

予習・問題形式について

- [予習・問題形式について](#)
 - [前作からの変更点](#)
 - [予習](#)
 - [予習の正答表示について](#)
 - [個人情報閲覧](#)
 - [形式](#)
 - [緑（満点）ボーダー](#)
 - [組による最低点の違い](#)

前作からの変更点

- 途中で予選が始まっても合格点数に達していれば合格扱いにしてくれる。
- 今まで携帯会員限定だった正答率が細かく見れるようになった。（個人情報閲覧）
- 全国正解率が表示されるようになった。これによって、正解の見当をつけることも可能。
- 16.66を取れる基準が問題によって変わるようになった。
- 「一問多答」が追加された。予習時は「順番当て」の一つ手前に表示される。
- その他、2までに見かけなかった傾向のものとして、著作権のある画像の問題や、戦争・兵器に関する問題が散見される（筆者による主観なのであしからず）。
- 選択肢の順序がランダムになった。
- 問題形式の変更まとめ
 - 随所に動画問題あり。
 - x：選択肢が とxではなく画像Aと画像Bになっているものが出題されるように、実質上、二択クイズに。
 - 例：「『法隆寺』は下の画像のうち、どちらの建物でしょう？」
 - 四択：動画クイズが追加。
 - 連想：第1～第4ヒントまでの表示時間が長くなった。（特に第3 第4）
 - 並び替え：最大9文字まで出題。
 - 四文字：特に変化無し。
 - タイピング：動画クイズが追加。
 - キューブ：正四面体（最大4文字）、正八面体（最大8文字）の問題もあり。正八面体は時間切れが起きやすいので注意。
 - エフェクト：文字にかかるエフェクトが、各文字ごとに回転しながら拡大縮小されるものに変更された。最大5文字まで出題
 - 一問多答：新形式。選んだものをキャンセル可能。「三大 を選びなさい」といわれたからといってその選択肢に三個全部入ってるとは限らないので注意。「正解が一個しかない」「正解が一個もない」というパターンは今のところ無い模様。同じ問題文でも選択肢が異なる場合もあり。
 - 順番当て：選択肢が三つしかないものアリ。しかし、選択肢の数が数個用意されているものもあり、同じ問題でも出題毎に選択肢が違うといったこともあるようになった。例の法則は不明。
 - ランダム：雑学ランダム1が「時事問題」ではなくなり「趣味」になった模様。時事問題は各ジャンルに散らばった。

予習

- 好きなジャンルを予習できます。ただし新しい形式をプレイするには今予習できる最も新しい形式で一定回数以上合格しなければなりません。(最も新しい形式=一番上にある形式)
- 難易度は合格回数で上昇します。難易度を上げるのに必要な合格数は
 - 1から 2へは2回
 - 2から 3へは3回
 - 3から 5へは5回となっています。
- 予習設定は各店舗によって異なります。設定問題をクリアした時点で予選にエントリーされ、人が埋まり次第or一定時間が経ち次第予選になります。
- 予選が開始されるまで何度でもプレイできます。予習を一周したあとで個人情報閲覧、ということもできます。
- 予習は1周が6問ですが、店舗によって必ずプレイできる問題が6問の所もあれば8問の所もあります(店の設定次第)。人が多いクラス(フェアリー/ホビット/エルフ)の場合一週目が終わった直後に予選が開始されてしまうようです。店側も6問設定にしていることが多いでしょう。
- 全国正解率は分岐問題合わせてのものであつまりあてになりません。
 - 分岐前が易問で分岐後が超難問だとどちらの問題でもおよそ50%台と表示されてしまうわけです。(日本中央競馬会の略称を問う問題から地方競馬全国協会の略称を問う問題に分岐するのが典型例?)
 - 分岐問題は ×・四択・連想・四文字言葉・タイピングクイズの一部にあります。
 - 並べ替え・キューブ・エフェクトクイズの場合は純粋に分岐が無いので表示される正解率は正確なものです。
 - 順番当て・一問多答の場合は選択肢が変わる場合があるので完全とはいえませんがそこそこ正確だと思われます。
- 予習のジャンルを選ぶときの画面右下にマイキャラが表示されています。
 - 1回クリックすると現在の階級と所属する組を表示します。
 - 頭を4回連続クリックすると不正解リアクションをします。
 - 頭をちょっとの間撫でていると正解のリアクションをします。
 - 不正解リアクションを4回行うと思考ポーズになります。

予習の正答表示について

- 公式より転載
 - 今学期では新入生への特典として、「全国オンライントーナメント」の対戦前に遊べる「予習」ステージで、不正解だった場合に正解を<吹き出し>で表示いたします。入学試験をキャンセルするか、QMA2およびQMA3ロケから引き継いだ場合は正解の表示はありません。上級魔術士に達すると正解は表示されなくなります。結局は「初めてQMAをプレイする人向けの特典」になる。

個人情報閲覧

- 予習をしないかわりに以下の個人情報を見ることが出来ます。
 - 月間スクールポイント・累積スクールポイント

月間所属校スクールポイント・累積所属校スクールポイント

- 優勝回数・今までの平均順位・前回の順位・予選突破回数
- 正解率(全体・形式別・ジャンル別)
- 取得メダル
- 全国大会の結果
- 担任の先生の変更(個人授業を参照せよ)
- 予選開始時のメッセージの変更
 - 初めから用意されたメッセージの他に、コナミの携帯サイトで自分でメッセージを編集して作成することができるようになりました。
 - 予め用意された単語を組み合わせて10文字以内に収める形式です。
 - 作成できるメッセージの枠は一つですが、何度でも編集することができます。
 - プレイ中に携帯から編集した場合、一旦カードを抜かないと反映されないようです。
- 服の着せ替えON・OFF(階級が賢者以上で出現。場所は右端。ONボタンを押すと白服になる)
- 所属店舗の変更(現在プレイ中の店舗に所属を変えることが可能)
- (注意1) 個人情報を選択すると予習回数が1回分消費されます。ゆっくり閲覧したいのであれば最初に選択し、ちょっとだけ閲覧したいのであれば予習が終わってから選択したほうがいいと思います。
- (注意2) 予選開始時のメッセージの変更・担任の先生の変更を行う場合、予習回数を全て使い切っていない状況で個人情報閲覧を選び、変更を行わないと即時に代わってくれません。
例) 予習回数が一回設定の店舗で、現在アメリカ先生を使用中で、マロン先生に変更したい場合において
予習をせずに個人情報を選択し、変更した場合 その回から適応される(その後の予選はマロン先生がガイドになる)
予習を行った後に個人情報を選択し、変更した場合 その回には適応されず、次回以降に変更される(この回の予選はアメリカ先生がガイドのままで、その後はマロン先生がガイドになる)

形式

- x・四択・連想・並べ替え・四文字言葉・タイピング・キューブ・エフェクト・一問多答・順番当て・ランダム1・ランダム2・ランダム3・ランダム4・ランダム5(出現順)

形式を出すのに必要な合格数

エフェクト	を3回		
キューブ	を3回	ランダム5	を5回
タイピング	を2回	ランダム4	を5回
四文字言葉	を2回	ランダム3	を5回
並べ替え	を2回	ランダム2	を4回
連想	を2回	ランダム1	を4回
四択	最初から	順番当て	を4回
x	最初から	一問多答	エフェを3回

- 修練生では連想まで、初級ではタイピングまで、中級では一問多答まで、上級ではランダム2まで、大魔ではランダム4までしか予習できません。しかし、合格回数はカウントされています。（例えば、中級では一問多答までしか選べないが、中級のとときに一問多答を4回以上合格していれば、上級に昇格した直後に順番当てが選択できるようになっている。）
- 修練生は30点、初級と中級は40点、上級および大魔道士は50点、賢者は60点が合格点。

ノンジャンルランダム1：各ジャンルのランダム1から
 ノンジャンルランダム2：各ジャンルのランダム2から
 ノンジャンルランダム3：各ジャンルのランダム3から
 ノンジャンルランダム4：各ジャンルのランダム4から
 ノンジャンルランダム5：全ての問題から

アニメランダム1：アニメ・特撮
 アニメランダム2：漫画
 アニメランダム3：コンピューターゲーム
 アニメランダム4：ライトノベル・声優・アニソン・おもちゃ・電源不要ゲームなどその他のアニメ

商標をもたない電源不要ゲーム(囲碁・将棋・チェス等)は雑学ランダム1の「趣味」に移管された。商標をもつ電源不要ゲーム(人生ゲーム・オセロ等)は前作同様。
 アニメランダム5：アニメの全ての問題から

芸能ランダム1：テレビ・CM
 芸能ランダム2：映画
 芸能ランダム3：音楽（クラシックや童謡も含まれる）
 芸能ランダム4：芸能人・有名人などその他の芸能（歌舞伎・能・時代劇・落語・お笑い・舞台芝居など）
 芸能ランダム5：芸能の全ての問題から

スポランダム1：野球
 スポランダム2：サッカー
 スポランダム3：格闘技
 スポランダム4：その他のスポーツ（F1レースや競馬も含まれる）
 スポランダム5：スポーツの全ての問題から

雑学ランダム1：趣味
 前述した商標をもたない電源不要ゲーム・手芸・ファッション・乗り物全般など
 雑学ランダム2：言葉（ことわざ・四字熟語・方言・専門用語・外国語など）
 雑学ランダム3：生物・生活・グルメ
 雑学ランダム4：政治・経済・企業・法律などその他の雑学
 雑学ランダム5：雑学の全ての問題から

学問ランダム1：地理
 学問ランダム2：歴史
 学問ランダム3：理数系分野
 学問ランダム4：文学・哲学・美術・現代史・倫理・宗教などその他の学問
 学問ランダム5：学問の全ての問題から

緑（満点）ボーダー

- タイムゲージが緑のときに答えると満点（予選では6問設定で16.66点、8問設定で12.50点、10問設定で10.00点、決勝では8.33点、全国大会では12.50点）を獲得できます。

形式や分岐・ウェイトの有無によって緑ゲージの時間が異なります。

緑ゲージの秒数

形式	分岐無し	同ページ分岐	改ページ分岐
×	17.00	16.00	- -
四択	17.00	15.00	16.00
連想	16.49	- -	- -
並び替え	17.00	- -	- -
四文字	17.00	15:00	16:00
タイピング	16.00	14:00	15:00
キューブ	16.00	- -	- -
エフェクト	16.00	- -	- -
一問多答	16.00	- -	- -
順番当て	16.00	- -	- -

改ページする分岐よりも同ページでの分岐のほうがロスが少ないはずなのですが、逆に満点ボーダーが甘くなっています。
(恐らくは単なるプログラムの設計ミスかと思われませんが。)

組による最低点の違い

- ・ タイムゲージが緑から赤に変わると、正解時の点が減り始めます。その際の最低点が組によって異なるようです。(形式が関係するかもしれませんが、不明瞭な部分が多いので、どんどん修正してください)

予想最低点(予選)

ケルベロス	8.33
ペガサス	8.33
ユニコーン	10.00
エルフ	10.00
ホビット	11.66
フェアリー	11.66