



# 終天教団

SHUTEN KYODAN

Web操作指南

Nintendo Switch™ 版

# 目录

|                      |     |
|----------------------|-----|
| • 标题画面               | 03P |
| • 菜单基本操作             | 04P |
| • 保存 / 读取            | 05P |
| • 对话部分               | 06P |
| • 2D 探索              | 07P |
| • 3D 探索 / 卫生部路线 移动环节 | 08P |
| • 剧情回顾画面 / 跳过动画      | 09P |
| • 推理谜题画面(司法部路线)      | 10P |
| • 小说部分(科技部路线)        | 11P |
| • 逃脱环节(安全部路线)        | 12P |
| • 按键对应表              | 13P |

## 【游戏教程】

|         |     |
|---------|-----|
| • 司法部路线 | 14P |
| • 卫生部路线 | 19P |
| • 教育部路线 | 25P |
| • 安全部路线 | 35P |

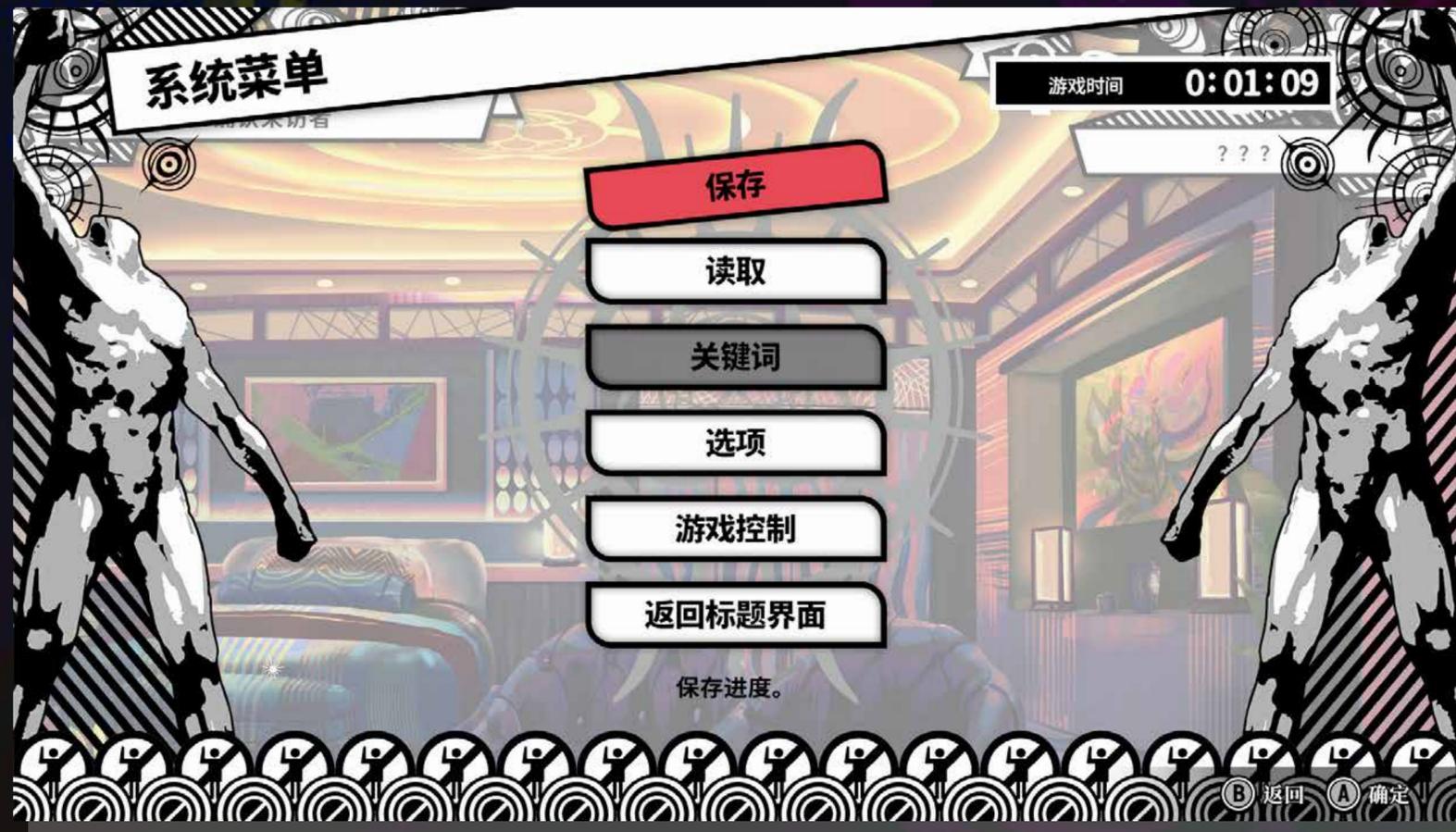
点击标题即可跳转到各页面。

# 标题画面



- **NEW GAME:** 从新的存档开始游戏。
- **LOAD GAME:**  
选择已有的存档开始游戏。  
本作除了手动存档外, 还具备自动存档功能。  
自动存档将在画面左下显示自动保存图标时进行更新。
- **OPTIONS:** 可更改游戏内的音量与文本显示速度。
- **LICENSE:** 显示与本游戏相关的许可证信息。
- **QUIT GAME:** 退出游戏。

# 菜单基本操作



**A:** 确定

**B:** 返回 / 取消

**方向键 / 左摇杆:** 移动光标

**L/R:** 切换标签页(可在各功能界面中使用)

• **各项功能说明:**

**保存:** 保存游戏进度。

**读取:** 读取已保存的游戏数据。

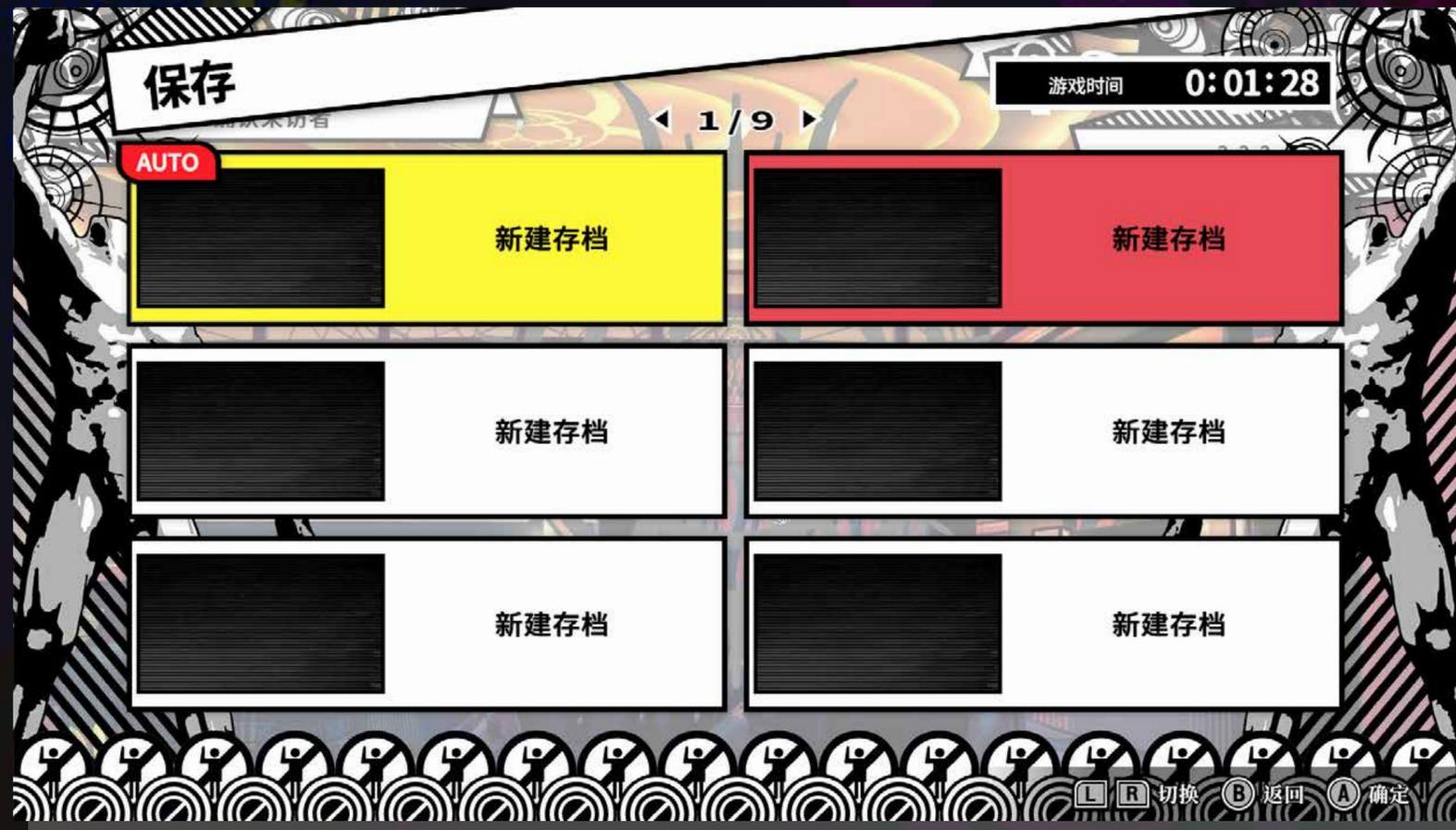
**关键词:** 查看已获得的“教祖杀人事件”线索。

**选项:** 查看游戏内的设置。

**游戏控制:** 查看操作相关设定。

**返回标题界面:** 返回标题画面。

# 保存 / 读取 (图像为保存画面)



**A:** 确认保存(读取)的位置。

**B:** 退出保存(读取)界面,返回原画面 / 取消保存(读取)操作。

**方向键 / 左摇杆:** 移动光标。

**L/R:** 切换页面。

## • 关于保存:

可以进行游戏存档。

- 带有“AUTO”标记的存档数据,会在游戏进行时自动更新。
- 选择“新建存档”或已有的存档数据后确认,将以当前的游戏进度覆盖保存数据。
- 标签页可通过 L/R 键进行切换。

## • 关于读取:

读取已保存的游戏数据。

- 选择已有存档并确认后,将放弃当前的游戏进度并读取所选存档的数据。

# 对话部分



**A**：推进当前的文本信息；在显示选项时，用于确认选择。

**B**：隐藏文本信息。

**+**：打开系统菜单。详细请参阅“系统菜单基本操作”。

**-**：打开剧情回顾。

在剧情回顾中可重新播放带语音的文本。

**L**：快速跳过已读文本。如在“选项”中设定，也可跳过未读文本。

再次按下L键或按B键可停止跳过。

**ZL**：长按时快速跳过文本。

**R**：按语音播放节奏自动显示文本。若文本无语音，

可在“选项”中设定自动显示下一条信息的速度。

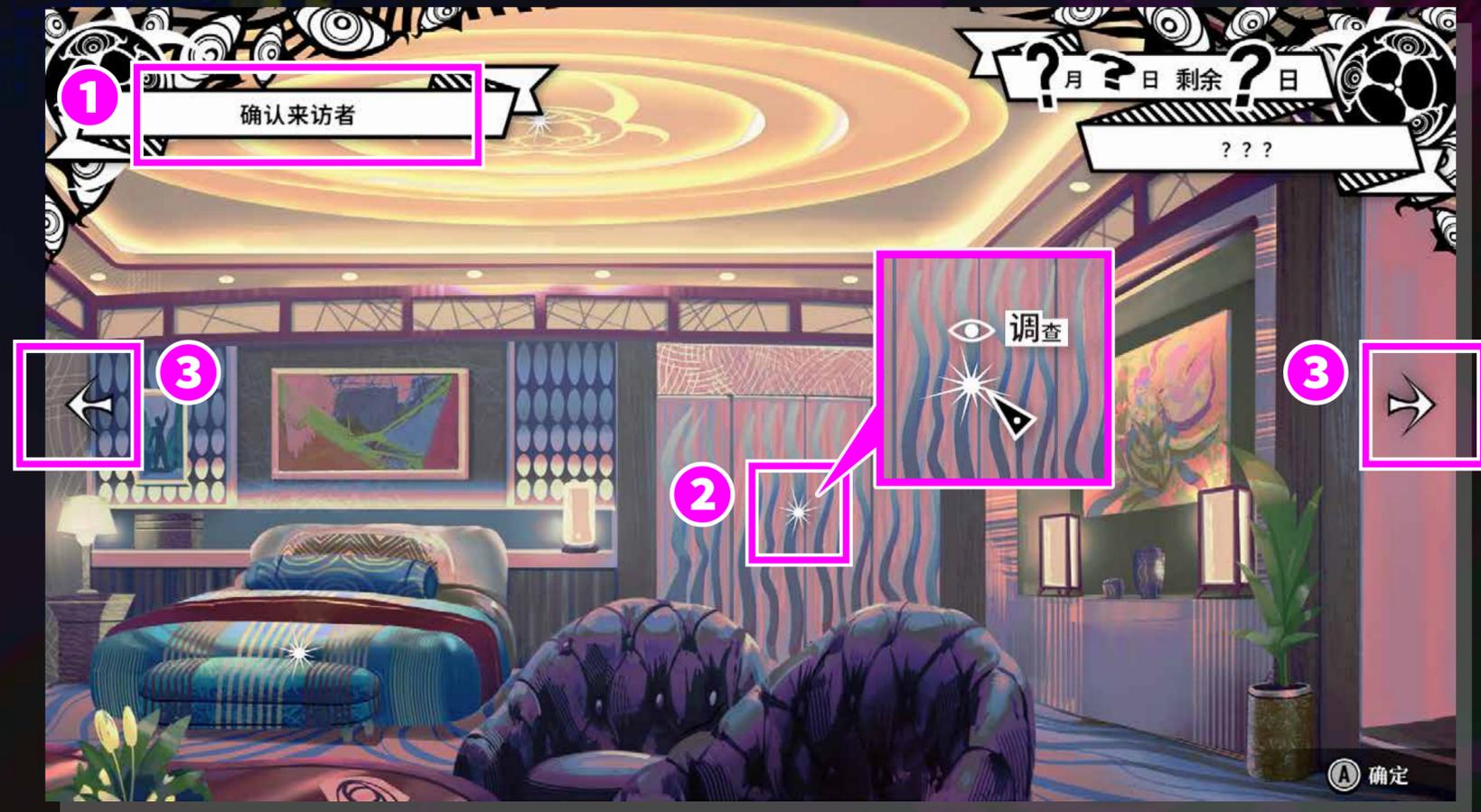
• **仅限司法部路线：**

**ZR**：切换“响指”的开启 / 关闭

(仅在显示可捕捉关键词的文本时有效)。

详细请参阅“**游戏教程：司法部路线 响指**”。

# 2D探索



**A**：调查光标所在的位置。

**左摇杆**：移动光标。

**右摇杆**：左右滚动视角。

**+**：打开系统菜单。详细请参阅“系统菜单基本操作”。

• **仅在司法部路线调查期间：**

**X**：移动至其他地点（仅当画面右下显示“地图”时可用）。

**Y**：打开案件记录。

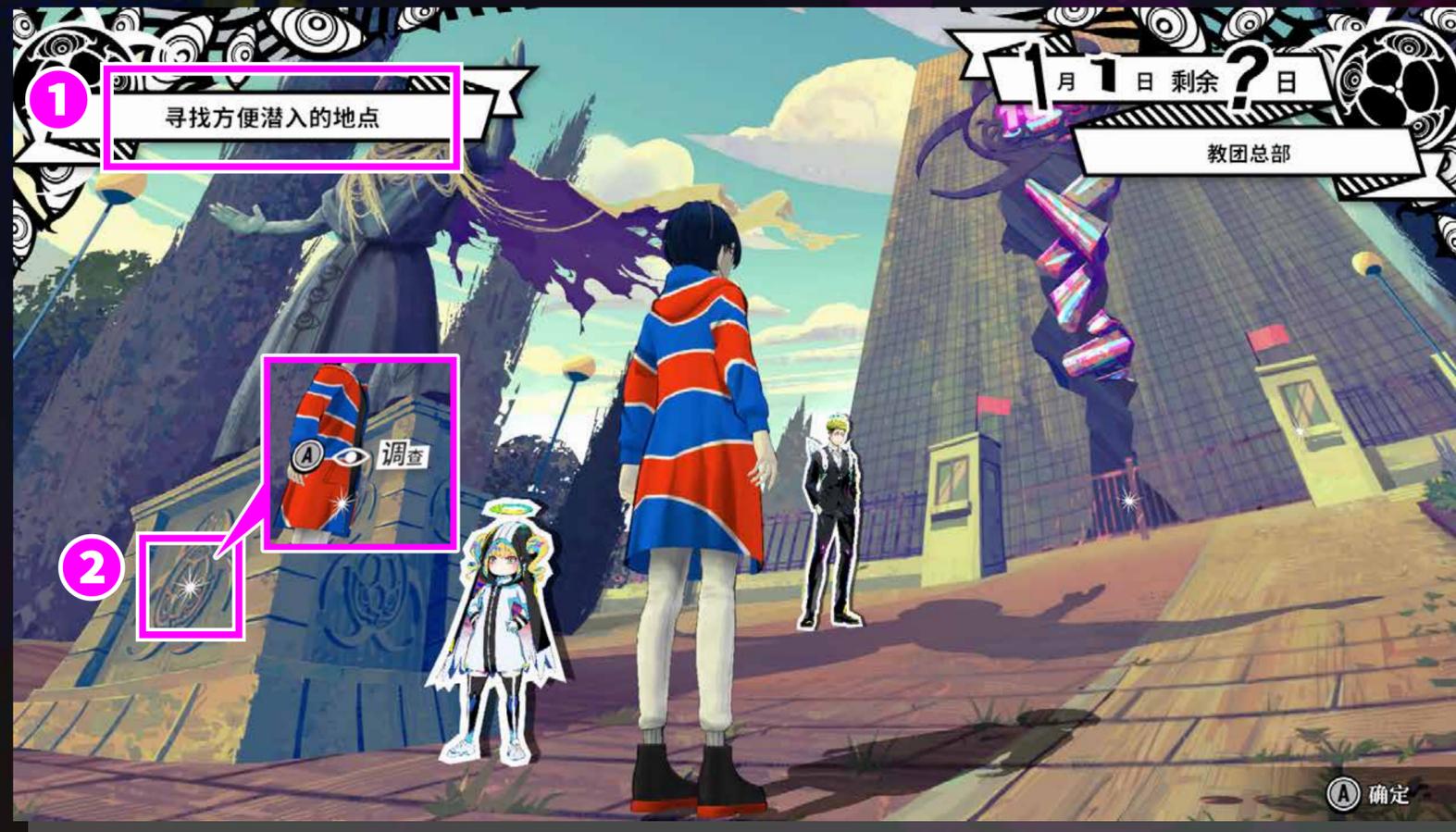
• **界面说明：**

① 接下来的行动提示

② 可调查位置的图标（将光标移上去时图标会发生变化）

③ 将光标移至边缘时，画面会左右移动

# 3D探索 / 卫生部路线 移动环节



**A**：调查光标所在的位置。

**左摇杆**：移动零的角色。

**+**：打开系统菜单。详细请参阅“系统菜单基本操作”。

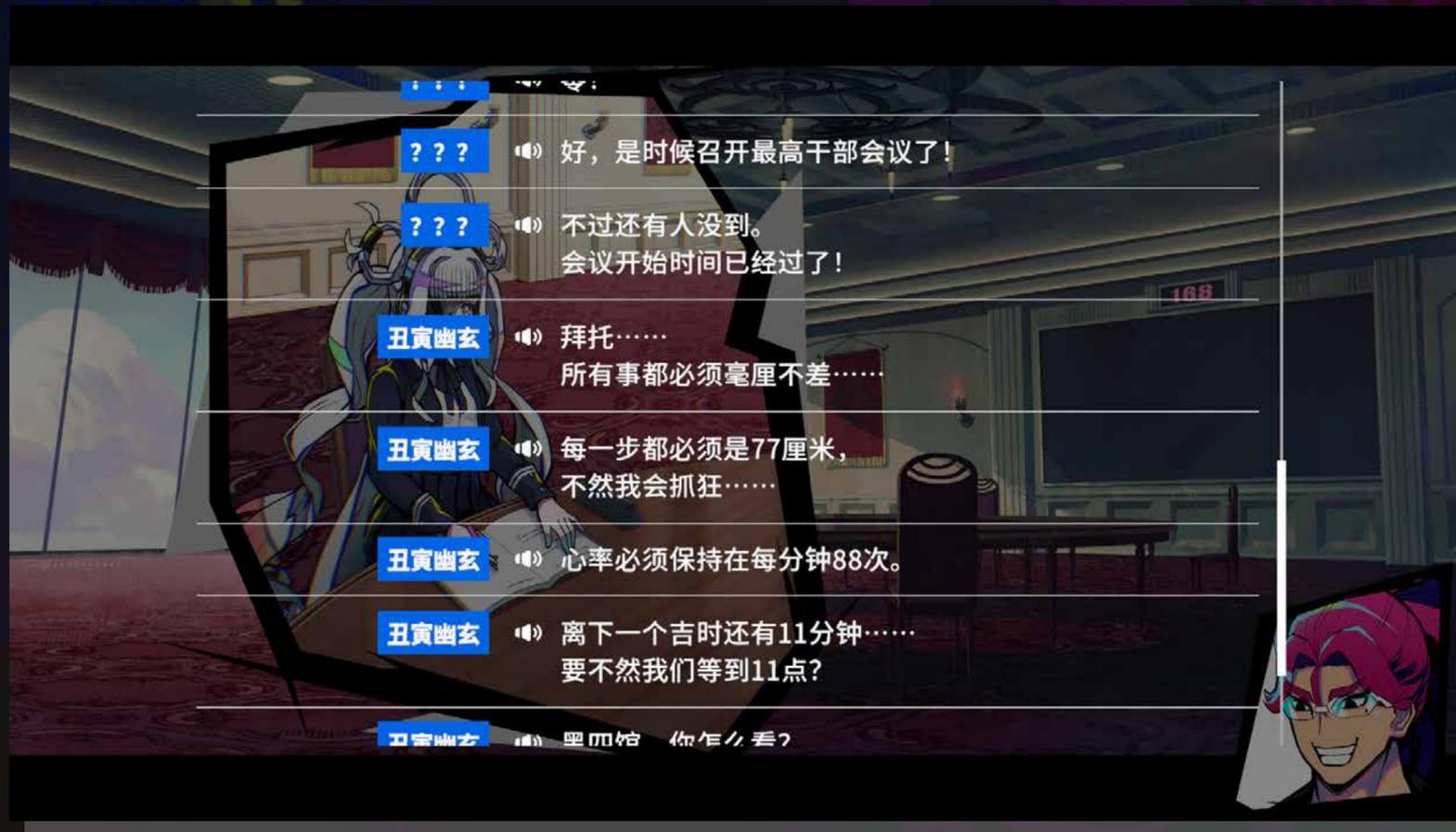
关于“卫生部路线 移动环节”的详细说明，  
请参阅“**游戏教程：卫生部路线 移动环节**”。

• **界面说明：**

① 接下来的行动提示

② 可调查位置的图标(将光标移上去时图标会发生变化)

# 剧情回顾画面 / 跳过动画



- **剧情回顾画面：**

- A：** 播放带有语音的文本

- (会显示如左图扬声器图标的文本)。

- B：** 返回对话部分或小说部分。

- 方向键 / 左摇杆：** 移动光标。

- **动画播放中：**

- 长按 B 键：** 在动画播放时，按住 B 键直到画面右下角的进度条转满一圈，即可跳过动画。

# 推理谜题画面 (司法部路线)



**A:** 确定证据拼图的放置位置 / 选择要放入的证据拼图。

**B:** 返回到上一个状态。

**方向键 / 左摇杆:** 移动光标。

**X:** 显示所选证据拼图的详细信息 (仅在选择证据拼图时可用)。

**Y:** 打开案件记录 (仅在右下角显示“案件记录”时可用)。

• **以下操作仅在显示零的台词时有效:**

**+** : 打开系统菜单。详情请参阅“系统菜单基本操作”。

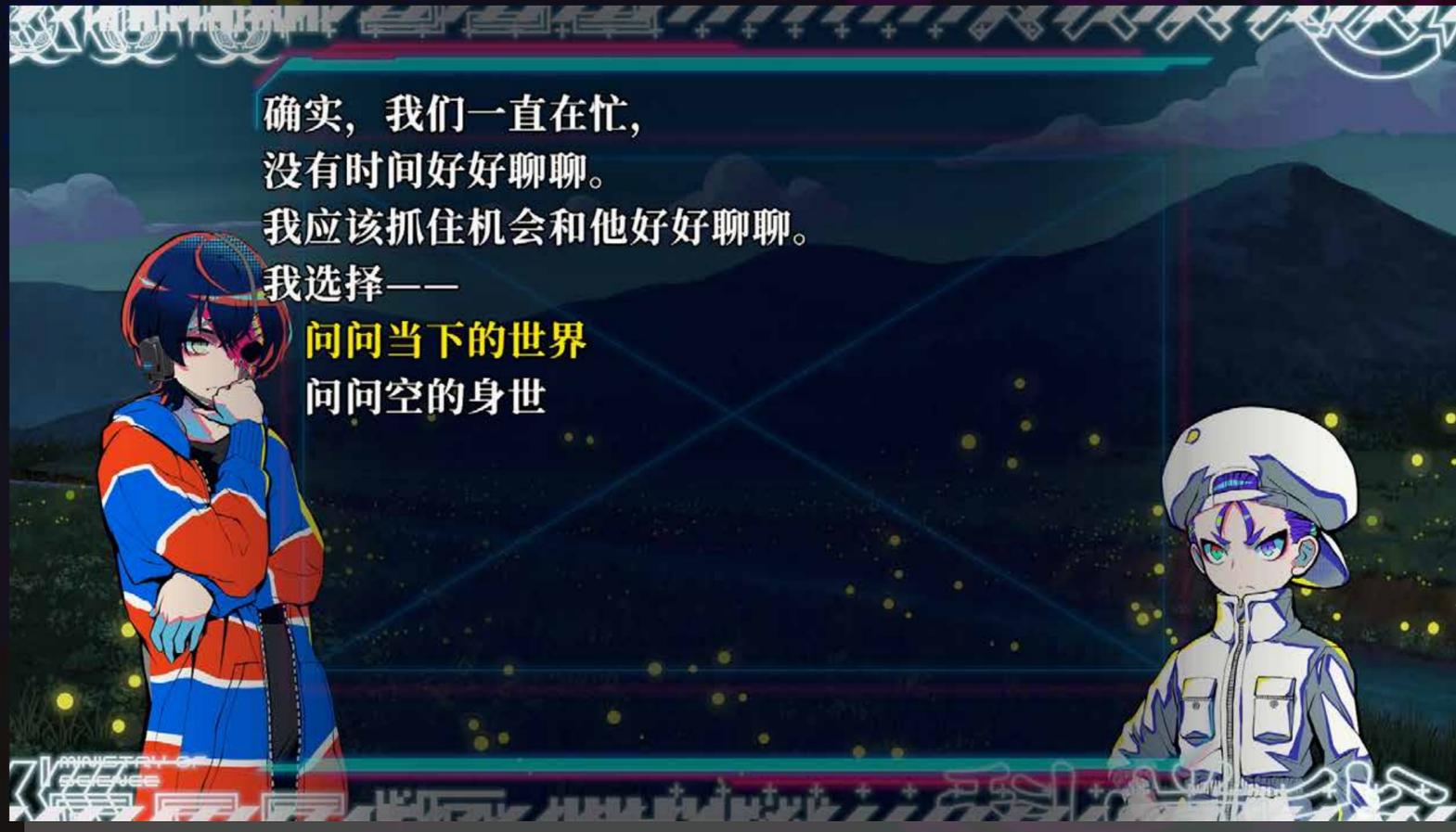
**-** : 打开剧情回顾。

可在剧情回顾中重新播放带语音的信息。

※系统菜单仅能在显示零的台词时开启。

显示台词时也可打开剧情回顾。

# 小说部分(科技部路线)



**A**：推进当前的文本信息；在显示选项时，用于确认选择。

**B**：隐藏文本信息。

**X**：返回场景切换画面。

(如果在小说部分按下X返回了场景切换画面，  
再次按下X可返回当前进行中的小说部分。)

**+**：打开系统菜单。详细操作请参阅“系统菜单基本操作”。

**-**：打开剧情回顾。

在小说部分的剧情回顾中无法播放语音。

**L**：快速跳过已读文本。

如果在“选项”中修改设置，也可以跳过未读文本。

再次按下L键或B键即可停止跳过。

**ZL**：长按时快速跳过文本。

**R**：按语音播放节奏自动显示文本。若文本无语音，  
可在“选项”中设定自动显示下一条信息的速度。

# 逃脱环节 (安全全部路线)



**A:** 根据当前情况让零执行各种动作,例如调查前方、关闭卷帘门、躲进柜子等。请根据画面提示的按键说明尝试不同的操作。

**左摇杆:** 移动零的角色。

**右摇杆:** 旋转视角。向右推时视角向左转,向左推时视角向右转。

**X:** 打开地图(仅在获得地图后可使用)。

**Y:** 查看当前持有的道具。

**+**: 打开系统菜单。详情请参考“系统菜单基本操作”。

**-**: 打开剧情回顾。

可在剧情回顾画面中重新播放带语音的信息。

※在该画面下也可开启系统菜单或打开剧情回顾。

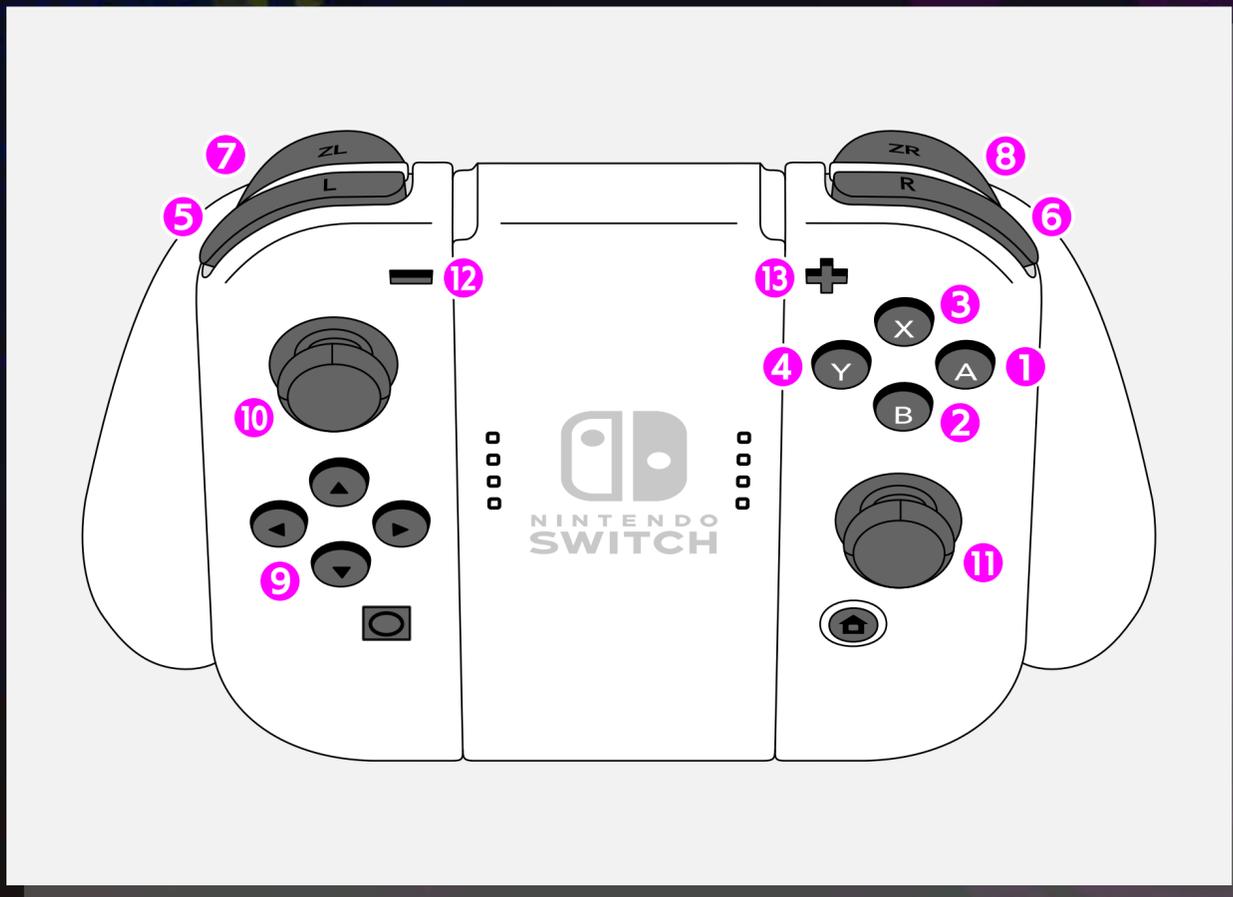
## • 界面说明:

① 接下来的行动提示

② 可调查位置的图标

③ 迷你地图(仅在获得地图后可使用)

# 按键对应表



|   | Switch | 手柄    | 键盘            | 鼠标   |
|---|--------|-------|---------------|------|
| ① | A      | A     | Space (Enter) | 左键点击 |
| 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 | 方向键    | 方向键   | ↑/←/↓/→       |      |
| ⑩ | 左摇杆    | 左摇杆   | W/A/S/D       |      |
| ⑪ | 右摇杆    | 右摇杆   |               |      |
| ⑫ | -      | BACK  | F1            | 滚轮向上 |
| ⑬ | +      | START | Tab           |      |

# 游戏教程：司法部路线 响指①

## 响指



在调查过程中，  
对某些关键词打响指可能会获得证据或线索。  
请长按打响指键试试吧。



# 游戏教程：司法部路线 响指②

## 响指



打响指后会切换到响指模式。  
请长按"打响指"按钮以做出最终确认。  
也可以选择"结束"按钮来取消。



# 游戏教程：司法部路线 信任度

**信任度**



肯定有什么  
吧?

不必要的响指操作会降低信任度。  
信任度降到0时，  
调查将失败，请小心操作。

●

# 游戏教程：司法部路线 证据拼图

证据拼图

信任度



星三是什么时候遇害的？

在证据拼图中，将正确的证据放入“？”位置，辅助完成推理。  
请仔细确认并放置您认为正确的证据。

信任度

17

©2025 EXNOA LLC/Neilo Inc. All rights reserved.

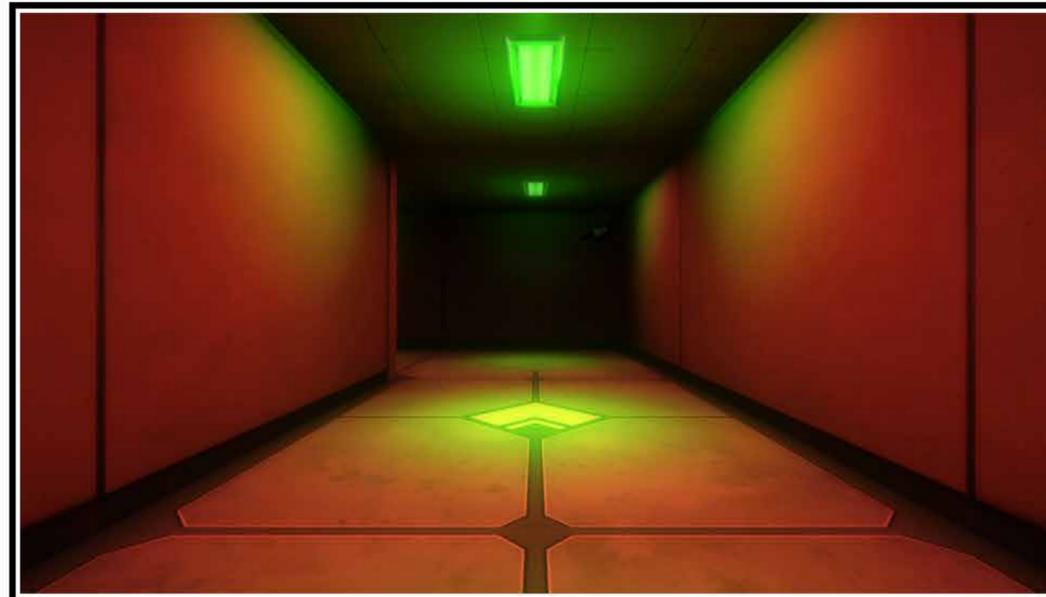
Detailed description: The image shows a game interface for an 'Evidence Puzzle' (证据拼图) in the 'Department of Justice' (司法部) route. At the top, the title '证据拼图' is centered, and a 'Trust Level' (信任度) progress bar is on the right. The main area contains a 3x3 grid of evidence tiles. The top row has a yellow tile with a question mark, a white tile with a question mark, and a white tile with a question mark. The middle row has a white tile with a question mark, a white tile with a question mark, and a white tile with a question mark. The bottom row has a white tile with a question mark, a white tile with a question mark, and a white tile with a question mark. A small puzzle is visible in the center of the grid, with a question mark and the text '星三是什么时候遇害的？' (When was Star Three killed?). To the right of the grid is a larger puzzle with a 'Trust Level' progress bar and a question mark. Below the grid, there is a red dot and a small puzzle. The interface is framed by a decorative border with circular patterns.

# 游戏教程：司法部路线 打响指选择证据



# 游戏教程：卫生部路线 移动环节

## 移动环节

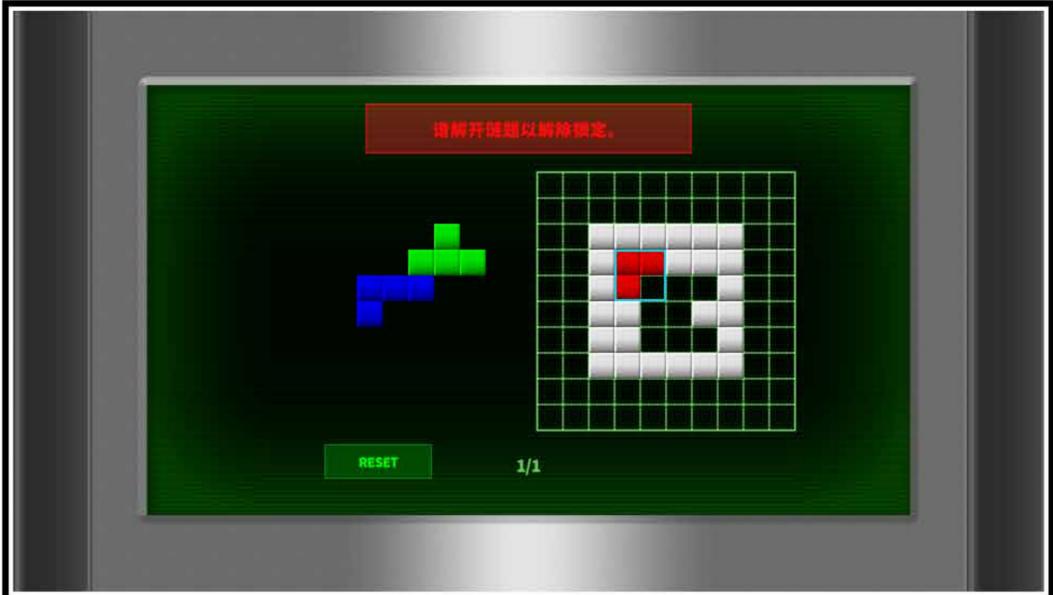


在这一环节，您可通过上键前进、左右键转向、下键回头。  
请探索舞台，找到目标地点以推进剧情发展。



# 游戏教程：卫生部路线 伤脑筋十二块

## 伤脑筋十二块



请解开谜题以解除锁定。

RESET 1/1

从左侧抓取方块并进行旋转，  
填满右侧区域。  
填满所有区域即可完成拼图。

●

# 游戏教程：卫生部路线 连线谜题

## 连线谜题



02:50

请解开谜题以解除锁定。

RESET

1/1

连线谜题，即用线连接相同颜色的圆球。  
所有圆球连接完毕后即完成谜题。

●

# 游戏教程：卫生部路线 滑块拼图

## 滑块拼图



需要完成右侧图案，使其与左侧示例相同。  
选择碎片后即可将其移动至空白区域，  
请不断移动碎片以完成图案。



# 游戏教程：卫生部路线 逃脱游戏①

## 逃脱游戏



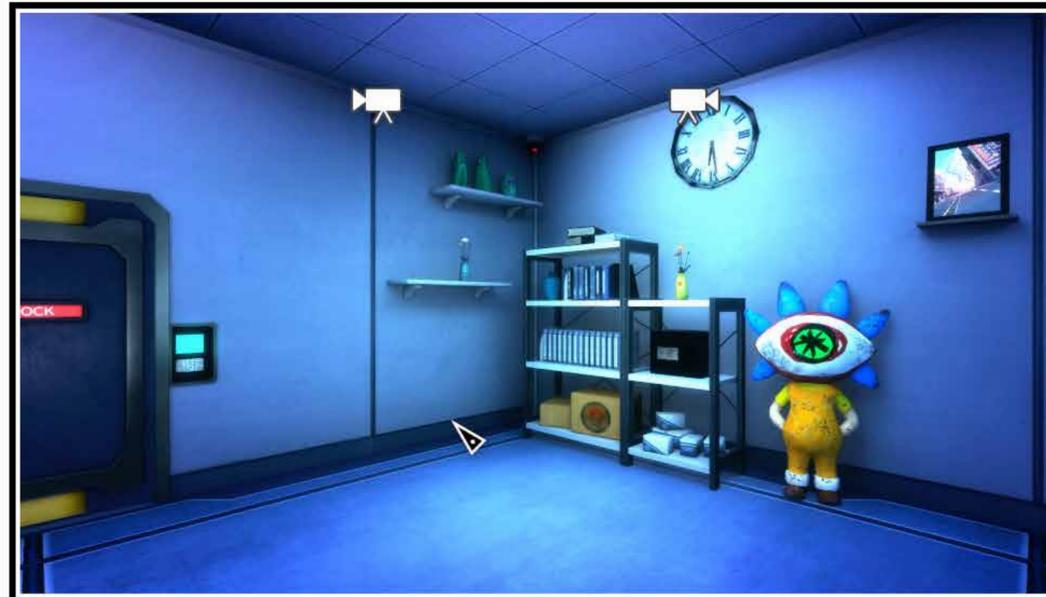
房间中有各种拼图和谜题，完成这些挑战才可逃离房间。

房间中有各类物品，  
请查看你在意的地方，不断完成挑战。



# 游戏教程：卫生部路线 逃脱游戏②

## 逃脱游戏



视角可以左右旋转。  
请仔细检查房间，  
避免遗漏关键物品。



# 游戏教程：教育部路线 日间阶段

## 日间阶段



日间阶段的目标是更深入地了解女孩。  
请选择可能遇到她的地点，  
与女孩对话以增进感情。



# 游戏教程：教育部路线 日间阶段好感度

## 日间阶段好感度



在对话时若选中正确选项，好感度将提升。  
好感度是隐藏的，无法直接查看。  
若好感度过低，可能会发生不好的事情……？



# 游戏教程：教育部路线 日间阶段回合限制

## 日间阶段回合限制



日间阶段有回合限制，  
每次移动都会减少回合数。  
在回合耗尽前，请尽量加深与女孩的关系。



# 游戏教程：教育部路线 日间阶段亲密度

## 日间阶段亲密度



屏幕左上角亲密度值会随关系加深而增加。  
亲密度值达最大时，即可获得再次向女孩告白的机会。  
请更多地与女孩互动，将亲密度值提升至最大值。



# 游戏教程：教育部路线 告白环节

## 告白环节



请在这一环节通过对话进一步了解女孩，  
帮助她们解决烦恼，  
从而提高告白成功的几率。



# 游戏教程：教育部路线 告白环节愤怒值

## 告白环节愤怒值



若惹恼女孩，屏幕右下角的愤怒值会增加。  
一旦愤怒值达到顶点，告白将会失败。  
请注意避免愤怒值的增加。



# 游戏教程：教育部路线 实时选项

## 实时选项



在告白环节中，选项具有时间限制。  
请观察女孩的情绪变化及对话节奏，  
同时注意时间限制，做出选择。



# 游戏教程：教育部路线 选择时间结束

## 选择时间结束



有时不做任何选择，  
等待限制时间结束才是正确答案。  
您可以先在这里试试，静待时间结束。



# 游戏教程：教育部路线 阻断对话选择

## 阻断对话选择



有时应该打断女孩说话做出选择。  
即便女孩还在说话也无所谓，  
选择您认为正确的选项吧。



# 游戏教程：教育部路线 时限较短的选项

时限较短的选项



REAL TIME TALKING

我的生命毫无意义……

是有意义的  
握住她的手

RAGE GAUGE

某些选项的限制时间非常短，  
请遵从直觉快速作答。

# 游戏教程：安全全部路线 逃离拿非利

## 逃离拿非利

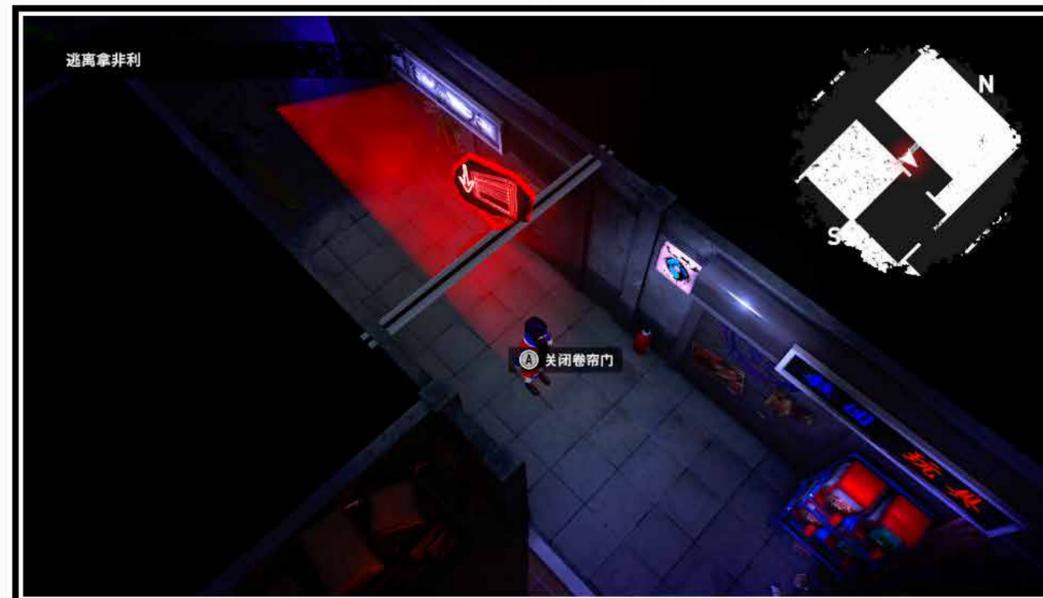


无法击败拿非利。  
请控制角色逃跑，避免被抓。



# 游戏教程：安全全部路线 关闭卷帘门

## 关闭卷帘门



舞台上用于阻止拿非利追击的卷帘门。  
靠近并关闭卷帘门，  
可以暂时阻止拿非利追击。



# 游戏教程：安全全部路线 舞台探索

## 舞台探索



请调查舞台上的发光物体，寻找逃脱的线索。  
拿非利会在一些区域徘徊，非常危险，  
请小心探索，避免被发现。



# 游戏教程：安全全部路线 道具

## 道具



舞台上可能会掉落可使用的道具。  
请合理利用这些道具逃离拿非利的追击。  
可以在道具界面查看当前持有的道具。



# 游戏教程：安全全部路线 压力版机制

## 压力板机制

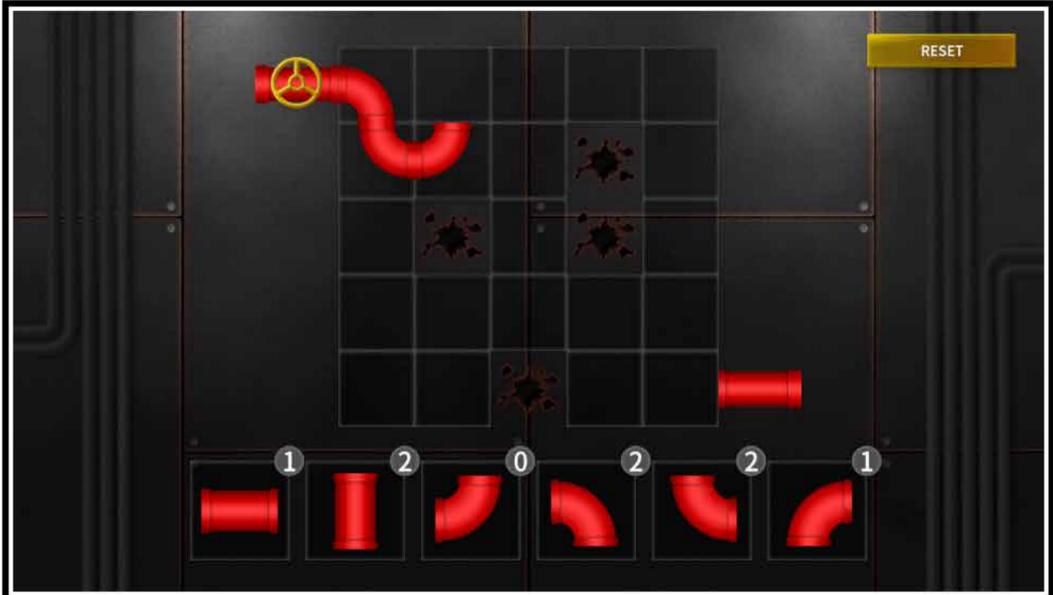


要想打开门，需要将重物放在压力板上。  
请探索舞台，找到并搬运所需重物。



# 游戏教程：安全全部路线 排水管拼图

## 排水管拼图



将排水管从左上角起点连接到右下角终点。  
排水管上的数字表示该部分可使用的次数。