

THE IDOLM@STER アイドルマスター



特集

求む! 敏腕プロデューサー

『アイドルマスター』徹底紹介

ようこそ『アイドルマスター』の世界へ! あなたは芸能事務所765プロダクションの新人プロデューサーです。課せられた使命は、ただひとつ。事務所に所属するアイドルの卵たちをプロデュースして、彼女たちをトップアイドルへと導くことです! 今回は業務用ゲーム業界初のアイドル育成ゲーム『アイドルマスター』の魅力をドーンとご紹介!

求む! 敏腕プロデューサー
『アイドルマスター』徹底紹介



200%元気です!!
元気のみなもとはやより朝ごはん
です!昨日よりもっと、元気になるた
い時は昨日よりもっと多く朝ごはん
食べるといいですよー!世界で一番元気な
アイドル目指して、全力がんばります!
Message from 高槻やよい

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

パワー全開! 元気少女!!

YAYOI TAKATSUKI



高槻やよい
(CV: 仁後真耶子)

YUKIHO HAGIWARA



萩原雪歩
(CV: 落合祐里香)

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

Message from 萩原雪歩



内気ではかなげな、優しい女の子

CHIHAYA KISARAGI



如月千早
(CV: 今井麻美)

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



プロの歌手として高みを目指すとて、
私は、歌う力を磨いていきたい。
そのために、プロデューサー、レッスンお願いします。
Message from 如月千早

歌を愛するクールな美少女

HARUKA AMAMI



天海春香
(CV: 中村繪里子)

年齢: 16歳
誕生日: 4月3日
血液型: O型
身長: 158cm
体重: 45kg
B・W・H: 83・56・80
趣味: おかし作り、カラオケ

Message from 天海春香



ちょっと天然?の頑張り屋さん!

THE IDOLM@STER
アイドルマスター

765プロダクション
所属タレントプロフィール

765プロダクション
代表取締役社長
高木 順一郎

765プロダクションには10人(うち1組は双子)
のアイドル候補生が所属している。個性豊かな彼
女達のどの子に、キミはアイドルとしての素質を
感じるかな!?



求む! 敏腕プロデューサー
『アイドルマスター』徹底紹介

MAMI FUTAMI

の妹みたいにカワイイ双子!



双海真美
(CV:下田麻美)

年齢: 12歳
誕生日: 5月22日
血液型: B型
身長: 149cm
体重: 39kg
B・W・H: 74・53・77
趣味: メール、ゲームボーイアドバンス、モノマネ

双海亜美
(CV:下田麻美)

年齢: 12歳
誕生日: 5月22日
血液型: B型
身長: 149cm
体重: 39kg
B・W・H: 74・53・77
趣味: メール、ゲームボーイアドバンス、モノマネ

亜美たち、メールとかゲームとかも? マネ
とか、とにかく楽しいことがスキなんだ
よ! メチャクチャアイドルになったら毎日
もっと楽しいよ! だからアイドルのざし
てあふふ亜美たち、ちよ〜おとほしく
ていふ子②だから、きんぎょ①のアイマス
にのれるよ。ねえ→亜美?
Message from 双海 亜美



☑ 陽気で無邪気で能天気!

AMI FUTAMI

MAKOTO KIKUCHI

菊地 真
(CV:平田宏美)

年齢: 16歳
誕生日: 8月29日
血液型: O型
身長: 157cm
体重: 42kg
B・W・H: 73・56・76
趣味: スポーツ全般



ボク、なぜか女の子が憧れられ
ちやうどがたいんで、スポーツ全般興味
だし、見た目がこうだから男の子みたいに
思われてるんですけど、だれどれお
した「乙女」ですからね! アイドルになら
ボクの魅力、男の子にもわからずいいな!
Message from 菊地 真



りりしい王子様のような女の子!

IORI MINASE

水瀬伊織
(CV:釘宮理恵)

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

伊織のことは、かわいててやさしくて
お上品で、完全無欠のお嬢さまで
思っていてくれる、まちがいない
かな。②私みたいな子の、プ
ラスがでる夢の、のがさ
ないほうがいいと思うけど?
Message from 水瀬 伊織



小悪魔チックなワガママお嬢様

AZUSA MIURA

三浦あずさ
(CV:たかはし智秋)

年齢: 20歳
誕生日: 7月19日
血液型: O型
身長: 168cm
体重: 48kg
B・W・H: 91・59・86
趣味: 犬の散歩



事務所のほかの娘達より私は年上
で、お水に似てた人でもあつた、のんがり
マイペースにやっています。今後も同じ
ように頑張ります。アイドル目指すの、
さあ、アズサ・ミウラ、あなたのお力、お借
りできますか?
Message from 三浦 あずさ

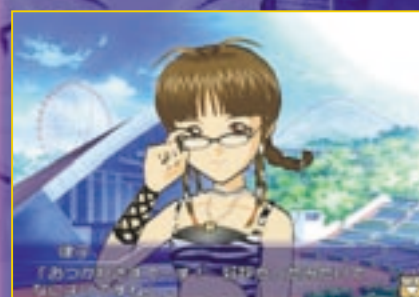


ほのかにセクシー、癒し系お姉さん

秋月律子
(CV:若林直美)

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

「アズサさん、お水に似てた人でもあつた、のんがり
マイペースにやっています。今後も同じ
ように頑張ります。アイドル目指すの、
さあ、アズサ・ミウラ、あなたのお力、お借
りできますか?
Message from 秋月 律子



冷静沈着。頭脳明晰なしっかり者

RITSUKO AKIZUKI



アイドルマスターへの道

プロデューサーの1日 1プレイの流れ

audition

挑戦するオーディションを決めたらオーディションゲームがスタート。レッスンで伸ばしたアイドルのイメージを審査員にアピールし、全国のライバルと勝負! (詳しくは10ページ)



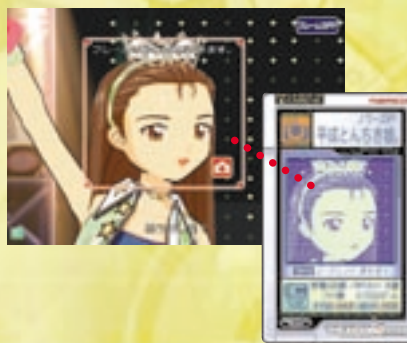
合格は難しいけどファンがたくさん増えるのもあるし、簡単だけどファンが少ないのもあるし…。兄ちゃん、どっち受けよっか?



合格!

television

オーディションに合格したらTV出演の晴れ舞台、ライブタワーにON AIR! TV出演中は写真撮影ができ、撮影した写真はユニットカードに印刷されるぞ。



うあーっ、どんな写真を撮ってくれるのか、楽しみですーっ!

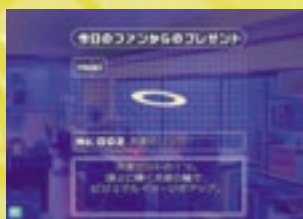


不合格…

うふふっ、お疲れ様でしたー。明日も、よろしくお願いしますね。

night

夜の事務所では、ファン人数やアイドルランクなどが確認できる。また1日の最後にはファンから、ファンレターやアクセサリーのプレゼントもある。



continue?

communication

より良い会話ができるほどたくさんの思い出を作ることができる。



思い出はオーディションでの切り札! だから私たちの気持ちを考えて会話して下さいね?



プロデューサーカード、ユニットカードの2枚を入れてSTART!

morning

1日の始まりはあいさつから! アイドルたちのテンションをチェックだ。時には休ませることも必要かも…。また、アイドルイメージや流行情報が確認できる他、衣装やアクセサリーのカスタマイズも可能だ。(詳しくは10ページ)



流行の動向、私たちのテンション、スケジュール……。朝から、考えるべきことはたくさんあります。

今日のスケジュールは?

lesson

歌詞、ボイス、ダンス、ポーズ、表現力の5つのミニゲームから1つを選んでイメージをアップ!



パーフェクトレッスンを目指して、ばっちりレッスンしてくださいねっ!



ゲームの流れ

STEP 1 プロデュース開始!

9人のアイドル候補生から1人を選ぼう。

STEP 2 レッスン&コミュニケーション!

ボーカル、ダンス、ビジュアルのイメージをアップさせよう。会話を通じて思い出を作るのも大切な。

STEP 3 オーディションでTV出演を目指せ!

イメージがアップしたら次はオーディションに挑戦! 合格すればTVにオンエアされ、ファン数も大幅アップだ!

STEP 4 アイドルランクアップ!

ファンが増えればアイドルランクが上昇。ピラミッドの頂点を目指せ!

STEP 5 プロデュース終了、そして…!

1人のアイドルを十分に育てあげればプロデューサーランクが上昇。今度はユニットも編成できるぞ! 次のアイドルがあなたのプロデュースを待っている!

トップアイドル目指してがんばりましょうね、プロデューサーさん♪



プロデュースを記録する2種類のカード

『アイドルマスター』のゲーム結果は、2種類のリアルタイムカードに記録される。どちらもゲームの進行にしたがってゲーム機から直接購入できるぞ。



プロデューサーカード

ユニットカード

あ、あの、カード裏面の絵柄は10種類あります。どんなカードが出るか、楽しみです。



THE IDOLM@STER

声優さん×開発者 スペシャルTALK

『アイドルマスター』でキャラを演じた声優さん4人が、開発スタッフを訪ねてナムコ・未来研究所へ! オーディション、収録、イベントなど、『アイマス』デビューに至るまでの制作秘話をドーンと披露していただきました。



おじゃましま〜す!



オーディションでは台本ナシ!
セリフは自分たちで考えました!

小山 発表から大分時間がかかってしまいました。が「アイドルマスター」(以下「アイマス」)を、いよいよユーザーの皆さんにお披露目することになりました。

石原 ここまで、苦労しましたね。

小山 最初は画面にタッチしてアイドルと会話しながらコミュニケーションを楽しむというコンセプトでスタートして、このとき実験的に、中村さんにセリフの収録をお願いしたんだよね。

中村 たしか、開発度2%!!とかって言ってましたよね。

石原 そこから徐々にゲームの仕様が決まっていって、アイドルをプロデュースするという形になったわけですね。

中井 私が最初にこのゲームの話を聞いたときは、モニング娘をイメージしてるのかなって思いました。

若林 そうそう、みんなてつなくみになろう!みたいな。

石原 開発サイドでもそういうイメージを持っていたので、歌がうたえることを条件にオーディションをさせてもらいました。

中村 私は、最初、歌がありませんってお話は聞いてなくて、春香役に決まってから突然「歌を聴かせて下さい」と言われたんですけど、「歌はちょっと……」って何度も尻込みして……。いざ歌ってみたら予想以上にヤバかった(笑)。でも、お芝居の方を評価していただけで、なんとか春香役を降ろさずに済みました。それから猛練習の日々(笑)。

小山 歌についてはウマイヘタよりも、キャラのイメージに合っていることがいちばん重要でしたので問題なかったです。いえい、もちろん上手でしたよ(笑)。

若林 そういえば、オーディションって台本ナシでしたよね。

石原 キャラの絵だけが決まってる、そこからイメージする役を好きなように演じてもらいましたね。

中井 私は最初のオーディションで水瀬伊織ちゃんを受けたんだけど、「マリアアキヤリみたいになるわよ」みたいなセリフを考えてきて。

下田 でも、2回目のオーディションのときには、お洋服とか完全に亜美・真美の格好してたよね。

若林 他のメンバーも、早い時期からキャラクタになりきってたよね。私も、律子と同じメガネかけてたし。

下田 オーディション後の顔合わせのとき、みんなキャラの絵にそっくりでびっくりしましたもん。

収録を重ねることに
メンバーの歌もメモキ上達

石原 「アイマス」の収録では、声を撮ってから、それに合わせてストーリーやムービーを作っていました。普通は、絵もストーリーもできた後で声を撮ることが多いので、苦労されたんでしょうか?

中井 キャラはあまり意識しないで、素のままでもいいからって言われて、ただ演技指導もしっかり入って、最初はどつていいのかわからず、ちょっと混乱しちゃいましたね。

石原 キャラっぽく演技してもらわなくても、声

中村 私は、最初、歌がありませんってお話は聞いてなくて、春香役に決まってから突然「歌を聴かせて下さい」と言われたんですけど、「歌はちょっと……」って何度も尻込みして……。いざ歌ってみたら予想以上にヤバかった(笑)。でも、お芝居の方を評価していただけで、なんとか春香役を降ろさずに済みました。それから猛練習の日々(笑)。

小山 歌についてはウマイヘタよりも、キャラのイメージに合っていることがいちばん重要でしたので問題なかったです。いえい、もちろん上手でしたよ(笑)。

若林 そういえば、オーディションって台本ナシでしたよね。

石原 キャラの絵だけが決まってる、そこからイメージする役を好きなように演じてもらいましたね。

中井 私は最初のオーディションで水瀬伊織ちゃんを受けたんだけど、「マリアアキヤリみたいになるわよ」みたいなセリフを考えてきて。

下田 でも、2回目のオーディションのときには、お洋服とか完全に亜美・真美の格好してたよね。

若林 他のメンバーも、早い時期からキャラクタになりきってたよね。私も、律子と同じメガネかけてたし。

下田 オーディション後の顔合わせのとき、みんなキャラの絵にそっくりでびっくりしましたもん。



座談会の前に、自分たちの演じたキャラを使ってゲームにトライ!

私みたいに、カワイくてキレイでステキな衣装にしてよね♡



朝の事務所では衣装やアクセサリ、プロデュース曲が自由にカスタマイズできる! 流行を追ったスタイルにするか、それとも独自の路線でいくのか……全てはプロデューサーであるプレイヤーに委ねられているのだ!

カスタマイズ



衣装の雰囲気は3系統にわかれていて、着る衣装によって、ビジュアル、ダンス、ボーカルそれぞれのイメージがアップする。

アクセサリは、頭、体、腕、足の4系統をご用意。衣装と同様、それぞれのイメージが少しアップするけど、好みで選ぶのもアリ。

プロデュースできる曲は全10曲。複数ユニットの場合、誰がどのパートを歌うかも設定でき、自分だけの1曲を作ることができる!

オーディション

審査員の状態
ボーカル、ダンス、ビジュアルのそれぞれに審査員がいて、ゲージは興味の大きさを表す。

第1回中間審査で獲得した☆
審査得点が参加6組中3位以内に入っていれば☆を獲得。

審査得点
アピールすることによってイメージの大きさに応じて加算される。

アピールパネル
いずれかのパネルを直接タッチし、自分が育てたアイドルを審査員にアピールさせる。

参加プレイヤーのユニットイメージ
全国からこのオーディションに参加しているプレイヤーのユニットイメージを表示。

思い出パネル
タッチするとコミュニケーションパートで作った「思い出」スロットがスタート。

オーディションの進行度
オーディションには中間審査が3回あり、1回の中間審査の中に、9回のアピールチャンスがある。



中間審査では、流行しているジャンルほど、たくさんの☆がゲットできちゃうよ〜!



- まずは審査得点をゲット!**
流行や、参加プレイヤーの傾向を見極め、ボーカル、ダンス、ビジュアルいずれかのアピールパネルをタッチし、審査員にアピール!するとアピールしたジャンルに「審査得点」が加算される。
- かけがえのない「思い出」は力なり!**
「思い出パネル」をタッチするとコミュニケーションで作った「思い出」のスロットがスタート。goodな思い出をタッチできれば全ジャンルに審査得点が大量追加!審査員の興味も回復!しかし、タッチに失敗すると逆効果……の諸刃の剣だ。「こー一番!」という時に狙っていこう。
- 途中経過はいかに?!**
オーディションの途中には3回の「中間審査」がある。ボーカル、ダンス、ビジュアルのそれぞれの審査得点が、参加6組中3位以内に入っていれば、それぞれ☆を獲得!
- ☆の数で合否が決定!**
3回の中間審査で獲得した☆の数の合計によって、最終的な順位が決定。合格枠に入っていれば、オーディション合格!

THE IDOLM@STER

ケータイでもプロデュース 7月開始予定

アーケード版『アイドルマスター』と連動した携帯コンテンツもサービス開始! 待ち受け画面や着信メロディを始め、アーケードで入手困難なアクセサリが得られるミニゲーム、さらにはプロデュース中のアイドルからお願いのメールが届くことも?! 広がり続ける『アイドルマスター』の世界から目が離せない!

<http://idolmaster.jp/>



アーケード版のTV出演で撮影した写真を、待ち受け画像として保存できるのだ。

プロデュース中のアイドルからお願いのメールが届く! 会いに行きたい! 高視聴率獲得を目指すアイドルたち! 高視聴率獲得を目指すアイドルたち!

和田どんと萩原雪歩
作ディレ・画ぶつとん



NEWS
春香たちが『太鼓の達人7』に出演!

なんと『太鼓の達人7』には『THE IDOLM@STER』の2曲が収録されているぞ!
「曲から選ぶ」から選んでプレイしてね!



プロデューサー
小山順一朗さん

1990年ナムコ入社。以来、多数の業務用ゲームを手がける。「事務仕事に不得意で社内関連部署に迷惑をかけております。ごめんなさいm(_ _)m」と語る「アイドルマスター」のプロデューサー。



ゲームデザイン担当
石原章弘さん

1996年ナムコ入社。子供用乗り物、ガンゲーム、アイドルゲームと作るものに飽きない? 「『アイドルマスター』ではディレクターを務め、公式HPでは「ディレ1」としてもお馴染み。

中村 うわお、それってメチャはまっている(笑)。私もチェックしてみよう。

イベントやロケテも大盛況!
次の目標はCDデビュー&アニメ化!

小山 1月にやった「池袋サントロペ」でのロケテストには、ここにいるメンバーは全員顔出してくれたよね。これって偶然だったの?

中井 私と中村さんは、二人でやっていたインターネットの番組で、「今度『アイマス』のロケテストがあるんで、みんな遊びに来てください。私たちが行っちゃいます」と告知してしまっただけです。なので後に引けなくて(笑)。

小山 僕たちスタッフも全然知らなくて。びっくりしたけど、うれしかったね。

中村 ロケテに行ったらすごい人で、私たちもびっくりしました。

小山 最長で380分待ちとか出ちゃったからね。プレイヤーの方と直接お話できたのが楽しかったですね。なかには、「僕、千早使ってるんです」と言ってくる方もいて、私、春香でプレイしてる方の後ろからそ

っと近づいて、ゲームの画面に合わせてセリフを言ってみたり(笑)。すごくびっくりしました。

石原 それは驚きますね(笑)。これは驚きですね。これからプレイする方が、どのキャラクターを使うか悩んでいたの、私と中村さんで「誰を選ぶのかあ〜」ってさげなくプレッシャーを与えたり(笑)。

中村 それぞれのキャラの声で「もちろん春香ですよね」「早見さんじゃないですか?」って。それしたらすごく困ってしまった様で、結局やよいを選んできました(笑)。

小山 亜美・真美でプレイしていたカップルの方は、2人が○○○○して○○○○するエンディングを見た途端、彼女が泣いちゃってね。横で彼氏がオロオロしてた。

中井 それだけ、女の子でもハマれるゲームってことですね。ロケテストでも、女の子同士とかカップルで見に来ていた人も結構いたし。

下田 キャラの絵も、女の子が見てかわいくて、かっこいいと思えるもんね。

中村 かわいだけじゃなくて、実在するアイドルみたいなんだよね。そういうリアル感も「アイマス」の魅力だと思う。私も、絶対ロケに遊びに行

きたすもん。

中井 2月19日のAOUショーのステージイベントも、すごく盛り上がりつつあるぞうだね。

小山 どのくらい盛り上がったか? 200人以上が集まってきた。

中村 あわてて整理券を準備しましたね。

中井 ショー前日に、夜中遅くまでみんな練習した甲斐がありました。

小山 声優さんのテンションの高さにスタッフもびっくりしてたよ。振り付けもみんな考えてもらったしね。

中井 スタッフのみなさんと一緒に作り上げたゲームということで、私たちが思い入れが深いんですから、先ほどお話ししたインターネットの番組でも「アイマス」のイベントを独自にやろうという話になって、昨年末、今日ここに4人で「アイドルマスター4/8ミニライブ」をしちゃいました。

下田 私は若林さんのウチにお泊まりして、歌と振り付けの練習しました。

中井 ここまで来たら、みんなで東京ドーム目指してやろうよ(笑)。

中村 その前に、フルコーラスバージョンの歌をCDで出したいな。歌練習を必死でがんばった成果を聴いて欲しい(笑)。

中井 私に、新曲もほしいかも!

石原 はい、いい。みなさんのご要望、しかと承りました。

小山 そういったいろんな可能性を秘めているの



※誰か何を見ようともヨコ様のつもりです。

体でリズムをとりながらダンスレッスンをチャレンジする今井さんと中村さん

小山 この座談会の前に、みんなにプレイしても

開発スタッフと声優陣が一緒にゲームを作る楽しさを体感

中村 うわお、それってメチャはまっている(笑)。私もチェックしてみよう。

イベントやロケテも大盛況!
次の目標はCDデビュー&アニメ化!

小山 1月にやった「池袋サントロペ」でのロケテストには、ここにいるメンバーは全員顔出してくれたよね。これって偶然だったの?

中井 私と中村さんは、二人でやっていたインターネットの番組で、「今度『アイマス』のロケテストがあるんで、みんな遊びに来てください。私たちが行っちゃいます」と告知してしまっただけです。なので後に引けなくて(笑)。

小山 僕たちスタッフも全然知らなくて。びっくりしたけど、うれしかったね。

中村 ロケテに行ったらすごい人で、私たちもびっくりしました。

小山 最長で380分待ちとか出ちゃったからね。プレイヤーの方と直接お話できたのが楽しかったですね。なかには、「僕、千早使ってるんです」と言ってくる方もいて、私、春香でプレイしてる方の後ろからそ

らったけど、どうだった?

若林 セリフは、すごく早口で撮ったんだけど、実際にプレイしてみるとリズムがよくて、ちょうどよかったですね。指示を出してくれた石原さん、グッジョブってかんじ(笑)。

石原 セリフのスピードはすごく意識しました。収録時に、これじゃあプレイヤーが画面をスキップするだろうなと感じたものは全部やり直したつもりです。で、全て聞いてもらえれば嬉しいですね。

若林 フルボイスで聴いてくれる人は多いと思いますよ。画面上のテロップを目で追っていくのと同じスピードでセリフが流れるから、スキップする必要がないんだもん。

中村 なんて言ったのかをちゃんと聴いていないと、「コミュニケーションがうまくとれないしね。目指せ! パーフェクトコミュニケーション(笑)」。

若林 コミュニケーションといえば、オーディション前の「がんばれ」の一言で、選択が難しいよね。律子でプレイしても、バッドコミュニケーションが出たりするもん。

中井 あれって連なってますか?

石原 その辺りは企業秘密です。

中村 そうですか。たしかに、「これを選べば絶対パーフェクトコミュニケーション」っていうのはないもんね。

若林 あと、オーディションに合格してテレビでオンエアされるとき、コケて歌詞を忘れてる場面があったんだけど、これには思わず「律ちゃん、どーしちゃったの!?」って叫んじゃった。

中村 私もしもこれって、プレイヤーがプロデューサーは絶対燃えるよね。「なにやってんだよお、がんばれ!」みたいな。

小山 そういう仕掛けは、まだまだいっぱいあるからね。楽しみにしてほしいな。

若林 どのくらいのプロデューサーランクになったら、ユニットが組めるんですか?

石原 一人を育てて、プロデューサーランクがひとつ上がったら組めますよ。



オーディションクリアに「よっしゃあ」と大喜びの若林さんと下田さん



春香 中村繪里子さん

11月19日生まれ。代表作は、アイドルマスター(天海春香、歌田音)、Darling II ~Back lash~(カリナ)、流行り神、など。



千早 今井麻美さん

5月16日生まれ。代表作は、センチメンタルプレリュード(永瀬藍子)、フィギュア17 つばさ&ヒカル(中島七海)、など。



律子 若林直美さん

11月2日生まれ。代表作は、十二国記(大木錦)、鋼の錬金術師(シエス力)、リアライズ-Panorama Luminary-(斉藤敦子)、など。



亜美 真美 下田麻美さん

1月30日生まれ。代表作は、アイドルマスター(双海亜美・真美)、リアライズ-Panorama Luminary-(えり)、など。



4人のサイン入り「リライタブルカード」をプレゼント!
応募方法はP.38を見てね。



が「アイマス」の魅力でもあるんだよね。そういう意味では、今までできなかったことも含めて、お客様のがまを叶えられるゲームに仕上がったと思うので、ユーザーのみなさんにはぜひ、わがままをめいっぱい持つてロケに遊びに来てほしいですね。

石原 このゲームを応援してくる人が一人でもいる限り、開発サイドとしてもそれに応えていこうと思いますので、応援よろしくお願いします!

中村 まずは1人目のソロキャラを引退させないとダメなんですよ。

若林 じゃあ、私はまだまだだよね……。

下田 3人組もできるんですか?

小山 できるよ。オンエアの画面では、歌ってる人にカメラが向くようになってるし。

若林 スゴい!

中井 今回プレイして改めて思ったんですが、普通、声優は自分が収録した部分しか知らなくて、完成してからじゃないと全容が分からないんだけど、「アイマス」は制作期間が長くて、その間私たちがずっと関わってたから、進化していく課程が分かってくる。そうそう、「こんなこともできるようになる」とか。

中村 「一緒に作ってる感」があったよね。

若林 インターネットの掲示板にも攻略法とかが書いてあって、それを見ながら「よし、今度試してみよう」って。