

## アルバイト

### アルバイトを始めるには

アルバイト募集メールを受取るにはそれぞれ条件があります。

アルバイト	登場キャラ	必要パラメータ	バイト日
喫茶珊瑚礁	佐伯	なし( )	水・金
楽器店ネイ	針谷	流行60、気配り50	水・金
洋菓子店アナスタシア	西本	流行60、気配り50	火・木
セレクトショップURSULA	花椿	流行60、気配り50、魅力60	火・木
花屋アンネリー	真咲	学力60、気配り50	火・木
スタリオン石油	藤堂	運動60、気配り50	火・木
デバッカー魂斗羅	なし	なし(2年目6月以降)	月～土

1年目の4月からメールを読んで返信すれば働ける  
最初に働くのを回避しても、2006年12月末までならメールを見返して  
返信をすれば働ける

### パラ変化

バイト	学力	芸術	運動	気配	流行	魅力	スト
喫茶珊瑚礁							
楽器店ネイ			-				
洋菓子屋アナスタシア							
セレクトショップURSULA							
花屋アンネリー					-	-	
スタリオン石油						-	
デバッカー魂斗羅							

バイト代は1日2リッチで共通

### バイトのメリット・デメリット

#### 【メリット】

リッチが入手できる(晴れ着を買う気ならバイトは必須)

パラ調整に使える

バイトの同僚の好感度が上がりやすい

コマンド実行数が一定に達するとミニイベント（好感度で反応変化、合計3回）があり、同僚がいれば好感度上昇&出会いカウントを稼げる

珊瑚礁とデバッグ以外のバイトなら、男キャラが遊びに来てくれる（好感度で反応が変わる）

ハリーをときめきにしてからネイのバイトを初めると反応が変わる（キテルはときめいていようが問答無用の反応）

平日コマンド以外でキャラを登場させることができる

バイトコマンド実行数が一定に達すると、学年や季節に関係なくバイト先への就職誘われイベントが起こり（=バイトマスター）、進路の選択肢が増える（珊瑚礁は除く）

#### 【デメリット】

週2日取られるので、クラブマスターを目指しているときは障害になる

バイトマスターとクラブマスターを同時に達成すると、クラブマスター進路に進めなくなる（バイトを辞めてもバイト進路優先）

前作と比べ、バイトで好感度が上がりやすくなっているようで、本命以外の男キャラがいるバイト先は避けた方が無難

ストレスが通常コマンドより上がりやすい

週2日取られるので通常のコマンド実行よりパラの上がりがやや悪い