



終天教団

SHUTEN KYODAN

Web操作指南

Steam 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



Space / Enter / 左键点击：确定

Esc：返回 / 取消

方向键 / WASD / 鼠标移动：移动光标

Q / E 键：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)



Space / Enter / 左键点击: 确认保存(读取)的位置。

Esc: 退出保存(读取)界面, 返回原画面 / 取消保存(读取)操作。

方向键 / WASD / 鼠标移动: 移动光标。

Q/E 键: 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Q/E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



Space / Enter / 左键点击：推进当前的文本信息；

在显示选项时，用于确认选择。

Esc：隐藏文本信息。

Tab：打开系统菜单。详细请参阅“系统菜单基本操作”。

F1 / 滚轮向上：打开剧情回顾。

在剧情回顾中可重新播放带语音的文本。

Q：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Q键或按Esc键可停止跳过。

Z：长按时快速跳过文本。

E：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。

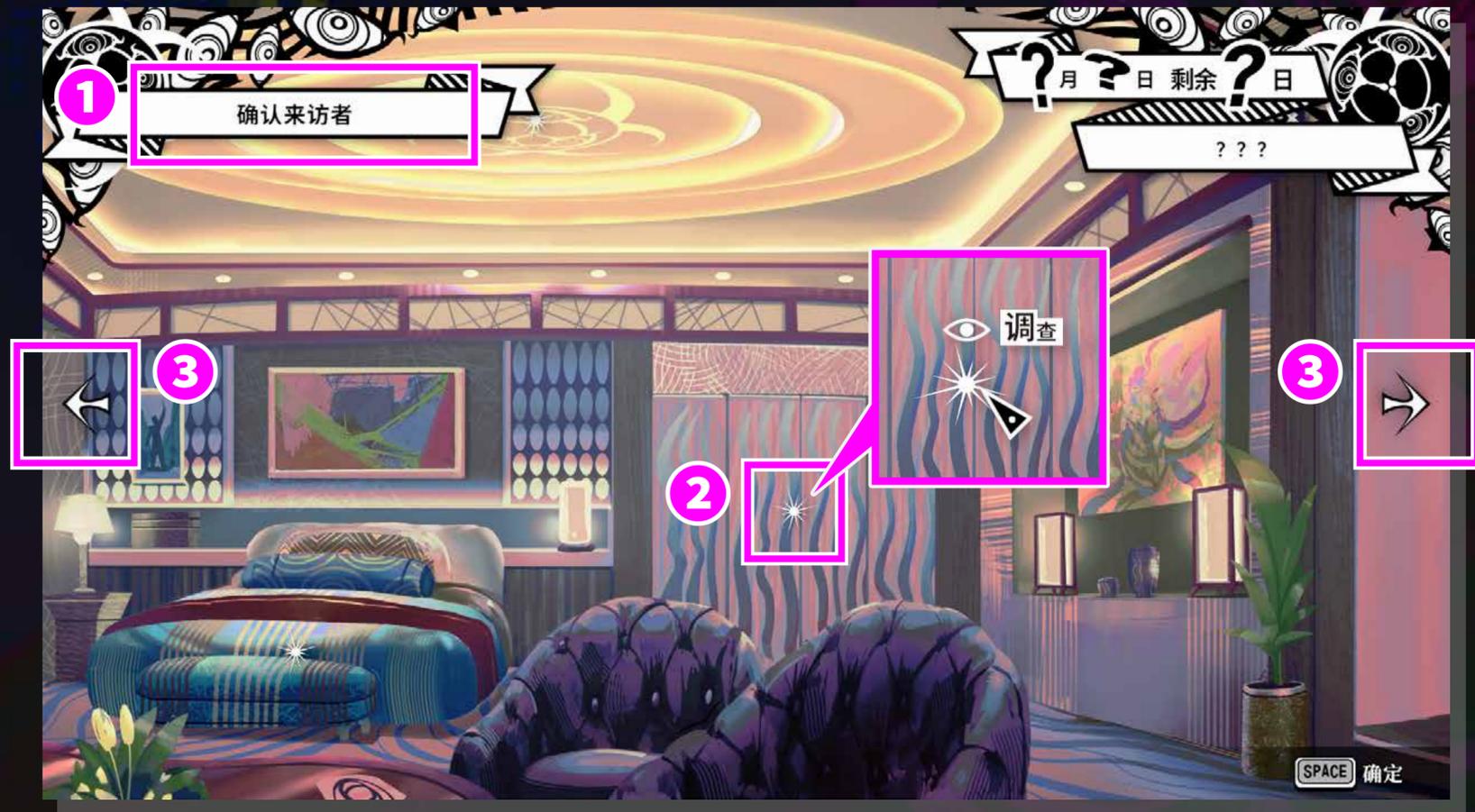
• **仅限司法部路线：**

X：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



Space / Enter / 左键点击: 调查光标所在的位置。

鼠标移动: 移动光标。

Tab: 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:**

F: 移动至其他地点(仅当画面右下显示“地图”时可用)。

T: 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



Space / Enter / 左键点击：调查光标所在的位置。

方向键 / WASD：移动零的角色。

Tab：打开系统菜单。详细请参阅“系统菜单基本操作”。

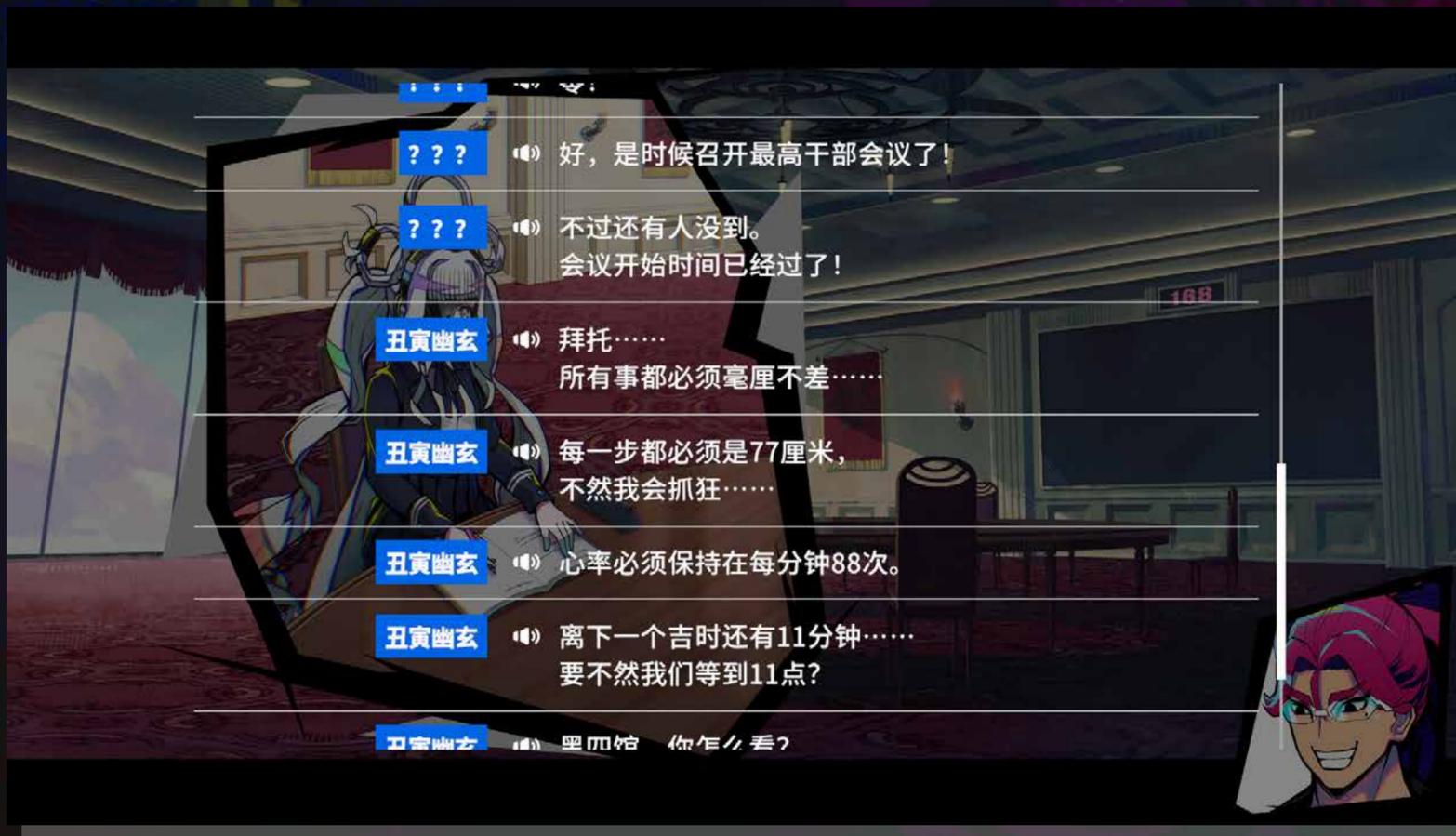
关于“卫生部路线 移动环节”的详细说明，
请参阅“**游戏教程：卫生部路线 移动环节**”。

• 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：**

- **Space / Enter / 左键点击：**播放带有语音的文本（会显示如左图扬声器图标的文本）。

- **Esc：**返回对话部分或小说部分。

- **方向键 / WASD / 鼠标移动：**移动光标。

- **动画播放中：**

- **长按 Esc：**在动画播放时，按住 Esc 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)



Space / Enter / 左键点击:

确定证据拼图的放置位置 / 选择要放入的证据拼图。

Esc: 返回到上一个状态。

方向键 / WASD / 鼠标移动: 移动光标。

F: 显示所选证据拼图的详细信息 (仅在选择证据拼图时可用)。

T: 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:**

Tab: 打开系统菜单。详情请参阅“系统菜单基本操作”。

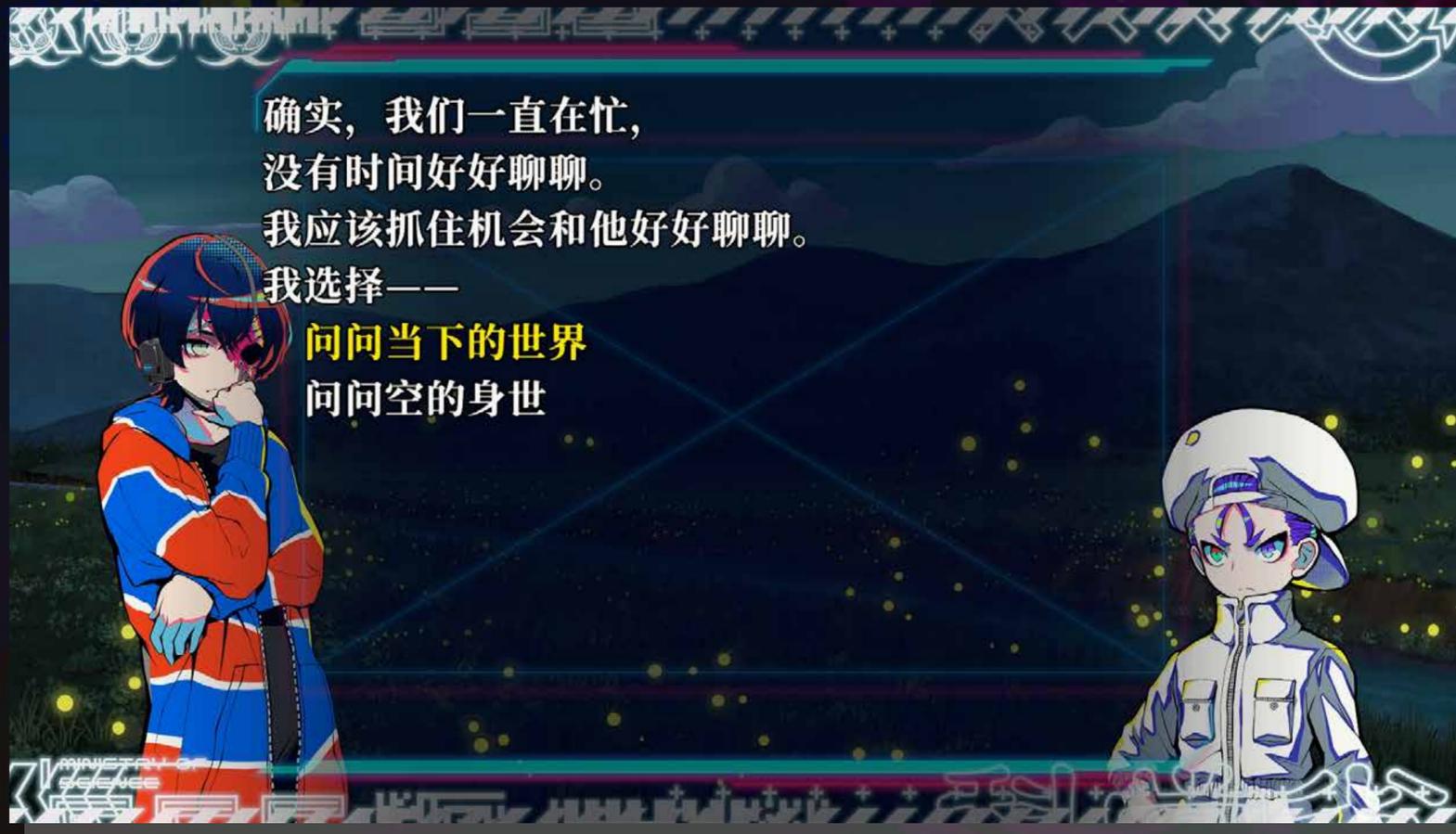
F1 / 滚轮向上: 打开剧情回顾。

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)



Space / Enter / 左键点击：推进当前的文本信息；
在显示选项时，用于确认选择。

Esc：隐藏文本信息。

F：返回场景切换画面。

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

Tab：打开系统菜单。详细操作请参阅“系统菜单基本操作”。

F1 / 滚轮向上：打开剧情回顾。

在小说部分的剧情回顾中无法播放语音。

Q：快速跳过已读文本。

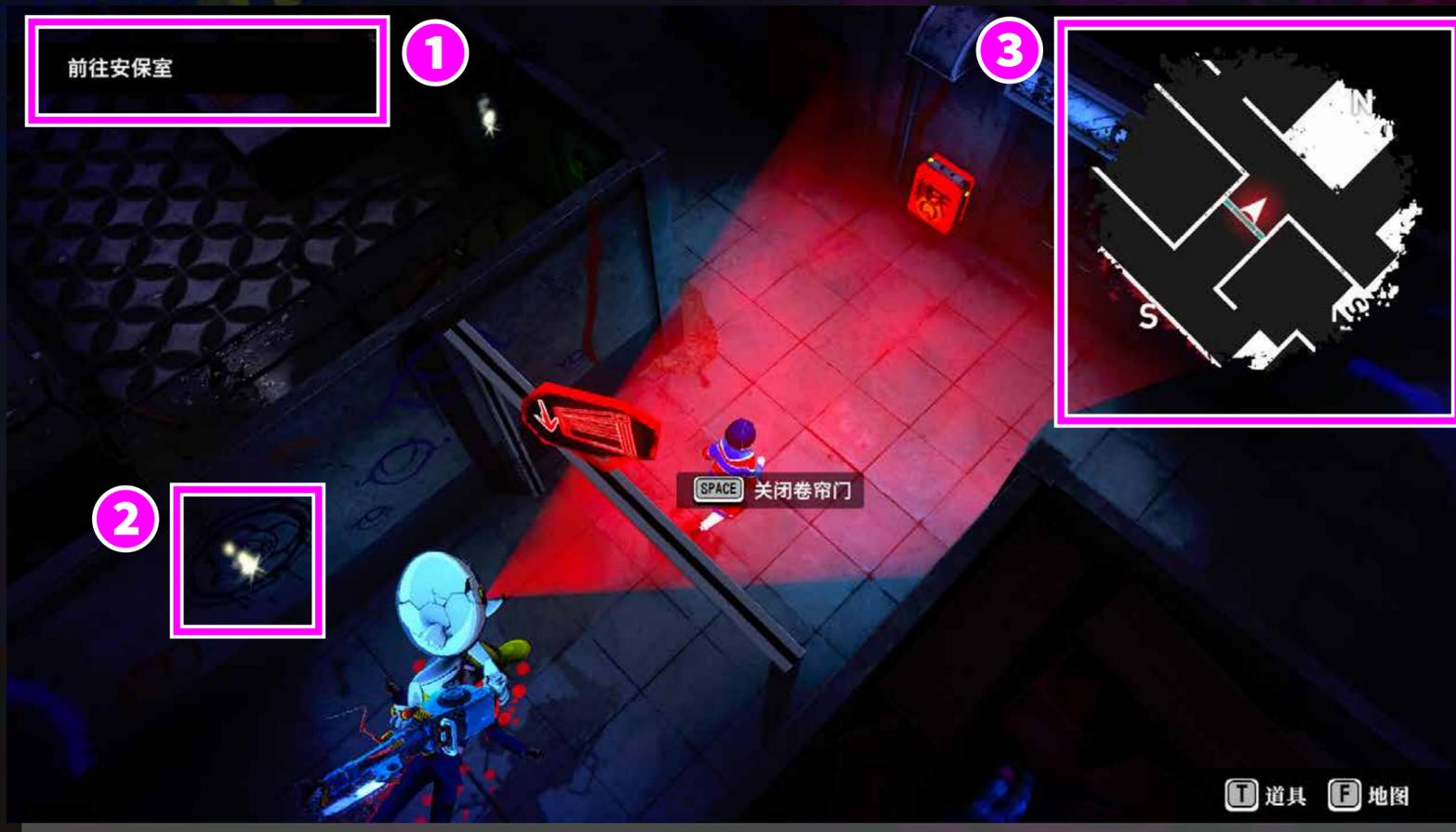
如果在“选项”中修改设置，也可以跳过未读文本。

再次按下Q键或Esc键即可停止跳过。

ZL：长按时快速跳过文本。

E：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)



Space / Enter / 左键点击:

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。

方向键 / WASD: 移动零的角色。

长按鼠标右键并移动: 镜头会朝鼠标移动的方向旋转。

F: 打开地图(仅在获得地图后可使用)。

T: 查看当前持有的道具。

Tab: 打开系统菜单。详情请参考“系统菜单基本操作”。

F1 / 滚轮向上: 打开剧情回顾。

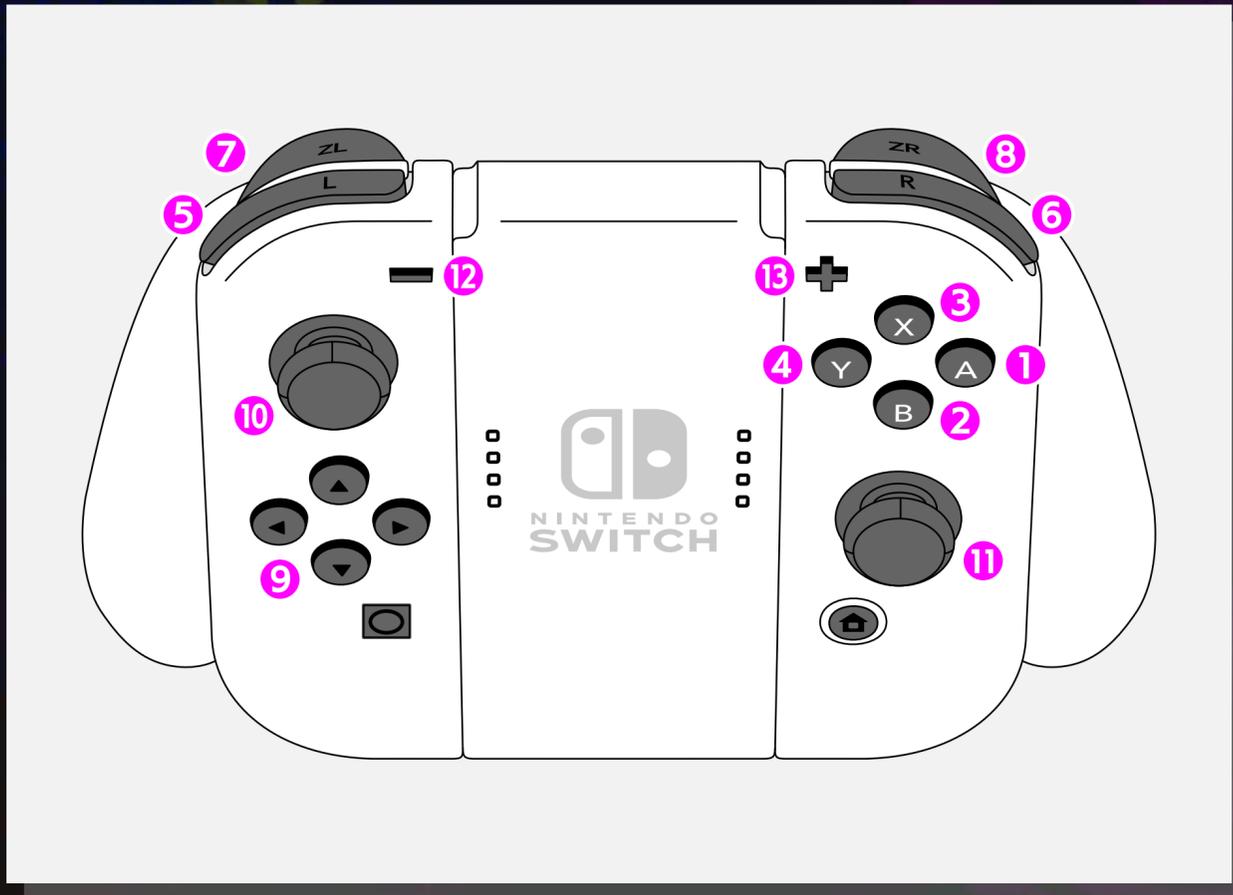
可在剧情回顾画面中重新播放带语音的信息。

※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



游戏教程：司法部路线 信任度

信任度



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 text box asking '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 window with a 'Trust Level' bar and a puzzle piece. 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

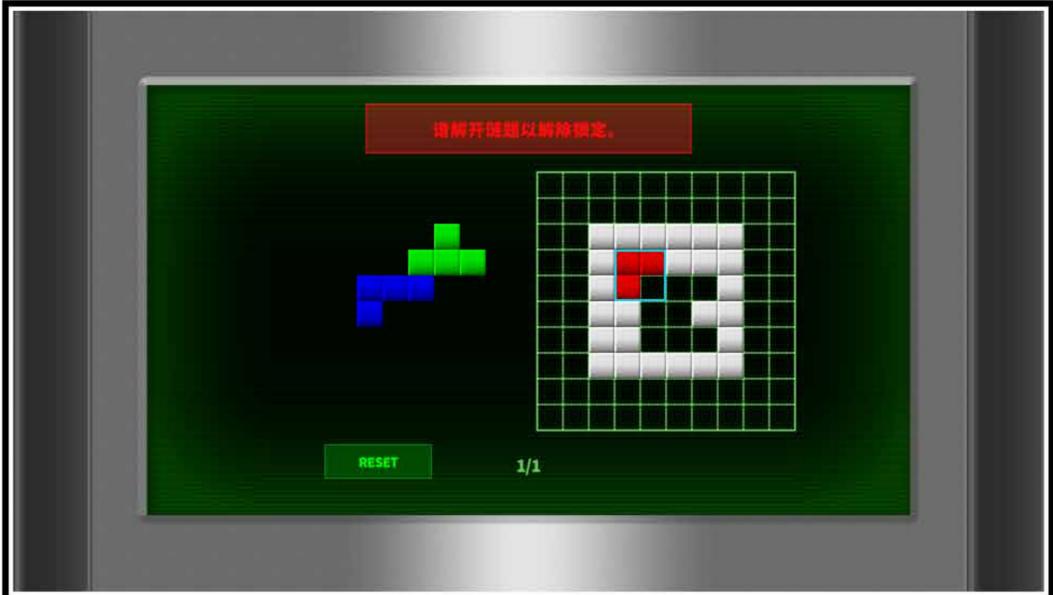


在这一环节，您可通过上键前进、左右键转向、下键回头。
请探索舞台，找到目标地点以推进剧情发展。



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



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



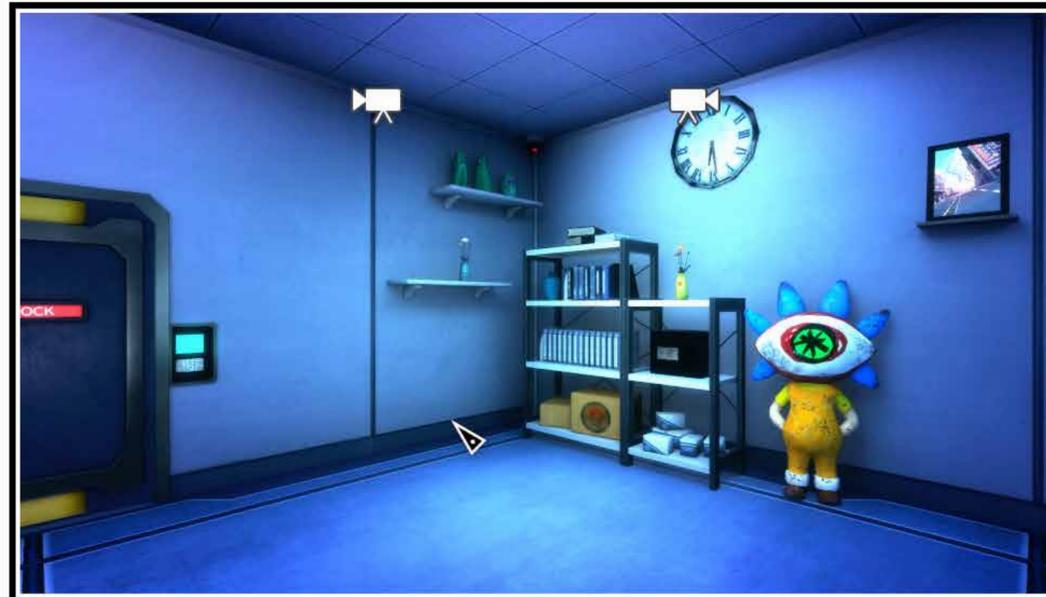
房间中有各种拼图和谜题，完成这些挑战才可逃离房间。

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

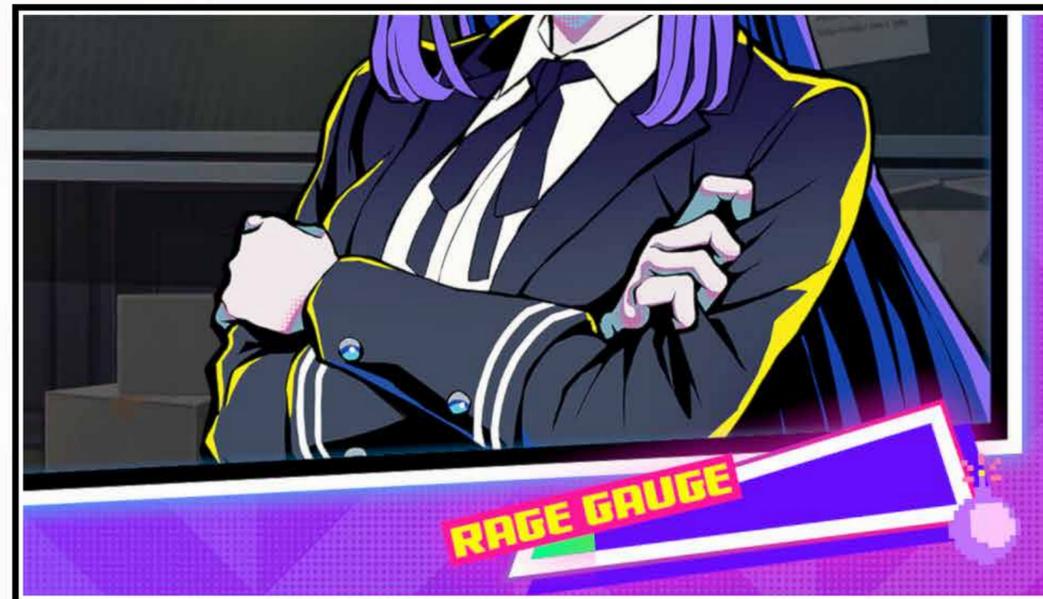


请在这一环节通过对话进一步了解女孩，
帮助她们解决烦恼，
从而提高告白成功的几率。



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



有时不做什么选择，
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

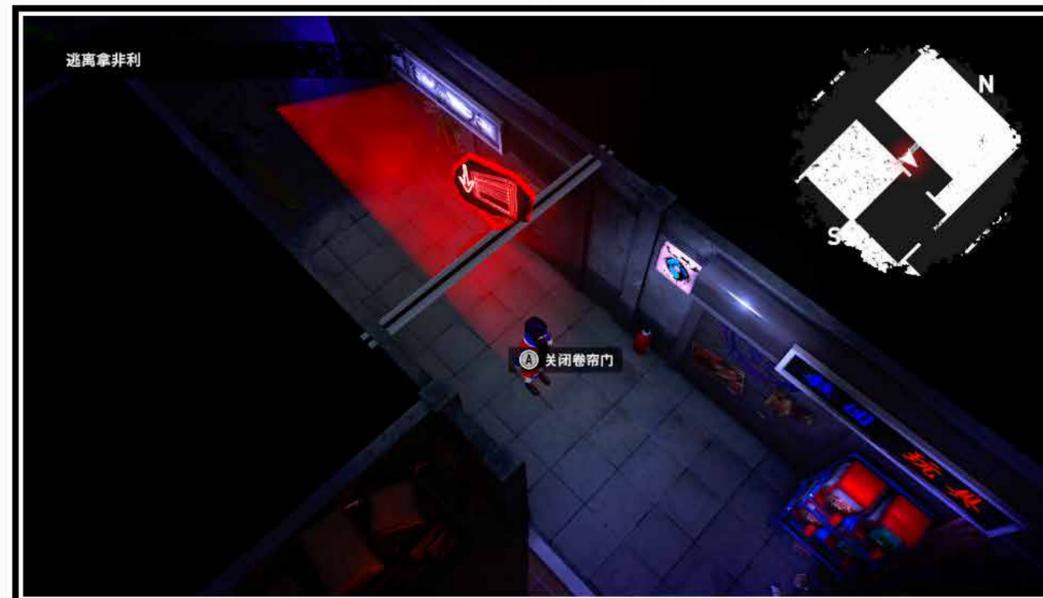


无法击败拿非利。
请控制角色逃跑，避免被抓。



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

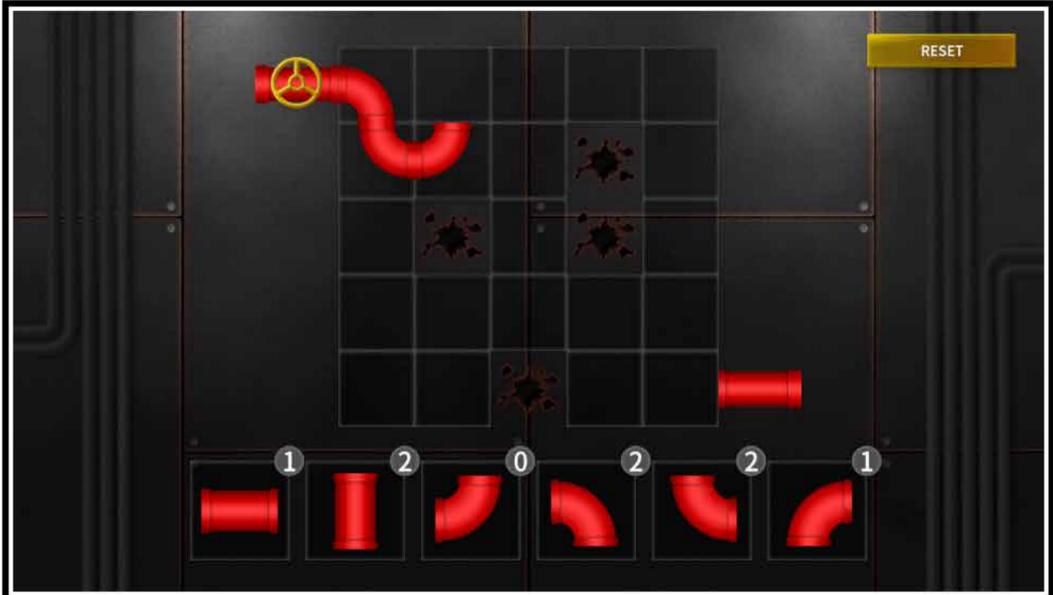


要想打开门，需要将重物放在压力板上。
请探索舞台，找到并搬运所需重物。



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。