

ま行

[ま行](#)

[マジカ](#)

[魔法石](#)

[魔力ポイント](#)

[回しプレイ](#)

[見切り](#)

[緑問](#)

[ミノタウロス組](#)

[紫問](#)

[名門校](#)

[メイン](#)

[鍍金賢者](#)

[問題回収](#)

マジカ

QMA4から登場した、アカデミー内で使える通貨。購買部でのアイテム購入やクエスト受領などに必要。

1プレイ終了時に規定額が支給される。

トーナメントではドラゴン組の25マジカからフェアリー組の10マジカまで組によって異なる。

レッスンモード・検定試験・全国大会では組や成績に関係なく25マジカなので、手っ取り早くマジカを貯めたい人にはこちらがおすすめ。

さらに本作では、10月以降、毎週水曜日は獲得マジカが1.5倍となるキャンペーンが行われている。

カスタマイズに凝る人にとってはいくらでも欲しいものであるが、そうでない人にとっては無用の長物であり、何千・何万マジカと余らせている人も少なくない。

記号はmに横棒。

シリーズ中、1回の最多支給額は、DS版のWi-Fi討伐クエストで首尾よくモンスターを討伐した際に得られる100マジカである。

なお、[e-AMUSEMENT PASSメンバーズサイト](#)でのアイテム購入はリアルマネー(PASELI使用)となるが、一部ではリアルマジカとも呼ばれている。

魔法石

QMA3までは経験値(または勲章数、SP値)と呼ばれた、ゲーム終了時に獲得できるポイント。この個数により、取得できる級数及び段位が決められている。

QMA4では減点・カンストの要素がなかったため、獲得数がおおむねプレイ回数と比例していた。

QMA5では昇級条件を満たさなかった場合、カンストが発生した。

QMA6では昇級試験が廃止されたため、4同様プレイ回数に比例するものと思われる。

魔力ポイント

QMA6で導入された、プレイヤーの能力値。単に魔力とも。詳細は公表されていないが、トーナメントの直近50戦の獲得魔法石の合計数であることがわかっている。

QMA5にあった昇格試験が廃止され、階級が必ずしも実力を意味しなくなったことから、新たな指標として導入されたものと思われる。

ポイントが高い人は基本的には強いが、スタカン等で数値を上げているケースもないわけではない。

ポイントが低くても階級が高い人はレッスンで鍛えている可能性があるので油断はできない。

50戦前の獲得魔法石数よりも今回の獲得魔法石数が少なければポイントは下がる。とくに、COMが多かったり対戦相手の階級が低かったりすると、順位が高くても少ない石しか得られないためポイントが下がってしまいやすいという問題がある。

著しく増えにくい状況の存在に対し、特典や救済措置()といったといった要素が一切ないために、トーナメントを選ぶこと自体がうかつに出来なくなるという状況が多発している。酷い場合は下位~中位組に所属させているサブカードを用い「様子見」の名目で荒らされてしまう危険性がある。

その「特典や救済措置」をとらうものを記す。

優勝や区間賞といった限定的な好成绩により増加分の上乘せ、減少する場合の緩和及び免除を設ける

所属組による基本上乘せ及び減少緩和を設ける

増加する見込みの無いプレイを算出対象外にする

この様なシステムが稼動1ヶ月足らずで推定されてしまい、知れ渡ってしまった。結果的にCOMの多い過疎時間帯のプレイが避けられるようになり、店舗の収入に悪影響を及ぼしている可能性も指摘されている()。QMA5では昇格試験を突破するために過疎時間帯やアイスが好まれていたのと対照的である。

休祝日ならまだしも平日は所謂「ゴールデンタイム」にプレイヤーが集中する様になってしまい、多くの待ちを引き起こしてしまう割には時間が限定的である為、奮わない。システムが改善されない限りはサテライト筐体を増設するか、他のゲームもやっているプレイヤーの需要に応じた機種を導入する、空暇時間帯限定で値下げする以外はロクな打開手段が無い。

とはいえ、QMA5で初心者・初級者・中級者からの一番の不満点だった昇格試験(カンスト)制度を廃止しそれに変わる新たな『実力を示す』物としては評価できる。

上記の事から、このシステムに対し賛否両論の声が上がっていた。

1戦で得られる魔法石の最大数は244個(ドラ組で賢神(22個付与)1人+賢帝(18個付与)4人+賢王(15個付与)10人相手に優勝)なので、ポイントの最大値は12200(=244*50)となる。

尤も賢 が全員入るトナメが50回続くことはまずありえないので、9000超えのポイントは現実的ではないが、

レッスンモード・全国大会モードでは変化しない。

全国大会では第2回辺りからもうすでに魔力偽装したプレイヤーが大量に確認されている。

要するに指標としては概ね好評なのであるが、まだ出たばかりで荒削りであり、今後の調整・進化が期待されている部分の一つである。

回しプレイ

身内数名で台を交代しながらプレイし続ける行為。要は連コと全く同じであり、順番待ちの人がいる場合は決して歓迎される行為ではない。

複数人(友達など)で来て待っている人がいる場合は、一人がプレイし終えたら譲ってあげよう。

見切り

問題文の出だしやエフェクトの最初の形を見て(決まり字を判断し)答えること。100点満点を取るには必須であり、決勝ではこの差が勝敗に直結したりもする。

最上級クラスの使い手は皆信じられない速さである。

タイピングの長文でも可能なプレイヤーがいるのには驚かされる。

緑問

芸能問題のこと。芸能のシンボルカラーが緑(エメラルド)であることに由来。

アニメ同様、世代・生活習慣・地域差等などから苦手としている人は結構多い。

難易度の高い問題は都市在住者、年配者に有利の傾向があるため、アニメ同様地方地方プレイヤー潰し、若年者潰し(青問の項目を参照)にも使われる。

緑問はその性質からテレビの視聴時間が長い人ほど得意な傾向がある。そのため上位に行けば行くほど苦手とする人は多い。

余談ではあるが 初期のルート選択では、芸能は選択されにくかった。芸能がない組合せのみに票が集中することも珍しくなかった。ジャンルが伏せられた原因のひとつ。

以下はQMA5以前の分類での出題範囲の概要。

R1: TV・CM, 世代・地域差等が強く、アニメとの関連も強いため、二刀流等に使われやす.....かったのだが、QMA6において映画ジャンルと統合されてしまった。テレビっ子には打撃である。

R2: 映画。QMA6ではTV・CMと統合。100年以上前の作品も対象になるため、難問が多かったが、R1と統合された。

R3: 音楽。邦楽や洋楽だけでなく、クラシック・童謡や楽器、さらには楽譜等の学問的な内容も含む。これも100年以上前の作品も対象になるため、難問が多い。

R4: その他。お笑い・アイドル・古典芸能(歌舞伎・落語)等が該当する。

ミノタウロス組

フェアリー組から数えて4番目に位置する中堅組。だが実際には「熟練者認定試験場」的な雰囲気漂う、いわば上級組の一つになってしまっている。

マルチセレクト形式が予選および準決勝でも出題される為、前作の様な中途半端さは無くなり、更に熾烈な展開を見せる。

逆に、初心者で此処に居座れる様なならば、立派な早熟と言えよう。

4/27のアップデートで一つ下のガーゴイル組にCOM枠が設けられたことにより、従来ガーゴイル組にいた一部プレイヤーがミノタウロス組に押し上げられ、ややレベルが易化した。

紫問

(理系)学問問題のこと。(理系)学問のシンボルカラーが紫(アメジスト)であることに由来。

QMA5以前と6では、ジャンル再編の関係上指すものが異なる。

文系学問は何て呼べば良いんだろう.....?

ジャンルメダルがラピスラズリ(和名が瑠璃石)の為『瑠問』と呼ぶ人も居れば、「ラズリ」の部分がペルシャ語で

「藍色」を意味する事から『藍問』と呼んでる方も居る。
パンフ等のジャンル紹介の見た目から、逆に文系を紫問とし、理系を赤紫問と呼ぶ声も...さらに赤紫を明るくするとピンクに近い感じになるので『桃問』と呼ばれる事があるが、ジャンルメダルを考えるとこっちはマイナーな呼び方になりつつある。

実際の紫水晶は理系学問のイメージカラーに近い色合いを持っている。
雑学同様、クイズの基本ともいえるジャンルのひとつ。

このゲームについては、暗算力が試される問題も多いため、そろばんをやっていると有利か、(学校の授業等で学ぶ内容が主とはいえ)個人の学歴によってかなりの差がつく。当然ながら、上位クラスでは対策ができていないと痛い目に遭う。

名門校

超名門校・名門校・有名校

メイン

通常使っているカード、メインカード。複数枚のカードを所持している場合、大抵は一番階級の高いカードがこう呼ばれる。サブカ

鍍金賢者

階級に実力が伴っていない人たちを揶揄する言葉。元々は金属賢者限定。
外側(階級)こそ貴金属で高級そうだが、中身(実力)は安物なことからこう呼ばれるようになった。
(「ときん」と読めなくもないが、普通は)「めっき」と読む。金属等の表面に施す処理のことを指す。上記の意味もここから取られている。

明らかに実力が足りていない人の他に、そこそこの実力はあるが膨大なプレイ回数からすれば大した強さでない人もこう呼ばれることがある。

プレイ回数自体は多いので、ハマれば上位組でも優勝できる力はあるものの、致命的に弱いジャンルもあるため成績が安定しないプレイヤーが多い。

自虐的に使われることのほうが多い気がする。前作中に自力で黄金賢者以降に昇格したプレイヤーが自分をそう言っている場合は謙遜してるだけの場合が多く危険。

QMA2初期の0点を取らない限り降格しないシステムにより、誰でもプレイ回数を重ねれば金属賢者まで昇格できたことに由来する。ちなみにQMA1では勲章没収・降格条件が厳しいため金属になることさえ難しかった。

問題回収

グロ問や自分の有する知識だけでは太刀打ちできない問題を攻略するために、QMAの画面を撮影したりメモ帳などにすばやく書き写すなどして問題文と正答を回収すること。これに頼らない人ほど能力が優れていると言えるが、頼る人でも決して勝るに劣らない。

主にデジカメやカメラ付携帯電話が使われるが、店舗によっては撮影禁止になっているところもあり、店員に見つかれば注意を受けることもある。上達にはある程度の必須項目とはいえ、快適なプレイのためにも、店舗ルールに沿った方法で行いましょう。

TAL:所謂「問題回収」に該当する行為の内、メモ取りやデジタルカメラでの撮影等、何かしらの記憶媒体を用いて行う手段の事。狭義は、これであると見ても良い。略さずに言えばツールエイデッドラーニング。