

アイテム

アイテム

アイテム



Media Entertainment Company

発売:(株)ケイエスエス
販売:(株)日本ソフトシステム

ケイエスエス・ユーザーサポート
TEL.03-5702-5615



Idol
アイドルプロジェクト
Project 2

ユーザーサポートのご案内

この度は『アイドルプロジェクト2』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
製品には万全を期しておりますが、万一、ディスクに破損があったり、動作に不都合がございましたら
巻末の「お問い合わせシート」をコピーして、できるだけ詳しく状況をご記入のうえ下記住所までお送
り下さい。

明らかに当社に責がある場合には無償で修理・交換させていただきます。
お客様の不注意による故障や、長期使用による故障等の動作不良の場合は、1,500円（現金書留）にて有
償交換致します。

ユーザー登録ハガキは必ずご返送下さい。ユーザー登録のない場合はサポートをお断り致します。

また、次の場合は、ユーザーサポートの対象外とさせていただきます。

- ・無断で複製されたディスクである場合
- ・プログラムに改ざんの跡が見られる場合
- ・お客様の故意または過失による故障の場合

ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断り致します。また、勝手ながらトラブル以外
のご質問やご感想等は、できるだけ往復ハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げま
す。

〒141 東京都品川区西五反田7-25-9 西五反田ESビル3F
株式会社 ケイエスエス
「アイドルプロジェクト2」ユーザーサポート係
TEL.03-5702-5615 受付時間：月～金 11:00～17:00（祝祭日を除く）

お問い合わせになる前に、マニュアルをよくお読みいただいた上で、以下の事をお確かめ下さい。

☆各機器は正しく接続されていますか？ 電源はONになっていますか？

☆本体のディップスイッチが変更されていませんか？

☆本体のメインメモリは640KB以上ありますか？

常駐プログラムやメモリーを多く必要とするデバイスドライバ等がある場合は外して下さい。

■お問い合わせシート

ご送付年月日： 年 月 日
ご購入年月日： 年 月 日
ご購入店名：

(ふりがな)

ご氏名：

ご住所：〒

お電話番号：TEL

FAX (MODEM 有・無)

◇ご使用機種：パソコン本体	製
ディスプレイ	製
MS-DOS	製 Version
ハードディスク	製

◇ディップスイッチの設定

	SW-1	SW-2	SW-3
ON	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
OFF	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

◇増設されているハード、ボード類：

◇症状をできるだけ詳しくお書き下さい。ハードディスクにインストールしてお使
いの場合には、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATの内容もお書き下さい

*コピーしてお使い下さい。

◆アイテム

ゲームを進めていくと買い物したり、人から貰ったりと様々なアイテムが手に入ります。特定の状況でしか使えないアイテムもあります。

○武器アイテム

バトルの際に用いられるものをさまざまひっくるめてこう呼びます。これらはバトルの時にしか使えません。武器によって与えるダメージの大きさ、種類が変わります。特定の種類の攻撃に弱い、強いがあり、中には禁じ手とされているものもあります。(男は概ね色気に弱く、また一般市民に格闘技は御法度です。) 武器アイテムは「アイテムを使う」コマンドで一度装備しないと使うことはできません。

○回復アイテム

HPを回復するアイテムが存在します。HPが最大の時は使いません。

○うわさ

一般市民から友だちのよくない噂を耳にすることがあります。未夢はしゃべりたくてうずうずしますが、おいそれと友だちを捨てることは出来ません。誰もいない所で思いっきり発散させてあげましょう。ちなみにこの世界には1か所だけ、噂を決して立ち聞きされない“ロバ耳ポイント”という場所があるといえます。

○プレゼント

お友だちに好物や収集品などを贈ると喜ばれます。バナナもなかは南の島のお土産です。特に仲良くなりたなお友だちにあげましょう。

○ファンレター

一般市民からお友だちアイドル宛てのファンレターを預かることがあります。本人に届けてあげましょう。もちろん喜ばれるはずですよ。

○切符

首都圏の移動は無料ですが、それ以外の場所へ行くには切符が必要です。移動手段は料金が高いものほど短時間で目的地に着けます。なお、外国に行く時にはパスポートも忘れずに。

◆ご挨拶

アイドルプロジェクト2は、近未来都市を舞台にしたアイドル育成シミュレーションゲームです。あなたは芸能プロダクション「メビウス」所属のアイドル「未夢」となって、仕事をこなしたり、町中で市民と交流(バトル)したりしてアイドルとしての実力を磨き、アイドル中のアイドル「エクセレントアイドル」を目指します。

未夢を育てるためには、他の7人のアイドルとの交流も欠かせません。固い友情で結ばれた友だちはきっと未夢のピンチを救ってくれるはずですよ。しかし、そのためには仕事を投げ出してでも友だちの為に一肌脱がなければならないこともあるでしょう。ご多分にもれず、この世界にはさまざまな事件と陰謀が隠されています。それらを解き明かさずには真のエンディングを迎えることはできないでしょう。

アイドルプロジェクト2はプレイヤーのみなさんに自由なプレイ空間をご提供します。さあ、「アイドルプロジェクト2」をぜひお楽しみ下さい。

◆スタッフ

企画……………Studio OX

構成・監督……………有田 浩一 (Studio OX)

キャラクターデザイン・作画……………鈴木 典孝 (Studio OX)

エグゼクティブプロデューサー……………高野 秀夫

プロデューサー……………渡邊 靖
杉田 篤彦 (Studio OX)

プログラム・シナリオ……………保坂 仁司 (インフィニットシステム)
かすみひろかず (インフィニットシステム)

背景作画協力……………中北 晃二
グラフィック……………DENさん けもの
御子 止識 G-2 (シーライオン)
川田 カ也 秋田早知子 (ポーラスター)
NAKAMURA.T 保野野 潤 (ポーラスター)
たかはしあまのすけ

MAP作成……………村田 護郎 DENさん

音楽制作……………Inner Brain

音楽プロデュース……………山本 教子

主題歌「ステア」作曲……………山中由紀子

「オ・ネ・ガ・イ」作曲……………辻川 典克

「IMITATION PAZZLE」作曲……………磯谷 健

ゲーム音楽作曲・データ変換……………桃井 聖司

マネジメント……………松元 文一 (Studio OX)

セルワークス……………富澤 素美

宣伝……………中島 康史

広報……………小松 真一 畠中 俊英

デザインワークス……………桐村明日香

スペシャルサンクス……………望月 正雄

制作……………Studio OX

製作……………KSS

◆インストールの方法

「アイドルプロジェクト2」はハードディスク専用ソフトです。ハードディスクには最低10MB以上の空き容量が必要です。

インストールプログラムは全てのランチャー、ファイルマネージャー、Windows等のプログラムを終了させて、DOSプロンプトから行ってください。

まず、パソコン本体の電源を入れ、ハードディスクよりMS-DOSを起動させます。次に、フロッピードライブに未夢ちゃんディスク（Aディスク）を挿入し、そのドライブにカレントを移動して

INSTIP2

とコマンドを入力して下さい。インストールプログラムは指定されたドライブのルートに「IP2」というディレクトリを作成し、インストールを開始します。後はメッセージに従ってディスクを交換して下さい。インストールが終了したら、今度はカレントを「IP2」に移動して、

IP2

とコマンドを入力するとゲームが始まります。なお、ip2を実行する為には560KB以上の空きメモリ環境が必要です。また、WindowsのMS-DOSプロンプトや各種ファイルマネージャーからの動作は保証致しません。

(例) ※インストールするハードディスクドライブが「A」ドライブ、フロッピードライブが「C」ドライブの場合

ハードディスクAドライブからMS-DOSを起動

A : ¥>CD C :

C : ¥>INSTIP2

インストール終了

C : ¥>A :

A : ¥>CD¥IP2

A : ¥IP2>IP2

なお、CanBeシリーズをお使いの場合は、まずHELPキーを押しながらリセットスイッチを押して本体を起動させ、システムセットアップメニューで起動モードをテキスト起動モードに変更して下さい。そして、再起動させた後Windowsを終了させてMS-DOSプロンプトに戻ってから、上記の手順でインストールして下さい。なお、起動モードについてはCanBe本体添付のマニュアルを参照して下さい。

また、「メモリが足りません」というエラーメッセージが出た場合にはconfig.sysやautoexec.batなどを修正してメモリを空けてください。もしくは空いているフロッピーディスクを用意して/Sオプションでシステム転送したフロッピーを作成しconfig.sys、autoexec.batを次のようにしてフロッピーディスクから起動して下さい。

[config.sys] MS-DOS Ver.5.0以降の場合

device=himem.sys

device=emm386.sys /umb

dos=high,umb

[autoexec.bat]

[インストールしたハードディスクドライブ]:

cd ¥ip2

ip2

◆バトル

町中で出会う人々は情報やアイテムをくれる好意的な人ばかりではありません。中には無関心な人や冷やかしてくる人、ひどい時は敵意を持った人もいます。そういう人を圧倒して自分のファンにしてしまう行為がバトルです。

バトルには武器が必要です。といっても剣や魔法ではなく、歌やスマイルなどのアイドルならではの武器です。ゲーム中には数十種類の武器が登場しますのでケースバイケースでうまく使い分けて下さい。武器にはそれぞれ属性があり、攻撃の効き具合は使う武器によって大きく変わります。バトルで勝利する（ファンにしてみよう）と、敵の強さに応じて人気と実力が上がります。また、武器を使用するたびに武器の属性に応じた能力が伸びます。

○バトルメニュー

バトルに突入するとバトルメニューが開きます。それぞれのコマンドの内容は次のとおりです。

武器（ステア他） 「アイテムを使う」コマンドで装備した武器アイテムを使って攻撃します。なにかしら武器を持っていないと攻撃はできません。

**アイテム
逃げる** アイテムを使って体力回復などをします。戦いに背を向け、こそこそと逃げ出します。

○バトルテクニック

武器にはそれぞれの属性があり、モンスターにはそれぞれ得手不得手があります。中には強くても明らかな弱点を持つモンスターや、弱点をつかなければ決して倒れないモンスターなどもあります。また、バトルの際には次のことにも注意して下さい。

時間…バトルは6ラウンドで1時間経過します。イベントが控えている時などは深追いに注意して下さい。

逃走…敵から逃げられる確率は、敵とのレベル差が大きいほど上がります。このゲームは“本気”のバトルゲームではありませんからやられて死ぬことはありませんが、敵を倒さないと発生しないイベントもあります。

◆ゲームの進め方

○復帰会見

再起を決意した未夢が最初にしなければならないことは“復帰会見”です。会見が終わらなければ芸能界で仕事をすることはできません。

○イベント

イベントは決められた時間に決められた場所に行くことによって自動的に発生します。お仕事イベントは基本的にマネージャーロボットのアリタ君がとってきてくれます。テレビの帯番組(月～金、5日間同時刻)や週1番組(毎週同時刻、同場所4回)など、レギュラーのお仕事もあります。

イベントに参加するためには、決められた時間の2時間前までに指定の場所へ行かなければなりません。どんな大事なイベントにも遅刻防止の措置はありません。また、アリタ君は時々、ブッキングする(スケジュールがダブル)イベントをとってくることもあるので注意しましょう。

イベントの成否はそのイベントをこなすのに必要な能力の値に依存します。ただし、協力してくれる友だちがいれば成功率は飛躍的に上がるでしょう。うまくこなせば、その成功の度合いに応じて使った能力が伸びます。また、イベントに大失敗するとそのショックで能力が落ちてしまうこともあります。

人気が高いほど難しい仕事が舞い込んできます。人気ばかりが先行すると思わぬ苦労をすることになるかもしれません。

○時間

マップ上の場所を移動したり、会話などをすると一律で1時間が経過します。マップからマップに移動するには電車・飛行機などいくつかの方法があり、どれを使ったかによって経過時間は異なります。

○お金

武器や切符などアイテムを買うにはお金が必要です。お金は仕事をこなすとアリタ君からもらえます。もし、どうしてもお金に困ったらデビュー前の自分を思い出して公園へ足に向けてみてください。

○買い物

武器アイテムや回復アイテムはありさのお店やデパートで、切符は駅や空港で売っています。陳列棚やカウンター、自動販売機などをクリックして買ってください。

◆操作方法

アイドルプロジェクト2はマウス、キーボードのどちらか、または両方を兼用して操作することができます。

マウス	キーボード	
左クリック	リターンキー	(通常) 画面上の人物や物に指示を与える (メニュー) メニュー項目の決定
右クリック	スペースキー	(通常) メインメニューを開く (メニュー) メインメニューを閉じる
移動	↑↓←→キー	(通常) マップ上の未夢を操作する (メニュー) メニュー項目の選択

また、キーボードのCAPSキーをONにしていると、システム内のウエイトがほとんど無くなりますのでゲーム中はCAPSキーをOFFにしてください。

○メインメニュー

ゲーム中、メインメニューを開くと以下の様なコマンドが表示されます。それぞれのコマンドの内容は次の通りです。

外へ出る

建物の中や特定の場所からマップ上へ出ます。すでにマップ上にいるなど戻る場所がない場合は選択できません。屋内マップ上ではこのコマンドでいつでも市街マップへ脱出できます。

考える

未夢が自分の意見を述べます。次の行動の指針になることもあります。彼女は基本的に深く物事を考えるのが苦手な娘のようですから、あまりあてにしない方がいいかもしれません。

探す

その場所で辺りを見渡して知っている人を探します。成功しても失敗しても1時間を費やします。運悪くモンスターに出くわしたり、その逆にアイテムを拾ったりすることもあります。

スケジュール帳

予約されているスケジュールを確認します。仕事以外にも友達との約束もここに書き込まれます。スケジュールを選ぶと詳しい内容が表示されます。予約することのできるスケジュールは最大7つまでです。予定をすっばかすとペナルティが課せられますので注意して下さい。

キャンセルする

一度予約したスケジュールをキャンセルします。事前にキャンセルする分にはペナルティはありません。ただし、予約したスケジュールの6時間前までしかキャンセルはできません。

アイテムを使う

所持しているアイテムを使ったり、渡したり、見せたりします。場所によって効果が変わるものもあります。基本的にアイテムは使ってしまうとなくなってしまいます。アイテムは最大15個まで持つことができます。

アイテムを捨てる

所持しているアイテムを捨てます。大事なアイテムをうっかり捨ててしまわないように注意して下さい。

ぼーっとする

特になにもせずに1時間をなんとなく過ごします。休憩のメリットはありませんが、厄介なモンスターに出くわすこともありません。スケジュールの時間調整には便利です。

システム

システムメニューを開きます。

終了

ゲームを中断します。その時点までのプレイ結果は保存されません。

◆操作方法

○システムメニュー

ステータス 友情度	未夢の現在の状態を見ます。 未夢とお友だちアイドルとの心のつながりの度合いを示す友情度を見ることができます。
スピード 描画方法	メッセージを表示するスピードを変えます。 グラフィックを表示する方法を変えます。演出効果をつけて表示する「エフェクト」と一度に表示する「ダイレクト」の2つの方法があります。「エフェクト」は数種類用意されています。
移動速度 スクリーンセーバ	マップ上を移動する速度を設定します。 マップ上で何も操作をしない状態から未夢がしゃがみ込むまでの時間を設定します。未夢がしゃがみ込んでからしばらくするとスクリーンセーバモードに入ります。
音源種類 終了	ゲームサウンドを鳴らす音源の種類を選択できます。 システムメニューを閉じます。

○未夢の部屋

メビウスの未夢の部屋では部屋にあるものをクリックすることによって、次のようなことが出来ます。

日記	未夢の部屋の日記帳にこれまでの芸能活動の成果を書き込みます。ここでデータのロード／セーブを行います。セーブデータは7つまで保存ことができます。
ベット	未夢の部屋のベットで眠ります。未夢は8時間の睡眠で体調万全になり、MPとHPが完全回復します。几帳面な子なので一度寝たら8時間は絶対に起きません。スケジュールと照らし合わせてください。なお、未夢は2日間完徹に耐える体力はありません。お仕事には体調を十分整えてのぞんでください。
電話 TV	お友だちに電話します。 TVを見ます。

○能力値

アイドルたちは、それぞれの個性や実力を表す能力値を持っています。能力値は仕事やアクシデントなどのイベントをこなしたり、バトルに勝利することで伸びていきます。なお、すべての能力値のMAX値は2,000です。

MP	メンタルポイント。未夢の体調を表します。眠ることでのみ回復します。この値が1になると疲労困ぱいでなにをやっても失敗してしまいます。
HP	えっちポイントではありません(笑)、今回は普通のヒットポイントです。未夢の体力を表し、モンスター(?)と戦うことによって消費されます。このMAX値は実力のレベルに応じて増加します。睡眠以外にアイテムでも回復します。HPが1になると、MPまで1になってしまいます。
格闘 度胸 知性 天然 気品	肉弾戦(!!)の能力です。体力勝負のイベントには有効です。 物事に動じない肝っ玉です。トラブルやいじめに打たれ強くなります。 知性と教養の深さです。 ぼけのセンスです。お笑い番組には必須の才能です。 身に付いた礼儀作法や自然とにじみ出る優雅な物腰です。マスターしていると、どこに出ていっても思わぬ恥をかかずにすみませす。
色気 歌唱 愛敬 演技 人気	セクシーさです。アイドルにはときとして色仕掛けも必要なのです。 アイドルの基本。歌の巧さです。 人になつかれ、愛される資質です。 お芝居を成功させる能力です。
実力	文字どおり人気の高さです。事務所の隆盛はこれにかかっていますが、人気ばかりが先行すると難しい仕事ばかり回ってきて苦勞するかもしれません。
友情	「ステア」や他のサブリミナルソングを操る力です。実力が上がるとHPの値も上がります。 未夢以外のアイドルに与えられる能力値で、未夢と彼女たちとの心のつながりの度合いを表します。アイドルたちは友情が深いほど、イベントやバトルで協力してくれます。逆に友情が浅いと、会いに行っても肝心な話をしてくれないかもしれません。友情は会っておしゃべりしたり、電話したりすることによって深まりますが、時間が過ぎると少しずつ減ってしまいます。また、プレゼントをあげたり、問題を解決してあげたりすると大いに友情が深まるでしょう。 友だちと言えるのは友情度500程度からだと思って下さい。それまではなにかと冷たい仕打ちを受けるかもしれません。