

1. 현재 진행 중인 스토리 필드로 들어갔을 때, 그 즉시 저장되어 있는 포인트가 되며 플레이어가 죽거나 재 시작을 선택했을 시 이 지점으로 돌아온다.
2. 세이브포인트 장소로 들어가게 된다면 자동으로 세이브 포인트를 설정한다.
3. 세이브 포인트로 다시 돌아오게 된다면 처음 세이브포인트에 들어섰을 때의 저장된 진행도, 아이템 등 모두 유지되어 있다.
4. 플레이어는 소 지령(퀘스트)을 받게 되는데 플레이어는 무엇을 해야하는지 알게 될 것이며, 알지 못하게 되더라도, 직접 이것저것 해보면서 스토리 진행을 위한 단서를 알아내야 할 것이다.
5. 이야기의 진행을 위해 이동한다.
6. 단서들을 수색한다. 이를 통해서 아이템들을 파밍하여 사건을 추리해나간다.
7. 스토리가 진행되는 중간에 NPC 를 만나 대화를 통해 이야기를 진행시키거나 혹은 사건에 대한 주요 단서를 얻는다.
8. 사건 현장의 남아 있는 단서들을 조사한다.
9. 얻을 수 있는 아이템을 발견하면 아이템을 얻는다.
10. 획득한 아이템을 확인한다.
11. 상호작용을 할 수 있는 곳을 발견하면 상호작용을 한다.
12. 획득한 아이템 중 사용할 수 있는 아이템을 사용한다.
13. 상호작용, 아이템 사용 등을 통하여 스토리를 진행하여 소 지령을 완료한다.
14. 이 과정에서 후회 시스템을 통해 스토리 진행이 나아갈 때마다 후회 메모리 게이지가 올라가는 것을 보며 진척도를 확인 할 수 있게 된다.
15. 소 지령이 더 있을 경우 또는 후회 메모리 게이지가 더 올라갈 곳이 있을 경우에는 4 번부터 반복한다.
16. 후회 메모리 게이지를 다 완료하여 해당 챕터의 스토리를 완료한다면 추리 시스템이 생성되는데, 추리 시스템 마저 완료한다면 다음 챕터로 넘어가게 된다. 중간에 캐릭터가 사망할 시 1 번으로 돌아간다.
17. 잘못된 방법을 선택하여 스토리 진행을 원활하게 처리할 수 없을 경우 또는 다시 스토리의 처음부분부터 또는 세이브 포인트부터 재 시작 하고 싶은 경우 재 시작을 선택할 수 있다.



