

## QMA6からの変更点

[QMA6からの変更点](#)

[新キャラクター（生徒）](#)

[その他キャラクター関連](#)

[暗証番号入力画面](#)

[支払方法選択](#)

[ボイス・BGM](#)

[自キャラ情報の表示](#)

[初回プレー時](#)

[モードセレクト](#)

[購買部・マイルーム](#)

[カスタマイズ](#)

[予習](#)

[階級](#)

[全国オンライントーナメント](#)

[トーナメント構成](#)

[トータルリザルト画面](#)

[復習](#)

[店内対戦モード](#)

[操作](#)

[クイズマジックアカデミーDS 二つの時空石\(QMA DS2\)との連動](#)

[QMAリンク](#)

[APリンク](#)

[e-AMUSEMENT SPOT](#)

[その他](#)

## 新キャラクター（生徒）

メディア (CV:喜多村英梨)

外見：ピンクのロングヘアにナースみたいな服装。

エルフ族で医療科に所属している。興味を持つと首を突っ込みたくなる性格。（公式サイトより）

2009年のロケテストでPCとして初登場。

アイコ (CV:釘宮理恵)

外見：茶髪のセミショートで快活そうな女の子。地上のアカデミーの生徒でその制服（襟が大きい）を着ている。

特にこれといった特技は無いが、明るくひたむきに賢者を目指す女の子。（公式サイトより）

2010年2月のAOUショーで発表された。

ミュー (CV:竹達彩奈)

外見：青紫髪のショートに白い髪飾り。地上のアカデミーの制服をアロエのようにワンピにして着ている女の子。

感情によって魔法が発動してしまう不思議な少女。飛び級で入学した。（公式サイトより）

2010年2月のAOUショーで発表された。

ハルト (CV:福山潤)

外見：眼鏡をかけたキザっぽい男の子。やはり地上のアカデミーの生徒でその制服を着ている。

真実を追い求めているらしいが、周りには疑り深いだけだと思われる。（公式サイトより）

2010年2月のAOUショーで発表された。

リック (CV:日野聡)

外見：薄黄色の髪、顔に傷跡。地上のアカデミーの制服を格闘技風にして着ている。

成績の良い真面目な生徒だが、体を鍛えるために格闘技を始め現在に至る。（公式サイトより）

2010年4月16日に公式サイトにて発表、4月26日のアップデートで追加された。

マヤ (CV:加藤英美里)

外見：緑がかった黒色ロングの髪、見た目どりの純粋な性格。地上のアカデミーの生徒でその制服を着ている。

生真面目な性格であるが結構寂しがり屋。周りの流れに巻き込まれやすい。（公式サイトより）

リック同様、2010年4月16日に公式サイトにて発表、4月26日のアップデートで追加された。

## その他キャラクター関連

キャラの再編が行われ、前作までに登場したキャラのうちQMA7で使用できるのは  
レオン・セリオス・ユウ・シャロン・ユリ・リエルの6人だけとなった。  
残りの9人（カイル・ラスク・サンダース・タイガ・ルキア・アロエ・クララ・マリア・ヤンヤン）に関しては、  
4/26時点で使用はできず、ゲーム中に登場する場面も見られない。  
強いて言うならカスタマイズアイテム(その他)のQMA4カード(QMA4当時の使用可能キャラのちびキャラが全員集合)の  
柄に居る程度である。  
ちびキャラは新デザインを採用。ポリゴン表面の影描写が簡略化され、トゥーンレンダリングに近づいている。  
COMキャラのアンテナ部分に緑色のラインが増えている。  
COM版シャロン特有の動きも前作よりパワーアップして健在(ロケテ版では未実装)、例えば正解時には1回転ジャンプまで  
決める。  
先生のちびキャラは廃止された模様。  
トーナメントにて立ち絵大幅復活。  
追加キャラは新規、セリオスの不正解アクションが追記、ユウの被雷は新規、リエルは一部新規、サツキは若干描きなおされ  
ている。  
ミランダ先生のみQMA4の立ち絵。  
QMA5で多く見られたジャグは概ね改善されている。先生のは当時ボツになったものが晴れて実装に至った？  
マジックペットは4/26時点で未実装

## 暗証番号入力画面

数字の並びが毎回ランダムに変わるようになった。  
PASELI対応のため、ショルダーハッキング対策でセキュリティを高めたものと思われる。  
正確には、まったくランダムに並んでいるわけではなく、数字は順に並んではいるが、その並び向きが毎回異なっている。  
QMA5,6同様、ボタンを押したときに凹むエフェクトもない。  
QMA6ではカードを挿入するだけでキャラクターの情報が閲覧可能だったが、QMA7ではちびキャラとCN以外は分からないよ  
うになった。

## 支払方法選択

コナミが提供する電子マネーシステム、「PASELI」（パセリ）に対応。詳細は [PASELIについて](#)  
QMA7がKONAMI製アーケードゲーム最初の対応機種となる。  
対応している店舗、筐体はまだ一部である。対応筐体は、画面下中央に「**PASELI 使用可能**」のロゴが表示される。  
PASELI対応店舗で、PASELIを利用可能な設定にしたカードを使用してプレーする場合、支払い方法を選択する画面が表示され  
る。  
表示時にクレジット未投入の場合は、「クレジットでプレー」が選択できないが、この段階でクレジットを投入することも  
可能。  
クレジットでのプレー料金とPASELIでのプレー料金は個別に設定可能なため、クレジットでのプレーの方がお得、という店  
舗もある。  
その一方で、PASELI対応店舗ならクレジット設定が1クレ100円未満(2クレ100円、3クレ200円など、それに応じて大半は  
PASELIも50P、66Pなどに設定)でも1~2クレのみのプレーも可能なため、時間が限られている時はPASELIの方がお得な場合  
もある。

## ボイス・BGM

トーナメントのBGMは全ての場所で一新されている。  
予習時のBGMはQMA2,3の時と同じ様にQMA6のものを実装。

## 自キャラ情報の表示

QMA6と同様に、暗証番号入力～予習選択画面で、画面右下に自キャラの詳細情報が見られる。

地域・学籍番号  
階級・CN  
学校名（プレー店舗名）  
3Dキャラ

## 所持マジカ 情報切り替え (ボタン)

[情報切り替え]ボタンを押すごとに「階級・CN」から「ジャンル別正解率グラフ」「検定試験結果」「クマフィー所有数」「協力プレー結果」「階級・CN」...と表示される。

正解率グラフはこれまでと同じく、正解率最高値を5、最低値を1としたときの相対グラフで表される。検定試験結果はQMA5,6と同じく、それぞれのテーマのパネルがSランク 金色・Aランク 銀色・Bランク 銅色で表示される。

3/17現在、24枠が用意されているが、最終的な検定配信数は不明。

## 初回プレー時

前作からの引き継ぎの際に、シリーズで初めてキャラ変更が可能になった。CNは引き継がれず、再入力となる。

QMA6からの引き継ぎの場合、所属組もQMA6の最終プレー時点のものがそのまま引き継がれる。

カードにQMA6のプレーデータが存在せず、QMA7ロケテストのデータのみが存在する場合、一律ガーゴイル組からスタートとなる。

キャラが追加された場合、キャラと名前を一度だけ再変更可能。(その際、新キャラ以外も選択できる)

新規プレー時のチュートリアルをスキップできるようになった。

チュートリアルをスキップするとフェアリー組ではなく、ガーゴイル組からのスタートになる。

稼動時はスキップしてもフェアリー組になっていたが、4/26に修正された模様。

模擬トーナメントが無くなった。

チュートリアルを聞いた場合は、各先生から形式のクイズの説明を受けて練習(2問から3問に増えた)を行った後、即リザルト画面に移りサツキ先生からトーナメントの説明、所属する組についての説明を受けゲーム終了となる。

その為、獲得魔法石は無いが10マジカは獲得できる。

新規カードでも修練生10級のプレイヤーが存在するようになった。(QMA6までは模擬トーナメントの性質上必ず昇級していた)

## モードセレクト

以下のプレーモードが選択できる。

QMA7では新たに「協力プレー」モードが追加された。 [協力プレーモード](#)

全国オンライントーナメント	全国のライバル達と勝ち抜き戦を行います
協力プレー	最大4人のメンバーで協力してクイズに挑戦します
検定試験	様々な検定試験を受けることができます
店内対戦	店内のライバルと直接対戦を行います
全国大会	(大会開催中のみ選択可能)

各モード選択時のガイド教師によるモード説明がなくなった。(このモードで良いかという確認のみ)

QMA6で追加されたレッスンモードは廃止された。

## 購買部・マイルーム

プレーモードを選択する前に、購買部やマイルームに1回だけ行けるようになった。トーナメント以外のモードの前にも利用できる。

QMA6までのように、モードセレクト後、予習回数を消費して購買部・マイルームへ行く、ということがなくなった。

逆にこれを利用しての予習回数設定の確認や予習スキップが不可能になった。

購買部・マイルームから退出すると、モードセレクト画面に戻る。

4/26のアップデートでPASELI専用アイテムが追加された。ゲーム機上でPASELIを消費し、購入する事ができる。

## カスタマイズ

従来の「アクセサリーI」が「手用アクセサリー」、「アクセサリーII」が「その他アイテム」に改称。

頭部アクセサリーは最大3個(頭・目・口)、手用アクセサリーは最大2個(右手・左手)、

その他アクセサリーは最大2個(直接身につけるもの・そうでないもの)まで装備可能。

これによって、バリエーションがより大幅に増えた。

## 予習

レッスンモードがなくなり、予習はトーナメント前および協力プレー(オンライン)前でのみ可能となった。

クイズの出題形式が、QMA6までのカテゴリ別(パネル総合・キーボード総合...のように総合がつく)に加え、

QMA5までの個別形式も予習・決勝戦で選択可能となった [予習・問題形式](#)  
形式選択画面の構成は5列×4段になっており、以下のような配置となっている。

セレクト 総合	パネル 総合	キーボード 総合	マルチセレクト 総合	ランダム
×	並べ替え	タイピング	順番当て	サブジャンル1
四択	文字パネルエフェクト		線結び	サブジャンル2
連想	スロット	キューブ	一問多答	サブジャンル3

形式選択画面の段階からでも、画面上部のジャンル名を押すことで、ジャンルの再選択が可能となった。(QMA5以前の仕様が復活)

トナメ召集で予習が途中で終わっても、合格点を超えていれば合格扱い(駆け込み合格)の仕様は今回も健在。

## 階級

賢者までの必要魔法石数はQMA6と同じ。 [組・階級・魔法石](#)

その後黄金賢者十段までの必要魔法石数はQMA5と同じ。(途中でアップデートが入り引き下げられた)

黄金賢者十段 宝石賢者まではQMA6と同じ昇格・昇段毎に4,110個。

6/28のアップデートで宝石賢者も段位分けがされ、新階級「宝石天賢者」が追加された。

宝石賢者の昇段は魔法石ではなくプラチナメダルを使用する。

## 全国オンライントーナメント

詳細は別ページにまとめました。 [全国オンライントーナメント](#)

### トーナメント構成

大まかなトーナメント構成はQMA6とほぼ同じだが、準決勝での出題ジャンル・形式が変更された。

準決勝の問題数は同じく8問だが、前後半の4問ずつで異なるジャンル・形式の問題が出題されるように。

4/26のアップデートでQMA5にあった決勝でのクイズ魔神戦が復活した。詳細 [全国オンライントーナメント](#)

この結果次第でスタッフロールが見られるが、QMA6以前と違い今作では賢者昇格でもスタッフロールが流れないため、4/26時点で唯一の方法となる。

### トータルリザルト画面

プラチナメダルをプレイ結果により入手した場合は、プラチナメダル専用の画面表示を間に挟むようになった。

過去の戦績表示は、QMA6と同じく過去3戦分。組の変動条件もQMA6と同じ。

QMA6にあった「魔力ポイント」は廃止された。

### 復習

PASELIでプレーした場合、プレー終了時に少額のPASELIを追加で払うことで、そのプレーで間違えた問題を一部復習できる。  
値段設定は店舗毎に変更が可能。

### 店内対戦モード

一番最初にモードに入ったプレイヤー(ホストプレイヤー)のステータス画面上に「対戦開始」ボタンが出るようになった。  
ボタンを押すことで、対戦相手が4人揃っていない、または召集時間が0になっていない状態でも、すぐ対戦を開始できるようになった。

### 操作

タッチ判定発生部位(要はパネルに触っている箇所)に麻雀格闘倶楽部(4以降)などで用いられている様な演出が起きるようになった。

これによりこれまでプレイ中では画像タッチ形式でしか直接知る事が出来なかったズレの度合も容易に判別出来るようになった。

演出はクレジット投入前(カード挿入前)のデモ画面中などでも有効。

# クイズマジックアカデミーDS 二つの時空石(QMA DS2)との連動

## QMAリンク

初代QMA DSではe-AMUSEMENT SPOT設置店舗でしかリンクできなかったが、今作ではニンテンドーWi-Fiコネクション経由でリンクできるようになった。

現在、QMA7とQMA DS2との間で下記サービスを受けることができる。

1. 復習クイズ入手：QMA7をプレイした結果から、プレイヤーが苦手としているクイズを復習クイズとしてダウンロードできる。

ただし、誤答した問題を一括して入手できるわけではなく、QMA7プレイ 復習クイズ入手を繰り返すことで徐々に増えていく。

残りの枠は易問で埋められる。

2. 特典入手：24時間のみプレイ可能な「時限迷宮」が入手できる。

詳細はQMA DS2 Wikiの[QMAリンク](#)を参照のこと。

## APリンク

DSの通信機能を利用することで、無線LANのアクセスポイント(AP)からQMA DS2用のアイテムを入手することができる。一部のQMA7設置店舗では、センターモニターに内蔵されているAPから特別なアイテムを入手することが可能となっている。

4/30現在、アイテム名：軍配「一芸一能」を入手可能。

対応店舗は[QMA DS2公式HP](#)で確認可能。告知ポップも用意されている。また、Wiki内の設置店舗情報にも記載。

詳細はQMA DS2 Wikiの[APリンク](#)を参照のこと。

## e-AMUSEMENT SPOT

e-AMUSEMENT SPOT設置店舗に無線LAN接続機能を持つゲーム機と対応ソフトを持っていくと、さまざまな特典を受けられるサービス。

現在、QMA7とQMA DS2との間で下記サービスを受けることができる。

1. 復習クイズ入手(前述「QMAリンク」と同じ)

2. 特典入手(前述「QMAリンク」と同じ)

3. QMA DS2用の特別なアイテムを入手することが可能。

4/30現在、前述「APリンク」機能で、アイテム名：正装を入手可能。

また、Wi-Fi接続により、アイテム名：花束を入手可能。

対応店舗は[e-AMUSEMENT SPOT設置店舗一覧](#)で確認可能。また、Wiki内の設置店舗情報にも記載。

## その他

QMA3以来となる、システム基板の交換が行われている。(センターモニター、サテライト共)

基板の性能向上により、前述のタッチ時の演出追加・ちびキャラの新デザイン化などが可能になったと推測される。

なおコンバージョンキットの箱に"FAB-e965"と書かれていたことから、

基板には「TAITO Type X2」でも使用例のある「FAB-e965シリーズ」が使用されている模様。(参考：[基板製造メーカーの紹介ページ](#))