

XBOX 360

XBOX
LIVE

THE IDOLM@STER

アイドルマスター



CERO
C
15才以上対象

© 窪岡俊之 © 2003 2007 NBGI

namco®

安全情報

光の刺激による発作について

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。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏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、目や顔のけいれん、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む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。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

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

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画像が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

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。尚、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。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

このゲームをセーブするためには、最低 4.7MB の空き容量が必要です。

Microsoft、Xbox、Xboxロゴ、Xbox 360、Xbox 360ロゴ、Xbox Live、Xbox Liveロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

CONTENTS

もくじ

トップアイドルを育てよう!	2
キャラクター紹介	4
操作方法	14
メインメニュー	15
プロデュースの流れ	18
画面の見方	20
事務所[朝] / 準備	22
事務所[夜] / 成果確認	24
レッスン	26
オーディション	28
営業	34
休む(オフ)	35
Xbox Live® について	36
曲紹介	37

※ 本ゲームのデータの保存についてはP15をご覧ください。

音楽再生機能ご使用時の注意

Xbox 360 の音楽再生機能を用いて、お好みの音楽を再生している状態で「アイドルマスター」をプレイされると、ゲームの進行に影響を及ぼす可能性がありますので、ご注意ください。

4:3型のテレビをご使用の場合

本ゲームを4:3画面のテレビで遊ぶと、画面の一部が切れた状態で表示されますが、問題なくプレイすることができます。

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

■ 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、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。





期限は1年間!

さまざまな方針でアイドルを売り出そう

「アイドルマスター」では765プロダクションのプロデューサーとなつて、所属する女の子をアイドルに育て上げます。1年間という限られた期間でレッスンをさせて能力を伸ばしたり、オーディションを受けさせたり、さまざまな方法で女の子を育て、国民的アイドルをめざしましょう。



オーディションを勝ち抜いて
めざせトップアイドル!

TV出演は多くのファンを獲得できるチャンスです。女の子の魅力をアピールしてオーディションを勝ち抜き、TV出演権を獲得しましょう。Xbox Live®に接続すれば、全国のプロデューサーが育てた女の子たちと戦うことも可能になります。



トップアイドルを育て上げよう!



「ボイスレッスン」、「ダンスレッスン」、「表現力レッスン」などのレッスンをこなすことによって女の子のイメージが変化し、売り込みに有利に働きます。さまざまなレッスンを組み合わせて、理想のアイドルに育て上げましょう。



大事に育てた女の子が巣立つとき、あなたの真の実力が問われます。女の子をサポートして、最後のコンサートを無事に成功させてください。そして、これまでの経験とまわりからの評価を活かし、次のステップに進みましょう。

ボーカル系? ダンス系? それともビジュアル系?
多彩なレッスンをこなして女の子の能力を伸ばせ!

汗と涙の集大成
1年間の活動の先にあるものとは……

キャラクター紹介(1)

CHARACTERS



あま み はるか
天海 春香

C.V. 中村 繪里子

私の歌で、たくさんの人を
元気にできたらいいなあって思っ
て、それで、アイドルを目指しま
した！私、ちょっとドジなところ
もあるんですけど、トップア
イドルになるっていう夢をかな
えられるように、一生けんめい
がんばりますから、よろしくお
願いします！！

年齢	16歳
身長	158cm
体重	45kg くらい
誕生日	4月3日
血液型	O型
BWH	83・56・80
趣味	お菓子作り、カラオケ

ちょっと天然？のがんばり屋さん！



きさらぎ ちらし
如月 千早

C.V. 今井 麻美

歌うこと、それのみが、今の私の全てです。
ストイックに真摯に歌と向き合い、
技術を磨きたい。
そうしていつか、歌手として、
誰も到達したことがない高みへと、
たどりつくことができれば……と。
厳しい指導も、決して厭いません。
ご指導、宜しくお願いします。

歌を愛するクールな美少女

年齢	15歳
身長	162cm
体重	41kg
誕生日	2月25日
血液型	A型
BWH	72・55・78
趣味	音楽鑑賞(クラシック)

内気ではかなげな、優しい女の子

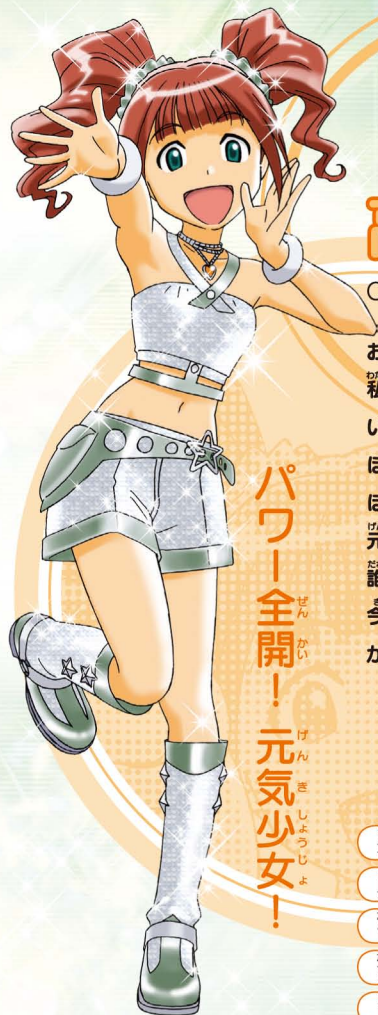


萩原 雪歩

C.V. 落合 祐里香

あの……、私、人前に出るのは苦手で、
怖がりで気も弱いし、
男の人も苦手です……、うう……。
そんな私が、
トップアイドル目指したりして、
す、すみません……。
でも私、アイドルとしてがんばることで、
いつもオドオドしている
今の自分を変えたいんです……。
せいっぱい努力しますので、
見捨てないで下さいい……。

年齢	16 歳
身長	154cm
体重	40kg
誕生日	12月24日
血液型	A 型
BWH	80・55・81
趣味	MY 詩集を書くこと、日本茶



高槻 やよい

C.V. 仁後 真耶子

おはようございますっ!!
私のとりえは、
いつも元気なことでっす!
ほかに……、えっと……、
ほかにないかもですけど、でも、
元気で明るくて、素直なところは、
誰にも負けないかなって! えへっ!
今日も、朝ご飯パワーで、
がんばりまっす!!

パワー全開! 元気少女!

年齢	13 歳
身長	145cm
体重	37kg
誕生日	3月25日
血液型	O 型
BWH	72・54・77
趣味	オセロ



冷静沈着。

頭脳明晰なしっかり者

年齢	18歳
身長	156cm
体重	43kg
誕生日	6月23日
血液型	A型
BWH	85・57・85
趣味	資格取得、分析すること

秋月 律子

C.V. 若林 直美

実は私、
元々はアイドル志望じゃありません。
けど、成り行き上とはいえ、
いったんアイドルになると
決めたからには、
私の武器、「頭脳」を駆使して、
計画的に、トップ、取りにいけますよ！
これからのアイドルは、賢くないとね！
そう思いませんか？



水瀬 伊織

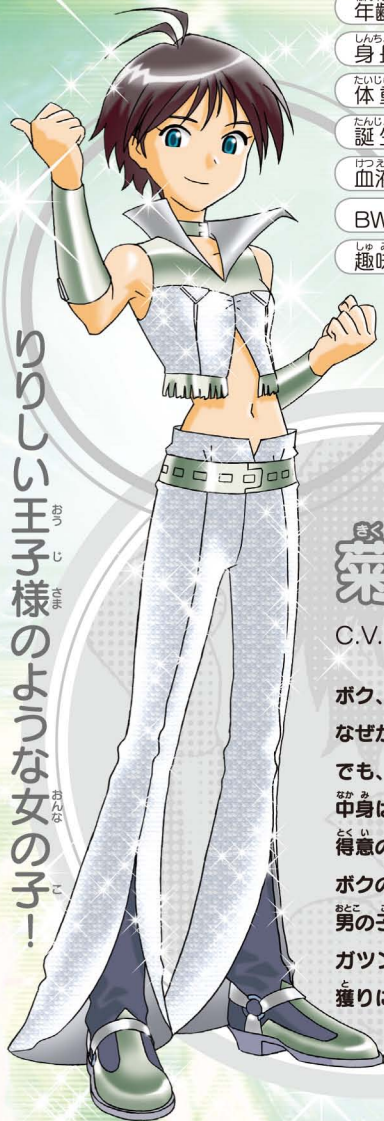
C.V. 釘宮 理恵

私について一言で言うなら、
「アイドルになるために生まれてきた
スーパー美少女お嬢様」って感じかしら？
ま、トップアイドルになるのは
時間の問題なんだけど、
どうしてもって言うなら、
プロデュース、
させてあげてもいいわ？
にひひっ！

小悪魔チックなワガママお嬢様

年齢	14歳
身長	150cm
体重	39kg
誕生日	5月5日
血液型	AB型
BWH	77・54・79
趣味	海外旅行、ショッピング

キャラクター紹介(4)



りりしい王子様のような女の子!

ねんれい 年齢	さい 16歳
しんちよう 身長	157cm
たいじゆう 体重	42kg
たんじゆうひ 誕生日	がつ 8月29日
けつえきがた 血液型	がた O型
BWH	73・56・76
しゆみ 趣味	ぜんぜん スポーツ全般

菊地 真

C.V. 平田 宏美

ボク、よく男の子に間違われるんです。
なぜか、女の子にモテるし……。
でも、見た目はともかく、
中身はバリバリの乙女ですから！
得意のダンスを活かしつつ、
ボクの魅力、
男の子にもアピールしたいんです。
ガツンとアイドル界のチャンピオンの座、
獲りにいきましようね！へっ！



三浦 あずさ

C.V. たかはし 智秋

アイドルを目指すには、少し、
年長的に上かしら～
とも思うのですけれど、
ゆっくり、穏やかに、けれども確実に、
トップアイドルを目指してゆけたら……、
と、思っています～。
マイペースでがんばりますので、
色々ご指導、お願い致します。ふふっ。

ほのかにセクシー、癒し系お姉さん

ねんれい 年齢	さい 20歳
しんちよう 身長	168cm
たいじゆう 体重	48kg
たんじゆうひ 誕生日	がつ 7月19日
けつえきがた 血液型	がた O型
BWH	91・59・86
しゆみ 趣味	いぬ さんぼ 犬の散歩

キャラクター紹介(5)

双海 亜美 / 真美

C.V. 下田 麻美

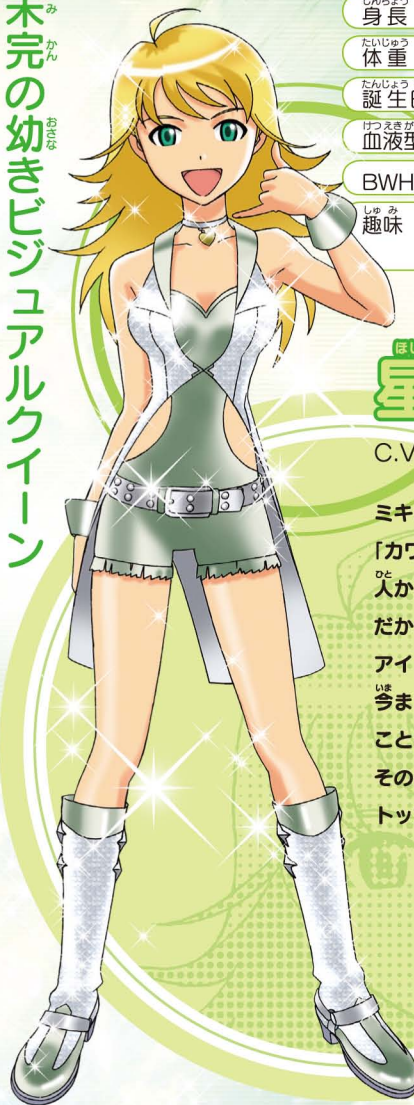
亜美たち、楽しいことが、
 メッチャ大好きなんだー！
 メチャイケ☆アイドルになれば、
 きっと楽しいだろうから、
 亜美も真美も、
 アイドルがんばっちゃうよー！
 ねーねー、兄ちゃん、
 いっしょに遊ぼうよ！
 そんでそんで、
 みんなで楽しく、
 トップアイドル、
 めざしちゃう♪

年齢	12歳
身長	149cm
体重	39kg
誕生日	5月22日
血液型	B型
BWH	74・53・77
趣味	メール、モノマネ



陽気で無邪気で脳天気！妹みたいにカワイイ双子！

未完の幼きビジュアルクイーン



年齢	14歳
身長	159cm
体重	44kg
誕生日	11月23日
血液型	B型
BWH	84・55・82
趣味	ハードウォッチング、 友だちとおしゃべり

星井 美希

C.V. 長谷川 明子

ミキね、よく「スタイルいいね」とか
 「カワイイね」って、
 人から言われるの。
 だから、向いてるかなって思っ
 て、アイドル目指してみたってカンジ！
 今まで、必死にがんばった
 こととあって、あんまないけど、
 そのうちなれるよね？
 トップアイドル！

操作方法

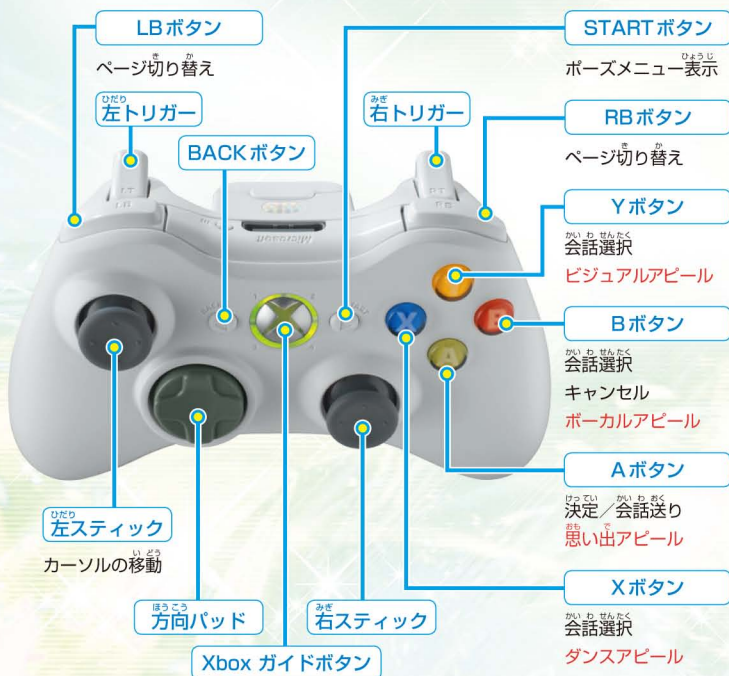
OPERATIONS



「アイドルマスター」でのXbox 360™ コントローラーの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 コントローラーの使い方

Xbox 360 コントローラーの基本的な操作方法是以下のとおりです。



※ 赤字の操作はオーディション中(P30参照)の操作です。
※ 方向パッドの操作は、左スティックでも行えます。

メインメニュー(1)

MAIN MENU

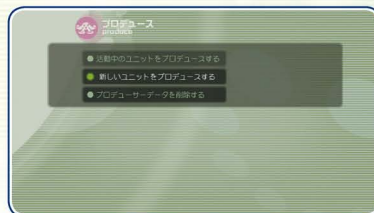


タイトル画面が表示されたらSTARTボタンを押してメインメニューに移りましょう。項目は左スティックまたは方向パッドで選び、Aボタンで決定します。

プロデュース

プロデューサーとなって女の子をアイドルに育て上げる、本ゲームのメインモードです。

※ 本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ゲームを始めてください。



●プロデュースの項目

活動中のユニットをプロデュースする	活動中のユニットがある場合、続きからゲームを始めます。
新しいユニットをプロデュースする	新しくゲームを始めます。まず最初にプロデュースを開始する月とプロデュースする女の子を選び、次にプロデューサー(自分)とプロデュースするユニット(P18参照)の名前を入力してください。活動中のユニットがある場合も、プロデュース可能人数に余裕があれば、新たなユニットをプロデュースできます。
プロデューサーデータを削除する	プロデューサーのこれまでの活動データを削除します。削除するとゲームを一番最初からやり直すことになります。

データの保存(セーブ)について

「プロデュース」では、1週間が終わるとこれまでの進行状況を保存できます(P25参照)。また、新しいアイテムを購入するとデータを保存できます。

なお、本ゲームのデータを保存するには4.7MB以上の空き容量が必要です。

ゲーマープロフィールを選択していない状態でゲームを始めると、データを保存することができないので注意してください。

メインメニュー(2)

アルバム

プロデュース中にTV出演(P32～33参照)したときのフォトやステージ映像を見ることができます。



ステージフォト



TV出演ビデオ



メール

プロデュース中に社長や女の子からもらったメール(P25参照)を確認できます。名前→メールの順に選んで表示してください。



※女の子のメールアドレスは765ショップでマイクロソフトポイントを払って購入できます。

765ショップ

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。定期的に発行されるカタログからほしいものを選びましょう。

なお、カタログが更新されるとXbox Live に接続した状態でゲームを開始したときに更新のお知らせがあるので、新しいカタログをダウンロードしましょう。マーケットプレイスでもダウンロード可能です。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。

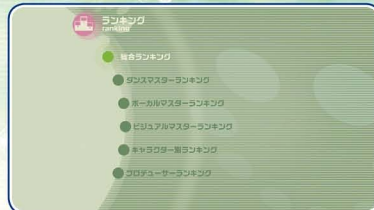
※マイクロソフトポイントの購入には実際のお金が必要になります。



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のランキングを競うことができます。

※「ランキング」を利用するときは、あらかじめXbox Live に接続してからゲームを始めてください。



●ランキングの項目

総合ランキング	全ユニット(P18参照)を総合したランキングです。
ダンスマスターランキング	ダンスメインのユニットのランキングです。
ボーカルマスターランキング	ボーカルメインのユニットのランキングです。
ビジュアルマスターランキング	ビジュアルメインのユニットのランキングです。
キャラクター別ランキング	キャラクターごとのランキングです。
プロデューサーランキング	プレイヤーが育成してきたユニットの総獲得ファン数で競うランキングです。

オプション

ゲームの各種設定を変更できます。「初期設定」を選ぶと、各設定を初期の状態にもどすことができます。



●オプションの項目

ゲーム設定	オーディションの設定やTV演出の有無などを変更します。また、Xboxガイド・ストレージ選択画面でストレージの設定を変更できます。
サウンド設定	ゲーム中のBGM(音楽)、SE(効果音)、ボイスの音量を変更します。
画面明度設定	画面の明るさを変更します。



なが プロデュースの流れ

HOW TO PRODUCE

プロデューサーとなって女の子をトップアイドルに育てましょう。限られた活動期間でどこまで上り詰めることができるかは、あなたの力量にかかっています。

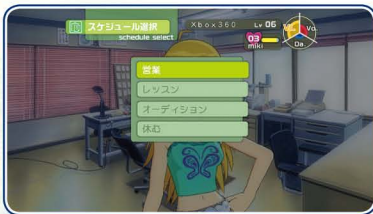
プロデュースとユニット

本ゲームはプロデューサーとなって女の子たちの「ユニット」を育て、アイドルにするゲームです。1年間の活動期間で多くのファンを獲得し、トップアイドルをめざしましょう。最初は女の子1人だけのユニットを育てていきますが、プロデュースを繰り返すと、ユニットにできる人数が増えます。



おも 主な仕事

プロデューサーの主な仕事は女の子たちのスケジュールを管理し、行動を決めることです。「営業」、「レッスン」、「オーディション」、「休む」それぞれの特徴を活かし、必要なものを選んでスケジュールを組みましょう。



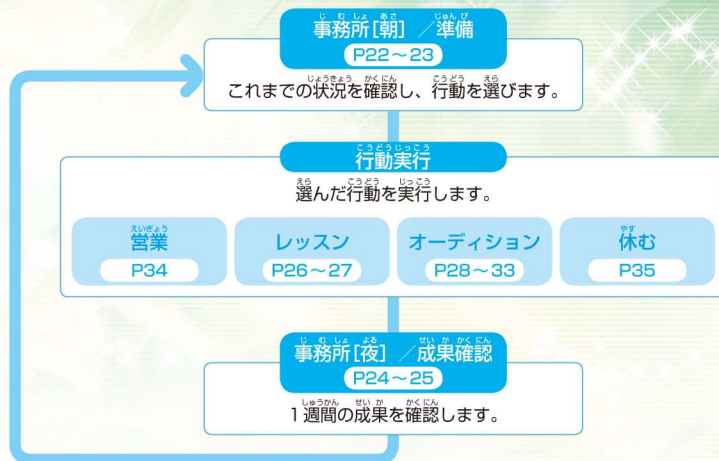
バランスよく行動してトップアイドルに

多くのファンを得るためには、オーディションに合格してTV出演することが重要になりますが、オーディションばかり受けて能力を伸ばさないと合格が難しくなります。さらに、働かづめの状態では本来の力を発揮できないこともあります。各行動をバランスよく行い、効率よくファン数を獲得できるようにしましょう。



1週間の流れ

ゲームは1週間単位で進んでいきます。



お別れコンサート

1年間活動すると、プロデュースの締めくりであるお別れコンサートが開かれます。これまでに得た人気や実力を活かし、最後の舞台を成功させましょう。

コンサートが終わってプロデュースが終了すると、あなたの実力(プロデューサーランク)が評価されます。活動中に多くのファンを得たり、ユニットのレベルを上げるなど、よい成績を残すほどランクが上がり、ゲームの再プレイ時にできる数が増えます。



●プロデューサーランクが上がるとできること

- 一度にプロデュースできる人数やユニット数が増える
- TV出演時の演出ができる(P33参照)



画面の見方 GAME SCREEN

プロデュース中の基本となるのが会話画面です。オーディション中の画面の見方についてはP29を、TV出演時の画面の見方についてはP32をご覧ください。

会話画面

会話画面には多くの情報が表示されます。また、会話中には選択肢が表示され、選んだ選択肢によって女の子のテンションが変化します。

ユニット名

プロデュース中のユニットの名前です。



イメージレベル

イメージレベル

03

miki

テンションゲージ



女の子の名前

テンションゲージ

イメージメーター

イメージメーター

ユニットの「ボーカル(Vo.)」、「ビジュアル(Vi.)」、「ダンス(Da.)」の高さを表します。円が外側に行くほどその能力が高いことを表し、基本値と補正値の合計がもっとも高い能力がユニットのイメージを決めます。

基本値はレッスンを行うと上がり、補正値は衣装やアクセサリの変更、オーディションの勝敗で変動します。



テンションゲージ

女の子のやる気を表し、このゲージがたまるほどオーディションが有利になったり、プロデューサーへの信頼が高まります。逆にテンションが低いとスケジュールを突然キャンセル(ドタキャン)したり、オーディションでのアピールの効果が減ってしまいます。テンションはレッスンに成功したり、会話で女の子の好む選択肢を選ぶなど、プロデュース中のさまざまな行動によって変動します。

思い出数

女の子の思い出の数を表し、オーディションでアピールすると消費します(P30参照)。思い出数は営業で成功すると増えていきます(P34参照)。

ポーズメニューについて

プロデュース中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。LBボタンまたはRBボタンで項目を選びましょう。左スティックまたは方向パッドで各項目の表示内容を切り替えることができます。



※オーディションに出発してからオーディションが終わるまでは、ポーズできません。

How to play	レッスンの操作方法を確認できます。
Producer	プロデューサーの情報を確認できます。
Unit	ユニットの情報を確認できます。
Menu	メインメニューにもどります。

イメージレベル

ユニットの魅力を表すレベルで、これが高いほどファン数を獲得しやすくなります。イメージレベルはレッスンをしたり、オーディションに合格したりすると上昇します。なお、同じ曲をリリースし続けたり、能力に変化がなかったり、オーディションに不合格してメディアへの露出が減るなど、ファンに飽きられてしまうとイメージレベルが下がるので注意してください。



事務所 [朝] 準備

OFFICE [MORNING]

朝の事務所では情報を確認したり、女の子の衣装やリリースする曲を変更できます。準備ができれば1週間の行動を決めましょう。

1

あいさつ

事務所に着いたら、女の子にあいさつします。制限時間内に選びたい選択肢の色に対応したボタンを押してください。なお、選んだあいさつによって女の子の反応が変わり、テンション(P21参照)も変化します。



2

情報確認

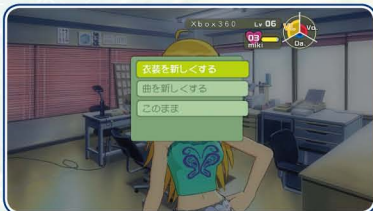
流行しているアイドルのイメージを確認したり、担当しているユニットのレベルや能力などを知ることができます。ここで確認した情報をもとに方針や行動を選びましょう。



3

衣装・曲の変更

担当のユニット情報を確認したら、衣装や曲を変更して売り出す方針を決めましょう。変更をしないときは「このまま」を選び、行動選択画面に進んでください。



衣装を新しくする

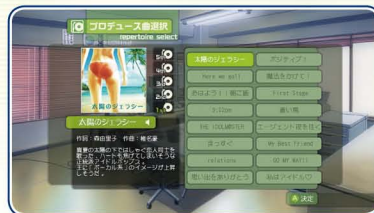
衣装やアクセサリを新しくします。なお、変更したアイテムやタイミングによって女の子のテンションやイメージが変化します。

衣装やアクセサリは、ファンからプレゼントとしてもらったり(P25参照)、「765ショップ」で購入すると増えます(P16参照)。



曲を新しくする

リリースする曲を新しくします。なお、1年間にプロデュースできる数は5曲までで、一度リリースした曲は再度選択できません。



4

行動選択

以下の4つのなかから1週間の行動を選んでください。状況によっては女の子から行動をリクエストされることがあり、その行動を選ぶとテンションが上がります。



営業	P34	さまざまな仕事をこなします。営業中には、女の子とコミュニケーションをとることもできます。
レッスン	P26~27	さまざまなレッスンをして能力を伸ばします。
オーディション	P28~33	TV出演権をかけたオーディションを受けます。Xbox Live に接続していれば、全国のプレイヤーが育てたアイドルと競い合うこともできます。
休む	P35	オフをとって女の子のテンションを上げます。



事務所 [夜] 成果確認

OFFICE [NIGHT]

1週間の行動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プレゼントを確認できます。また、ゲームの進行状況もここで保存できます。

1

成果確認

この1週間の成果について感想を聞くことができます。



2

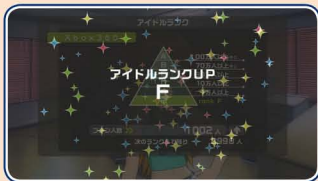
ファン数確認

1週間の行動によるファン数の変動が表示されます。このとき、一定数のファン数を獲得するとアイドルランクが上がります。



アイドルランクについて

アイドルランクは女の子の人気の実力を表す格付けです。ランクが上がるほどトップアイドルに近づいたこととなります。アイドルランクは一定量のファンを獲得したり、特定のオーディションに合格すると上がります。

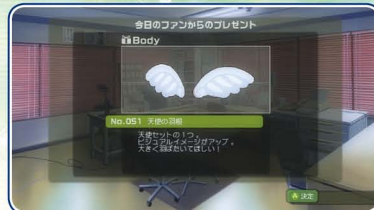


3

プレゼント確認

ファンから届いたファンレターやプレゼントを確認します。ここで届いたプレゼントは衣装変更時に選べるようになります(P23参照)。また、特定の条件を満たすとトロフィーが贈られることがあります。

※獲得したトロフィーは、ゲーマープロフィールのアチーブメントとして確認することができます。ポーズメニュー(P21参照)の「Producer」でも獲得トロフィーの確認ができます。



4

メール確認

プロデュースしている女の子から携帯電話にメールが届くことがあります。ここで受信したメールは、メインメニューの「メール」で見ることができます(P16参照)。

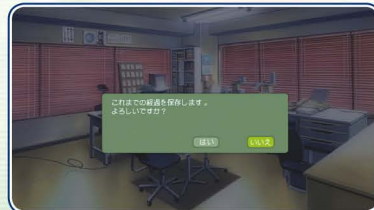
※女の子からメールをもらうには、「765ショップ」(P16参照)で女の子のメールアドレスを購入する必要があります。



5

進行状況の保存

これまでの活動を保存(P15参照)します。データを保存するときは「はい」を、しない場合は「いいえ」を選び、次の行動を決めてください。ゲームを続けるときは「続ける」を選んで次の週に、やめるときは「やめる」を選んでタイトル画面に移りましょう。





レッスン

LESSON

ダンス、歌、演技指導など、さまざまなレッスンをし、女の子の能力を伸ばしましょう。さらに、レッスンに成功すると女の子のテンションが上がります。

レッスンの流れ

レッスンは一度に6回行い、すべての成績を総合して評価がつけられます。なお、レッスンの難易度はレッスンで高評価を得たり、アイドルランク(P24参照)が上がると高くなります。難易度が高くなるとレッスンが難しくなりますが、イメージメーカー(P21参照)の上昇率も上がります。

レッスンの選択

5つのなかからレッスンを選んでください。



レッスン回数の振り分け

2~3人のユニットを組んでいるときは、女の子それぞれにレッスン回数を振り分けます。なお、レッスンを振り分けない女の子のテンションは下がります。

レッスン開始

レッスンは全部で6回です。ただし、女の子がサボってレッスン回数が減ることがあります。また、女の子からの申し出で追加レッスンが行われることもあります。

レッスン終了

すべてのレッスンが終わると、評価が発表されます。評価が高いとテンションが上がります、低いと下がります。



レッスンの種類

レッスンには以下の5種類があり、それぞれ伸びる能力が異なります。各レッスンの操作方法について、詳しくは画面の説明をご覧ください。

ボイスレッスン

音感や声量を鍛え、「ボーカル」と「ダンス」を少しずつ上げます。流れてくるバーが音符まできたときに、タイミングよく音符と同じ色のボタンを押してください。成功率が高いほど評価が上がります。



ポーズレッスン

カメラに対する反応力を鍛え、「ビジュアル」と「ダンス」を少しずつ上げます。各カメラの位置を覚え、制限時間内に指定されたカメラの方向を向かせてください。成功率が高いほど評価が上がります。



歌詞レッスン

歌唱力を鍛え、「ボーカル」を上げます。お手本と同じになるように歌詞の文字を選んで並び替えてください。すべてを入力するためにかかった時間が判定され、はやく終わるほど評価が高くなります。



ダンスレッスン

リズム感を鍛え、「ダンス」を上げます。手本どおりに回転するフットパネルを止めてください。成功までの時間が短いほど評価が上がります。



表現力レッスン

表現力を鍛え、「ビジュアル」を上げます。ポイントを動かして、制限時間内に感情パネルと同じ色の移動パネルをつかまえてください。成功までの時間が短いほど評価が上がります。





オーディション(1)

AUDITION

多くのファンを獲得するにはオーディションに受かってTV出演することが大切です。タイミングよく指示を出して、うまく女の子にアピールさせましょう。

オーディションとは

ライバルたちとTV出演権をかけて競い合います。ユニットの各能力を審査員にアピールしてポイントを稼ぎ、合格をめざしましょう。合格するとTVに出演でき、多くのファンに存在をアピールすることができます。なお、Xbox Live に接続している場合は、全国のプレイヤーが育てたユニットと競うこともできます。

※ オンライン/オフラインは「オプション」の「ゲーム設定」(P17参照)でも設定できます。

オンラインについて

オンラインでは全国のプレイヤーやコンピュータと競います。オンライン対戦ではオーディションの前にボイスチャットで対戦相手と会話することができます。

※ オーディションによってはオンライン限定やオフライン限定のものもあります。

※ オンラインのプレイヤー同士の対戦には、Xbox Live ゴールドメンバーシップのみ参加できます。

オーディション選択

受付が終わるまでにオーディションを選び、エントリーしてください。

※ 「特別オーディション2」はオフライン専用のオーディション、「特別オーディション3」はオンライン専用のオーディションです。

●オーディション選択時の操作

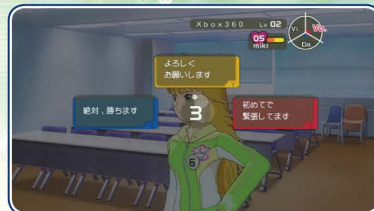
オーディションの選択	左スティック、方向パッド
カテゴリの変更	LB ボタン、RB ボタン
オーディションの決定	A ボタン
アピール文の入力	Y ボタン



オーディションの前に

オーディション会場代表に選ばれと審査員にあいさつをします。表示されたなかから選び、女の子に指示を出してください。選んだ選択肢によってテンションが変動します。

本番前になったら、女の子に声をかけて送り出しましょう。適切な選択肢を選ぶと女の子のテンションを上げることができます。



オーディション画面

オーディション中はライバルのユニットは表示されません。ほかのユニットが何をアピールしているかなどは、審査員のセリフを参考にしてください。

思い出パネル

光っているハートの数だけ思い出をアピールできます(P30参照)。

ランキング (現在の順位)

合格圏内に入ると王冠が表示されます。

進行状況

曲が進むと○が減っていきます。区切りに達すると中間発表になり、獲得した☆が表示されます(P31参照)。

審査員 (興味ゲージ)

青は「ダンス」、黄は「ビジュアル」、赤は「ボーカル」の審査員です(P30参照)。

アピールボタン

光ったときにタイミングよく各ボタンを押すとポイントが入り、ボタン内に合計数が表示されます。青は「ダンス」、黄は「ビジュアル」、赤は「ボーカル」です。

オーディション(2)

オーディションの基本ルール

ユニットに指示を出し、審査員にアピールしてポイントを稼ぎます。3回の中間発表で、「ダンス」、「ビジュアル」、「ボーカル」のイメージごとに順位が判定され、3位以内に入ると☆を獲得できます。終了時に☆獲得数上位のユニットが合格です。

※合格ユニット数はオーディションによって異なります。

曲に合わせてアピールしよう

アピールボタンが光ったら、曲に合わせてタイミングよく、アピールしたいイメージのボタンを押してください。押すタイミングによって、加算されるポイントが変化します。1回の中間発表までに9回アピールできます。

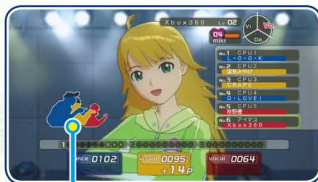


アピールボタン

ダンスアピール	Xボタン
ビジュアルアピール	Yボタン
ボーカルアピール	Bボタン

審査員と興味ゲージ

アピールするとそのイメージを審査する審査員の興味ゲージが減っていきます。興味がなくなった審査員は退場し、そのイメージの☆は0になってしまいます。各審査員の興味ゲージをよく見て、バランスよくアピールするようにしましょう。



興味ゲージ

思い出をアピール

思い出パネルが表示されているときにAボタンを押すと、思い出スロットが始まります。もう一度Aボタンを押してスロットを止めてください。アピールすると思い出数(P21参照)が減ります。



good	すべてのアピールポイントが上がり、審査員の興味も回復します。
bad	審査員の興味が下がり、アピールポイントも下がります。

中間発表

中間発表では獲得したポイントで順位が判定されます。3位以内に入ると☆を獲得できますが、6位になると☆が1つ減ります。

獲得☆数

流行1位のイメージ	5つ
流行2位のイメージ	3つ
流行3位のイメージ	2つ



オーディションの結果

高得点を獲得し、合格枠内に入ると合格となり、TV出演画面に移ります(P32~33参照)。このとき女の子のテンションが上がります。

不合格となった場合は事務所[夜]に移り(P24~25参照)、女の子のテンションが下がります。

※祭典オーディションの場合は事務所[夜]に移り、後日、営業(P34参照)で選んで祭典イベントに出演します。



記者に注意!

記者がいるオーディションに受かると、よい評判を流してくれることがあり、人気獲得につながります。ただし、落ちてしまうと悪い評判を流されてしまい、人気落ちてしまうこともあるので気をつけてください。



「お、失礼、つい興奮してしまって……申し遅れました。私はライターのご縁と申します。」

オーディション(3)

TV出演

オーディションに受かるといよいよTV出演です。ここでの結果も獲得ファン数に大きく影響するので、アピールを効果的にを行い、TV出演を成功させましょう。

アピール方法の指定

TV出演の前に、出演中のアピールの方法を決めます。指示を出すときは「自分で指示する」を、まかせるときは「お任せで！」を選んでください。



TV出演画面

TV出演中はアピールを行ってファンを増やしたり、女の子たちの写真を撮ったりできます。Bボタンを押すと画面表示のON / OFFを切り替えることができます。

撮影したフォト

フォトを撮影するたびに更新されます。1回の出演で5枚まで一時保存され、それ以上撮ると古いものから消えます。



フレーム

このワクの中に写った画像がフォトになります。

●TV出演時の操作方法

カメラフレームの移動	ひだり 左スティック
フレームの切り替え	Yボタン
撮影	RBボタン
アピール	Aボタン
画面表示のON / OFF	Bボタン

アピール指定

TV出演中にアピールすると、ファンをより多く獲得することができます。アピールの方法を「自分で指示する」にしたときは、TV出演中にAボタンを押して女の子にアピールの指示を出してください。アピール可能な回数はイメージレベルにより決定され、アピールできる間は画面下のボタンガイドにアピールが表示されます。



TV出演終了

TV出演の終了時に、フォトが6枚以上になったときは、フォト確認画面で、残したいフォトを選んでください。これらの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(P16参照)。



演出を考えよう

プロデューサーランク(P19参照)が「新人」以上の場合は歌のパートを分けたり、カメラワークを指定するなど、演出を自分で変更することができます。演出によってファン数が増えるので、さまざまな工夫をしてみてください。





えい ぎょう 営業

PROMOTION

さまざまな仕事をして女の子を売り出します。営業中のコミュニケーションでは、彼女たちの意外な一面を見ることができるかもしれません。

えい ぎょう なぎ 営業の流れ

「営業」を選ぶと、その週に行う仕事が表示されます。仕事→営業に行く女の子の順に選んでください。仕事が1つもない場合はほかの行動を選びましょう。

つうじょう しごと 通常の仕事

女の子とともに仕事に向かいます。仕事中の会話には選択肢が表示されるので、それぞれに対応したボタンを押して選んでください。選択に成功すると女の子のテンションが上がり、思い出数が増えます(P21 参照)。



さいてん 祭典イベント

祭典イベントは祭典オーディションに合格している場合のみ選択でき、コンサートに出てファンにアピールできます。



タッチイベント

営業では、タッチイベントが発生することがあります。頭をなでたり、ゴミをとってあげるなど、女の子にタッチしてコミュニケーションをとりましょう。左スティックでタッチアイコンを移動させ、Aボタンでタッチしてください。タッチしながらアイコンを動かすと、なでたりこすったりできます。



タッチアイコン

やす 休む(オフ)

OFF WEEK

休みを与えずに仕事ばかりしていると、突然仕事をさぼってしまうこともあります。テンションが下がってきた女の子には休みをあげましょう。



やす なぎ オフの流れ

「休み」を選ぶと、女の子に1週間の休暇を与え、テンションを上げることができます。また、オフ限定のさまざまなイベントが起こることもあります。



イベントと信頼度について

オフのイベントは女の子からの信頼度が高いと起こりやすくなります。信頼度はゲーム中に確認することはできませんが、レッスンに成功したり、オーディションに受かるなど、テンションが上がる行動をとると上がりやすいので、参考にしましょう。





Xbox Live®について

Xbox Live

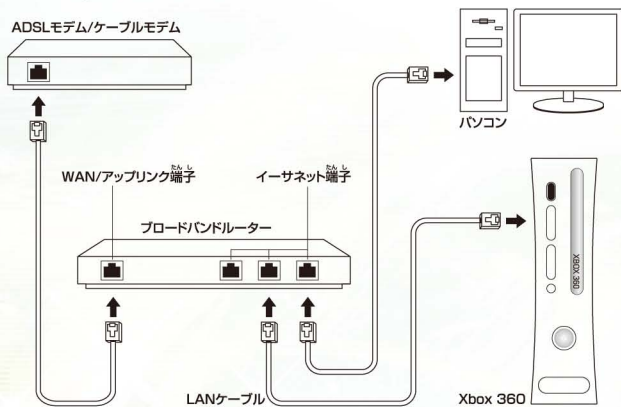
Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とも遊べるオンラインのゲーム環境です*。Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲームカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

さらに、Xbox Live マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。 *各ゲームにより対応機能は異なります。

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 サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 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、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

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。

曲紹介

まっすぐ

作曲：Yoshi 作詞：朝日 祭

恋したり 夢描いたりすると
胸の奥に 複雑な気持ちが生まれるの

今 大人になる道の途中
あふれる初体験 毎日を飾る

だけど この空がいつも私のこと見守ってる
もっともっと強く 励ましてる
だから 怖くない どこでも行きたいところに行ける
輝いた未来 まっすぐにね

My Best Friend

作曲：おおくぼ ひろし 作詞：uRy

ウキウキ! 早起き!
鏡に向かって投げキッス

スキスキ! 大好き!
まるでジェットコースターみたいネ

髪をちょっとだけ 切ったの、気付くから
おはよう、朝の道

友達以上・恋人未満カモネ
だけど いい感じだよ

自転車で二人 走ったよね
揺れる背越しに 雲を見てた
切ない距離も いつかは
素直な私で 大接近!

スキスキ! 大好き!
まるでジェットコースターみたいネ
いつでも ドキドキハッピー
さりげなくクレレ そんな
やさしさが気になるのでした!
とびっきりの My Best Friend 大好きよ

GO MY WAY !!

作曲：神前 暁 作詞：yura

GO MY WAY!! GO 前へ!!

頑張ってゆきましよう
一番大好きな
私になりたい

ノンストップで行ってみましょ♪
って思ったらまた赤信号!?!
そんな時は凹まないで
ハイウェイがあるファイト!!
フルスロットル飛ばしてみましょ♪
って思ったらスピード制限!?!
こんな時は悩まないで
ジェットがあるフライト!!

未来は誰にも見えないモノ

だから誰もが夢を見る
どんな地図にも載ってないけど
どんな時代でも叶えてきたよ
さあ行こう!!

GO MY WAY!! GO MY 上へ!!

笑顔も涙でも
この世界中が

Wonder Landな Never Land

GO MY WAY!! GO 前へ!!

がんばってゆきましよう
一番大好きな
私になりたい

GO MY WAY!! GO MY 上へ!!

ほら1人1人が
この世界中で

One & Onlyでも Not Lonely

GO MY WAY!! GO 前へ!!

はりきってゆきましよう
全ての輝き
この指にとまれ

私はアイドル♡

作曲：佐々木 宏人 作詞：中村 憲

基本的には一本気だけど 時と場合で移り気なの
そんな柔歌適応力 うまく生かして綱渡り
好きな人にはニコニコして そうでない人もそれなりに
外面よくて内弁慶 世渡りだけは上手

器量と才能だけで軽くなせる仕事じゃないの
だから人に見えない努力なんて白鳥並以上

きっと私が一番! でもあなたもソコソコかも
そりゃ私と比べるから ちょっと分悪いのよ
だってスタートラインが もう遥か遠くにあって
そう簡単には抜けない ある意味出来レースなの
八百長ではなく正々堂々…もちろん

やっば私が一番! 今輝いているみたい
そりゃ生まれながらダイヤの原石みたいだもん
もっとビッグにならなきゃ もう何かの間違いでしょ
まだ私に気付いてない運れた人たちも
この魅力ビームでハートをロックオン! するの

relations

作曲：中川 浩二 作詞：mft

夜の駐車場で
アナタは何も言わないまま

ラジオから流れるメロディ
私は今日を振り返るの

あの海 あの街角は
思い出に残りそうで

この恋が遊びならば
割り切れるのに 簡単じゃない

「じゃあね」なんて言わないで
「またね」って言って

思い出をありがとう

作曲：佐々木 宏人 作詞：中村 憲

こんなにづらい気持ち初めて感じちゃった
映画やドラマみたいなキレイゴトと違う
ホントにバカな私 後俺先に立たず
時間が戻せるなら少しはマンになれる?

広い世界で一人あなたが好きでよかった
そ・れ・だ・け

思い出をありがとう 勇気までもらえた
悲しみや切なさ 今日ですべてサヨウナラ
吹き抜ける秋風 涙腺も枯れたし
行き慣れた通りを胸を張って歩いてみる

この気持ちを今覚えて言葉にするなら……「ありがとう」……かな?

愛嬌でゴマかす恋愛はできない
次こそは上手にやれる…そんな気がするのよ!

魔法をかけて!

作曲：神前 暁 作詞：神前 暁

鏡の中

ため息がひとつ

「教科書がボーイフレンド？」

みんな言うけど

机の中

書きかけのラブレター

まだ見ぬあなたに

思いを馳せる

つまらない子だと

思うかしら？

本当は

この胸の

ドキドキ探したいのに

恋を夢見る お姫様は

いつか

素敵な王子様に

巡り合える

早くそんな日がきますように

そっと

瞳を閉じるから

魔法をかけて！

空を翔る

魔法の馬車は

用意してるわ

私だけの

特等席

早く迎えにきますように

ベッドの中で祈るから

魔法をといて！

THE IDOLM@STER

作曲：佐々木 弘人 作詞：中村 憲

もう伏目がちな昨日なんていない

うきこれから始まる私の伝説

きっと男が見れば

他愛のない過ち

繰り返してでも

うめげれとかしたたかさも必要

そう 聴じらいなんて時は邪魔なだけ

清く正しく生きる

それだけでは退屈

一歩を大きく

進む 毎日

夢に向かって

漠然とじゃない

意図的に

泣きたい時には

涙流して

ストレス溜めない

ほんの些細な言葉に傷付いた

だけど甘い物食べて幸せよ

気まぐれに付き合うのも大変ね

悪いとは思うけどやめられない

新しい物大好き 詳しいの

機嫌取るには何よりプレゼント

男では耐えられない痛みでも

女なら耐えられます 強いから

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・故障の問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違え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



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・賃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。