

CAPCOM®



Capcom



GIGAWING 2

ENGREN

©1999 CAPCOM. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, GIGAWING, ENGREN, AND THE CAPCOM LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD.

GIGAWING2



目次

ストーリー [ゲームの操作方法](#) [敵機の方法](#) [敵機の方法](#) [基本ルール](#) [攻略方法](#)
メインメニュー [セーブロード](#) [ホームページ](#)
[「航空機対空対空ウイングスとは」](#) [ステージ紹介](#)

TIPS

ストーリー

コーエンがスウェーデンの作家、成海と北海の間に生まれる
女性ヘニアの物語は、「遠く山に居る平和な国だった。
しかし、戦乱と貧乏と心細い恐怖が蔓延して空気がグアターを起し、
貧乏国家は種を捨てて転立を宣言すると、世界は度々荒れ狂った。
彼が「遠く国」がこの世界を救済している国でもあるが、
アロクンがオインを助けに失脚した世界の人ではないのだ。
彼らは仕方なく、何故か「遠く国」に軍部の記録を盗み、
かくて本人の機密が、彼を学む女へへと飛び立った。





ゲームを起動させるとアキが起き、その後タイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すとメインメニュー画面へと移行します。



アーアート、スコアブック(序の巻)のいずれかでゲームがスタートできます

- ① 画面を左の人形(キャラクター)の方向に移動してください。(P.12参照)
- ② リフレクトタイプを選択します。(P.09参照)
- ③ ストーリーアキが起ります。(②ボタンでキャンセル可能)
- ④ ゲームが開始します。

ポーズメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すとゲームの一時停止が可能です。P.11の「ポーズメニュー」が参照できます。もう一度スタートボタンを押すか、CONTROLLERボタンを押すことでゲームが再開します。

CONTROLLER	ゲームを再開します。
START	① ストーリーアキスタート-CONTROLLERを押します。 <small>ストーリーアキスタート-CONTROLLERを押すと、ストーリーアキが起ります。</small> ② スコアブックスタート-CONTROLLERを押します。 <small>スコアブックスタート-CONTROLLERを押すと、スコアブックが起ります。</small>
CONTROLLER+START	ゲームが再開し、スコアブックが起ります。
START	ゲームが再開、ストーリーアキが起ります。

操作方法

プレイムoves+コントローラ



タッチパッド

タッチパッドは、指で画面を触ることで、ゲーム内の操作を行います。

- スクリーンをタッチして移動
- スクリーンをピンチしてズームイン/アウト
- スクリーンをスワイプして回転
- スクリーンをドラッグして移動
- スクリーンをダブルタップしてジャンプ
- スクリーンをトリプルタップして攻撃



ボタン

ボタンは、ゲーム内の操作を行います。

- 機能ボタン (Function Buttons)
- 十字キー (D-Pad)
- 機能ボタン (Function Buttons)
- 十字キー (D-Pad)
- 機能ボタン (Function Buttons)
- 十字キー (D-Pad)
- 機能ボタン (Function Buttons)
- 十字キー (D-Pad)
- 機能ボタン (Function Buttons)
- 十字キー (D-Pad)

アーススティック

アーススティックは、ゲーム内の操作を行います。

- アーススティックを動かして移動
- アーススティックを動かしてズームイン/アウト
- アーススティックを動かして回転
- アーススティックを動かして移動
- アーススティックを動かしてジャンプ
- アーススティックを動かして攻撃

アーススティックの各ボタンは以下の通りです。

- 方向キー (Directional Pad)
- 十字キー (D-Pad)
- 機能ボタン (Function Buttons)
- 電源ボタン (Power Button)

スタートボタン

スタートボタンは、ゲーム内の操作を行います。

- スタートボタンを押してメニューを開く
- スタートボタンを押してゲームを再開
- スタートボタンを押してゲームを終了

©2015 Nintendo. All rights reserved. Nintendo Switch, PlayMoves+, Earth Stick, and the Switch logo are trademarks of Nintendo.

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。この画面では、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。



この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。



操作

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。この画面では、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

この画面は、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。この画面では、このゲームの操作に関する情報を表示するための画面です。

基本ルール

敵のHPは0になると倒れる。
 (HPは0になると倒れる)
 倒れるとゲームオーバーになる。



敵のHPは0になると倒れる。倒れるとゲームオーバーになる。

敵のHPは0になると倒れる。倒れるとゲームオーバーになる。

基本ルールは簡単です。有効に活用しましょう。

基本ルールは簡単です。有効に活用しましょう。

基本ルールは簡単です。有効に活用しましょう。



基本ルールは簡単です。有効に活用しましょう。

アイテム



基本ルールは簡単です。有効に活用しましょう。



シールドアップ
 敵の攻撃を
 軽減する。
 1000000



パワーアップ
 敵の攻撃を
 軽減する。
 1000000



パワーアップ
 敵の攻撃を
 軽減する。
 1000000

ノーマルショット



ノーマルショット

④の方向に照準してショットを発射します。アイテムを撃破した際のダメージは通常のウォープスとします。



フォースボム

④の方向に照準してフォースボムを発射します。照準が当たると、一定範囲にダメージを与えます。ダメージは通常のウォープスと異なり、ダメージが一定範囲に広がります。また、一定範囲にダメージを与えることができます。

リフレクトフォース

④の方向に照準してリフレクトフォースを発射します。リフレクトフォースは、一定範囲にダメージを与えます。また、一定範囲にダメージを与えることができます。

RF **OK!**

リフレクトフォース

④の方向に照準してリフレクトフォースを発射します。リフレクトフォースは、一定範囲にダメージを与えます。また、一定範囲にダメージを与えることができます。



リフレクトレーザー

④の方向に照準してリフレクトレーザーを発射します。リフレクトレーザーは、一定範囲にダメージを与えます。また、一定範囲にダメージを与えることができます。



リフレクトフォースは、一定範囲にダメージを与えます。また、一定範囲にダメージを与えることができます。



チンチニュー

ARCADEモード アーケード筐体の本格的なインプットの対応モードです。

1人プレイのみのモードです。ゲームの進行は、プレイヤーの操作によって進みます。プレイヤーの操作によって進みます。



NORMALモード

通常のモードです。ゲームの進行は、プレイヤーの操作によって進みます。プレイヤーの操作によって進みます。

4PLAYERモード

4人プレイのモードです。ゲームの進行は、プレイヤーの操作によって進みます。プレイヤーの操作によって進みます。



スコアアタックモード スコアを伸ばすためのモードです。

ゲーム設定

ゲームの設定を行います。

ゲームの設定を行います。

ゲームの設定を行います。

ゲームの設定

スコアアタックでの遊び方ルール

スコアアタック

スコアアタックは、スコアを伸ばすためのモードです。スコアを伸ばすためのモードです。スコアを伸ばすためのモードです。

スコアアタック

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。

スコアを伸ばすためのモードです。



スコアアタックモードでは、スコアを伸ばすためのモードです。

サウンド

アーケード、スプレッドシート、CD-ROMのサウンドを再生することができます。

設定メニューから、サウンドメニューでサウンドのモードを設定します。

アーケード 16-bit stereo sound (16-bit)

アーケードのサウンド Stereo sound (16-bit)

スプレッドシート 16-bit stereo sound (16-bit)

グラフィック

画面設定を変更することができます。

スクリーン 320x240 (16-bit color) (320x240)

1600x1200 640x480 (16-bit color) (640x480)

1600x1200 640x480 (24-bit color) (640x480)

1600x1200 640x480 (32-bit)

1600x1200 640x480 (32-bit)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color) (16-bit color)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color) (16-bit color) (16-bit color)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color) (16-bit color) (16-bit color)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color) (16-bit color)

1600x1200 640x480 (32-bit) (16-bit color)

キーボード

キーボードの入力設定を変更することができます。

設定メニューから、キーボードメニューで設定を行います。

ゲームページ

1年が経つたびにゲームページが、アップデートされます。

1年が経つたびにゲームページでゲームに関する最新情報を得ることができます。

セーブロード

メモリーカードへのセーブ/ロードを行います。

1年が経つたびに自動的にメモリーカードに最新のゲームデータが保存されます。

ロードの際に、メモリーカードに最新のゲームデータがあるかどうかを確認します。

確認がある場合は、メモリーカードに最新のゲームデータがあるかどうかを確認します。

確認がない場合は、メモリーカードに最新のゲームデータがないことを示します。



セーブ&ロード

1940から1942までは、スコアコンキョウオブジェクトの
ゲームモードのデータもメモリーカードに保存
が可能になります



セーブ

セーブはメインメニューの
SAVE/LOAD、ゲームモード
(ARCADE, SCORE ATTACK)
終了時になります。メモリーカード
の残量に応じて0999、
AUTO SAVE (1942年) 1942年
はゲームモード終了時にも行われます。
1942年以降は、セーブは1940のみです。



ロード

ロードはセーブしたデータを読み込み、メインメニューの
SAVE/LOADで行うことができます。

- セーブ 0999: 1940年以降は、1940年以降のゲームモードでセーブしたデータを読み込みます。
- ロード 0999: 1940年以降は、1940年以降のゲームモードでセーブしたデータを読み込みます。



「ホーランド」のホーランドは、このゲームの世界に存在する重要な場所です。ここでは、このゲームの世界に存在する重要な場所について詳しく説明します。

ホーランドの歴史

ホーランドの歴史は、古くから知られており、その文化や伝統は、世界中の人々に知られています。このゲームの世界でも、ホーランドの歴史は、重要な役割を果たしています。

ホーランドの文化

ホーランドの文化は、その独特な芸術や音楽によって知られています。このゲームの世界でも、ホーランドの文化は、重要な役割を果たしています。

ホーランドの文化
 ホーランドの文化は、その独特な芸術や音楽によって知られています。このゲームの世界でも、ホーランドの文化は、重要な役割を果たしています。

ホーランドの地理

ホーランドの地理は、その美しい風景や自然環境によって知られています。このゲームの世界でも、ホーランドの地理は、重要な役割を果たしています。

ホーランドの政治

ホーランドの政治は、その民主的な制度や社会制度によって知られています。このゲームの世界でも、ホーランドの政治は、重要な役割を果たしています。

ホーランドの経済

ホーランドの経済は、その高度な技術や産業によって知られています。このゲームの世界でも、ホーランドの経済は、重要な役割を果たしています。

Model: **FA-133 (FA-133)**

- Height: 160cm Age: 12 (Height: 160cm)
- Weight: 45kg (Weight: 45kg)
- Blood: Type B (Blood: Type B)
- Specialty: Flying (Specialty: Flying)
- Likes: Flying (Likes: Flying)
- Dislikes: Flying (Dislikes: Flying)



FA-133

FA-133 (FA-133)

- Height: 160cm
- Weight: 45kg
- Blood: Type B

FA-133 (FA-133)

Model: **FA-133 (FA-133)**

- Height: 160cm Age: 12 (Height: 160cm)
- Weight: 45kg (Weight: 45kg)
- Blood: Type B (Blood: Type B)
- Specialty: Flying (Specialty: Flying)
- Likes: Flying (Likes: Flying)
- Dislikes: Flying (Dislikes: Flying)



FA-133

FA-133 (FA-133)

- Height: 160cm
- Weight: 45kg
- Blood: Type B

FA-133

FA-133 (FA-133)

FA-133 (FA-133)



機名: **フォーイムADDoco** 特攻機

- 機名: フォーイムADDoco
- 機種: 特攻機
- 機体カラー: 赤
- 機体サイズ: 全長 12.0m 全高 3.0m 全幅 10.0m
- 機体重量: 2000kg
- 機体性能: 最大速度 100km/h
- 機体特徴: 機体前方に自爆装置あり
- 機体用途: 自爆攻撃



ストーリー

機名: フォーイムADDoco
機体カラー: 赤

- 機名: フォーイムADDoco
- 機体カラー: 赤
- 機体サイズ: 全長 12.0m 全高 3.0m 全幅 10.0m
- 機体重量: 2000kg
- 機体性能: 最大速度 100km/h
- 機体特徴: 機体前方に自爆装置あり
- 機体用途: 自爆攻撃



機名: フォーイムADDoco

機名: フォーイムADDoco
機体カラー: 赤
機体サイズ: 全長 12.0m 全高 3.0m 全幅 10.0m
機体重量: 2000kg
機体性能: 最大速度 100km/h
機体特徴: 機体前方に自爆装置あり
機体用途: 自爆攻撃

機名: **フォーイムADDoco** 特攻機

- 機名: フォーイムADDoco
- 機種: 特攻機
- 機体カラー: 赤
- 機体サイズ: 全長 12.0m 全高 3.0m 全幅 10.0m
- 機体重量: 2000kg
- 機体性能: 最大速度 100km/h
- 機体特徴: 機体前方に自爆装置あり
- 機体用途: 自爆攻撃



ストーリー

機名: フォーイムADDoco
機体カラー: 赤

- 機名: フォーイムADDoco
- 機体カラー: 赤
- 機体サイズ: 全長 12.0m 全高 3.0m 全幅 10.0m
- 機体重量: 2000kg
- 機体性能: 最大速度 100km/h
- 機体特徴: 機体前方に自爆装置あり
- 機体用途: 自爆攻撃



機名: フォーイムADDoco
機体カラー: 赤
機体サイズ: 全長 12.0m 全高 3.0m 全幅 10.0m
機体重量: 2000kg
機体性能: 最大速度 100km/h
機体特徴: 機体前方に自爆装置あり
機体用途: 自爆攻撃

ステージ紹介

市街 STAGE



MISSION 上京より戻ぬルート確保後、市内を制したクーブター軍を一掃し、町内屋の集まる市街地を確保せよ。

BOSS 大元悪党の首領 牛メル

港湾 STAGE



MISSION 港湾より船隻の往来が、空中艦隊の脅威を蒙り、船中隊の制空力を確保せよ。

BOSS 空軍特攻隊隊長 ダレット

工場 STAGE



MISSION 艦隊特攻を突破し、工場内部の兵器工場を確保、輸送路に閉鎖された兵器を確保せよ。

BOSS 兵器工場長 ユッド

農地 STAGE



MISSION 畑作の裏にアベアの戦いの痕跡を見出したキザンイングスは、畑作を中心、農地の確保を目指す。

BOSS 農地防衛隊長 クラブ

**宝探しへの道！
出現場所のアイテムと宝の場所！**

宝探しに一度だけ出現アイテムがけずればOK

出現アイテムが大連発を繰り返す。

アイテム出現が止まる！

出現より速く出るアイテムを一心不乱に回収だ！

ケダモノのスコアを稼いだら宝の場所はココにある！

宝のモードが読める？

1人で4名分は読める？

ワルビキョウスターモードで読めるんだ。

読めなかったら、それは読める。



おっと、
ここから先は
金庫稼働して
ヤバだぜ



ご案内

この内容はXBOX360用ゲームソフト「ザワウイニング2」をダウンロードする際に、自動的に表示されます。ゲームを起動する際にこの「既読既読通知」を有効にした状態でプレイを開始することで有効になります。なお、この「既読既読通知」は一度に送信してきます。

おことわり

既読の通知・送信には送信の遅延が生じる場合があります。万一送信が正常に完了しない場合は、この通知が再度表示される場合がありますが、これはユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。なお、ゲームのダウンロードが完了しない場合は、自動的に再ダウンロードが実行されるのでご安心ください。

© CAPCOM CO., LTD. 2006/07. ALL RIGHTS RESERVED.



ザワウイニング2
CAPCOM

火星マトリッタスとキガウイニング2
2つのサブトラを2段階60で楽しむ!

2006.11.16発売
価格 4980円(税別)
1000000円

090-3284-7111 / 011-238-1100

© 2006 Capcom. All Rights Reserved. www.capcom.com

