



《偶像大師 閃耀色彩》製作人入門手冊

Table of Contents

前言	2
遊戲流程簡介	3
培育偶像 / 輔助偶像的差異是？	4
偶像培育流程	6
試鏡會 / 慶典對決進行流程	9
283流頂尖偶像培育理論(暫)	12
後記	14

Prologue

諸位製作人大家好：

感謝諸位願意前來敝事務所就職。
這裡地方小，目前也只有我跟兼職的事務員
七草兩個職員而已。
希望諸位的加入能為這裡帶來一些生氣。

偶像業界在這個世界蓬勃發展至今也有十來
個年頭了，想必諸位一定都見識過各種不同
的商業模式吧。
在如此漸趨飽和的市場上，還能看到諸位充
滿幹勁與活力，想帶領偶像們攀上頂點的模
樣，對我來說也是一種欣慰。

唯獨有一件事情想請諸位記在心裡：
敝事務所在管理、培育偶像上的方針，與至今
業界常見的方式截然不同。
無論諸位是縱橫十幾年的老將，還是初出茅
廬的新人，都希望能將內心回到一張白紙，多
加了解敝事務所的方針，無論是諸位，還是諸
位即將會面的偶像，想必都會因此有所收穫。

祝諸位將來的培育生涯多采多姿！

283 藝能事務所 社長

天井 努



遊戲流程簡介



在《偶像大師 閃耀色彩》中，玩家要從283藝能事務所的16位偶像當中選擇5+1位組成團體進行培育，目標是帶領她們參與「W.I.N.G.」(Wonder.Idol.Nova.Grandprix.)，順利取得冠軍的榮耀。

一路上玩家需要決定團體中的中心人物「培育偶像」在每週的工作內容，舉凡訓練課程、工作，還是參加試鏡，在培養偶像的基礎能力之時，必須要注意達成每季需要達成的目標，以免遭到「W.I.N.G.」評審單位淘汰。若是無法達成評審每季課下的目標，偶像製作的過程就將告一段落。

概念上與過去的《偶像大師》系列作品相同，但遊戲流程相當著重於6位偶像所組成的「製作牌組」上。

在每週的行程規劃上，根據牌組內的偶像所有的能力，可以影響訓練所得到的能力值、減少意外的發生機會、增加休息的效率等等，在試鏡會上也有各自獨特的技能。當然，還能看到只有該偶像才會觸發的特殊事件，並獲得額外的能力加成。如何配合偶像們各自的專長、個性與契合度，組成能令人刮目相看的「牌組」，就是本作的核心玩法。

另一個不同於以往系列的特點，則是無論每次的培育是否成功稱霸「W.I.N.G.」，最終的結果都會以「慶典偶像」的方式儲存下來，一是能讓玩家留存紀錄，二則是可以用歷來培育的所有慶典偶像，再組成團體挑戰本作的疑似對戰模式「慶典」。

如此在培育與對戰之間不斷重複，並充實自己旗下的偶像，最終以創造出歌唱、舞蹈、視覺上都鶴立雞群的最強團體，即是本作的遊戲流程了。

培育偶像 / 支援偶像



前面提到了「製作牌組」是整個遊戲最重要的一環。
在組成團體的畫面中，大家可以看到團體內的偶像可以分為兩種：

「培育偶像」(プロデュースアイドル)：玩家主要培育的對象。

「輔助偶像」(サポートアイドル)：所屬同一團體內的偶像，在培育過程會以各種方式協助團體實力提昇。



兩種偶像在數值上最大的不同，就在於「輔助偶像」有一般手遊常見的卡片等級，而「培育偶像」卻沒有。

這是因為遊戲的重點就在於培育你所選擇的「培育偶像」，每一次的培育都必須從頭開始，故可以視作培育偶像的等級固定從1開始。

培育偶像是整個偶像製作流程的中心人物，在與製作人一起往頂尖偶像邁進時慢慢累積「回憶」，在演出時可以將其化為力量，施展出系列作的經典技能「回憶綻放」(思い出アピール)。除此之外，在試鏡會中也有很多以培育偶像為主軸的「招式」。

相較之下，輔助偶像顧名思義是輔助培育的立場，在整個過程不會有太顯眼的表現，反之則是可以用高基礎能力鞏固團體的地基。此外，輔助偶像還有許多在培育過程會相當有利的輔助技能，如「一起參與擅長的訓練課程，會額外增加能力值」「選擇休息時，有一定機率恢復較多體力」「進行工作時，有一定機率降低意外發生機率」等等。

（組成團體畫面中最右邊的輔助偶像為「客座」(ゲスト)，雖然會參與練習，但不會參與演唱會演出，與演出相關的技能也不會發動。)

無論培育偶像還是輔助偶像，在整個團體上的貢獻都相當重要；彼此之間如何搭配，促成巧妙的化學效應，更是朝向頂尖偶像的關鍵。

附帶一提，兩者都可以藉由「特訓」提昇階級，藉此解放更多隱藏的技能、事件等。

フェスアイドル詳細

【柔らかな微笑み】風野 灯織

最終ファン人数 111,329人

育成シナリオ W.I.N.G. Wonder Idol Nova Grandprix

サポートアイドル (5 idols shown)

ゲスト (1 idol shown)

【風野灯織】累計ファン人数 111,329人

移籍

属性	能力値
Vo. (Vocal)	D 241
Vi. (Visual)	D 292
Da. (Dance)	A 500
メンタル (Mental)	D 250

在概要有提到，偶像製作結束後，無論結果如何，培育偶像都將化為「慶典偶像」，以上圖的方式另外儲存起來。玩家隨時可以查看這個偶像在培育期間學會的技能、回憶綻放的等級、使用的牌組等詳細資料，方便組成慶典隊伍時當作參考。

偶像培育流程



每一次挑戰「W.I.N.G.」的整體流程都是一樣的。

偶像團體的行動以週、季為單位在進行，1季為8週。每一季皆有評審單位所設立的偶像階級目標，要達到目標的階級才能進行下一季的培育。

當通過了為期4季(32週)的事前審查後，就能受邀參加「W.I.N.G.」的準決賽、決賽。若都能順利通過，則這次的偶像製作則算大功告成。



在排定行程前，請先注意右上角，除了可以知道現在的季次、剩餘週數、回憶綻放等級以外，最重要的就是「體力」與「情緒」。

偶像也是人，也是需要生理上的休息以及心情上的調適。一週接著一週的活動會逐漸消耗偶像的體力，如果在偶像疲累之時強行進行活動，有可能會造成意外的發生。另一方面，偶像如果情緒低迷，在活動上則難以發揮原有水準，甚至於影響試鏡會的表現。

在編排行程時必須將這兩個元素列入考慮之中。如果偶像的體力令人擔心，可以選擇「休息」讓偶像放鬆一下，降低意外的發生機率。至於情緒方面，每週有一次的機會，在主選單可以與偶像做肢體上的交流。如果接觸方式得宜，可以提高偶像的幹勁；相對地，如果摸錯地方……



影響偶像魅力的數值可細分為6種：

歌唱能力 (Vo)、舞蹈能力 (Da)、表現能力 (Vi)、精神強度 (メンタル)、技能點數 (SP) 以及粉絲數。

三項基礎的能力值會影響偶像呈現出的魅力；精神強度代表面對譴責時的抗壓性。這四個數值會在試鏡會上造成直接性的影響。技能點數可以用來學習技能，粉絲數則是顧名思義。在編排行程中，除了試鏡會以外的六種活動分別對強化這六項數值各有幫助。從下方可以看到各種行動可以增加的數值。

其他的輔助偶像會隨機出現在各個設施裡先行進行活動，如果選擇該設施一同行動，能力值通常可以提昇更多，且可以增加與輔助偶像間的好感度。當輔助偶像的好感度達到固定數值，就可以觸發與其相關的特殊事件，獲得額外的能力值加成。若好感度繼續累積，還有機會引發「Excellent!!」效果，大幅提昇活動的效果。

此外，如果時常在同一設施進行活動，有機會促使設施等級上升，往後在此活動的效率會更加優秀。

剛才也有提到，編排行程時要注意偶像的體力。於右上角可以看到所謂的「意外機率」，就是偶像以現在的體力執行活動，會發生狀況的可能性。如果發生意外，相關的能力值是會不升反降的！是否要相信偶像的耐力強行進行活動，端看玩家身為製作人的決策能力。



除了每週累積的基礎以外，為了激發出偶像潛在的能力，必須要藉由「回顧」偶像所持有的「技能盤」，藉此消耗SP獲得各種在表演時可以使用的技能。

從圖中可以看出，技能盤是由6位偶像各自的內容組合而成。技能分為「主動技能」（圖中外形為圓形）與「被動技能」（圖中外型為六角形），前者可以自行發動，後者則是達成特定條件後有一定機率會發動，可以短暫強化自己的表演能力或精神抗性，甚至讓培育偶像的能力上限提高。

學習技能必須由內向外擴展，先學會靠近中心的技能才能學習外圍更強力的技能。而遇到上鎖的技能，則必須依賴先前所提到的「特訓」解鎖。



有時候在一週開始之前，玩家有一定機率可以與培育偶像互動，藉由選擇適合的回應，能逐漸提昇偶像的「回憶綻放」等級。另外，偶像偶爾會要求特定的行動，如果與偶像立下了「約定」，確實執行她想進行的活動，對她的情緒與回憶綻放都有極好的影響。反之，如果不答應甚至是毀約，也會使偶像灰心喪氣。這些狀況可遇不可求，如果有機會可以盡量把握。

試鏡會 / 慶典對決進行流程



當偶像的實力足夠時，就要準備挑戰試鏡會以獲得大量的粉絲了。

本作的對戰部份分為培育途中參加的「試鏡會」以及培育結束的偶像團體組成團體參加的「慶典」對決。兩者在能力、技能計算上有所不同，但基本規則相同：

所有參加表演的團體要使出渾身解數向評審展現自己的魅力，以獲得其青睞的象徵：星數。

「戰鬥」是採回合制，所有人——包括評審——會按照順序執行動作：偶像們對評審表現，評審則對偶像們毒舌。



每回合評審們都會隨機責備幾組團體，使其精神強度下降。當精神強度降至0時，就算該組團體當下擁有滿天星斗，也會慘遭淘汰！

相對地，只要偶像們向評審綻放的魅力足夠，就可以獲得評審的星星，同時逐漸累積其滿足度。根據整場試鏡中各團體間的拉鋸結果，評審所發送的總星數從63枚到90枚不等。

一旦評審的滿足度達到最大值，就會離開現場。當三位評審都滿足離場後，試鏡會便告結束，得到最多星數的人即為獲勝者。



表演開始時，玩家會從偶像們學習到的技能當中隨機抽出3個技能，每回合必須從中選擇1個技能，對1個評審發動。這邊要注意的是，遊戲並不強迫特定類型的技能只能針對特定評審使用。比如說，當你手上有歌唱技能時，你還是可以拿來向舞蹈評審表現，只是給予的滿足度當然就沒有向他展現舞蹈技能來得多。

選擇技能後，要依照畫面上的指示，瞄準量條內「Perfect」的範圍觸控螢幕。愈接近甚至是停在Perfect的地方，玩家在所有人當中發動技能的順序愈快，同時也能給予愈多的滿足度。

Perfect的範圍大小會依據偶像上場時的情緒而有增減，但是當精神強度下降時，Perfect的範圍會慢慢變小，同時在其後面會新增一個「Bad」的區域，不慎停在Bad則會達到相反的效果：滿足度最少，技能發動速度最慢。

除此之外，右下角則是「回憶綻放」，會隨回合慢慢累積，累積完成即可使用，可以一次對三位評審表現，各給予大量的良好印象！回憶綻放的發動方式則是要停下回憶的跑馬燈，讓其停留在Good的地方，效果最佳。

這邊要提醒一下關於兩種綻放的時間限制：一般的技能綻放在量條跑至最右側後，會回到最左側重複下去，可以不用急著按，慢慢瞄準，但是回憶綻放在跑馬燈的底片跑完後可是會判定發動失敗的！小心不要看著偶像的笑容看過頭囉。



除了一般的技能綻放與回憶綻放以外，還有一招結合多名偶像同時發動的強力技能「連結綻放」(Link Appeal)！

要成功發動這個技能的條件相對嚴苛，關係到整個團體的組成。參與演出的輔助偶像們必須與培育偶像有所連結(如左圖)，並在演出中各自發動過技能，最後還要發動「帶有LINK字樣的技能」，才能夠施展出連結綻放。

從對戰畫面的左下角可以看到目前玩家自己最近五次發動的技能，其中如果達成了發動連結綻放的條件，頭像就會發光。此時發動前述「帶有LINK字樣的技能」(如回憶綻放與少部份技能綻放)即可。

要在這樣的舞台上拔得頭籌，除了基礎能力值、精神力要足夠以外，如何巧妙地「操作」評審的滿足度就是一大關鍵。

例如，即使是能力亞於其他團體的偶像們，如果能活用「技能綻放」的發動速度，即可操作自己表現的順序。遇到某位評審快要滿足回家之時，抓準時機對其展現，確實拿到「最終綻放」的星數，也能拉近與對手間的距離。

又或是以給予最多滿足度的隊伍會獲得的「頂尖綻放」，單看數字上只要拿到超過50%的滿足度就可以輕易取得，但根據能力值的分配，有可能會為了搶一位評審的頂尖綻放，而錯失了其他評審所有的星數，反而得不償失。可以時常觀察其他對手的表演內容，審慎選擇自己的下一步。玩家給予評審的滿足度「只要比其他對手多」就可以了！

在彼此的實力互不相讓時，如此戰術的攻防可以左右一切勝負。目前的對戰模式都只有與CPU進行對決，但在遊戲更新後，將有機會與其他玩家即時切磋，不如趁現在培養出自己的一套必勝策略吧。

283流頂尖偶像培育理論(暫)

這樣把《閃耀色彩》的遊戲流程敘述了一遍，希望能讓大家對遊戲有更清楚的認識。

當熟稔系統後，接下來當然就是要以頂尖偶像為目標……但是卻發現在培育上時常還是力不從心嗎？

以下將簡單敘述幾個需要注意的重點，並提出一些培育的方向，供想順利上手的人參考。但頂尖之路絕對不只一條，希望玩家們能從中激發出新的理論，彼此切磋，一起往偶像大師的目標前進。

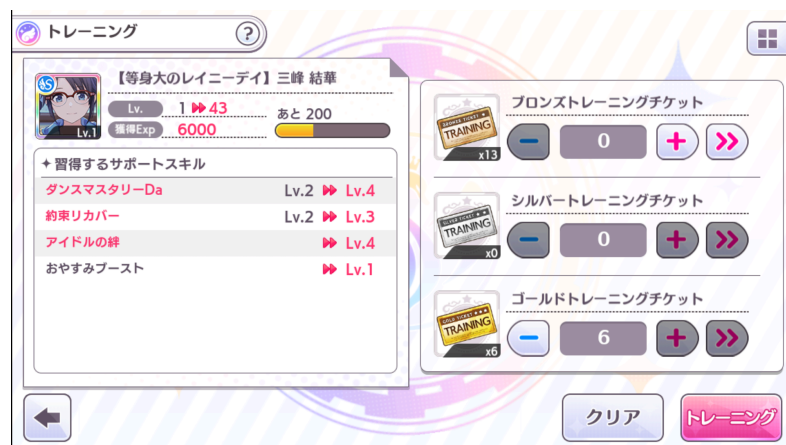
☆特訓&訓練非常重要！

在手遊裡面，幫卡片升級、突破極限早已是家常便飯。本作當然也不是例外，甚至可以說是會大幅影響培育過程的關鍵！

從上圖可以很清楚地看到，偶像藉由「特訓」，可以解鎖在技能盤上原本無法學習的技能，其中不乏非常強力的表演技能。即使是低稀有度的卡片，在特訓至Lv.4之後，也能有不錯的「火力」喔！

輔助偶像的「訓練」(トレーニング)也相當重要，除了可以幫輔助偶像提昇基礎能力，還可以讓輔助偶像所持有的輔助技能升級，甚至學習到更多新的輔助技能！

盡早讓自己所屬的偶像進行特訓、訓練，可以讓整個培育過程如虎添翼喔！



☆徹底了解偶像間的契合度！

一開始就說到本作的重點在於「牌組」。就算所有偶像都已經毫無破綻，要是不考慮彼此之間的化學效應，整個團體也很難有更進一步的突破。假設今天我想要培育歌唱能力拔群的偶像，但是與其搭配的輔助偶像都是舞蹈、表現力為重，在製作過程中，培育偶像的歌唱力當然就不會有顯著的進步。

所以在編組團體時，可以多認識一下各偶像的一切情報，包含初期能力值、技能盤內容、輔助技能等等。如果想要培育歌唱能力，輔助偶像可以同樣選擇以歌唱能力為主的偶像，如此不但技能盤有歌唱力、歌唱力上限提昇的技能、輔助上還有「一起進行歌唱訓練時額外上升能力」的效果。如此搭配起來，想培養出絕世歌后也不再是夢想了！

另外，培育偶像的原所屬團體也很重要。目前大多數的連結綻放，發動條件都是原所屬團體的所有偶像(如 Illumination Stars 的真乃、灯織、巡三人)。就算其中一人的稀有度不高，集齊團員發動的連結綻放威力仍勝過勉強組織其他偶像的隊伍喔。



☆盡人事，聽天命！

事前做好編排團體的準備後，最好事先描繪好自己想要培育的偶像類型。是要十項全能的領導型偶像？還是要特定能力超群的偶像？抑或是要無畏大風大浪，精神堅強的偶像？由於最後培育出的「慶典偶像」都要再另組團體，最好是各種人才都能具備。實際開始培育時，就要搭配前面所說的，每週都要觀察各輔助偶像的動向決定行動。如果有複數輔助偶像齊聚的設施，可以考慮優先在那裡工作，一次獲得很多偶像的好感度，進而提早觸發事件、Excellent!!效果等等。

在偶像階級方面，如果提早達成季目標所需階級的話，在剩下的週數裡可以挑戰原本沒有的「特殊試鏡會」。難度相比之下高上許多，但相對地也可以一次獲得更多粉絲。如果有餘裕的話不妨挑戰嘗試，可以更容易掌握往後的行程。此外，除了「W.I.N.G.」正式的比賽以外，試鏡會並不是只求第一名。到了高階級的節目，會徵求兩組團體參與演出，所以在舞台上不要因為情勢不妙而喪氣，盡快振作力挽狂瀾吧！



後記

安安大家好，我是剛玩第二天的新手一枚，請大家多多指教m(_ _)m

這篇文章在進行校閱過程的時候就看到巴哈上面已經有很詳細的說明了，果然我的速度還是不夠快(是在比什麼)

這次的閃耀色彩打著「百年傳統全新感受」的口號，昨天一打開之後其實就是友社打著棒球名號的純愛手札(欸)

但是我就吃這種的啦XDD

結果光顧著寫攻略，這兩天玩不到五輪，是不是本末倒置了

CGSS明天活動就結束了我還有9000個道具沒用(躺)

好扯遠了

如果照友社的邏輯，「W.I.N.G.」只會是其中一個「劇本」

也就是說以後應該會有其他大獎給大家挑戰，整個培育的行程表大概就會不一樣

如果製作單位真的夠有創意，可以期待一下以後會有什麼新花樣

摸久了還滿有趣的，不管是不是系列粉都可以摸摸看

那由於作者不是歐洲人，也不是什麼卡都有，像是注目度、影響力那些數值都還沒有碰過

這篇寫了這麼落落長總共也只顧了基礎部份，還請大家見諒(´ω´)

之後如果有閒的話再來詳細補充各式數值，不過我想製作人現在這麼多，我大概負責引進門就好，大家更優秀XD

希望有幫到大家

這邊要感謝喉結、ABC兩個瘋子這兩天協助文章的製作跟研究，以及瑞氏大大幫忙改圖

就醬吧，大家加油

我要去挖金特訓券了，人根本練不滿啾咪

Iblis～火神之後「翼」

2018.4.25 23:30



更新履歷

2018.4.25 草草交出(欸)

2018.4.26 修正「試鏡會錄取名額」的部份