

**16ページ
大特集**

**ヒロインの魅力
を大紹介!!**

話題のタイトル「メモリーズオフ」ついに発売! 今回一挙16ページで、物語の前半部分の攻略と、設定資料&イベント原画の特集をお送りするぞ。

PS Memories Off

●美少女恋愛アドベンチャー ●キッド ●発売中(9月30日発売) ●6,800円 ●キャラクターデザイン/ささきむつみ

Memories Off

メモリーズオフ

登場ヒロイン6人の魅力を
余すところなく紹介!!

大特集1 キャラ別攻略

ゲームの中で攻略可能な5人の女の子を、前半部分のストーリーを追いながら攻略。プレイ中、選択に迷ったならまずはこれを読もう。中盤までこれでOK!!

P.46

大特集2 設定&原画集

こちらでは、ヒロイン達の貴重な設定資料集と、イベント原画を大公開。ゲーム中では見られない女の子の魅力が明らかされる! ささき氏によるコメント付き。

P.52

ストーリー中盤まではバッチリOK!

キャラ別攻略

ゲームを進めていくうちに恋愛できる5人の女の子の攻略データを、チャート付きでバッチリ掲載。イベントCGを見るためのポイントも詳しく紹介していくので、よ~く読んでね!

彩花と智也の幼なじみ



今坂唯笑

主人公の智也とは幼なじみで、いつも一緒に登校している唯笑。じつはずっと前から智也に想いを寄せているが、智也がまだ彩花のことを忘れられないことを察し、友達以上にはなっていない。



きもだめして ポイントUP

唯笑の攻略でポイントになるのは、10/6のきもだめイベントだ。ここではイベントCGはないが、内部パラメーターの“好感度”を大幅にアップすることができるぞ。



★「ニヤンネコ」と
たわむれる唯笑

10/8 妊娠した猫（ニヤンネコ）を見つめさせし
もブニヤニした生き物に弱いようだ。

今坂唯笑

攻略チャート

日付/時間	シチュエーション/選択
01 10/1 朝	かおるの登場シーン 信から、かおるのところに行こうと誘われる ▲選択“遠慮しておく”
02 放課後	唯笑に「音羽さんっていい感じの人だね」といわれる ▲選択“ええ? そうかああ?”
03 10/2 朝	電車内 唯笑に声をかけられる ▲選択“ちゃんと応えてやるか”
04 放課後	朝のことで怒っている唯笑 唯笑を追いかけて ▲選択“ゴメン、悪かったよ”と素直に謝る
05 10/3 朝	早起きてしまい、寝るかどうか悩む ▲選択“もう一度寝られるかな?”
06 昼休み	昼食をどこで食べるか ▲選択“教室に戻る” 信に唯笑の評判を聞かされて ▲選択“聞きたいぞ”
07 10/4 朝	早起きして学校へ行くかどうか ▲選択“唯笑の家にでも押しかけるか”
08 朝	かおるとの会話 オレが好きなのは…… ▲選択“唯笑だ”
09 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“外食してみようかな”
10 10/5 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“パンを買いに行く” どこで食べるか ▲選択“やっぱり教室だよな”
11 10/6 放課後	頭痛で保健室へ行くかどうか ▲選択“ま、帰っても大丈夫だろう” 唯笑に夜の学校へ誘われる ▲選択“やっぱ付き合ってやるしかないか” 私服の唯笑を見て ▲選択“服装か?” 怖がって手をつないでくる唯笑に対して ▲選択“昔からこうだったな…” 夜の学校から逃げ出して来て ▲選択“せっかくだから、公園でもプラついて帰るか” 帰りの電車がなくなって ▲選択“わかった一緒に帰ってやるよ”
12 10/8 朝	唯笑から現園の宿題を聞く ▲選択“とても気になる” 授業に出るかどうか ▲選択“サボってしまえ”

チャート表の見方

今回の記事にある表には、攻略に必要な最低限の選択のみが掲載されているので、注意しよう。ここに載せた選択肢以外のものが出てきても、できるだけほかの女子にならぬかのような選択をすればOK。攻略手順は基本的に、表の左端にある番号どおりに進めていけばOKだが、シナリオ分歧によりルートが分かれる場合もあるので気を付けること。分歧する場合、選択肢のあとに矢印で“→○○”となっているので、見落とさないように。



▲表にない選択肢でも、好感度は上昇する。間違えた選択をしないように。

音羽かおる

攻略チャート

日付/時間	シチュエーション/選択
01 10/1 朝	かおるの登場シーン 信からかおるのところに行こうと誘われる ▲選択“一緒にいく”
02 1時間目	彩花の回想後、頬をこんでくるかおる ▲選択“話しちゃうか…”
03 10/2 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“諦めて帰る” かおるにパンを分けてもらう ▲選択“素直に礼をいうか…”
04 10/3 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“やっぱり外だな”→06へ “誰かに弁当をたかろう”→05へ
05	信にたかろうとする ▲選択“ああ”→06へ
06	どこで食べるか ▲選択“屋上”
07 10/4 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“購買でいいや” どこで食べるか ▲選択“屋上で食べる”
08 10/5 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“パンを買いに行く” (10/4 みなもに会っている→08へ 会っていない→10へ)
09	みなもにパンを分けるか ▲選択“分ける”→10へ
10	どこで食べるか ▲選択“天気もいいし屋上に決定”
11 放課後	放課後にかおるを校内案内(選択なし)
12 10/11 昼休み	小夜美に頼まれごと ▲選択“ゴメンちょっと用事が”
13 放課後	勉強をどこでするか ▲選択“家で勉強”
14 10/12 昼休み	かおるに数学を教えてといわれ ▲選択“教えてあげる” 小夜美の頼まれごとを承諾していた場合のみ ▲選択“ゴメン小夜美さん”
15 10/13	かおると勉強する(選択なし)
16 10/16	かおるに辞書を貸して…… ▲選択“一緒に勉強する”
17 10/17	かおるとテスト打ち上げ(選択なし 必須イベント) ※好感度が低いと発生しない

*表中の“好感度”は内部パラメーターです。

明るく行動的な転校生



音羽かおる

おとわ



屋上に 会いに行こう



かおるを攻略する場合、毎日の行動で取るべき選択は“屋上で昼食をとる”ことだ。これを繰り返していれば、自然にかおるのストーリーで話が進む。10/12の屋上、かおるに勉強を教えてくれと頼まれる場面では、小夜美さんからの頼みごとを断つていいのかどうかで2つに分岐する。頼みごとを断つていなかった場合は“ゴメン、小夜美さん”を選択してかおると勉強しよう。



かおるの視線の先は…?

10/4 いつも明るくて、転校してきたからすぐにクラスにならぬか。かおる。しかし、この日のかおるは少し様子がおかしく、ぱーっと屋上から遠くの海を見ていた。海には何か思い出があるのだろうか…。

物静かで読書家の美少女

双海詩音

クラスへ転校してきてしばらく経っても、クラスにあまり溶け込まない詩音。読書が好きで、いつも1人で本を読んでいることが多い。智也はそんな彼女と親しくなると声をかける。

図書委員の詩音
智也が図書室へ行くと、いつもカウンターで読書している詩音。本当に本が好きそうだ。



POINT 出会いは2通りあるぞ

出会いは01と02の2つ。イベントCGを見たならば、10/3早起きして電車に乗ろう。ドキッとするイベントが見られるぞ。

双海詩音 攻略チャート

日付/時間	シチュエーション/選択
01 10/3 朝	早起きしてしまい、寝るかどうか悩む ▲選択“もう一度寝られるかな?”→02へ “いや、絶対に寝る”→03へ
02	出会いパターン1・電車でひざまくら ▲選択“強く呼んでみる”
03	自己紹介 ▲選択“同じクラスの三上智也だ”
04 10/4 授業中	かおるとの会話 オレが好きなのは…… ▲選択“双海さんだ”
05 午後	詩音のハンカチイベント1(03を通過した場合のみ)
06 10/5 昼休み	昼休みに入って…… ▲選択“次の授業の支度をする” どこで昼食を食べるか ▲選択“校庭だな”or“保健室だよな”→07へ
07	ベンチで昼食をとる詩音 クモが出て…… ▲選択“あとかして追い払う” 詩音が紅茶を置き忘れる ▲選択“やっぱり飲まない”
08 午後	ハンカチイベント2(選択なし)
09 10/8 昼休み	どこで昼食を食べるか(ハンカチイベント3) ▲選択“基本的に忠実に教室だよな” ※選択が出ない場合もある
10 10/9 昼休み	どこで昼食を食べるか ▲選択“天気もいいし校庭かな” 詩音と一緒に昼食 ▲選択“青春の詩を歌ってみる”
11 10/11 昼休み	小夜美に頼まれごと ▲選択“ゴメンちょっと用事が”
12 放課後	どこで勉強するか ▲選択“図書室で勉強” 教科書を忘れて ▲選択“誰かに借りる”
13 10/12 昼休み	小夜美に頼まれごと ▲選択“ゴメン今日も勘弁してよ”
14 放課後	どこで勉強するか ▲選択“図書室で勉強”
15 10/13 授業中	世界史のノートを誰かに借りる ▲選択“双海さんに借りる”
16 放課後	どこで勉強するか ▲選択“図書室で勉強する”
17 10/15 放課後	図書室で勉強 詩音の質問 ▲選択“語句の頭を同じ音にそろえる押韻法”→“死ぬ”の尊敬語→“予定” 意味深な詩音の言葉に ▲選択“ずっと居られるといいな”
18 10/16	漢文の辞書を探す ▲選択“図書室に行ってみる”
19 10/17	試験が終わってどこに行くか ▲選択“図書室へ行く”

POINT 勉強を教えてあげよう

出会いは2とおりだが、ここはどちらを選択してもOK。仲良くなっていくポイントは、10/8放課後、古文の勉強を教えてほしいと頼まれるところ。ここは朝の選択で宿題は“あまり気にならない”を選び、みなもの頼みごとはOKすること。そして最後に12日。ここは“自宅で勉強”→“確かめてみる”を選ぶこと。このイベントを見ないと、みなもはほぼアウトになるので注意が必要だ。

伊吹みなも 攻略チャート

日付/時間	シチュエーション/選択
01 10/4 朝	早起きしてしまい、寝るかどうか悩む ▲選択“やっぱりもうひと睡りしよう”→02へ “唯美の家にでも押しかけるか”→04へ
02	出会いパターン1・電車で遅刻 荷物を持ってあげる ▲選択“ひとこといってからにするか”
03 放課後	信が遊びに誘う ▲選択“遠慮しちゃく” みなもに絵は好きかと聞かれて ▲選択“好き”
04 10/5 朝	出会いパターン2・電車乗り過ごす
05 昼休み	昼食をどうするか ▲選択“パンを買いに行く” パンを分けてほしい ▲選択“分けない”
06 10/6 放課後	頭痛で保健室へ行くかどうか ▲選択“ここは素直に保健室に行くか…” 頭痛薬をもらって ▲選択“やっぱやめとこう。薬は体に悪い”
07 10/8 朝	唯笑から現国の宿題を聞く ▲選択“あまり気にならない”
08 放課後	みなもに古文を教えてほしいといわれる ▲選択“教える”→09へ “教えない”→14へ(どちらも可だが、教えれば好感度が上昇する)
09 10/9 放課後	みなもと勉強する ▲選択“いわれたとおり、黙って見守る” 古文の訳の感想を聞かれて ▲選択“感想って?”と聞く
10 10/10 休日	信とてかけてみんなと会う ▲選択“そうだな、よっていくか”→11へ “やめとく。ここでマンガを読む”→12へ
11	本屋でみなもがいたと聞く ▲選択“みなもちゃんを探してみる”
12	喫茶店で信を待つ ▲選択“もう店を出よう”
13 10/11 昼休み	小夜美に頼まれごと ▲選択“ゴメンちょっと用事が” どこで勉強するか ▲選択“図書室で勉強”
14 10/12 昼休み	小夜美に頼まれごと ▲選択“ゴメン今日も勘弁してよ”
15 放課後	どこで勉強するか ▲選択“自宅で勉強” 雨のなかで女の子が誰かを待っていると聞く ▲選択“確かめてみる”

*表中の“好感度”は内部パラメーターです。

病弱で絵の好きな1年生

伊吹みなも

みなもは少し体が弱くて、通院しながら学校へ来ている女の子。学校では美術部に所属していて、絵を描くのが大好き。クラスに友達が少ないため、学年違ったが、唯笑や智也と仲良くなっちゃった。



購買部にやってきたお姉さん



霧島小夜美

購買部のおばちゃんが腰痛で倒れてしまい、1週間のみのヘルプとしてやってくる小夜美さん。もともと智也は毎日昼食がパンなので、通っているうちに次第に親しくなっていく……。



★ 小夜美さんの手料理
雨朝が家にほとんといない智也のために、わざわざ手料理をじちじに来てくれる小夜美さん。普段はドジだけど料理は上手だ。



★ 購買部に現れたマドンナ
小夜美さんとの出会い。智也が購買部に行くと、いつもどおり若い女性の声が……。

霧島小夜美

攻略チャート

日付/時間	シチュエーション/選択
01 10/2 曜休み	無人の購買 ▲選択 “謙虚になってみる”
02 10/3 朝	早起きしてしまい、寝るかどうか悩む ▲選択 “もう一度寝られるかな?”
03 曜休み	昼食はどうするか ▲選択 “やっぱ外だな” 小夜美登場 パン購入 ▲選択 “屋上”
04 10/4 曜休み	昼食はどうするか ▲選択 “購買でいいや” どこで食べるか ▲選択 “屋上で食べる”
05 10/5 曜休み	昼食はどうするか ▲選択 “パンを買いに行く” どこで食べるか ▲選択 “やっぱり教室だよな” どうも食べた気がしない ▲選択 “もう一度パンを買いに行く”
06 10/8	唯笑から現国の宿題を聞く ▲選択 “あまり気にならない” 昼食をどこで食べるか ▲選択 “やっぱり屋上に決定”
07 10/9 曜休み	昼食をどこで食べるか ▲選択 “暖かいから屋上だな”
08 10/10	商店街で小夜美と会う（好感度一定以上）
09 10/11 曜休み	小夜美に頼まれごと1 ▲選択 “いいっすよ別に”
10 10/12 曜休み	小夜美に頼まれごと2 ▲選択 “いいっすよ別に” かあるに数学を教えてといわれ ▲選択 “頑張るよう励ます” どこでテスト勉強するか ▲選択 “教室で勉強する”（→食事の約束イベント）
11 10/13 放課後	自宅でご飯を作りに来てもらう ▲選択 “砂糖”→“しお”→“す”→“しょうゆ”→“みそ” 滅多に人ににはごちそうしないと聞いて ▲選択 “小夜美さんって……” ※好感度一定以上で次のイベントへ
12 10/14	

*表中の“好感度”は内部パラメーターです。

POINT せっせとパンを買いに行こう

小夜美さんと仲良くなるためには、まず毎日の昼食は当然、購買のパンにすること。これで会話も多くなるので、好感度を上げるために努力していく。好感度が一定以上になっていれば、10/10に商店街にて、小夜美さんに会えるバスだ。そして10/13に、今度夕飯を作らせてもらおう約束をすれば、めでたく10/14に、ご飯を作りに家に来てもらうことができる。その時出現する選択肢、“料理のさしつけ”は、ちゃんといえるよね？ あと、10/11～12の小夜美の頼みごとはもちろんOKしてあげること。これを逃すと話が進んでいかないぞ。



POINT たびたび思い出すあの日

ゲームのなかでは、思い出としてだけ登場する彩花。女の子達と仲良くなっていくかたわらで、彩花との思い出を忘れない、いや、忘れない智也。遊園地で一緒に遊んだ記憶、授業中に隣りの席で教科書を見させてくれたこと……。最後に彩花を見られるかどうかはキミ次第だぞ。



▲かあるが春校してきた日……教科書を見せてくれたがおるを見て、思わず彩花のことを見出しちゃった智也。彩花の優しさが嬉しい。



▶2人で行った遊園地デートの帰り道。悲しそうな顔をする彩花の大膽な告白。このあと2人はお互いの気持ちを知り、そして……。



▶遊園地で“やたら”はしゃぐ彩花 楽しかったことを思い出したび、彩花への想いは募るばかり……

次号、完全攻略 恋のゆくえは……？

思い出に登場する元彼女



彩花

智也、唯笑とは幼なじみで、日頃よく遊んでいた彩花。明るい性格で、学校のアイドル的存在。智也と彩花は中学時代に付きあっていて、智也は今でも彩花のことを忘れない……。

ささきむつみ氏のコメント付き！

設定&原画集

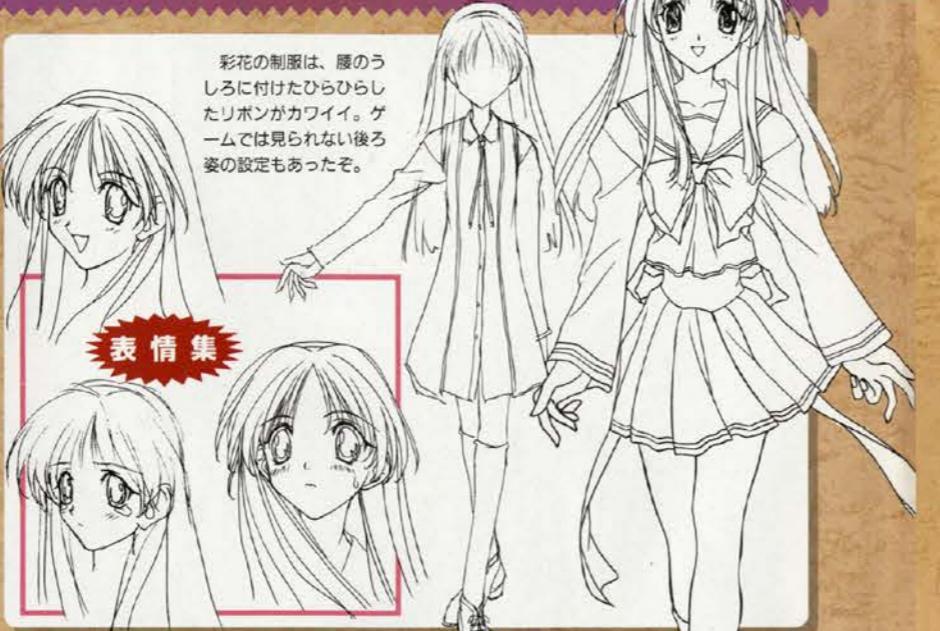
ここからはお待ちかねの設定&原画集。各キャラクターの制服・私服の設定に、イベント原画もあわせて紹介。キャラデザイナー・ささき氏のコメントにも注目してね。



桧月彩花

ひづき あやか

主人公の幼なじみで元彼女。明るくカワイイ、クラスのアイドル的存在として人気者の彩花。ゲーム中では、智也が中学生の時の思い出のなかに登場するので、制服のデザインがほかの女の子達とは違っているのだ。年齢も少しだけ若く設定されているぞ。



表情集

彩花の制服は、腰のうしろに付けたひらひらしたリボンがカワイイ。ゲームでは見られない後ろ姿の設定もあったぞ。

イベント原画

▼デート最後のキスシーン、あふれる涙をこらえきれないといった表情だ。



◀ こうちは遊園地でのデートか？
「これから何に来ろう
智也も早く来てよー」

制服の後ろ

ささき氏コメント
“ヒロインらしいヒロイン”という点を意識してデザインしましたね。ただ、彩花の立場というのが、かなり特殊なので、服の色などは抑えに抑えています。いつのことも黒を基調にしても良かつたかなと思います。

MUTSUMI SASAKI



今坂唯笑

いまさか ゆえ

彩花と同じく、主人公の智也と幼なじみという設定の唯笑。彩花のようなヒロインらしさはないが、明るさと無邪気なところは、唯笑のほうはかるかに上だ。智也とは毎日一緒に登校するほどの仲良し(?)なので、泣いたり笑ったり、ときには「ねえねえ、智ちゃん」と甘えてみせたり、実に多彩な表情を見てくれる。子供っぽいところも魅力の一つだよね。

ささき氏コメント
最初にいただいた設定では彩花と姉妹だったので、髪形以外の部分は、彩花に準じて描いてます。個人的には、あの髪形が気に入っていますね。ビジュアル的に見ると、メインキャラの中で1番好きかもしれません。

MUTSUMI SASAKI



初期設定



表情集

制服の下に着た、黒のアンダーシャツがちょっとおしゃれ。ゲーム中でもコロコロ変わる、唯笑の表情集のほうも注目だ。初期設定では、ちよびり制服の襟元のデザインが異なっているのだ。気付いたかな？



イベント原画

公園で、智也に重大な告白をするシーン。懇願するような表情





音羽かおる

おとわ かおる

ゲーム開始とともに智也達のクラスへ転入してくるかおる。授業中、智也の隣りの席から話しかけてきたり、学校内の案内や、試験勉強の手伝いを頼んできたり……と、なかなかフレンドリーな性格だ。基本的に明るく活動的なので、ゲーム中では、微笑と同じくらいにいろいろな表情を見せて楽しめてくれる。怒った表情もまたカワイイね。

さざき氏コメント...
最初のデザインでは毛先にウエーブが入ってましたね。個人的には気に入っています(笑)。決定稿のかおるは、どちらかというと体育会系のイメージが強いです。本当はそういう人じゃないんだけどなぜかそう見えてしまう(笑)。

MUTSUMI SASAKI

イベント原画

▶ 疲れて電車で寝てしまうかおる。普段見せない、あどけない表情がGOOD。



双海詩音

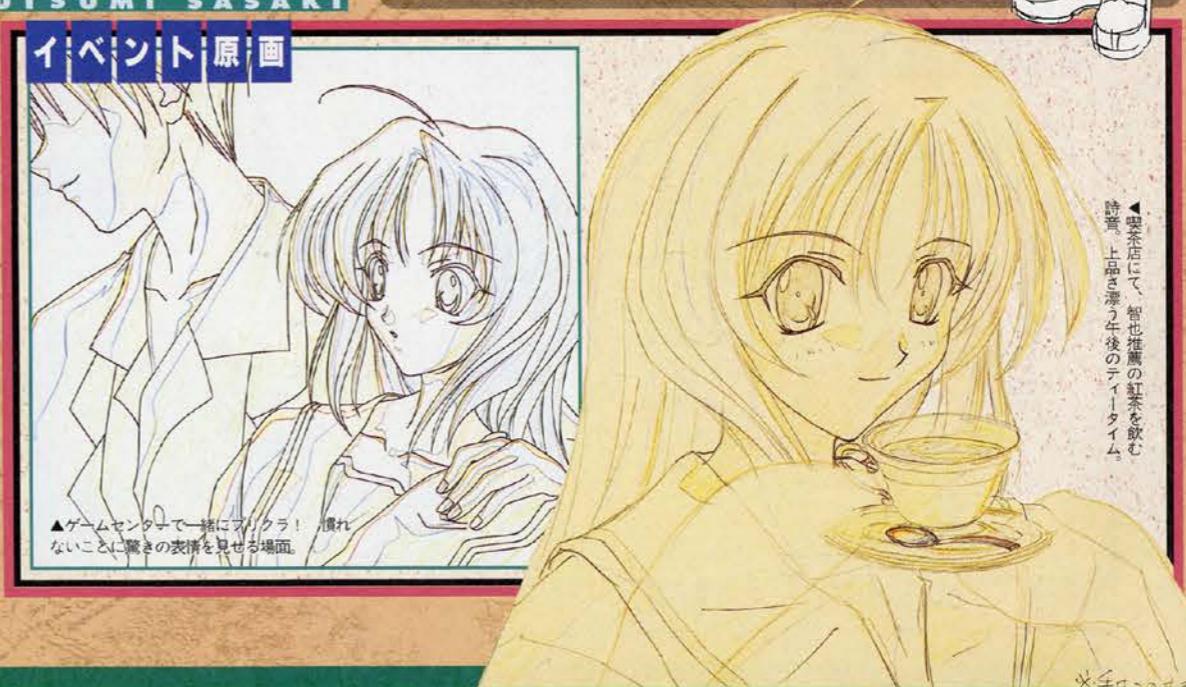
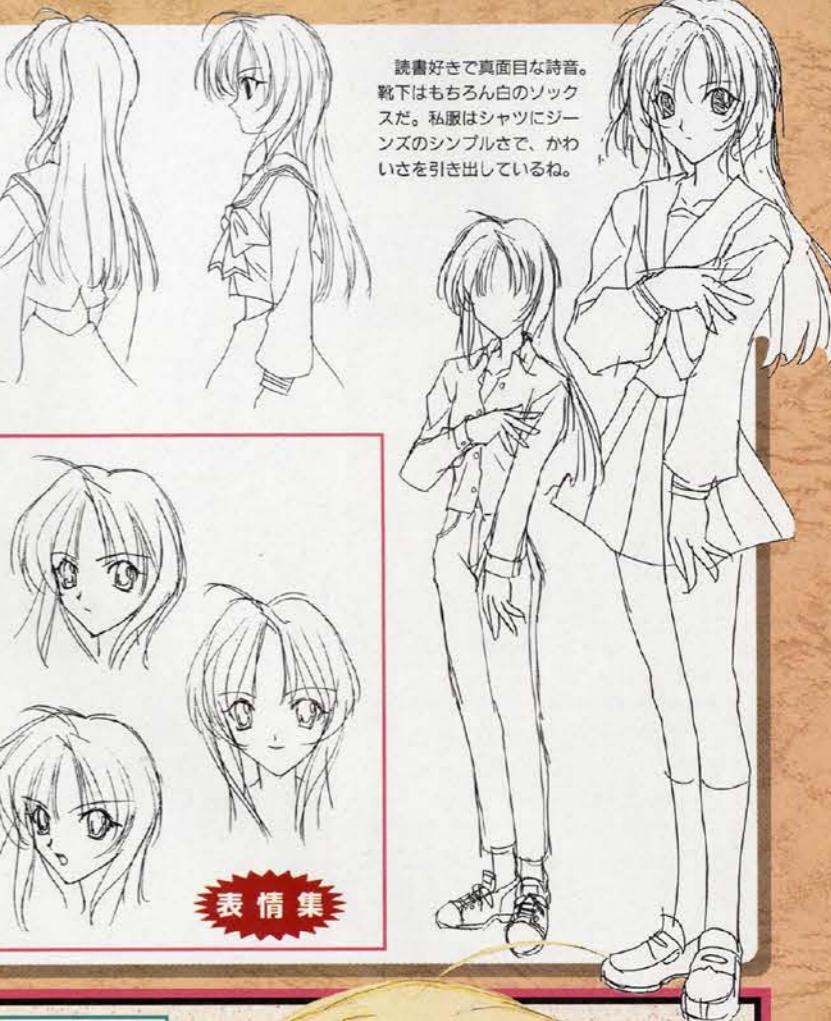
ふたみ しおん

1学期に智也達のクラスへ転入してきた帰国子女の詩音。聰明さと美しさを兼ね備えた女の子だ。しかし、他人とのコミュニケーションが苦手なため、いまいちクラスの雰囲気になじんでいない。一人でいることが多い、無口な詩音は、表情の変化があまりない。でも、本当にうれしいときには、ほんの少しにっこりと微笑む、といった結構カワイイところもあるのだ。

さざき氏コメント...
最初はもっと感情の起伏のない女の子だと思っていたんですが、シナリオを読んだら違うことが判明(笑)。シナリオまで含めて考えると、1番好きなキャラクターですね。特に、髪の色が自分で気に入っています。

MUTSUMI SASAKI

イベント原画





伊吹みなも

いぶき みなも

病弱でおとなしく、美術部に所属し絵を描くのが好きな、みなも。智也とはゲームが始まってから出会うのだが、じつは唯笑とは以前から友達同士であり、彩花のことも知っている。1つ年下という設定で、智也に對してはカワイイ後輩といったカンジ。でも、唯笑と一緒にいるときはだけは年齢差を意識させない、元気いっぱいの表情を見てくれるぞ。

見た目に反して、“ひかえめで病弱”な設定なので、ストレートに明朗快活な絵にするわけにもいかず、中途半端になってしまった気がしています。最近は割り切って元気なキャラとして描いてるんですけどね(笑)。

MUTSUMI SASAKI



大きめに結んだ胸のリボンと、頭に付けたリボンがチャーミング。ニーソックスもカワイイね。

表情集



霧島小夜美

きりしま こよみ

学校の購買部のヘルプを勤める、カワイイで優しく、ちょっとドジなお姉さんとして登場する小夜美さん。智也達よりも年上のハタチだ。見かけはちゃんとお姉さんしているけど、20歳にしてはちょっぴり子供っぽい性格。天然ボケなどころが多く、よくパンのお釣りを間違えたりする。お茶目な小夜美さんは、ゲームでも明るい笑顔をたくさん見せてくれるぞ。

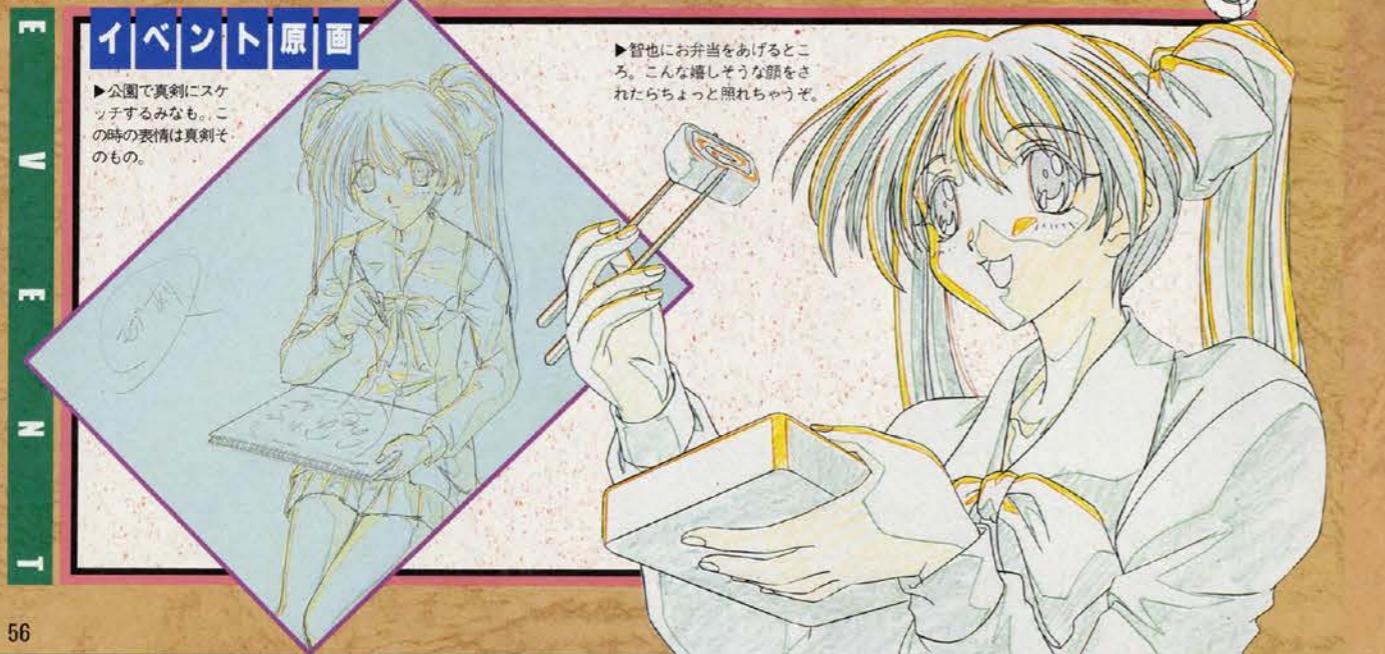
購買部で働いているお姉さんということもあって、あんまり身だしなみに気を使わない、ヤボったい感じで描いていた記憶があります(笑)。自分でデザインしたんですけど、この人の髪はとても描きにくいですね(笑)。

MUTSUMI SASAKI



表情集

小夜美さんは大学生なので制服はない。私服の普段着はおとなしめだけど、デートのときにはカッコイイスーツ姿を披露してくれる。エプロン姿も、もちろんステキ。



イベント原画

▶公園で真剣にスケッチするみなも。この時の表情は真剣そのもの。

▶智也にお弁当をあげるところ。こんな嬉しそうな顔をされたらちょっと照れちゃうぞ。

イベント原画

▼足をくじいてしまい、智也におぶさる小夜美さん。恥ずかしそうな表情が。



▲遊園地にて、楽しそうに智也の腕を引く小夜美さん。こうしていると恋人同士みたい!?



2018.3.29 ON SALE

メモリーズオフ-Innocent Fille-(イノサンフィーユ)
ジャンル：恋愛アドベンチャーゲーム 機種：PlayStation 4, PlayStation Vita, PC(Steam) DMM.com
通常版：7,800円(税抜)、限定版：9,800円(税抜)、DL版：7,000円(税抜)