非公式ファンブック ／ ファン制作

ゆうあ どろっぷ



SEASON 3「ドパライブ!!」対応

完全攻略ガイド

落として、つないで、会場ぜんぶ沸かせ!!

v3.1.1 対応　2026年10月13日 制作

RAY・内山結愛さんの公式刊行物ではありません

非公式・非営利の
ファンゲームの攻略本です

INTRO このあそびについて

ようこそ、ドパライブ!!へ

「ゆうあどろっぷ」は、推しを落として、同じ推しどうしをくっつけて大きくしていく、落ちものパズルのファンゲームです。シーズン3「ドパライブ!!」では、ステージがライブ会場になり、アンコールや会場LVで、スコアがどんどん大きくなります。

はじめて遊ぶ人から、もっと高いスコアややりこみをめざす人までに向けて、遊び方の基本、画面の見方、スコアのしくみ、やりこみ要素を、実際のゲーム画面と図でまとめました。

この本の読み方

POINT
覚えておくと得をする、だいじなポイント。

注意
まちがえやすいこと、知らないと損をすること。

攻略コラム
数字のしくみから考えた、上達のための考え方。

ログインで広がる
Google でログインしたときに使える機能。

数字と言葉について

本に出てくる点数・倍率・条件は、ゲームの v3.1.1（制作に使ったソースコード 1f43525）の中身を確かめて書いています。ゲームの更新や運営の判断で変わることがあります（物販ブースの値段やミッションの中身など）。

事実と、そこから考えた「おすすめ」は書き分けています。**「おすすめ」「〜と考えられる」は、必ずうまくいく方法ではありません**。いろいろ試してみてください。

盤面に落とすピースは「**推し**」、衣装を集める図鑑は「**推しずかん**」。推しの段階は画面と同じく **Lv.1〜Lv.10・MAX** と書きます。

非公式です
この本は、内山結愛さんと RAY を応援するファンが個人で作った、非公式・非営利のファンゲームの攻略本です。RAY・内山結愛さん・所属事務所など、公式とは一切関係ありません。公式の刊行物ではありません。

CONTENTS もくじ

もくじ

第1章　はじめての公演 …… 4

トップ画面の見方 …… 5
操作のきほん …… 6
スマホをふって揺らす …… 7
ゲーム画面の見方 …… 8
合体と推しの 11 段階 …… 9
ピンチと終演 …… 10
公演記録チケット …… 11
設定と遊びやすさ …… 12

第2章　スコアアップ攻略 …… 13

スコアの計算式 …… 14
コンボをつなぐ …… 15
連鎖をおこす …… 16
VOLTAGE をためてアンコール …… 17
アンコール中の動き方 …… 18
はなまる100点と SHOEGAZE MODE …… 19
会場LV をあげる …… 20
MAX JACKPOT!! …… 21
ボーナスいろいろ …… 22
高得点への道すじ …… 23
ピンチを防ぐ盤面づくり …… 24
置き方くらべ …… 25

第3章　推しと推しずかん …… 26

5 人の推し …… 27
推しずかんのしくみ …… 28
衣装コレクション一覧① …… 29
衣装コレクション一覧② …… 30

第4章　やりこみ …… 31

ゲストとログインのちがい …… 32
アイコンを変える …… 33
ユップのかせぎ方 …… 34
来場スタンプとゆあチケ …… 35
デイリーミッション …… 36
物販ブース …… 37
物販ブース② …… 38
物販ブース③・もちもの …… 39
トロフィーと称号 …… 40
トロフィー一覧（累計） …… 41
ランキング …… 42
本日公演（ライブの日） …… 43

数字の早見表 …… 44

用語集 …… 45

さくいん …… 46

この本について（奥付） …… 47

CHAPTER

01



はじめての公演

トップ画面から開演して、推しを落として、合体させて、終演まで。
まずは 1 回の「公演」の流れと、画面の見方を覚えよう。

- ★ トップ画面の見方
- ★ 操作のきほん（ふわっと・ストン!）
- ★ ゲーム画面の見方
- ★ 合体と推しの 11 段階
- ★ 終演と公演記録チケット



トップ画面の見方

トップ画面は、公演のスタート地点。大きな「開演する!!」を押すと、すぐに公演がはじまります。



1. **非公式ファンゲームの札**　どの画面にも出ている目印。
2. **設定**　演出の強さ・画面ゆれ・音など。（p.12）
3. **お知らせ**　更新情報。新しいものがあるとピンクの点。
4. **来場スタンプ**　1日1回のスタンプカード。
5. **開演する!!**　押すと公演スタート。
6. **プレイヤーの記録**　アイコン（押すと変えられる。p.33）・シーズンベスト・累計ユップ・最高会場。ログイン中だけ。
7. **おさいふ**　ユップとゆあチケの残高。
8. **ミッション**　きょうのデイリーミッション。
9. **推しをえらぶ**　遊ぶ推しをえらぶ。推しずかんもここ。
10. **ランキング**　シーズン・今週・殿堂。
11. **トロフィー**　獲得したトロフィーと称号。
12. **あそびかた**　5枚のカードで遊び方をおさらい。

ログインで広がる

6〜8 と、11 の獲得数は、Google でログインしたときに出ます。ログインしなくても公演は遊べますが、スコアはランキングに記録されません（くわしくは第4章）。

操作のきほん

操作は「指を置いて、はなす」だけ。はなした場所の真上から、推しが落ちていきます。

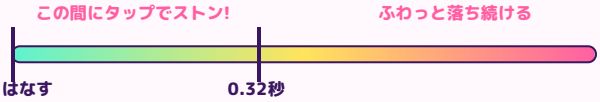
1	2	3
指を置く	**動かしてねらう**	**はなす**
盤面か、その下の観客席のどこでも。落ちる場所の予測（ゴースト）が出る	指を左右に動かすと、落とす位置がついてくる	はなした位置に落ちる。タップでもドラッグでも同じ

ねらっている推しの最初にぶつかる相手が同じレベルだと、予測に「ぴったり♡」と出ます。**盤面の下の観客席**で操作すると、指で盤面がかくれません。横の位置は真上の盤面と同じで、盤面の外は端に寄ります。

ふわっと と ストン!

落とした推しは、まず**ふわっとゆっくり**落ちます。何かに触れたところから、ふつうに転がります。

はなしてから **0.32** 秒以内に、もう一回**タップ**すると**「ストン!」**と一気に落ちます。2回目のタップは盤面か観客席のどこでもかまいません。



タップの判定は「押してから 0.2 秒以内・指の動き 8px 以内」。ストン!のタップは、新しい推しを落としません。



つぎの推しを落とせるまで

1つ落としてから、つぎを落とせるまで **0.9** 秒（アンコール中と SHOEGAZE 中は **0.5** 秒）。待ち時間の残りが 0.25 秒以内のときにはなした操作は、取っておかれて、待ち時間が終わった瞬間に落ちます。それより早い操作は使われません。

攻略コラム

ストン!は待ち時間を短くしません。早く着地させたいとき（ころがる前に位置を決めたいとき）に使う操作だと考えましょう。

こまったらふって揺らす

スマホを横にふると、盤面の推しがちょっとだけゆれます。あと少しでくっつかない…というときのお助け機能です。

ゆれるのは、すでに盤面にいる推しだけ（ふわっと落ちている途中の推しはゆれません）。



使える回数

1. 1 回ふったら、つぎは **1.5 秒**以上あける
2. 10 秒の間に使えるのは **4 回**まで。続けるほど弱くなる（半分ずつ）
3. 推しを落とすか合体が起きるまでに **4 回**まで

iPhone では、ゲーム画面で最初にタップして指をはなしたときに、動きへのアクセスの許可を聞かれます（「許可」で使えるようになります）。「設定」の『ふって揺らす』で OFF にもできます（設定のなかで、ルールにかかわるのはこれだけ）。

注意

ゆれは小さめです。ふるだけで合体させる道具ではなく、すき間をちょっとつめるくらいの気持ちで使いましょう。

ポーズ（一時停止）

画面左上の ⏸ を押すとポーズ。アプリやタブを裏に回したときも、自動でポーズになります。

ポーズ中は、コンボの時間・アンコールの時間・ピンチの時間もすべて止まります。メニューは「再開」「設定」「ここで終演する」の 3 つです。



ゲーム画面の見方

上の 2 段（HUD）に、いまのスコアとチャンスの合図が集まっています。合体のたびに、ここがどう変わるかを見るのが上達の近道です。



1. **ポーズ**　一時停止。「ここで終演する」もここから。
2. **SCORE**　いまのスコア。
3. **ユップ**　この公演でかせいだユップ。
4. **会場LV**　いまの会場。上がるほどスコアの倍率が大きい。
5. **VOLTAGE**　合体でたまるゲージ。満タンで「アンコール!!」。
6. **NEXT**　次に落とす推し。金のリングと「キラ!」はキラ推し。
7. **COMBO**　合体をつなげた数。「あと〇!」「つなげて!」も出る。
8. **倍率**　いまの合体にかかる倍率。
9. **デンジャーライン**　盤面の上のふちの近くにある線。ここより上に推しがはみ出したままだと「ピンチ!!」。

POINT

VOLTAGE が 85% をこえると、ゲージに「アンコールまであと少し!」と出ます。
COMBO のリングは、次の倍率まであと 2 回以下で「あと〇!」、つなげられる時間が残り 0.8 秒をきると「つなげて!」に変わります。

合体と推しの11段階

同じレベルの推しどうしがくっつくと、合体して 1 つ上のレベルになります。衣装もレベルごとに変わります（衣装チェンジ）。



ゆうあの衣装。MAX はゲームの中で見てのお楽しみ。

レベル	大きさ（直径）	NEXT に出る？	作ったときの基本点
Lv.1	30	出る	—（落とすだけ）
Lv.2	38	出る	1,000
Lv.3	48	出る	2,000
Lv.4	60	出る（アンコール中・SHOEGAZE 中は出ない）	4,000
Lv.5	74	会場LV5 以上のふだんの時間だけ	8,000
Lv.6	92	合体でだけできる	15,000
Lv.7	112	合体でだけできる	30,000
Lv.8	136	合体でだけできる	60,000
Lv.9	164	合体でだけできる	120,000
Lv.10	208	合体でだけできる	240,000
MAX	—	Lv.10＋Lv.10 の MAX JACKPOT!! でだけ	480,000＋ボーナス

POINT

Lv.10 どうしが合体すると **MAX** になり、「MAX JACKPOT!!」。MAX は盤面に残らず消えます（p.**21**）。

知っておこう

どの推しをえらんでも、ルールや強さは同じ。変わるのは見た目と、推しずかんに登録される推しです。

NEXT（次に落とす推し）に見えるのは 1 つだけですが、ゲームはその次の分まで先に決めています。そのため、アンコールや会場LV が変わった直後の 2 つは、変わる前の出方で選ばれた推しです。

1-5 はじめての公演

ピンチと終演

公演に時間制限はありません。盤面があふれて「ピンチ!!」が続くか、自分で終演を選ぶと、公演が終わります。



ピンチ!! から 2.5 秒

推しのてっぺんが、盤面の上のデンジャーラインより上に出ていると「ピンチ!!」。その状態が **2.5** 秒続くと終演です。1.2 秒をこえると、カウントダウンの輪が出ます。

ラインより上の推しが 1 体もいなくなれば、時間は 0 にもどります。

ピンチに数えないもの

1. ふわっと落ちている途中の推し
2. はじめて着地してから 1 秒以内の推し

アンコール中も、ピンチの判定は同じです（無敵の時間はありません）。

自分で終演する

ポーズのメニューの「ここで終演する」を押して確認すると、そこで終演します。ログイン中は「（記録されます）」と書かれていて、スコアがランキングに記録されます。

精算タイム

終演の瞬間、盤面に残っている推しが 1 体ずつ精算され、点数になります。どちらの終わり方でも同じです。



精算の点 ＝ 推しのレベルの点 × 会場の倍率

（レベルの点は Lv.1 が 500、Lv.2 以上は合体の基本点と同じ。1 体ごとにユップも +1）

公演記録チケット

終演の幕が下りると、その公演の記録が「公演記録チケット」になって出てきます。





1. **内訳**　合体・コンボ・連鎖・アンコール・会場・キラ・はじめて・MAX JACKPOT・終演精算の分け前
2. **TOTAL**　この公演のスコア
3. **自己ベスト更新!!**　ベストをこえたら（NEW RECORD!!）
4. **100点満点!!**　はなまる100点を取った回数
5. **ユップ**　この公演でかせいだユップ
6. **ずかん**　新しく登録した衣装（NEW +n）
7. **次のトロフィー**　あと少しのトロフィーと進み具合
8. **ミッション達成!**　その場の「受け取る」か、トップの「ミッション」から受け取れる
9. **NEW のトロフィー**　この公演で取れたトロフィー
10. **記録**　最大コンボ・最大連鎖・アンコール回数・最高会場・プレイ時間など

ログインしていないときは、ランキングには載らず、「このスコアは シーズン3 ○位相当!」という目安が出ます。チケットの下には「もう一回!!」「シェア画像をつくる」「ランキング」「ホーム」のボタンがあります。

設定と遊びやすさ



トップの歯車か、ポーズの「設定」から開きます。

項目	えらべるもの
演出	フル／控えめ。**見た目だけ**の違いで、点数やルールは同じ
画面ゆれ	ON／OFF（控えめのときはゆれない）
振動	ON／OFF（対応している端末だけ。音オフ中と演出控えめ中は振動しない）
ふって揺らす	ON／OFF。**OFF だとふって揺らすが使えない**
音	ぜんぶ／BGMオフ／オフ

目にやさしく

点滅や激しい演出が苦手なときは「演出 控えめ」に。スマホで「視差効果を減らす」を ON にしていると、はじめから控えめになります。

ひと休み

その日の公演が合わせて 60 分をこえると、チケットに 1 回だけ「いっぱい遊んだね! ひと休みしよう」と出ます。

CHAPTER

02



スコアアップ攻略

点数は「かけ算」で大きくなる。
コンボ・連鎖・アンコール・会場LV・MAX JACKPOT。
倍率のしくみを知ると、ねらいどころが見えてくる。

- ★ スコアの計算式
- ★ コンボと連鎖
- ★ VOLTAGE とアンコール
- ★ はなまる100点と SHOEGAZE MODE
- ★ 会場LV と MAX JACKPOT!!
- ★ 高得点への道すじ・置き方くらべ



スコアの計算式

合体 1 回の点数は、「できた推しの基本点」に、5 つの倍率をかけ算したもの。倍率の上限は ×100 です。

基本点 × コンボ × 連鎖 × 場面 × 会場 × キラ

5 つの倍率をかけた値は ×100 で止まる（それより大きくならない）

倍率	決まりかた	大きさ
コンボ	合体を 2.5 秒以内につないだ数	×1.0〜×4.0
連鎖	できたての推しが続けて合体した深さ	×1.0〜×5.0
場面	ふだん／アンコール中／SHOEGAZE 中	×1／×2／×3
会場	会場LV（ライブハウス〜ギャラクシー★）	×1.0〜×5.0
キラ	キラ推しが入った合体	×2

計算してみよう

例

アンコール中（×2）、会場LV4 スタジアム（×2.0）で、COMBO 23（×2.0）、2 連鎖（×1.5）のときに **Lv.6**（基本点 15,000）を作った。

倍率 ＝ 2.0 × 1.5 × 2 × 2.0 ＝ **12** → 15,000 × 12 ＝ **180,000 点**

POINT

倍率は「足し算」ではなく「かけ算」。どれか 1 つを上げるだけでも、ほかの倍率と合わさって大きく効きます。基本点もレベルが 1 つ上がるごとに約 2 倍になります。

内訳の「コンボボーナス」「連鎖ボーナス」などは、基本点にそれぞれの倍率を順にかけて増えた分です（p.**11**）。

2-2 スコアアップ攻略

コンボをつなぐ

合体と合体の間が 2.5 秒以内なら、COMBO が 1 ずつ増えます。



1. 推しを落としただけでは**切れない**。切れるのは 2.5 秒合体がないときだけ
2. アンコールや SHOEGAZE に入っても**切れない**
3. ポーズ中と、大きな合体の一瞬の止まり（ヒットストップ）の間は、時間も止まる

COMBO	倍率	COMBO	倍率
1〜4	×1.0	30〜49	×2.5
5〜9	×1.2	50〜99	×3.0
10〜19	×1.5	100〜	**×4.0**
20〜29	×2.0		

POINT

COMBO のリングの「**あと○!**」は、次の倍率（5・10・20・30・50・100）まで残り 2 回以下の合図。「**つなげて!**」は、つなげられる時間が残り 0.8 秒の合図です。見えたら、すぐにくっつきそうな場所へ落としましょう。

攻略コラム

コンボは「合体のリズム」。大きな合体をねらって時間をかけるより、小さな合体をとぎれずに起こし続けるほうが、倍率を高く保てると考えられます。盤面のあちこちに「あと 1 つでくっつく」ペアを残しておくのがコツです。

10・20・30・50・75・100（以降 50 ごと）コンボの合体は、画面に大きな数字が出ます。ふだんの時間なら VOLTAGE も +25 されます。

連鎖をおこす

合体でできたばかり（1.5 秒以内）の推しが、すぐ次の合体に使われると、連鎖がのびます。

1連鎖
Lv.3 ＋ Lv.3
落とした推しどうしの合体 → Lv.4 ができる

▶

2連鎖
Lv.4 ＋ Lv.4
できたての Lv.4 が、となりの Lv.4 に 1.5 秒以内にくっつく

▶

3連鎖
Lv.5 ＋ Lv.5
さらに、できたての Lv.5 がとなりの Lv.5 に

連鎖	1連鎖	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖〜
倍率	×1.0	×1.5	×2.0	×3.0	**×5.0**

● 階段に並べる

レベルが 1 段ずつちがう推しを「Lv.3・Lv.4・Lv.5…」の順に近くへ並べておき、はしの Lv.3 に Lv.3 を落とすと、できた Lv.4 がとなりの Lv.4 に、できた Lv.5 がとなりの Lv.5 に…と次々につながりやすくなると考えられます（図は p.**25**）。

合体でできた推しは、2 体のまんなかに生まれます。くっつけたい相手の近くで合体させるのがコツです。

● 連鎖のごほうび

倍率のほかに、3 連鎖以上の合体はユップも **+5**。画面には『2連鎖!』『3連鎖!!』『4連鎖!!!』と出ます。

連鎖の数は、合体のたびにレベルが 1 つ上がるので、多くても 10 まで。

注意

『ナイス!』『グッド!!』『最高!!』『神ドロップ!!』の言葉は、できたレベルと連鎖の深さで決まる**演出**です（大きな数字が出るコンボの合体と、アンコール・SHOEGAZE 中は 1 段上がることがあります）。言葉そのものは点数を変えません。

VOLTAGEをためて

ふだんの時間の合体で VOLTAGE がたまり、満タンになった瞬間に「アンコール!!」がはじまります。



満タンに必要な量

1 回目は 600。2 回目からは 1,250・1,500・1,750…と 250 ずつ増え、3,000 で止まります。

減るとき

合体が **5 秒**ないと、1 秒に 20 ずつ減ります。

合体 1 回でたまる量

できた推し	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7	Lv.8	Lv.9	Lv.10
1連鎖	16	22	28	34	40	46	52	58	64
2連鎖	24	33	42	51	60	69	78	87	96
3連鎖	32	44	56	68	80	92	104	116	128

4 連鎖は ×2.5、5 連鎖は ×3、6 連鎖は ×3.5…と、連鎖が 1 つ深くなるごとに ×0.5 ずつ増えます（1 回に最大 250 まで）。10・20・30・50・75・100 コンボの合体はさらに +25。アンコール中と SHOEGAZE 中はたまりません。

POINT

大きいレベルを作る合体、深い連鎖ほど、たくさんたまります。1 回目のアンコールは 600 と軽めなので、序盤から合体を重ねていけば早めにやってきます。

もう 1 つの入り方

ふだんの時間に MAX JACKPOT!! を出すと、ゲージに関係なく 2 秒後にアンコールがはじまります（p.21）。

アンコール中の動き方



アンコール中は、スコアが ×2。合体 1 回が答案用紙の「1 問正解」になります。

1. **答案用紙**　正解 1 問 = 5 点。20 問で 100 点
2. **のこり時間**　ふつうは 12 秒から。合体 1 回ごとに +0.3 秒（16 秒まで）。MAX JACKPOT!! で始まると最初から 16 秒、アンコール中の MAX JACKPOT!! で +5 秒（p.21）

アンコール中のルール	
スコアの場面倍率	**×2**
つぎを落とせるまで	**0.5 秒**（ふだんは 0.9 秒）
出てくる推し	Lv.1〜Lv.3 だけ
キラ推し	10 回に 1 回くらい
ユップ	合体の分が ×2

終わったときのごほうび

アンコール大成功!! = 20,000 × **正解の数** × **会場倍率**

正解の数は 20 をこえても数え続ける（表示は 100 点で止まる）

1. 正解 **12 問以上**で「よくできました」のスタンプ（ユップ +20）
2. アンコールが終わるたびに**会場LV +1**（ユップ +30）。ごほうびは上がる前の会場倍率で計算

攻略コラム

出てくるのは小さい推しだけで、待ち時間も 0.5 秒。**すばやく落として、小さい合体を数多く**起こすのが、点数・のこり時間・正解数のすべてにつながると考えられます。

はなまる100点と EXTRA STAGE



20 問正解で「PERFECT!!」。下に「EXTRA STAGE へ!!」



アンコールのあと、そのまま SHOEGAZE MODE へ

アンコール中に **20 問正解**すると、その場で「はなまる100点!!」（ユップ +50）。19 問目で「リーチ!! あと1問で100点!」と出ます。はなまるを取ったアンコールが終わると、EXTRA STAGE「SHOEGAZE MODE」に入ります。

SHOEGAZE MODE	
長さ	ふつうは **12 秒**（合体ではのびない。中で MAX JACKPOT!! を出すと 1 回だけ +4 秒）
スコアの場面倍率	**×3**（いちばん大きい）
出てくる推し・待ち時間	Lv.1〜Lv.3 だけ、0.5 秒。キラは 10 回に 1 回くらい。ユップは合体の分が ×3
終わったとき	「EXTRA STAGE CLEAR!!」 **500,000 × 会場倍率**、ユップ +50

注意

会場LV が上がるのは、アンコールが終わったときと MAX JACKPOT!! のとき。
SHOEGAZE MODE が終わったときには上がりません。

会場LVをあげる

アンコールを終えるたびに、会場がひとまわり大きくなります。会場の倍率は、その公演のこれからの点数のほとんどにかかります（はじめてボーナスにはかからず、JACKPOT ボーナスは ×3.0 まで）。



会場LV	会場	倍率	出てくる推し
1	ライブハウス	×1.0	Lv.1〜Lv.4
2	ホール	×1.2	Lv.1〜Lv.4
3	アリーナ	×1.5	Lv.1〜Lv.4
4	スタジアム	×2.0	Lv.1〜Lv.4
5	ドーム	×2.5	Lv.5 も出る『セトリ後半戦!!』
6	ギャラクシー★1	×3.0	同上
7〜13	ギャラクシー★2〜★8	×3.25〜×4.75	さらに大きめ『クライマックス!!』
14〜	ギャラクシー★9〜	**×5.0**（ここで止まる）	同上



会場LV が上がるとき

①アンコールの終わり、② MAX JACKPOT!! のとき（どちらも毎回）。上限はなく、倍率は LV14 の ×5.0 で止まります。ユップ +30。

注意

LV5 から「セトリ後半戦!!」、LV7 から「クライマックス!!」。大きめの推しが出て、盤面が早くうまります（p.**24**）。

2-8 スコアアップ攻略

MAX JACKPOT!!

いちばん大きい Lv.10 どうしを合体させると MAX になり、「MAX JACKPOT!!」。MAX は盤面から消えて、ボーナスが入ります。

480,000 × 倍率 ＋ ボーナス

ボーナス = 10,000,000 × 会場倍率（3.0 まで）× 場面倍率

ボーナスは 1,000 万〜9,000 万。会場倍率は 3.0（会場LV6 ギャラクシー★1）で止まります。





Lv.10 ＋ Lv.10 → MAX

場面ごとの効きめ

いつ出したか	起きること
ふだんの時間	2 秒後にアンコールがはじまる。長さは最初から 16 秒で、**はなまる100点がつく**（＝そのあと SHOEGAZE MODE へ）
アンコール中	1 問正解に数えて、のこり時間 +5 秒（1 回だけ）。はなまる100点がつく
SHOEGAZE 中	のこり時間 +4 秒（1 回だけ）。場面倍率 ×3 でボーナスもいちばん大きい

どの場面でも、**会場LV +1**、ユップ **+300**。

POINT

盤面に Lv.10 が 1 体以上と Lv.9 が 2 体以上あると「MAXチャンス!!」（ピンチ中は出ない）、Lv.10 が 2 体そろうと「あと1合体でJACKPOT!!」と予告が出ます。Lv.10 の絵は盤面の幅の半分より大きく見えますが、ぶつかる範囲は絵の約 84% なので、横に 2 体並べて置けます。

例

アンコール中（×2）、会場LV5（×2.5）、COMBO 12（×1.5）で JACKPOT：

480,000 × 7.5 ＋ 10,000,000 × 2.5 × 2 = **53,600,000 点**

ボーナスいろいろ

はじめてボーナス

その公演で、はじめて Lv.7 以上を作ったときのボーナス。倍率はかからず、1 公演に 1 回ずつ。画面には「はじめての Lv.〇!!」。

その公演ではじめて作った	Lv.7	Lv.8	Lv.9	Lv.10
はじめてボーナス（倍率なし）	50,000	150,000	500,000	1,500,000
ユップ	+10	+20	+30	+50

キラ推し



落とす推しが、ときどき金色にかがやく「キラ推し」になります（ふだん 30 回に 1 回、アンコール中と SHOEGAZE 中は 10 回に 1 回くらい）。NEXT に金のリングと「キラ!」が出たらキラ推しです。

キラ推しが入った合体は、スコア **×2**、ユップ **×3**。ただし**合体してできた推しはキラになりません。**

そのほか

こんなとき	点数	ユップ
終演精算（残った推し 1 体ごと）	レベルの点 × 会場倍率	+1
スコア 100万・500万・1000万・5000万・1億・3億・5億 突破	なし（お祝いだけ）	+10〜+200
カンスト!!（999,999,999 点）	そこで止まる。公演は続けられる	+1,000

2-10 スコアアップ攻略

高得点への道すじ

ここまでのしくみを 1 本の流れにすると、こうなります。点数を大きく伸ばすエンジンは「アンコールのくり返し」と考えられます。

STEP 1
合体で VOLTAGE
コンボをつなぎ、大きめの合体・連鎖でゲージをためる

▶

STEP 2
アンコール
小さい推しを、すばやく何度も合体。20 問ではなまる

▶

STEP 3
会場LV UP
終わるたびに会場倍率アップ。その公演の残り時間ぜんぶが得に

攻略コラム 1

会場倍率は、上げたあとの多くの得点に効く。合体・アンコール大成功・EXTRA STAGE CLEAR・終演精算まで、会場倍率がかかります（はじめてボーナスにはかからず、MAX JACKPOT!! のボーナスは ×3.0 まで）。早いうちにアンコールを重ねて会場 LV を上げるほど、その後の 1 回 1 回の合体が大きくなると考えられます。

攻略コラム 2

×100 の天井を意識する。終盤は、SHOEGAZE（×3）と会場LV8（×3.5）以上の会場倍率だけで ×10 をこえます。コンボと連鎖が少し重なると ×100 に届き、それ以上は倍率が増えても点数は増えません。そこから先は、大きいレベルを作る（基本点を上げる）ほうが効きます。

攻略コラム 3

MAX JACKPOT!! は流れを変える一手。ボーナスが大きいだけでなく、ふだんの時間に出せばアンコール・はなまる・SHOEGAZE までがセットでついてきます。Lv.10 が見えてきたら、もう 1 体を育てる場所を空けておきましょう。

合言葉

コンボは「とぎれさせない」。小さな合体もだいじに!

2-11 スコアアップ攻略

ピンチを防ぐ盤面づくり

どんなに倍率が高くても、盤面があふれたら終演。出てくる推しの大きさを知って、置き場所を考えましょう。

場面ごとの、出てくる推し

場面	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	キラ
会場LV1〜4	30%	30%	25%	15%	—	1/30
会場LV5〜6	26%	28%	24%	14%	8%	1/30
会場LV7〜	22%	26%	24%	16%	12%	1/30
アンコール中	45%	35%	20%	—	—	1/10
SHOEGAZE 中	50%	35%	15%	—	—	1/10

%は、落とす推し 1 回ごとの出やすさ。キラは、そのうちキラ推しになる割合。

知っておきたい 3 つのこと

1. **アンコールと SHOEGAZE は盤面が軽くなる**　小さい推しだけが出る
2. **会場LV5 からは重くなる**　Lv.5 も出てくる
3. **切り替わりの直後 2 回は前の出方**　ゲームは 2 つ先まで決めている

おすすめの考え方

- 大きい推しは、まとめて端や下のほうに寄せ、小さい推しを合わせる場所を空けておく
- ピンチ!! は 2.5 秒の猶予がある。あわてず、上に出た推しを合体で消せる場所に落とす
- あと少しの所は「ふって揺らす」も使う

注意

「おすすめの考え方」は、しくみから考えた一例です。必ずうまくいく方法ではありません。

置き方くらべ

同じくらいの推しの数でも、置き方で「次の一手」が変わります。

連鎖しやすい



詰まりやすい



説明のための図です（実際のプレイ画面ではありません）。推しの大きさは、ゲームの中の比率どおり。

左：ここに Lv.3 を落とすと

1. Lv.3 どうしで合体して Lv.4 に
2. できた Lv.4 がとなりの Lv.4 と合体（2 連鎖）
3. できた Lv.5 がとなりの Lv.5 と（3 連鎖）
4. できた Lv.6 がはしの Lv.6 と（4 連鎖）

右はしの Lv.2 どうしのような「あと 1 つでくっつくペア」は、コンボをつなぐ助けになります。

右：詰まりやすい理由

1. 小さい Lv.1 が大きい推しの下に**うまって**、相手を落とせない
2. 同じ Lv.6 が**はなれた場所**にあり、くっつけられない
3. 大きい推しが**まん中の上**に乗り、デンジャーラインに近づく

注意

推しはころがったり、はねたりするので、図のとおりに止まるとは限りません。並べ方の考え方として使ってください。

CHAPTER

03



推しと推しずかん

いっしょに公演する推しは 5 人。
合体で作った衣装は、推しずかんに登録されていく。
5 人 × 11 着、ぜんぶそろえられるかな。



★ 5 人の推し

★ 推しずかんのしくみ

★ 衣装コレクション一覧

5人の推し

「推しをえらぶ」で、いっしょに公演する推しを 1 人えらびます。盤面に落ちてくる推しの絵と、推しずかんに登録される推しが変わります。



ゆうあ

テーマカラー 紫

アンコールでペンライトが紫に。タイトル「ゆうあどろっぷ」の主役。



まお

テーマカラー 緑

アンコールでペンライトが緑に。



みこち

テーマカラー 水色

アンコールでペンライトが水色に。



コット

テーマカラー 赤

アンコールでペンライトが赤に。



ゆき NEW

テーマカラー オレンジ

シーズン3 の開幕から登場した新メンバー。アンコールでペンライトがオレンジに。

POINT

どの推しをえらんでも、ルールや点数は**まったく同じ**。好きな推しで遊びましょう。

推しを替えるとき

推しずかんは、推しごとに登録されます。「全員でアンコール」のように、5 人それぞれで遊ぶと取れるトロフィーもあります（p.41）。

推しずかんのしくみ



推しずかんは「推しをえらぶ」画面の中にあります。5 人 × 11 着 = 55 着。

1. **ずかん ○/55**　ぜんぶでいくつ集めたか。そろうと「コンプリート!!」
2. **推しのカード**　テーマカラーと、アンコールで染まるペンライトの色
3. **衣装コレクション**　Lv.1〜MAX の 11 着。登録した日付が出る

登録のされかた

ログインして遊んだ公演が記録されると、その公演で作った**いちばん大きいレベルまで**の衣装が、えらんでいた推しのずかんに**まとめて**登録されます。

例：Lv.8 まで作れば、その推しの Lv.1〜Lv.8 が一度にうまる。

ログインで広がる

ログインしていないときは登録されず、Lv.1 以外はシルエットのまま。登録済みのものは、ログインした別の端末でも見られます。

POINT

ログイン中は、公演中にはじめての衣装を作ると「ずかん NEW! Lv.○」。チケットにも「NEW +n」と出ます。

ずかんにかかわるトロフィー：ずかん 10 着（銅）・30 着（銀）・55 着（金）と、推しごとの「○○のずかんコンプ」（金）× 5。

衣装コレクション①

5 人 × 11 着。まずは Lv.1〜Lv.6。合体を重ねるごとに、衣装が変わっていきます。



衣装の名前はゲームにはなく、レベルで呼びます。

集め方のヒント

大きいレベルまで作れば、それより下のレベルもまとめて登録されます。たとえば Lv.6 を 1 回作れば、Lv.1〜Lv.6 の 6 着がそろいます。

衣装コレクション②

Lv.7〜MAX。MAX は、MAX JACKPOT!! で会えるお楽しみとして、シルエットにしています。

	Lv.7	Lv.8	Lv.9	Lv.10	MAX
ゆうあ					
まお					
みこち					
コット					
ゆき					

集め方のヒント

1 人ずつ「その推しで Lv.10 まで」をめざすと、11 着中 10 着がそろう計算です。MAX は MAX JACKPOT!! で作ったときに登録されます。会場LV5 からは Lv.5 も出てくるので（p.24）、大きいレベルを作りやすくなると考えられます。

CHAPTER

04



やりこみ

ログインすると、公演の記録が残って、
ユップ・ゆあチケ・ミッション・トロフィー・
物販ブースの楽しみが広がる。お金はかかりません。

- ★ ゲストとログインのちがい
- ★ アイコンを変える
- ★ ユップと来場スタンプ
- ★ デイリーミッション
- ★ 物販ブースともちもの
- ★ トロフィーと称号
- ★ ランキングと本日公演



ゲストとログイン

公演はログインしなくても遊べます。Google でログインすると、記録が残り、やりこみ要素が使えるようになります。

できること	ゲスト	ログイン中
公演を遊ぶ	○	○
スコアをランキングに記録	—（順位の目安だけ）	○
ランキングを見る	○	○（自分の順位も）
ユップ（おさいふ・累計）	—	○
来場スタンプ・ゆあチケ	—	1 日 1 回
デイリーミッション	—	○
物販ブース	見るだけ	交換・つける
トロフィー・称号	一覧を見るだけ	○
推しずかん	Lv.1 以外はシルエット	記録で登録
本日公演の札・カットイン	○	○（参戦手帳も）



ログイン中のトップ

トップに自分の記録（シーズンベスト・累計ユップ・最高会場）と、おさいふ・ミッションのボタンが出ます。

公開される情報

ログインして記録した公演は、プレイヤー名・アイコン（p.33）・スコア・称号・つけている見た目のアイテムなどが、ランキングでだれでも見られる形になります。くわしくはゲームの利用規約・プライバシーポリシーで確かめてください。

4-2 やりこみ

アイコンを変える

ランキングで名前の横に出るアイコンを選べます。トップ画面で自分のアイコン（右下に鉛筆）を押すと開きます（ログイン中だけ）。

タブ	選べるもの
推し	推しずかんに登録した衣装（Lv.1 はいつでも。MAX も登録すれば選べる）。まだの衣装は鍵つきのシルエット
画像	スマホの中の画像（JPEG・PNG など、20MB まで）を丸く切り抜く。ドラッグで位置、「大きさ」で拡大（3 倍まで）
Google	Google アカウントのアイコン（はじめてログインしたときのもの）





1. **推し**　5 人から選ぶ
2. **衣装**　選ぶと上の見本が変わる
3. **はじめの設定**　選ぶ前に戻す
4. **画像タブ**　丸の中をドラッグして位置を合わせる

（写真の画像は、この本の章マーク）

選んでいないとき

選んでいない人は推しの Lv.1 の絵（ランキングはその記録の推し、トップは選んでいる推し）。Google のアイコンは、自分で選んだときだけ出ます。

画像を使うときは

ほかのプレイヤーにも見えます。顔写真・本名など、人がわかる画像は使わないでください（運営が非表示にすることがあります）。画像はスマホの中で 256×256 に描き直してから送るので、撮影場所などの情報は送られません。

アイコンを変えられるのは 1 日 20 回まで（日本時間の 0 時で数え直し）。物販ブースの「アイコンの飾り」は、選んだアイコンのまわりにつきます。

4-3 やりこみ

ユップのかせぎ方

ユップは、公演でかせぐ通貨。物販ブースでアイテムと交換できます。スコアや順位には関係しません。



こんなとき	ユップ
合体（できたレベルが大きいほど多い）	+1〜+6
└ アンコール中・SHOEGAZE中	×2・×3
└ キラ推しが入った合体	×3
└ 3 連鎖以上	さらに +5
コンボ 5・10・15・20・30・40・50・75・100	+5〜+50
└ 100 コンボより先は 50 コンボごと	+50
アンコール突入／よくできました	+20／+20
はなまる100点!!／EXTRA STAGE CLEAR!!	+50／+50
会場LV UP	+30
MAX JACKPOT!!	**+300**
はじめての Lv.7／Lv.8／Lv.9／Lv.10	+10／+20／+30／+50
スコア 100万〜5億 突破（7 段階）	+10〜+200
カンスト!!	**+1,000**
終演のとき残っていた推し 1 体ごと	+1

ほかの入り方

デイリーミッション：1 日最大 +600。
トロフィー：銅 +100、銀 +300、金 +1,000（1 つにつき 1 回）。

上限

1 回の公演でかせげるのは最大 20,000。公演の分がおさいふに入るのは、1 日（朝 4 時区切り）**30,000** まで。超えた分も「累計ユップ」の記録には入ります（累計に入るのは公演の分だけ）。

攻略コラム

1 回で大きいのは MAX JACKPOT!!（+300）とカンスト!!（+1,000）。ふだんは、SHOEGAZE 中（×3）とキラ推し（×3）の合体が、ユップの増えやすい場面です。毎日のミッション（+600）も忘れずに。

来場スタンプとゆあチケ

ログインしてゲームを開くと、1 日 1 回、来場スタンプが押されます。遊ばなくても OK。日付の区切りは朝 4 時です。

もらえるゆあチケ

1	2	3	4	5	6	7
1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	3枚

7 マスで 1 枚のカード（合計 9 枚）。マスは**通算**で進むので、**お休みしても途切れません。**

ゆあチケが手に入るのは、来場スタンプと、来場日数のトロフィー（7・30・100・365 日）だけ。公演やミッションでは増えません。



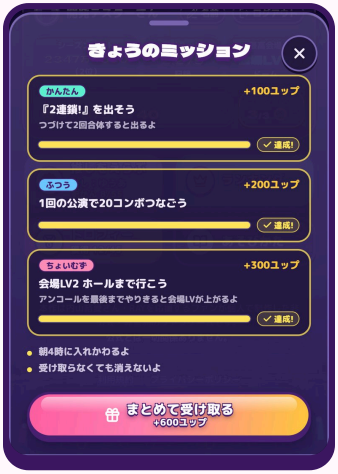
通算の来場日数と、ゆあチケの合計

通算の来場	ゆあチケ（来場トロフィーの分も入れた合計）	通算の来場	合計
7 日	12 枚	30 日	46 枚
10 日	15 枚	42 日	62 枚
14 日	21 枚	56 日	80 枚
21 日	30 枚	72 日	100 枚
29 日	40 枚	100 日	146 枚

POINT

ゆあチケは「遊んだ量」ではなく「来場した日数」で決まります。毎日 1 回、ゲームを開くのがいちばんの近道。全部のゆあチケのアイテム（合計 395 枚）をそろえるには、通算 294 日かかる計算です。

デイリーミッション



毎日 3 つ、「かんたん」「ふつう」「ちょいむず」から 1 つずつ出ます。ミッションはトップの「ミッション」ボタンから。

1. 朝 4 時に入れかわる。**全員共通**
2. ログインして記録した公演だけで数える
3. ごほうびは「まとめて受け取る」。**期限なし**（前の日の分も、あとで受け取れる）
4. 3 つ全部で 1 日 +600 ユップ

出てくるミッション（全 10 種）

区分	ミッション	ごほうび
かんたん	公演を1回やってみよう	+100
かんたん	1回の公演で10コンボつなごう	+100
かんたん	『2連鎖!』を出そう	+100
ふつう	公演を3回やってみよう	+200
ふつう	1回の公演で20コンボつなごう	+200
ふつう	『3連鎖!!』を出そう	+200
ふつう	アンコールに入ろう	+200
ちょいむず	1回の公演で30コンボつなごう	+300
ちょいむず	きょうアンコールに2回入ろう	+300
ちょいむず	会場LV2 ホールまで行こう	+300

その日にどれが出るかは日付で決まります。中身は運営があとから変えることがあります。

4-6 やりこみ

物販ブース①

物販ブースでは、ユップとゆあチケで見た目のアイテムと交換できます。スコアや順位は変わりません。

1. タブは「ユップで交換」「ゆあチケで交換」「もちもの」
2. 同じアイテムは 1 回だけ。課金・ガチャ・期間限定はなし
3. ゲストは見るだけ（ボタンは「ログインして交換」）

ほかの人にも見える

「称号ピルの色・枠」と「アイコンの飾り」は、ランキングでだれでも見られます。ほかの 3 つ（インク・盤面・リザルト）は自分だけ。リザルトのデザインはシェア画像にも出ます。



枠	アイテム	交換に必要なもの
称号ピルの色・枠	ミントソーダ	20,000 ユップ
称号ピルの色・枠	さくらミルク	20,000 ユップ
称号ピルの色・枠	ラベンダーナイト	20,000 ユップ
称号ピルの色・枠	スカイリボン	50,000 ユップ
称号ピルの色・枠	ミシン目ライン	50,000 ユップ
称号ピルの色・枠	ネオンライン	100,000 ユップ
称号ピルの色・枠	パステルホロ	300,000 ユップ
称号ピルの色・枠	ゆあチケ・ホロ	**ゆあチケ 60 枚**

物販ブース②

枠	アイテム	交換に必要なもの
アイコンの飾り	ペンライトリング	20,000 ユップ
アイコンの飾り	星のコーナー	50,000 ユップ
アイコンの飾り	ハートのコーナー	50,000 ユップ
アイコンの飾り	ミシン目リング	50,000 ユップ
アイコンの飾り	推し色リング	80,000 ユップ
アイコンの飾り	スポットライト	150,000 ユップ
アイコンの飾り	虹色リング	400,000 ユップ
アイコンの飾り	チケットの半券	**ゆあチケ 30 枚**
アイコンの飾り	虹色ペンライト	**ゆあチケ 100 枚**
来場スタンプのインク	ミッドナイトネイビー	10,000 ユップ
来場スタンプのインク	グレープ	10,000 ユップ
来場スタンプのインク	ココア	10,000 ユップ
来場スタンプのインク	ディープティール	10,000 ユップ
来場スタンプのインク	ベリー	10,000 ユップ
来場スタンプのインク	朱肉	10,000 ユップ
来場スタンプのインク	推し色インク	**ゆあチケ 15 枚**
来場スタンプのインク	トワイライト	**ゆあチケ 20 枚**

「推し色」のアイテムは、1 つ交換すれば 5 人全員に使え、色はそのときの推しに合わせて変わります。来場スタンプのインクは、スタンプカードのゴム印の色になります。

4-6 やりこみ

物販ブース③

枠	アイテム	交換に必要なもの
盤面と背景のテーマ	さくらステージ	80,000 ユップ
盤面と背景のテーマ	アクアステージ	80,000 ユップ
盤面と背景のテーマ	サンセットフェス	80,000 ユップ
盤面と背景のテーマ	スターライト	150,000 ユップ
盤面と背景のテーマ	パステルホール	**ゆあチケ 80 枚**
リザルトとシェア画像	ミント	30,000 ユップ
リザルトとシェア画像	さくら	30,000 ユップ
リザルトとシェア画像	ナイトショー	30,000 ユップ
リザルトとシェア画像	推し色	50,000 ユップ
リザルトとシェア画像	スタンプラリー	**ゆあチケ 40 枚**
リザルトとシェア画像	プレミアムホロ	**ゆあチケ 50 枚**

値段はゲーム開始時のもの。運営があとから変えることがあります。

もちもの （つける・はずす）

「もちもの」タブで、枠ごとに 1 つずつ「つける」。何もつけない状態は「いつもの」です。交換したアイテムは、ずっと使えます。

攻略コラム

ユップのアイテムは全部で 1,950,000 ユップ分。1 日にためられる上限（公演 30,000＋ミッション 600）から計算すると、トロフィーのごほうびを足しても、すべてそろえるには最短で 2 か月ほど。お気に入りから少しずつ集めましょう。

ゆあチケのアイテム

ゆあチケのアイテム 8 つ（合計 395 枚）は、通算の来場日数で手が届きます。いちばん安い「推し色インク」（15 枚）は通算 10 日ほど（p.35）。

トロフィーと称号



条件を達成するとトロフィーがもらえます。いま取れるのは全 45 個（シーズン3 タブ 13 個＋累計タブ 32 個）。

1. ログインして記録した公演で判定（来場日数のものはスタンプのとき）
2. 段位は 銅・銀・金。ごほうびのユップ・ゆあチケはすぐにおさいふへ
3. シークレットは、取るまで名前が「???」。ヒントが 1 行だけ出る

称号

取ったトロフィーを 1 つ「称号にする」と、ランキングの名前の横に出ます。

シーズン3 タブ（13 個・段位とごほうびなし）

トロフィー	条件（1 回の公演で）
初アンコール	アンコールに初めて到達
はなまる100点	アンコールでPERFECTを達成
EXTRA STAGE 到達	SHOEGAZE MODEに到達
MAX JACKPOT!!	JACKPOTを達成
最大コンボ50	50コンボを達成
最大コンボ100	100コンボを達成
4連鎖	4連鎖を達成
5連鎖	5連鎖を達成
会場LV5 ドーム	会場LV5に到達
ギャラクシー到達	会場LV6に到達
100万点	100万点を達成
1000万点	1000万点を達成
億超え	1億点を達成

トロフィー一覧（累計）

トロフィー	条件	段位	ごほうび
累計ユップ 1万／10万	累計ユップがその数に	—	なし
公演 10／50／200回	公演を記録した回数	銅／銀／金	+100／+300／+1,000
来場 7／30／100／365日	通算の来場日数	銅／銀／金／金	ゆあチケ +3／+5／+10／+20
アンコール 5／30／100回	アンコールの通算回数	銅／銀／金	+100／+300／+1,000
JACKPOT 1／5／20回	MAX JACKPOT!! の通算回数	銅／銀／金	+100／+300／+1,000
PERFECT 1／10／30回	はなまる100点の通算回数	銅／銀／金	+100／+300／+1,000
SHOEGAZE 1／10／30回	SHOEGAZE MODE の通算回数	銅／銀／金	+100／+300／+1,000
ずかん 10／30／55着	推しずかんの登録数	銅／銀／金	+100／+300／+1,000
〇〇のずかんコンプ ×5	その推しの全 11 着（5 人それぞれ）	金	各 +1,000
全員でアンコール	5 人それぞれでアンコールに到達	金	+1,000
● キラの衣装!!	ヒント「大きな光る推しを、もうひとつ上の衣装へ。」	金	+1,000
● 轟音JACKPOT!!	ヒント「轟音のステージで、MAXを作ろう。」	金	+1,000

「累計」は、シーズン3 開幕後のドパライブ!! の公演を通算して数えます。? はシークレット。ここでは画面に出るヒントだけを載せています。ごほうびのユップは、全部で 16,400。

攻略コラム

公演・アンコール・JACKPOT などの回数のトロフィーは、遊ぶほど自然に進みます。手間がかかるのは推しずかんの系列と「全員でアンコール」。推しを替えながら遊ぶと、まとめて進められます。

ランキング

ランキングは、ログインして記録した公演のベストスコアで決まります（1 人 1 記録）。

タブ	中身
シーズン 3	シーズン3 のベスト記録
今週	今週のベスト。毎週月曜 0:00（日本時間）にリセット
殿堂	シーズン1・2（クラシック時代）の記録



同じスコアのとき

スコアが同じなら、**プレイ時間が短いほう**が上。それも同じなら、先に記録したほうが上です。

上位 100 人まで表示。上位 3 人は表彰台にも出ます。ログイン中は、画面の下に自分の順位と「あと〇〇で〇位」。

名前の横はその人が選んだアイコン（p.33）。右下の小さな絵はその記録の推しで、アイコンが同じ推しの絵なら重ねません。

※ 写真のプレイヤー名はぼかしています。

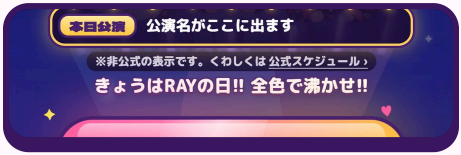
記録されないとき

プレイ時間が 10 秒未満、2 時間をこえる、はじめてから 2 時間 5 分をこえた公演は記録されません。長く中断したときは注意しましょう。

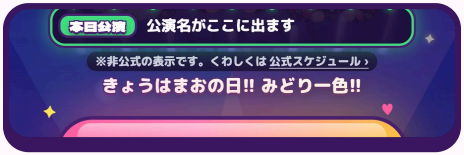
4-9 やりこみ

本日公演の日

RAY の公開スケジュールにライブがある日は、トップやゲームが「本日公演」の特別な演出になります。スコアやごほうびは変わらない、演出だけの機能です。



RAY の日：「きょうはRAYの日!! 全色で沸かせ!!」



メンバーの日：その推しの色一色に

※ 写真の公演名は見本です。実際は、その日の公演名が出ます。

見えるもの	中身
トップの札	「本日公演」と公演名。2 公演以上の日は、タップで応援する公演を切りかえ
キャッチコピー	メンバーの日は「きょうは〇〇の日!! 〇〇一色!!」、開演のころ・終演後は別のことば
ゲーム中	カットイン「本日公演日!!」（RAY の日・メンバーの日、1 公演に 1 回）
チケット	公演記録チケットとシェア画像に「LIVE DAY」の印
参戦手帳	来場スタンプの日とライブの日が重なった日を、半券で記録（ログイン中）

本日公演の表示は、公開スケジュールをもとにした非公式の情報です。正確な情報は RAY の公式スケジュールで確かめてください。

DATA 早見表

数字の早見表



公演中に思い出したい数字を、1 ページにまとめました。

コンボがつながる間
2.5 秒
落としても切れない

連鎖になる間
1.5 秒
できたての推しが次の合体に

ストン!
0.32 秒以内
はなしてからもう一回タップ

つぎを落とせるまで
0.9 秒
アンコール・SHOEGAZE 中 0.5 秒

ピンチ!! から終演
2.5 秒
ラインより上が続いたら

倍率の上限
×100
コンボ×連鎖×場面×会場×キラ

コンボ倍率
×1〜×4
5・10・20・30・50・100 で段が上がる

連鎖倍率
×1〜×5
2連鎖 ×1.5、5連鎖〜 ×5

場面倍率
×1 / ×2 / ×3
ふだん／アンコール／SHOEGAZE

1 回目のアンコール
600
VOLTAGE。2 回目から 1,250〜3,000

アンコールの長さ
12〜16 秒
ふつうの場合。合体 1 回で +0.3 秒。JACKPOT でのびる

はなまる100点
20 問
JACKPOT でも取れる。12 問以上で「よくできました」

アンコール大成功
20,000×正解×会場
正解は 20 をこえても数える

SHOEGAZE MODE
12 秒
ふつうの場合（JACKPOT で +4 秒）。CLEAR で 500,000×会場

会場倍率
×1.0〜×5.0
LV5 ドーム ×2.5、LV14〜 ×5.0

MAX JACKPOT!! ボーナス
1,000万〜9,000万
1,000万×会場（3.0まで）×場面

キラ推し
1/30
アンコール・SHOEGAZE 中 1/10

スコアの上限
999,999,999
カンスト!! でユップ +1,000

ユップ（公演の分）
30,000
1 日におさいふに入る上限

ミッション
+600
3 つ達成で 1 日に

来場スタンプ
9 枚 / 7 日
7 マス目は 3 枚

日付の区切りは朝 4 時（日本時間）。今週ランキングの区切りは月曜 0 時。

用語集

ことば	意味
推し	盤面に落とすピース。同じレベルどうしがくっつくと合体する
公演・開演・終演	1 回のプレイのこと・はじまり・終わり
Lv.1〜Lv.10・MAX	推しの段階。合体で 1 つ上がる。Lv.10＋Lv.10 で MAX
NEXT	次に落とす推し
ぴったり♡	ねらっている推しが、最初に同じレベルの推しに当たるときの予告
ふわっと／ストン!	ゆっくり落ちる落ち方／もう一回タップで一気に落とす操作
ふって揺らす	スマホを横にふって盤面をゆらすお助け機能
COMBO（コンボ）	2.5 秒以内に続けた合体の数
連鎖	できたての推しが続けて合体した深さ
倍率UP!!	合体の倍率が ×2・×5・×10・×20・×50・×100 にはじめて届いたときの合図
VOLTAGE	合体でたまるゲージ。満タンでアンコール
アンコール	スコア ×2 の特別な時間。ふつうは 12〜16 秒。合体 1 回が答案用紙の 1 問正解
はなまる100点!!	アンコール中に 20 問正解すると取れる PERFECT 評価。MAX JACKPOT!! でも取れる（p.**21**）
SHOEGAZE MODE	はなまるのあとの EXTRA STAGE。スコア ×3、ふつうは 12 秒
会場LV	アンコールの終わりと MAX JACKPOT!! で上がる会場の大きさ。倍率になる
セトリ後半戦／クライマックス	会場LV5／LV7 からの、大きめの推しが出る段階
MAX JACKPOT!!	Lv.10 どうしの合体。大ボーナス。ふだんの時間ならアンコールへ、アンコール・SHOEGAZE 中なら時間がのびる
キラ推し	金色の推し。入った合体はスコア ×2、ユップ ×3
ピンチ!!	デンジャーラインより上に推しが出ている状態。2.5 秒で終演
精算タイム	終演のとき、残った推しを点数にする時間
公演記録チケット	終演後に出る、その公演の記録
ユップ／ゆあチケ	物販ブースで使う 2 つの通貨。どちらもお金では買えない
推しずかん	作った衣装を記録する図鑑。5 人 × 11 着
アイコン	ランキングで名前の横に出る丸い絵。推しの衣装・画像・Google から選ぶ
称号	トロフィーを 1 つえらんで、ランキングの名前の横に出すもの
本日公演	RAY のライブがある日の特別な演出（演出だけ）

INDEX さくいん

さくいん

数字はページ番号です。

アイコン 33
アンコール 17・18
EXTRA STAGE 19
推しずかん 28
会場LV 8・20
合体 9
カンスト!! 22
キラ推し 22
公演記録チケット 11
高得点 23
コット 27
今週ランキング 42
コンボ 8・15
終演 10
SHOEGAZE MODE 19
称号 40
スコア 14
ストン! 6
精算タイム 10・22
設定 12
デイリーミッション 36
デンジャーライン 8
殿堂 42
答案用紙 18
トロフィー 40
NEXT 8
倍率 14
はじめてボーナス 22
はなまる100点 19
ぴったり♡ 6
ピンチ!! 10・24
ふって揺らす 7
物販ブース 37
ふわっと 6
ポーズ 7・10
VOLTAGE 8・17
本日公演 43
まお 27
MAX JACKPOT!! 9・21
みこち 27
もちもの 37・39
ゆあチケ 35
ゆうあ 27
ゆき 27
ユップ 34
来場スタンプ 35
ランキング 42
連鎖 16
ログイン 32

COLOPHON 奥付

この本について

非公式ファンブックです

本書は、内山結愛さんと RAY を応援するファンが個人で制作した、非公式・非営利のファンゲーム「ゆうあどろっぷ」の攻略本です。RAY・内山結愛さん・所属事務所など、公式とは一切関係ありません。公式の刊行物ではありません。本書の内容について、公式へのお問い合わせはご遠慮ください。

書名	ゆうあどろっぷ シーズン3「ドパライブ!!」完全攻略ガイド
版	閲覧・配布用 PDF 第2版（全 48 ページ・A5 縦）
制作日	2026年10月13日（第1版は 2026年10月11日・v3.0.0）
第2版で変えたこと	アイコンを変える（4-2）を追加。観客席での操作、シェイクの許可のタイミング、トップ画面・ランキングの写真、用語を v3.1.1 に合わせた
対応するゲーム	ゆうあどろっぷ v3.1.1（シーズン3「ドパライブ!!」）／確認に使ったソースコード 1f43525
ゲーム画面	制作者の手元で動かした画面を撮影（ゲストと開発用のテストアカウント）。v3.0.0 で撮った画面のうち、v3.1.1 でも見た目が変わらないものはそのまま使用。ランキングのほかのプレイヤー名はぼかしています
画像	ゲームの画像・キャラクター素材を使用。章のマークはこの本のために画像生成で作成（人物は描いていません）
書体	Dela Gothic One、M PLUS Rounded 1c（どちらも SIL Open Font License）

数字について

点数・倍率・条件・アイテムの値段などは、上のバージョンのゲームの中身を確かめて書いています。ゲームの更新や運営の判断で変わることがあります。「おすすめ」「〜と考えられる」と書いたところは、しくみから考えた一例で、結果を約束するものではありません。

遊ぶときのお願い

長く遊んだときは、ひと休みしましょう。点滅や激しい演出が苦手な方は、ゲームの設定で「演出 控えめ」にしてください。

ゆうあどろっぷ

DOPA LIVE!!!



あそんでみる
yuua-drop.push.tokyo

非公式・非営利のファンゲームの攻略本（ファン制作）
RAY・内山結愛さんの公式刊行物ではありません

v3.1.1 対応 ／ 2026年10月13日 制作