

予習・問題形式

[予習・問題形式](#)

[予習](#)

[合格基準](#)

[先生解禁](#)

[出題ジャンル（担当教師）](#)

[出題ジャンル（公式説明・予習背景）](#)

[新ジャンルの出題範囲](#)

[出題カテゴリ・問題形式](#)

[問題形式](#)

[セレクトクイズ](#)

[パネルクイズ](#)

[タイピングクイズ](#)

[マルチセレクトクイズ](#)

[ランダムクイズ](#)

[サブジャンルの新形式名](#)

[各サブジャンルの出題範囲の詳細補足](#)

[予習・決勝選択画面](#)

[緑（満点）ボーダー](#)

予習

全国オンライントーナメントの予選開始前・[レッスンモード](#)にて予習を行うことができる。

QMA6では予習回数は1周あたり6問、トーナメントでは1周・レッスンモードでは3周で固定されており、筐体設定で変更することはできなかったのだが、QMA6 Extraではトーナメントに限り最大10問3周まで筐体側で設定できるようになった。

予習の代わりに購買部やマイルームを利用できる。代わりに予習を1セット消化する。

[購買部・マイルーム](#)

但し、トーナメントモードに限り前作同様に購買部・マイルームを選んで、一定時間以内にクイズセレクトを押した場合は予習セットが消費されない。（この時間については一部検証中ではありますが同ページの「概要」の項に記載しています）

ペットの餌やり等に活用されたし。

トーナメントでは1セットを消化するとトーナメントへ自動的にエントリーするが、引き続き予習を行うことができる。

画面上では購買部やマイルームが利用できなくなる（「CLOSE」「閲覧できません」表示）だけで、エントリー中を示すような表示は特にならない。

16人集まるか、最初のプレイヤーのエントリーより一定時間経過すると、予習を打ち切って、トーナメントが始まる（画面がメッセージと共にフェードアウト）。

全国大会についてはトーナメントモードと同じ。

レッスンモードは予習3回保障で、消化すると即実力テストモードへ移行する。

合格基準

合格点はQMA5と同様、一律50点。

予習の最中にトーナメントに召集された場合、フェードアウトが終わるまでに合格点を超えていれば合格扱いになる模様。（QMA4の仕様に戻った）

を増やすことにより、より高難易度の問題が出題されるようになる。

決勝戦での出題選択では、[5](#)の数に応じた難易度の問題を選ぶことが可能になる。

詳細は [5からの変更点](#)の「決勝戦」の項を参照。

を増やす為の必要合格数はQMA4・QMA5と同じ回数。

難易度 難易度上昇条件

-

6回合格

5回合格

4回合格

3回合格

形式ごとの予習合格回数([e-AMUSEMENT携帯サイト](#)で閲覧可能)と の関係は以下の通り。

予習合格回数 難易度

- 0~2回
- 3~6回
- 7~11回
- 12~17回
- 18回~

先生解禁

を増やすことで、ガイド役となる先生を選べるようになる(以下、「解禁」と称します)
解禁された先生は、[マイルーム](#)の「ガイド変更」で変更できる。

サツキ先生は初期ガイド役として、5のデータの引継ぎの有無等全く関係なく、解禁されている。
5のデータを引き継いだ場合、5で解禁してあった先生は6でも無条件に解禁される。

5ではアメリカ先生は最初から解禁されているので、5のデータを引き継いだ場合6では無条件に解禁されることになる
6で解禁するためには、解禁したい先生が担当しているジャンルの各形式の の数の合計を15以上にすることが必要(ミランダ先生以外)。

ジャンル・形式を問わず、 を合計80以上にするとミランダ先生が選択出来るようになる。

ミランダ先生以外のガイド役の先生を解禁するための の集め方と最低必要な合格回数一覧(大魔導士以下の場合)

各形式の の数(多い順)回数

4	4	4	3	43回
5	4	3	3	44回
5	4	4	2	45回
5	5	3	2	46回
5	5	4	1	48回

前作と違い、大魔導士以下は階級による必要合格回数の差は無い。回数を比較してみても、前作の賢者基準(最短80回)の6割以下、
中級魔導士基準(最短144回)の4割程でガイドに出来るようになったため、得意ジャンルの先生を解禁するのは非常に楽になっ

た。なので、得意ジャンルの先生は無理に5で解禁しないで6に引き継いでから解禁した方が良い。

但し、1形式あたり必要な の数は増えてしまったので(4か 5が複数必要。5では大魔導士以上なら 3まで上げればよかった)
苦手ジャンルの先生を何とか頑張って解禁するのは大変になってしまった。苦手ジャンルの先生は6に引き継ぐ前に5で解禁し

てしまうか、6で賢者になってから解禁する方がいい。

賢者になれば各種サブジャンル及びランダム の数もカウントされて楽になる。賢者になれば8形式あるので7形式を 2にす
ればよい(最短21回)。

ミランダ先生を解禁するための の集め方の例と最低必要な合格回数一覧(大魔導士以下の場合)

1の数	2の数	3の数	4の数	5の数	回数
8	0	24	0	0	168回
16	0	0	16	0	192回
20	0	0	0	12	216回
0	16	16	0	0	160回
0	24	0	8	0	168回
0	26	1	0	5	175回

賢者になれば の初期値の合計が64になるので、 2を16個作ればよい(最短48回)。

出題ジャンル(担当教師)

出題ジャンル(および担当教師)が大幅に変更された。

QMA2~QMA5		QMA6	
ジャンル	担当教師	ジャンル	担当教師
アニメ&ゲーム	マロン	アニメ&ゲーム	マロン
スポーツ	ガルダ	スポーツ	ガルダ
芸能	フランシス	芸能	フランシス

QMA2~QMA5		QMA6	
ジャンル	担当教師	ジャンル	担当教師
雑学	リディア	ライフスタイル	リディア
		社会	エリーザ
学問	ロマノフ	文系学問	アメリア
		理系学問	ロマノフ
ノンジャンル	アメリア	ノンジャンル	サツキ
検定試験(QMA5)	エリーザ	検定試験	エリーザ
		実力テスト	(ガイド役先生)

初代は全種共フランス先生が担当。

ミランダ先生は[全国大会](#)担当。

雑学・学問がそれぞれ2分割され、計7ジャンル(ノンジャンルを加えると計8ジャンル)になった。

アニゲ・スポーツ・芸能は変わらず、新ジャンル4つは前作までの雑学及び学問担当のリディアとロマノフの他に、検定試験担当だったエリーザとノンジャンルをサツキに譲ったアメリアが担当することに、エリーザは検定試験も引き続き担当。

出題ジャンル(公式説明・予習背景)

ジャンル	公式説明	予習(予選)背景
アニメ&ゲーム	アニメ・漫画・ゲームなど	美術室
スポーツ	野球・サッカー・格闘技など	グラウンド
芸能	映画・音楽・TV・CMなど	音楽室
ライフスタイル	グルメ・生活・ホビー・ファッションなど	家庭科室
社会	地理・政治・経済など	視聴覚室
文系学問	歴史・美術・文学・ことわざなど	図書室
理系学問	物理・化学・生物・数学など	実験室
ノンジャンル	全てのジャンル	教室

新ジャンルの出題範囲

新ジャンル	旧学問・雑学のサブジャンルとの大まかな対応
ライフスタイル	生活一般、趣味 1、言葉 2
社会	地理、雑学その他、趣味 1、学問その他 3
文系学問	歴史、学問その他 3、言葉 2
理系学問	理系

- 1:大部分はライフスタイルだが、交通関係(電車等)は社会
 2:雑学的な内容はライフスタイル、学問的な内容は文系学問
 3:美術と文学は文系学問、それ以外は社会

出題カテゴリ・問題形式

QMA1	QMA2~4	QMA5	QMA6
ノンジャンル	その他		
	問題形式		出題カテゴリ 問題形式
×			×
ランダム1	四択 連想		セレクト 四択 連想
-		ビジュアル	画像タッチ
ランダム2	四文字言葉 並べ替え		文字パネル 並べ替え
-		スロット	スロット

QMA1 ノンジャンル	その他	QMA2~4	QMA5	QMA6
問題形式				出題カテゴリ
ランダム1	タイピング			タイピング
	モザイク			
ランダム3	ズーム	エフェクト	ビジュアル	タイピング
	キューブ			エフェクト
ランダム1	順番当て			キューブ
-		線結び(QMA4より)		順番当て
-		一問多答(QMA3より)		線結び
-		ランダム5	ランダム	一問多答
-	ランダム1~3	ランダム1~4	旧ランダム1~4	ランダム
				サブジャンル1
				サブジャンル2
				サブジャンル3

黒太字で示した出題カテゴリを選択すると、それに含まれるいずれかの問題形式が出題される。QMA5までのように、1つの形式を選択して出題することはできない。

小形式の出題順は順番が決まっていたが、4/27のアップデートでランダムになった。

【参考】4/27のアップデート前は以下の順番で出題されていた。尚、形式による問題数はランダムで例えばセレクトの場合、1問目にいきなり四択が出て4問目まで続き、5問目は連想を飛ばして画像タッチが出題される等の可能性もあった

	1	2	3	4
セレクト	×	四択	連想	画像タッチ
パネル	並べ替え	スロット	文字パネル	-
タイピング	タイピング	キューブ	エフェクト	-
マルチセレクト	一問多答	順番当て	線結び	-

赤太字で示した出題カテゴリは賢者以上でないと選択できないが、それに含まれる1つのサブジャンル(黒太字で示してある)を選択して出題できる。

青字で示した形式はQMA6初登場(詳しくは下記参照)

問題形式

個々の形式の詳細については、サテライトおよびセンターモニターのデモ画面で説明されている。下記ではQMA5からの変更点を中心に記述。

セレクトクイズ

×

四択

QMA5からの目立った変更はなし。

連想

表示上の演出が少し変更されたが、基本的にはQMA5からの目立った変更はない。

「ヒント」~「ヒント」の枠があらかじめ用意され、その枠内に問題文もしくは画像が表示されるようになった。

画像タッチ

QMA5ではビジュアル形式の一部だったが、セレクトクイズへ移動。

パネルクイズ

文字パネル

QMA6での新形式。QMA5までの「四文字言葉」を拡張したもの。

入力文字数が3~6文字の4種類になった。パネルは4~6文字入力は従来通り10枚、3文字入力のみ、パネルは6枚となる。

ロケテ時点では4文字入力の場合、語群パネルは8枚になっていたが、AOU杯時点では10枚に戻っている。

一度入力した文字を取り消せないのも従来通り。

並べ替え

QMA5からの目立った変更はなし。
現時点では9文字の問題が出題されない(削除なのか仕様なのかは不明)

スロット

満点ボーダー(緑ゲージ)が17.00に変更された。(QMA5では16.00だった)

タイピングクイズ

キーボードについて

配置はQMA5と同じ。「ー」と濁点・半濁点の組み合わせで「 > () 」も入力できる。
ひらがなキーボードの「ー」と「°」で「 」、 「ー」と「°」で「 > 」に、カタカナキーボードの「ー」と「°」で「 () 」、「ー」と「°」で「) 」になる。
キーを押したときの音が、列ごとの音階付きになった。あ列(ア列・0列)から順番に#ファ #ソ #ラ シ #ド...(嬰へ長調)となっている。
ただし入力枠が8文字分埋まると音階が鳴らなくなってしまう。また、濁点・半濁点には音階が割り当てられていない。

タイピング

エフェクト

QMA5からの目立った変更はなし。

キューブ

満点ボーダー(緑ゲージ)が17.00に変更された。(QMA5では16.00だった)
QMA5で登場した球形のオブジェクトは廃止。
キューブの回転が若干変更された。

マルチセレクトクイズ

順番当て

線結び

QMA5からの目立った変更はなし。

一問多答

QMA5まで選択肢は4つ固定だったが、選択肢が3つになるパターンが追加された。
6では、選択肢が3つのパターンが多く、4つのパターンは3つのものに比べて出題率がかなり下がった。とはいえ、問題の難易度は従来とさほど変わらないように思われる。
選択肢が4つの場合は、多くの問題が2つか3つが正解になるようである。(ただし選択肢が4つでも絵や写真が選択肢の場合はそうではない。)従来通り4つ全部が正解になる問題も存在する。

ランダムクイズ

特殊な形式。問題形式が1問ごとに異なる。

賢者に昇格すると選択できるようになる。

出題ジャンル毎にサブジャンル1~3、または「ランダム」を選択することができる。

ただし、ノンジャンルにはサブジャンルがなく、「ランダム」のみ選択可能である。

「ランダム」(QMA4までの「ランダム5」相当)を選択した場合、形式・サブジャンルによらず、そのジャンル内のすべての問題から出題される。

つまり、ノンジャンルのランダムは全てのジャンル・形式から出題されることになる。

サブジャンルを選択した場合、その名称のサブジャンルに限定して出題される。サブジャンルによる問題の限定があるのはこの形式のみ。

QMA5では各ジャンル毎に4つのサブジャンルが設定されていたが、出題ジャンルの再構成に伴い、サブジャンルが3つに変更された。

全てのサブジャンルに固有の名前がつけられているが、3つ目の名称はアニゲ以外はジャンル名に「その他」をつけた形になっている(下表参照)

決勝で出題する際、対戦相手にはどのサブジャンルを選んだかは表示されず、ランダムクイズを選択したことしか伝わらなくなった。(たとえば野球を選択してもスポーツ ランダムを選択してもスポーツ ランダムとしか表示されない)

小形式の出題順が決まっている等の規則はなく、順不同に出題される。

サブジャンルの詳細は下の項目を参照。

実力テストの出題テーマのうちノンジャンル全般（1980年代等）と途中で追加されたもの（戦国時代や競馬等）については実力テスト専用であり、トーナメントの決勝等で選択することはできない。
 問題形式が限定されないため、QMA5までは単独の出題形式に比べ（特に「ランダム」は）出題の可能性がある問題数が非常に多かったが、今作では形式が統合されてしまったためサブジャンル1～3に関してはあまり変わらない

サブジャンルの新形式名

ジャンル	サブジャンル1	サブジャンル2	サブジャンル3
アニメ&ゲーム	アニメ・特撮	漫画・ノベル	ゲーム・おもちゃ
スポーツ	野球	サッカー	スポーツその他
芸能	テレビ・映画	音楽	芸能その他
ライフスタイル	グルメ・生活	ホビー	ライフスタイルその他
社会	地理	政治・経済	社会その他
文系学問	歴史	美術・文学	文系学問その他
理系学問	物理・化学	生物	理系学問その他

各サブジャンルの出題範囲の詳細補足

[レッスンモード](#)のテーマ一覧を参照。

予習・決勝選択画面

1. ジャンル選択



ジャンル、形式選択共に9パネル。

選択パネルの右側に購買部・マイルームボタンが配置される。

2. 形式選択

ジャンルを選ぶと形式選択になる。
 形式パネルには選択したジャンルを表記。
 ランダムは賢者以上のみ表示。

形式パネルでダブルクリックすると、確認画面（はい/いいえ）をスキップできる。

3. ランダム形式選択（ノンジャンル以外のランダム選択時のみ）

ランダムを選んだ場合のサブジャンル選択。
 サブ1 サブ2 サブ3
 には選択したジャンルを表記。

4. 難易度選択（決勝のみ）

決勝の出題時の難易度選択。
 EAS には選択したジャンルを表記。
 NOR には選択した形式を表記。
 HAR には選択した形式を表記。

5. 確認画面

確認画面。
 はい/いいえ には選択したジャンル、
 には選択した形式、
 には難易度（決勝のみ）を表記。

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を獲得できる。

予習ならびに店内対戦(6問)では16.66点、
 予選(5問)では20.00点、準決勝(8問)では12.50点、決勝(12問)では8.33点
 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る。

緑ゲージの秒数

形式	未分岐	分岐後
×	18.00	17.00
四択	17.50	16.50
連想	17.00	
画像タッチ	17.00	
文字パネル	17.00	15.00
並べ替え	17.00	
スロット	17.00	
タイピング	16.00	14.00
エフェクト	16.00	
キューブ	17.00	
順番当て	17.00	
線結び	17.00	
一問多答	17.00	

赤字は5と比べて時間が厳しくなったもの(共に1秒)

組による獲得点の減少速度・最低点の違いについては[組・階級・魔法石](#)のページに移動しました。