



零式・ヒント集

箇条書きにした正解集です。

なお、改造データ及び、違法コピーなどでの誤作動、
正解通りに進みませんという質問は、一切受けつけません。

ALICE SOFT

[零式 イベント解答]

絶対に起こる基本イベント

- 02 : 朝 : インタビュー 黒葉現れる
- 04 : 夜 : なおみがエッチな本を持ってくる
- 05 : 夜 : グァンにエッチの実験をする
- 07 : 夜 : 一週突破のお祝い
- 08 : 昼 : 電田が初めて接触してくる
- 11 : 朝 : プロマイドの撮影
- 12 : 夜 : 藤木にエッチをする
- 13 : 朝 : グァンの元を家出
- 18 : 朝 : なおみがグァンの元に戻る



機体故障イベント

2日か3日：戦闘後に機体が故障してエネルギーが0になります。
防ぐ為にはそれまでに2度、ホテルの地下の倉庫に訪れないといけません。

黒葉のイベント

2日以降に酒場、武器屋、キャンプ、キャンプで会えます。
6日(X5, Y30) 7日(X24, Y30)で3Fでなおみと一緒に罠をかけて戦う事が出来ます。ここで倒さなくても8日目に行方不明になり大会失格になります。
コアに捕まった黒葉は、6F(X22, Y20)で発見出来ます。

大前田のイベント

7日まで大前田からプレゼントをもらった時、大前田にさらわれてゲームオーバーになる。
防ぐ為にはそれまでにジョルジョと会っておく事。
11日と16日に大前田が零式に悪さをして1日無駄にします。防ぐ為には9日にキッドがさらわれている事。

ジョルジョのイベント

ジョルジョとは、2日から武器屋で会えます。
9日にキッドがさらわれてジョルジョは、狂います。
防ぐ為には大前田を2度目の妨害をしない事、<テナント、キャンプ、八ニワ像前にいかない事>
16日17日：ジョルジョが狂っていたら、迷宮であかねと接触してグァンを強姦するイベントが起こる。防ぐ為には狂っていない事

加賀原イベント

加賀原さんは、ジョルジョが狂っている場合、14日にジョルジョに強姦されてしまいます。これを覗き見するには14日午後に八ニワ像の前に行く事

柊イベント

6F(X10, Y12)に行く则会えます。
10F(X15, Y35)に21日行くと捕まっている柊を見る事が出来ます。

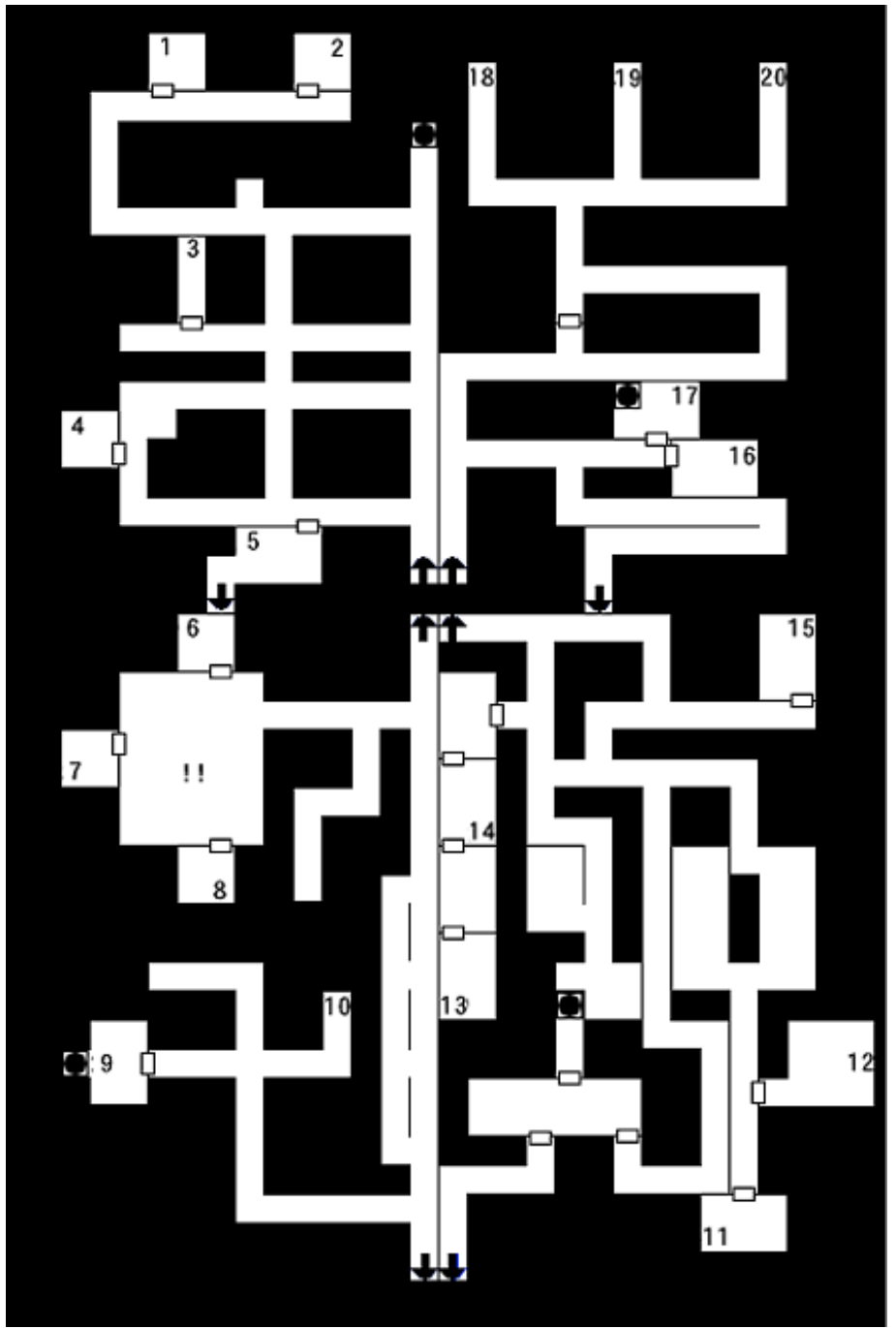
エンディング

HAPPY ENDに行く為には、保護者権が電田に渡っていない事(狂ったジョルジョにグァンが強姦されていない)が条件です。
後は、優勝するだけです。

[零式マップ解説]

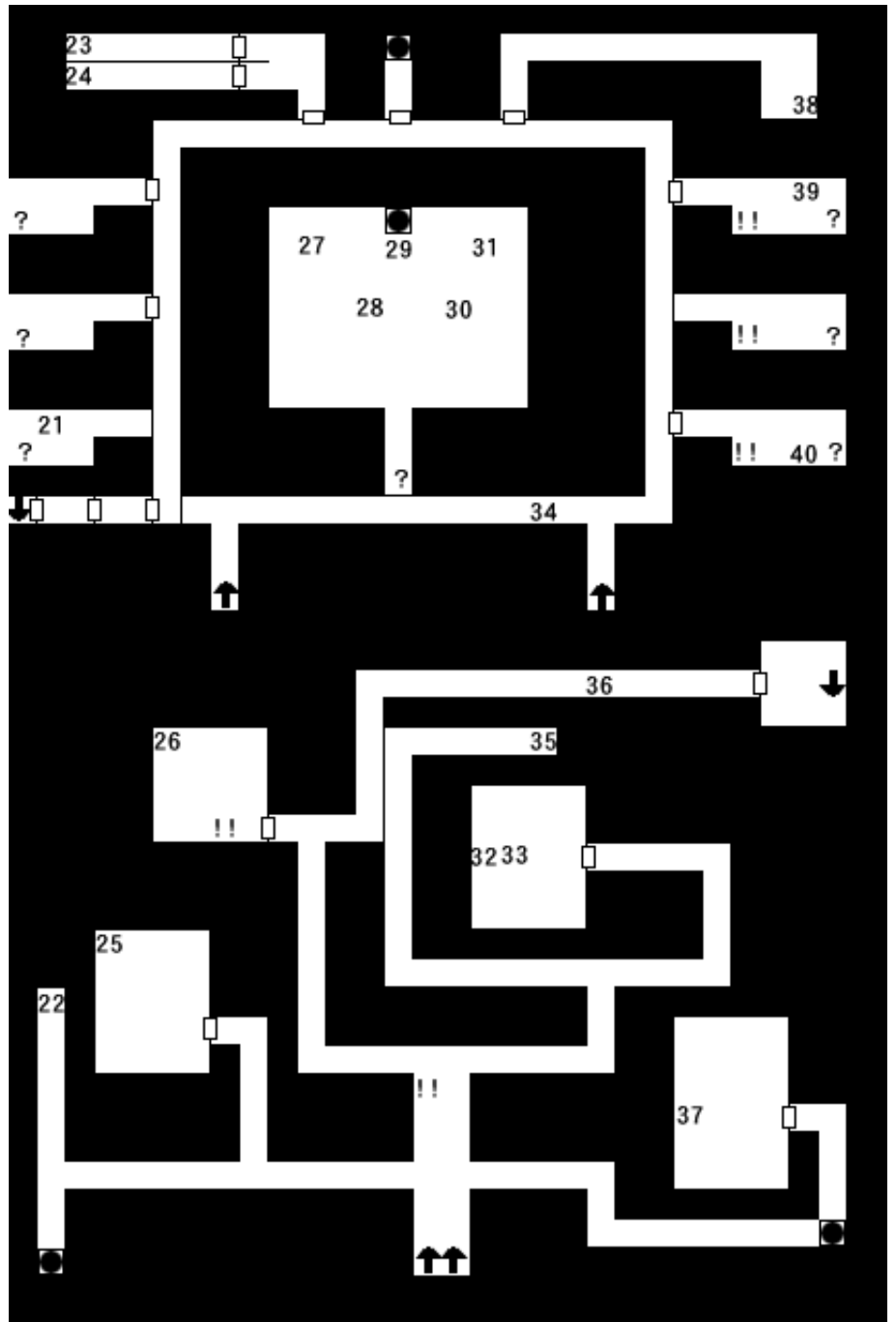
- = REST : コア製造工場
- 数字 = コンテナ : 欄外参照。
- !! = トラップ
- ? = スイッチなどのギミック
- @ = テレポートポイント
- = ドア

1 F



座標	種類	p	日	座標	種類	p	日
1	06	X02	得点	20	2	0	2
2	12	X02	得点	01	3	0	3
3	07	X09	得点	30	2	3	2
4	03	X15	得点	02	1	5	1
5	09	X19	得点	20	2	9	2
6	07	X22	得点	01	2	7	2
7	03	X27	得点	30	1	3	7
8	08	X31	得点	01	2	8	1
9	03	X37	得点	20	3	0	3
10	11	X35	得点	01	4	1	1
11	25	X43	得点	30	3	5	3
12	30	X37	得点	02	3	0	3
13	16	X35	得点	20	3	6	3
14	17	X29	得点	20	3	7	3
15	28	X22	得点	10	2	8	2
16	26	X16	得点	01	3	6	2
17	24	X14	得点	20	2	4	2
18	17	X03	得点	01	3	7	2
19	22	X03	得点	30	2	2	3
20	27	X03	得点	02	3	7	3

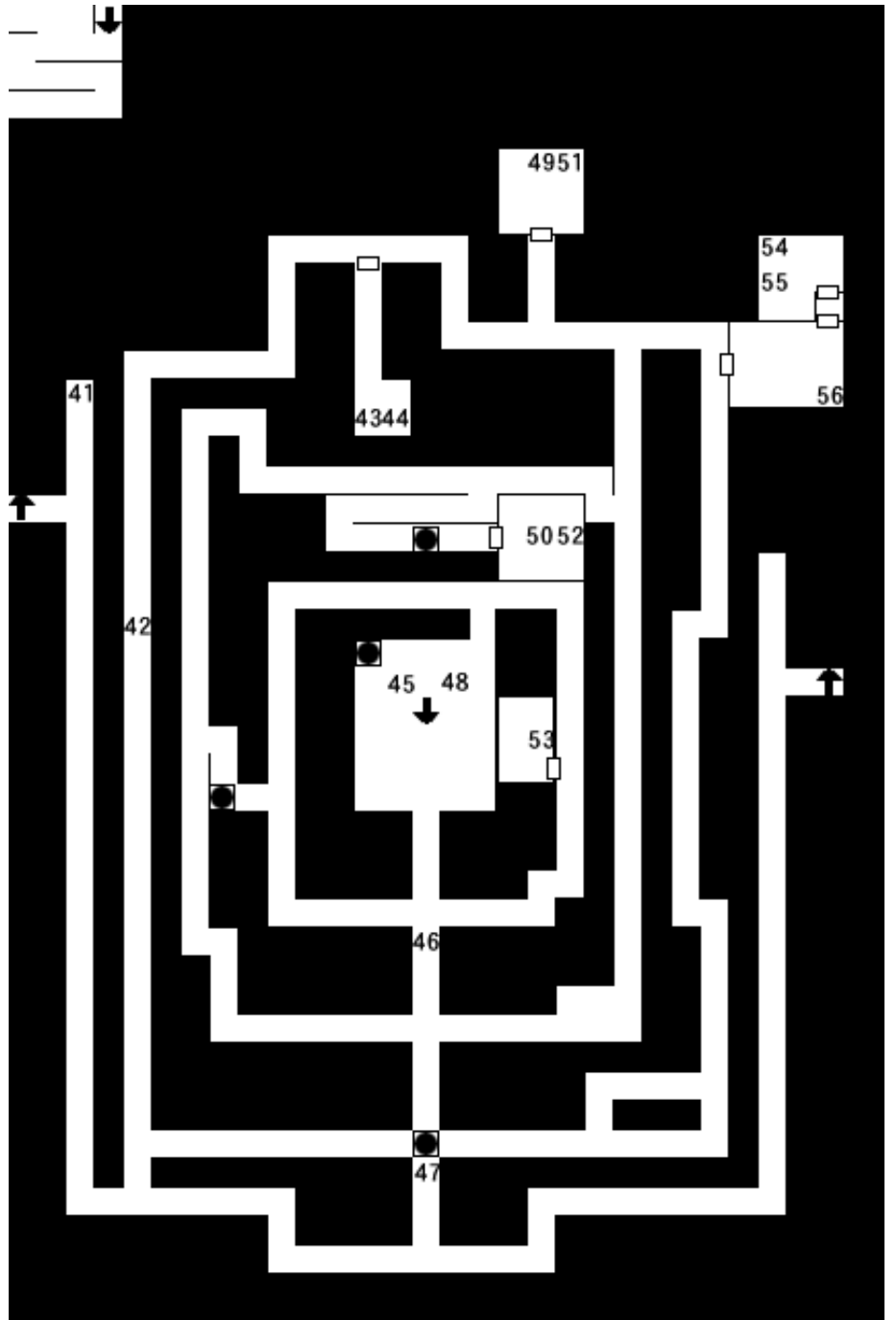
2 F



2 F : マップ上部の両端にある部屋の？のスイッチを全てONにすると真ん中の部屋下部にある？位置の扉が開く。

: 座標	: 種類	: p	: 日	: 座標	: 種類	: p	: 日		
2 1	: 0 2 x 1 5	: 得点	: 0 3 3	: 2	3 1	: 1 7 x 0 9	: 得点	: 0 4 0	: 5
2 2	: 0 2 x 3 5	: 得点	: 0 4 0	: 2	3 2	: 1 7 x 3 0	: 得点	: 0 0 1	: 4
2 3	: 0 3 x 0 2	: 得点	: 0 0 1	: 4	3 3	: 1 8 x 3 0	: 得点	: 0 5 0	: 5
2 4	: 0 3 x 0 3	: 得点	: 0 5 0	: 4	3 4	: 1 9 x 1 8	: 得点	: 0 6 0	: 2
2 5	: 0 4 x 3 3	: 得点	: 0 6 0	: 4	3 5	: 1 9 x 2 6	: 得点	: 0 0 2	: 3
2 6	: 0 6 x 2 5	: 得点	: 0 0 1	: 3	3 6	: 2 1 x 2 4	: 得点	: 0 7 0	: 4
2 7	: 1 1 x 0 9	: 得点	: 0 7 0	: 5	3 7	: 2 4 x 3 9	: 得点	: 0 8 0	: 3
2 8	: 1 3 x 1 1	: 得点	: 0 8 0	: 5	3 8	: 2 8 x 0 4	: 得点	: 0 0 1	: 4
2 9	: 1 4 x 0 9	: 得点	: 0 0 2	: 5	3 9	: 2 8 x 0 7	: 得点	: 0 3 0	: 3
3 0	: 1 6 x 1 1	: 得点	: 0 3 0	: 5	4 0	: 2 8 x 1 6	: 得点	: 0 4 0	: 2

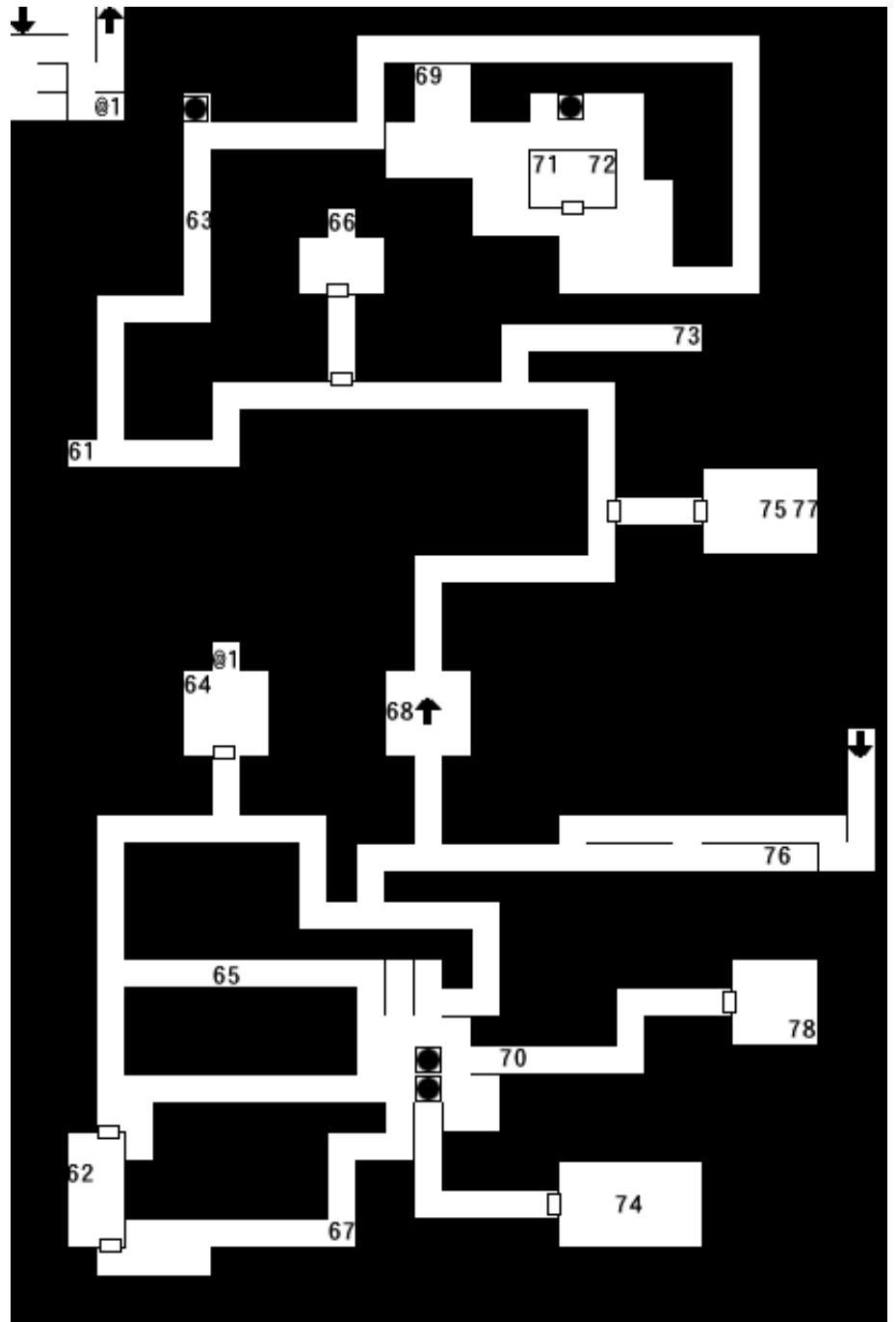
3 F



3 F : マップ下部半分にジャンクが存在。移動エネルギーを通常の通路より余分に消費。

: 座標	: 種類 : p	: 日	: 座標	: 種類 : p	: 日
4 1 : 0 3 x 1 4	: 得点	: 0 6 0	: 4	5 1 : 2 0 x 0 6	: 得点 : 0 9 0 : 7
4 2 : 0 5 x 2 2	: 得点	: 0 7 0	: 5	5 2 : 2 0 x 1 9	: 武装 : 0 0 1 : 7
4 3 : 1 3 x 1 5	: 武装	: 0 0 2	: 6	5 3 : 1 9 x 2 6	: 得点 : 0 6 0 : 6
4 4 : 1 4 x 1 5	: 得点	: 0 8 0	: 6	5 4 : 2 7 x 0 9	: 得点 : 0 7 0 : 8
4 5 : 1 4 x 2 4	: 得点	: 0 9 0	: 6	5 5 : 2 7 x 1 0	: 武装 : 0 0 1 : 8
4 6 : 1 5 x 3 3	: 武装	: 0 0 1	: 5	5 6 : 2 9 x 1 4	: 得点 : 0 8 0 : 4
4 7 : 1 5 x 4 1	: 得点	: 0 6 0	: 5	5 7 : 欠番	
4 8 : 1 6 x 2 4	: 得点	: 0 7 0	: 6	5 8 : 欠番	
4 9 : 1 9 x 0 6	: 武装	: 0 0 1	: 7	5 9 : 欠番	
5 0 : 1 9 x 1 9	: 得点	: 0 8 0	: 7	6 0 : 欠番	

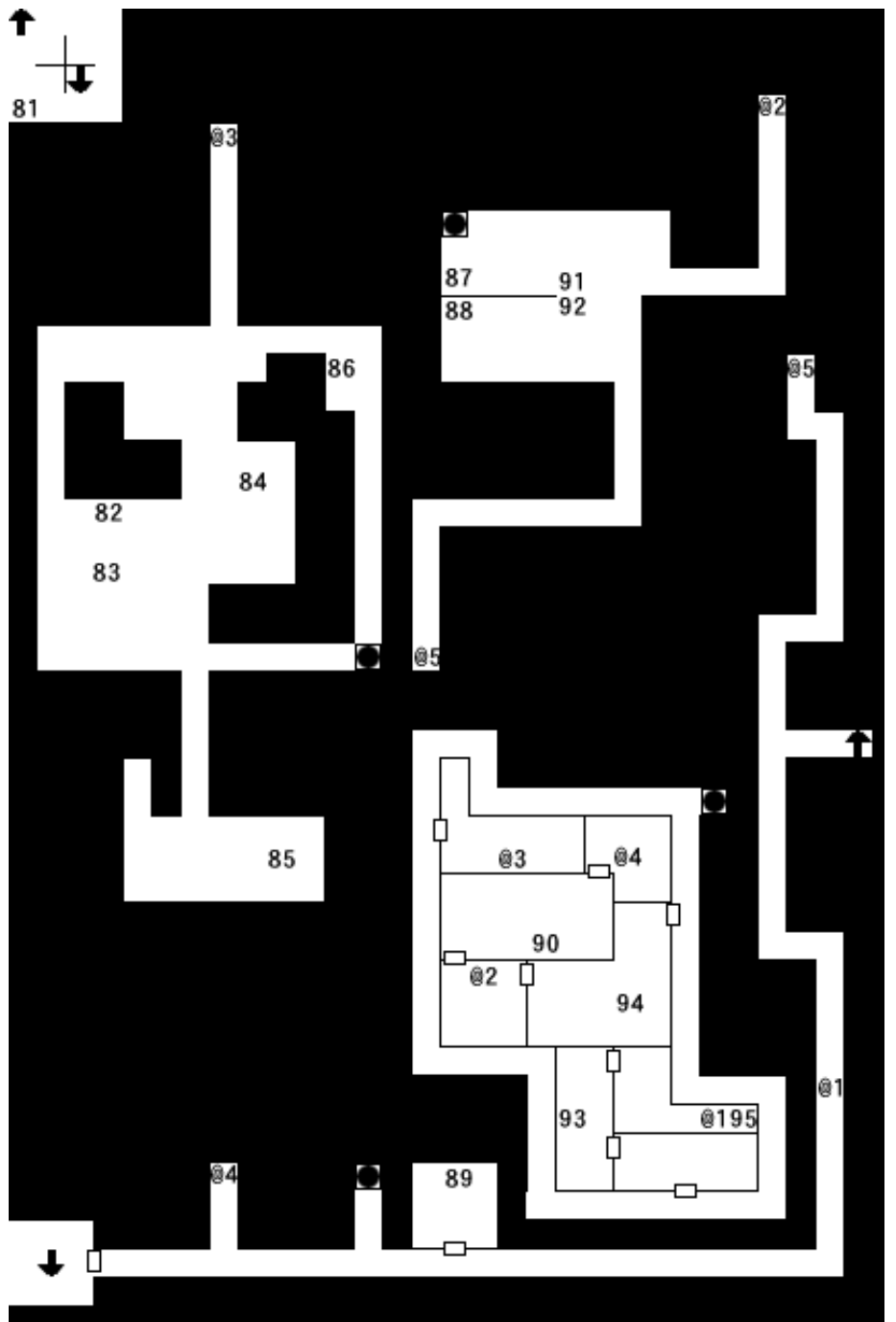
4 F



4 F : @ 1 から @ 1 までテレポートが可能。

: 座標	: 種類	: p	: 日	: 座標	: 種類	: p	: 日
6 1 : 0 3 x 1 6	: 得点	: 1 0 0	: 8	7 1 : 1 9 x 0 6	: 得点	: 1 0 0	: 8
6 2 : 0 3 x 4 1	: 武装	: 0 0 1	: 9	7 2 : 2 1 x 0 6	: 得点	: 0 0 2	: 9
6 3 : 0 7 x 0 8	: 得点	: 1 0 0	: 1 0	7 3 : 2 4 x 1 2	: 得点	: 1 0 0	: 1 0
6 4 : 0 7 x 2 4	: 武装	: 0 0 1	: 1 1	7 4 : 2 2 x 4 2	: 得点	: 0 0 1	: 1 1
6 5 : 0 8 x 3 4	: 得点	: 1 0 0	: 1 2	7 5 : 2 7 x 1 8	: 得点	: 1 0 0	: 1 2
6 6 : 1 2 x 0 8	: 武装	: 0 0 2	: 8	7 6 : 2 7 x 3 0	: 得点	: 0 0 1	: 1 3
6 7 : 1 2 x 4 3	: 得点	: 1 0 0	: 9	7 7 : 2 8 x 1 8	: 得点	: 1 0 0	: 8
6 8 : 1 4 x 2 5	: 武装	: 0 0 1	: 1 0	7 8 : 2 8 x 3 6	: 武装	: 0 0 1	: 9
6 9 : 1 5 x 0 3	: 得点	: 1 0 0	: 1 1	7 9 : 欠番			
7 0 : 1 8 x 3 7	: 武装	: 0 0 1	: 1 2	8 0 : 欠番			

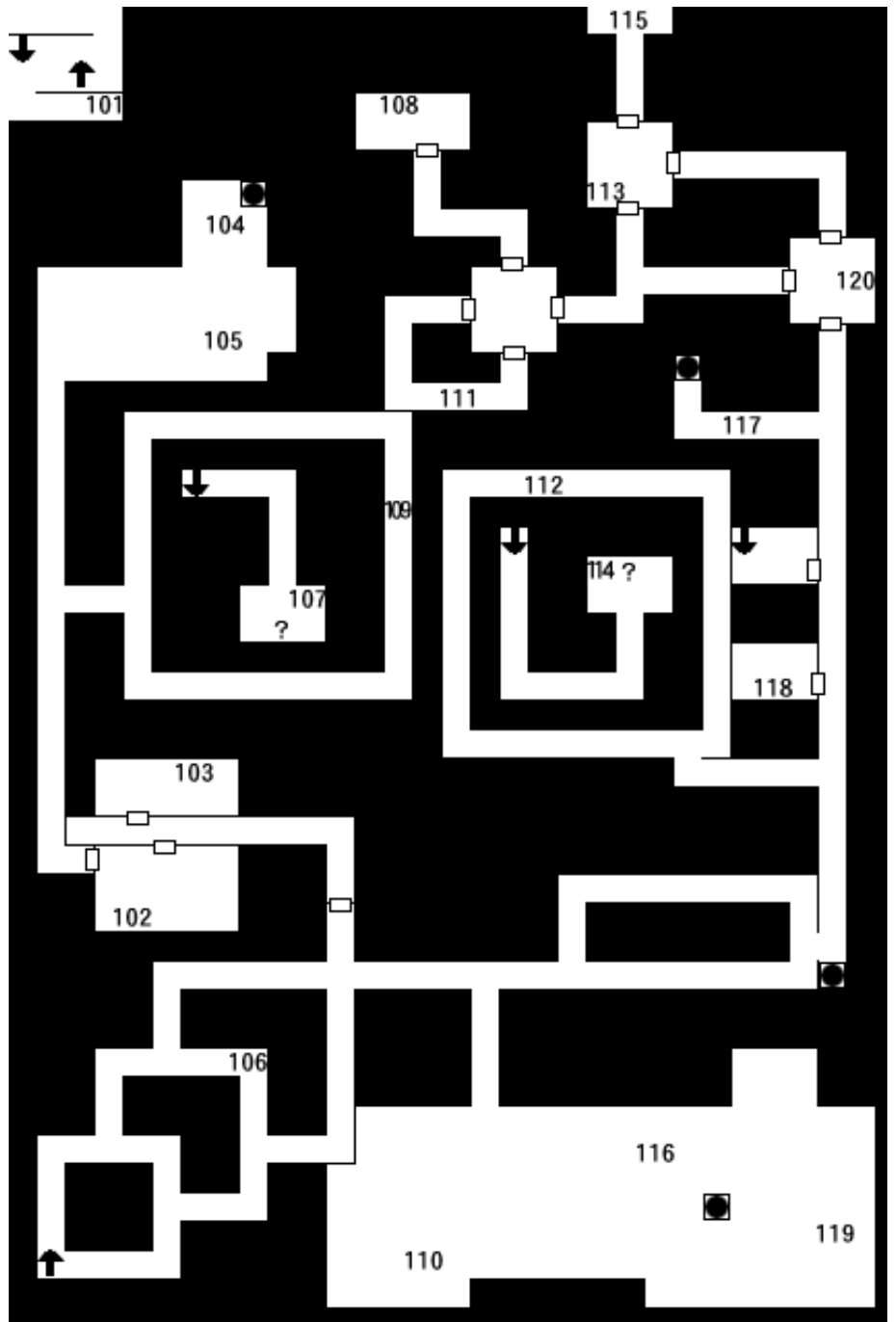
5 F



5 F : それぞれの@に付いている番号同士の間でテレポート可能。

: 座標	: 種類	: p	: 日	: 座標	: 種類	: p	: 日		
8 1	: 0 1 x 0 4	: 得点	: 1 2 0	: 1 0	9 1	: 2 0 x 1 0	: 得点	: 1 2 5	: 1 2
8 2	: 0 4 x 1 8	: 得点	: 0 0 1	: 1 1	9 2	: 2 0 x 1 1	: 得点	: 1 2 5	: 1 3
8 3	: 0 4 x 2 0	: 得点	: 1 2 0	: 1 2	9 3	: 2 0 x 3 9	: 得点	: 0 0 1	: 1 4
8 4	: 0 9 x 1 7	: 得点	: 0 0 1	: 1 3	9 4	: 2 2 x 3 5	: 得点	: 1 2 5	: 1 0
8 5	: 1 0 x 3 0	: 得点	: 1 2 0	: 1 0	9 5	: 2 6 x 3 9	: 得点	: 0 0 1	: 1 4
8 6	: 1 2 x 1 3	: 得点	: 1 2 0	: 1 1	9 6	: 欠番			
8 7	: 1 6 x 1 0	: 得点	: 0 0 1	: 1 2	9 7	: 欠番			
8 8	: 1 6 x 1 1	: 得点	: 1 2 0	: 1 3	9 8	: 欠番			
8 9	: 1 6 x 4 1	: 得点	: 1 2 5	: 1 0	9 9	: 欠番			
9 0	: 1 9 x 3 3	: 得点	: 0 0 1	: 1 1	1 0 0	: 欠番			

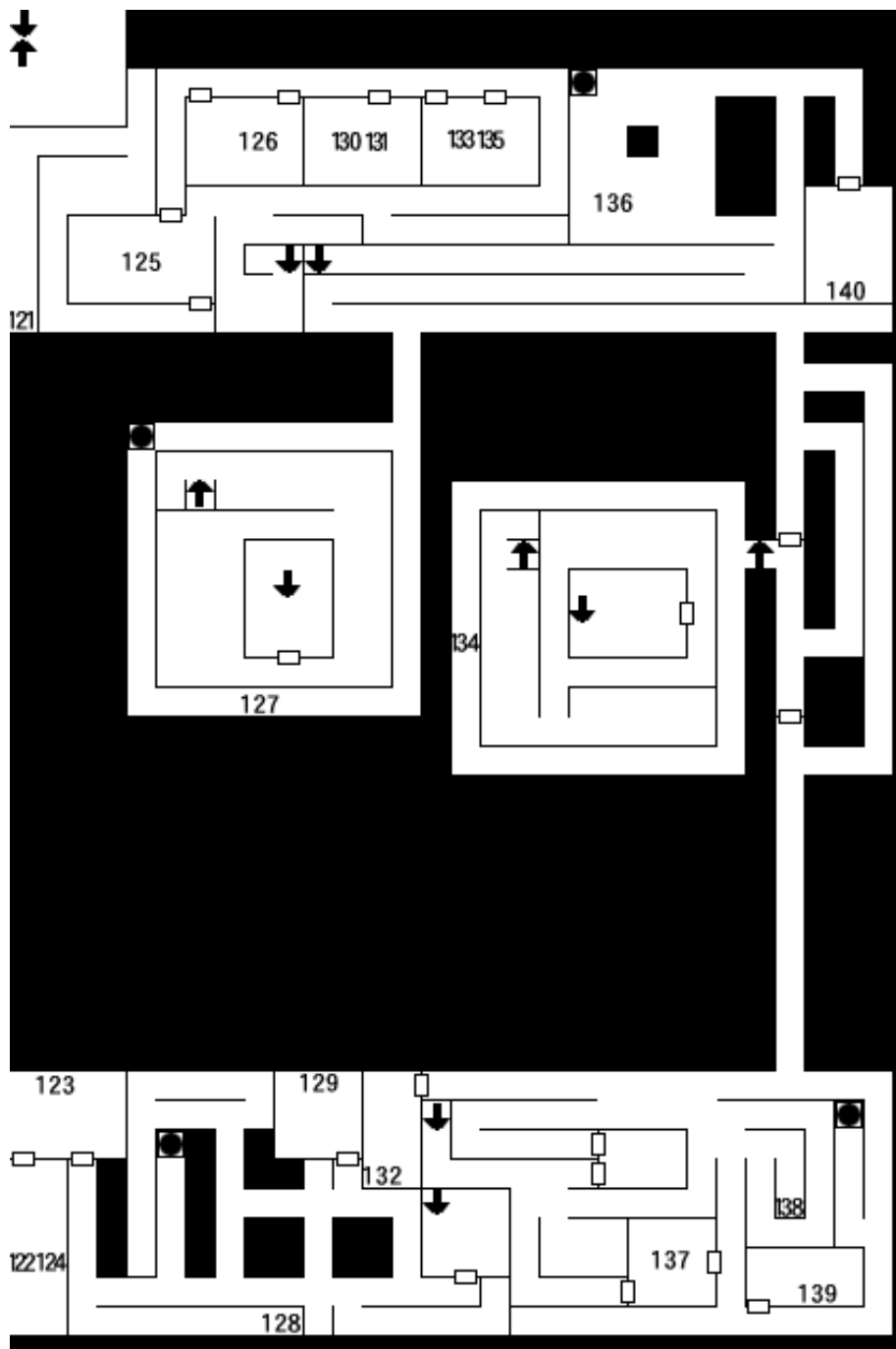
6 F



6 F : ? マーク拷問室。

座標	種類	p	日	座標	種類	p	日
101	:04	x04	:150	111	:16	x14	:140
102	:05	x32	:001	112	:19	x17	:001
103	:07	x27	:140	113	:21	x07	:150
104	:08	x08	:001	114	:21	x20	:001
105	:08	x12	:150	115	:22	x01	:140
106	:09	x37	:001	116	:23	x40	:001
107	:11	x21	:200	117	:26	x15	:150
108	:14	x04	:001	118	:27	x24	:001
109	:14	x18	:150	119	:29	:43	:140
110	:15	x44	:001	120	:30	x10	:001

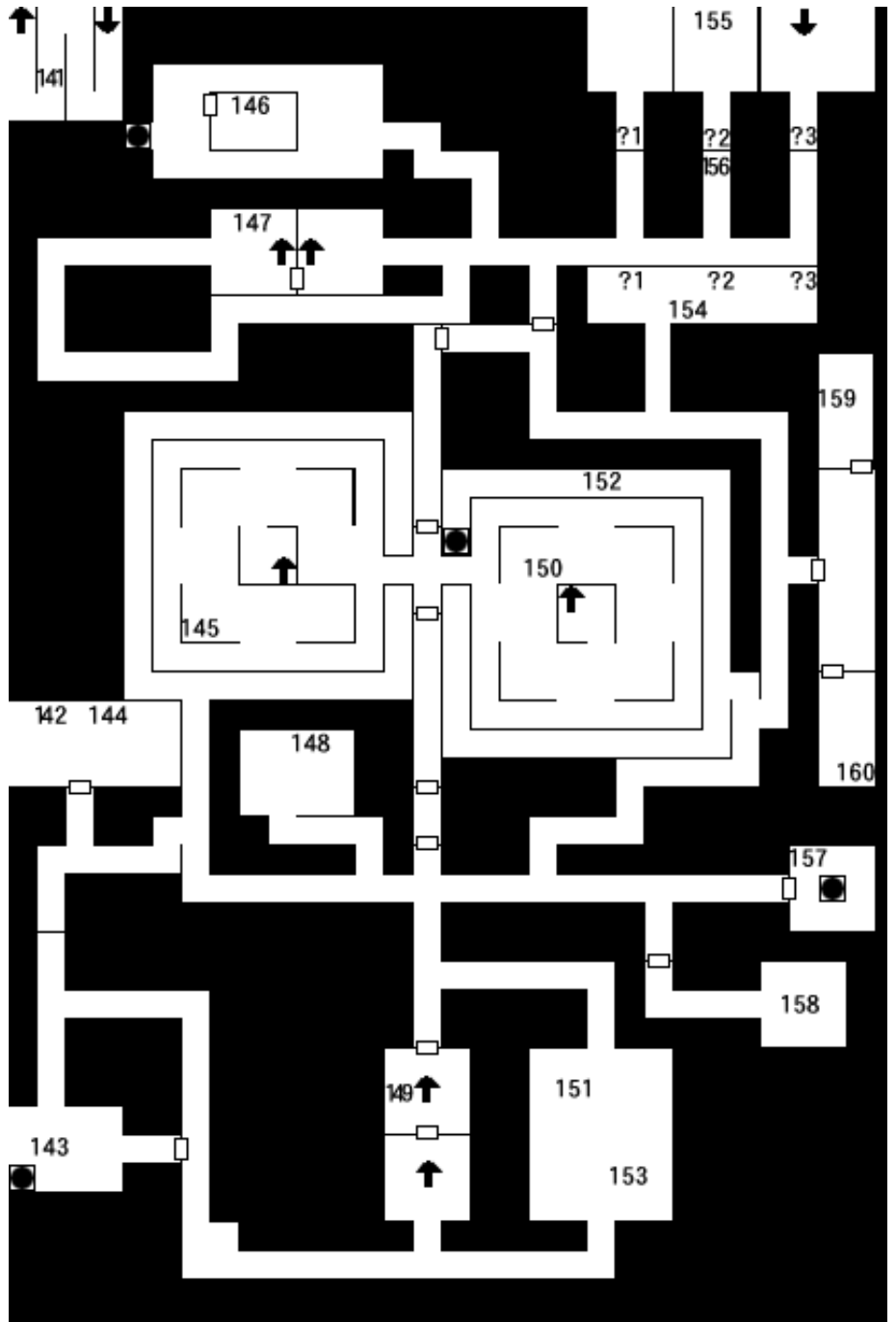
7 F



7 F : 特になし

: 座標				: 種類 : p				: 日					
121	01	x1	11	: 得点	: 180	: 16	131	: 13	x0	5	: 得点	: 190	: 17
122	01	x4	3	: 得点	: 180	: 17	132	: 13	x4	0	: 得点	: 001	: 18
123	02	x3	7	: 得点	: 001	: 18	133	: 16	x0	5	: 得点	: 180	: 19
124	02	x4	3	: 得点	: 190	: 19	134	: 16	x2	2	: 得点	: 180	: 20
125	05	x0	9	: 得点	: 190	: 16	135	: 17	x0	5	: 得点	: 001	: 16
126	09	x0	5	: 得点	: 001	: 17	136	: 21	x0	7	: 得点	: 190	: 17
127	09	x2	4	: 得点	: 180	: 18	137	: 23	x4	3	: 得点	: 190	: 18
128	10	x4	5	: 得点	: 180	: 19	138	: 27	x4	1	: 得点	: 001	: 19
129	11	x3	7	: 得点	: 001	: 20	139	: 28	x4	4	: 得点	: 180	: 20
130	12	x0	5	: 得点	: 190	: 16	140	: 29	x1	0	: 得点	: 180	: 16

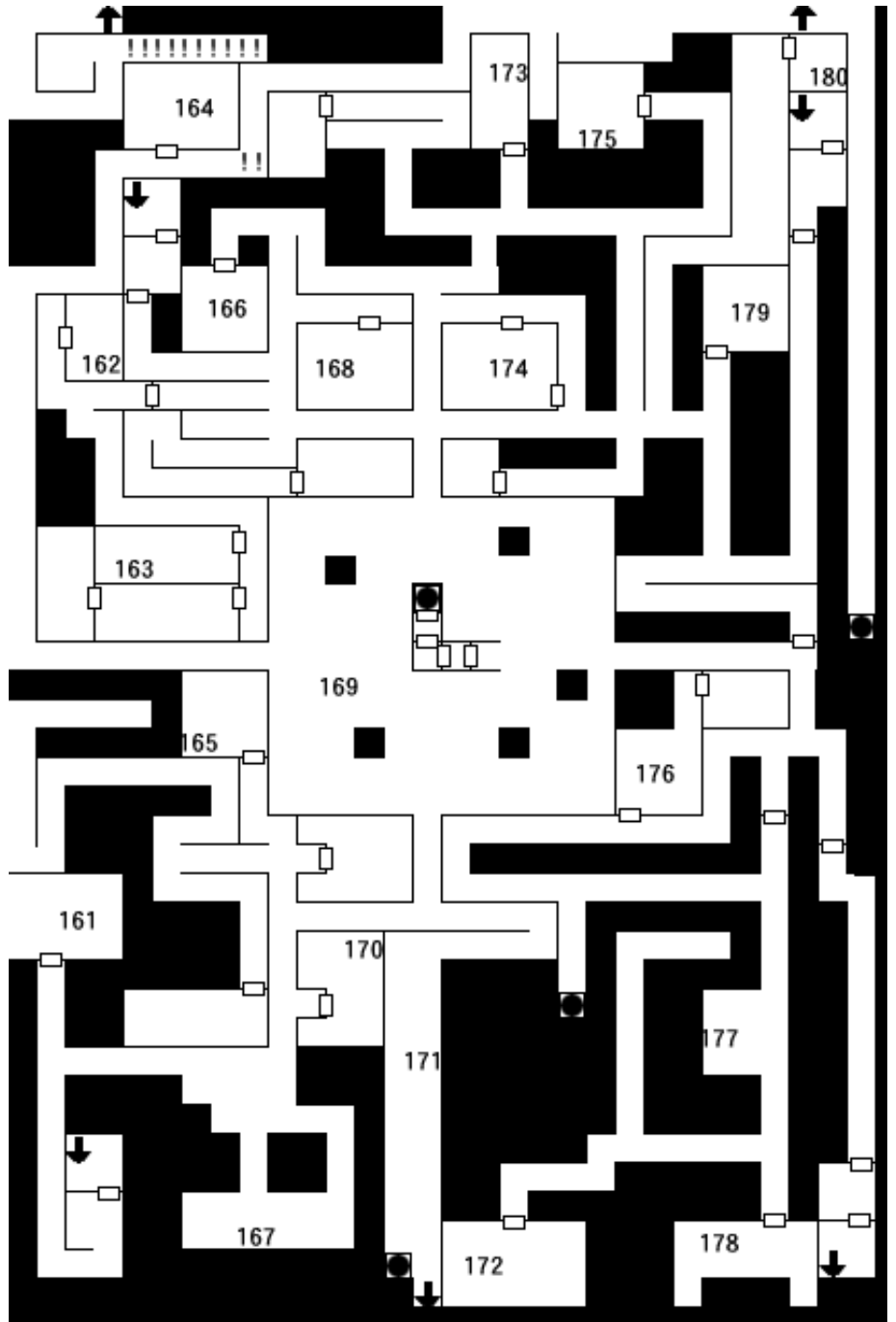
8 F



8 F : マップ右上、下に並ぶ「?番号」のスイッチは上の「?番号」の扉に準ずる。

座標	種類	p	日	座標	種類	p	日
141	02	x03	武装	151	20	x38	得点
142	02	x25	得点	152	21	x17	得点
143	02	x40	得点	153	22	x41	得点
144	04	x25	得点	154	24	x11	得点
145	07	x22	得点	155	25	x01	得点
146	09	x04	得点	156	25	x06	得点
147	09	x08	得点	157	28	x30	得点
148	11	x26	得点	158	28	x35	得点
149	14	x38	得点	159	29	x14	得点
150	19	x20	得点	160	30	x27	得点

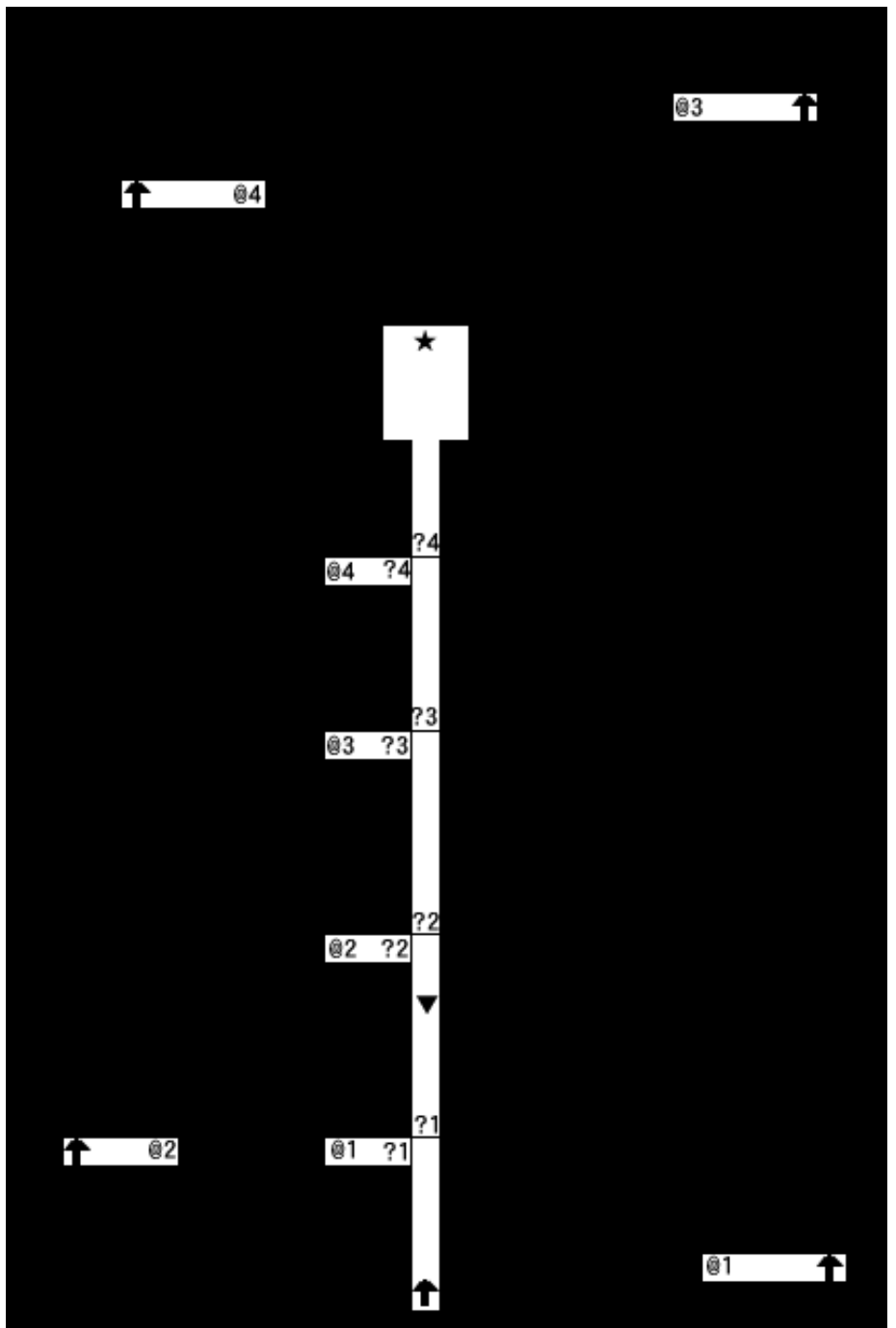
9 F



9 F : 特になし。

座標	種類	p	日	座標	種類	p	日
161	: 03x32	: 得点	: 250	171	: 15x37	: 得点	: 150
162	: 04x13	: 得点	: 300	172	: 17x44	: 得点	: 003
163	: 05x20	: 得点	: 250	173	: 18x03	: 得点	: 250
164	: 07x04	: 武装	: 003	174	: 18x13	: 得点	: 300
165	: 07x26	: 得点	: 250	175	: 21x05	: 得点	: 350
166	: 08x11	: 得点	: 300	176	: 23x27	: 得点	: 200
167	: 09x43	: 得点	: 250	177	: 25x36	: 得点	: 250
168	: 12x13	: 得点	: 200	178	: 25x43	: 得点	: 300
169	: 12x24	: 得点	: 250	179	: 26x11	: 武装	: 005
170	: 13x33	: 得点	: 300	180	: 29x03	: 得点	: 250

10_F



10_F : 特になし。これまでのマップの応用。 はオーガコア。 はマスターコア。