

- [エンディング](#)

- [愛情](#)
- [憎悪](#)
- [友情](#)
- [裏切](#)
- [殺害](#)

- [イベント](#)

エンディング

+ [ネタバレ詳細](#)

愛情

地雷ワードさえ踏まなければ友情と同じく簡単。
約束を求められたらきちんと応じてあげること。

+ [ネタバレ詳細](#)

憎悪

最初からじわじわ愛を下げていく方法だと若干難しい。
楽なのは愛情ルートから派生して反転イベントを起こす方法。
なお、王に指名されるのが必須条件となっている。

+ [ネタバレ詳細](#)

友情

初期好感がかなり高いので、普通に仲良くしていれば余裕で見られる。
ヒント曰く「このゲームで一番楽なルート」
好愛が高すぎると愛情へ行ってしまうので程々に構うのが重要。

裏切

愛情ルートの最後の日で答えた性別と逆の性別を選ぶ。
verA、verBで違いあり。

殺害

憎しみを募らせつつ表面上は仲良くする事。
向こうに嫌われると、避けられたり警戒されたりして見れなくなる。

+ [ネタバレ詳細](#)

イベント

モロにネタバレです。イベントコンプしたい人向け。

キャラ名は頭文字のみに省略。

[中日個別 1](#)

[中日個別 2](#)

[中日共通 1](#)

[中日共通 2](#)

[中日対話](#)

[休日 1](#)

[休日 2](#)

[休日 3](#)

[休日 4](#)

[エンディング](#)