



 **ブシモ**
SQUARE ENIX.

ラブライブ!
スクールアイドルフェスティバル
~after School ACTIVITY~

sales brochure

オールメディアで展開するスクール

『ラブライブ!』は、「みんなで叶える物語」をキーワードにオールメディア展開するスクールアイドルプロジェクト。9人のスクールアイドルが登場し、ユーザーと一体となって様々なメディアへと活動の場を広げていった、人気コンテンツです。その勢いは留まるところを知らず、東京ドームで開催されたワンマンライブでは2日間で計約10万人が参加するほど。登場するメンバーたちが歌う音楽CDは、CDランキングの上位に登場するなど、高い注目を集めています。老若男女問わず人気を集めるいまもっとも勢いのあるコンテンツ、それが『ラブライブ!』です。



●ラブライブ! μ's Final Love Live!
~μ'sic Forever♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪~



*『ラブライブ!』の歩み

2010年	
6月	電撃G'sマガジン誌面でプロジェクト発表
8月	1stシングル「僕らのLIVE 君とのLIFE」発売
11月	ユーザー投票により、グループ名がμ'sに決定
12月	2ndシングル「Snow halation」発売
2011年	
5月	ニコニコ生放送とWebラジオで、それぞれの「ラブライブ!」番組がスタート
5月	ユニットCDシリーズが3ヵ月連続リリース
8月	3rdシングル「夏色えがおで1,2,Jump!」発売
10月	公式ストーリーコミック「ラブライブ!」の連載がスタート
11月	ソロCDシリーズが3ヵ月連続リリース

2012年	
2月	4thシングル「もぎゅっと"love"で接近中!」発売
2月	ワンマンライブ ラブライブ! μ's First LoveLive! 開催 @横浜BLITZ
9月	5thシングル「Wonderful Rush」発売
2013年	
1月	ワンマンライブ ラブライブ! μ's New Year LoveLive! 2013 開催 @TOKYO DOME CITY HALL
1月	TVアニメ1期がスタート
1月	ベストアルバム「μ's Best Album Best Live! Collection」発売
4月	スマートフォンアプリ「ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル」配信開始
5月	オリジナルノベル「ラブライブ! School idol diary」シリーズ刊行開始
6月	ワンマンライブ ラブライブ! μ's 3rd Anniversary LoveLive! 2013 開催 @パシフィコ横浜 国立大ホール
11月	6thシングル「Music S.T.A.R.T!!!」発売

アイドルプロジェクト『ラブライブ!』

さまざまなメディアを巻き込んでいまなお成長中!!

(TVアニメシリーズ)

メンバーたちが丸となって夢を叶えていく物語が描かれています。



(完全新作劇場版)

最終興行収入28.6億という記録を打ち立て、話題を集めています。



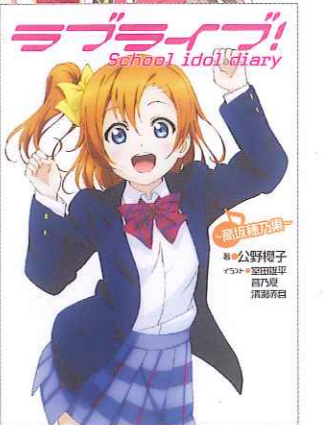
(アニメーション PV (DVD&BD) 付音楽 CD)

作中に登場するスクールアイドルグループが歌う楽曲をアニメーション PV(DVD&BD) 付音楽CDとして発売。楽曲の多さも魅力のひとつです。



(ノベル・コミック)

ノベルやコミックも数多く出版され、こちらも高い人気を集めています。



2014年	
2月	ワンマンライブ ラブライブ! μ's →NEXT LoveLive! 2014 ~ENDLESS PARADE~ 開催 @さいたまスーパーアリーナ
4月	TVアニメ2期がスタート
4月	ラブライブ! 関連音楽商品の出荷数が累計100万枚を突破
4月	「ラブライブ! School idol diary」のコミック連載がスタート
6月	ラブライブ! 関連書籍の出荷数が累計100万部を突破
8月	プレイステーションVita用ソフト「ラブライブ! School idol paradise」発売
2015年	
1月	ワンマンライブ ラブライブ! μ's Go→Go! LoveLive! 2015 ~Dream Sensation!~ 2DAYS開催 @さいたまスーパーアリーナ(スタジアムモード)
5月	ベストアルバム「μ's Best Album Best Live! Collection II」発売
5月	全国10か所のイベントツアー「μ's Fan Meeting Tour 2015 ~あなたの街でラブライブ!~」開催スタート
6月	完全新作劇場版「ラブライブ! The School Idol Movie」全国ロードショー

2016年	
6月	ラブライブ! 関連書籍の出荷数が累計200万部を突破
12月	第66回NHK紅白歌合戦にμ'sが出演
1月	NHK Eテレにて「ラブライブ!」TVアニメ1期放送スタート
1月	全国の映画館で「ラブライブ!」スペシャル上映スタート
1月	中国・上海で「μ's Fan Meeting in 上海」開催
3月	Fian!シングル「MOMENT RING」発売
3月	台湾・台北で「μ's Fan Meeting in 台北」開催
3月	ワンマンライブ ラブライブ! μ's Final LoveLive! ~μ'sic Forever♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪~ 開催 @東京ドーム

全世界で流行中の『ラブライブ！』

前ページで紹介させていただいた『ラブライブ！』のメンバーと楽曲が登場するスマートフォン用音楽ゲーム、『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル』（以下、『スクフェス』）も『ラブライブ！』を代表する展開のひとつとなっています。楽曲のリズムに合わせて画面をタップして遊ぶ音楽ゲームで、総ユーザー数は日本国内で1500万人、全世界では2500万人以上を突破するなど、類を見ない人気を博しています。また、スマートフォンゲームながら、会場を利用して行うオフラインイベントも多数開催され、多くの『ラブライブ！』ファンが参加し、賑わいを集めています。



全世界で2500万人が プレイする人気ゲーム

*『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル』の歩みとユーザー数

2013年	
9月	ユーザー数100万人突破
2014年	
2月	ユーザー数200万人突破
5月	ユーザー数300万人突破
8月	ユーザー数400万人突破
10月	ユーザー数500万人突破
12月	ユーザー数600万人突破
12月	全世界でユーザー数1000万人突破

2015年	
1月	ユーザー数700万人突破
2月	ユーザー数800万人突破
4月	ユーザー数900万人突破
5月	全世界でユーザー数1500万人突破
6月	ユーザー数1000万人突破
7月	ユーザー数1100万人突破

『スクールアイドルフェスティバル』

各種イベントでは『ラブライブ！』ファンが多数集結!!

『スクフェス』では、ユーザーが腕前を競い合うゲーム大会や、ユーザーへの感謝祭などのイベントも多数開催。『ラブライブ！』を取り巻く環境にはイベントへの熱量の高いユーザーが多く、ライブイベントはもちろん、各種オフラインイベントへの参加者の多さも特徴的です。



（ 全国大会 ）

ユーザーが『スクフェス』の腕前を競い合うゲーム大会も開催されています。ユーザーの交流とゲームのプレイモチベーションアップの一助となっています。



（ 東京ゲームショウ ）

毎年開催される東京ゲームショウにもブースを出展し、多くの来場者が参加しました。既存ゲームユーザーだけでなく『スクフェス』以外のゲームファンへのアピールも行っています。



（ スクフェス感謝祭 スクフェス全国大会&ミニ感謝祭 ）

ユーザー同士の交流などが楽しめるイベントです。各地で開催し、多くの参加者を集めています。



2016年	
9月	ユーザー数1200万人突破
9月	全世界でユーザー数2000万人突破
11月	ユーザー数1300万人突破

2016年	
1月	ユーザー数1400万人突破
3月	ユーザー数1500万人突破
3月	全世界でユーザー数2500万人突破

そんな『スクフェス』がアーケードにも登場します!!

全『ラブライブ!』ファンが集まりたくなる

全世界でプレイされている『スクフェス』が、新しい要素を多数搭載してアーケードゲームとなって登場します。アーケード版でしか楽しめない操作性のゲームシステムであることに加え、『ラブライブ!』ユーザーがゲームセンターに集まりたくなる仕組みで、『ラブライブ!』ファンはもちろん、そこから得られる体験を通して、いままでいなかった層のゲームプレイヤーの獲得を目指していきます。

ラブライブ! スクフェス after School ACTIVITY



空間+ゲーム体験をお届け!!



新規アーケードユーザーの獲得と

スクウェア・エニックスが手掛ける最新アーケードゲーム『ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル ~after school ACTIVITY~』では、本ページにあるようなコンセプトをもとに開発を進めております。本作のリリースを経て新しいアーケードゲームユーザーを獲得し、さらに店舗へのリピート率を高める施策によって、多くのユーザーが店舗に集まりたいくなるようなタイトルにしていきたいです。

『ラブライブ!』ファンの新規ユーザーを店舗に呼び込みます

現在も数多くのファン層を抱える『ラブライブ!』というコンテンツからのユーザー獲得を目指し、いままでにいなかった層のプレイヤーをアーケード市場に呼び込んでいきます。『ラブライブ!』には老若男女問わずファン

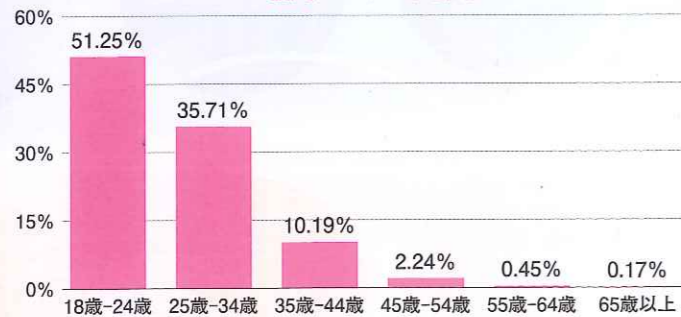
がありますが、若い世代のユーザーや女性ユーザーの数が多くも特徴です。『ラブライブ!』が持つコンテンツパワーと本作の新しいゲームシステムで、これまでにない面白い遊びをユーザーに提供していきます。

『ラブライブ!』ユーザーへの新しい体験の提供

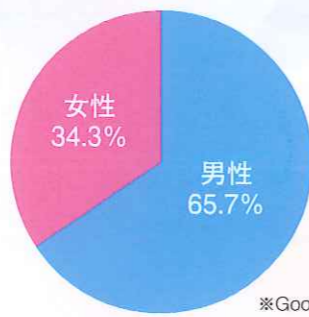


本作でテーマになっているのは、『ラブライブ!』ユーザーへの新しい“体験”の提供です。本製品が店舗に設置されることで“同じ趣味の仲間が集まる場所”ができ、“同じ趣味を持つ仲間”がつながり、運営施策を通して“共通の目的”を持つことで、劇中でメンバーたちが味わったものと同じ体験を提供いたします。現在も数多くのファン層を抱える『ラブライブ!』ファンたちが、店舗に集まりたいくなるような“体験”を本作では楽しむことができます。

「スクフェスAC公式サイト」訪問ユーザー年齢比



「スクフェスAC公式サイト」訪問ユーザー男女比



※Google Analytics「スクフェスAC公式サイト」より

スマホ版『ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル』とは異なるゲーム体験



●スマートフォン版にはなかった譜面

本作では、説明がなくても直感的に楽しめるゲーム内容に加えて、アーケード版ならではの要素を楽しむことができます。専用筐体による実ボタン操作で遊ぶゲームシステムに加えて、遊べる曲中の譜面はアーケード版向けに一新。また、3Dグラフィックのメンバーたちのここでしか観ることができないダンスの存在も、本作オリジナルの魅力です。



●美しいグラフィックによるダンスシーン

店舗への定着を目指す仕組み

同じ趣味の仲間とつながる仕組みを提供します

『ラブライブ!』ファンたちをアーケードに呼び込むことに加えて、本作ではユーザー同士がつながりを持つ仕組みを提供していきます。本作をプレイすることによってユーザーが新しい仲間(コミュニティー)を

店舗に持つことによって、より店舗に集まりたいくなるようなゲームを目指していきます。新しいゲーム内容と体験、仲間とつながる仕組みによって、アーケードのさらなる盛り上げを行っていきます。

カードを交換することで生まれる交流

本作では、センター筐体で各種カードを入手して印刷し、コレクションすることができます。また、プレイの結果が保存されたプロフィールカードを作成することも可能です。このカードをユーザー同士で交換する楽しみも、本作ならではの魅力となっています。ひとりで遊ぶことはもちろん、より大勢の仲間を作ることで、店舗に集まりたいくなる仕組みを提供していくことも本作の施策のひとつです。



自分だけの
プロフィールカードを
印刷して交換!



3人ひと組でもプレイできるシステム

本作の楽曲はひとりでプレイする以外にも、最大3人のプレイヤーと協力してプレイすることも可能です。3人で協力して楽曲をプレイすると、たくさんの“スキル”を発動できるほか、協力プレイでしかできないコンボ数を稼ぐなどといった新しい遊びがあります。まさに、μ'sメンバーたちのような“協力する体験”を、『ラブライブ!』ファンへとお届けしていきます。



ユーザーの目標となるゲーム大会の開催

スマホ版「スクフェス」でも開催しているゲーム大会も、本作でも開催していきます。このゲーム大会に向けて仲間同士が集まって練習を行ってもらうことで、コミュニティーのさらなる活性化を目指すとともに、ユーザーが仲間と一緒に叶えるための夢(目的)を提供します。もちろん、ゲーム大会に出場するために練習をするというゲームのプレイ促進の効果も目指していきます。



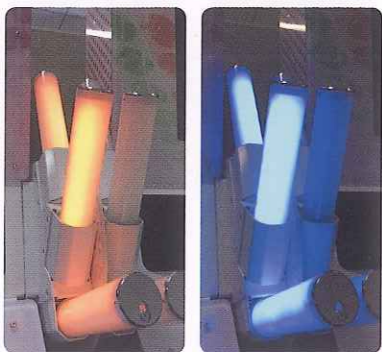
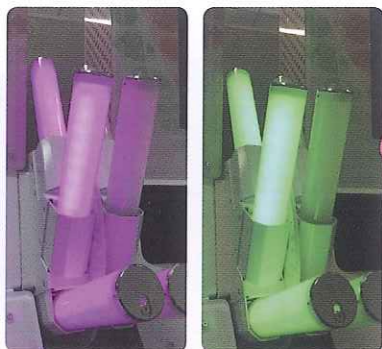
専用筐体で『ラブライブ!』

サテライト筐体の内容

サテライト筐体では、リズムアクションゲームをプレイできます。楽曲を演奏するボタンは計9つ。ゲームをプレイするたびに入手できるカードを集めることで楽曲を増やしたり、ライブ中に発動できる“スキル”をカスタマイズするなどのやり込み要素も楽しむことができます。

サイリウムの光で“ライブ感”を演出

筐体の側面に設置されたサイリウム風の照明は、楽曲の演奏時に計9色に点灯してライブ会場と同じ“ライブ感”を演出します。歌唱中のメンバーによって点灯するカラーが変化するという特徴があります。店舗内でのアピール度もバツグンです。



画面上部ではライブ中の映像が流れる

筐体の画面上部には、現在その筐体でプレイされている楽曲と同じ映像が流れる仕組みになっています。プレイしていない人は、この画面をみてライブ映像を楽しむことができます。また、サイリウムの点灯する仕組みと併せて、本作の存在をアピールすることができます。



音楽ゲームユーザーも満足できるゲーム内容

演奏中には、画面に流れる譜面に合わせて計9つのボタンを押してプレイします。スマートフォン版「スクフェス」にはなかった複数同時押し操作なども登場しているので、いままでのプレイヤーも新鮮な感覚でゲームをプレイできます。



プロフィールカードを読み込ませてプレイ

プレイ画面の下部にはQRコードリーダーが搭載され、センター筐体で印刷したプロフィールカードを読み込ませることができます。他のプレイヤーとカードを交換して読み込ませれば、そのプレイヤーのスキルを借りて擬似的な協力プレイも行えます。



ファンも納得のゲーム体験

センター筐体の内容

センター筐体では、タッチパネルでの操作で様々な機能が利用できます。ゲーム内で使用できるカードは、このセンター筐体で購入することも可能です。また、ここで手に入れたプロフィールカードも、印刷してコレクションすることができます。



カードのみを購入する機能

サテライト筐体で1プレイごとに手に入るデジタルカードを集めると、ライブにセットできるスキルに加え、衣装と楽曲を増やすことができます。センター筐体では、このカードのみを購入し印刷する機能が搭載されています。



- **メンバーカード**
集めることで、メンバーの身につける衣装や、プレイできる楽曲が増えていきます。
- **スキルカード**
ライブに持ち込むことができるスキルが書かれています。最大で3つまでスキルを設定できます。
- **プロフィールカード**
プレイ履歴を保存してQRコードにできるカードです。レイアウトをカスタマイズすることも可能。

プロフィールカードを制作して印刷

センター筐体では、自分のゲームプレイ履歴をプロフィールカードとして印刷できます。プロフィールカードには自分のプレイ履歴が保存されています。サテライト筐体で読み込ませると、プレイ履歴にそってスキルを発動してくれたりといった効果を発揮します。



アーケード版描き下ろしイラストが多数! コレクションしよう!!



*ゲーム1プレイの流れ

●プレイする楽曲を選択



クレジットを投入したら、自分が演奏できる楽曲を選択。演奏できる楽曲はプレイに応じて開放されるほか、メンバーカードをゲットすると増えていきます。

●ライブの準備



演奏する楽曲を決めたら、ライブの準備を行います。メンバーの衣装を選択できるほか、ライブ中に発動できるスキルを最大で3つまでセットできます。

●楽曲を演奏しよう



ライブの準備が完了したら、いよいよライブの開催! 画面の中央から外側に流れてくるリズムアイコンに合わせてタイミングよくボタンを押していきます。

●プレイ後にはデジタルカードをゲット!



1プレイが終了したら、ランダムでスキルカードやメンバーカードが入手できます。手に入れたデジタルカードは、次のライブの準備画面でセット可能。

ファンおなじみの楽曲&衣装に



Mermaid festa
vol.1



sweet&
sweet holiday



僕らは今のなかで



ラブノベルス



Music
S.T.A.R.T!!



知らないLove*
教えてLove



アーケード版オリジナルの衣装も

3Dで表現された各メンバーの衣装は続々増加!!

ゲーム中でメンバーが着る衣装は、TVアニメに登場したものはもちろん、スマホ版「スクフェス」のものや、アーケード版オリジナルのものも続々と登場予定です。これらの衣装は、ゲームをプレイしてその衣装を着たメンバーカードをゲーム内で入手すれば自分のものにできます。



●TVアニメ登場衣装

●スマホ版「スクフェス」登場衣装



アーケード版「スクフェス」
オリジナル衣装も登場!!

稼働後の運営計画

『ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ～after school ACTIVITY～』運営施策



運営はスクウェア・エニックスのアーケードスタッフが担当
ゲームの稼働後も様々な運営施策を実施してゲームを盛り上げます!!

★月1回のバージョンアップ

ゲームのバージョンアップは毎月必ず実施!
バージョンアップでは、楽曲や衣装などの様々な要素を追加してユーザーを飽きさせません!

★グッズ交換キャンペーン

ゲームをプレイすることで、魅力的な『ラブライブ!』グッズをゲットできるキャンペーンも定期的開催予定。
本作のユーザーだけでなく、まだ本作をプレイしていない『ラブライブ!』ファンにもアピールしていきます。

★店舗大会&全国大会

ゲームの腕前を競い合うゲーム大会も定期的実施して
ユーザーのプレイモチベーションアップを目指します。

★スマホ版『スクフェス』との連動企画

スマホ版とアーケード版との連動企画も実施予定です。
数多くのスマホ版のユーザーが興味を持つような企画を実施し、さらなるプレイヤー増加を狙います。

筐体仕様

●センター筐体

- サイズ…………… W: 1155mm(※1) /
D: 615mm / H: 2215mm(※2)
- 重量…………… 130kg
- 消費電力………… 280W
- 最大電流………… 3A

●サテライト筐体

- サイズ…………… W: 895mm /
D: 650mm / H: 2205mm(※3)
- 重量…………… 130kg
- 消費電力………… 250w
- 最大電流………… 3A

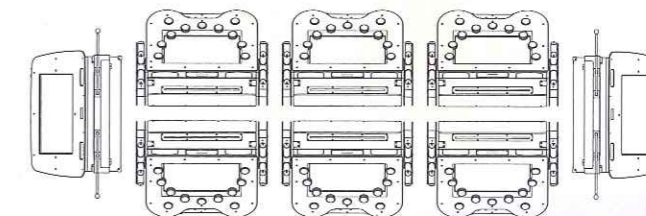
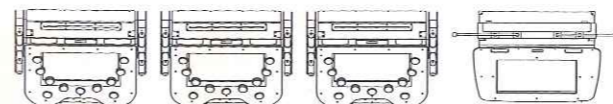
(※1) フラッグ取外し時 W: 865mm
(※2) ポスターフレーム取外し時 H: 1430mm
(※3) POP取外し時 H: 1850mm
※上記はロケテスト時の数値です。



●筐体フロアレイアウト例

■パターン1 W: 4350mm × D1300mm

■パターン2 W: 5300mm × D2400mm



■パターン3 W: 3350mm × D1300mm

