

秘天教団

SHUTEN KYODAN

Webマニュアル

DMM GAMES PLAYER
Steam 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

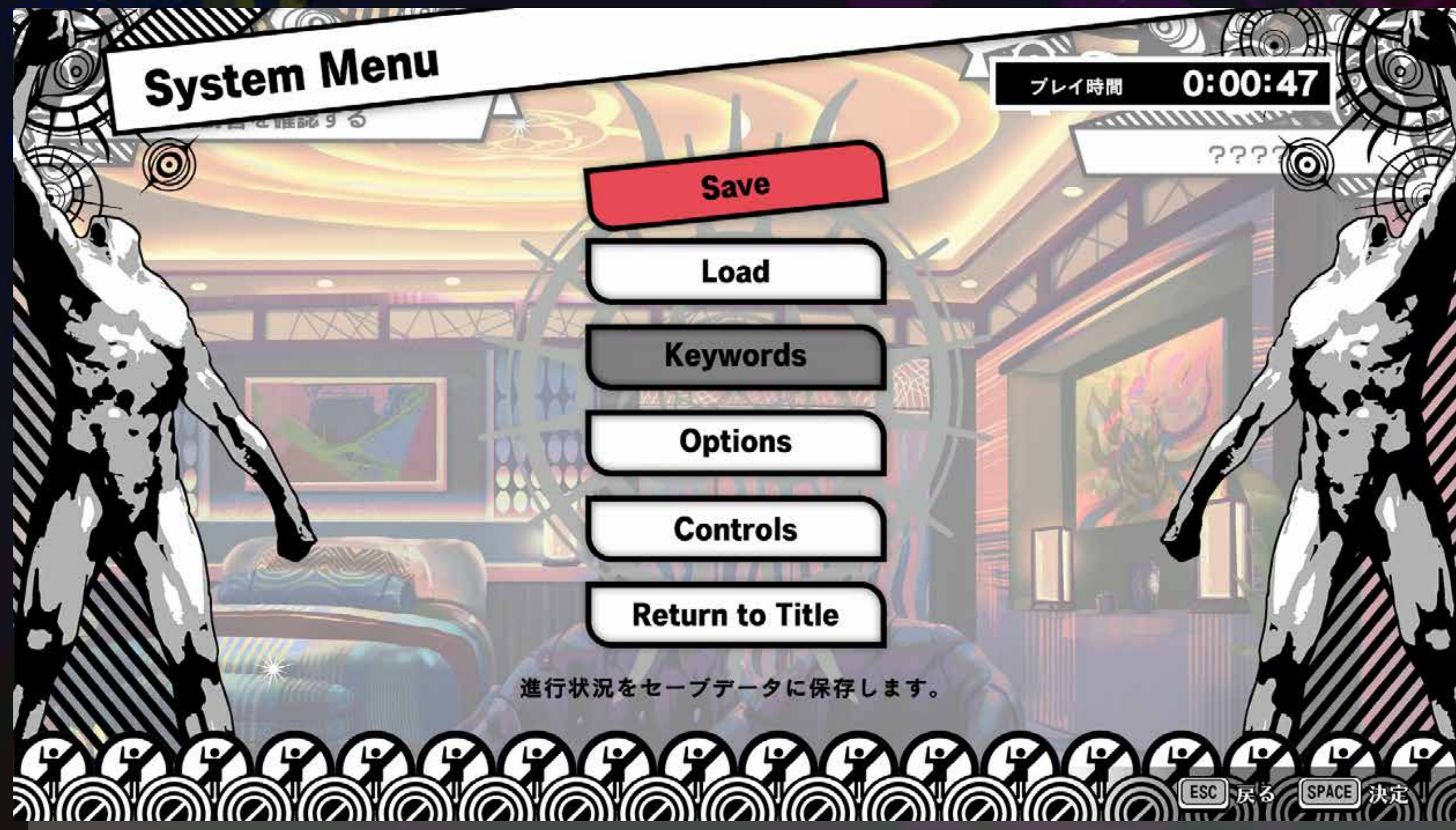
タイトルをクリックすると、各ページに移動できます。

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



Space/Enter/左クリック：決定

Esc：戻る / キャンセル

矢印キー/WASD/マウスカーソル移動：カーソル移動

Q/E：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。

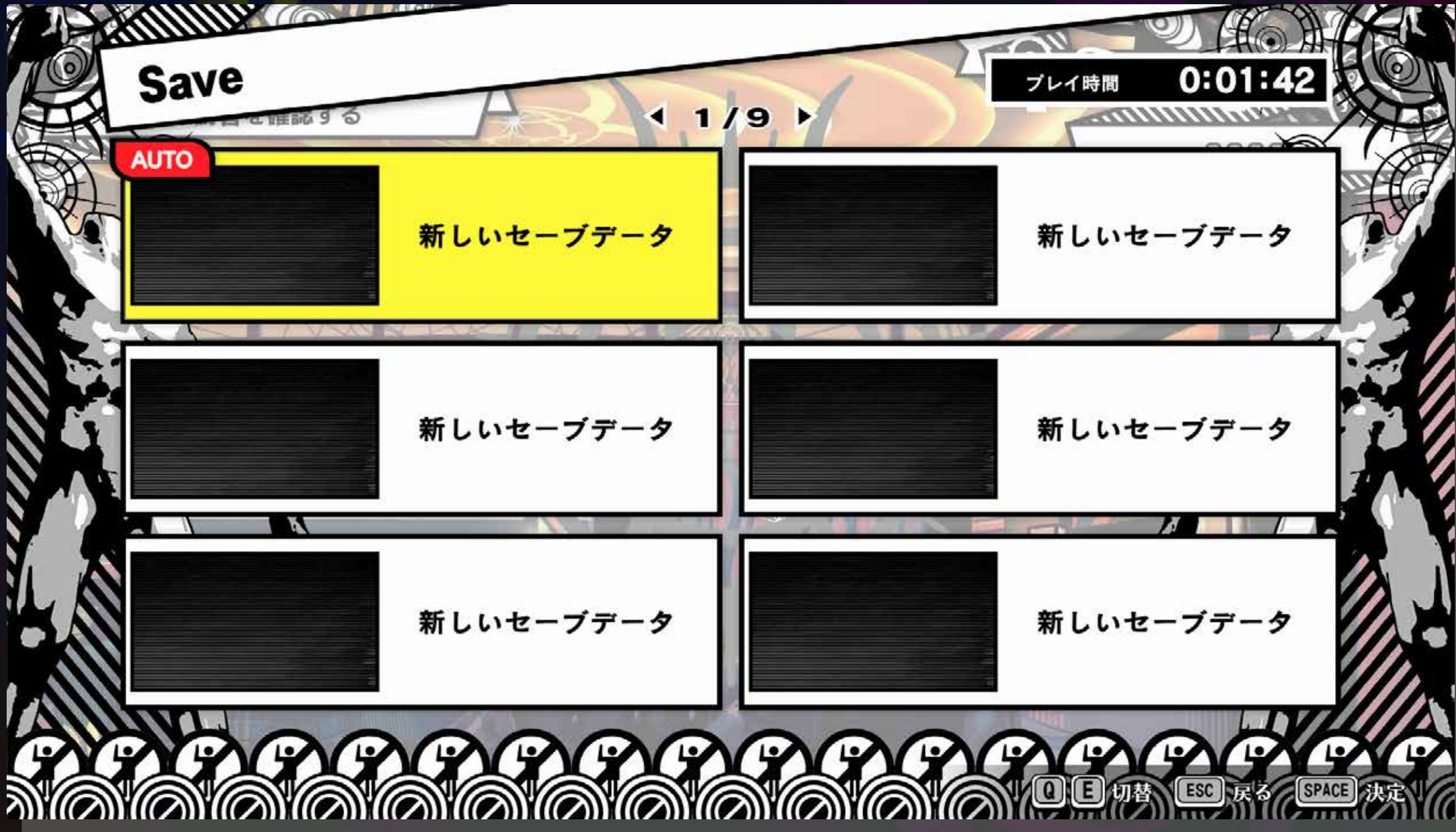
Keywords：入手した“教祖殺害事件”の手がかりを確認できます。

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)



Esc : 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。

矢印キー/WASD/マウスカーソル移動：カーソルを移動します。

Q/E : 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Q/E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



Space/Enter/左クリック：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。

Esc：メッセージを非表示にします。

Tab：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。

F1/ホイール↑：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。

Q：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Qを押すか、Escを押すとスキップを停止します。

Z：長押ししている間、メッセージを高速でスキップします。

E：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。

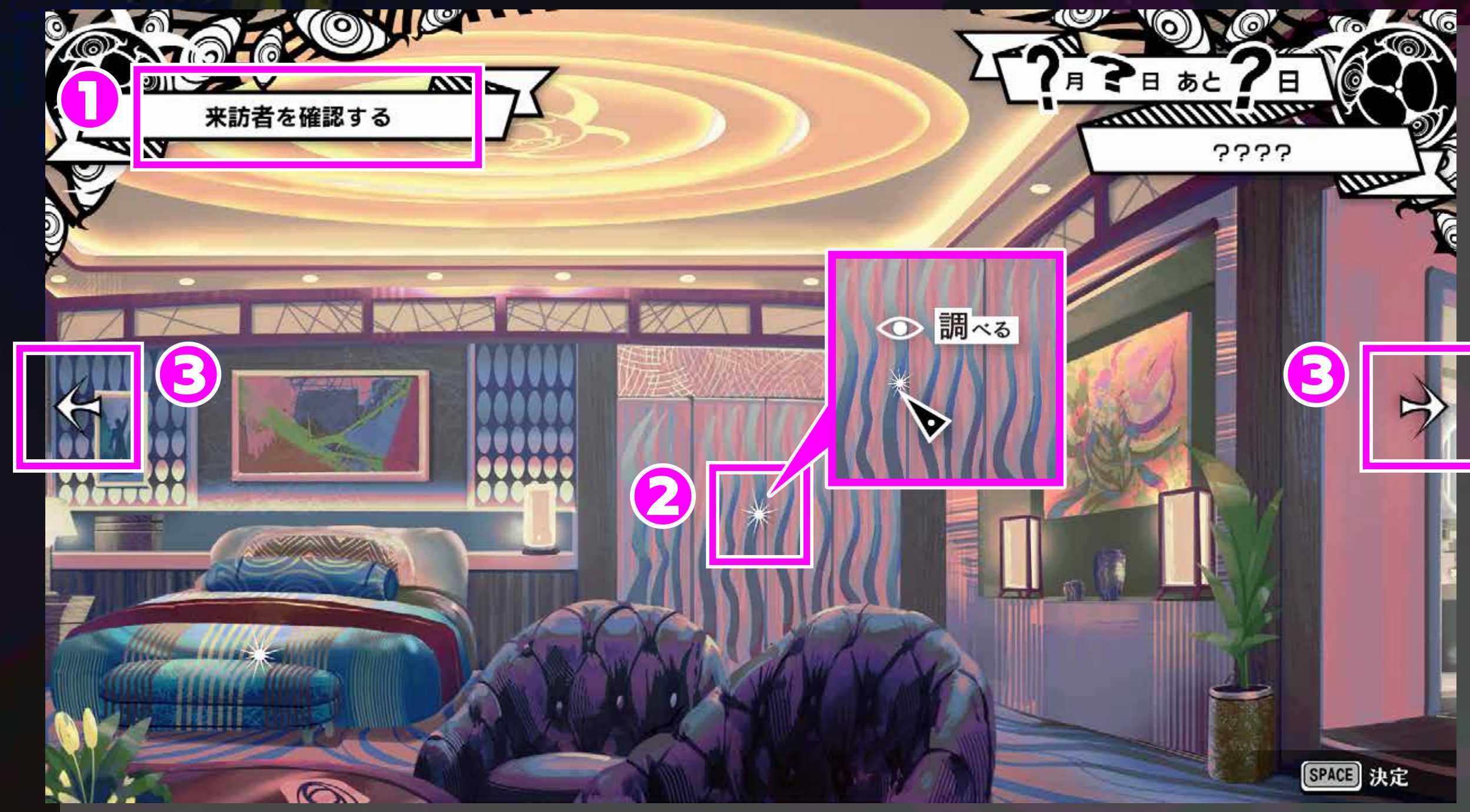
・ **法務省ルートのみ**：

X：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



Space/Enter/左クリック：カーソルがっている場所を調べます。

マウスカーソル移動：カーソルを移動します。

Tab：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：

F：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)

T：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



Space/Enter/左クリック：カーソルがっている場所を調べます。

矢印キー/WASD：零のキャラクターを移動します。

Tab：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。

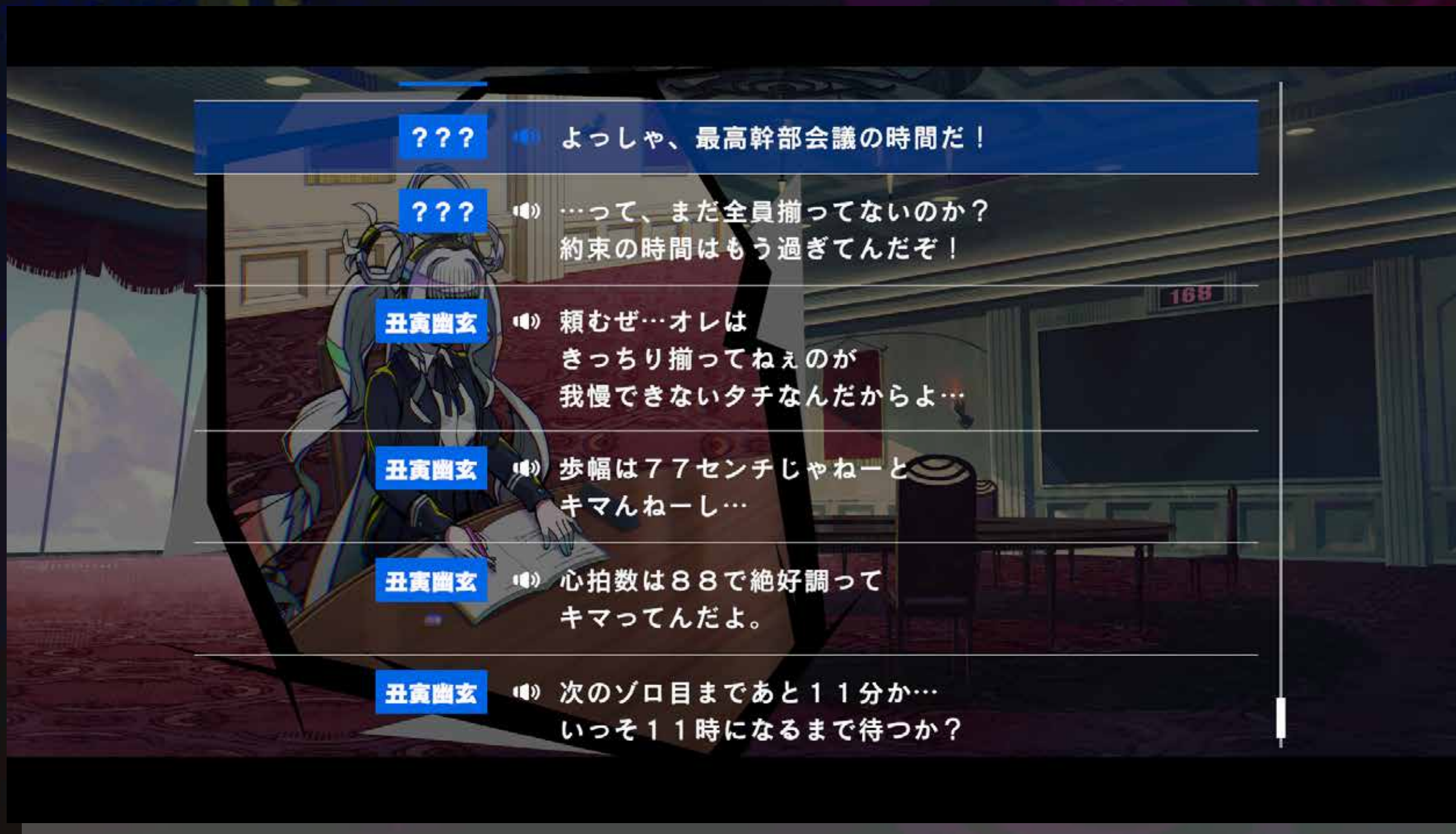
• 画面の見方：

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：

Space/Enter/左クリック：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。

Esc：会話パートやノベルパートに戻ります。

矢印キー/WASD/マウスカーソル移動：カーソルを移動します。

・ムービー再生中：

Esc(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Esc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)



Space/Enter/左クリック：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。

Esc：1つ前の状態に戻ります。

矢印キー/WASD/マウスカーソル移動：カーソルを移動します。

F：証拠ピースの詳細を表示します。(証拠ピース選択時のみ)

T：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：

Tab：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。

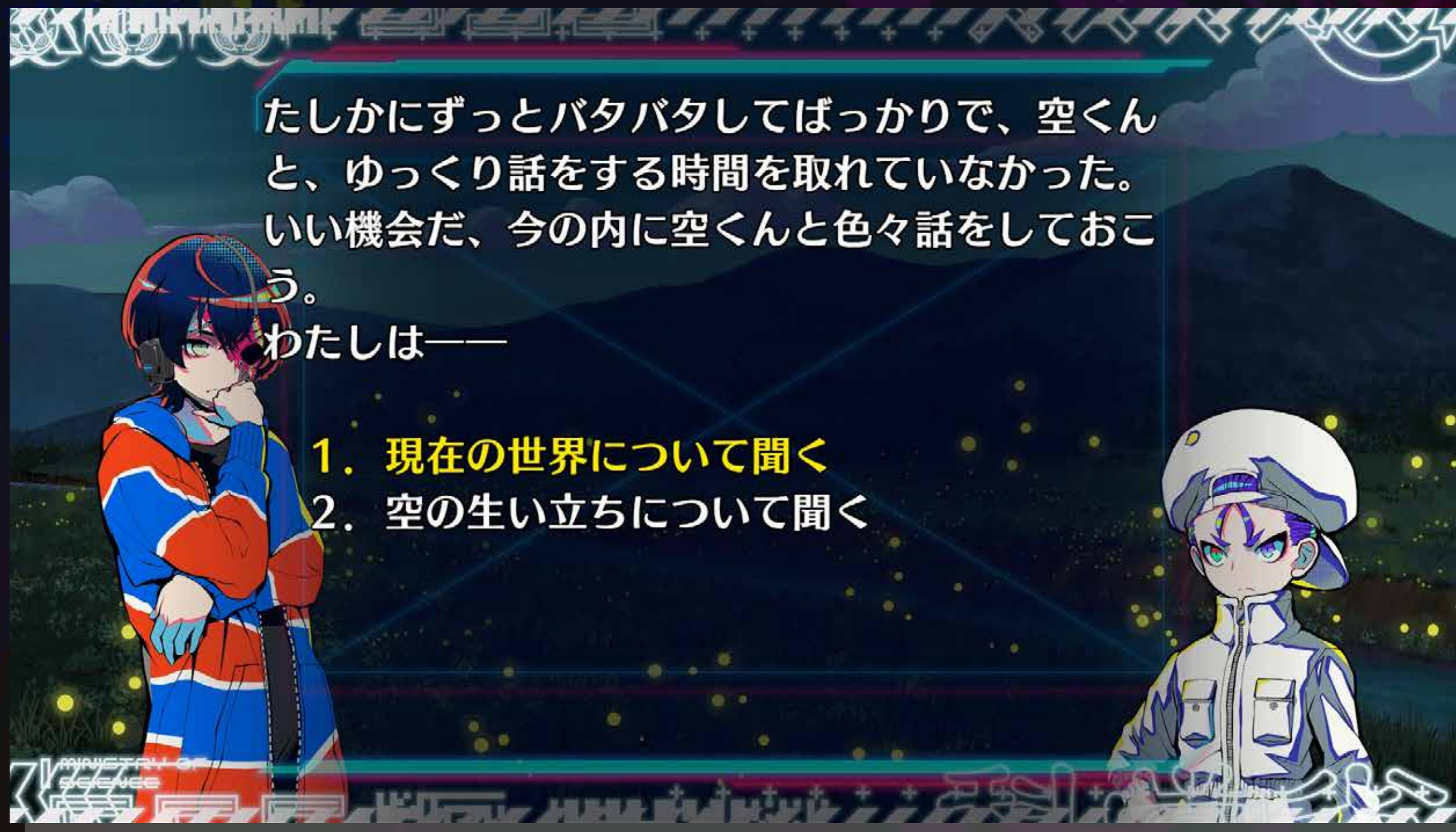
F1/ホイール↑：バックログを呼び出します。

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す。

ノベルパート(科学省ルート)



Space/Enter/左クリック：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。

Esc：メッセージを非表示にします。

F：シーンチェンジ画面に戻ります。

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

Tab：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。

F1/ホイール↑：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。

Q：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Qを押すか、Escを押すとスキップを停止します。

Z：長押ししている間、メッセージを高速でスキップします。

E：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)



Space/Enter/左クリック:

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。

矢印キー/WASD: 零のキャラクターを移動します。

右クリック長押ししながら移動:

マウスを動かした方向にカメラが回転します。

F: マップを表示します。(マップ入手後のみ)

T: 所持しているアイテムを表示します。

Tab: 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。

F1/ホイール↑: バックログを呼び出します。

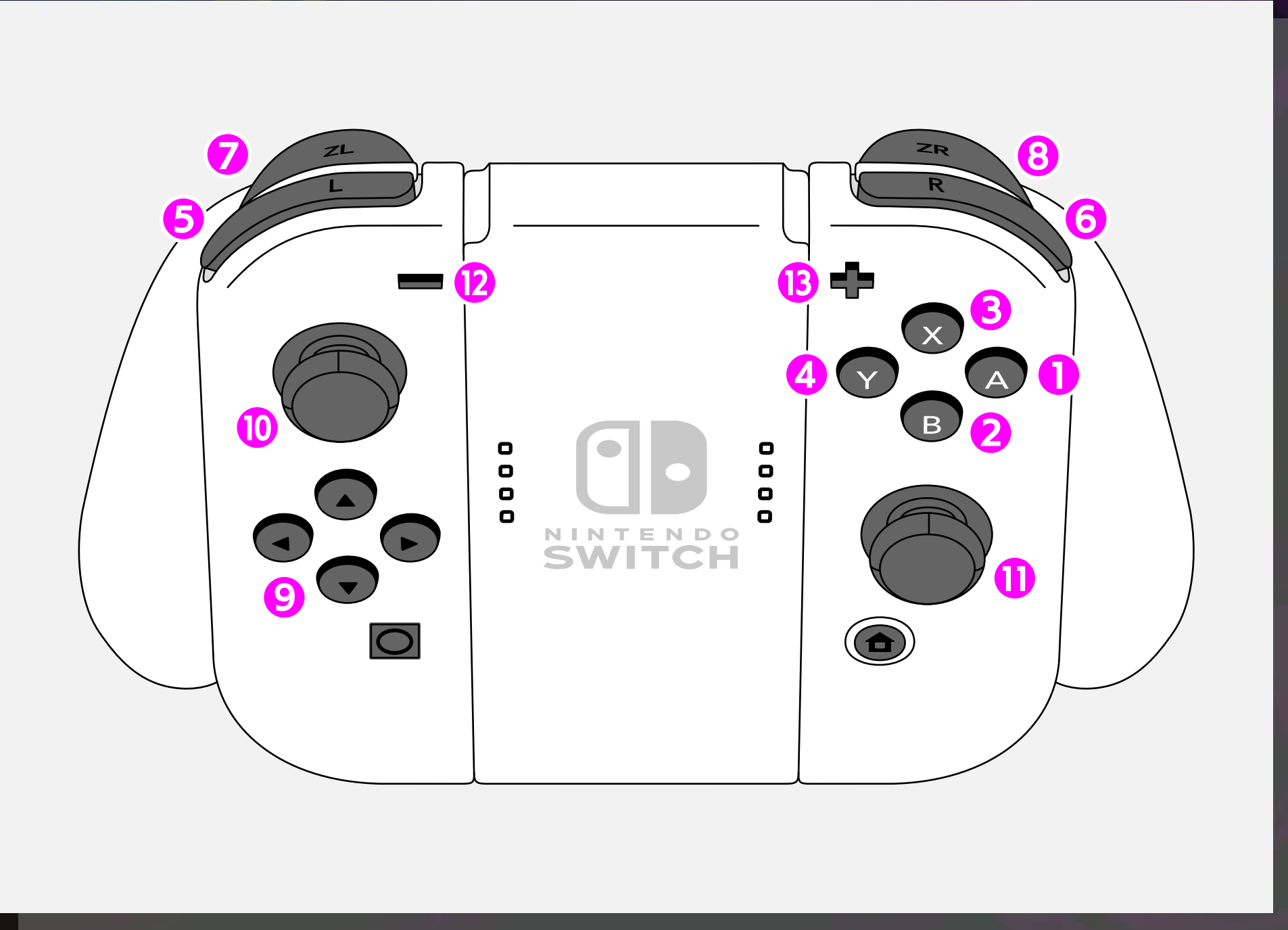
バックログ表示中にボイス付きのメッセージを再度再生できます。

※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:

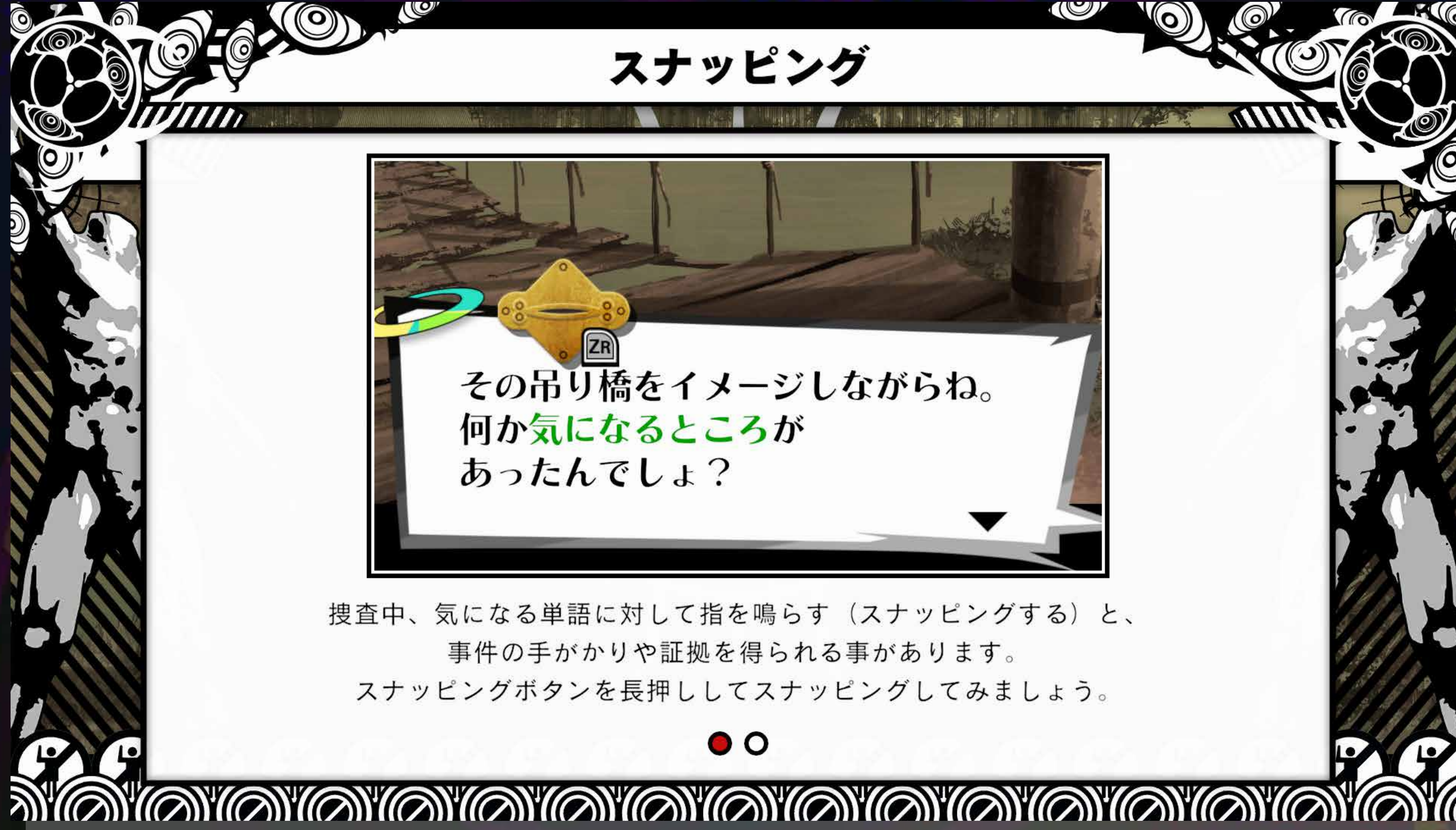
- ① 次にすべきアクション
- ② 調べられる箇所のアイコン
- ③ ミニマップ(マップ入手後のみ)

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	

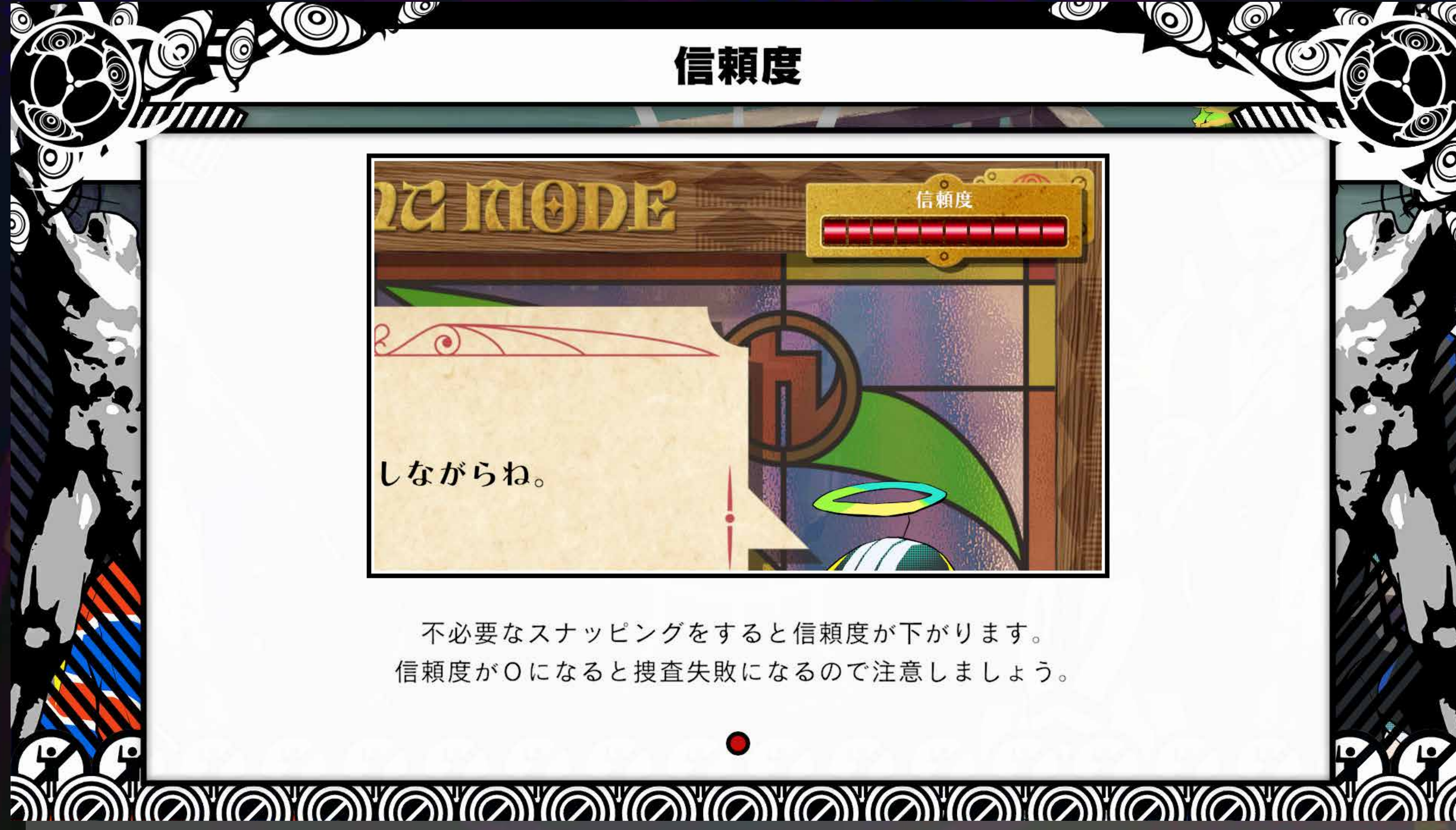
チュートリアル：法務省ルート スナッピング①



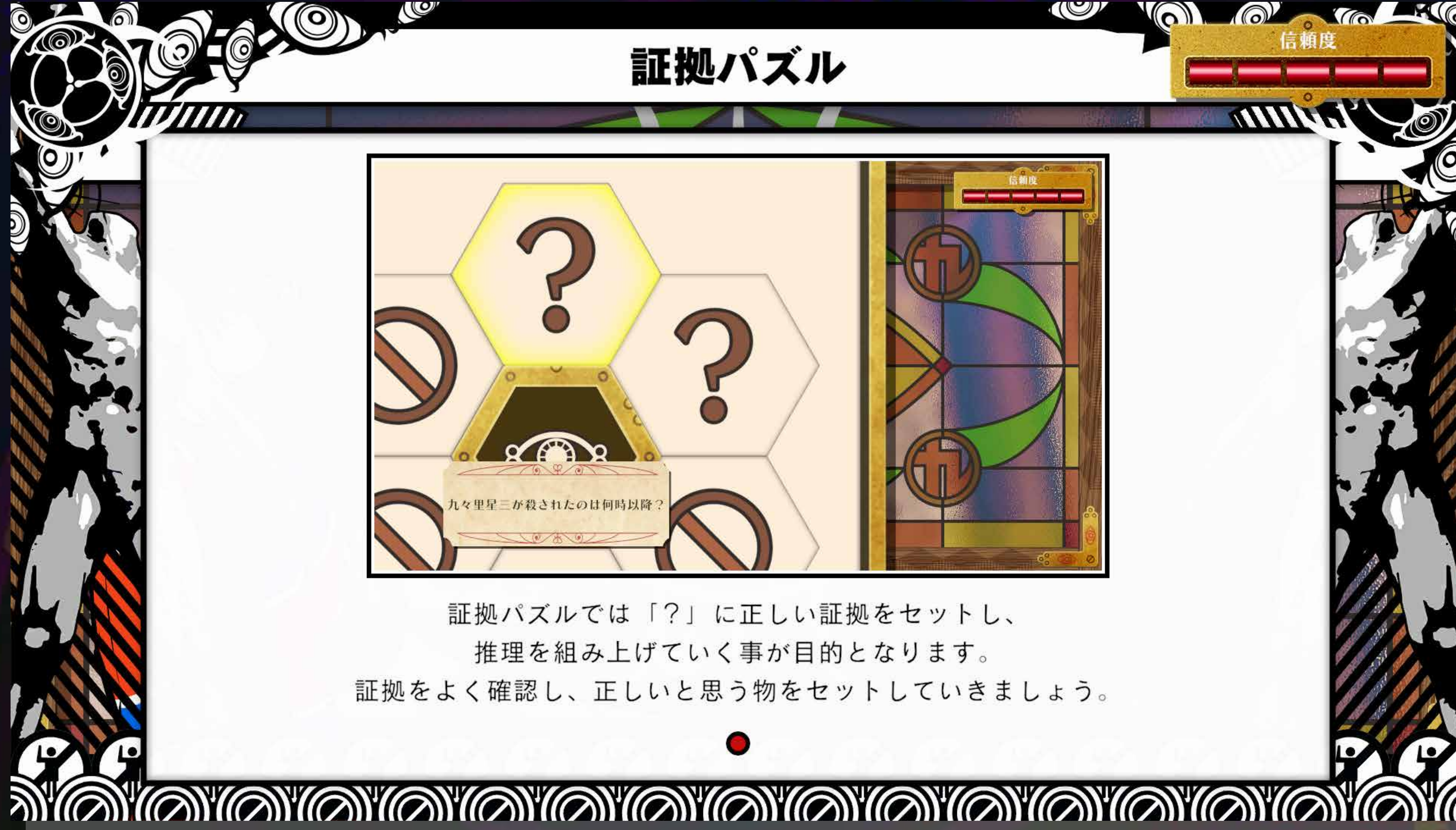
チュートリアル：法務省ルート スナッピング②



チュートリアル：法務省ルート 信頼度



チュートリアル：法務省ルート 証拠パズル



チュートリアル：法務省ルート スナッピングの証拠選択



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



チュートリアル：保健省ルート 線繋ぎパズル



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



チュートリアル：保健省ルート 脱出ゲーム②



チュートリアル:文部省ルート 昼フェーズ



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



残りターン: 15

美衣

教室1-B

学食

教室1-A

屋上

空き教

昼フェーズにはターン制限があり、移動するこ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



残りターン: 15

美衣

教室1-B

学食

教室1-A

屋上

空き教

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



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



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



生きている意味なんか...
ないのかもしれない...

意味はある
手を握る

RAGE GAUGE

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



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



ネフィリムから逃げる

シャッターを閉める

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



出口の手がかりを探す

調べる

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



チュートリアル：警備省ルート 感圧板ギミック



チュートリアル：警備省ルート 排水管パズル

