

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

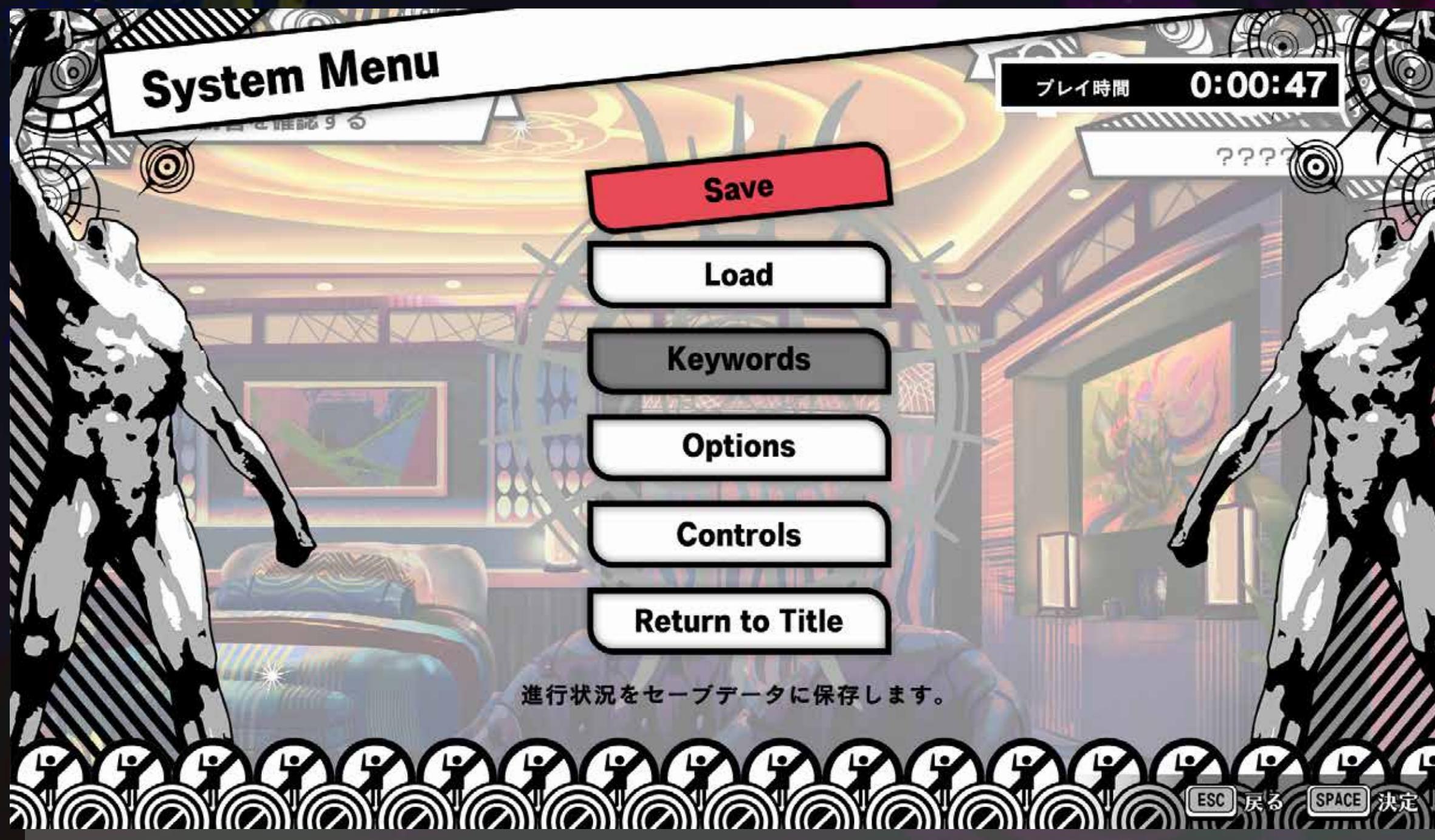
タイトルをクリックすると、各ページに移動できます。

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。

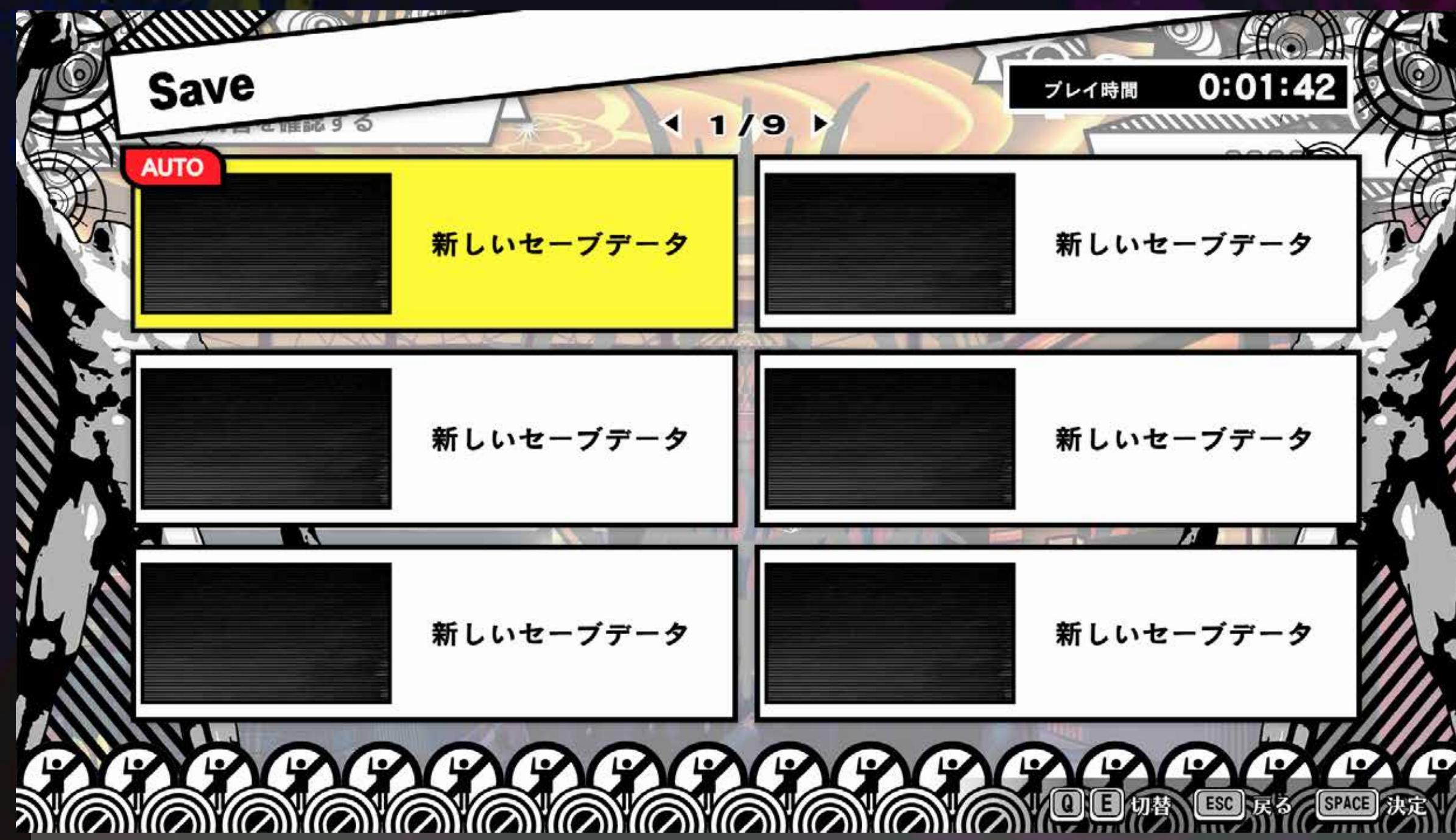
Keywords：入手した“教祖殺害事件”的手がかりを確認できます。

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)



Space/Enter/左クリック：セーブ(ロード)する場所を決定します。

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。

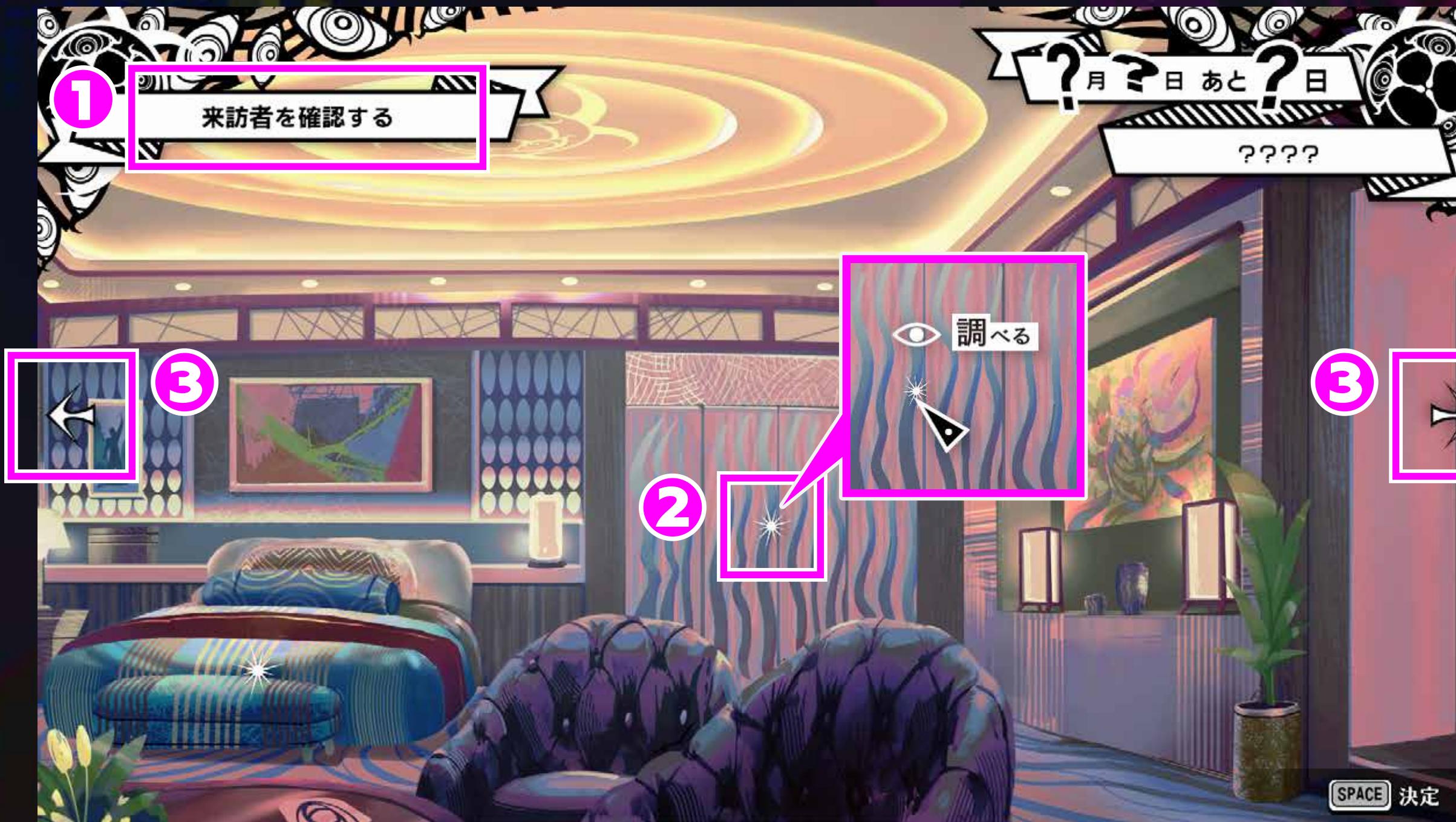
・法務省ルートのみ：

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。

- 法務省ルートの検索中のみ：

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：

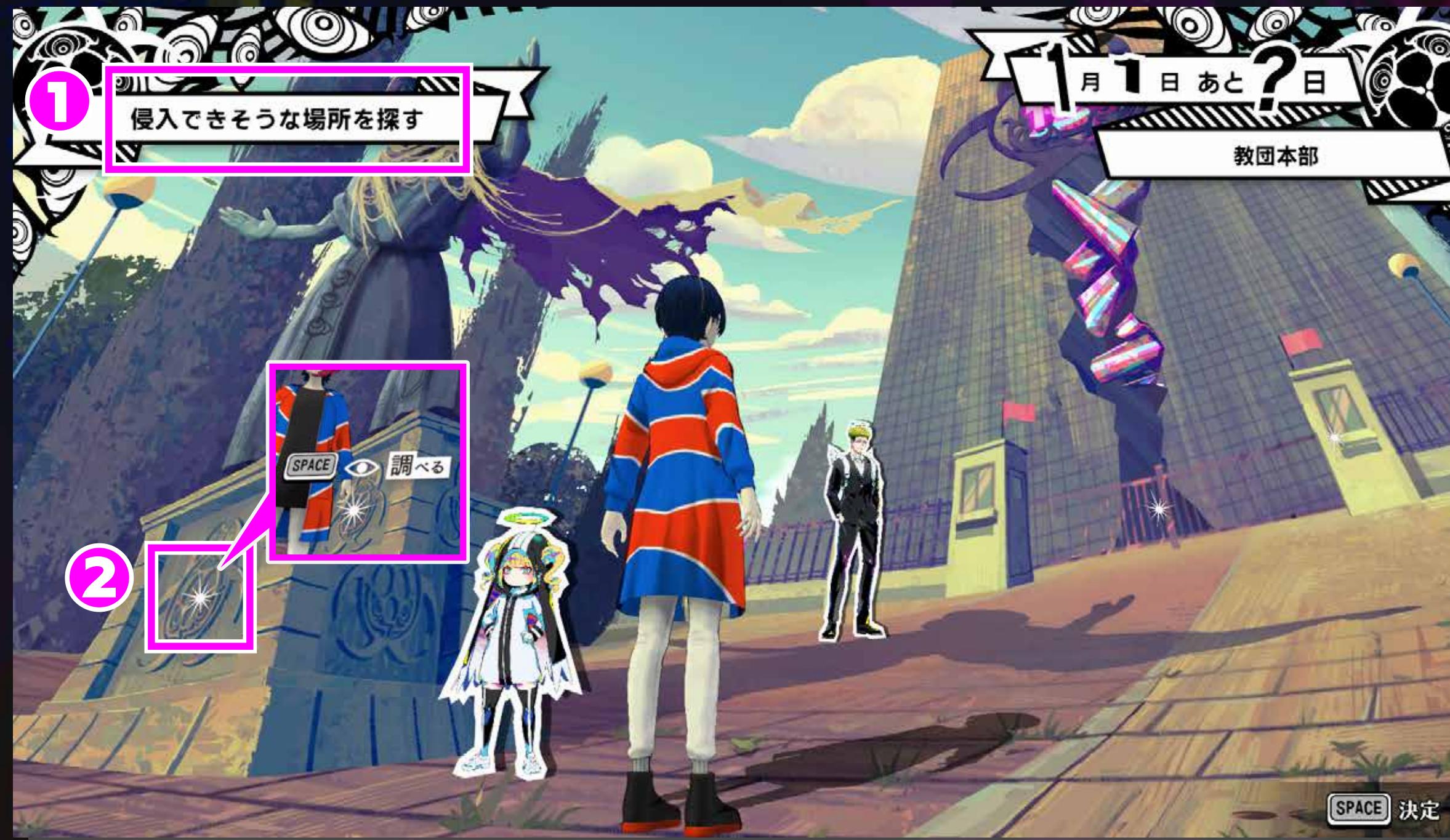
① 次にすべきアクション

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。

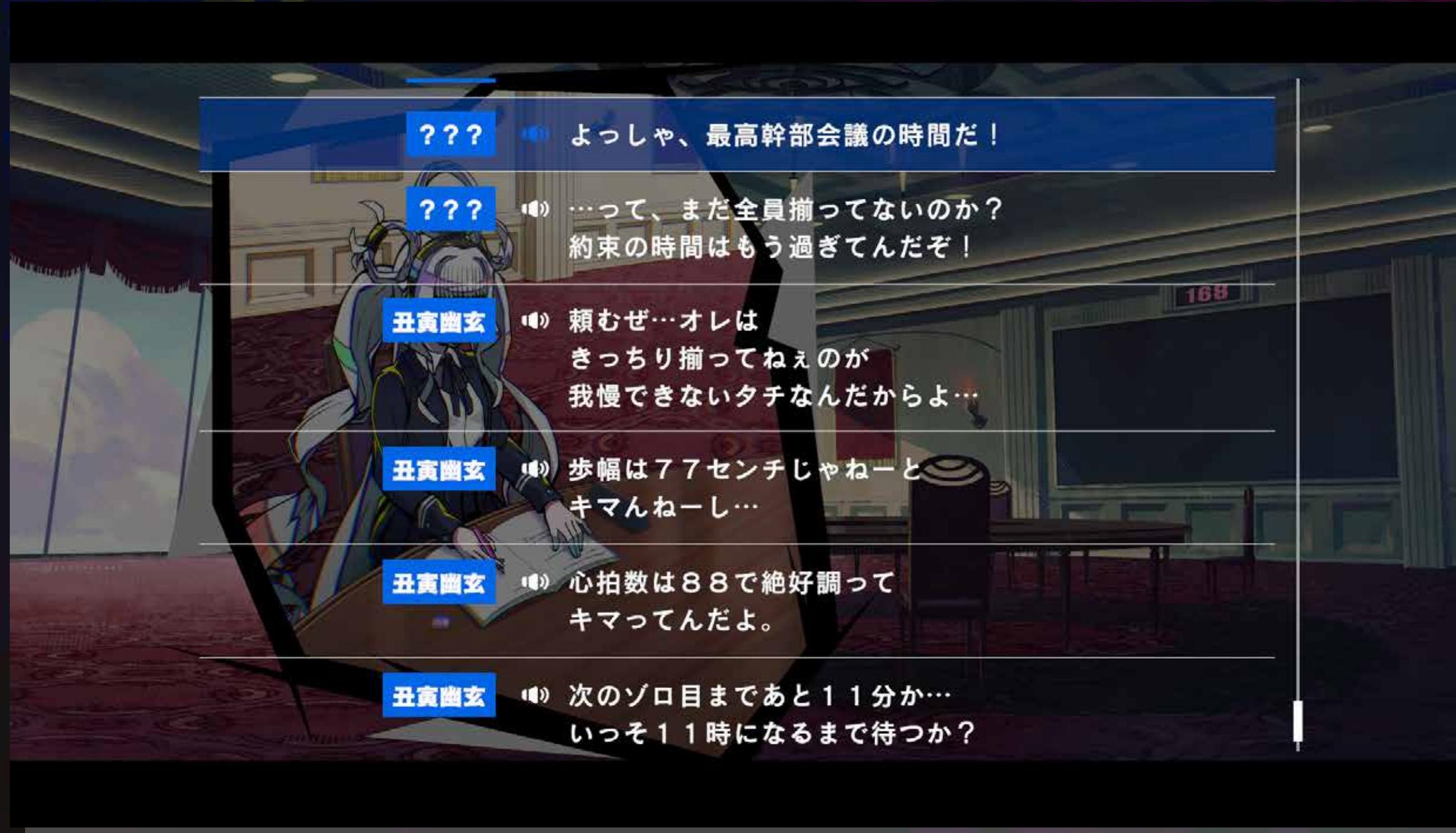
- 画面の見方：

- 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。

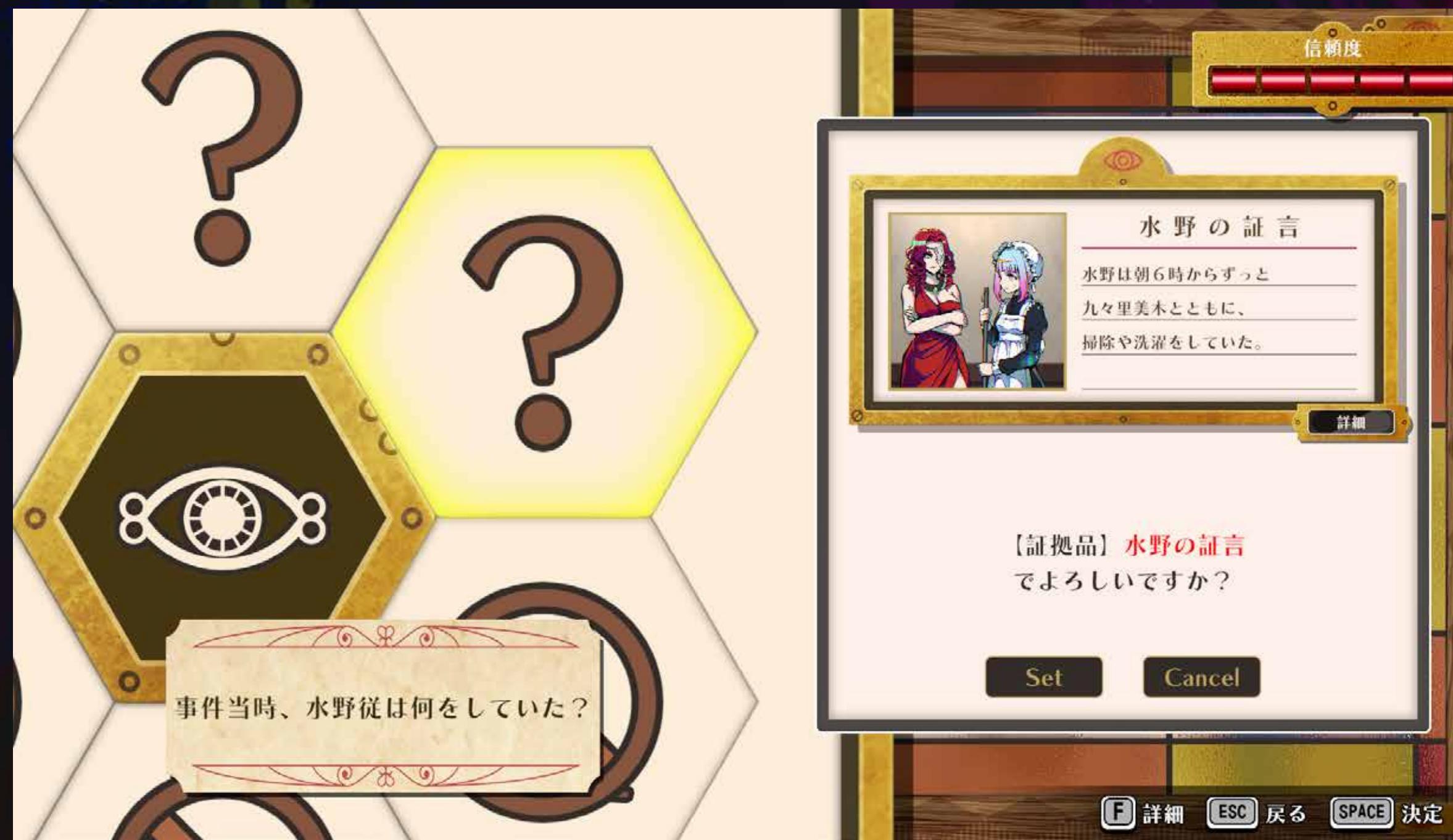
Esc：会話パートやノベルパートに戻ります。

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。

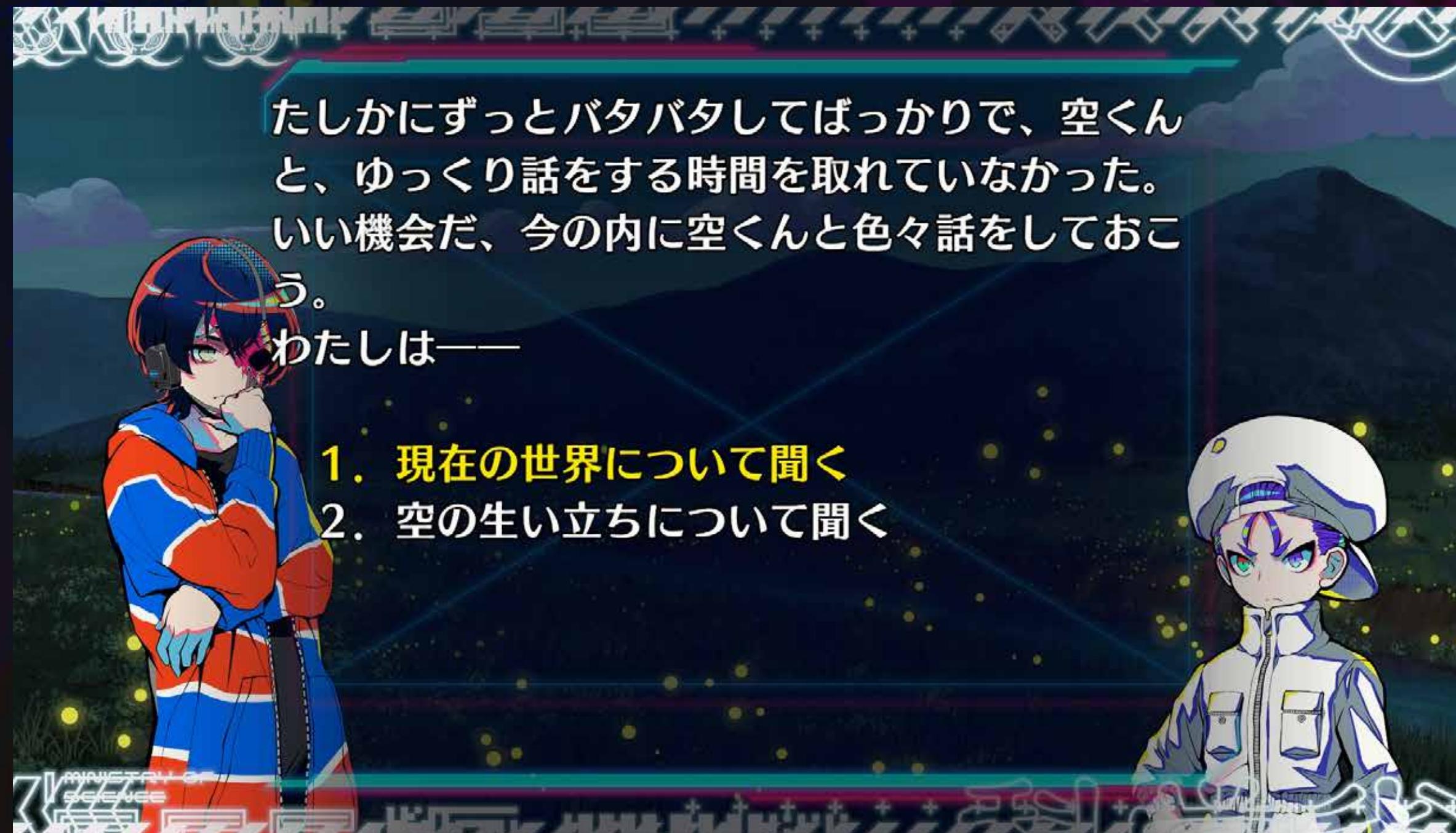
F1/ホイール↑：バックログを呼び出します。

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。

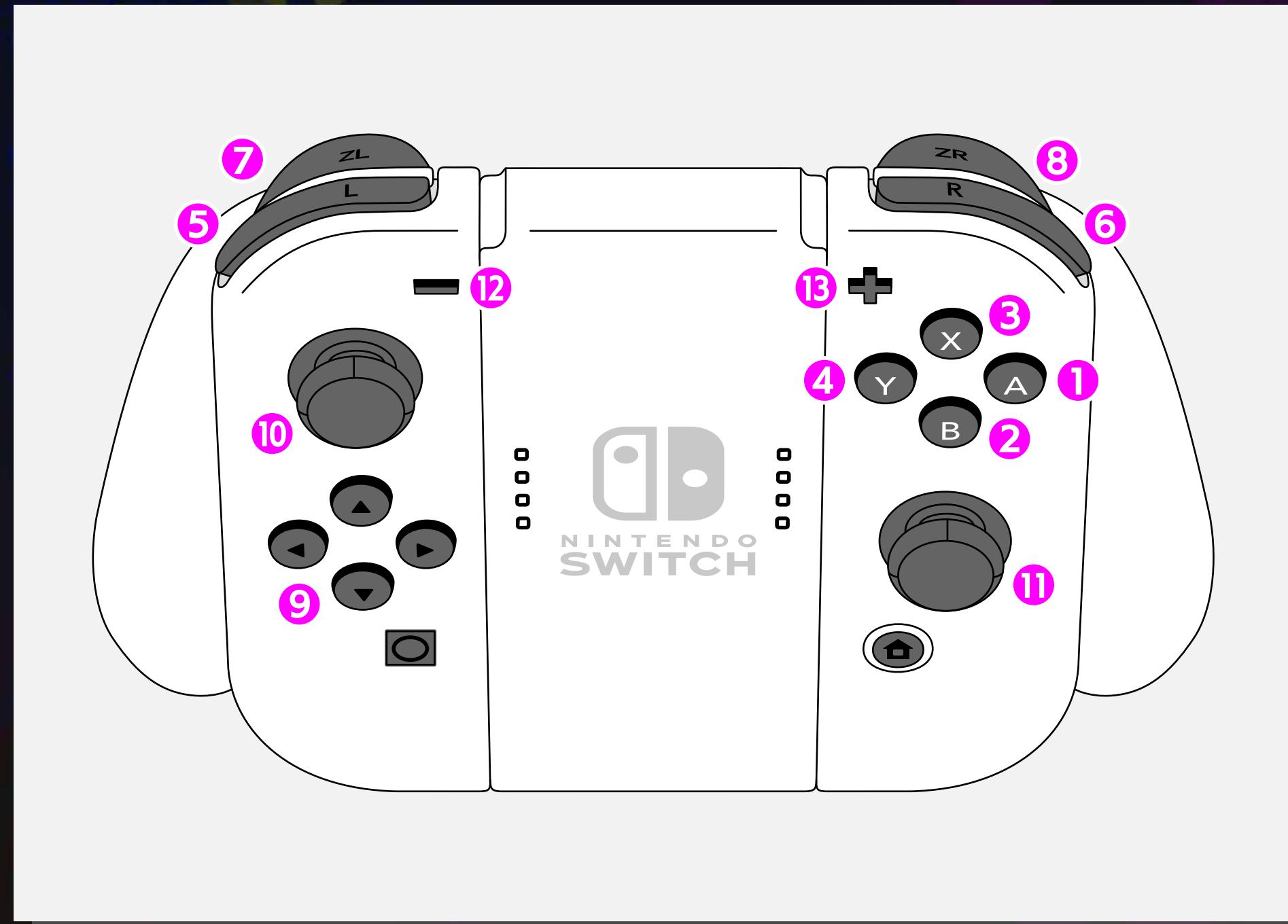
バックログ表示中にボイス付きのメッセージを再度再生できます。

※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：

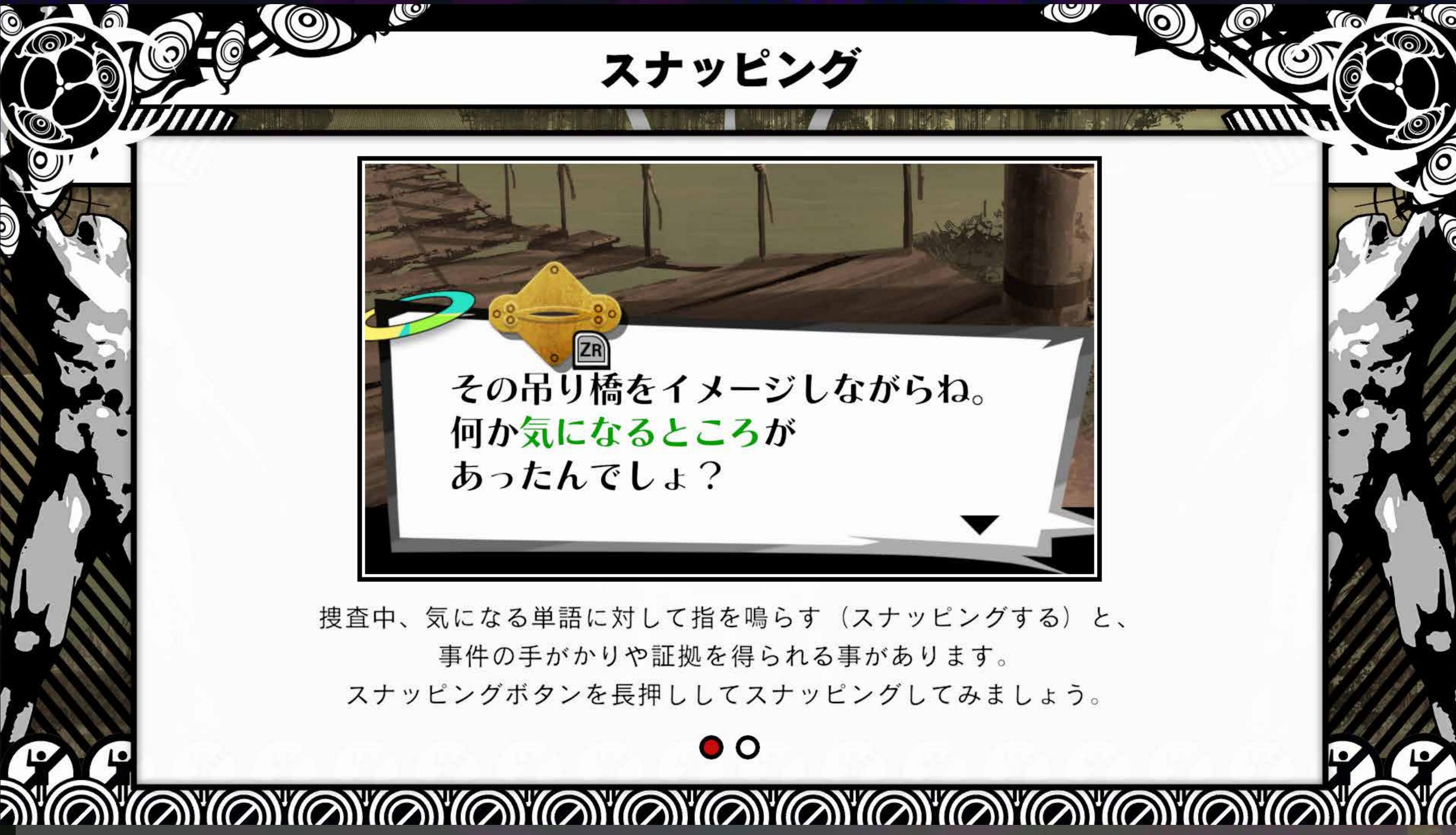
- ① 次にすべきアクション
- ② 調べられる箇所のアイコン
- ③ ミニマップ(マップ入手後のみ)

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



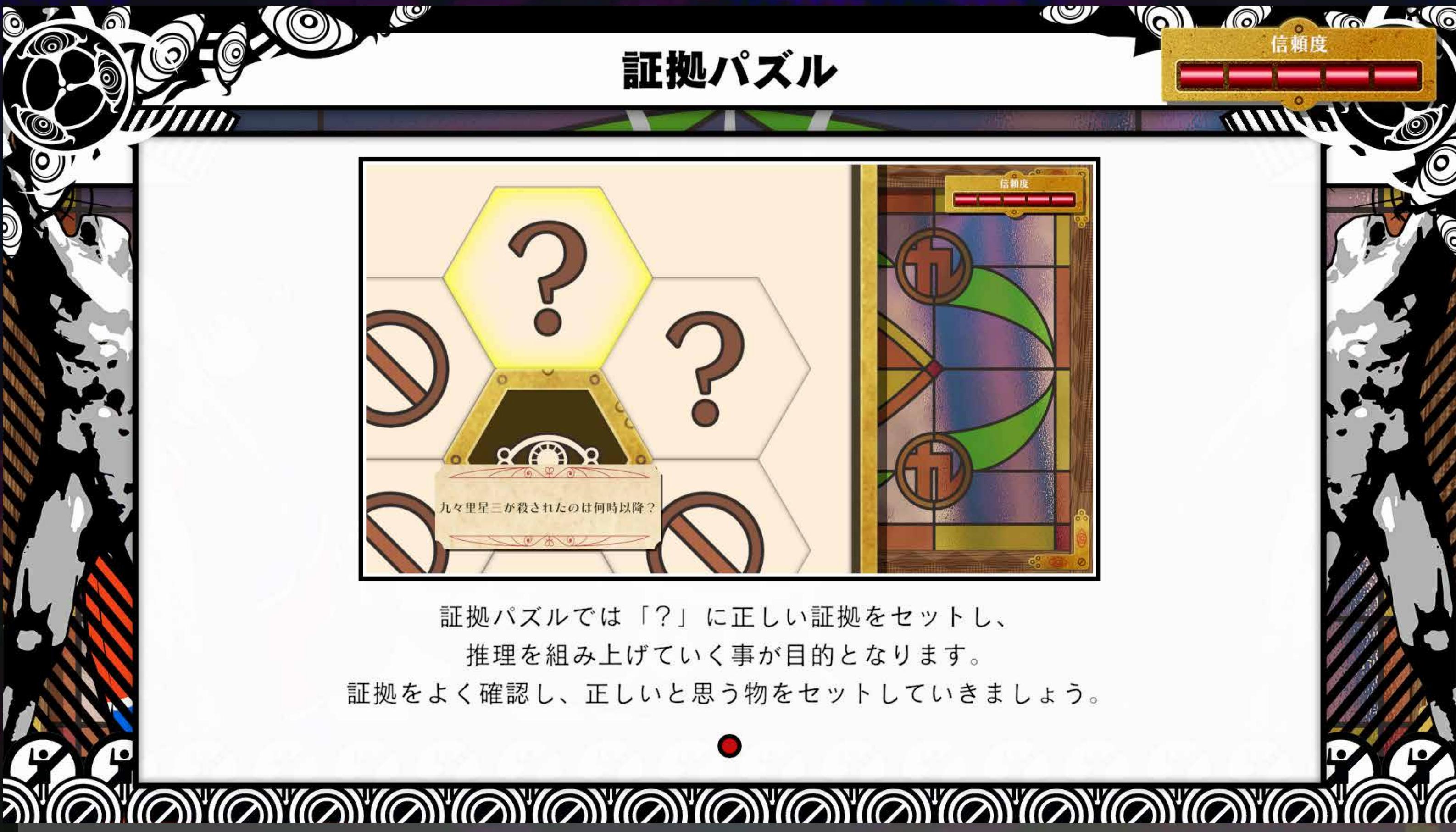
チュートリアル：法務省ルート スナッピング②



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



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



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



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

A screenshot from a video game titled "Escape Game". The scene is set in a dimly lit room with blue lighting. In the center is a large, dark control panel with a glowing green screen and several buttons. Above the control panel are two small surveillance cameras mounted on the wall. To the left of the control panel, there is a desk with a computer monitor and a keyboard. To the right, there are shelves with various items. A cursor arrow is visible in the bottom right corner of the screen.

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



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



チュートリアル：文部省ルート 昼フェーズのターン制限



チュートリアル：文部省ルート 昼フェーズの親密度



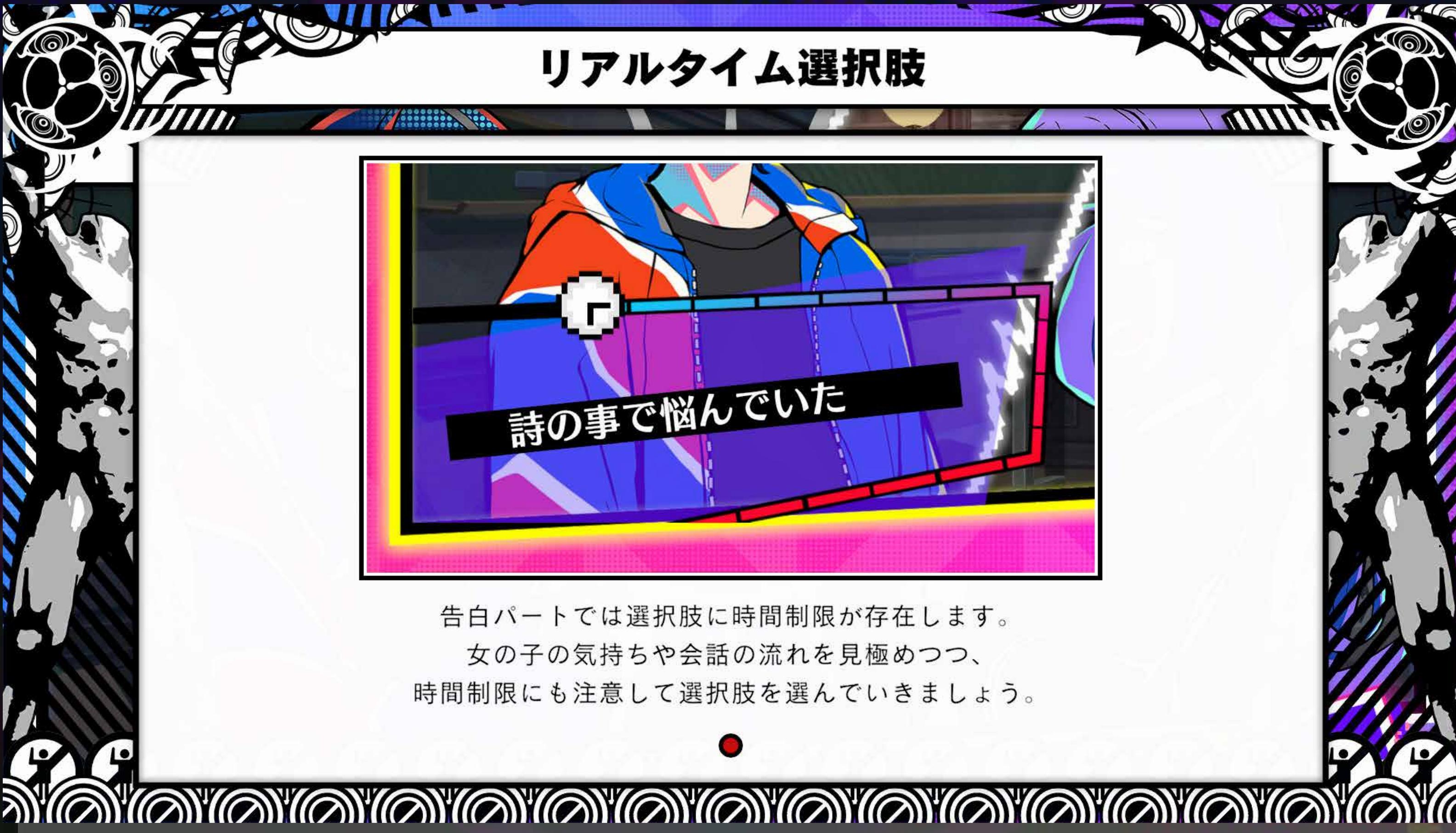
チュートリアル: 文部省ルート 告白パート



チュートリアル：文部省ルート 告白パートの怒りゲージ



チュートリアル：文部省ルート リアルタイム選択肢



チュートリアル：文部省ルート 選択肢の時間切れ



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



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



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

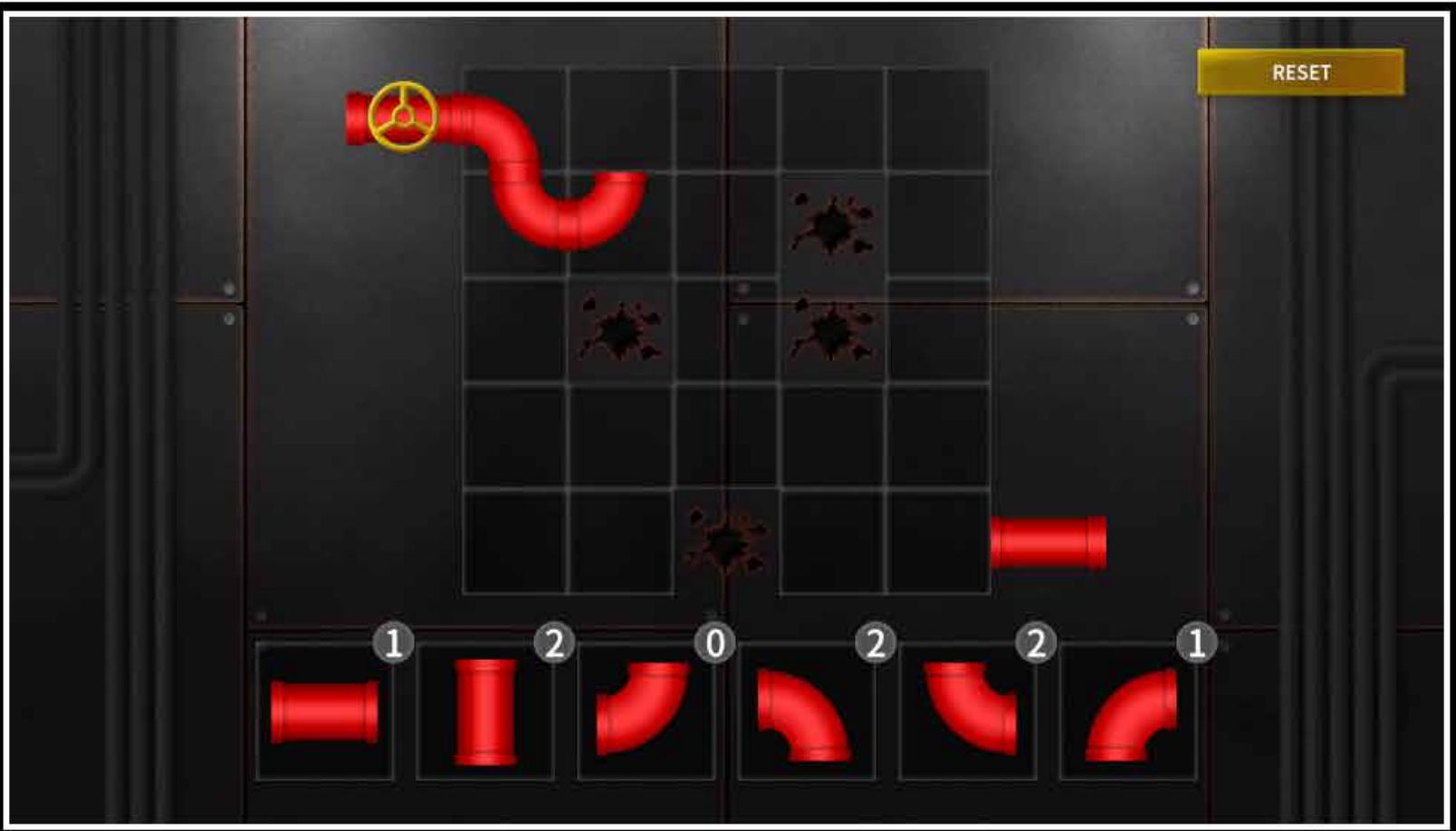


扉を開くには感圧板に重りを置く必要があります。
ステージを探索し、重りを探して持ってきましょう。



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。

