '                      3 )      q .. 二 \                      |  
 リバ u. ,,,, " /      ノ \_ - |                      |  
 ' / \ \ \ - イ . \_      \ . \                      | /  
 / \ \ \ - \ \      O = = = = = |  
 / ヴ / ) (ニ ヴ      /                      |

817 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 06:30:23 ID:JCl7mmj00  
 話がループしてるなあ・・・

818 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 09:15:27 ID:JaVWePds0  
 MSXに立ち向かったSC3000  
 ファミコンに立ち向かったマーク  
 スーファミに立ち向かったメガドライブ  
 プレステに立ち向かったサターン  
 プレステ2に立ち向かったドリームキャスト

セガの歴史は果敢にライバルに立ち向かった歴史である

819 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 09:21:02 ID:GdQPtiTW0  
 壮絶に自爆してるだけだお。  
 それがSEGAクオリティ。

820 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 09:30:01 ID:KU4muxX50  
 プレイヤーの割合だけ見ると、どちらも圧倒的に一般人が多い。  
 こんなところでオタクがどうとか言い合うのも不毛だよ。

それでも、AnAn2はキャラカスタマイズを充実させるとか  
 キモヲタホイホイをたくさん仕掛けるんだらうな。  
 まあ、漫アゲの難易度とアニメの比率を現状維持程度にしてくれればいい。  
 キモヲタは黙っててくれればそれでいい。

821 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 10:15:59 ID:UC4wz7Me0  
 >>807

一般雑誌とは違うけど、映画のトムヤムクンとタイアップした時に映画館にQMAのポスターが貼られていたり、  
 パンフレットにQMAの広告が掲載されていた事もある。

822 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 11:16:19 ID:yScgRUti0  
 QMAの問題回収とかデジカメ云々ってのはどうでもいいが  
 やっぱあのキャラだけはホント何とかして欲しい  
 ヲタにはわからないかもしれないが、世間的にあの絵柄は無しなんだぞ  
 しかもキャラのリアクションひとつひとつが、これまた痛い

もともとAnAnプレイヤーだったんだけどQMAは先月末くらいから始めて  
 やっとドラで安定するようになってきた  
 これはこれで面白い

でも、やはり彼女の前とかだとプレイできんわ

823 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 13:00:49 ID:IZXfbUugO  
 一般ピープルの友人に胸を張って『プレイしている』と言えるのはAnAn。言えないのがQMA4

824 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 14:42:42 ID:bl+cbXUCO

AnAnでも胸張って言えねえよw

825 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 20:26:17 ID:JCl7mmj00  
容姿がきもけりゃAnAnやろうとQMAやろうと  
威張ってもきもいだけ

826 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 20:28:37 ID:QxmapskH0  
AnAnはあんまりキモい人やってないけどな  
ランキング上位者でも仕事帰りのリーマンみたいなものが多い

827 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 20:55:38 ID:RWx9OcDd0  
QMAもリーマンが結構プレイしているんだがな  
なんでこうもAnAnはキモく無いとアピールするのかね・・・

828 : ゲームセンター名無し : 2007/12/28(金) 21:29:31 ID:BcSNe45N0  
冬休みで厨二病のやつらが沸いてるんだろ、ほっとけ

829 : ゲームセンター名無し : 2007/12/29(土) 00:28:34 ID:/SJBVkBQO  
QMAも1の頃はアニヲタは少なかった  
本格的に増え始めたのは3の頃かな

830 : ゲームセンター名無し : 2007/12/29(土) 01:23:54 ID:c5sKAs4R0  
別にキモいぐらいでいちいち文句言うなよ  
臭かったりなんか独り言言ったら怖いけど

831 : ゲームセンター名無し : 2007/12/29(土) 10:55:43 ID:1oX8401w0  
美少女風キャラクターがあればどこからともなくやって来るのがアニヲタ

832 : ゲームセンター名無し : 2007/12/29(土) 23:12:57 ID:QGLCQXw50  
アンアンは問題の質さえしっかりしてくれたらなあ。  
ちょっと間違いや日本語がおかしい問題が多すぎる。

833 : ゲームセンター名無し : 2007/12/30(日) 17:36:49 ID:JlgkBBGS0  
AnAnは多答積み重ねでわざと誤字にした選択肢をいれて  
誤魔化すしか手段がないところに底の浅さを感じる。

834 : ゲームセンター名無し : 2007/12/30(日) 20:44:07 ID:JvRg16CW0  
多答の偽選択肢って大事だろ。QMAはわかってるなーってのが多くて嬉しくなる。  
誤字にした選択肢って手を抜きすぎ。ちゃんと仕事しろよ。

835 : ゲームセンター名無し : 2007/12/30(日) 21:39:39 ID:Frrlcn300  
誤字引っ掛けはそれはそれでありだと思っけど  
問題や答えに誤字が多過ぎて、引っ掛けなのか誤植なのか分からないのが問題

836 : ゲームセンター名無し : 2007/12/30(日) 23:40:59 ID:cYTqCOv40  
>>833  
それを誤魔化し手段としか考えられない、お前が浅いよ。

QMAの多答で特徴のある漢字を覚える、とかいう奴がいるから  
そういう奴への暗記対策になる。  
実際、まったく知識のない分野の多答を出されると  
「これ以前に正解で見た気がするけど、誤字の可能性もあるから選べないな」  
なんてこともある。

ただ、>>835の言うとおりの、問題に間違いが多いので

引っ掛けか、誤植なのか分からないのは・・・・・・・・・・ちゃんと仕事しろよ。

837 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 02:43:30 ID:ShGtUyUyO  
AnAnもQMAと同じく、2作目に期待したい。  
今の段階で問題の質に問題があるのは仕方ないよ。  
QMA1もひどかったからな。

最近AnAnのSSリーグでなかなか勝てなくなってきたけど、  
きっとQMAからの移籍や掛け持ちが増えてきたんだろうね。

838 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 02:54:37 ID:HoNTKaH40  
QMAと違うのはアンアンは最初からプロを使ってるってこと。  
だからこれ以上の質の向上はそんなに見込めないぞ。  
QMAは最初は大学生にバイトで作らせてたからひどかった。  
アンアンを作ってるのはこの会社だといわれている。

<http://www.7wonders.co.jp/>

839 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 03:06:13 ID:RvkTpy3F0  
AnAnはまだ稼動して半年も経ってないし  
さすがにこれからまだまだ改善していくだろ

840 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 07:48:40 ID:IWUHCgsv0  
>>838  
長戸さんじゃん

841 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 10:14:03 ID:Lh6y/CK50  
>>838  
そこってQMA2からじゃなかったっけ

842 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 10:17:50 ID:Lh6y/CK50  
まちがえた。  
QMAでセブンデイズウォー(プロ)を起用したのは2からのはず

843 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 10:27:44 ID:BlwIJY7/0  
クイズ屋を普通に勝たせないヒネリを入れるのはいいんだけど、  
そこいらの匙加減は難しいだろうな  
そのために敢えて外してる問題もあるけど、  
単なる誤字も多いし。

あとは多答系で、  
解釈しだいでどちらもあり得る選択肢はやめるべき。

844 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 10:59:20 ID:XYJjsTaK0  
「自動車免許で乗れるものを選べ」の「自転車」でもめてたな

845 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 11:47:04 ID:GF4maKg10  
AnAnの問題制作にセブンワンダーズが関わってる、という話は  
ここの>>509氏が発端だと思うが、  
クイズの知り合いに聞いても、どこ探しても  
まだ確定できるソースが無いんだよなあ。

846 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 16:20:28 ID:DNABrTPT0  
AnAnは問題が簡単すぎて、早押しクイズとしての難易度が上がるという  
変なバランス調整をしている感じ。

847 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 18:20:48 ID:9XaalunU0

今日のSSの優勝決定戦、早押し  
30対30で迎えた勝負の一問(エンタメ)  
「スーパーヒーローで胸にSのマー...」  
先方ピンポン、で、ベタな解答が正解。  
難しい問題で負けるなら仕方ないけど、これはもう...

基本的にAnAn好きなんだけど、こういうのやられるとホントにイヤになる。

848 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 19:14:22 ID:h9diYHkIO  
>>847  
どうぞ正解率一桁の問題満載のQMAの巣にお帰りください

849 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 20:54:37 ID:Ft85r/2h0  
>>847  
早押し決勝30-30で迎えた「一、十と続く数字の単位は？」って問題が出て、0.01差で取られた時の脱力感を思い出した。  
クイズなのか？これw

850 : ゲームセンター名無し : 2007/12/31(月) 21:45:48 ID:hY4PVnKj0  
>>849  
>>848

851 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 03:28:13 ID:ZPEX6yiDO  
あけましておめでとう上げ

852 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 11:27:53 ID:ADNWPc0RO  
三島由紀夫の小説「金閣寺」で主人公が燃やすお寺は？  
金閣寺

AnAn \ (^O^)/ サイコー

853 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 12:00:14 ID:3vR/l6l+0  
やっぱAnAnの問題作成はヘタだな  
>>833にも同意  
AnAn 2以降に期待

854 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 13:25:04 ID:cCVuCOap0  
>>847, 849  
そういう問題はライトユーザー向けのリーグ止まりにして欲しい畷。  
SSにはもっと殺伐としたガチンコ勝負を希望したい。

855 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 15:04:19 ID:MyRxc8PA0  
>>854  
どうぞ正解率一桁の問題満載のQMAの巣にお帰りください  
どうぞ正解率一桁の問題満載のQMAの巣にお帰りください  
どうぞ正解率一桁の問題満載のQMAの巣にお帰りください

856 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 16:15:48 ID:oxyzNfaR0  
なんかキモイのがひとりいるな。アンアンのプレイヤーは文句のひとつも言うなってことか？  
宗教だなまるで。

857 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 17:25:11 ID:oudyPgNBO  
セガですから

858 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 17:42:21 ID:B+Fo4VqM0

## 書き込みがいつも定型文みたいな宗教君

739 名前：ゲームセンター名無し[] 投稿日：2007/12/23(日) 20:40:14 ID:BBKrg2fu0  
AnAnはゲームは健全なのにやっている連中はろくでも無い奴等ばかりだな  
仲間には不気味なぐらい優しいのに、やめた奴やQMAやっている連中を敵視している辺りがカルト宗教っぽい

754 名前：ゲームセンター名無し[sage] 投稿日：2007/12/24(月) 13:38:24 ID:b2Ma9k5E0  
QMAの問題はグロ問だのキモイだの言うのに、たかが一人の人間がAnAnの問題に文句言っただけでえらく必死だなw  
どこぞの国や宗教団体を思い出すわ

763 名前：ゲームセンター名無し[sage] 投稿日：2007/12/24(月) 19:59:57 ID:HP905xEw0  
>>757  
QMAからAnAnに乗り換えてQMAの文句垂れ流しているのがAnAn信者なんだけどなw  
それにAnAnの悪嘘問スレなんか間違いを指摘しても「それは仕様」だの「嫌ならやめろ」だのの繰り返しだぜw  
まさに俺達こそがルールみたいな宗教団体だな、いい加減に自分達の非を認めたらどうだよ基地外集団

856 名前：ゲームセンター名無し[sage] 投稿日：2008/01/01(火) 16:15:48 ID:oxyzNfaR0  
なんかキモイのがひとりいるな。アンアンのプレイヤーは文句のひとつも言うなってことか？  
宗教だなまるで。

859 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 17:42:54 ID:B+Fo4VqM0

## 被害妄想キモヲタ君

726 名前：ゲームセンター名無し[] 投稿日：2007/12/23(日) 11:43:08 ID:HLrP1MRbO  
AnAnのいかにもQMAみたいなキモヲタ向けじゃありません、健全な一般人向けゲームですって作りが吐き気がするほど厭だ。

地上波のゴールデンタイムが昔みたいに全部アニメとかに戻ればいいと思ってる俺にしてみれば糞芸人が騒いでるだけのバラエティ番組を彷彿とさせるAnAnのノリには殺意を感じる。

732 名前：ゲームセンター名無し[sage] 投稿日：2007/12/23(日) 12:44:18 ID:HLrP1MRbO  
AnAnのキャラ絵は日本のアニメに影響受けました的な外国のアニメみたいで気持ち悪いんだよ。それでいて一般人が好きなキャラクター物にありがちなオタクを見下してる感大。  
アニメ好きの男 = ヒーロー、同女 = 魔法少女ってのも偏見に満ち溢れてて腹が立つ。  
勝ったり負けたりした時のリアクションもいちいちオーバーで長ったらしいしうざい。飯がまずくなる。

806 名前：ゲームセンター名無し[sage] 投稿日：2007/12/27(木) 22:19:11 ID:J5KIDXA4O  
AnAn派のQMA派に対する「俺らはお前らみたいなキモヲタと違ってオサレで明るい一般人なんだよ」的な  
選民意識が気に食わない。  
ゲームの絵柄や演出からもそういう空気が漂っている。

860 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 22:10:08 ID:h5uBLqGm0  
流れト切りでスレが、An x Anの誤字選択肢はカード奪取向けのものなんじゃないかと。  
確かにフィニッシュや積み重ねでもまんま出て来るってのは問題あるような気がする。

と「高嶺彦磨」に引っかかった俺が言ってみるテスト

861 : ゲームセンター名無し : 2008/01/01(火) 23:01:44 ID:jpZ/Lwnp0  
いつからここは長戸信者だらけのスレになったんだ？

862 : ゲームセンター名無し : 2008/01/02(水) 07:41:38 ID:FnsIL2XiO  
いや、俺は永田信者だ

863 : ゲームセンター名無し : 2008/01/02(水) 10:13:12 ID:5qb+ijzs0  
能勢信者ですが何か

864 : ゲームセンター名無し : 2008/01/02(水) 10:53:34 ID:6iNow9jq0  
キヨッチ信者ですが何か

865 : ゲームセンター名無し : 2008/01/02(水) 13:20:11 ID:jzsyOllkO  
新年早々信者だめですよお前ら

866 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 02:16:23 ID:VEIfWqAb0  
実際ゲーセンに行くとQMAとAnAn両方やってる人が多いんだけどね  
このスレにいるような人たちは一体どこにいるんだろうといつも思う

867 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 10:44:53 ID:UI6sRP6V0  
俺も両方やってるよ  
AnAnは激励をこめてちょっと批判っぽくレスすることもあるけど  
QMAは5で真新しい進化や石システム廃止してくれないとちょっと・・・って感じ

868 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 10:56:56 ID:o6xAfWYn0  
QMAプレイヤーでAnAnやってないのは多いだろうけど、  
AnAnプレイヤーでQMAやってないのは少ないと思う

869 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 12:46:18 ID:ucamwFOV0  
AnAnはやってもいない人に批判されてるってことか

870 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 13:28:07 ID:22gFGAWj0  
そりゃ仕方ないだろ。ヲタなんてのはそういう人種なんだから。

871 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 14:32:41 ID:dHrOBM330  
>>868  
漏れみたいにQMAしてたけど卒業してAnAnしてるのは多い希ガス

872 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 14:52:07 ID:C2y9PPVtO  
俺はQMA廃人だけどAnAnも面白いと思うよ。  
ただAnAnは2クレの店がほとんどないから俺はQMA優先。

873 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 15:10:43 ID:9wVRhKA60  
QMAからアンアンに流れた人はそっちの方が勝てるからだと思う。  
でも本当の上位にはどっちにしる勝てないんだよねw

874 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 16:36:26 ID:50K3LildO  
16分の1と4分の1だからね。  
自分の場合QMAのドラ組ではめったに勝てないけど、  
AnAnのSSリーグなら4回に1回くらい勝てる。  
この差はかなり大きい。

875 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 17:50:31 ID:XbHlhQrC0  
>>869  
被害者ぶってんじゃねえよ狂信者

876 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 17:57:12 ID:vgq6jjpQ0  
またいつもの宗教野郎がきたw

877 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 19:00:05 ID:JtLWiRh00  
「AnAnよりQMAの方が面白い」とか言ってる人を見ると、  
「ああ、この人ヲタなんだな」と思われてしまうことは避けられない。

878 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 21:12:26 ID:50K3LildO  
QMAのキャラをポップン風にすればすべて解決  
あの絵柄ならヲタ臭いなんて言われないうらう

879 : ゲームセンター名無し : 2008/01/03(木) 23:54:16 ID:ucamwFOV0  
別にキャラは関係ないだろ クイズゲームの見た目なんてどうでもいい  
クイズの内容の問題

880 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:02:40 ID:TwboE+qNO  
クイズの内容だとAnAnに勝ち目はない現状だからな  
そこら辺に触れないように叩いてるんだらう  
同じAnAnメインとして悲しいところ

881 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:13:52 ID:C55Ex6I50  
いや、だからそのクイズ内容がキモイ  
深夜アニメ、声優、ギャルゲ問題の比率が高すぎ。

で、やってるやつはキモイこれらの問題をとるくせに  
簡単な学問問題を落とす。  
故に決勝や全国大会では、アニゲだらけ。  
仕様がキモくてやってる奴もキモイ、キモイスパイラル。

882 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:14:17 ID:42z6OkPg0  
QMAも2や3の頃はまだ良かったけど  
4で追加された問題とかまず初見では解けない問題ばかりだからなあ  
「とびきりの難問用意しましたのでどうぞ回収して暗記してください」  
と言わんばかりでアホくさくなってくる  
この辺は問題の難しさでしか差をつけられないQMAの欠点だよな

883 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:22:59 ID:T1jBMY2n0  
QMAでは1回戦で苦手ジャンルが来ると  
苦手問を6問やらされて1回戦落ち、という苦行になるのが辛い。  
アンアンはジャンル混在だし確実に3回できるのが嬉しい。

まあどっちも好きなんだけどね

884 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:23:41 ID:hAvAB0re0  
つか、センモニでまず引く。  
CVとかどうでも良いから。  
んでもって、そこかしこからアニメ声がかく聞こえる。  
これで6割はふるい落とされるなw  
最後にアニメ問題が古代オリエント語並に意味不明。  
これをどうやって一般に売るのがかね？

885 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:28:34 ID:zjhAf56F0  
QMA4はシステムの駄目だな  
優勝し続けたらどんどん上の組に行くし  
それが嫌でわざと決勝で負けるやつまで出てくる始末だ

886 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:34:07 ID:42z6OkPg0  
QMA3は良かったなあ  
4でだめになった たぶん5もだめだらう

887 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 00:52:10 ID:Zk0oROU00  
>>881

ドラ決勝や、全国大会で30人抜き以上が揃った時は  
むしろアニゲは避けられる傾向にある。  
アニゲだけでいて他が駄目な奴はQMAでは踏み台にしかない。  
でもAnAnの漫アゲは明らかにキモヲタを排除してるから、  
AnAnにはどこにも居場所がない。  
だからアニゲのあるQMAから離れられないだけのこと。  
もちろんあのキャラもキモヲタホイホイのひとつ。  
真の強者は仕方なくアニゲも覚えてるだけで、  
好き好んであんな糞ジャンルなんか出さないよ。

>>884

CVなんて符丁を使ってる時点でアウトだよな。  
キャラはともかく、誰が声をあててるかなんて本当どうでもいい。

>>885

AnAnでも、わざとSリーグにとどまってる人がいるんじゃないかなあ。  
まあQMAの優勝即昇格システムはどうにかしてもらいたいが。

888 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:08:16 ID:C55Ex6I50  
>>887

俺は結構飛んでくるけどな。  
まあ、グラフはアニゲが最低で  
そのほかは横一線って事情もあるだろうがw

ドラで見るたびに優勝してるようなプレイヤーは  
たしかにアニゲ投げる比率は低いかな。

889 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:09:53 ID:MeZYd9RQO  
まあアニゲ使いはスポ使い、学問使いより少ないし

890 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:15:27 ID:42z6OkPg0  
ドラで見るたびに優勝してるようなプレイヤーは  
アニゲ使って無くてもアニゲが不得意ではない といつかむしろ得意

891 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:30:27 ID:hCBBrsxh0  
QMAの大会関係のスレとか見ると、  
「来週は (あるジャンル) の新問が配信されるのでそれが勝負の鍵」みたいなことが  
よく書かれているのを目にする。要するにこれって、既出の問題は「暗記」してるってことが  
前提の話だよな。あと、ブログでの「新問回収」みたいな言い方とかも。  
こういうのを頻繁に目にするようになって、あと、キモヲタが(何故か気持ち悪い奴が多い)  
ゲーセンで写メ撮ったり、メモに問題書き写したりしてるのを頻繁に見るようになって  
QMAはイヤになった。

上にも書かれてるけど、多答とか線結びなんかは暗記前提だよな。  
で、これを精一杯暗記した奴らが「武器」と称してこれを決勝で使ってくる。  
ま、AnAnでも決勝の「ビジュアル使い」っていうのは若干これに近いところがあるような  
気もするけど、まだましかな。

892 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:41:19 ID:MeZYd9RQO  
前から思ってたけど

AnAn側がQMA側の批判をする時は、>>881>>884のように無駄に挑発的なのが目立つな  
しかも殆どがアニゲ、キャラ、キモヲタの話題

どちらもやる身としてはどちらにも長所短所あるし、QMAを毛嫌いしてる人が毒づいているよう  
にしか見えないな

もう少し落ち着こうぜってレスが多すぎる

>>891も正論言ってるが、中盤に()使って一言多く無駄に煽ってるし

893 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:50:20 ID:TQNKIBW80

>>892

ここは実質アニゲ撲滅スレの別館

894 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 01:53:35 ID:C55Ex6I50

>>892

えっ?>>880はOKなのか?

そこからの流れなんだが、

むしろ、いつもそういった個人の裁量で、こっちの挑発はOK

こっちの挑発は駄目、って奴が出てくるのが問題だと思うが、

しかも殆どがアニゲの話題、ってQMAはアニゲに特徴的なゲームなんだから  
アニゲの話題になるのは当たり前だろう。

895 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 02:15:54 ID:GW4Y1zvV0

>>894

ananの>880は問題の質(嘘問とか)を改善すればいいだけの話で、

QMAのアニゲは改善するとかそういう問題ではない上に

そこからアニゲとキモオタ叩きになるのが本当にキモイです

896 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 02:27:09 ID:EA1cwYbh0

「クイズの質」と書いた方が誤解が少ないだろうに、

「クイズの内容」と書いて誤読を誘ってしまった>>880にも若干非はあると思うけどね、

嘘問悪問糞問のあまりの多さにAnAnを辞めた俺は何を言いたいのかすぐわかったけど、  
そうでなければあ>>880は何を言わんとしてるのかわかりにくいよ、

897 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 02:33:12 ID:C55Ex6I50

>>895

えっと・・・話が全然噛み合っていないなw

さようなら、

せかっくだからID:MeZYd9RQOの言う長所書いてみたw

QMA

16人の中でトップにたった時は爽快である。

シリーズとして続いているだけあって、問題自体がしっかりしている。

ゲーム内通貨などで、クイズ以外のゲーム性も高めている。

また団体戦とも言える、店同士の対戦などゲーマー同士の横の繋がりもある。

AnAn

爆破、積み重ね、ビジュアル、早押しなどクイズ形式が豊富。

また、科学、文学、スポーツ、グルメなどジャンルも豊富。

1vs1のタイマンなのでまさにクイズ対戦している楽しみが味わえる。

負けても最低3回試合ができるので、上級者以外にも安心。

898 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 02:39:13 ID:BvbmDjcA0

ぶっちゃけ問題の質はアニゲの比率に比例する。

なのでAnAnも改善すべき点はあるけど、QMAより下ということはありません。

899 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 02:57:55 ID:GW4Y1zvV0  
>>897

要するに  
アニゲ・オタ叩きはよそでやれ

といってるそばから>>898がまたキモイ発言を

900 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 03:19:49 ID:qgs4wV9A0  
An・Anもクイズゲーである以上、暗記回収は世の常では？（実際某理系ジャンマスは回収して  
る）

An・Anのサイトで多人数プレイを推奨するような表現がある以上、全An・Anプレイヤーは暗記  
回収、メモ行為を否定できない。

俺は現時点ではAn・Anの方が面白い。少なくとも好きなジャンルを最低1回は遊べる訳だから。

901 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 03:21:10 ID:C55Ex6I50  
>>899

それは無理な話じゃないか？  
易問叩きはよそでやれって言ってるようなもんだろ。

そう言うなら、オタ叩きはやらないけど。

QMA向きの人

- ・大人数の中からトップ目指すのが好き
- ・暗記力が優れている
- ・古参
- ・アニゲ好き
- ・スポーツ好き

AnAn向きの人

- ・1vs1の対決が好き
- ・頭の回転が速い
- ・反射神経が鋭い
- ・学問好き
- ・グルメ好き

902 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 04:34:13 ID:uTwZpEFx0  
まとめ

QMAの改善点

- ・キモヲタが喜ぶようなキャラをなんとかしろ
- ・アニゲの比率高杉、減らせ
- ・しかも深夜アニメとかギャルゲの問題は1問たりとも出すな
- ・野球・サッカー優遇されすぎ、バランスを考えろ

AnAnの改善点

- ・嘘問、悪問多すぎ
- ・簡単過ぎる問題、クイズの文法から逸脱した問題はやめてくれ

903 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 05:19:26 ID:IWAQkhdN0  
まあ「キモイから」という理由の前にはどんな長所も消えうせるんだなってことは分かった

904 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 05:25:41 ID:zjhAf56F0  
ここまで来るともうただのわがままでしかないな

905 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 05:59:07 ID:Zk0oROU00  
>>903

それは言い過ぎじゃないか？  
QMAには確かにキモいという短所があるけど、  
それ以上に長所があると思ってるから続けてる。  
同様にAnAnも、問題のひどさに萎えることがあっても、  
あの早押し of 緊張感は他では味わえないから続けてる。  
これでQMAのキモヲタ要素がなくなって、AnAnの問題の質が高くなれば、  
どちらも神ゲームになると思うよ。

906 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 09:11:35 ID:aqqvuNks0  
どんな長所も消えうせるくらいにキモイのも現実だからなあ > QMA

907 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 09:59:07 ID:yKhxz55u0  
なんでわざわざQMAがAnAnみたいにキャラや問題を健全にする必要があるんだ？  
それ目当てにやっている人種から全てを取り上げたいのだろうか？  
大体そんなにキモいゲームだったら何もしなくても人が付かなくて撤去される。  
実際にアクエリアンエイジなんかはあつというまにゲーセンから消えたし。

908 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 10:41:03 ID:njN+oU+MO  
ビジュアル勝率10%の>>891がビジュアルを回収ゲーだって言ってますよw

デジカメに画像記録して毎回眺めるとでも思ってるw？既視画像出たの一回しかねえよ

909 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 12:18:01 ID:PgBhajhw0  
>>907

アクエリはゲームシステムがクソだったから消えたんじゃないかな

910 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 13:04:48 ID:ay0vwT7g0  
>>909

ゲームが糞でもカード目当てのキモヲタが普通ならいるはずなんだがな・・・  
それこそQMAをやっている連中なんかが飛びつきそうなのに

911 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 13:18:08 ID:PgBhajhw0  
>>910

オリジナルなカードが一切無かったからやる必要が無いんだよ  
もうちょっと言っちゃまえばカードのキャラと3Dキャラが一致もしないしな

一見さんは見た目でプレイしないだろうし  
非電源のアクエリやってた奴にとっては何の魅力も無いってことさ

912 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 13:44:00 ID:mDwx8B9/0  
>>909に同意

アクエリは俺の友達も一回でやめてたわ  
ごみwプレイして苦痛wwwって言ってたわ  
それに、メルティブラッドがおおかたの予想を  
大幅に裏切ってこけなかった説明がつかんし

つか、俺二次元アレルギーだがQMAはキモいまではいかんよ  
さすがに父揺れはやりすぎだし  
ANANのキャラのほうがホッとするが

913 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 14:34:04 ID:LndjmC5E0  
QMAのヲタ要素はこのゲームが続いていくためには仕方ないと割り切ってる。

ヲタ要素を一切排除して、アニゲの割合を少なくして、ゲーム自体がなくなったら意味がない、ある程度の妥協は必要だよ。マジアカがここまで続いたのはヲタ要素のおかげだし。

914 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 17:44:52 ID:kGzux2s40

それなら、AnAnにもヲタ要素を増やしてプレイヤーを増やした方がいいってことかな。たとえば、ヲタどもが大好きな声優を複数人出してキャラの声やセリフを選べるようにするとか。あと、キャラは3Dをやめて2Dにするとか。これで撤去されるゲーセンが減れば、まともなプレイヤーも満足...するのか？

915 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 19:32:25 ID:L6bVx2Pi0

空気読まずにこういう話題を振ってみる。AnAnのCVって公表されてるの？

916 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 19:49:49 ID:Ac/pZKcv0

>>901  
学問好きもQMAだろ

917 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 21:51:28 ID:kGzux2s40

>>915  
揚げ足を取るようで申し訳ないが、CVという言い方は一般的じゃない。アニメ界の専門用語みたいなものだから、ここでは「声優」と書くべき。

公表されてるのは見たことないな。

918 : 915 : 2008/01/04(金) 22:15:34 ID:TxqXwFF8O

んじゃ興味ね。  
子安武人だとか田村ゆかりだとか人気声優を起用してるコンマイのほうが良いな。

919 : ゲームセンター名無し : 2008/01/04(金) 22:18:02 ID:zjhAf56F0

AnAnも公表してほしかったな  
適当に目が細いやつ選んだらなぜか女声だったしw

920 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 01:11:11 ID:QiqONyuN0

AnAnは確かにおもしろいが、勝ち確定負け確定のときにボケられないのはつらいな。タイピングも修正きかないし。  
QMAのようにタイプで遊ぶってことができるようになるといいと思う。

921 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 01:13:36 ID:KqVfwuLTO

早押し of 緊張感とかどうでもいいんだよ。むしろ邪魔  
ぶっちゃけゲーム性など求めていない  
アスペルガーでコミュニケーション不全で山川の一問一答フェチの俺にはQMAが合う、只それだけだ

922 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 03:22:00 ID:7r8TY4G10

何となく

QMA : 2chねら

アンアン : ヤフー掲示板住人

なイメージ

923 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 03:23:42 ID:LNio0V9R0  
その例えだと後者のほうが重症

924 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 03:30:38 ID:7r8TY4G10  
ヤフー掲示板住人は何かにつれて「2chよりマシ」とか思っちゃってるからな

925 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 05:08:27 ID:8+2QZHUA0  
>>920-921

QMAとAnAnを比較すべきなのはそういうところだよな。  
キャラがどうか、キモヲタ問題がどうか、  
そういう次元の低いところで争ってほしくない。  
だから、コナミにはアニゲをどうにかしてほしい。

926 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 08:35:37 ID:wJ6K1rZC0  
コナミは全く意識してないでしょ

927 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 09:42:20 ID:wJ6K1rZC0  
客観的に見て、QMA否定派が言うほどU局アニメや声優問題は多くないと思われ。  
無論、AnAnと比較しての話ではないが。  
むしろQMAで目立つのはランダム1の特撮ドラマ問題かと。

928 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 09:49:19 ID:QNVelojX0  
コナミにはアニゲをどうにかしてほしい  
ってU局アニメを作ったり声優のCDを出している会社に何を言ってるんだw

929 : ゲームセンター名無し : 2008/01/05(土) 10:01:46 ID:/CgXbyPq0  
別にアニゲ土ねとは思ってない。  
上にもあるがアニメが日本の文化である以上、全否定はできない。

クイズアニゲアカデミーに改題すれば無問題

930 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 00:05:49 ID:ukcz95t60  
QMAの最大の問題点は、ルート投票だと思う。

たまに出るならまだしも、2回戦以降毎回だとやだ。

931 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 00:25:55 ID:mzhKyy9P0  
>>930

QMA4が死んだ最大の原因だな  
てっきりQMA5では無くなるのかと思ったら継続されると聞いてかなりやる気が無くなった

932 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 00:52:02 ID:X/bGFObt0  
QMAはだんだんシステムが劣化していくのが最大の欠点だな

933 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 01:02:01 ID:mzhKyy9P0  
QMA3の時点でもういじる所はほとんど無かったのにね  
せいぜい予習正答表示と回答前の正解率表示くらいか 直す必要があったのは

934 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 01:49:46 ID:edIWJsk5O  
2でも3でも4でも、まだやれるべきことを消化しないまま、  
極論だけを飲み込んで新しくなっていく。  
シリーズものの宿命ですね。

935 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 02:19:22 ID:Mgcimukb0  
>>930

ルート投票もそうかもしれないけど、  
やはり4で最大の問題はマジカと購買部の新設、だろ。  
クイズとは何の関係もない、単なるキモヲタ向けの撒き餌。  
4月頃からは「アップデートしました」って表示があつて  
何かなと思つて詳細を見ると、毎回体操服の追加だ、水着の追加だと。  
あと、エサで形や色が変わるペットの追加。劣化版たまごっちかつての。  
少なくとも3の時はペットの色や形がクイズジャンルの強弱と連動してたのに、それも無くなつた。

このヲタクホイホイシステムが残ってる限り俺はQMAはやる気にならねえ。

936 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 03:29:32 ID:mzhKyy9P0  
>>935

購買部は別にクイズに関係ないから、あつても構わないけどな。  
むしろAnAnもアバターいじれたら楽しいと思う。

937 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 03:32:35 ID:X/bGFObt0  
>>935

そのへんは気に食わなかったら無視しとけばいいんだよ  
購買部に行かなくてもクイズには全く影響ないし

938 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 08:35:38 ID:QwBG/jDS0  
アニメとか全く見ないけどアバターは結構楽しい。  
俺はいいシステムだと思うな。

939 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 09:13:05 ID:u/Av0B6A0  
ヲタ向けではないアバターたくさんあるんだからいいんでないの  
アバターなんて硬派なバーチャやMJでもやってるぞ  
ハンゲームみたいにリアルマネーで買うアバターは理解できんが  
ゲーム内ポイントならおk

940 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 17:27:16 ID:5dHRpvmvq0  
AnAnデフォ女も充分萌えキャラだと思う漏れは末期？  
チラシの裏スマソ。

941 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 18:52:04 ID:czTnF/UaO  
>>940

一般人から見てもアニヲタから見ても十分萌えキャラ  
そしてゲーセンで一人でクイズゲームやってるやつは十分キモい

んで、このスレはわざわざ二つの派閥に別れて罵りあつてるんだから呆れるよなw w w w w w w

ゲームでここまで相手を口汚く罵れるやつらだから2ch内でもゲーム板の住人は馬鹿にされるんだらうな

942 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 19:07:27 ID:28Zbgc5w0  
確かにアンアン支持派がQMAはヲタゲーとか言ってるのを見ると滑稽だ

943 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 19:11:49 ID:7Sr61WkV0  
携帯とパソの連携で、何度も見たこの流れ。

どう見ても自(ry

ありがとうございました。

944 : ゲームセンター名無し : 2008/01/06(日) 20:56:35 ID:C+p5wMXc0  
自演と決め付けるカルト信者乙

945 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 01:08:52 ID:v2mfEIUi0  
>>940  
デフォ以外も全員キモいしな。  
もっと普通の女キャラも作ってクレよ。

946 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 01:28:17 ID:Nn6C5TIL0  
普段はAn×Anをやっている俺が初めてQMAをやってみた。  
An×Anに比べると「.....ですが」問題が多いな。  
予習で何回も引っ掛かったorz

トーナメントは押し合い爆破クイズの要領だからそんなに難しくなかったけど。

947 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 13:58:04 ID:Y1Wh47h7O  
要するにAnAn派は嫌アニゲか嫌萌えかせガ儲のいずれか

948 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 14:10:53 ID:By8ezvqn0  
>>947  
肝心の早押しクイズを忘れないように

...ああ、煽りか。

949 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 19:45:42 ID:hLgtoRipO  
アニゲアニゲ言うけど、  
AnAnにも漫アゲがあるじゃないか。  
そのへん嫌アニゲ派はどう考えているんだ？

950 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 20:01:40 ID:oHuU5X320  
俺はQMAのアニゲは苦手だけどAnAnの漫アゲは得意だ  
苦手なアニメや声優の問題が少ないから助かってる

951 : ゲームセンター名無し : 2008/01/07(月) 20:04:50 ID:zrQr5vVd0  
An×Anの漫アゲは広く浅くだからな。  
かなり古い世代の作品まで満遍なく出る代わりに、ディープな問題は(奪取・多答系を除いて)少ない。

952 : ゲームセンター名無し : 2008/01/08(火) 08:59:40 ID:5Ng6u2wmO  
ディープといっても「 の作品を選びなさい」という  
漫画好きだけしか答えられないような問題ばかりだからね。  
AnAnにはキモヲタの居場所はどこにもない。

953 : ゲームセンター名無し : 2008/01/08(火) 09:44:03 ID:W8Ql4tGp0  
QMAでは俺の好きな漫画の問題はほとんど出なかったんだけど  
AnAnではたまに出るんだよ。それが嬉しい。  
逆に言えばQMAで自分の好きな漫画やアニメの問題が出る人は  
QMAが楽しいと思うのはよく分かる。

954 : ゲームセンター名無し : 2008/01/08(火) 09:50:29 ID:5dlw6EsE0  
>>952  
その問題、アンアンの多答にもあるよ  
全部答えなくていいシステムだけに  
難易度はQMAとは比べものにならないが

955 : ゲームセンター名無し : 2008/01/08(火) 22:02:25 ID:qn9tnQtV0

問題の豊富さ、楽しさは圧倒的にQMAの方が上だな。  
対戦の楽しさはananの方が上だけど。

956 : ゲームセンター名無し : 2008/01/08(火) 23:49:28 ID:zyZs01NK0  
萌え問に当たった時、というか当たる確率自体はQMAの方が数段高いなー。  
その分自分が全く知らないジャンルの問題にさっぱり手も足も出ないわけだがw  
ananは割と答えを知ってる問題が多い分純粋に相手と勝負してるって感じだな  
トップクラスの実力持ってる相手の凄さもよくわかる(気がする)

957 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 01:17:29 ID:zNiPXdq60  
多趣味の人はQMAのほうが  
問題も深いところまで出るし楽しめるだろうな

958 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 01:19:59 ID:Yj+JdR4Q0  
>>957  
広く浅く知識なんかないも同然ってくらいザ・デブスな問題が出るからなあ...

959 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 01:47:31 ID:N7IENO6E0  
>>950  
この前連想で平野綾が出たけどね。

960 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 01:50:17 ID:xXK/lrt90  
こういうネタはあかんのかな？

タベのAnAnの虫食いでハリポタの彼女を答えろ、何て問題に遭遇したの  
だが、全くハリポタシリーズを読んだことのない人間にそれは無理、ってな  
もんであきらめかけた時に『待てよ、2ちゃんのQMA珍答スレのテンプレ  
に出てたな』と思い出して解答できたな。両方プレイしてるし、両ゲームの  
スレにはたいてい顔出ししてるけど、こんな形で役立つとは思わなかった。

961 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 02:09:56 ID:ASZfgq7X0  
あと、QMAって意外とフルネームを答えさせる問題は少ないんだな。  
「高橋しん」が解答なら、「しん」だけを答えさせるとかね。  
An x Anは逆に「コンドラシェフの波」が解答でも「のなみ」まで答えさせる方が多いし。

962 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 02:15:50 ID:FYEGTsIO0  
>>961

いや、早押しクイズってそういうもんだから。

963 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 02:21:37 ID:FK8Z7foR0  
しかしたまに解答欄に「学問の」とか出てるから困る  
いきなり4択になったり

964 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 02:25:45 ID:ASZfgq7X0  
>>963  
この前のAn x Anでは、こんな問題もあった。

「寒流と暖流に大別される.....」

回答権を取って見たはいいものの、選択肢に「か」の文字がない。  
何事かと思って上を見ると.....

「海」

海流の「りゅう」だけ答えさせる問題なんて初めて見たよw

An x Anはズコ問も多いから要注意だな。

965 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 02:42:44 ID:qvs7KfulO  
QMAには大昔、プロ野球のチームを当てる問題で  
「オ           」の を答えるタイピングがあったよ。  
なぜオだけ出てるのか不思議でたまらなかった。

966 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 02:44:04 ID:FK8Z7foR0  
オリオンズ?

967 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 03:22:09 ID:uSvsW+wVO  
昔のQMAは、中途半端な伏せ字が多かったな....  
「〇〇シェンコ」とか「〇〇イカより愛をこめて」とか

968 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 04:39:17 ID:H8yqpaf90  
>>967  
一斉に

( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ  
( ° ° ) < エロ

って出るから何かいつら言ってんだ?と思ったらそれが正解でビビった記憶が・・・QMA1の頃の思い出  
エロイカは知ってたけどエロシェンコは全く知らなかったからなあ

969 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 05:40:39 ID:D9iL1BN0o  
>>959  
早押しでもでた。

970 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 08:22:41 ID:A5cTE2ba0  
>>964

ひどいなあ。そういう問題が多いからアンアンはやらなくなった。よくみんな耐えられるね。

971 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 10:02:12 ID:7fnwcFqL0  
耐えるって言うほど大袈裟なもんじゃないだろ  
稼働初期の「オバケの 太郎」とかに比べると  
徐々に改善されてきてる気がする

972 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 14:14:16 ID:0dtRaj970  
結論 : アニゲと媚びたキャラの無いQMAが最強

> チラ裏  
QMAは内輪の空気がキツイです > <  
AnAnはまだそれほどでもないからイイけど

973 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 14:15:49 ID:0dtRaj970

>>964

そういう問題はあえて混ぜてるんじゃないか説を推してみる。  
とにかく安心感を与えないようにという配慮じゃないかと。実際は分らんけどね。

974 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 15:32:13 ID:Xdk/rsjW0

>>972

内輪とかそんなの気にせずに、  
ゲーセンで一人黙々とプレイしても十分楽しいと思うよ。  
店舗大会に出るのはつらいかもしれんが。

975 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 15:49:33 ID:0dtRaj970

>>974

まっそうなんだけどね。実際一人でやってるし。  
でも、うっかり大会に出ようものなら孤独感がひでえ。  
大物と呼ばれる人たちなんて、分かりません。

976 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 18:57:52 ID:XZVFUCW80

>>974->>975

どんな奴だって最初は無名なんだぞ  
根気良く大会でまくってれば自然に馴染めるさ

977 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 21:50:12 ID:5PWtJaFj0

>>961

分岐を増やすためでしょ。  
「高橋しん」もたしか名字つながりで「高橋留美子」からの分岐だし

978 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 23:41:13 ID:fqGoMZo40

>>975

大会は確かにキツイね。  
南越谷の大会に行った事があるけど、すごい孤独だった。

979 : ゲームセンター名無し : 2008/01/09(水) 23:46:43 ID:zNiPXdq60

>>975

1人でやっている俺も大会にはなかなか出る勇気がないな  
あんまり強くないし醜態を晒すだけで終わりそうだ

980 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 00:34:29 ID:qUXSXRhI0

俺も初めて大会いった時はまじめに孤独だった。  
ドラゴン組なんてほとんどいきませんから強い人わかりませんって・・・  
でもまっ、何回か出るうちに知り合いも段々できてきたなあ。

981 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 10:58:45 ID:EZixQ6DhO

An x Anって、店舗大会ある？

QMAの大会はよくあるけど、An x Anのは見たことがないので...

982 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 13:01:28 ID:/gg0uZ+SO

>>981

あったら出てみたい。  
とはいっても、上位はQMAとの掛け持ちか移籍だろうから、  
すでにコミュニティができてるかもしれないけど。  
それでも、AnAnをやる人はQMAと違って純粋なクイズ好きが多そうだから、  
キャラ萌えみたいなノイズが混じってるQMAよりは居心地がいいかも。

983 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 13:54:46 ID:xwSYNV300

純粋なクイズ好きだったら、アンアンみたいなふざけた問題は我慢できないだろう。

クイズ番組みたいってことを売りにしておいて、実際はお粗末な問題の羅列。  
問題作成者はあれが受けてるとおもってるんだろ？ センスを疑うぜ。

984 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 14:01:35 ID:WafWUL5+0  
ライト層ターゲットなんだから仕方ないだろ

985 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 14:18:11 ID:Knvr9u980  
>>983

でも実際に、AnAnのランカーでQMAからの移籍組は  
リアルクイズに関わっている人が多かったりする。

986 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 15:39:51 ID:xwSYNV300  
>>985

それは勝てるから。早押しは慣れが必要だから経験者はかなり有利。  
それに加えてアニゲも少ない。勝率7割以上はザラだろう。

987 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 17:28:04 ID:TUQuGPui0  
このスレにはQMAの問題作成者、あるいはそのシンパが潜伏しているな

988 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 19:33:32 ID:eqYqDuSo0  
>>987

カルト信者らしい物の考え方だな

989 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 20:07:50 ID:EeAlwJBs0  
宗教君杓 ( ) !!!!!

990 : ゲームセンター名無し : 2008/01/10(木) 20:36:14 ID:Knvr9u980  
問題の質が低いことと、問題のジャンルの偏りがひどいこと、  
どちらがましなのかは好みの問題だね。  
野球とサッカーとアニメが偏重されるQMAより、  
問題はアレだけどジャンルのバランスが取れているAnAnの方が  
クイズ屋としてはとっつきやすいのかも。  
もちろん、早押しに対するアドバンテージもでかいけど。

991 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 01:03:48 ID:Q45N2TNI0  
QMA、AnAnの問題はそれぞれのクイズ形式に合った形で作られてるわけで

AnAnの問題がQMAで出たら簡単すぎてアホらしいし  
QMAの問題がAnAnで出たらお見合いで引き分けばかりになる

992 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 03:43:26 ID:C3uxfYes0  
>>991

だから俺は両方やってる。  
同じクイズでも、本質的にかなり違うからね。  
欲を言えばきりが無いけど、どっちも面白い。

993 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 10:25:48 ID:NasLMqje0  
実際のところアンアンの問題は作るの難しそうだな  
QMAみたいにグロくするわけにもいかんし  
多答や連想はヒント・選択肢が多くて一問作るだけでも大変。

個人的にはQMAの多答のほうがよっぽど糞問題の塊だと思うけど。  
あれこそ資料さえあればシロートでも作れる。

994 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 14:16:32 ID:lrJbiGEd0  
易しい問題ほど、作るの難しいというからな

995 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 15:52:59 ID:ojihnyxW0  
アンアンみたいに何でもアリなら作るの簡単だろう。  
文法無視に、露骨なひっかけ。これならいくらでも量産できる。

996 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 16:25:26 ID:PmH36JK90  
次スレは？

997 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 18:24:03 ID:5Yy/S/KU0  
しょうもない罵り合い続けるくらいなら、これで打ち止めが良からう

998 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 18:36:09 ID:CsnHcUGw0  
両者を比較してあれこれ言い合うスレはここしかないから、  
個人的には立ててほしいな。

999 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 18:37:33 ID:IYVQ+Tel0  
どう見ても不要だろ  
罵詈雑言が飛び交ってるだけでただの愚痴スレに成り下がってる

1000 : ゲームセンター名無し : 2008/01/11(金) 18:44:50 ID:i6MbRo7bP  
次スレいないに同意。最初の頃はスレタイだけ対立してるまったりスレだったのに。  
他のスレに飛び火するようなことがないのであれば次スレ不要だと思う。  
ってことで華麗に1000get

1001 : 1 0 0 1 : Over 1000 Thread  
このスレッドは1 0 0 0を超えました。  
もう書けないので、新しいスレッドを立ててくださいです。。。