



# 黙天教団

SHUTEN KYODAN

Webマニュアル

Nintendo Switch™ 版

# 目次

• タイトル画面	03P
• システムメニュー基本操作	04P
• Save / Load	05P
• 会話パート	06P
• 2D 探索	07P
• 3D 探索 / 保健省ルート移動パート	08P
• バックログ画面 / ムービーのスキップ	09P
• 推理パズル画面 (法務省ルート)	10P
• ノベルパート (科学省ルート)	11P
• 逃走フェーズ (警備省ルート)	12P
• キーの互換表	13P

## 【チュートリアル】

• 法務省ルート	14P
• 保健省ルート	19P
• 文部省ルート	25P
• 警備省ルート	35P

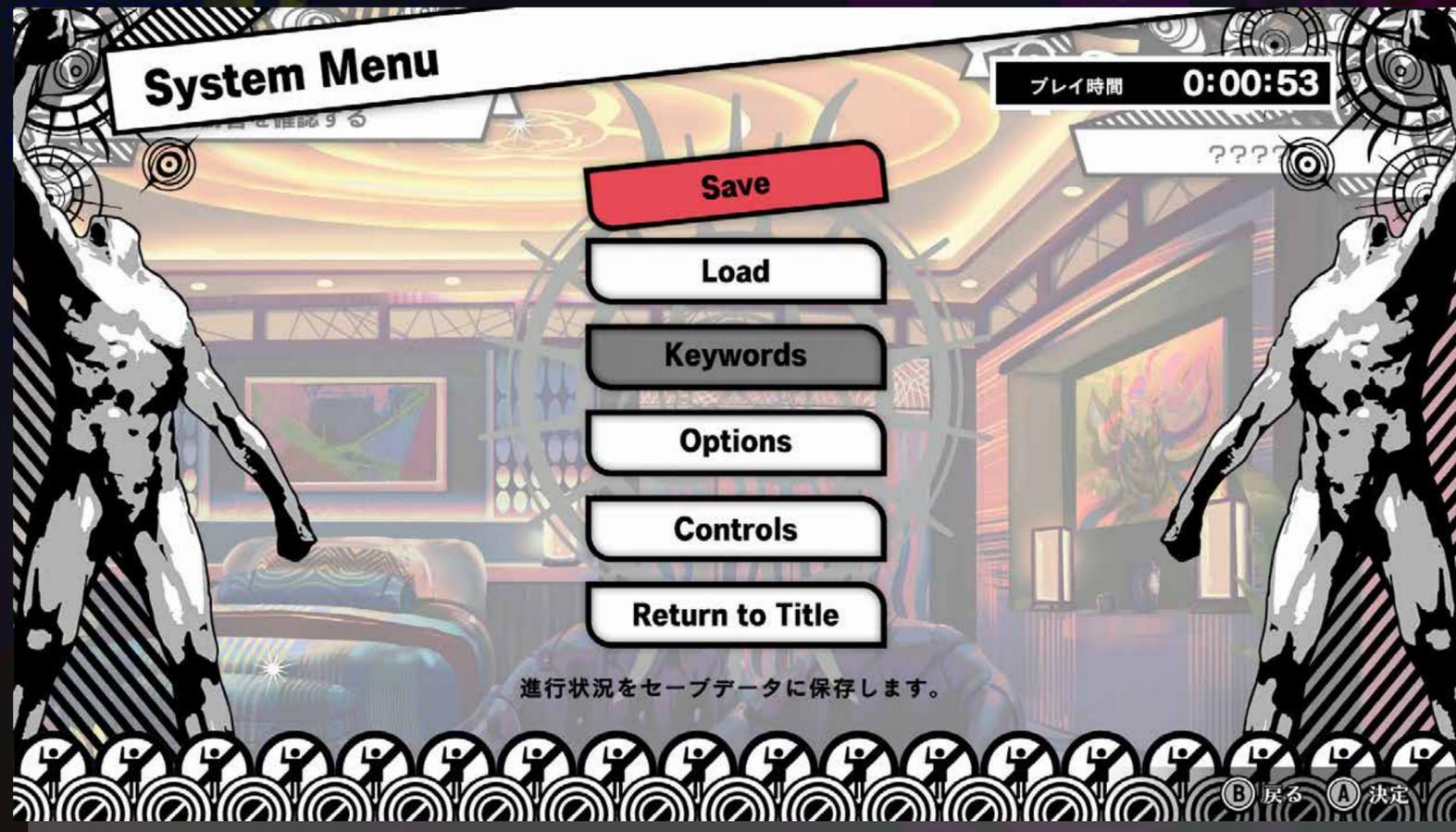
タイトルをクリックすると、各ページに移動できます。

# タイトル画面



- **NEW GAME :**  
新しいセーブデータからゲームを始めます。
- **LOAD GAME :**  
既存のセーブデータを選択してゲームを始めます。  
本作は任意のセーブデータの他、オートセーブ機能があります。  
オートセーブのデータは画面左下にオートセーブアイコンが表示した際に更新されます。
- **OPTIONS :**  
ゲーム内の音量やテキストの表示速度を変更できます。
- **LICENSE :** 本ゲームに関連するライセンスが表示されます。
- **QUIT GAME :** ゲームを終了します。

# システムメニュー基本操作



**A** : 決定

**B** : 戻る / キャンセル

**十字キー / 左スティック** : カーソル移動

**L/R** : タブ切り替え (各機能画面にて使用可能)

• **各機能について :**

**Save** : ゲームのセーブを行います。

**Load** : セーブしたゲームデータを確認できます。

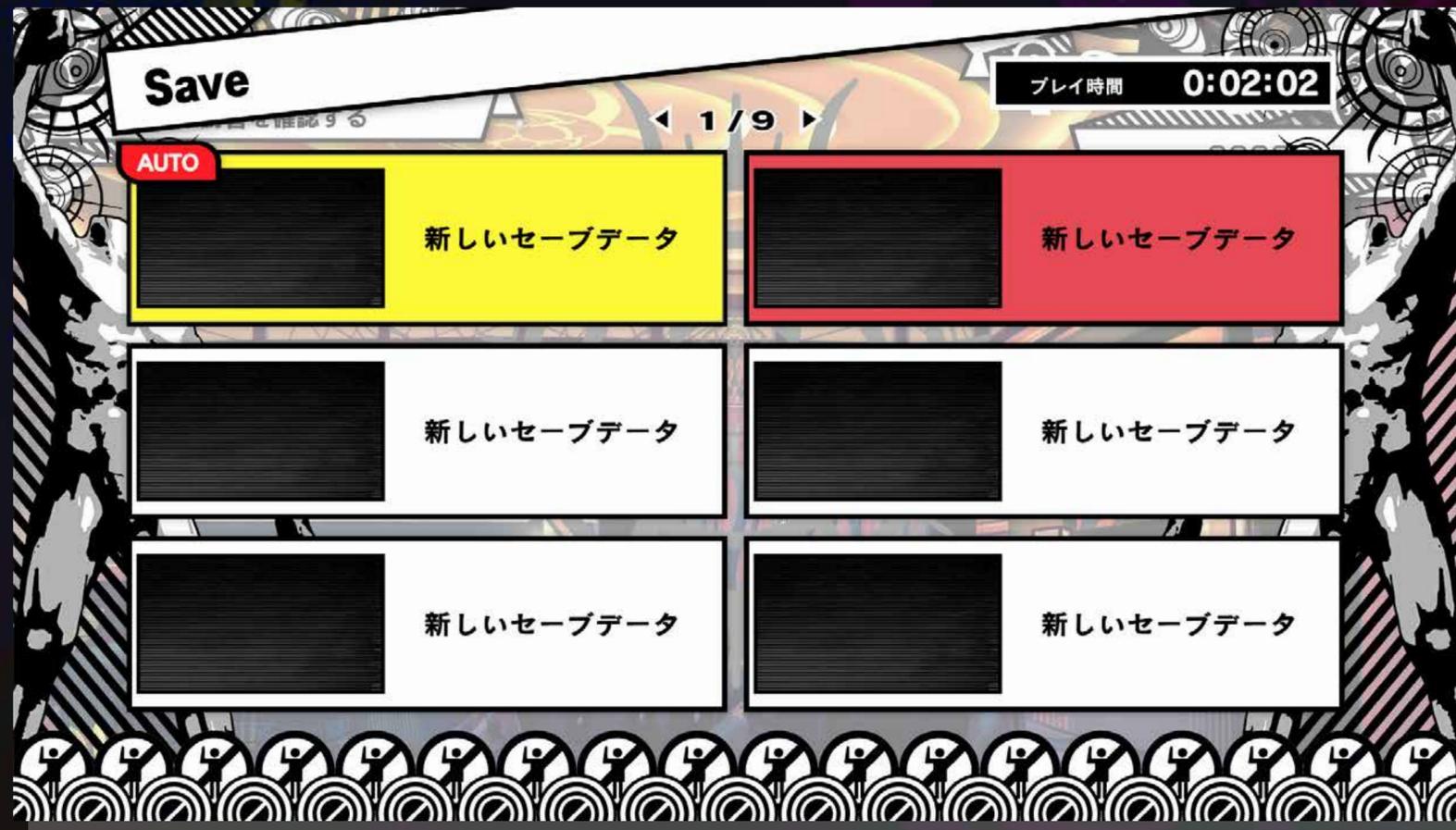
**Keywords** : 入手した“教祖殺害事件”の手がかりを確認できます。

**Options** : ゲーム内の設定を確認できます。

**Controls** : コントローラーの設定を確認できます。

**Return to Title** : タイトル画面に戻ります。

# Save/Load (画像はSave画面です)



- A: セーブ(ロード)する場所を決定します。
- B: セーブ(ロード)画面を抜けて元の画面に戻ります。  
/ セーブ(ロード)をキャンセルします。
- 十字キー / 左スティック: カーソルを移動します。
- L/R: ページを切り替えます。

## • Save について:

- ゲームのセーブを行います。
- 「AUTO」のマークがついているセーブデータは、ゲームが進行すると自動で更新されます。
- 「新しいセーブデータ」もしくはすでにセーブデータが入っているデータを選んで決定すると現在の進行地点でセーブデータを上書きします。
- タブは L/R で切り替えられます。

## • Load について:

- セーブしたゲームデータを確認できます。
- セーブデータが入っているデータを選んで決定すると現在の進行状態を破棄して、選択したセーブデータを読み込みます。

# 会話パート



- A**：表示中のメッセージを送ります。  
選択肢の表示中は選択肢を決定します。
  - B**：メッセージを非表示にします。
  - +**：システムメニューを呼び出します。  
詳細は「システムメニュー基本操作」をご覧ください。
  - ：バックログを呼び出します。  
バックログ表示中にボイス付きのメッセージを再度再生できます。
  - L**：すでに読んだメッセージを高速でスキップします。  
OPTIONSで設定を変更すると、読んでいないメッセージもスキップできます。もう一度Lボタンを押すか、Bボタンを押すとスキップを停止します。
  - ZL**：長押ししている間、メッセージを高速でスキップします。
  - R**：ボイスの再生にあわせてメッセージを自動で送ります。  
ボイスのないメッセージは、OPTIONSで次のメッセージが表示されるまでの速度を変更できます。
- **法務省ルートのみ**：
    - ZR**：スナッピングのオン/オフを切り替えます。  
(メッセージにスナッピング可能な言葉が表示されている時のみ)
- 詳細は「チュートリアル：法務省ルート スナッピング」をご覧ください。

# 2D探索



**A**：カーソルがっている場所を調べます。

**左スティック**：カーソルを移動します。

**右スティック**：カメラを左右にスクロールします。

**+**：システムメニューを呼び出します。

詳細は「システムメニュー基本操作」をご覧ください。

## ・法務省ルート of 捜査中のみ：

**X**：別の場所に移動します。

(画面右下に「マップ」と表示されている時のみ)

**Y**：事件記録を呼び出します。

## ・画面の見方：

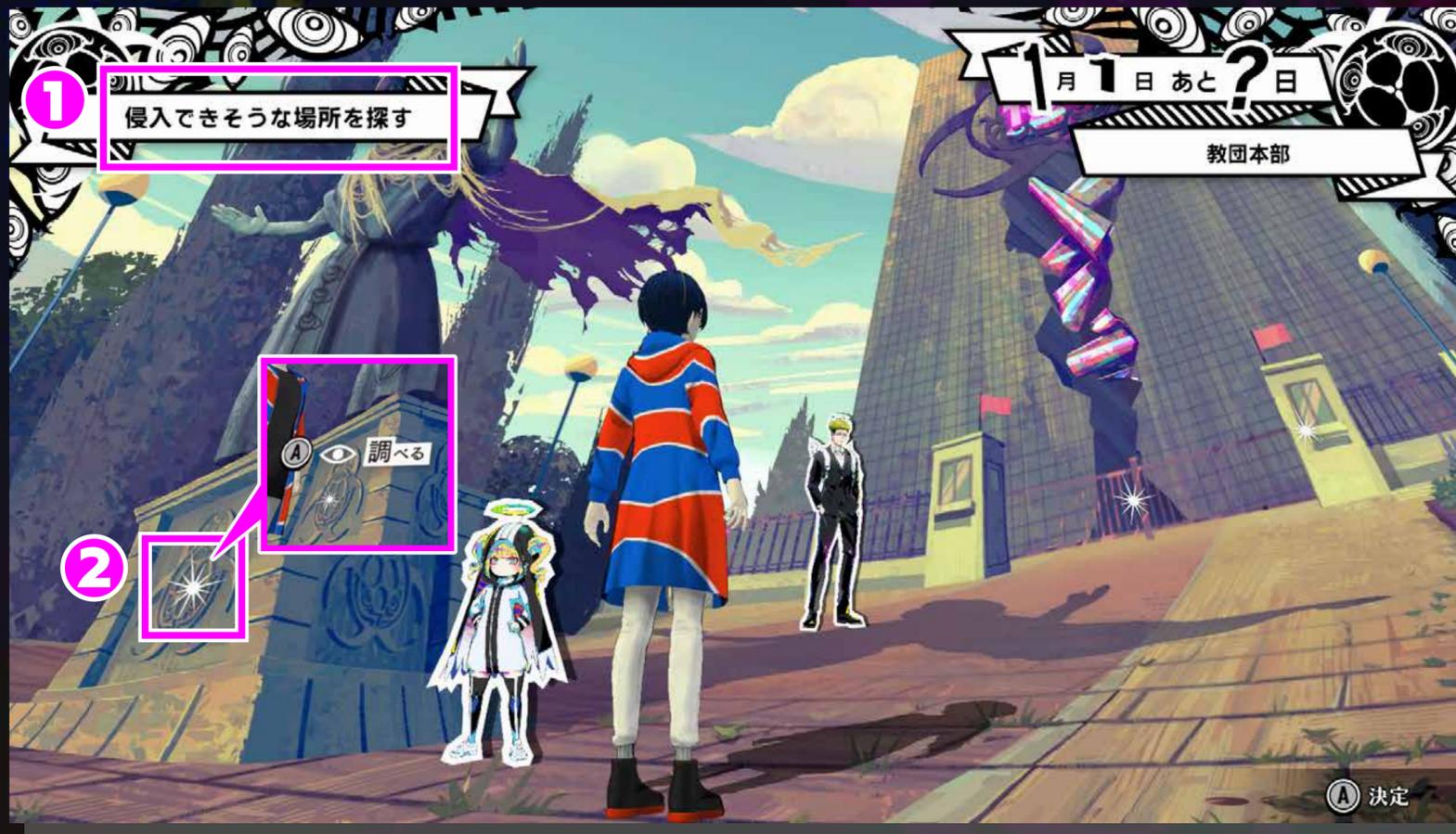
① 次にすべきアクション

② 調べられる箇所のアイコン

(カーソルを合わせるとアイコンが変化します)

③ カーソルを合わせると画面が左右に動きます。

# 3D探索/保健省ルート移動パート



**A** : カーソルがっている場所を調べます。

**左スティック** : 零のキャラクターを移動します。

**+** : システムメニューを呼び出します。

詳細は「システムメニュー基本操作」をご覧ください。

「保健省ルート移動パート」の詳細は

「チュートリアル：保健省ルート 移動パート」をご覧ください。

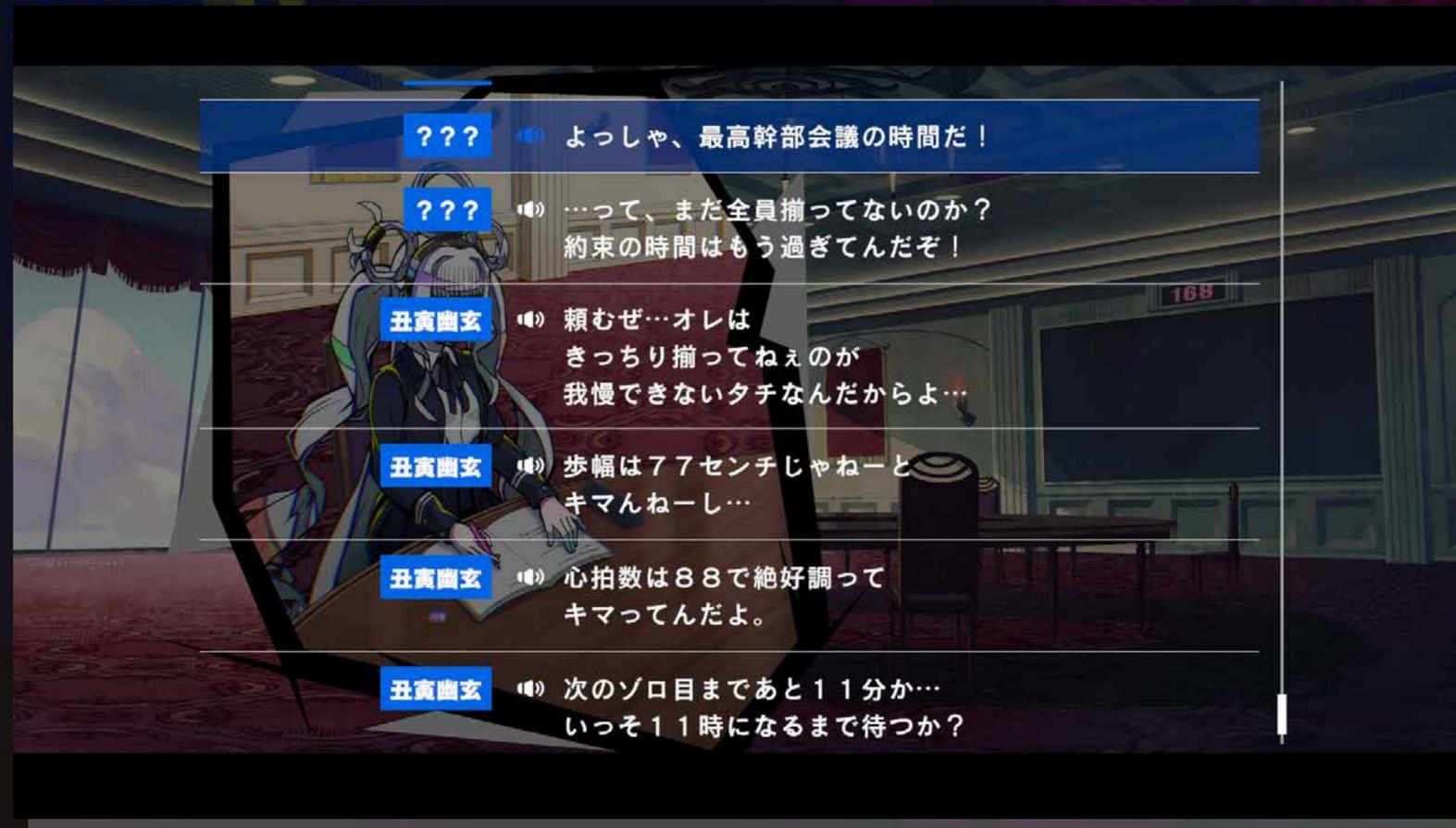
## • 画面の見方 :

① 次にすべきアクション

② 調べられる箇所のアイコン

(カーソルを合わせるとアイコンが変化します)

# バックログ画面/ムービーのスキップ



## • バックログ画面：

**A**：ボイスが設定されているメッセージ(左記掲載画像のスピーカーのアイコンが表示されているメッセージ)のボイスを再生します。

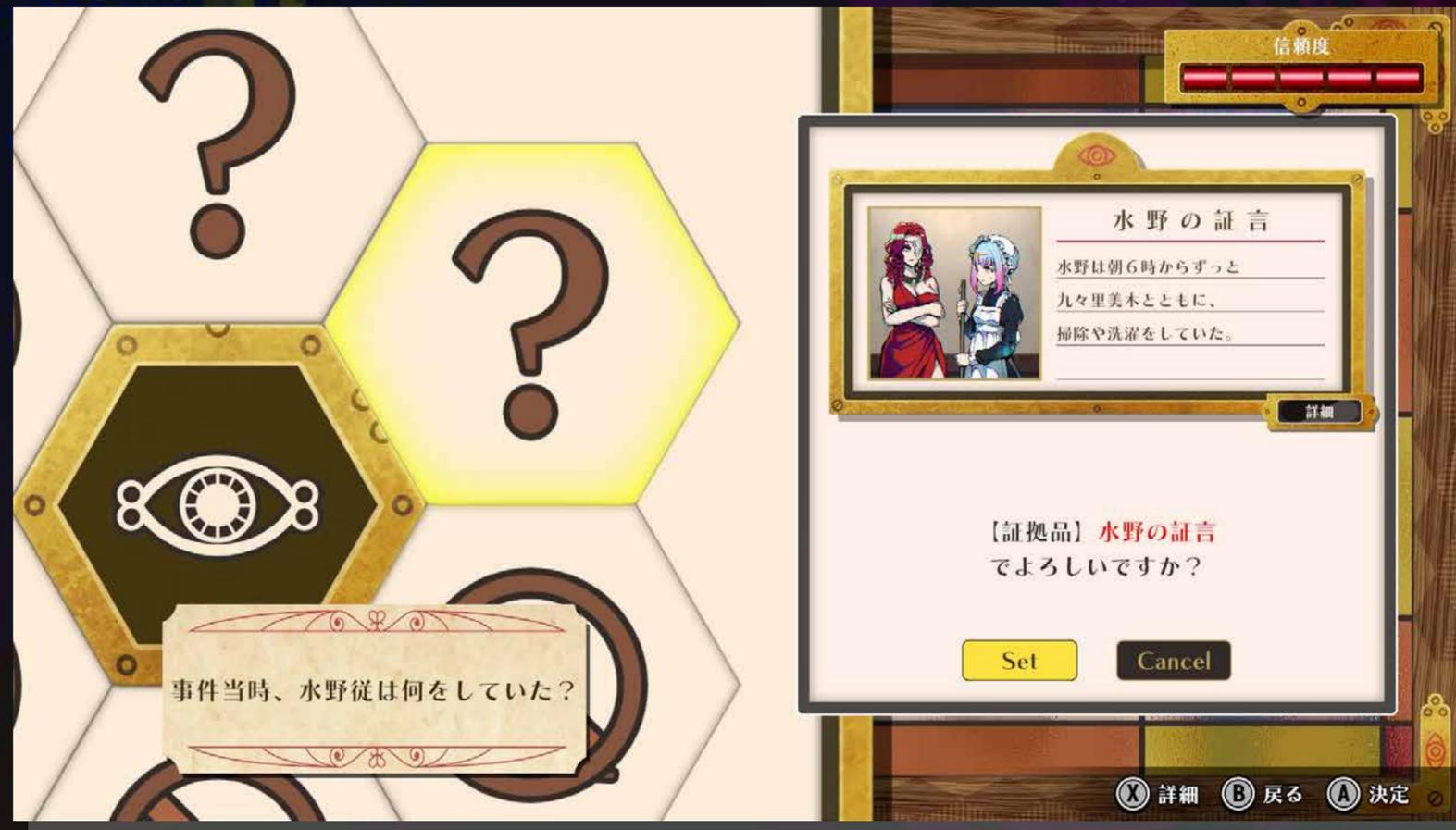
**B**：会話パートやノベルパートに戻ります。

**十字キー / 左スティック**：カーソルを移動します。

## • ムービー再生中：

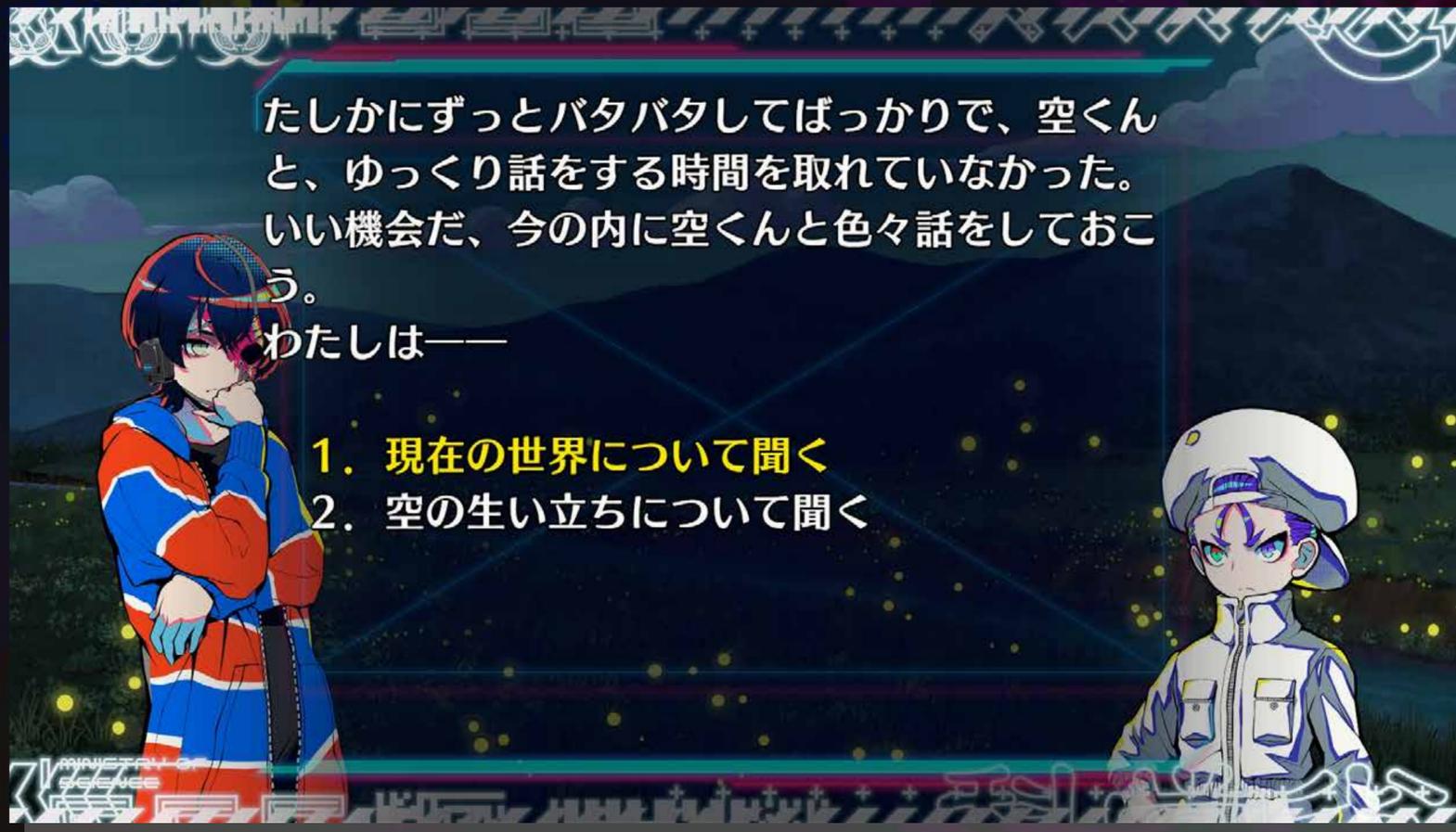
**B (長押し)**：ムービー再生中に画面右下のバーが一周するまでBボタンを長押しすると、ムービーをスキップします。

# 推理パズル画面(法務省ルート)



- A** : 証拠ピースをはめる位置を決定します。  
/ はめる証拠ピースを決定します。
- B** : 1つ前の状態に戻ります。
- 十字キー / 左スティック** : カーソルを移動します。
- X** : 証拠ピースの詳細を表示します。(証拠ピース選択時のみ)
- Y** : 事件記録を呼び出します。  
(右下に「事件記録」と表示されている時のみ)
- **以下は、零のメッセージ表示中のみ :**
  - +** : システムメニューを呼び出します。  
詳細は「システムメニュー基本操作」をご覧ください。
  - : バックログを呼び出します。  
バックログ表示中にボイス付きのメッセージを再度再生できます。  
※システムメニューは零のセリフが表示されている時だけ。  
また、セリフ表示中はバックログも開けません。

# ノベルパート(科学省ルート)



**A** : 表示中のメッセージを送ります。

選択肢の表示中は選択肢を決定します。

**B** : メッセージを非表示にします。

**X** : シーンチェンジ画面に戻ります。

(ノベルパート進行中にXボタンでシーンチェンジ画面に戻った際、もう一度Xボタンを押すと進行中のノベルパートに戻ります)

**+** : システムメニューを呼び出します。

詳細は「システムメニュー基本操作」をご覧ください。

**-** : バックログを呼び出します。

ノベルパートのバックログではボイスを再生できません。

**L** : すでに読んだメッセージを高速でスキップします。

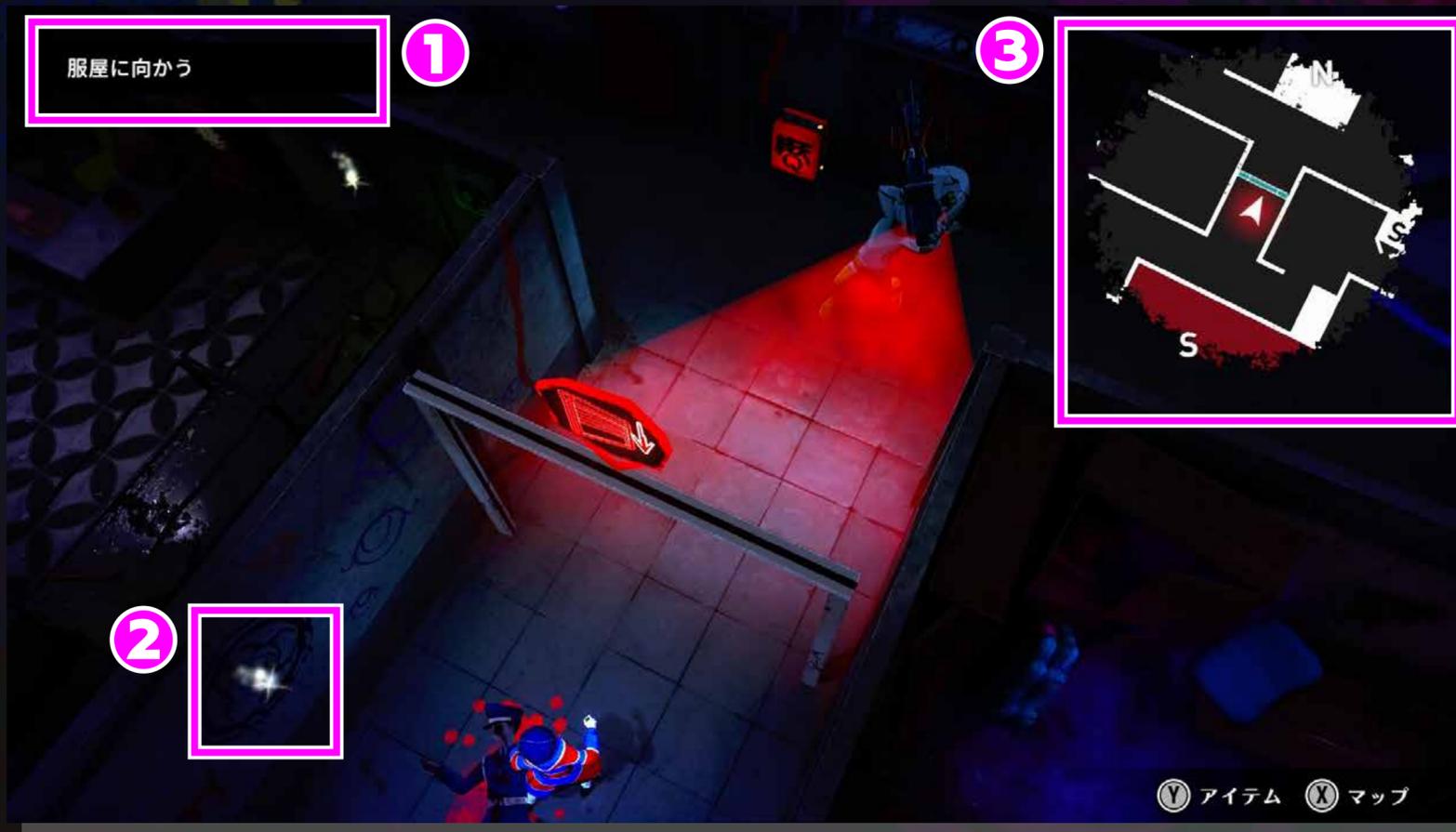
OPTIONSで設定を変更すると、読んでいないメッセージもスキップできます。もう一度Lボタンを押すか、Bボタンを押すとスキップを停止します。

**ZL** : 長押ししている間、メッセージを高速でスキップします。

**R** : ボイスの再生にあわせてメッセージを自動で送ります。

ボイスのないメッセージは、OPTIONSで次のメッセージが表示されるまでの速度を変更できます。

# 逃走フェーズ (警備省ルート)



**A** : 目の前を調べたり、シャッターを閉めたり、ロッカーに隠れたり…状況にあわせて零が様々なアクションをします。画面に表示されるボタンの説明を参考に色々試してみてください。

**左スティック** : 零のキャラクターを移動します。

**右スティック** : カメラが回転します。

右に倒すと左回転、左に倒すと右回転します。

**X** : マップを表示します。(マップ入手後のみ)

**Y** : 所持しているアイテムを表示します。

**+** : システムメニューを呼び出します。

詳細は「システムメニュー基本操作」をご覧ください。

**-** : バックログを呼び出します。

バックログ表示中にボイス付きのメッセージを再度再生できます。

※この画面でもシステムメニューやバックログを開けます。

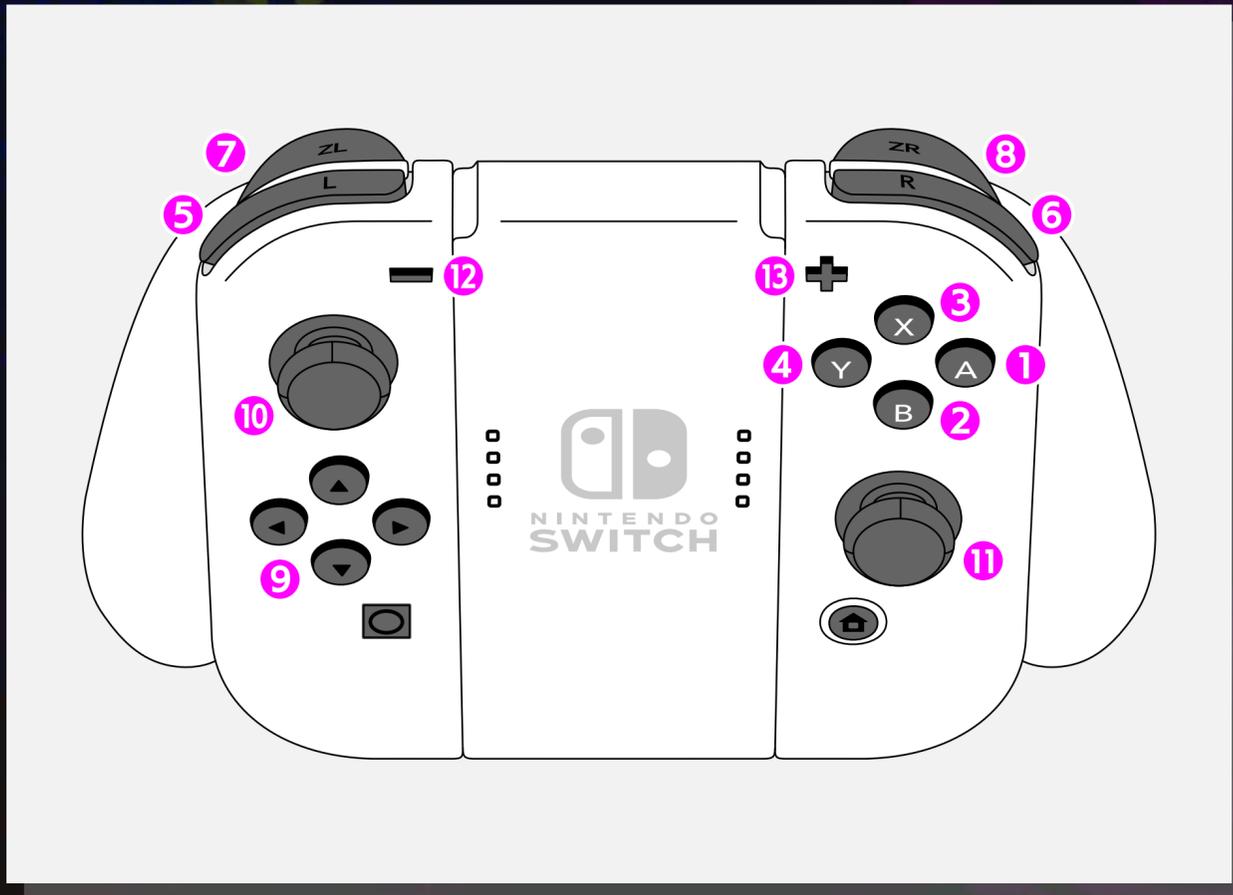
## • 画面の見方 :

① 次にすべきアクション

② 調べられる箇所のアイコン

③ ミニマップ (マップ入手後のみ)

# キーの互換表



	Switch	ゲームパッド	キーボード	マウス
①	A	A	Space (Enter)	左クリック
②	B	B	Esc	
③	X	X	F	
④	Y	Y	T	
⑤	L	LB	Q	
⑥	R	RB	E	
⑦	ZL	LT	Z (Ctrl)	
⑧	ZR	RT	X	
⑨	十字キー	方向キー	↑/←/↓/→	
⑩	アナログL	アナログL	W/A/S/D	
⑪	アナログR	アナログR		
⑫	-	ビュー (BACK)	F1	ホイール ↑
⑬	+	メニュー (START)	Tab	

# チュートリアル：法務省ルート スナッピング①

## スナッピング



捜査中、気になる単語に対して指を鳴らす（スナッピングする）と、  
事件の手がかりや証拠を得られる事があります。  
スナッピングボタンを長押ししてスナッピングしてみましょう。



# チュートリアル：法務省ルート スナッピング②

## スナッピング



その吊り橋をイメージしながらね。  
何か気になるところが  
あったんでしょ？

スナッピング 終了

信頼度

スナッピングするとスナッピングモードに切り替わります。  
「スナッピング」ボタンを長押しして最終決定しましょう。  
「終了」ボタンを選ぶことでキャンセルする事もできます。

○ ●

# チュートリアル：法務省ルート 信頼度

信頼度



しながらね。

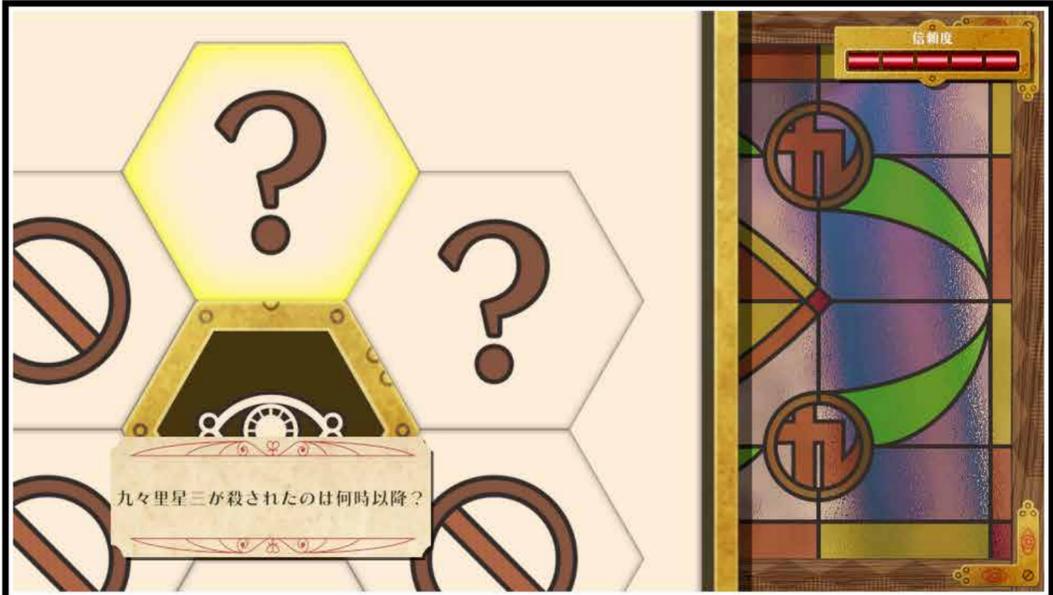
不必要なスナッピングをすると信頼度が下がります。  
信頼度が0になると捜査失敗になるので注意しましょう。

●

# チュートリアル：法務省ルート 証拠パズル

証拠パズル

信頼度



九々里星三が殺されたのは何時以降？

信頼度

証拠パズルでは「？」に正しい証拠をセットし、  
推理を組み上げていく事が目的となります。  
証拠をよく確認し、正しいと思う物をセットしていきましょう。

●

# チュートリアル：法務省ルート スナッピングの証拠選択

## スナッピングの証拠選択



これは…星三のタブレットか。

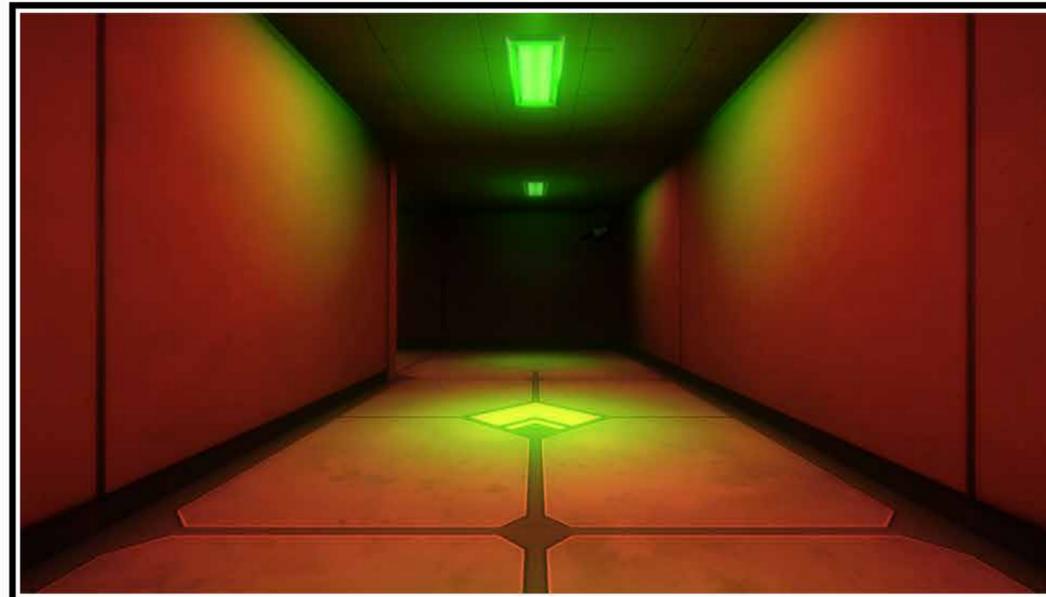
事件記録 証拠セット スリーピング 終了

証拠選択が必要なスナッピングも存在します。  
「証拠セット」で正しい証拠を選択した上で  
スナッピングを実行しましょう。

●

# チュートリアル：保健省ルート 移動パート

## 移動パート

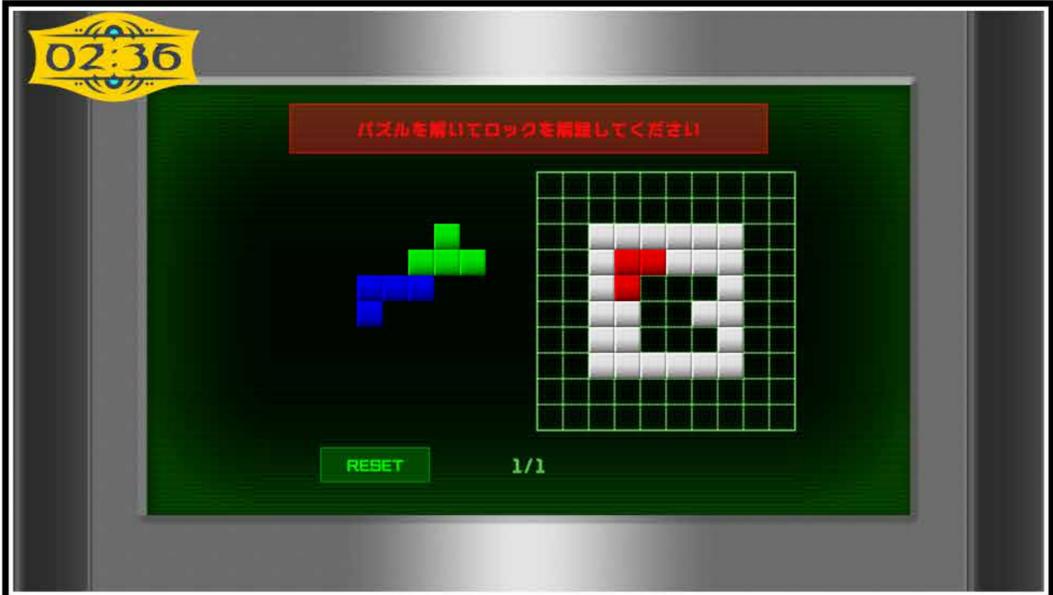


このパートでは上ボタンで前進、左右ボタンで方向転換、  
下ボタンで後ろに振り向く事ができます。  
ステージを探索し、先に進むための目的地を目指しましょう。



# チュートリアル：保健省ルート ペントミノ

ペントミノ



画面左にあるブロックを掴み、回転させて右側のスペースを埋めていくパズルです。スペースを全て埋めるとクリアとなります。

●

# チュートリアル：保健省ルート 線繋ぎパズル

## 線繋ぎパズル



02:50

パズルを解いてロックを解除してください

RESET

1/1

同じ色の球同士を線で繋ぐパズルです。  
全ての球を繋ぐとクリアとなります。

●

# チュートリアル:保健省ルート スライドパズル

## スライドパズル



05:50

パズルを解いてロックを解除してください

RESET

左側の見本と同じになるよう、右側の絵を完成させるパズルです。  
ピースを選ぶと空いたスペースにスライドするため、  
上手くスライドさせて絵を完成させましょう。

●

# チュートリアル：保健省ルート 脱出ゲーム①

## 脱出ゲーム

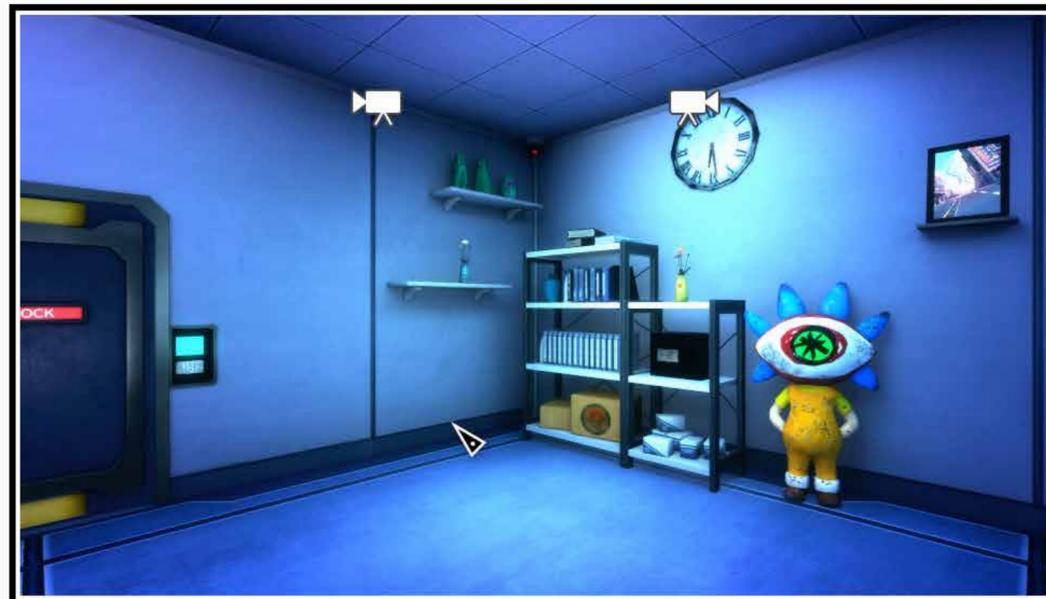


部屋中に仕掛けられたパズルや謎を解いて、部屋から脱出する事が目的となります。  
部屋には様々なオブジェクトがありますので、  
気になる場所を積極的に調べて仕掛けを解いていきましょう。



# チュートリアル：保健省ルート 脱出ゲーム②

## 脱出ゲーム



見る方向は左右に回転できます。  
部屋を隅々まで見渡して、重要なオブジェクトを  
見落とさないように注意してください。



# チュートリアル:文部省ルート 昼フェーズ

## 昼フェーズ



昼フェーズでは女の子の事を深く知る事が目的となります。  
女の子がいそうな場所を選び、上手く会話して仲を深めていきましょう。



# チュートリアル:文部省ルート 昼フェーズの好感度

## 昼フェーズの好感度



会話中に出現する選択肢を正しく選ぶと、好感度が上がります。  
好感度は隠されていて見る事はできません。  
好感度が低すぎると良くない事が起こるかも…？



# チュートリアル:文部省ルート 昼フェーズのターン制限

## 昼フェーズのターン制限



昼フェーズにはターン制限があり、移動するごとに減っていきます。  
ターン数が0になる前に女の子との仲を深めましょう。



# チュートリアル:文部省ルート 昼フェーズの親密度

## 昼フェーズの親密度



仲が良くなると、画面左上の親密度ゲージが上がっていきます。  
ゲージが最大になると、もう一度彼女に告白するチャンスが訪れます。  
何度も女の子に会って、ゲージを最大まで上げましょう。



# チュートリアル:文部省ルート 告白パート

## 告白パート



このパートでは、会話を通じて女の子を更に深く知り、  
悩みを解消してあげる事で、告白の成功を目指しましょう。



# チュートリアル:文部省ルート 告白パートの怒りゲージ

## 告白パートの怒りゲージ



女の子の機嫌を損ねると、画面右下の怒りゲージが上昇します。  
このゲージが最大になると告白は失敗になります。  
ゲージが増えないように注意しましょう。



# チュートリアル:文部省ルート リアルタイム選択肢

## リアルタイム選択肢



告白パートでは選択肢に時間制限が存在します。  
女の子の気持ちや会話の流れを見極めつつ、  
時間制限にも注意して選択肢を選んでいきましょう。



# チュートリアル:文部省ルート 選択肢の時間切れ

## 選択肢の時間切れ



答えを急かす  
応援する

RAGE GAUGE

選択肢の中には何も選ばず、時間切れになることが正解の場合もあります。  
試しにここでは時間切れになるまで待ってみましょう。

# チュートリアル:文部省ルート 選択肢の割り込み

## 選択肢の割り込み



選択肢の中には、女の子の話を遮ってでも選ぶべき場合があります。  
女の子が喋っていても構わないので、正しい方の選択肢を選びましょう。



# チュートリアル:文部省ルート 制限時間の短い選択肢

## 時間制限の短い選択肢



選択肢の中には、時間制限がとても短いものがあります。  
深く考えず、直感に従って選んでください。



# チュートリアル：警備省ルート ネフィリムからの逃走

## ネフィリムからの逃走



ネフィリムを倒す事はできません。  
プレイヤーを操作し、ネフィリムに捕まらないように逃げましょう。



# チュートリアル：警備省ルート シャッターを閉じる

## シャッターを閉じる



ステージにはネフィリムを足止めするためのシャッターが存在します。  
近づいて操作するとシャッターが下り、  
ネフィリムの追跡を一定時間阻む事ができます。



# チュートリアル:警備省ルート ステージ探索

## ステージ探索



ステージ上の光るオブジェクトを調べ、脱出の手がかりを見つけましょう。  
ネフィリムが徘徊している危険な場所もあるため、  
見つからないよう注意深く探索する事が重要です。



# チュートリアル:警備省ルート アイテム

## アイテム



ステージには使用できるアイテムが落ちている事があります。  
上手く利用してネフィリムから逃げ延び、脱出しましょう。  
所持しているアイテムは、アイテム画面から確認する事ができます。

●

# チュートリアル：警備省ルート 感圧板ギミック

## 感圧板ギミック

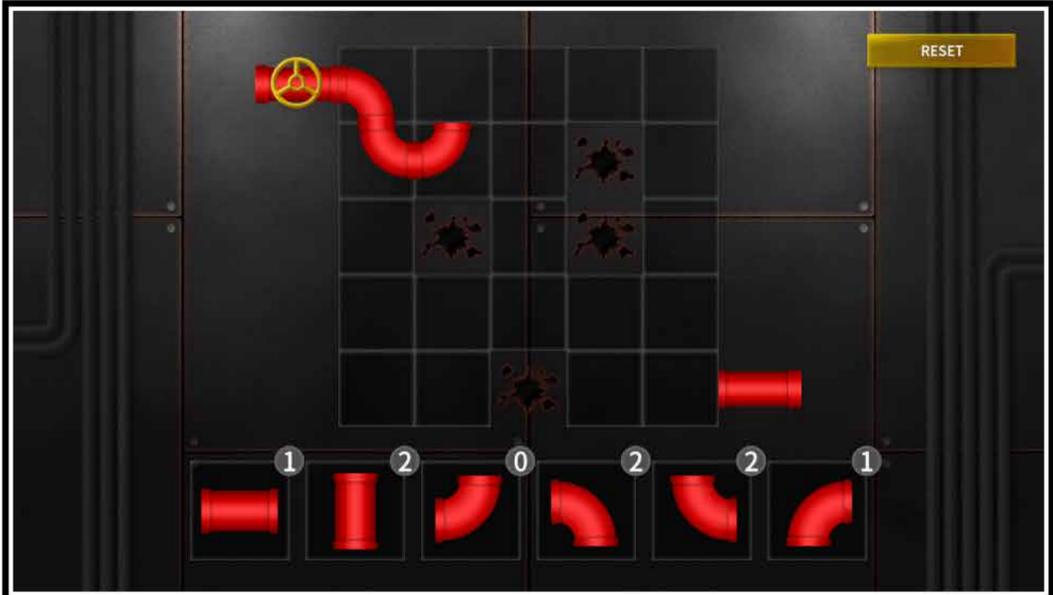


扉を開くには感圧板に重りを置く必要があります。  
ステージを探索し、重りを探して持ってきてみましょう。



# チュートリアル：警備省ルート 排水管パズル

## 排水管パズル



左上のスタートから右下のゴールまで上手く排水管を繋げましょう。  
排水管アイコンに表示された数字は、そのパーツを何回使えるかを表しています。

●