



**警告** このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

## ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作でてんかんなどの病歴がない方も、ゲームをしている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

## CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。

詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

## CONTENTS

|           |    |                |    |
|-----------|----|----------------|----|
| キャラクター紹介  | 02 | 【オーディション】      | 22 |
| 操作方法      | 10 | 【ライブ/フェス】      | 30 |
| ゲームの始め方   | 11 | 【営業】           | 32 |
| プロデュースの流れ | 14 | 【ショップ/おやすみ】    | 34 |
| 画面の見方     | 16 | 夜【結果確認】        | 36 |
| 朝【準備】     | 18 | ステージフォーユー!     | 38 |
| 昼【レッスン】   | 20 | アイドルアカデミー大賞への道 | 40 |

※データの保存 (セーブ) については、P.11 をご覧ください。

本製品では、サウンド演出の一部をサウンド音響で提供しております。  
Xbox 360® 本体設定と、お使いのサウンド機器、またはテレビ内蔵のサウンド設定を適切に設定いただくことで、よりよい音響演出がお楽しみいただけます。  
詳しくは「アイドルマスター2公式サイト」のFAQページをご確認ください。  
【URL】<http://www.bandainamcogames.co.jp/cs/list/idolmaster/im2/>

# キャラクター紹介(1)

プロデュースアイドル

歌とおかしと友達が大好きっ！  
前のめりに元気な女の子！



あまみ はるか さい  
天海春香17歳ですっ！  
歌とおかしが好きなことでは、誰にも負けません！  
アイドルとしては、  
今ちょっとダメな感じですけど……。  
本気でがんばりますから、  
よろしくお願いしますっ！

あまみ はるか  
天海 春香

CV 中村 繪里子  
年齢 17  
身長 158cm  
体重 46kg  
誕生日 4月3日 おひつじ座  
血液型 O  
BWH 83-56-82  
趣味 おかし作り、カラオケ、長電話

才能を無駄遣いする、  
肉食小悪魔系オンナノコ



きさらぎ あはや  
如月 千早

CV 今井 麻美  
年齢 16  
身長 162cm  
体重 41kg  
誕生日 2月25日 うお座  
血液型 A  
BWH 72-55-78  
趣味 音楽鑑賞(クラシック)、トレーニング



歌に全てを賭ける、孤独で、物静かな少女

ほしい みき  
星井 美希

CV 長谷川 明子  
年齢 15  
身長 161cm  
体重 45kg  
誕生日 11月23日 いて座  
血液型 B  
BWH 86-55-83  
趣味 友達とおしゃべり、ネイルアート

うた とき  
歌っている時だけは、  
自分自身の存在を感じることができる…。  
だから、これからも歌い続けていきたい、  
私は、そう思っています。  
ただ、私には足りないものがあるのも  
事実です。  
厳しい指導で、私を1人前にして下さい。  
よろしくお願いします！

ミキ、最初はアイドルって、よくわかんなかったけど、  
あずさが、がんばってるから、ミキもがんばることに  
したってカンジ。ミキ的には、やる気満々だから、  
ミキをトップアイドルにしてね。よろしくなの！  
……あふう。

# キャラクター紹介(2)

しょうかい

プロデュースアイドル



わたし、みんなを元気にしたいです!!  
いっしょにガンバリましょう!!!!

いつでも元気印!  
等身大の庶民派アイドル☆

たかぎ やいひ  
高槻 やいひ

CV 仁後 真耶子

年齢 14

身長 145cm

体重 37kg

誕生日 3月25日 おひつじ座

血液型 O

BWH 74-54-78

趣味 オセロ、野球、家庭菜園



いつもオドオドしてるけど、  
芯の強さはピカイチな女の子!

きくち まこと  
菊地 真

CV 平田 宏美

年齢 17

身長 159cm

体重 44kg

誕生日 8月29日 おとめ座

血液型 O

BWH 75-57-78

趣味 スポーツ全般、ぬいぐるみ集め

いつも元気いっぱい!  
青空のような女の子っ!



ボク、あ、いえ、私は、カワイイを追求したくて、  
アイドルやってますっ! 最近、髪の毛のぼしたりして、  
イメージチェンジの真っ最中です!  
ボク、あ、いえ、私、頑張っ、正統派アイドル目指して  
いきますから、よろしくお願いしますっ!

あきはら ゆきほ  
秋原 雪歩

CV 浅倉 杏美

年齢 17

身長 155cm

体重 42kg

誕生日 12月24日 やぎ座

血液型 A

BWH 81-56-81

趣味 MY詩集を書くこと、日本茶、ブログ

アイドルデビューはしましたが、ほとんど仕事も  
してない私は、本当にダメダメになって、思います。  
とても、職業欄にアイドルだなんて、書けません……。  
でも、そんな自分を变えたいから、今日からは  
決死の覚悟で、頑張ります!  
だから、その、よろしくお願いします!

キャラクター紹介

# キャラクター紹介(3)

しょうかい

プロデュースアイドル

ついにソロデビュー!  
実は努力家の双海姉妹の癒し系(真美談)



真美、メッチャ大人だから、  
トップアイドルになって、  
日本一のメチャモテ女子になってみせるね!  
んっふっふ→♪ 真美、しゅっけきだYO→!!



礼儀正しく、高貴なプリンセス?  
その正体は一切の謎!

ふたみ まみ  
双海 真美

CV 下田 麻美  
年齢 13  
身長 158cm  
体重 42kg  
誕生日 5月22日 ふたご座  
血液型 B  
BWH 78-55-77  
趣味 メール、ゲーム

かな は ひき  
我那覇 響

CV 沼倉 愛美  
年齢 16  
身長 152cm  
体重 41kg  
誕生日 10月10日 てんびん座  
血液型 A  
BWH 83-56-80  
趣味 編み物、卓球、散歩

自分、我那覇響! 沖縄出身の16歳だぞ!  
今はあんまり売れてないけど、ま、なんくるないさー!  
一緒にトップアイドルを目指すなら、歌もダンスも  
ルックスもカンベキな自分を選ぶのが  
一番近道だと思うぞ! よろしくね!



明るく無邪気な南国少女。  
どんな困難も「なんくるないさー!」

しじょう たかね  
四条 貴音

CV 原 由実  
年齢 18  
身長 169cm  
体重 49kg  
誕生日 1月21日 みずがめ座  
血液型 B  
BWH 90-62-92  
趣味 天体観測、歴史

私は、今、立ち止まっています。  
だからどうしても、頂点から見えるものが、どのような  
ものなのかを知りたいのです。しかし、情けないことに、  
私一人では、如何ようにもなりません。是非、ご助力の程、  
よろしくお願いいたします。

キャラクター紹介

# キャラクター紹介(4)

竜宮

りゅうくう こまち  
竜宮小町

おこ 怒られるとクセになる!?  
ワガママ、かわいいお嬢様!

みな ぜ い おり  
水瀬 伊織

CV くさみ り  
釘宮 理恵

双子の戦い、一歩リード中!  
キュートすぎる双海姉妹の  
かわいい系(亜美談)

あに あ  
双海 亜美

CV しも あさ  
下田 麻美

え が お からだ いや  
笑顔と体? に癒される!  
やすらぎお姉さんアイドル!

み う ら  
三浦 あずさ

CV たかはし 智秋

いつもテキパキ、しっかり者!  
事務所の影の支配者!

あきづき りつ こ  
秋月 律子  
(竜宮小町 プロデューサー)

CV わかばやし なお み  
若林 直美

765  
production

765プロダクション

[765プロダクション 事務所公式サイト]  
<http://765pro.jp/>



おとなし ことり  
音無 小鳥  
(765プロダクション 事務員)

CV たまた じゅり  
瀧田 樹里

たか き じゅんじ ろう  
高木 順二郎  
(765プロダクション 社長)

CV おおつか ほうりゅう  
大塚 芳忠



961  
PRODUCTION

961プロダクション

[961プロダクション 事務所公式サイト]  
<http://961pro.jp/>

JUPITER ジュピター

くろい たか お  
黒井 崇男  
(961プロダクション 社長)

CV こやす たけひと  
子安 武人



い じゅういん はくと  
伊集院 北斗

CV たんばら だい  
神原 大地



あま が せ どう ま  
天ヶ瀬 冬馬

CV てるしま なる  
寺島 拓篤



みたらい しょうた  
御手洗 翔太

CV しょうた せうた  
松岡 慎丞

キャラクター紹介

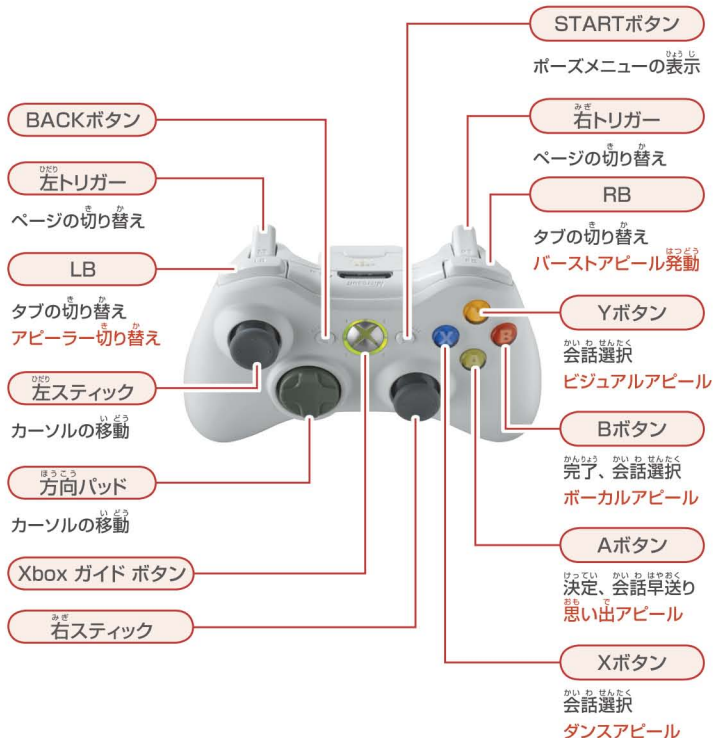
キャラクター紹介

# 操作方法

このゲームでのXbox 360 コントローラーの基本的な使い方を説明します。  
各画面での詳しい操作方法については、それぞれのページをご覧ください。

## Xbox 360 コントローラー

黒文字の操作はメニュー画面などでの基本操作を表し、赤字の操作はオーディション(→P.22)、ライブ(→P.30)、フェス(→P.31)での操作を表します。



# ゲームの始め方(1)

タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してメインメニューに移りましょう。  
メニュー(モード)は、左スティックまたは方向パッドで選び、Aボタンで決定します。

## プロデュース

芸能事務所765プロダクション(765プロ)の新人プロデューサーとなって、ソロデビューから半年間、なかなか芽の出ない個性的な9人のアイドルから3人組ユニットを結成します。IA(アイドルアカデミー)大賞の受賞をめざし、ユニットを国民的アイドルユニットへと育てていくモードです。

※ゲームのデータを保存するときは、あらかじめゲーマー プロフィールを選択してから始めましょう。

|          |                                                                                                                                                                                          |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| プロデュースする | ユニットをプロデュースします。新しくプロデュースを始めるときはデータが保存されていないファイルを、プロデュースの続きをプレイする場合はデータが保存されているファイルを選んでください。ファイルを選んでXボタンを押すと、ユニットデータを削除できます。<br>※プロデューサーデータを消すときは、Xbox 360 本体のダッシュボードでこのゲームのデータを削除してください。 |
| 活動報告     | 一度ゲームをクリアすると選ぶことができ、これまでのプロデューサーとしての活動の成果を確認することができます。                                                                                                                                   |

## ステージフォーユー!

765プロの所属アイドルから好きな女の子を選んで、あなただけのステージを披露できるモードです。女の子は最大5人まで共演させることができます。

条件をクリアすると、伊織、亜美、あずさ、律子も参加できるようになります。また、「プロデュース」をクリアすると、使えるステージが増えます。

## データの保存(セーブ)について

このゲームはオートセーブに対応しており、データは自動で保存されます。セーブ中は右のようなセーブアイコンが表示されるので電源を切らないでください。「オプション(→P.13)」の「システム設定」でオートセーブを「オフ」にしている場合は、「プロデュース」で1週間を終えたときや、各モードを終了したときなどにデータを保存できます。なお、データの保存には、データを保存する機器に2MB以上の空き容量が必要です。

※「アルバム(→P.12)」でのフォトの保存には、別途、32MBの空き容量が必要です(最大50枚まで保存できます)。

# ゲームの始め方(2)

## 765ショップカタログ

Xbox LIVE® に接続して、マイクロソフト ポイントで衣装やアイテムなどを購入します。カタログから、ほしいものを選びましょう。

新しいカタログは、「カタログのダウンロード」を選ぶとダウンロードできます。また、カタログはマーケットプレイスでもダウンロード可能です。なお、ダウンロードしたカタログはオフラインでも見ることができます。

※マイクロソフト ポイントの購入には実際のお金が必要になります。

※ダウンロードしたアイテムが載っているカタログを消すと、そのアイテムはゲーム中で使用できなくなります。再度カタログをダウンロードすると使えるようになります。



## アルバム

プロデュース中(→P.14)、または「ステージフォーユー!」で披露したステージシーン(→P.28)のビデオやフォトを確認することができます。

また、「ランキングに登録」では、保存したステージシーンのビデオをXbox LIVE にアップロードできます。



## メール

プロデュース中にもらった社長や女の子からのメール(→P.37)を確認することができます。名前→メールの順に選んで確認してください。

※女の子のメールアドレスは、「765ショップカタログ」でマイクロソフト ポイントを払うと購入することができます。

※プロデュース中にショップ店員からもらったメール(→P.34)や、記者(→P.23)から届いたメールは保存されません。



## ランキング

Xbox LIVE に接続して、全国のプレイヤーと獲得ファン数や楽曲スコアのランキングを競うことができます。

また、ほかのプレイヤーがアップロードしたビデオを見ることもできます。



## オプション

ゲーム中の各種設定を変更することができます。各設定を初期状態にもどすときは、「初期設定」を選んでください。

|           |             |                                                                  |
|-----------|-------------|------------------------------------------------------------------|
| システム設定    | オートセーブ      | オートセーブのオン/オフを設定します。                                              |
|           | ステージシーンスキップ | プロデュース中のステージシーンをスキップするかどうかを設定します。                                |
|           | アビール        | ステージシーンでのアビール指示を自分で行か、女の子に任せる(オート)かを設定します。                       |
|           | バーストアビール    | 「アビール」でアビール方法を女の子に任せる(オート)にした場合に選択でき、アビールにバーストアビールを含むかどうかを設定します。 |
|           | ボーカル        | 歌唱音量を調整します。                                                      |
|           | ミュージック      | 楽曲(演奏部分)の音量を調整します。                                               |
| 服装設定      | ボイス         | キャラクターの音声の音量を調整します。                                              |
|           | 夏服          | プロデュース中に女の子が着る夏服(私服)を変更します。                                      |
|           | 冬服          | プロデュース中に女の子が着る冬服(私服)を変更します。                                      |
|           | 水着          | プロデュース中に女の子が着る水着(営業での衣装)を変更します。                                  |
|           | スクール        | プロデュース中に女の子が着る学生服(営業での衣装)を変更します。                                 |
|           | レッスン        | プロデュース中に女の子が着るレッスン着(営業、レッスン、オーディション中の衣装)を変更します。                  |
| モニタ表示遅延設定 |             | 液晶テレビなどを使用する場合、ボタン入力の遅延が発生しないように調整することができます。                     |

# プロデュースの流れ

プロデューサーとなって、3人の女の子たちを国民的トップアイドルに育てていきましょう。  
目標は、国民的トップアイドルの証、IA(アイドルアカデミー)大賞の受賞です。

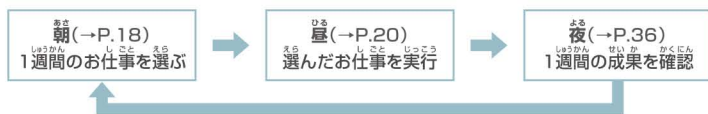
## プロデューサーの仕事

プロデューサーのおもな仕事は、担当ユニットのスケジュールを組み、レッスンや営業、ステージ出演などのお仕事をこなして人気アイドルに育てていくことです。限られた期間でファンを増やしてください。そして、楽曲セールスの全国ランキングチャート(→P.36)を駆け上がり、最終的に国民的人気を獲得してIA大賞受賞をめざしましょう。



## 1週間の流れ

プロデュースは1週間単位で進んでいきます。朝、その週のお仕事を決めたら、昼にお仕事を行い、夜に成果を確認してください。



## 新曲の発表

ユニットが発表する楽曲を選ぶのも、プロデューサーの大切な仕事の1つです。楽曲の売り上げがユニットの人気を表し、IA大賞へのノミネートにも関わってくるので、状況を見極め、タイミングよく楽曲を発表できるようにしてください(→P.40)。



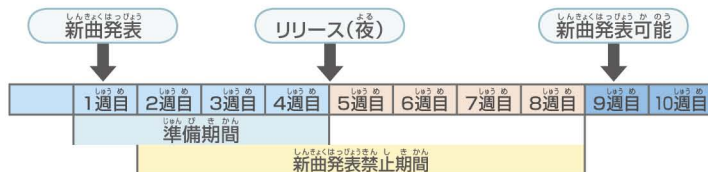
BPM

楽曲のテンポです。この数字が大きいくほど楽曲のテンポが速くなります。

## 新曲発表のルール

ユニットは約1年間(55週)に、マネー(お金)を支払って5曲まで楽曲を発表できます。新曲を発表すると、4週目の夜にリリース(発売)されます。新曲発表の翌週からリリース後4週目までの間は、新曲発表禁止期間となり、新曲を発表できません。リリースから4週間経つと、新たな楽曲を発表できるようになります。

※新曲発表禁止期間以外にも新曲を発表できない週があります。



## プロデュース終了

55週活動すると、プロデュース終了です。プロデュースが終わると、活動中の成績によって、あなたの実力(プロデューサーランク)が評価されます。



## IA(アイドルアカデミー)大賞のノミネート条件!!

あなたとユニットの最終目標は、国民的トップアイドルの証である、「IA(アイドルアカデミー)大賞」を受賞することです。そのためには、まず人気を上げてIA大賞にノミネートされなければなりません。

IA大賞へのノミネートは、活動36週目に楽曲の売り上げが全国ランキングチャート「どっとうぶTV」で20位以内に入っていることが条件となります。



# 画面の見方

プロデュース中の基本となるのが、会話画面です。オーディション(→P.22)やライブ、フェス(→P.30)中は、画面の見方が異なります。それぞれのページをご覧ください。

## 会話画面

会話画面では、メッセージが自動で進んでいきます。メッセージを早送りしたいときは、Aボタンを押してください。

また、会話中には選択肢が表示されることがあります。制限時間内に対応するボタン(Xボタン、Yボタン、Bボタン)を押してください。選んだ選択肢によって、女の子たちのステータスや団結力(→P.26)、思い出レベルなどが変化します。

ユニット名



## イメージレベル

ユニットのイメージの総合力です。



## イメージポイント

赤が「ボーカル(VO)」、青が「ダンス(DA)」、黄が「ビジュアル(VI)」の能力を表し、ポイントが多いほどステージでスコア(→P.24)が伸びやすくなります。色が薄い部分がユニット自身の能力を、濃い部分が楽曲や衣装などで補正された能力を表します。

## 思い出レベル

さまざまな営業(→P.32)を行って多くの思い出を作るとレベルが上がり、ステージパフォーマンスなどで思い出アピール(→P.26)できる回数が増えます。

## ユニットステータス

ユニットの調子を表します(→P.17)。

## 団結力

円の大きさが女の子たちの団結の強さを表します(→P.26)。

## ユニットステータスについて

ユニットステータスは、女の子たちの調子や関係などを表します。ユニットステータスは、プロデューサーの言動などによって変化し、ユニットの団結力に影響します。

|  |       |                                                              |
|--|-------|--------------------------------------------------------------|
|  | かしましい | ユニット全員の仲がよく、普段以上の力を発揮できます。                                   |
|  | 小躍り   | 誰かが「ダンス」に特化しています。「ダンスレッスン」を行うと……。                            |
|  | きらり   | 誰かが「ビジュアル」に特化しています。「ビジュアルレッスン」を行うと……。                        |
|  | 鼻歌    | 誰かが「ボーカル」に特化しています。「ボーカルレッスン」を行うと……。                          |
|  | 普通    | バランスがよい状態です。普段どおりの力を発揮できます。                                  |
|  | どん引き  | 1人は張り切っていますが、残りの2人が置いていかれています。張り切っている1人は普段以上の活躍をします。         |
|  | らぶすね  | ユニット内の2人が仲よく1人が取り残された状態です。仲のよい2人は普段以上の力を発揮します。               |
|  | 喧嘩    | ユニット内の2人が喧嘩をしています。喧嘩をしている2人は普段の力を発揮できず、板挟みの1人も普段どおりに振る舞えません。 |
|  | 倦怠    | ユニットの誰かが疲れています。疲れていると普段の力を発揮できません。                           |
|  | ちよー倦怠 | 「倦怠」よりもさらに疲れています。この状態が続くと活動が困難になり、病気になる可能性があります。             |
|  | ぎすぎす  | ユニット全員の仲が悪く、力も発揮できません。                                       |

## ポーズメニューについて

会話画面でSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。プロデュースにもどるときは、STARTボタンまたはBボタンを押すか、「ゲームに戻る」を選んでください。



|           |                                                      |
|-----------|------------------------------------------------------|
| ゲームに戻る    | プロデュースにもどります。                                        |
| ユニット情報    | ユニットの状況やファンの人数、所持マニーなどを確認できます。                       |
| 楽曲情報      | これまでに発表した楽曲の情報を確認できます。                               |
| タイトル画面へ戻る | プロデュースをやめて、タイトル画面にもどります。保存していないデータは消えてしまうので注意してください。 |

# 朝【準備】

1週間の初めに、事務所スケジュールを決定します。

女の子たちの状態や全国のファンの状況などを考えながらスケジュールを組みましょう。

## 1 朝の挨拶(3人コミュニケーション)

3人のなかから1人選んで、自由に発言してもらいます。発言に対する答えによって、プロデューサーとの親愛度や、女の子同士の関係性(親密度)が変わっていきます。



## 2 親愛度と親密度について

親愛度や親密度は画面では確認できませんが、会話で女の子や状況に合った受け答えをすると変化します。親愛度はユニットのイメージポイントに影響し、親密度はユニットステータス(→P.17)に影響します。なお、ユニットステータスによっては、レッスン(→P.20)やオーディション(→P.22)、ライブ、フェス(→P.30)で、女の子が本来の能力以上の力を発揮したり、逆に能力を発揮できなくなったりします。

## 2 スケジュール選択

お仕事を選びます。各お仕事にはタイムコスト(🕒)が設定されており、タイムコストの合計が3以下であれば、最大2つまでお仕事を選択できます。

お仕事によっては、マネー(💰)コストが必要になるものもあります。

なお、オーディション、ライブ、フェスには難易度が設定されており、難易度が高いお仕事ほど、成功(勝利)時に得られる効果が大きくなります。

1週間のスケジュールを選び終わったら、Bボタンを押して確定してください。



### ファン人数と注目度

各エリアのファンの人数です。また、顔は各エリアの注目度を表し、よい方から😊→😐→😞と変化します。😞以外の状態では、そのエリアのファンが週の経過とともに減っていくので気をつけてください。

お仕事一覧 ※各お仕事での効果について詳しくは、P.42をご覧ください。

| お仕事名              | タイム | マネー | 内容                                                           |
|-------------------|-----|-----|--------------------------------------------------------------|
| レッスン(→P.20)       | 1   | ○   | レッスン行ってイメージポイントやイメージレベルを上げます。                                |
| ちょーレッスン(→P.20)    | 2   | ○   | マネーコストが多かりますが、通常よりも長くレッスンをすることができます。                         |
| 全国オーディション(→P.22)  | 3   | ×   | 全国放映される番組の出演をかけた、ほかのユニットと競います。                               |
| エリアオーディション(→P.22) | 3   | ×   | 選んだエリアで放映される番組のオーディションです。                                    |
| トリオライブ(→P.30)     | 3   | ○   | ユニットのライブを開催し、会場を盛り上げます。                                      |
| クインテットライブ(→P.30)  | 3   | ○   | ほかの女の子にオファーを出して5人でライブを行います。                                  |
| フェス(→P.31)        | 3   | ×   | フェスに参加します。ほかのユニットよりも会場を盛り上げてください。                            |
| 通常営業(→P.32)       | 2   | ×   | マネーコストがかからない営業です。                                            |
| 資金営業(→P.32)       | 2   | ○   | マネーコストをかけて、ユニットを売り出します。通常営業よりもファンを多く得られます。                   |
| ショップ(→P.34)       | 1   | △   | ショップでアイテムを購入します。ショップに行くだけではマネーコストはかかりませんが、アイテムの購入にはマネーが必要です。 |
| おやすみ(→P.35)       | 3   | ×   | 体を休め、女の子の状態をよくします(首都エリアのみ)。                                  |

※×のお仕事はマネーコストがかからず、○はかかることを表します。△はマネーコストがかかる場合とからない場合があります。

## 3 コーディネート

スケジュールを決めると、衣装を変更するかどうかの選択肢が表示されます。変更する場合は、「衣装を変更する」→変更したい部位→アイテムの順に選んでください。「765ショップカタログ」でダウンロードしたアイテムも選べます。コーディネートは5パターンまで保存でき、最後に選んだコーディネートが反映されます。

衣装を変更しないときは「変更しない」を選んでお仕事実行(昼)に移ってください。

※選んだアイテムによってイメージポイントが変化します(部位「AMULET」を除く)。

### 新曲を発表する

新曲を発表できる期間(→P.15)になると、女の子から新曲を発表しないか提案されます。新曲を発表する場合は、発表する楽曲を選んでください(ダウンロードした楽曲も含む)。選んだ楽曲によってイメージポイントが変化します。

また、女の子はそれぞれ持ち歌を持っており、それを選ぶとラッキースターの出現率が上がります(→P.41)。なお、新曲発表にはマネーが必要です。

# ひる 昼【レッスン】

レッスンをとおしてユニットの能力を伸ばしましょう。レッスンの評価が高いと、イメージポイントが大きく成長し、ポイントが一定量たまるとイメージレベルが上がります。

## なが レッスンの流れ

レッスンを行う場合は、スケジュール選択画面で行いたいレッスンを選び、スケジュールを確定させてください。

※ゲームを一度クリアすると、方針のみを伝えてユニットに自分たちでレッスンを行わせることができるようになります。



## 🌟レッスンの評価

レッスンには制限時間があり、時間内にどれだけ正しく指示できたかでレッスンの評価が変わります。正しい指示を出すすと、レッスンゲージが上がっていきます。レッスン終了時にたくさんゲージがたまっているほど評価が高くなり、能力も成長します。



レッスンゲージ

レッスンの残り時間

## ちよーレッスンとは

ちよーレッスンは、通常のレッスンよりもタイムコストとマネーコストが多かかりますが、通常時と同じレッスンを長い時間行うことができます。

レッスン時間が長いと、その分多くの指示を出すことができるため、レッスンゲージがたまりやすく、高評価を得やすくなります。効率よく能力を上げたいときに活用しましょう。



## しゅるい レッスンの種類

レッスンには以下の3種類があり、伸びる能力が異なります。

### ボーカルレッスン (VOを伸ばす)

流れてくる音符アイコンがマイクマークに重なったときに、対応するボタンをタイミングよく押して指示を出してください。スピードを上げる場合はLBまたはRBを押しましょう。ミスせずに指示を出すほどレッスンゲージがたまっていきます。



音符アイコン

マイクマーク

### ダンスレッスン (DAを伸ばす)

リズムに合わせて、指定されたステップを指示します。「L」はLBを、「R」はRBを押してください。タイミングよくボタンを押し、正しく指示を出すほど、レッスンゲージがたまっていきます。



### ビジュアルレッスン (VIを伸ばす)

画面下に表示された歌詞パネルと同じ色の感情パネルを捕まえて指示を出します。左スティックまたは方向パッドでカーソルを動かし、Aボタンで感情パネルを捕まえてください。制限時間内に捕まえた感情パネルが多いほど、レッスンゲージがたまっていきます。



歌詞パネル

カーソル

感情パネル

「オーディション」は、ステージ出演のお仕事の1つです。番組出演をかけてステージパフォーマンスを行い、ほかのユニットと順位を競いながら合格をめざしましょう。

## オーディションとは

ライバルたちと番組出演をかけた競  
い合います。ステージパフォーマンス  
でユニットの各能力をアピールしてスコ  
アを稼げ、順位が合格枠内に入ると番  
組に出演することができます。ステー  
ジパフォーマンスを行うと多くのファン  
を獲得でき、注目度も上がります。また、  
ギャラとしてマネーを得ることができま



オーディションにかかるタイムコストは「3」で、オーディションを受けると、その週はほかのお仕事を設定することができません。

※発表した楽曲が2曲以上あると、どの楽曲を披露するか選べます（新曲の準備期間中は変更できません）。「楽曲を変更する」か、「変更しない（プロデューサー中の楽曲を使用する）」かを選びましょう。なお、楽曲を変更すると、その週から変更した楽曲をプロデューサーすることになります。

## オーディションの種類

オーディションには、全国放映される番組のものと、地方(エリア)で放映される番組のものの2種類があります。

|                                  |                                                                                                        |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>ばんこく<br/>全国オーディション</b></p> | ぜひご応募ください。<br><b>ばんこくに</b> 放送される番組のオーディションです。少しずつですが全国的にファン人数と注目度が上がります。ただし、エリアオーディションにくらべて合格が困難になります。 |
| <p><b>エリアオーディション</b></p>         | そのエリアで放映される番組のオーディションです。<br>オーディションを行ったエリアにかき効果はありますが、ファン人数や注目度を大きく増やすことができません。                        |

## ユニットにオーディションを<sup>まか</sup>せる

ゲームを一度クリアすると、ユニットに方針の  
みを伝えて、ステージパフォーマンスを彼女た  
ちに任せることができます。この場合、ステー  
ジパフォーマンスの結果のみを聞きます。



# オーディションの<sup>まえ</sup>前に

オーディション会場では、番組ディレクターから、ステージパフォーマンスで重要視するポイントが聞けます。

また、ステージパフォーマンスの前に  
は、ユニットのみんなとかけ声（かけこゑ）をかけて  
気持ちを（きこゝろ）入れます。女の子の口（くち）の動き  
をよく見て、かけ声（かけこゑ）を選んでください。  
かけ声（かけこゑ）がそろって、女の子（おんなこ）たちの団結（だんけつ）  
力（りき）（→P.26）が（あ）がります。



きしゃ ちゅうい  
記者に注意!

各エリヤには記者きしゃがいることがありま  
す。そのエリヤのステージ出演のお仕事  
でよい結果を残すのこと、一定期間記者がユニ  
ットを取材とくざいすることがあり、その間の活  
動により影響を与えます（敏腕）。ただし、  
オーディションに落ちるなど、結果がよく  
ない、悪い評判を流されるので注意し  
ましょう（悪徳）。なお、一度に取材を受  
けられる記者は1人だけです。



エリアにいる記者

※<sup>きしゃ</sup>記者が<sup>しゅつえん</sup>いるエリアで<sup>しごと</sup>ステージ出演のお仕事を<sup>おこな</sup>うと、<sup>げんざい</sup>現在の記者が<sup>きしゃ</sup>取材を<sup>しやざい</sup>中断し、<sup>あら</sup>新たな<sup>きしゃ</sup>記者が<sup>しゅつえん</sup>取材を開始することがあります。

|                                   |                                                        |                                                     |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 安宅 純<br><small>やすち じゅん</small>    | 敬腕<br><small>けいぶん</small><br>悪徳<br><small>あくとく</small> | ボルテージゲージ(→P.24)がたまりやすくなります。<br>ボルテージゲージがたまりにくくなります。 |
| 有明 仁<br><small>ありあけ ひとし</small>   | 敬腕<br><small>けいぶん</small><br>悪徳<br><small>あくとく</small> | ファン人数が増えやすくなります。<br>ファン人数が増えにくくなります。                |
| 小柴 徹<br><small>こしば てつ</small>     | 敬腕<br><small>けいぶん</small><br>悪徳<br><small>あくとく</small> | レッスンでの効果が高くなります。<br>レッスンでの効果が低くなります。                |
| 金丸 大蔵<br><small>きんまる だいざう</small> | 敬腕<br><small>けいぶん</small><br>悪徳<br><small>あくとく</small> | もらえるギャラ(マニー)が多くなります。<br>もらえるギャラ(マニー)が減ります。          |
| 山原 太郎<br><small>やまはら たらう</small>  | 敬腕<br><small>けいぶん</small><br>悪徳<br><small>あくとく</small> | すべてのお仕事に対してよい効果があります。<br>すべてのお仕事に対して悪い効果があります。      |

# ひる 昼【ステージ出演 オーディション(2)】

## ステージパフォーマンス画面

女の子たちにアビールをさせて順位を上げていきましょう。

### ユニット情報

### 現在の順位／オーディション参加数

順位が合格枠内に入ると👑が表示されます。

### コメント

番組ディレクターが見たいポイントなどが表示されます。

### アビールボタン

光る輪が外枠に重なるときにタイミングよくボタンを押すと、多くのスコアを獲得できます。

## 😊 ユニット情報の見方

### ユニット名

### 現在のスコア

### ボルテージゲージ

ディレクターやオーディエンスのボルテージを表し、うまくアビールすると上がっていきます。満タンになるとバーストアビールができます(→P.26)。

### 思い出数

思い出アビール(→P.26)を行うと1つ減ります。数字は思い出レベルを表し、レベルが高いほど思い出アビールができる回数が増えています。

### 現在のアビラー

思い出アビールやバーストアビールを行う女の子です。LBで切り替えることができます。

## ステージパフォーマンスのルール

楽曲のリズムに合わせてアビールをしてスコアを獲得してください。スコアを獲得していくと順位も上がっていくので、合格枠内をめざしましょう。



## アビール

「ボーカル」、「ダンス」、「ビジュアル」のそれぞれの能力をアビールします。光る輪が外枠に重なるときに対応するボタンを押してください。また、アビールボタンの数字は番組ディレクターやオーディエンスの興味(興味レート)を表し、この数字が大きいほど高いスコアを獲得できます。

|           |      |
|-----------|------|
| ボーカルアビール  | Bボタン |
| ダンスアビール   | Xボタン |
| ビジュアルアビール | Yボタン |



### 興味レート

同じ能力ばかりアビールし続けると下がっていきます。別の能力をアビールすると増えます。

## 😊 アビールレベル

アビールは、それぞれのボタンを押したタイミングがよい(レベルが高い)方から PERFECT→GOOD→NORMAL→BADの4段階で評価されます。

NORMALまではアビール成功となり、そのレベルに応じたスコアを獲得できます。また、PERFECTの場合はボルテージゲージもたまりません。BADになった場合はアビール失敗となり、スコアが下がってしまいます。

### チェイン／ボーナス

連続でPERFECTを出した数です。連続でPERFECTを出すと、ボーナススコアを獲得できます。



### アビールレベル

### 獲得スコア

# ひる 昼 【ステージ出演 オーディション(3)】

## 思い出アピール

Aボタンを押すと、思い出数(♥)を1つ消費して思い出アピールをすることができます。思い出アピールを行うと、ボルテージゲージが急上昇し、各能力の興味レートが一定の値になります。

思い出アピールができる回数は、思い出レベル(→P.16)によって変化します。思い出レベルは、営業(→P.32)などのコミュニケーションで思い出ポイントを増やすと上がります。なお、思い出レベル自体は、ステージパフォーマンスで思い出アピールをしても下がることはありません。



## バーストアピール

ボルテージゲージが満タンのときにRBを押すと、バーストアピールを発動することができます。

バーストアピール中はアピールボタン(→P.24)が1つずつしか表示されず、PERFECTを出さないとスコアが加算されませんが、興味レートが高くなり、PERFECT時に得られるスコアが多くなります。バーストアピールで加算されるスコアは、ユニットの団結力が高いほど多くなります。



## ユニットの団結力

ユニットの女の子同士の団結の強さを表す団結力は、基本的に週が進むごとに上がっていきます(下がることはありません)。団結力は、プロデューサーの言動やユニットステータス、ファンレター(→P.37)、営業やステージ出演前のコミュニケーションなどの結果によって大幅に上がります。団結力が高いと、バーストアピール時に獲得できるスコアが多くなります。現在の団結力を確認したいときは、会話画面(→P.16)に表示される円の大きさを見てみましょう。



## ナムキャラ応援団のご紹介

© NAMCO

ナムキャラ応援団とは、47都道府県のご当地キャラと団長からなる応援団で、48種類の「お守り」として登場します。コーディネート画面(→P.19)で、集めたお守りから1つを選んで持たせると、ステージパフォーマンスでさまざまな効果を発揮します。なお、ナムキャラのお守りは、各都道府県でステージ出演のお仕事をしたときに購入することができます。

|           |          |          |         |         |             |
|-----------|----------|----------|---------|---------|-------------|
|           |          |          |         |         |             |
| 団長お守りはる   | メェークween | ネブリンちゃん  | キリタ     | うしわらさん  | チェリッピ       |
|           |          |          |         |         |             |
| Tanacoちゃん | 庄助ちゃん    | うなっぺえ10世 | らいちゃん   | ひよこダルマ  | サイチン        |
|           |          |          |         |         |             |
| あかりくん     | スガモちゃん   | にくワン     | トントンちゃん | リンカモ    | こめかまくん      |
|           |          |          |         |         |             |
| 富士どん      | えびふりゃーマン | 白川結ヶロンセン | ラコッチ    | 黒部雷太    | にやわんちゃん     |
|           |          |          |         |         |             |
| フラップくん    | しがらぬき    | イムくん     | 舞ごんはん   | とらっさん   | しらっパン       |
|           |          |          |         |         |             |
| 熊野エコッティ   | きびたん     | たいしゃん    | なしださん   | もみじちゃん  | ふく之進        |
|           |          |          |         |         |             |
| ふとときぎ君    | あわんこ     | いよ坊      | 坂本龍ニャ   | めんたいキッド | 豊後ちゃんTHEえもん |
|           |          |          |         |         |             |
| のりゴロウ     | ももかちゃん   | 幸子 蓮太郎   | マンゴロー太郎 | サツマイマン  | ちゅらしー       |

「ナムキャラ応援団」の団員たちの担当都道府県やプロフィールはこちらでチェック!

NAMCO「ナムキャラ応援団」公式サイトURL <http://www.namco.co.jp/character/>

# ひる 昼【ステージ出演 オーディション(4)】

## オーディションの結果

高いスコアを獲得し、合格枠内に入ると、ステージシーンに移ります。不合格となった場合は、後(→P.36)になります。

※メインメニューの「オプション」で、「ステージシーンスkip」を「オン」にすると、ステージシーンは表示されなくなります(→P.13)。



## ステージシーン

カメラを変更したり、アピール指示を出してステージシーンを演出してください。ステージシーンが終わると、お仕事結果画面に移ります。

### 撮影したフォト

一度のステージで5枚まで保存できます。5枚以上撮影した場合は、選んでいるフォトが上書きされます。



### ステージシーンでの操作

|              |          |          |        |
|--------------|----------|----------|--------|
| カメラの切り替え     | LB       | フォト撮影    | RB     |
| 女の子の切り替え     | Xボタン     | フォトの選択   | 左スティック |
| カメラ移動        | 右スティック   | アピール     | Aボタン   |
| ステージシーンスkip  | STARTボタン | バーストアピール | Bボタン   |
| 操作ガイドの表示/非表示 | BACKボタン  |          |        |

## 😊 アピールとバーストアピール

通常のアピールをするときはAボタンを、バーストアピールをする場合はBボタンを押してください。通常のアピールとバーストアピールには、回数制限があります。

※バーストアピールは1回のステージシーンで1回のみ行えます。

※ステージ出演でのスコアが低いと、アクシデントが発生することがあります。



## 😊 ステージシーンのビデオ・フォトの保存

ステージシーンを最後まで鑑賞すると、保存画面に移ります。ビデオ撮影したフォトの順に保存してください。保存したビデオやフォトは、メインメニューの「アルバム」で見ることができます。



## しごとけっかがめん お仕事結果画面

今回のオーディションで獲得したマネーや、お仕事の結果によるエリア別のファン人数や注目度の変動が表示されます。



# ひる 昼【ステージ出演 ライブ／フェス】

ライブやフェスでも、オーディションと同様に楽曲を披露し、ユニットの能力をオーディエンスにアピールします。結果によってファンの人数が変動します。

## ライブ

ライブでは、楽曲を披露して会場（ハコ）を盛り上げ、「ハコユレ震度」を上げます。ハコユレ震度が目標まで上がると成功です。ライブ開始から終了までのステージパフォーマンスの流れは、オーディションと同じです。

※発表した楽曲が2曲以上あると、どの楽曲を披露するか選べます（新曲の準備期間中は変更できません）。「楽曲を変更する」か、「変更しない（プロデュース中の楽曲を使用する）」かを選びましょう。なお、楽曲を変更すると、その週から変更した楽曲をプロデュースすることになります。

## 😊 トリオライブとクインテットライブ

ライブには「トリオライブ（）」と「クインテットライブ（）」があり、トリオライブはユニットの3人で行うライブです。クインテットライブはユニット以外の女の子にオファーを出し、アンコール時に駆けつけてもらうことができるライブです。ただし、オファーした女の子との信頼関係がないと、女の子が来ないこともあります。

※クインテットライブのオファーは、特定のライブでのみ可能です。また、使用できる楽曲は、5人で共演できるもののみです。

## 😊 ライブ画面の見方

ライブ画面には、会場の盛り上がりを表すハコユレ震度が表示されます。そのほかの画面表示や操作方法などはオーディションと同じです。



### ハコユレ震度

会場が盛り上がるとハコユレ震度が上がっていき、目標まで上がるとライブ成功になります。

## アンコールについて

ライブやフェスで会場が盛り上がると、ステージシーン後にアンコールをお願いされます。さらに、セカンドアンコールをお願いされることもあります。セカンドアンコールでは、発表した楽曲が2曲以上あると楽曲を変えることができ、出演させる女の子の人数を選ぶこともあります。

※アンコールで楽曲を変えてもプロデュース曲は変わりません。

## フェス

別会場のライバルよりも会場を盛り上げ、高いスコアを獲得すると勝ちになります。勝利して、アンコールのステージを披露しましょう。なお、フェス開始から終了までのステージパフォーマンスの流れは、オーディションと同じです。

※発表した楽曲が2曲以上あると、どの楽曲を披露するか選べます（新曲の準備期間中は変更できません）。「楽曲を変更する」か、「変更しない（プロデュース中の楽曲を使用する）」かを選びましょう。なお、楽曲を変更すると、その週から変更した楽曲をプロデュースすることになります。

## 😊 フェス画面の見方

フェス画面には、ユニット情報のほかに、ライバルの情報も表示されます。そのほかの画面表示や操作方法などはオーディションと同じです。



### ライバルの情報

別会場のライバルの名前とスコア、ボルテージゲージです。

## フェスでのバーストアピールと思い出アピール

フェスでバーストアピールを発動すると、ライバルのボルテージゲージを下げることができます。また、バーストアピールしている間、ライバルはアピールすることができなくなります。

さらに、思い出アピールでもライバルのボルテージゲージを下げるすることができます。

バーストアピールや思い出アピールを発動するタイミングが勝敗を左右することもあるので、相手の状況もよく見て発動しましょう。



## ● ライバルバーストについて

フェスでは、ライバルもボルテージゲージをためてバーストアピール（ライバルバースト）を発動します。ライバルバーストを発動されると、あなたのユニットのボルテージゲージが下がってしまい、一定時間アピールできなくなります。



# ひる 昼【営業】

さまざまなお仕事をしてユニットを売ります。パーフェクトなコミュニケーションをとって思い出ポイントを集め、思い出レベルを上げましょう。

## 営業の種類

営業には、報酬としてマネーがもらえる通常営業と、マネーを支払って売り込みを行う資金営業の2種類があります。それぞれの特徴を理解して、必要な方を選んでください。



## 通常営業

クライアントのオファーを受けて行うお仕事です。営業の内容に応じてファン数が増えるほか、お仕事終了後に報酬としてマネーをもらえます。



## 資金営業

PV撮影や挨拶回りなど、事務所が主体となって女の子を売り込むお仕事です。資金営業を行うにはマネーが必要ですが、通常の営業よりも、より多くのファンを増やすことができます。



## 営業の流れ

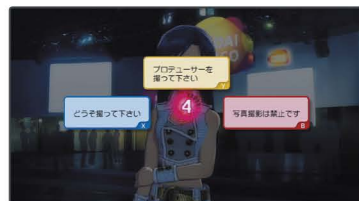
まず、プロデュースに力を入れる女の子を1人選びましょう。営業は、その子とコミュニケーションをとりながら進めていきます。女の子とうまくコミュニケーションをとれると、より多くの思い出ポイントを獲得することができます。



## コミュニケーション

営業のお仕事中には、選択肢が表示されます。女の子との会話や状況に応じた答えを選んでください。

コミュニケーションの結果によって、内に思い出ポイントがたまり、一定量たまると思い出レベルが上がります。



## タッチイベント

コミュニケーションのなかには、女の子の頭や手などをタッチして行うものもあります。左スティックでカーソルを移動し、Aボタンでタッチしてください。Aボタンを短く押すか、長く押すかで女の子への触れ方が変わります。また、Aボタンを押したままカーソルを動かしてこすったり、連打して何度も触れたりすることもできます。



## 営業場所を答えて団結力アップ!

営業を始める前に、営業を行う県の名前や場所を答える質問が表示されることがあります。正しく答えることができると、ユニットの団結力(→P.26)が上がります。



## アイドルマスター2 ● 35

# 夜の【結果確認】

1週間のお仕事が終わると事務所にもどり、これまでの成果やファンからのファンレターを確認できます。また、ゲームの進行状況もここで保存されます。

## 楽曲の全国ランキングチャートを確認

リリース中の楽曲が全国ランキングの何位にランクインしたかを、毎週更新される全国ランキングチャート「どっどっどTV」で確認します。楽曲の売り上げは、リリース後何週経過したかや楽曲のハイスコア、現在のファン人数、注目度によって変わります(→P.40)。



## 3人コミュニケーション

事務所から帰る前に、女の子たちと会話できます。会話をするときは「じっくり話をする」を、会話をせずに帰るときは「今日はこれにて」を選んでください。



## ファンレターの確認

ファン人数が増えたり、特定のお仕事をしたりすると、事務所に女の子宛のファンレターが届くことがあります。ファンレターが届くと、ユニットの団結力(→P.26)が上がります。



## メール確認

女の子や社長、ショップなどから届いたメールを確認します。

女の子や社長から届いたメールは、メインメニューの「メール(→P.12)」でも確認することができます。

※女の子のメールアドレスは、「765ショップカタログ」でマイクロスポートポイントを払って購入することができます。



## 進行状況の保存

1週間が終わると自動でデータが保存されます(→P.11)。

※「オプション(→P.13)」の「オートセーブ」を「オフ」にしていると、データ保存画面が表示されるので、データを保存するときは「はい」を、保存しないときは「いいえ」を選び、次の週に進んでください。

## イベントの発生

夜に結果を確認すると、そのあとにユニットの誰か1人とイベントが起こることがあります。イベント中はさまざまな選択肢が表示されるので、女の子との会話や状況に応じた答えを選んでください。



# ステージフォーユー!

好きな女の子を選んで、あなただけのステージをプロデュースできるモードです。「プロデュース」で特定の条件を満たすと、伊織、亜美、あずさ、律子も選べるようになります。

## ステージフォーユー! の始め方

メインメニュー(→P.11)で「ステージフォーユー!」を選べば、5つのメニューが表示されます。女の子や衣装、楽曲、ステージを設定したら、Xボタンを押してステージシーンに進みましょう。



## ユニット編集

女の子を選びます。ステージに上げる女の子を選びましょう。ユニット構成はLBまたはRBで変更できます。また、ユニット名を選べば、ユニットの名前を変更できます。



## コーディネイト選択

「プロデュース」やダウンロードで入手した衣装やアクセサリなどから、女の子たちの衣装を選びます。衣装の選び方は「プロデュース」のコーディネイトと同じです。

## 楽曲選択

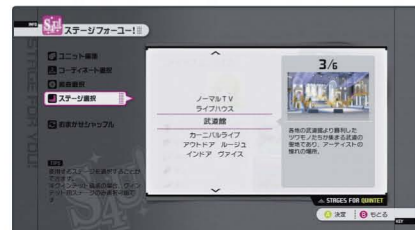
「プロデュース」で利用できる楽曲やダウンロードした楽曲からステージで披露する楽曲を選びます。表示されたなかから選んでください。

※楽曲によっては、5人でステージを行えないものもあります。

## ステージ選択

ステージを選びます。表示されたなかから選んでください。

※ステージによっては、5人でステージを行えないものもあります。  
※「プロデュース」をクリアすると、選べるステージが増えます。



## おまかせシャッフル

ユニット構成、ユニットメンバー、楽曲、ステージをランダムで組み合わせます。

## ステージフォーユー! でできること

ステージシーンでの操作方法などは、プロデュース中と同じです。アピール指示を出したり、カメラを変更したりして、自分だけのステージを作り上げましょう。



## ステージシーンのビデオ・フォトの保存

ステージシーンを最後まで鑑賞すると、保存画面に移ります。ステージシーンのビデオ撮影したフォトの順に保存してください。保存したビデオやフォトは、メインメニューの「アルバム」で見ることができます。



# アイドルアカデミー大賞への道(1)

ユニットの人気を上げ、IA大賞を受賞するためのコツを紹介します。  
なかでも楽曲の売り上げは重要なので、しっかりおさえておきましょう。

## 楽曲の売り上げについて



1週間の楽曲の売り上げは、「購買力」、「ハイスコア」、「セールスポーナス」、「セールス係数」の4つの要素で決まります！

| 要素                | 内容                                                                                                                | 効果楽曲       |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 購買力               | 各エリアの【ファン人数×注目度】で算出されます。ファン人数が多く、注目度が高いほどこの数値が大きくなり、売り上げにつながります。                                                  | 全楽曲        |
| ハイスコア<br>(ステージ出演) | その楽曲で行ったオーディションやライブ、フェスなどのお仕事の結果によって変化します。お仕事でよい結果を残すほど、この数値が高くなります。                                              | プロデュース中の楽曲 |
| セールスポーナス          | その楽曲が何曲目に発表したものかで変化します。1曲目はユニットが活動を開始したばかりで、知っている人が少ないため、この数値は低くなります。2曲目以降は、その間に活動して知名度が上がるため、曲を出すごとにこの数値が高くなります。 | プロデュース中の楽曲 |
| セールス係数            | その楽曲がリリース後何週目かによって変化する数値です。基本的に楽曲はリリース直後がもっとも売れ、週が経つごとに売り上げが下がっていきます。                                             | プロデュース中の楽曲 |



つまり、基本的には5曲目(リリース可能上限)のリリース週がもっとも売れることになります。

知名度が低い状態の1曲目でも、あきらめずに「購買力」と「ハイスコア」を上げる活動をしていれば、売り上げを伸ばせます！それに、この活動が、次の楽曲の売り上げにも影響しますから、めげずに活動してくださいね。

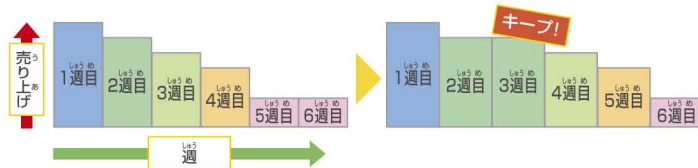
## 🌟 売り上げをキープ



通常の場合は、売り上げは週が経つごとに落ちていき、リリースから5週経つと、ほぼ売り上げがストップします。でも、売り上げをキープすると、その分楽曲が売れる週が伸び、トータルの売り上げもアップしちゃいます！

### キープの発生条件

- 最新のリリース楽曲である
- その週のライブで成功する



## 🌟 ブレークとリバイバル



楽曲の売り上げがほぼストップしたら、次の楽曲を出すのが一般的な戦略ですが、同じ曲を売り込み続けて爆発的な売り上げを狙うという手もあります。それがブレークとリバイバルです。それぞれ、以下の条件に当てはまると、発生することがあります。

ステージ出演でPERFECTを出すと、たまに小さな☆(ラッキースター)が出ることがあるんですけど、気づいてましたか？これをいっぱいためるほど、キープやブレーク、リバイバルが起こる確率が上がるんです。



### ブレークの発生条件

- 現在プロデュース中の楽曲である
- リリースから10週以上経っている
- 最新のリリース楽曲である
- その週のフェスで勝利する
- 特殊な状態(リバイバルなど)になっていない

### リバイバルの発生条件

- リリースから10週以上経っている
- 最新のリリース楽曲ではない
- その週のオーディションに合格する
- 特殊な状態(ブレークなど)になっていない

# アイドルアカデミー大賞への道(2)

## 効率よくユニットの人気を上げるには



できるお仕事っていろいろあるから、どれを選んだらいいのかわかりませんよね。ですから、ここで各お仕事の効果をど〜んと紹介しちゃいます！

|            | 購買力 |     | マネー |     | イメージポイント |    |    | 思い出 |     | 状態変化 |       |    |
|------------|-----|-----|-----|-----|----------|----|----|-----|-----|------|-------|----|
|            | ファン | 注目度 | ギャラ | コスト | VO       | DA | VI | 思い出 | キープ | ブレイク | リバイバル |    |
| VO.レッスン    | —   | —   | —   | △   | ○        | —  | —  | —   | —   | —    | —     | —  |
| DA.レッスン    | —   | —   | —   | △   | —        | ○  | —  | —   | —   | —    | —     | —  |
| VI.レッスン    | —   | —   | —   | △   | —        | —  | ○  | —   | —   | —    | —     | —  |
| ちょーVO.レッスン | —   | —   | —   | ○   | ○        | —  | —  | —   | —   | —    | —     | —  |
| ちょーDA.レッスン | —   | —   | —   | ○   | —        | ○  | —  | —   | —   | —    | —     | —  |
| ちょーVI.レッスン | —   | —   | —   | ○   | —        | —  | ○  | —   | —   | —    | —     | —  |
| 全国オーディション  | ○   | ○   | ○   | —   | —        | —  | —  | —   | —   | —    | —     | あり |
| エリアオーディション | △   | ○   | △   | —   | —        | —  | —  | —   | —   | —    | —     | あり |
| ライブ        | ○   | ○   | △   | ○   | —        | —  | —  | —   | あり  | —    | —     | —  |
| クインテットライブ  | ○   | ○   | ○   | ○   | —        | —  | —  | —   | —   | —    | —     | —  |
| フェス        | ○   | △   | △   | —   | —        | —  | —  | —   | —   | あり   | —     | —  |
| 通常営業       | △   | △   | ○   | —   | —        | —  | ○  | —   | —   | —    | —     | —  |
| 資金営業       | ○   | ○   | —   | ○   | —        | —  | ○  | —   | —   | —    | —     | —  |
| ショップ       | —   | —   | —   | ○   | —        | —  | —  | —   | —   | —    | —     | —  |



同じお仕事でも、種類や結果、難易度によって効果に違いが出るので気をつけてくださいね。

### アイコンの見方

効果(コスト)大: ○  
効果(コスト)中: ○  
効果(コスト)小: △  
状態変化の可能性有り: 有

## 地獄の特訓でスキルアップ



プロデュース中に特定の状況になると、スケジュール選択で「地獄の特訓」が選べるようになります。地獄の特訓では「ボーカル」、「ダンス」、「ビジュアル」の各能力を、総合的に上げることができるんです！

### 基本ルール

地獄の特訓では、3人がそろって走ることでレッスンゲージがたまっていき、ゲージをためるほど、地獄の特訓終了時に各能力が大きく上がります。遅れている女の子には速く走るように、先を行く女の子にはゆっくり走るように指示を出して、3人のスピードを合わせてゴールさせましょう。なお、走るスピードには上限と下限があり、それ以上速く(遅く)走らせることはできません。

#### レッスンゲージ

地獄の特訓終了時にどこまでたまっていたかで、特訓の成果が変わります。

#### 中間ポイント

3人の女の子が通過すると、レッスンゲージがたまります。

#### 女の子の位置

女の子の位置です。それぞれのイメージカラーが表示されます。3人そろってゴールすると……？

#### 気力ゲージ

バラバラに走ると大きく減り、そろって走ると少し回復します。



### 地獄の特訓での操作

|          |       |
|----------|-------|
| 女の子の切り替え | LB/RB |
| 加速の指示を出す | Aボタン  |
| 減速の指示を出す | Bボタン  |

## 新曲紹介

| タイトル                    | 作詞         | 作曲            | 編曲           |
|-------------------------|------------|---------------|--------------|
| The world is all one !! | RIONA      | 田代 智一         |              |
| MEGARE !                | NBGI (mft) | NBGI (高田 龍一)  |              |
| SMOKY THRILL            | NBGI (uRy) | NBGI (uRy)    |              |
| THE IDOLM@STER 2nd-mix  | 中村 憲       | NBGI (佐々木 宏人) | NBGI (遠山 明孝) |

※新曲は、すべて5人でのステージ出演が可能です。

DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

本製品のフォントはリョービのフォントを採用しております

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

Part of this software is based on Lua

Lua Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Polycom® G.722.1 Annex C audio coding technology

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



## Xbox LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

## Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

## 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

## バンダイナムコゲームス公式サイト

<http://www.bandainamcogames.co.jp/>

## バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番 (03) をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

## コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO)

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。—— 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

- 年齢区分マーク：審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。

商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。



- コンテンツアイコン：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。

商品パッケージの裏面に表示されています (「A」区分以外は必ず表示しています)。



※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面に確認してください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.gr.jp/> (e-mail) [info@cero.gr.jp](mailto:info@cero.gr.jp)



Produced by

株式会社 バンダイナムコ ゲームス

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・貸貸は一切許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。

Polycom® G.722.1 Annex C audio coding technology

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation  
および / またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき  
使用されています。