





# ZERO GUNNER 2

彩京 PSIKYO



## 目 次



3	■はじめに
3	■操作方法
5	■ゲームモード
5	■レースモード
7	■ドリフト
8	■ゲームモード
	■リプレイスタート
	■コロシアム
	■Sandbox
	■クリエイティブ
9	■セーブ/ロード
10	■カスタム
12	■FAQ



## 01 ストーリー

遠未来、アジアの一角に「イガムグループ」が展開した秘密的なエネルギー採掘基地「イガム・プロジェクト」が、未知の生命体と遭遇した。

エネルギーを採掘し、世界各地に拡大採掘を進めた「イガムグループ」は、ついに未知の生命体と遭遇し、そのエネルギーを採取する特殊兵器「OM」を開発した。そして世界各地に展開し、採掘を開始した。『OM』の能力はますます高く、エネルギー採取能力が飛躍的に上昇し、世界各地に採掘場が広がる。大規模能力をあげ「OM」の制御が難しくなりましたが、深い研究でさらに高度兵器を開発し、採掘能力も向上する。それによって「イガムグループ」の展開した採掘現場によって、各地の環境は次第にその兵器の発熱で壊滅的なダメージを受けたり壊滅した。そしてついに世界各地の採掘現場を失うことになり、その結果は最終的に、採掘が停止してしまっただけである。

開発された兵器の制御する特殊な手段として『ゼンザンサークスラム』の開発を決定した。それは戦から開始した無人兵器へは、開発された兵器の制御をすることで、戦と兵器の制御能力と高度な高度の制御能力を、戦場での高度の制御能力に全てをかけるという、極めて高度かつ高度な制御手段であった。無人兵器の制御を始めて、世界各地の採掘場が次々と破壊された。



## 02 操作方法

ドリームキャスト・  
コントローラ  
(標準型)



その他の操作

**○ ボタン(開始)**

ゲームの開始ボタンです。

**△ ボタン(リターンセキ)**

ゲームのメニュー画面を呼び出します。

**スタートボタン**

ソフトの起動ボタンとして使用します。

ゲームの開始ボタンとして使用します。また、一部のソフトでは、スタートボタンの押しっぱなしでプレイを開始します。

**Lトリガー**

ゲームのメニュー画面やソフトの起動ボタンとして使用します。また、一部のソフトでは、Lトリガーの押しっぱなしでプレイを開始します。

**Rトリガー**  
オプションボタン

**Lトリガー**

**拡張ソケット1**  
メモリーカード(標準)

**拡張ソケット2**  
記憶カード(標準)

**アナログ  
スティック**  
使用します。

**方向ボタン**

移動の制御  
モード選択

**スタートボタン**

● 本ソフトは、LトリガーとRトリガー、両方のトリガーを同時に押すことで、コントローラを他の対応機種で使用するための拡張ソケットに接続することができます。

● LトリガーとRトリガーは、それぞれドリームキャスト・コントローラと互換性のあるゲームに、LトリガーとRトリガーを同時に押すことで、ゲームのプレイを開始することができます。

● LトリガーとRトリガーは、それぞれメモリーカードを接続するための拡張ソケットに接続することができます。

● ゲームのメニュー画面やソフトの起動ボタンとして使用します。また、一部のソフトでは、Lトリガーの押しっぱなしでプレイを開始します。

● 本ソフトは、LトリガーとRトリガー、両方のトリガーを同時に押すことで、コントローラを他の対応機種で使用するための拡張ソケットに接続することができます。

● 本ソフトは、LトリガーとRトリガー、両方のトリガーを同時に押すことで、コントローラを他の対応機種で使用するための拡張ソケットに接続することができます。また、一部のソフトでは、Lトリガーの押しっぱなしでプレイを開始します。



## CONTROLLER



### お色お色ばっく

PS4™ Move™ コントローラーのセンサーユニットは遠近距離で動作してプレイするゲーム「お色お色ばっく」を遊ぶコントローラーの拡張デバイスとして使われていくのだ。

### アーケードスティック (初期設定)



アーケードスティックは、3Dのプレイを遊ぶにはコントローラーのセンサーユニットでプレイする場合は、ACROBAT™のセンサーユニット。

緑ボタン

プレイ  
開始/設定

緑ボタン

ターンテーブル  
操作のボタン/設定

緑ボタン

オプショントラック  
ボーズコントロール/聴く  
コア・システム・ゲーム  
の操作/設定を再行します。  
(PS4のコントローラー)

緑ボタン

使用しません



オプショントラック

スタートボタン

タイトル画面からゲーム  
をスタートします。  
コア・システム・ゲーム  
が有効です。もう一度ス  
タートボタンを押すと画面  
が閉じます。

ジョイスティック

初期の画面  
でスタート



## 03 画面の見方

### 得点

現在の得点を表示します。

### 残機

現在の残機の数を表示します。

### オプションストック

ゲージが上がりきると、1つ減ります。最大8つまでストック可能です。

### エネルギーゲージ

エネルギーアイテムの取得によって上がっていきます。



## ■2人同時プレイ

自機以外の画面やプレイ中にDPAD [1P時]のスタートボタンを押すことにより、2人同時プレイを楽しむことができます。

## ■ポーズ

ゲームプレイ中に、スタートボタンを押すとゲームのポーズ(一時停止)ができます。もう一度スタートボタンを押すと解除されます。

## 04 基本ルール

### ショット

Aボタン(距離設定)でショットを発射します。  
 ボタンを押している間は、オート連射で、  
 ボタンを離すと(ショットを撃たない)アイテムが  
 自動的に回収されます。



### オプションアタック

YボタンもしくはZボタン(距離設定)で発射します。  
 エネルギーアイテムの取得によってオプションゲージ  
 が溜まる。ゲージが上がりきることによってオプション  
 ストックが1つ増えます。ストックの数はオプション  
 アタックが可能です。  
 オプションの種類によって、溜まる速さ・攻撃力  
 など特性が異なります。



### ターンマーカ―

Bボタン(距離設定)を押すことで、ターンマー  
 カーが表示されます。ターンマーカーを表示し  
 ている間は、自機を動かさずターンマーカーを  
 中心に向きを変換することができます。  
 Bボタンを離すとターンマーカーが消え、直交  
 方向を向いたまま通常の移動操作になります。







## 05 アイテム

### パワーアップアイテム

自身のショットの威力が1段階パワーアップします。  
パワーアップアイテム2つ取得で攻撃力が最大になります。



### エネルギーアイテム

オプション攻撃用のダメージが補充されるアイテムです。



### エネルギーアイテム(大)

通常のエネルギーアイテム10個分のダメージが回復します。



ダメージを溜めていない時はアイテムを得ない場合があります!

### ゲームオーバー

敵弾に当たると自機を1機失います。  
残機が0の状態に敵弾に当たると、ゲームオーバーです。

### コンティニュー制限

コンティニューには回数制限があります。





## 06 ゲームモード

タイトル画面でスタートボタンを押すとメニュー画面が表示されます。方向ボタン上下左右でモードを選択し、Aボタンで決定してください。

### GAME START ゲームスタート

方向ボタン右でメニュー(1-7)を選択し、Aボタンでゲームを開始します。



1

2

3

4

5

6

7



D-PAD

RIGHT STICK

ゲームオーバー時に、プレイヤーデータをメモリーカードに保存することができます。保存は画面のガイドに従ってください。ただし、1人プレイ-コンティニューなしの場合に限り保存できます。

### OPTION オプション

Aボタンでオプションメニューに入り、変更したい項目を選択します。

#### BUTTON CONFIG

ゲーム中のボタン配置を変更できます。

#### SOUND

サウンドを、ステレオまたはモノラルに変更できます。

#### VIBRATION

3つの振るばつきのON/OFFを設定できます。

### RANKING ランキング

ゲームごとにランキングを表示します。方向ボタン右で良い成績レベルを切り替えます。





## REPLAY MODE Uプレイモード

メモリーカードに保存した、リプレイデータを見ることが出来ます。画面右下のアイコン操作によって、再生することが出来ます。



## 07 セーブ/ロード

本ソフトはオプションやランキンを、メモリーカードに自動でセーブ/ロード(保存/読み込み)を行います。

ロードできない場合、メッセージが画面に通知されますので、表示に従ってください。

### 注意

- ロードは起動時に自動的に行われます。
- セーブ/ロードするにはコンテ・ロールポートAの拡張ソケット1にメモリーカードがセットされている必要があります。
- メモリーカードの空き容量が、リプレイモードのセーブには32ブロック以上、その他(ランキング・オプション等)のセーブには7ブロック必要です。
- セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。



# FIGHTER

## 08 機種紹介

機体の種類別

機体名

タイプ

サブタイプ

機体のステータス

RAH-66 COMANCHE

攻撃機

機体

ルーティン・ローラー  
空と地両用!

ハイ・アッパッチ  
空と地両用!

アメリカ陸軍の主力多用途ヘリコプター。スラスターを機体前方に装備した最新型アパッチが対空、対地両方に得意な機体。前作のUH-60Mや後継機にも備わる機体だが本機では、ヘリコプターでは初のドローンが用意され、ローラーが機を誘導する。オズウォーク・システムの開発に成功した機体だ。

機体の種類別

機体名

タイプ

サブタイプ

機体のステータス

AH-64A APACHE

攻撃機

機体

ハイ・ロー・アロー  
空と地両用!

ハイ・アッパッチ  
空と地両用!

アメリカ陸軍の主力多用途ヘリコプター。機体前方に最新型機体名付ドローンが対空、対地両方に得意な機体(機体)を有し、機体から落下でも機体は誘導可能。本ゲームでは、オズウォーク・システムの開発に成功した機体だ。

### コマンチ



### アパッチ





モビルスーツ名

Ex-90 HOKURU

シールド

なし

バリエーション

MF-8のバリエーション  
 追加機体あり

モビルスーツタイプ

汎用機タイプ  
 汎用機タイプ

Ex-90は機体構造が複雑な機体で、117ターボロケットエンジンの搭載が、フル・シールド搭載機として設計されたため、ターボロケット搭載のため、全てがパワーをメインローターに伝えることができ、さらに地上走行に用いる駆動力性が向上している。

30ゲーム内で、攻撃範囲が広く、オプティマアサンの攻撃範囲も広い。サブ機が非常に強力な機体である。

## ホーカム





## 09 TIPS

## ■ ターンマーカ―を効果的に使おう!

ターンマーカ―を使うと、360°自由に戦場を向けることができるぞ!  
敵の死体に寄り添って、戦いを有利に進めよう!

## ■ どんどんオプションアタックを使おう!

エネルギーアイテムを回収すれば、すぐに使用可能になるぞ!  
苦手な敵には使わずに!

## ■ がんばって一画面をクリアしよう!

練習場から必この課目が!

練習場のリプレイデータを見ることができるようになるぞ!



## ご案内

このたびは、ドリームキャスト専用ソフト「ゼロガンナー-2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご利用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一の不具合等をおこすような場合はご連絡のますが弊社【ゼロガンナー-2】のサポート【までご連絡ください。なおゲーム内容についてのお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。



© 2001 SONY

