


- 
- 03……操作方法  
05……ゲームの始め方  
06……ゲームの進め方  
08……システムメニュー  
09……メッセージブラウザ  
10……セーブ、ロード  
11……環境設定  
12……TIPS、シナリオチャート  
13……クイズオヤシロショック  
14……クロスセーブについて  
15……書庫、シナリオの選択  
16……タッチ操作について  
17……収録シナリオ紹介

ひぐらしのなく頃に

絆

07th Expansion presents. Welcome to Hiramizawa.  
WHEN THEY CRY...

解説書

# 操作方法

PlayStation®Vitaでは、タッチ操作が行えます。(→P. 16)

PlayStation®Vita



## □ボタン

システムメニューの表示・非表示  
 オートモード、文章スキップの中断  
 (メッセージブラウザ表示中)  
 →シーンジャンプ(選択中の文章から再びやり直し)  
 (セーブリスト表示中) →選択しているデータの削除

## △ボタン

メッセージブラウザの表示・非表示  
 オートモード、文章スキップの中断  
 (メッセージブラウザ表示中)  
 →チャプターリストの表示  
 (画像鑑賞)  
 →スクロール対応CGの縮小表示ON・OFF

## ○ボタン

メッセージ送り/各メニューの決定  
 (メッセージブラウザ表示中) →音声の再生

## ×ボタン

各メニュー、各モードからの復帰  
 オートモード、文章スキップの中断  
 (オートモード、文章スキップでないとき)  
 →メッセージウインドウの表示・非表示

# 操作方法

## L ボタン

オートモードのON・OFF  
 (メッセージブラウザ表示中)  
 →1つ前のチャプターが選択肢に戻る  
 (TIPS、音楽鑑賞) →リストの高速スクロール

## R ボタン

文章スキップのON・OFF  
 (メッセージブラウザ表示中)  
 →次のチャプターが選択肢に進む  
 (TIPS、音楽鑑賞) →リストの高速スクロール

## 方向キー

選択カーソルの移動  
 メッセージブラウザのスクロール

## 左スティック

(シナリオチャート) →選択カーソルの移動

## 右スティック

(シナリオチャート) →チャートの高速スクロール

## STARTボタン

ムービーのスキップ  
 次のチャプターが選択肢までスキップ



# ゲームの始め方(タイトルメニュー)

**書庫選択**… 書庫(物語)を選んでゲームを開始します。  
進行状況により、選択できる書庫が増えます。  
(→P. 15)

**ロード**… セーブを行った一覧から再開します。(→P. 10)

**環境設定**… 各種設定を行います。(→P. 11)

**シナリオチャート**… シナリオチャートの確認と、ショートカットを行うことができます。  
進行状況により、「お疲れさま会」を選択できるようになります。(→P. 12)

**ギャラリー**… ゲーム中に見た(聞いた)画像、音楽、動画を鑑賞できるモードです。

**TIPS**… ゲーム中に獲得したTIPSを読むことができます。(→P. 12)

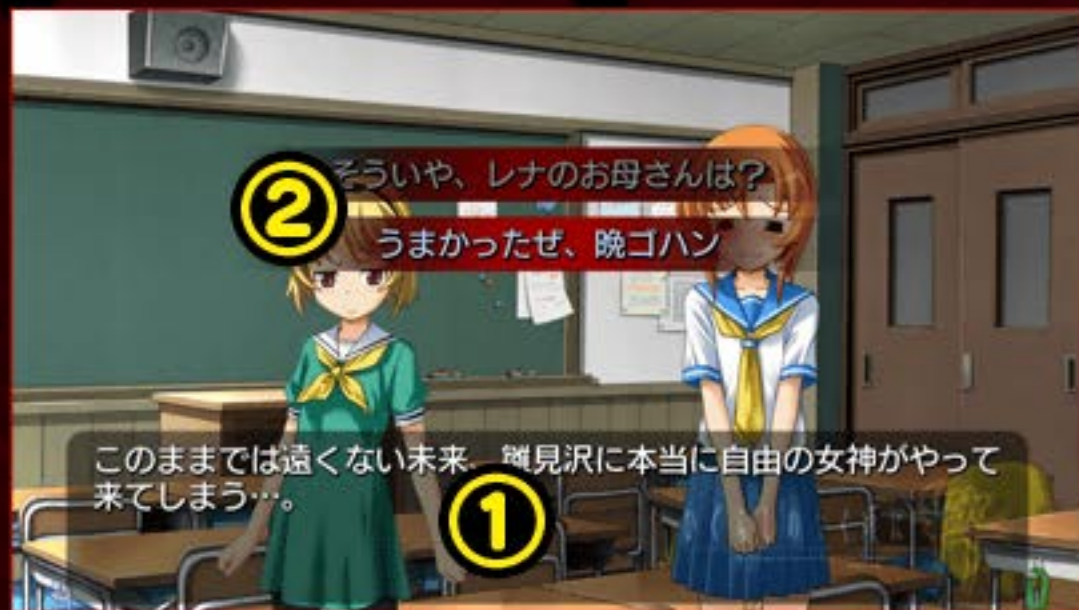
**クイズオヤシロショック**… シリーズに関連した問題が出題されるクイズゲームです。(→P. 13)

**クロスセーブ**… インターネットを介して、PlayStation®3とPlayStation®Vitaで  
セーブデータを共有します。(→P. 14)



# ゲームの進め方

「ひぐらしのなく頃に粹」では、ゲーム中に表示されるメッセージを読み進めることでゲームを進行させていきます。



- ①現在のキャラクター名と会話文章を表示するウインドウです。  
○ボタンで次のテキストを表示します。  
×ボタンを押すとテキストウインドウを非表示にします。
- ②選択肢が表示された場合、どれかを選択して進行します。  
方向キーで選択し、○ボタンで決定します。

# ゲームの進め方

「ひぐらしのなく頃に粹」では、ゲーム中に表示されるメッセージを読み進めることでゲームを進行させていきます。



③オートモード、文章スキップのON・OFFを表示しています。

■ **L** ボタンを押すとオートモードになります。

再度 ■ **L** ボタンを押すと解除されます。

「▶」表示中は自動でメッセージを進めます。

■ **R** ボタンを押すと「▶▶」が表示され文章スキップ(早送り)になります。

④BGMタイトル/チャプタータイトルが「表示する」になっている则表示されます。

進行により、特殊な「カケラ紡ぎ」等の選択システムが挿入されます。(→P. 15)

# システムメニュー

ゲーム中に□ボタンを押すと、システムメニューが表示されます。



**セーブ**… 進行状況のセーブを行います。(→P. 10)

**ロード**… セーブを行った一覧から再開します。(→P. 10)

**環境設定**… 各種設定を行います。(→P. 11)

**シナリオ**

**チャート**… シナリオチャートの確認と、ショートカットを行うことができます。(→P. 12)

**TIPS/**

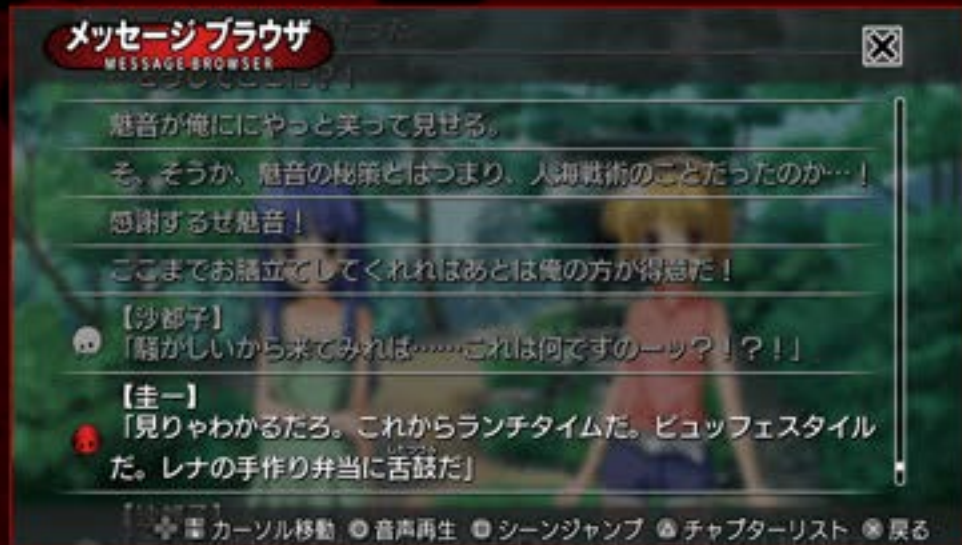
**カケラ終了**… TIPS (カケラ) を中断し、各リストに戻ります。

**ゲーム終了**… プレイを中断し、タイトル画面に戻ります。  
(選択によりシステムデータのセーブが行えます)



※シーンにより、一部表示されないメニューがあります。

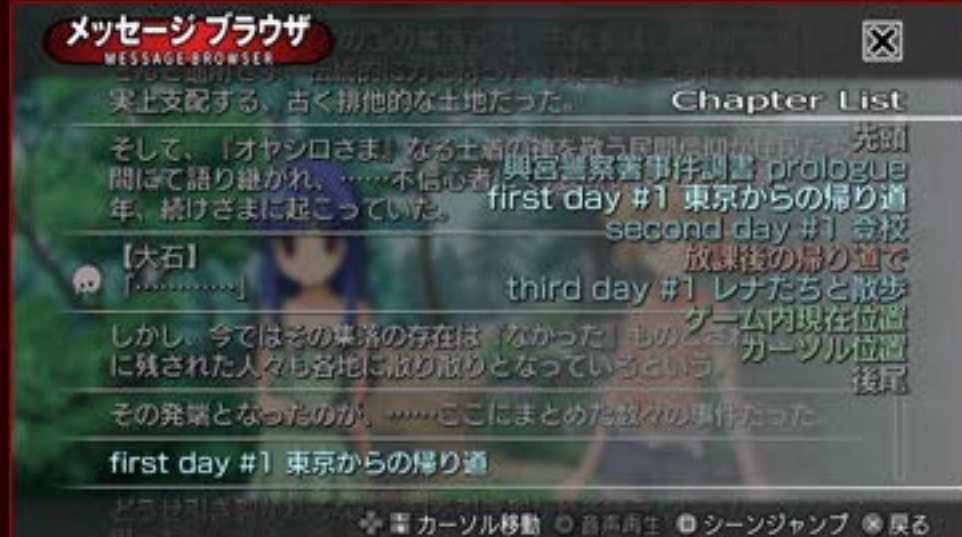
# メッセージブラウザ



ゲーム中、△ボタンを押すことで、  
これまで表示したメッセージ、および、  
これから表示される既読メッセージを見ることができます。

履歴表示中、△ボタンを押すとチャプターリストを表示します。

- **L** ボタンで1つ前のチャプターか選択肢に戻り、
- **R** ボタンで次のチャプターか選択肢に進みます。





# セーブ、ロード



**セーブ**…これまでのゲーム内容の記録を行います。  
セーブできる数は100箇所です。

データをセーブするには、1024KB以上の空き容量のあるPlayStation®Vita専用メモリーカードが必要です。



**ロード**…ロードしたいセーブデータを選択してください。  
セーブせずにロードを行うと、それまでのゲーム内容が失われますのでご注意ください。

# 環境設定



## 音響設定

**システム音 音量**… ボタンを押したときなどのシステム音の音量を調整します。

**BGM 音量**… BGMの音量を調整します。

**効果音 音量**… 効果音の音量を調整します。

**音声 音量**… 音声の音量を調整します。

—— **テキスト設定** **メッセージ表示速度**… 文章の表示速度を調整します。

**オートモード速度**… オートモードの速度を調整します。但し、音声のある文章はこの設定に関わらず、音声を終了してから次の文章に進みます。

—— **システム設定** **メッセージ既読判定**… 文章スキップの際に、既に読んでいる部分をスキップするか、未読を含む全ての文章をスキップするかの選択ができます。

**BGMタイトル**… BGMタイトルの表示、非表示を設定します。

**チャプタータイトル**… チャプタータイトルの表示、非表示を設定します。

# TIPS、シナリオチャート



## TIPS...

ゲーム本編のシナリオを補足したり、理解を深めることを目的としたテキスト情報（ミニシナリオ）です。ゲーム本編の進行によって取得でき、特定のTIPSを入手しているか否かでストーリーが分岐することもあります。

## シナリオチャート...

ストーリー分岐を視覚的に表した図です。いつどんなイベントが起るのか、どこのイベントを見ていないのかが分かります。



また、選択したシナリオボックスから開始するショートカット機能がある他、進行状況により、「お疲れさま会」を選択できるようになります。

# クイズオヤシロショック



6秒ごとに全10問が出題されるクイズゲームです。各レベルのクリアルマを満たすと、書庫内のシナリオが開放(アンロック)されます。

## LEVEL 1...

書庫「興宮警察署事件調書」内のシナリオ

## LEVEL 2...

書庫「警視庁公安部第七室捜査ファイル」内のシナリオ

## LEVEL 3...

書庫「警察庁広報室管理資料」内のシナリオ

## LEVEL 4...

書庫「カケラの世界」内のシナリオ

# クロスセーブについて



インターネットを介してPlayStation®3とPlayStation®Vitaでセーブデータを共有する仕組みです。

PS3®とPS VitaでSony Entertainment Networkのアカウントを使用していれば、セーブデータを共有することができます。

※Sony Entertainment Networkのアカウントと、インターネットに接続できる環境が必要です。

## アップロード…

クロスセーブのデータをネットへアップロードします。

## ダウンロード…

クロスセーブのデータをネットからダウンロードします。既にローカル (PS3®/PS Vita本体) にデータが存在する場合、そのデータは上書きされます。



# 書庫、シナリオの選択

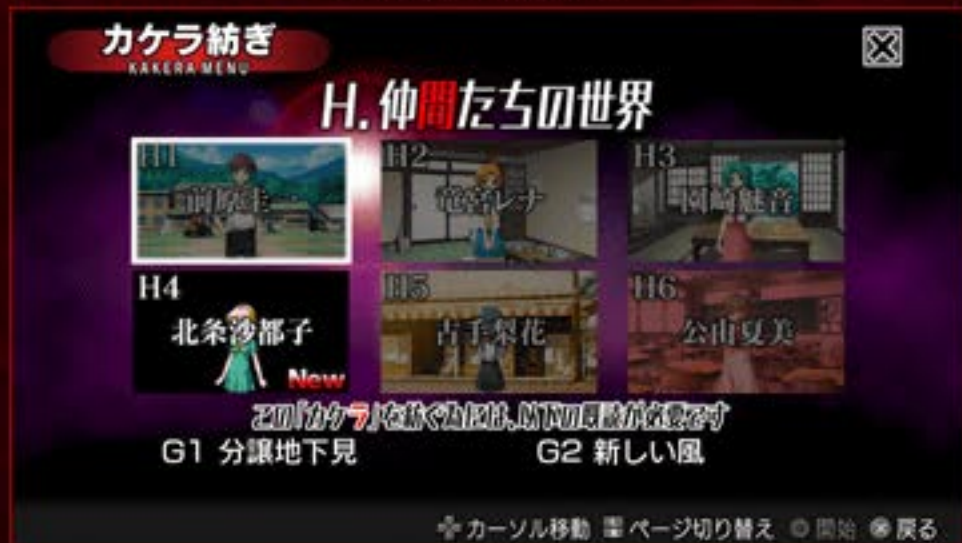


## 書庫選択…

ゲームを読み進める為の入り口となります。  
初めて書庫を選択すると、その書庫のプロローグシナリオが開始されます。ゲーム開始時は「興宮警察署事件調書」のみしか選択できませんが、書庫内のシナリオを全て読み進めることでエピローグシナリオが開始され、新たな書庫が選択できるようになります。

## シナリオ選択…

書庫に納められたシナリオを読み進める為の入り口です。  
初回は自動でプロローグシナリオが開始されますが、条件を満たすとシナリオが開放（アンロック）され、ここから選択できるようになります。



## カケラ紡ぎ…

書庫「カケラの世界」のみに搭載されたシステムで、「カケラ（ミニシナリオ）」を読み進めていき、特定のカケラを読み終えると本編シナリオが楽しめるようになります。

※「カケラ」を入手（開放）する為の条件が表示されます。

# タッチ操作について

本作はスクリーン（タッチスクリーン）の操作に対応しています。



## ・タッチメニュー……

- ①オートモードのON・OFF
- ②文章スキップのON・OFF
- ③メッセージブラウザ
- ④1つ前のチャプターか選択肢まで戻る
- ⑤次のチャプターか選択肢までスキップ

## ・項目の選択、決定……

各選択項目をタッチし、離すと決定となります。

## ・メッセージ送り……

タッチスクリーンをタッチ。

## ・システムメニューの表示・非表示……

タッチスクリーンを右へフリック/左へフリック。

## ・タッチメニューの表示・非表示……

タッチスクリーンを左へフリック/右へフリック。

## ・メッセージウインドウの表示・非表示……

タッチスクリーンを下へフリック/  
上へフリック (または、タッチ)。

# 収録シナリオ紹介

**鬼隠し編**：楽しい毎日を過ごしていた圭一だったが、村で毎年、行方不明者が出ていることを知り……。

**祟殺し編**：圭一は沙都子の兄代わりになろうと誓う。だが沙都子の叔父の登場で、平穏は打ち碎かれる。

**盤回し編**：刑事の大石から「オヤシロさまの祟り」の話を聞かされた圭一は、祟りに怯えて……。

**暇潰し編**：公安の刑事・赤坂は誘拐事件の捜査で雛見沢を訪れ、不思議な少女、古手梨花と出会う。

**異本・昼壊し編**：とある放課後。レナは空から降ってきた神社の秘宝「フワラズの勾玉」を飲みこんでしまう。

**綿流し編**：村の祭「綿流し」の夜。圭一は、ある人物に誘われて古手神社の祭具殿へ忍び込むことに。

**染伝し編**：都会で過ごす公由夏美は、テレビのニュースで郷里の雛見沢に起こった凶事を知り……。

**憑落し編**：叔父の北条鉄平と暮らす沙都子を救うため、圭一、レナ、詩音の3人は重大な決断を下す。

**目明し編**：全寮制の学校を抜け出して雛見沢に戻った詩音は、そこで知り合った悟史に惹かれていく。

**影紡し編**：大石と赤坂は巴の協力を得て雛見沢出身者へ聞き込みを行うが、彼らは次々に変死を遂げる。



# 収録シナリオ紹介

**罪滅し編**：レナは自分の家庭に起こった不幸に悩んでいた。幸せな日常を取り戻すために彼女は……。

**宵越し編**：オカルトライターの荒川は、女性フリーライターと一緒に取材で雛見沢を訪れる。

**祭囃し編**：重要人物たちの過去が語られる原作最終章。圭一たちは惨劇を食い止めるために戦う。

**賽殺し編**：平和な日常を取り戻した仲間たち。しかしプールからの帰り道で1人が事故に遭い……。


**羞晒し編**：不思議な海パンを手に入れた圭一だったが、それは呪いがかけられた海パンだった!?

**皆殺し編**：圭一と仲間たちは協力し、鉄平の元から沙都子を救うために奔走する。

**解々し編**：垣内署に出向していた南井巴は、顔なじみの少女・渚に依頼されて怪死事件の捜査を始める。

**濤尽し表・裏**：コンシューマ版最終章。梨花は圭一に隠していた秘密を打ち明ける……。一方、南井巴は事件の真相に近づいていた。

**言祝し編**：雛見沢が鬼ヶ淵村と呼ばれた遠い昔の話が描かれる。それがすべての悲劇の始まりだった。

販売：  株式会社 **エンターグラム**

**本商品に関するお問い合わせ先**

ユーザーサポート

**Mail : [eg-support@entergram.co.jp](mailto:eg-support@entergram.co.jp)**

ゲームの攻略に関するお問い合わせにはお答え致しかねますのでご了承ください。