

攻略 - 友達モード

基本的には能力を高くしていったって、キャラアイコンで表示されるイベントのある選択を通過していけば1人に落とされるのはすぐ。2人はなかなか難しい。3人は至難の業とか。

ヒロインがどれほど好意を抱いているかは、左画面上方のFEELINGとある表情アイコンで分かります。アイコンが笑顔であればあるほど、好意を抱いている証拠。

- [攻略 - 友達モード](#)

- [・名前入力](#)
- [・出会い](#)
- [・予定](#)
- [ヒロインたちが好む能力](#)
 - [授業](#)
 - [放課後](#)
 - [夜（日曜日）](#)
 - [予定入力のアイコンについて](#)
 - [好感度について](#)
- [告白される](#)

- **名前入力**

表示用の入力と呼ばれるための入力を別に行います。友達モードでは基本的に名字で呼ばれます。名前に関してはTVGAMEwiki.netの[呼んでもらえる名前Wiki](#)を参照してください。

- **出会い**

とわの市に転校してきた主人公は、3人のヒロインと出会います。最初に会うのは誰なのかは完全乱数or名前などの入力情報依存の乱数です。残りの2人は部活・委員会・バイトを実行することにより知り合いますが4～6日目までに実行しない場合は、強制イベントで知り合います(10日目に強制イベントが発生したことがあります[要検証])

[上へ](#)

- **予定**

友達モードではリアルタイムではなく、ときメモのシステムを踏襲した形で行動を選択します(ときメモは1週間分でしたが、ラブプラスは1日毎)。これによって主人公の能力が上下します。

平日はふたつの授業と放課後の行動、および夜の行動。土曜日はひとつの授業と2つの放課後、夜の行動。日曜日は4つのフリー時間となっています。場合によって科目が選べないことも多々あります(平日の授業で美術や音楽は選択不可が多い)

それぞれのUP/DOWNは成功したか否かで幅が異なる。花丸 > > > > ×となる。複数項目UPの場合、×で上がるのは1項目のみ

予定アイコンをタップすると、能力値のUP/DOWNが見えますので上昇値が低いようなら他の予定を選ぶといいかもしれません。

外出は友達モード時はランダムで決定される外出先によって変動パラメータが変化する。時間毎

に外出先は異なるので、タッチしてどのパラメータが変動するかを確認すること。

恋人モード時は外出先によって変動パラメータが変化するのは一緒だが、自分で外出先を選択可能。

[上へ](#)

ヒロインたちが好む能力

3人がそれぞれチェック（後述）を入れてくる傾向の高い能力があります。それぞれの出現シーンである部活・委員会・バイトでアップする能力なのですが、

- ・ 愛花 運動&知力
- ・ 凜子 知力&感性
- ・ 寧々 感性&魅力

必要となる能力を高くしてチェックをクリアしやすくしておくといいでしょう。低い能力のチェックは回避できますので。なお、友達モードでの能力は[恋人モード](#)での基礎彼氏力に引き継がれます。

[上へ](#)

授業

- ・ 体育 運動UP・魅力DOWN
- ・ 文系 知識、感性UP・運動DOWN
- ・ 理系 知識UP・運動DOWN
- ・ 美術 魅力、感性UP・知識DOWN
- ・ 音楽 感性、魅力UP・知識DOWN

放課後

- ・ 部活 運動、知識UP・感性DOWN
- ・ 委員会 知識、感性UP・運動DOWN
- ・ バイト 魅力、感性UP・知識DOWN
- ・ 外出 いずれか大UP・いずれかDOWN（パラメータは行き先依存）

夜（日曜日）

- ・ 外出 いずれか大UP・いずれかDOWN（パラメータは行き先依存）
- ・ おしゃれ 魅力UP・知識DOWN
- ・ 趣味 感性UP・魅力DOWN
- ・ ワークアウト 運動UP・感性DOWN
- ・ 予習 知識UP・運動DOWN

[上へ](#)

予定入力のアイコンについて

- ・ チェックアイコン

予定入力の右下についてくるチェックマークのアイコンは能力値によって、一定のイベントをクリアできるかどうかのテストとなっています。このテストをクリアできれば（能力値が設定された以上であれば）、女の子が主人公に興味を抱いてくれます。

なお、夜に来るメールで返信が「ありがとな」「どうでもいい」になっているものは、その翌日以降にチェックがあるという予告になっています。これを知っていると自信のない項目のチェック

をよけることも可能。

チェックアイコンの色は、どの能力関連のテストが行われるかの目安となっています（能力の色は左ウインドウ参照）。

- ヒロインアイコン

その場に行けばイベントが起きるという表示。落とされたい彼女優先で行けばok。

- ?アイコン

秘密の修羅場マーク。バイトしている最中に凜子が来たり、図書委員会の時に愛花が来たり、部活中にボールを取りこぼしたら寧々が来たり……。友達モードのみに出て、恋人モードでは出ません。

修羅場はギャラリーに反映されるのでコンプリートを狙うならすべてを出す必要があります。

[上へ](#)

好感度について

好感度（ヒロインに会っているときに、左画面上に表示されるFEELING）は出会った際の選択肢や、通常のコマンドにより変動します。特に部活・委員会・バイトに関しては、他のコマンドよりも特定の女の子と親密になります。

前述のチェックアイコンをスルー or 全失敗しようとも、愛花は部活、凜子は委員会、寧々はバイトを選択しつつづければ告白までは到達できます。

ただし、二股・三股で嫉妬イベントを起こす際はチェックアイコンを成功しないとほぼ無理です

[上へ](#)

- 性格変動イベント

日曜のデートを2回こなしたあとに、一緒に下校するとランダムで発生する。

「好きな人はどんなタイプ？」と聞かれるが、「寧々/愛花/凜子だよ」と回答すると性格は現状維持。それ以外を選択すると彼氏好みに近づこうと性格が変動する。

選択肢と変動後の性格は、説明書に記載があります。

ただし、この時の選択肢は、これまでの主人公の行動によって選択不可能な場合があるので注意が必要。[性格変更](#)のページに詳細があります。

[上へ](#)

告白される

ヒロインのイベントをすべて通れば、基本的に告白タイム。

100日以内に告白されて、それを受けないとバッドエンディング。1人だけを狙っていくなら50日前後でいけるはず。

[恋人モードへ](#)

[上へ](#)