

システムについて

好感度

ちとせ、小夜子、サキの3人には、志狼との間に好感度という値が存在する。それによってエンディングが変化するのが、それぞれのキャラ毎の好感度の上げ方は以下の通り。

ちとせ

基本的にはイベントを見ていけば上がる。戦闘の結果でも変化あり。被った場合は大きく上昇するが、負けた場合は下降。なお、修行の成否でも小さく上下する。もちろん成功した場合に上昇、失敗で下降。

小夜子

上げ方はイベントを見るのみ。ちとせの場合もそうだが、イベント内の選択肢のどれを選んだかによって、上昇する値が違うので注意。

サキ

イベントの項目の「サキについて」を参照。ちなみに最も上昇するのは「正月」のイベント。

修行関係

育成シーンにも、いくつか目に見えない数字が存在している。

ちとせのやる気

修行に失敗したり、疲労がひどく溜まっているのに休ませなかった、または疲労が非常に少ないのに休ませた場合に下がる。これが下がっていると、ちとせが修行をさぼる事がある。上昇は、タイミングのいい休息、修行の成功等。

志狼の「力」

毎月、少しずつ回復している。修行「力移し」でも回復する。志狼の「力」を消費して、堤防で「結果」を強化出来る。結果を5段階強化すると、「奴」を1ランク弱く出来る。(後述の「戦闘」参照)

戦闘

能力値について

能力値は、基本的に「速度」に影響するものと、「効果」に影響する物がある。それぞれの影響は以下の通り。

強さ...攻撃の効果

素早さ...攻撃の速度、攻撃後の硬直

集中力...具現化の速度

精神力...具現化の持続時間、攻撃の効果

具現化...それぞれの持続時間、具現化の速度

「剣」について

「奴」との戦闘に備えて「剣」を手にいれた場合、攻撃の効果に精神力が関係無くなり、強さがより重要になる。具体的には、精神力を元に計算している部分が、変わって強さの2倍を元に計算するようになる。強さが低い場合、逆にデメリットとなる事もある。

「奴」について

「奴」は、被った敵の数によって、強くなる。全て被った場合が最強となるが、まったく誰も被っていない場合等、サキより弱いという事も。なお「結果」を5回強化すると、「奴」は1段階弱くなる。

「かばう」について

志狼の行動「ちとせをかばう」は、かばおうとしている最中でも、ある程度は効果がある。具体的には、実際にかばっている状態の半分程度。

ちとせの行動について

ちとせは隠された数字「好戦度」によって、その行動が左右される。好戦度が高い場合、鏡を使わずに攻撃を重視するようになり、低い場合は逆になる。どうすれば好戦度が変化するかは、修行メニューの「好戦」の項目を参照。

「玉」について

ちとせが「玉」を使う確率は、ちとせの好感度と、志狼の状態で変化する。志狼のHPが減っていればいるほど、玉を作ろうとする確率があがる。