『アイドルマスター』シリーズの軌跡

アーケードで『アイマス』が世に出て5年半。シリーズを重ねるごとに、『アイマス』ワールドはどのような広がりを見せてきたのか？その軌跡をたどる。

2008

2008年2月13日 CD
「MASTER LIVE」シリーズ（全6枚）が順次発売開始

2008年2月28日 Game
「アイドルマスター ライブフォーユー！」発売

2008年3月25日 CD
「ファミソン8BIT☆アイドルマスター」シリーズ（全5枚）が順次発売開始

2008年7月27日 Event
パシフィコ横浜にて「Go to the NEW STAGE!! THE IDOLM@STER3rd ANNIVERSARY LIVE」開催。同イベントにてゲーム「アイドルマスター SP」が発表

2008年10月11日 Event
東京ゲームショウ2008にて「765プロダクション新曲発表会」開催

2008年12月10日 CD
「Colorful Days」「オーバーマスター」をはじめ「MASTER SPECIAL」シリーズ（全8枚）が順次発売開始

2009

2009年2月19日 Game
「アイドルマスター SP」（パーフェクトサン、ミッシングムーン、ワンダリングスター）発売

2009年5月17日 Event
愛知・CLUB DIAMOND HALLにて「THE IDOLM@STER 4th ANNIVERSARY PARTY SPECIAL DREAM TOUR'S!!」開催（その後、福岡、東京、大阪でも開催）。同イベントにてゲーム「アイドルマスター ディアリースターズ」が発表

2009年8月2日 Radio
「THE IDOLM@STER STATION!!!」放送開始

2009年9月9日 CD
「DREAM SYMPHONY」シリーズ（全4枚）が順次発売開始

2009年9月17日 Game
「アイドルマスター ディアリースターズ」発売

2009年12月23日 Event
東京・STUDIO COASTにて「THE IDOLM@STER 2009 H@ppy Christm@s P@rty!!」開催

2010

2010年2月14日 Event
東京・都内にて「876Pro Secret V@lentine P@rty!!」開催

2010年5月12日 CD
5年間の集大成のベスト盤「THE IDOLM@STER BEST OF 765+876=!! 」シリーズ（全3枚）が順次発売開始

2010年7月3～4日 Event
千葉・幕張メッセにて「5th ANNIVERSARY The world is all one !!」が2日間に渡り開催。同イベントにてゲーム「アイドルマスター2」が発表

2010年9月22日 CD
「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST2 -FIRST SEASON-」シリーズ（2011年1月現在10枚）が順次発売開始

2011

2011年1月10日 Event
パシフィコ横浜にて「765pro H@PPINESS NEW YE@R P@RTY!! 2011」開催。同イベントにてアニメ「アイドルマスター」発表

2011年2月9日 CD
「THE IDOLM@STER 2 『The world is all one !!』『SMOKY THRILL』」シングル2枚同時発売予定

2011年2月24日 Game
「アイドルマスター2」発売予定

ワンダリングスター
プロデュースするアイドルを雪歩、伊織、亜美＆真美の中からひとり選択する。ライバルは貴音。

パーフェクトサン
春香、やよい、真からひとりを選択してプロデュース。ライバルは響で、ほかの2作品より対決色が強い。

ミッシングムーン
プロデュースできるアイドルは律子、千早、あずさ。765プロを飛び出した、美希との勝負が待ち受ける。

アイドルマスター SP

DATA:PSP／2009年2月19日発売／PSP the Best：各2800円（税込）

ライバルの登場で新たなストーリーが展開

美希が別の事務所に移籍し、新キャラと共にライバルとして立ちはだかるという、ショッキングな展開で始まった「アイマス SP」。3タイトルが同時に発売され、タイトルによって育成できるアイドルが異なるなどXbox 360版とは様々な違いがあるが、最大の特徴は「ストーリープロデュースモード」。ライバルキャラが登場し競い合うという新規の物語が展開し、それぞれのキャラに、より重厚なストーリーが用意されている。

▲ＰＳＰならではの縦画面用カメラも魅力。アイドルがアップの状態でなおかつ全身が映し出されるので、臨場感が抜群

◀アイドルからスケジュールや取材日程の提案がされ、その約束を守ると能力値などが上昇する「約束システム」が追加された

▲黒井社長率いる961プロに移籍した美希は我那覇響（左）、四条貴音（右）と共に「プロジェクト・フェアリー」を結成する

アイドルマスター ディアリースターズ

DATA:DS／2009年9月17日発売／6279円（税込）

876プロから新アイドルがデビュー！

▲DSの下画面では、セリフにあわせてキャラの表情や動きが細かく変化しており、感情の流れを把握しやすくなった

新星アイドルによるアドベンチャーゲーム

これまでプレイヤー（主人公）はアイドルをプロデュースする側だったが、本作だけはアイドルが主人公。すなわちプレイヤーがアイドルとなって、トップアイドルへ登りつめるまでを描くアドベンチャーゲームなのだ。舞台も石川社長の876プロという新しい会社が登場。そこに所属する新人アイドルの視点で、ゲームは進んでいく。主人公の先輩アイドルとして765プロのアイドルたちも登場し、物語にからんでくるぞ。

◀本作の主人公である（左から）水谷絵理、日高愛、秋月涼。涼が「男の娘」である事実は衝撃を与えたが、「それがいい」と新たなファン層を獲得!?

◀総理のネットアイドル仲間、サイキリア（左）や愛の母親・舞（右）など、多くのサブキャラが登場するのも本作の特徴

アイドルマスター2

DATA:Xbox 360／2011年2月24日発売／初回生産限定「特典封入きらきらパッケージ」8800円（税込）

▲プロデュース中の3人にゲストアイドル2人を加えて、夢の5人ステージを実現可能

765プロ新ユニット 音無小鳥

▶（左から）亜美、伊織、あずさによる新ユニット。ほかのアイドルたちより一足先にデビューを果たす

驚愕の新要素・新展開が目白押しな待望の最新作

アーケード版から5年越しの新作「2」がいよいよ発売！　今作から響と貴音が765プロ所属のアイドルとなりプロデュース可能となる一方で、律子がプロデューサーとなって竜宮小町を立ち上げたり、961プロが擁するライバルキャラが男性ユニットだったりと、予想を上回る展開にファンは度肝を抜かれた。34ページからは「2」の序盤プレビューを紹介しているのでチェックしてね。

アイドルマスター（アーケード）

DATA:アーケード／2005年7月26日稼働開始

『アイマス』シリーズのデビューはゲームセンター

個性豊かなアイドル候補生たちの中から好きなキャラを選んでユニットを結成し、トップアイドルへと育てていく。アイドルをプロデュースするというシリーズ根本のシステムは、第1作目のアーケード版から変わらない。フルボイス3Dキャラによる多彩な歌やダンス、実際に呼び出しメールが届くなどの画期的なコミュニケーションも話題となり、多くのコアなファンを生んだ。

▼アーケード版の筐体。中央の「ライブタワー」にはライブ映像やランキングが表示され、ネットワークを使用して全国規模でランキングを競うことができた

▲オーディション中はリアルタイムに評価が変動する。細かいリアクションを見逃さず、臨機応変に対処していくのだ

アイドルマスター（Xbox 360）

DATA:Xbox 360／2007年1月25日発売／プラチナコレクション：2940円（税込）

家庭用機に移植されてファン層が拡大

アーケード版からの移植作ではあるが、グラフィックの向上や機能の追加、新アイドル・美希の加入など大幅なパワーアップがなされ、また、自宅でじっくりアイドルに向き合えるということで、さらに多くのファンを獲得したタイトル。ダウンロードコンテンツ（DLC）でオリジナルの衣装やアクセサリー、ミニドラマなどが配信されたことも、家庭用機ならではの新しい試みだった。

▶Xbox 360のオンライン機能により、アーケード版と同様にほかのプレイヤーとのオーディション対戦が可能

◀休日イベントではアイドルのパラメータがアップするほか、キャラの新たな一面が見られることも

▶美希はXbox 360版から参加。ある条件を満たすと容姿が変化する（通称「覚醒美希」）という、先の9人にはない大きな特徴をもっていた

新キャラ・美希が登場！

アイドルマスター ライブフォーユー！

DATA:Xbox 360／2008年2月28日発売／プラチナコレクション：2940円（税込）

◀765プロの事務員。初めは公式ホームページ上のキャラだったが、ファン人気が高く、今作でゲーム初登場となった

音無小鳥（おとなし ことり）

◀ライブ観賞用「撮影」モードは、今作ではカメラのマニュアル操作が可能になり、好きなアイドルを集中して見ることも可能

▲前作のように、衣装やアクセサリーがアイドルの能力値に影響することはないので、自由に組み合わせて楽しめる

うまく応援して新アイテムをゲット

ファン代表が自分好みにライブを演出

アイドルを一人前に育てていく前作とは異なり、ライブイベントの演出に特化したタイトル。したがってプレイヤーの立場もプロデューサーではなく、ファン感謝祭を任された「ファン代表の特別プロデューサー」となっている。より手軽に歌やダンスを堪能できるのが魅力で、DLCの展開もより多彩に！　アイドルにコールを送る「応援」モードが登場したのも、ファン視点である今作ならでは。

『アイドルマスター』年表

2002年9月19日 Game
第40回アミューズメントマシンショーにて「（仮称）アイドルゲーム」として初出展

2003年9月11日 Game
第41回アミューズメントマシンショーにて、初めて「アイドルマスター」の名が使用されると同時に、映像出展

2004年1月17日 Event
アニメエキスポ東京（2日目）にて、ミニライブ開催

2004年12月17日 Game
「アイドルマスター」（アーケード版）のロケテスト開始

2005年2月19日 Event
AOU2005アミューズメントエキスポにて、ライブイベント「THE IDOLM@STER 6/9」開催

2005年7月26日 Game
「アイドルマスター」（アーケード版）稼働開始

2005年9月28日 CD
「MASTERPIECE」シリーズ（全5枚）が順次発売開始

2005年12月15日 Event
公式ゲーム大会「スーパープロデューサートーナメント」開催（2006年1月15日まで）

2006年1月21日 Event
「MASTERPIECE」シリーズ発売を記念して、東京・赤羽会館にて初の単独ライブイベントとなるシークレットイベント開催

2006年4月9日 Radio
作品初となるラジオ「THE IDOLM@STER RADIO」放送開始（2009年7月26日まで）

2006年7月19日 CD
「MASTER BOX」シリーズ（2011年1月現在8種類）が順次発売開始

2006年7月23日 Event
東京・STUDIO COASTにて「1st ANNIVERSARY LIVE」開催。同イベントにてゲーム「アイドルマスター」（Xbox 360版）が発表

2006年12月20日 CD
「MASTERWORK」シリーズ（全4枚）が順次発売開始

2007年1月25日 Game
「アイドルマスター」（Xbox 360版）発売

2007年4月1日 Event
東京・ZEPP TOKYOにて「ALL STAR LIVE 2007」開催

2007年7月18日 CD
「MASTER ARTIST」シリーズ（全11枚）が順次発売開始

2007年10月28日 Event
東京・渋谷O-EASTにて「Go to the NEXT STAGE!! THE IDOLM@STER GREAT PARTY」開催（その後、大阪でも開催）。同イベントにてゲーム「アイドルマスター ライブフォーユー！」が発表

©窪岡俊之 ©NBGI