

シナリオチャート

ポイント

- ▶ ゲームをはじめてから7日たつまでに、ルートが確定しないとゲームオーバーです。
- ▶ 最終的なルート確定は選択肢であることが多いので、好感度だけ上げればOKというわけではない。
- ▶ 必要好感度は、愛美は高めだが他はそうでもない。あゆみは好感度無関係。
ルートに入るまではそれなりで十分だが、クライマックスで好感度によって更に分岐するキャラもいる。
- ▶ 好感度の初期値は35なので、下げるような行動をしていなければ、選択肢による上昇のみでルート入りには十分と思われます。
- ▶ レイプ判定ポイントのときまでにレイプしていると、問答無用でゲームオーバーです。
逆に言えば、それを過ぎればレイプし放題ですが。
- ▶ エンディング数は、愛美・みなも・琴が2パターン、あゆみ・奈々美が1パターンです。

攻略ポイント

- ▶ 基本的に6日目にルート確定フラグが立つので、6日目の選択肢発生までに好感度を上げること。
 - ▶ 奈々美は5日目終了時までにあげること。
 - ▶ あゆみは好感度は関係なく、4日目に傘を持って行ってフラグを立てる。

選択肢と、その結果を羅列。

もしかしたら間違っているかもしれませんが、

これに従った結果、屋上への13階段を登ってしまっても責任はとれません。

以下ネタバレにつき注意！

共通ルート(仮)

1日目

- ▶ 切れる。
- ▶ ムシムシムシ。
- ▶ 穩便に対処。:愛美好感度+10

- ▶ 食べる。:愛美好感度+10
- ▶ 食べない。
- ▶ 愛美にあげる。

- ▶ 良かったら、もう少し :琴好感度+10
- ▶ さようなら、先輩

- ▶ 気になる。:あゆみ好感度+10
 - ▶ 琴の好感度45以上でセリフ変化あり

▶ 気にならない。

2日目

- ▶ 挨拶をしない。
- ▶ 一応、声だけでもかける。:あゆみ好感度+10
- ▶ 愛美に声をかける。:愛美好感度+10

3日目

- ▶ 当たり前だろ。:愛美好感度+10
- ▶ 変なこと言うな。
- ▶ 大丈夫だろ？

- ▶ いや、あんまり :愛美好感度+10
- ▶ 気にはなる。:みなも好感度+10
- ▶ どうして.....？

- ▶ 戻る
- ▶ もうしばらく
 - ▶ 琴の料理 :琴好感度+10
 - ▶ あゆみの料理 :あゆみ好感度+10
 - ▶ よつばの料理 :みなも好感度+10

4日目

- ▶ 傘を取りに一度戻る。:傘フラグON
- ▶ たぶん大丈夫だろう。:愛美好感度+10

- ▶ い、愛美の料理がおいしい。:愛美好感度+10
- ▶ みなもかなあ。:みなも好感度+10
- ▶ 断然よつば。

以下は傘フラグがONのとき

- ▶ 早速学園を回ろう。:次の選択肢へ
- ▶ 今日帰る。:みなも好感度+10

上で「早速学園を回ろう」を選んだとき

- ▶ あゆみの後を追う。:あゆみ好感度+10、あゆみフラグON
- ▶ いや、それよりも.....:琴好感度+10

5日目

ここであゆみフラグがONなら、一旦[あゆみルート](#)へ。

- ▶ 手伝いを続ける : 奈々美好感度+10
- ▶ 奈々美に告げる。

[あゆみルート](#)から戻ってくるポイント1

6日目

- ▶ 学園へ向かう。
- ▶ 街を見て回る。
- ▶ 奈々美の元へ。 : 5日目終了時に奈々美の好感度が45以上の時のみ。選択すると一旦[奈々美ルート](#)へ。

上で「学園へ向かう」を選んだとき。

[あゆみルート](#)から戻ってくるポイント2。

- ▶ 断る。 : 琴の好感度が50未満なら、自動的にこちらを選択。
- ▶ 手伝う。 : 琴好感度+10、琴フラグON。

上記で断るを選んだとき、愛美の好感度が70以上なら愛美フラグON。

上で「街を見て回る」を選んだとき。

- ▶ 俺でよければ…… : 一旦[みなもルート](#)へ
- ▶ 他を当たってほしい。

[奈々美ルート](#)から戻ってくるポイント

7日目

ここで、レイプしていたらゲームオーバー。
みなもフラグがONで、更にみなもの好感度が60以上なら、[みなもルート](#)へ。
奈々美フラグがONなら、[奈々美ルート](#)確定。
もう1回レイプでのゲームオーバー判定。
愛美フラグONなら、[愛美ルート](#)確定。
琴フラグONなら、[琴ルート](#)確定。

| GAMEOVER