

組・階級・魔法石

組・階級・魔法石

組

組の昇格・降格条件

組による獲得点の減少速度・最低点の違い

魔法石

階級

宝石賢者について

魔力ポイント

組

QMA5と同じく、全国オンライントーナメントでは、同じ"所属組"でマッチングされる（体験入学生を除く）。

全国大会では所属組に関係なく全国大会参加者専用の「キマイラ組」でフリーマッチングが行われる。

4/27のアップデートにより、下位組にCOM枠が導入された。

それまでは所属組ごとのHUMの人数制限はなく、各組とも最大16人でのマッチングだった。

所属組のキャラは得点表示の背景に表示される。

QMA6より、参加者発表前とプレイ中(右上)に組名が英語で表示されるようになった。

組名	英語名	予選出題範囲	最大HUM参加数	獲得できるマジカ
キマイラ	Chimaira			25
ドラゴン	Dragon	ランダムまで(全形式)	16	
フェニックス	Phoenix			20
ミノタウロス	Minotauros	マルチセレクトまで		16
ガーゴイル	Gargoyle	タイピングまで	10	14
ユニコーン	Unicorn	パネルまで	8	12
フェアリー	Fairy	セレクトのみ	8	10

ユニコーン組では予選～準決勝の間にセレクト・パネルのどちらかが2回出る。

今作ではサブジャンルは決勝戦限定になった。

QMA5のプレイデータを引き継いだ場合は、ユニコーン組からスタート。

QMA5でチュートリアルだけをプレイしたカードでもユニコーン組に入れられる。

4/27のアップデート以前はガーゴイル組スタートだった。(後述のユニコーン組降格実装に伴い、変更された)

ミノタウロスの英語表記はMinotaurだが、本作では原語のギリシア語風にMinotaurosと表記。

組の昇格・降格条件

組の昇降格基準はQMA5と同じ。

過去3戦の平均が4位（合計14位）またはそれより良ければ昇格

過去3戦の平均が11位（合計33位）またはそれより悪ければ降格

画面上では10位未満と記載されている。

目安としては、3連続で決勝進出すれば確実に昇格（ $4 \times 3 = 12$ ）、3連続で予選落ちをすれば確実に降格となる（ $11 \times 3 = 33$ ）。

組昇降格直後に16位 16位の場合3戦目で1位を取っても降格となるが、規定対戦数を消化しない限り降格はしない。

4/27のアップデートまではガーゴイル組で降格条件を満たしてもユニコーン組には降格しなかったが、アップデート後はユニコーン組に降格するようになった。

QMA5からの引き継ぎ有無に関わらず、条件を満たせば降格する。

ユニコーン組で降格条件を満たしても、フェアリー組には降格しない。

組による獲得点の減少速度・最低点の違い

タイムゲージが緑から黄が変わると、正解時の点が減り始めるが、組によって獲得点の減少速度は異なる。

残り0秒ギリギリ(実際には0.0X秒でなければ無回答扱い)で答えた時の点数を最低点として表記する。

最低点

組名 (満点時)	予選(5問)	準決勝(8問)	決勝(12問)	比率
キマイラ	10.00	6.25	4.16	0.50
ドラゴン	11.00	6.87	4.58	0.55
フェニックス	12.00	7.50	5.00	0.60
ミノタウロス	13.00	8.12	5.41	0.65
ガーゴイル	14.00	8.75	5.83	0.70
ユニコーン				
フェアリー				

トナメでの最低点比率は5とまったく同じ。

全国大会(キマイラ組)ではドラゴン組と同じ減少傾向を示す。

小数第二位未満の「見えない数字」も機械にキープされる。(例: 8.33が3回で25.00になるなど)それらは全問消化した際に切り捨ての処理が為される。

予習時はどの組に所属していても必ず最低点が11.66(比率0.70)になる。

店内対戦時はどの組に所属していても必ず最低点が11.66(比率0.70)になる。

魔法石

QMA5と同じく、獲得した魔法石の総数で昇格する(「階級」の項を参照)。

自分の最終順位より下位のプレイヤーの階級に応じた魔法石を獲得できる。正確な個数については情報募集中。

階級名	ドラゴン組	他の組	キマイラ組 (全国大会)	参考・QMA5 (D組は1.5倍)	差分
賢神	22個	(15個?)	30個	30個	(-15個?)
賢帝	18個	(12個?)	24個	25個	(-13個?)
賢王	15個	(10個?)	20個	20個	(-10個?)
宝石賢者	12個	8個	16個	14個	-6個
白金賢者				12個	-5個
黄金賢者				10個	-3個
白銀賢者	10個	7個	14個	9個	-2個
青銅賢者				8個	-1個
大賢者	9個	6個	12個	7個	-1個
賢者	7個	5個	10個	6個	-1個
大魔導士	6個	4個	8個	5個	-1個
魔導士					
上級魔術士	4個	3個	6個	4個	-1個
中級魔術士				3個	-1個
初級魔術士	3個	2個	4個	2個	-0個
見習魔術士				2個	-1個
修練生・COM	1個		2個	1個	-0個

今作も前作同様ドラゴン組では1.5倍量の魔法石(端数切捨て)が獲得できる。

全国大会(キマイラ組)では2倍量の魔法石が獲得できる。

前作と比べて修練生、初級魔術士以外の階級の獲得魔法石は減少している。

2010年1月24日迄、全国大会において1試合での

最大獲得可能魔法石は以下の通り。

- 1)修練生から宝石賢者 & 賢王...326個
(賢神 + 賢帝x4 + 賢王x10を倒した場合)
- 2)賢帝...322個 (賢神 + 賢帝x3 + 賢王x11を倒した場合)
- 3)賢神...316個 (賢帝x4 + 賢王x11を倒した場合)

階級

昇級・昇段に必要な魔法石の数

階級名	昇格基準	必要な魔法石
宝石賢者	126,082個	段位なし
白金賢者	84,982個	1段昇段につき4,110個(+1,000個)
黄金賢者	52,882個	1段昇段につき3,110個(+1,000個)
白銀賢者	30,782個	1段昇段につき2,110個(+1,000個)
青銅賢者	18,682個	1段昇段につき1,110個(+200個)
大賢者	9,382個	1段昇段につき910個(+300個)
賢者	4,782個	1段昇段につき410個
大魔導士	2,482個	1級昇級につき210個
魔導士	1,282個	1級昇級につき110個
上級魔術士	722個	1級昇級につき50個
中級魔術士	402個	1級昇級につき30個
初級魔術士	192個	1級昇級につき20個
見習魔術士	82個	1級昇級につき10個
修練生	0個	1級昇級につき8個

()内は5での必要数との比較

階級名が変わる昇格の際、魔法石の数は上位階級の昇格基準に準じる

例：修練生1級 見習魔術士10級は10個必要

白金賢者十段から宝石賢者のみ4,110個のまま

大賢者～白金賢者の必要魔法石が5のひとつ上の階級に準じた数になっている。

宝石賢者について

QMA6でも、白金賢者の上の階級は各ジャンルに対応する宝石を冠した賢者になる。
宝石の色は、宝石到達までに「トーナメント決勝で用いたジャンルの選択回数」に依存する。

(実力テストは宝石の色に関与されない)

(全国大会の選択回数に影響するかは不明)

なお、一度もトーナメントをプレーしないで宝石賢者になった場合、金剛賢者になる模様。

一度色が決まると、以後は他の宝石に変化しないので、特定の宝石になりたい場合はある程度前もって準備しておく必要がある。

以下冠される宝石の解説。

ノンジャンル：金剛賢者(前作までと同じ) 金剛石(こんごうせき)=ダイヤモンド

アニメ&ゲーム：天青賢者(前作までと同じ) 天青石(てんせいせき)=アクアマリンでなく、セレスタイトのこと。(詳細)(注1)

スポーツ：紅玉賢者(前作までと同じ) 紅玉(こうぎょく)=ルビー

芸能：翡翠賢者(前作までと同じ) 翡翠(ひすい)=エメラルドでなく、ジェイドのこと。(詳細)(注2)

ライフスタイル：黄玉賢者(前作までの雑学と同じ) 黄玉(おうぎょく)=トパーズ

社会：琥珀賢者(新登場) 琥珀(こはく)=アンバー

文系学問：瑠璃賢者(新登場) 瑠璃(るり)=ラピスラズリ

理系学問：紫宝賢者(前作までの学問と同じ) 紫宝(しほう)=アメジスト?(注3)

(注1)アクアマリンの和名は藍玉。

(注2)エメラルドの和名は緑柱石。(詳細)

ちなみに翡翠もエメラルドも5月の誕生石。

(注3)従来、アメジストに相当する漢語として「紫宝」を使った用法はほとんど見られない。(アメジストに関しては、紫水晶、紫石英、紫石のいずれかを当てるのが通例)

「紫宝」は、植物品種やその他のブランド名として近年考案された造語と推察され、他の宝石称号と語感をすりあわせる目的から採用されたものと考えられる。

しかしながら、「各ジャンルを極めた証」として獲得できる[ジャンルメダル](#)が、それぞれ「アクアマリン」「エメラルド」「アメジスト」となっていることなどを考えると、それらであると解釈するのが自然である。

魔力ポイント

新たな指標として「魔力ポイント」が追加された。

直近50戦でのトーナメントで獲得した魔法石の合計で示される。

それ以外のモード(レッスン・検定・全国大会)では「魔力ポイント」は変動しない(計算対象外)。

魔力ポイントのランキングは、センターモニターや公式のe-AMUSEMENT PASSメンバーズサイトで閲覧可能。

「魔力ポイント」が高い人は上位の組で好成績を残しているのは間違い無いが、プレイの時間帯やCOMの人数にも左右されるので低いからといって必ずしも成績が悪いとは限らない。

ちなみに魔力の最高理論値は、ドラゴン組で賢神、賢帝×4、賢王×10を50戦連続で倒した場合であり、 $\{(22+18*4+15*10)\}*50=12200$ である。
