

GAME BOY ADVANCE™

ゲームボーイ アドバンス™

SEGA
OFFICIAL
セガ
公式BOOK

ソニック アドバンス™ SONIC ADVANCE

必勝パーフェクトガイド

トゥルー
エンディングまで
完全攻略!
BIGマップポスター
特別付録

ASPECT

GAME BOY ADVANCE™

ゲームボーイ アドバンス™

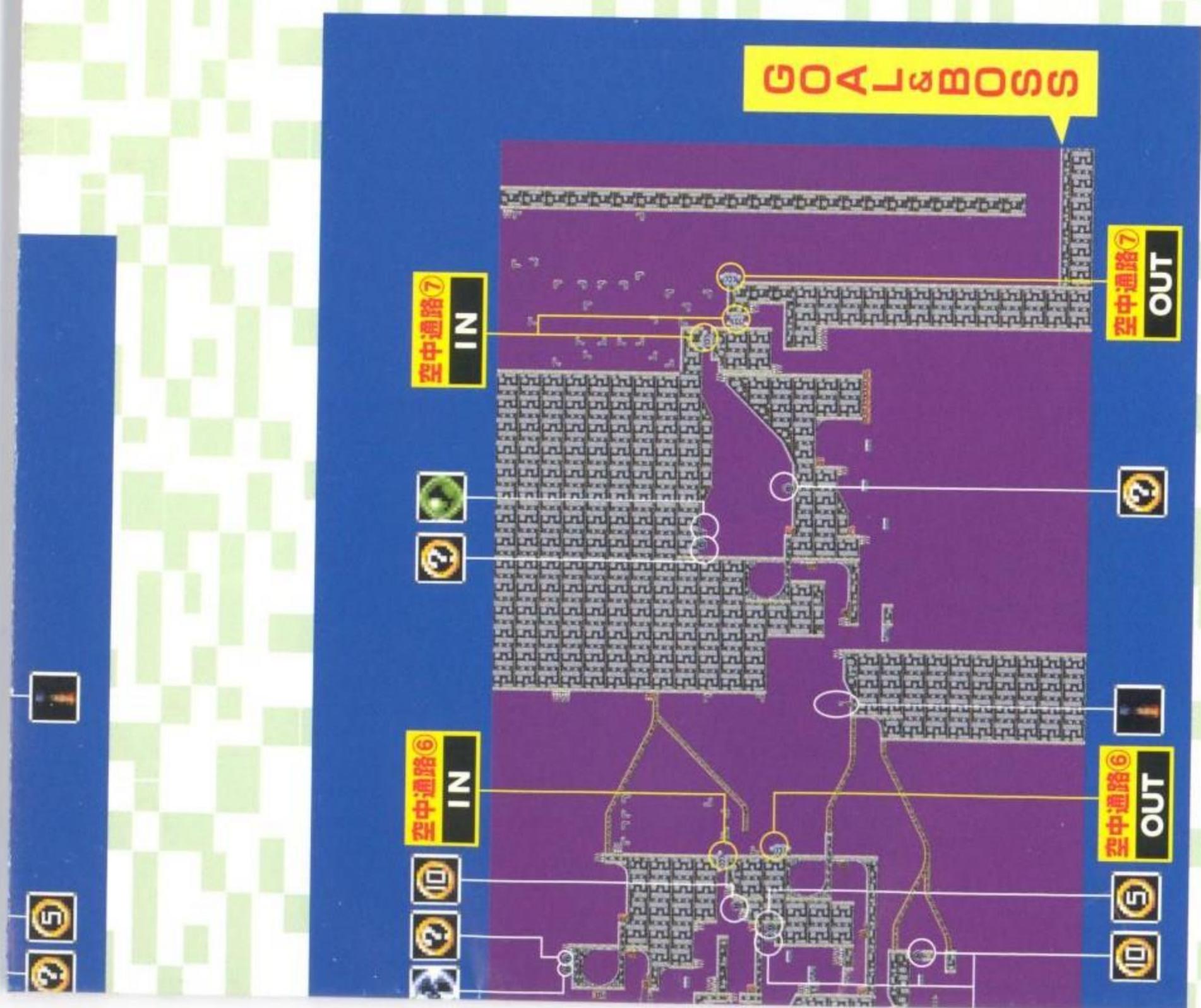
SEGA
OFFICIAL
セガ
公式BOOK

ソニック
アドバンス
SONIC ADVANCE

必勝パーフェクトガイド



ASPECT





ソニック アドバンスTM SONIC ADVANCE

必勝パーフェクトガイド

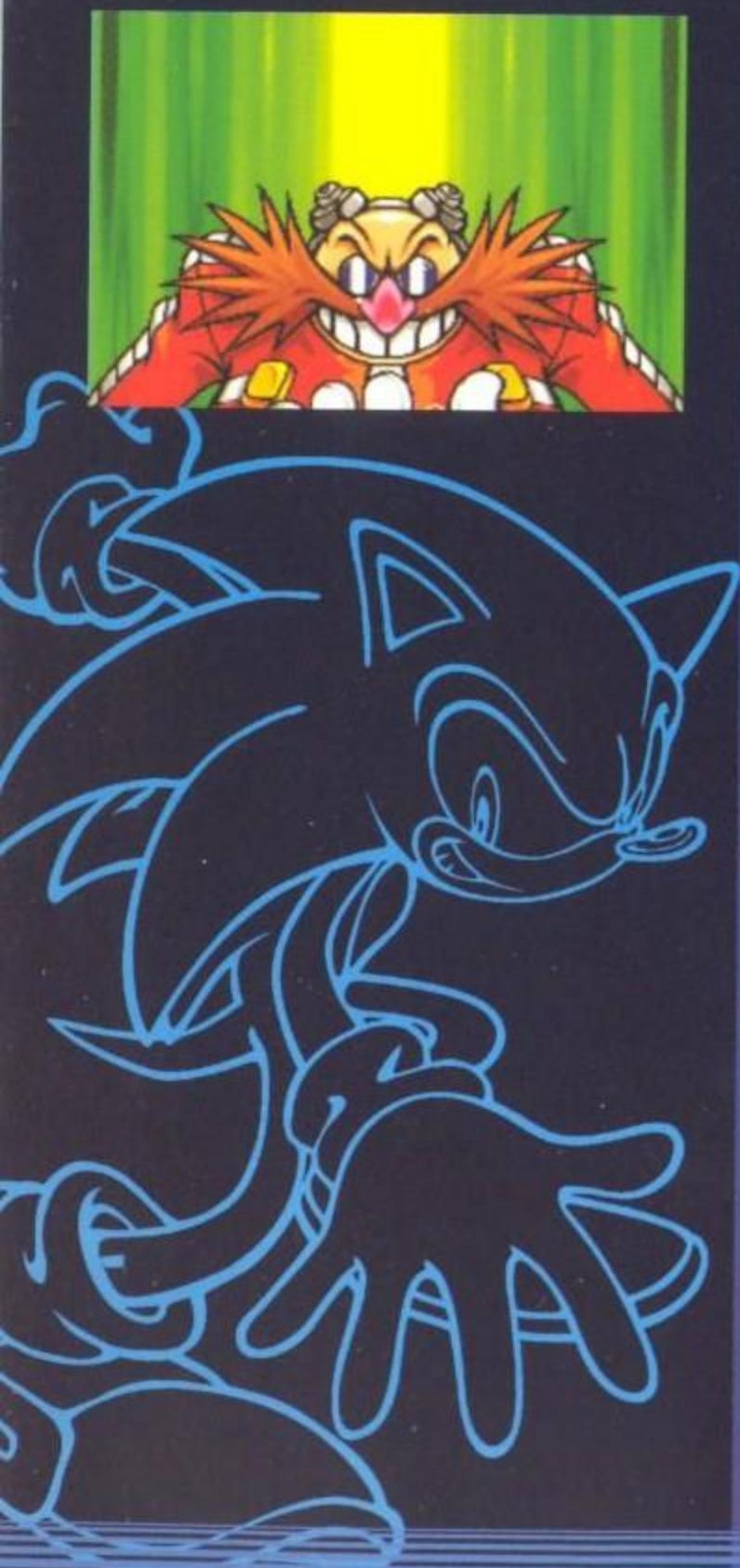
アスペクト

PRESENTED BY

SEGA[®]

CREATED BY

SONIC TEAMTM



ソニック アドバンスTM

SONIC ADVANCE

必勝パーフェクトガイド

キャラクター

ゲームシステム	8
ゲームモード	10
基本アクション	12
ソニック固有アクション	14
ティルス固有アクション	16
ナックルズ固有アクション	18
エミー固有アクション	20
アイテム紹介	22
ギミック紹介	23
エネミー紹介	28

システム
解説
7

マップ攻略にのぞむ前に知っておこう!	32
マップ攻略ページの見方について	33
ZONE1	34
ZONE2	38
ZONE3	42
ZONE4	46
ZONE5	50
ZONE6	54

マップ
攻略
31

COLUMN タイムアタックQ&A
コラム 初級者編「基礎知識解説」 ... 58

ZONE1 BOSS	60
ZONE2 BOSS	61
ZONE3 BOSS	62
ZONE4 BOSS	63
ZONE5 BOSS	64
ZONE6 BOSS	65
FINAL ZONE BOSS	66
EXTRA ZONE BOSS	68

ボス攻略

59

CONTENTS

- もくじ -

スペシャルステージ攻略にのぞむ前に知っておこう!70

スペシャルステージ攻略ページの見方について71

ZONE1 ACT1 カオスエメラルド①72

ZONE2 ACT2 カオスエメラルド②74

ZONE3 ACT1 カオスエメラルド③76

ZONE4 ACT1 カオスエメラルド④78

ZONE4 ACT2 カオスエメラルド⑤80

ZONE5 ACT2 カオスエメラルド⑥82

ZONE6 ACT2 カオスエメラルド⑦84

COLUMN タイムアタックQ&A
コラム 中級者編「テクニックを伝授」...86

スペシャル
ステージ
攻略
69

対戦攻略

87

チャオの
プチ
ガーデン
101

通信ケーブルの接続方法88

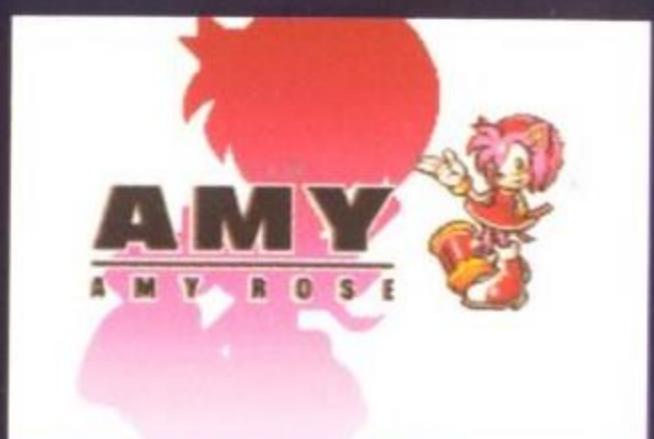
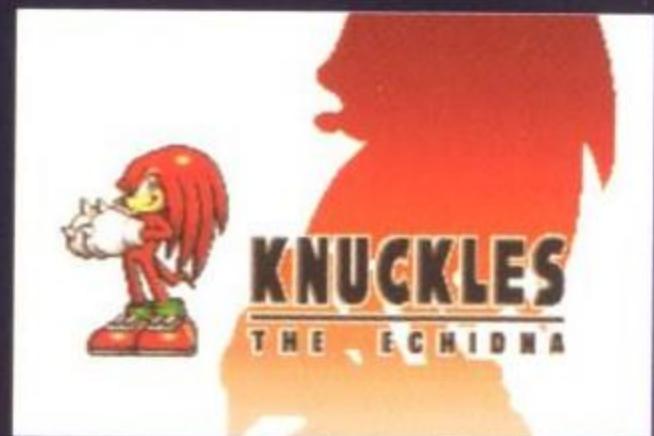
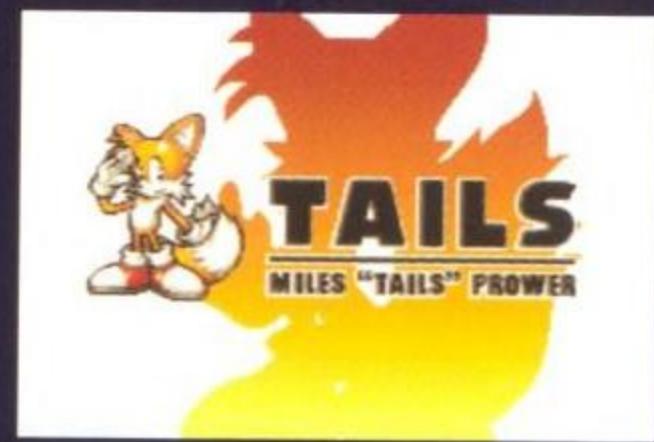
マルチカートリッジ対戦の楽しみ方89

1カートリッジ対戦の楽しみ方98

COLUMN タイムアタックQ&A
コラム 上級者編「限界への挑戦」...100

チャオのプチガーデンの楽しみ方102

COLUMN チャオの
おしゃべりレポート106
コラム



GBA(ゲームボーイアドバンス)とGC(ゲームキューブ)の連動	108
GBAケーブルの接続方法	109
ソニックアドバンス®コマンド大公開!	
「ソニック2モード」出現コマンド	111

CHARACTER

・キャラクター・

PROLOGUE プロローグ

悪の天才科学者Dr.エッグマンがまた悪だくみを始めました。動物たちをどんどんメカに変え、Dr.エッグマン帝国を築こうというのです。『7つのカオスエメラルドを集めれば、とてつもないパワーを手に入れることができるのじゃ…!』仲間たちがエッグマンの手先になるのを、黙って見てはいられません。ソニックはまた走りはじめます。仲間のティルス・ナックルズ・エミーとともに…。





MAILS “TAILS” PROWER

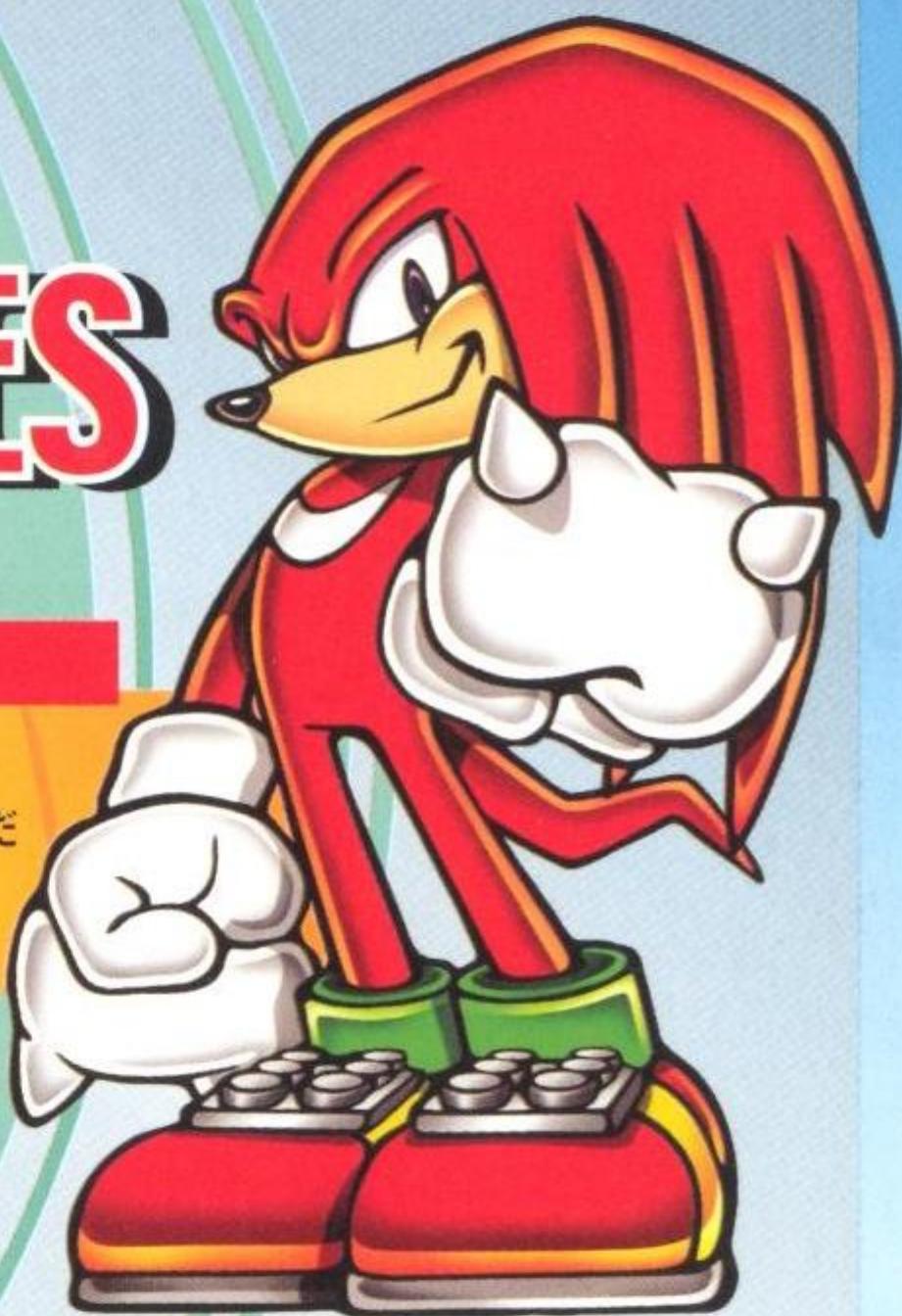
マイルス“テイルス”パウアー

気が優しくてメカ好きな2本のシッポを持つ子ギツネ。その2本のシッポを回転させて空を飛ぶことができる。

KNUCKLES THE ECHIDNA

ナックルズ・ザ・エキドナ

豪快で快男児なパワフルハリモグラ! 一本気で真面目な性格。岩を軽くくだいてしまうほど腕の力は絶大。



AMY ROSE

エミー・ローズ

いつも元気いっぱいな自称ソニックのガールフレンド。愛用のピコピコハンマーが今日もうなる!



Dr. EGG MAN

Dr.エッグマン

ソニックをライバル視する狂
気の天才科学者。
何度も悪だくみを企てるが、
ことごとくソニックに阻止さ
れている。

CHAO

チャオ

謎に包まれた生命体。
その接し方によって成長が変化し、
無限の可能性を秘めている。



SYSTEM

システム解説

ゲームシステム
ゲームモード
基本アクション
ソニック固有アクション
テイルス固有アクション
ナックルズ固有アクション
エミー固有アクション
アイテム紹介
ギミック紹介
エネミー紹介

GAME SYSTEM

ゲームシステム

ゲームの基礎知識を解説。しっかり理解して攻略していこう。

プレイヤーキャラの選択

タイトル画面で「ゲームスタート」を選択すると、プレイヤーキャラの選択画面が表示される。それぞれ能力の異なる、ソニック、ティルス、ナックルズ、エミーの中から、操作するキャラを選択してメインゲームを始めよう。



ACT選択

ACTは選んだプレイヤーキャラごとに、「ZONE 1 ACT1」からスタートする。プレイヤーキャラごとに、ZONEのクリアデータが別々にセーブされていくので、そのキャラがクリアできているACTと挑戦中のACTしか選ぶことはできない。

- ZONE 1 ACT 1
- ZONE 1 ACT 2
- ZONE 2 ACT 1
- ZONE 2 ACT 2
- ZONE 3 ACT 1
- ZONE 3 ACT 2

→そのプレイヤーキャラでどこまで攻略を進めているかで、選べるACTは違つてくる。

画面の見方



① リングの数

現在のACTで取ったリングの数。

② 得点

敵を倒すなどして得た現在のスコア。

③ タイム表示

ACTスタートから今までの経過時間。

④ チャレンジ回数

続けてプレイできる残りのチャレンジ回数。

クリア方法

ACTのクリア条件は、ACT1と2で異なってくる。ACT1はクリアパネルを通過、ACT2はボスを倒し、カプセルから動物たちを救出すれば、ACTクリアとなる。



基本システム

1 リング

いつも最低1個は持つていよう!

ACT内で入手できるリングを1個でも持つていれば、ギミックや敵の攻撃でダメージを受けてもダウンすることはない。しかし、持っていたリングはすべてフィールド上に散らばってしまうので、急いで拾い戻そう。



↑ リングを持った状態で敵から攻撃を受けると、リングは散らばるがダウンすることはない。



↑ リングを持っていない状態で敵やギミックからダメージを受けるとダウンしてしまう。

2 ポイントマーカー

ダウン後の再スタート地点

ACT内のさまざまな場所にはポイントマーカーが配置されている。このポイントマーカーに触れてチェックしておけば、たとえACT内でダウンしても、そのポイントマーカーの地点から再スタートすることができる。



→ 再スタートの残り時間は通過したときの時間となる。

3 1 up

チャレンジ回数の増やし方

リングを100個集めるか1upアイテムを入手すると、チャレンジ回数が1回増える。さらに、得点5万点おきにチャレンジ回数は1回増える。



↑ 1upアイテムを見つけたら必ず入手しよう。

4 アイテムボックス

壊してアイテムをゲット

アイテムを見つけても、アイテムボックスを破壊しなければ入手できない。特殊攻撃などで壊して、中に入っているアイテムを手に入れよう。



↑ 破壊しなければ足場としても利用できる。

5 スペシャルステージ

点在するリングを集めよう

スペシャルステージへは、どこかのACTにあるスペシャルバネを使って行くことができる。スペシャルステージで規定数のリングを集めると、カオスエメラルドが入手できるぞ。



↑ スペシャルバネを見つけるのは難しい。



→ 3Dのステージ内を、落下しながらリングを集めていこう。

6 ダウン

ACT内には危険がいっぱい

リングを1個も持っていない状態でダメージを受けるとダウンし、チャレンジ回数が1回減ってしまう。また、ダメージ以外でもダウンする場合があるので、よく覚えておこう。



↑ 床のない場所に落ちると、リングに関係なくダウン。



↑ タイムオーバーでもダウンしてしまう。



↑ 水中で酸素を補給できない場合もダウン。

7 コンティニュー

再チャレンジでクリアをめざせ！

ダウンすることでチャレンジ回数が減っていき、0になるとゲームオーバーになってしまう。しかし、コンティニュー回数が残っていれば、再チャレンジすることができるぞ。



↑ チャオを入手すればコンティニューが可能に。



Game mode

ゲームモード

ここでは作品内に用意された各種モードについて紹介していく。

ゲームスタート

GAME START

1P PLAY

1P専用のゲームモード。このゲームのメインゲームで、プレイヤーキャラを操って各ZONEをクリアしていく。ZONEの多くはACT1と2に分れていて、ACT2ではDr. エッグマンが操縦するボスメカとの対決が待っている。



ゲームの流れ

ZONE 1 ACT 1

ZONE 1 ACT 2 ボス戦

ZONE 2 ACT 1

FINAL ZONE

EXTRA ZONE出現条件を満たしている

- ① 全プレイヤーキャラでクリアしている
- ② カオスエメラルドを7つ全部集めている
- ③ ソニックでFINAL ZONEをクリア

YES

EXTRA ZONE

NO

各キャラのエンディング

トゥルーエンディング

たいせん

VS

2P~4P PLAY

ゲームボーイアドバンス専用の通信ケーブルを使うことで、最大4人までが同時に遊べるモード。カートリッジが人数分必要な「マルチカートリッジたいせん」と、ひとつのカートリッジで遊べる「1カートリッジたいせん」が楽しめる。

マルチカートリッジたいせん

人数分のカートリッジが必要。2チームに分かれて協力プレイも可能。



「みんなでゴールをめざして競争する「レース」。

→「チャオさがし」は、見つけたチャオをタイムリミットまで奪い合う。

1カートリッジたいせん

ひとつのカートリッジがあれば対戦が可能。遊べるゲームは「リングあつめ」のみだ。



各キャラの固有アクションは使えず、同じ条件下で勝負する。

タイムアタック

TIME ATTACK

1P PLAY

プレイヤーキャラとACTを選択し、クリアまでの最速タイムを競うモード。ACT1はクリアパネルの通過、ACT2はカプセル解放までの時間を競う。



記録が更新され保存される。ベスト3に入る好タイムは、

オプション

OPTIONS

EXTRA

カートリッジに名前を登録したり、ゲーム難易度を変更することができる。そのほかにも、ボタン操作や制限時間の有無などの設定も変更できる。



↑「サウンドを聞く」では音楽に合わせてエミーのダンスが見られる。

1 パーソナルデータ

名前の登録や、対戦結果の確認ができる。名前は英数字で最大6文字まで入力が可能だ。

オプション	オプション	オプション
▶ パーソナルデータ		
セイ	セイ	ノーマル

2 なんいど

ゲームの難易度を変更できる。「ふつう」と「やさしい」の2種類がある。

3 じかんぎれ

ゲーム中の時間切れによるダウンを「あり」か「なし」に変更することができる。

4 サウンドを聞く

ゲーム中に挿入されているBGMを聞くことができる。全部で42曲収録されている。

5 ことばをえらぶ

言葉を「にほんご (JAPANESE)」と「ENGLISH (えいご)」から選べる。

6 ボタンそまさ

A・Bボタンの操作を変更できる。ノーマルが初期、リバースだと操作が入れ替わる。

7 きろくをけす

「チャオのブチガーデン」以外のデータをすべて消し、セーブデータを初期化できる。

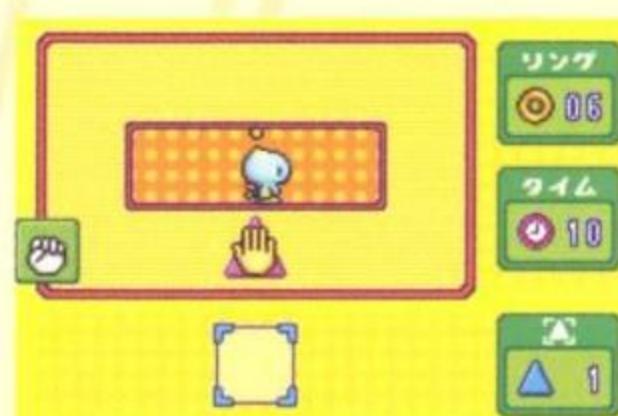
チャオのブチガーデン TINY CHAO GARDEN

1P PLAY

木の実などを与えてチャオを育てることができる。また、ゲームキューブ版「ソニックアドベンチャー2バトル」へ育てたチャオを移すこともできる。



フリーナ	△ コドモ
ごきげん	□ コミュニケーションをどうぞ。
おなか	○ チャオにアイテムをなどを与え
あよぎ	×
ひこう	×
はしり	×
ちから	×
たいりょく	×



2種類の簡単なミニゲームを遊ぶことができる。

CAUTION 注意

オートセーブが行われるタイミングについて

本作でのセーブは「チャオのブチガーデン」以外すべてオートセーブで行われる。また、オートセーブが行われるのは「メインゲーム」のACTクリア時や、「タイムアタック」のタイム更新時などに限られる。オートセーブ中に電源やソフトリセットをかけないように注意しよう。



Action

-基本アクション-

各プレイヤーキャラの基本となる共通アクションを紹介しよう。

歩く・走る

プレイヤーキャラが向いている方向に歩く。歩き続けると走りだし、移動スピードが上昇する。



または

急な傾斜では歩けない!?

急な傾斜を歩いて登ることはできない。スピンドッシュなどでスピードをつけてから登ろう。



ダッシュ

プレイヤーキャラが走り続けていると、ダッシュ状態に変わり、移動スピードがさらに上昇する。



または

足場がなくても大丈夫!

ダッシュ時はそのスピードのおかげで、足場のない場所でも落下せずにそのまま進めるぞ。



急停止

走るまたはダッシュ中に進行方向の逆

または

走りやダッシュ中の状態で、進行方向と逆方向の+ボタンを押すと、プレイヤーキャラが急停止する。ただし、そのときの移動スピードによって、少し前方に流されてしまうぞ。



しゃがむ

移動せずその場に止まっているときに、+ボタンの下を押すとしゃがむことができる。



ジャンプ

A

その場でジャンプする。ジャンプ中は攻撃判定があるため、敵を攻撃することもできる(エミーのみ攻撃判定はないので注意)。



スピン移動

移動中に



歩きや走りやダッシュ中の状態で+ボタンの下を押すと、丸まってスピン状態になり移動できる(エミーのみスピン移動は不可能)。



スピンダッシュ



+ A → + をはなす

スピン状態でスピードをため、一気に高速で移動できる(エミーのみスピンダッシュは不可能)。



さらにスピードアップ!

スピンダッシュで+ボタンの下を離す直前に再度Aボタンを押すとさらにスピードが増す。



上を見る



押しっぱなし

+ボタンの上を押し続けるとゲーム画面がスクロールし、上を見ることができる。



特殊攻撃

B

プレイヤーキャラごとに異なる、それぞれの特殊攻撃を出すことができる。邪魔な敵を攻撃して倒したり、アイテムボックスなどを破壊するときに役立てよう。



下を見る



押しっぱなし

+ボタンの下を押し続けるとゲーム画面がスクロールし、下を見ることができる。



ソニック

SONIC THE HEDGEHOG

キャラクター 固有アクション

このゲームの主役だけあって、オーソドックスな攻略が楽しめる。ほかのキャラに比べ、アクションに突出した個性はないが、マニアックな技が多く、極めていくと奥が深いぞ。

ソニック
の超音速ハリケンアタック!

ジャンプダッシュ

A + 

または 

ジャンプ中に \square ボタンの左右どちらかを2回押すと、空中をダッシュできる。着地後は走り出した状態になっているぞ。



ただし、ジャンプ中の攻撃判定は失われる。

W回転アタック

A → A

ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すと、回転アタックのスピードが瞬間に上がり、攻撃判定がいつもより大きくなる。



敵に攻撃するときに使う
ば安全性が増すぞ。

応用例

とどかない高さのアイテムをGET!

W回転アタックをジャンプの最高地点で使用すれば、通常より遠くまで攻撃が届く。ギリギリで届かない高さのアイテムも入手できるぞ。



前転

B

Bボタンを押すと最初に出るアクション。攻撃判定のある前転で、1回転し終わると立ち上がり普通の状態にもどる。



←歩くより早いスピードで
前に移動できる。

スライディング

Bを3回連打

Bボタンを3回連打すると出るアクション。前転からサマーソルトにつながり、その後に攻撃判定のあるスライディングが出せる。



←サマーソルトより速くまで
で攻撃がのびる。

回転ジャンプ

サマーソルト中に A

サマーソルト中にAボタンを押すと出る。後に回転ジャンプするが攻撃判定はないので、なるべく緊急回避や移動に利用しよう。



←回転しているが攻撃判定
はないので要注意。

サマーソルト

Bを2回連打

Bボタンを2回連打すると出るアクション。前転から攻撃判定のあるサマーソルトにつながり、技が終わるとその場に立ち止まる。



←前転より遠くまで攻撃しながら移動できる。

スピンドッシュが確実に決まる!

応用例

スピンドッシュが確実に決まる!

サマーソルトを出したあとはソニックの動きがピタリと止まるので、この性質を利用して確実にスピンドッシュを決めることができるぞ。

とどかない高さに登ることができる

応用例

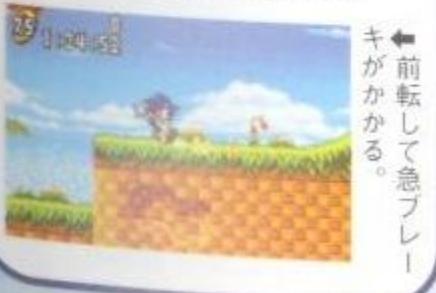
必ず前方向へ進むサマーソルトと、その途中から後ろ向きにジャンプする回転ジャンプを使えば、普通のジャンプでは上がれないような場所にも移動できる。これを利用すればソニックの行動範囲をさらに広げることが可能だ。



MINIテクニック

Bボタンの意外な使い道

ダッシュ中、バネや地形でソニックの向きと逆方向に進んでしまったら、Bボタンで急ブレーキがかけられるので覚えておこう。



←前転して急ブレー
キがかかる。



テイルス MILES "TAILS" PROWER

キャラクター 固有アクション

2本のシッポで敵を倒せり!

2本ある自慢のシッポをプロペラ代わりに、空中や水中を自由に移動。マップ全体を見てまわるのもっとも適している。攻撃も使いやすい技が多く、初心者向きのキャラといえる。

プロペラ飛行

A → A (飛行中は連打)

ジャンプ中にもう一度Aボタンを押すと、空中を飛んで移動できる。さらに、飛行中にAボタン連打で上昇も可能だが、一定時間が経過するとテイルスが疲れて下降してしまう。



一定時間なら空中を自由に飛んで移動することができるぞ。

応用例

高速回転中のシッポで敵も倒せる

飛行中のテイルスのシッポには攻撃判定がある。上空や天井にいる敵には、下から潜りこむようにして攻撃することができるぞ。



応用例

スペシャルバネまで簡単に行けてしまう

高くて見つけにくい場所にあることが多いスペシャルバネにも、テイルスならプロペラ飛行を使って楽に飛んで行くことができる。





シッポ攻撃

地上にいるとき B

Bボタンを押すとティルスが後ろを振り向いて、そのシッポで前方の敵を攻撃する。リーチも長くて使いやすい攻撃だ。



▲リーチが長く初心者にも扱いやすいぞ。

泳ぎ

水中にいるとき A

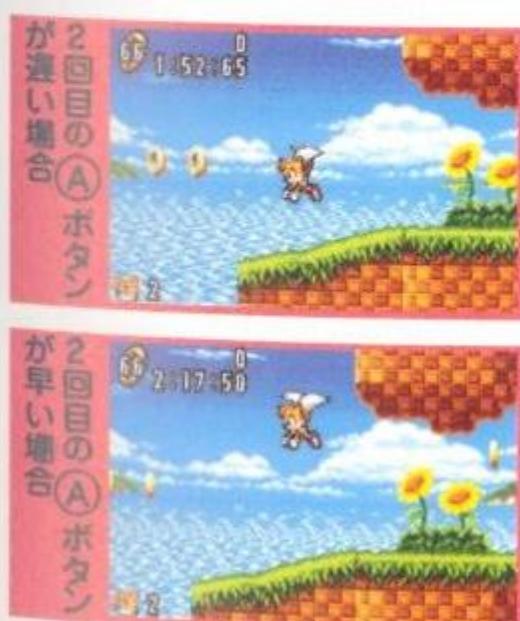
水中を犬かきで泳ぐことができる。Aボタンを連打すると浮かび上がることも可能だ。しかし、一定時間が経つと疲れて沈み始めるぞ。



↑水中では泳げる時間以外に息が続く時間も気にしなければならない。

MINIテクニック

A ボタンの2回連打で楽チン上昇！



← ゆっくり下降しながら飛行し始める。
← 勢い良く上升しながら飛行し始める。



← プロペラ飛行を始める最初の状態によって、上昇できる高さにこれだけの差ができる。

プロペラ飛行を始めるとき、最初にAボタンを素早く2回連打すると、ティルスがある程度の高さまで勝手に上昇する。大きなジャンプとして使えるほか、その後に連打した場合の上昇できる高さまで変わってくるぞ。



ナックルズ KNUCKLES THE ECHIDNA

キャラクター 固有アクション

熱い血
腕血
パ潮
ワツで
ララ岩
心ハリ
モモグ
ラ!

ハリモグラなのに、まるでムササビのように空中を滑空し、水中も水泳でスムースに移動できる。カベ登りも可能なため、空を舞いカベをよじ登るワイルドな攻略が楽しめる。

滑空飛行

A → A (飛行中はAを押しつづける)

ジャンプ中、もう一度ジャンプボタンを押すことで、ゆっくり下降しながら飛行できる。+ボタンの左右で方向転換することも可能だ。



↑滑空は押していたAボタンを離すと解除され、落下してしまう。

応用例

滑空しながら 敵にアタック!

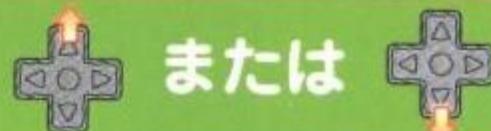
滑空飛行には攻撃判定もあるので、空中の敵を倒しながら飛び続けることができる。また、滑空したまま地面に降りると、今度はヘッドライディングして敵を倒すことが可能だ。



↑滑空飛行で敵を倒しても、滑空が解除されることはない。

カベ登り

壁に貼りついて



または



滑空中に壁にぶつかると、その壁に張り付くことができ、+ボタンの上下を使って壁を登り降りが可能になる。また、壁に張り付いた状態から再び滑空することもできるぞ。



ナックルズの行動範囲を
広げていこう。



パンチ攻撃

地上にいるとき B

地上にいるときはBボタンで前方向にパンチ攻撃が出せる。リーチが短いので、主にアイテムボックスの破壊などに役立てよう。



↑ナックルズが少し前進するがリーチは短い。

アッパー攻撃

地上にいるとき B を3回連打

地上でBボタンを3回連打すると、普通のパンチ攻撃2回のあとにアッパー攻撃が出せる。また、このアッパーは上に向かって放たれる。



↑前にいる敵より上にいる敵に使おう。

水面移動

水面にいるとき ← +ボタン または → +ボタン

ナックルズだけは水に入ると体が浮き、+ボタンの左右で水面を移動できる。また水面では、高さはないがジャンプも可能だ。



↑+ボタンの下を押すと水中に沈んでいくぞ。

水泳

A → A (水泳中はAを押しつづける)

水中でジャンプ中に、もう一度ジャンプボタンを押すと、ゆっくり下降しながら水泳ができる。+ボタンの左右で方向転換も可能だ。



カベ登りは 水中でも可能!

地上で壁に張り付くのと同じように、水中では水泳でぶつかった壁に張り付くことができ、登り降りしたり、再び水泳をすることができる。



エミー

AMY ROSE

キャラクター 固有アクション

丸まってのジャンプアタックやスピンドッシュができないエミー。ピコピコハンマーでのジャンプや攻撃を駆使しなければならず、操作も攻略も特殊。上級者向きといえるだろう。

いつでも
元気いも
つぱい突
撃！恋筋
愛娘！

ハンマージャンプ



ハンマーを地面にたたきつけることで、普通よりも高いジャンプができる。このハンマージャンプは移動しながら使うことも可能だ。



← 移動しながらのハンマー
ジャンプは、操作がちょ
と難しいぞ。

ハンマー攻撃



Bボタンで出せるハンマーによる攻撃。エミーにはスピンドッシュがないため、止まっているときだけでなく移動中にも出せる。



ジャンプハンマー攻撃



エミーにはジャンプアタックがないため、ジャンプ中(スプリングによるジャンプも含む)もBボタンでハンマー攻撃を出せる。



応用例

2発目は
1歩前に
出て攻撃

地上でのハンマー攻撃は2回まで続けて出せる。Bボタンを2回連打すると、1回目はその場で、2回目は少し踏み出して攻撃が行われる。



応用例

スプリングをたたいてスーパージャンプ!

スプリングはエミーだけ特別な使い方をすることができる。スプリングをハンマー攻撃でたたくと、スーパージャンプが可能になるのだ。



↑斜めのスプリングをたたくと、斜めにスーパージャンプするぞ。

ステップ移動



勢いよく大またで前方向に一步進んで走りだす。攻撃判定はなく、エミーが素早く移動するための助走の役に立ってくれる。



応用例

スピンドッシュの代わりに使おう!

スピンドッシュがないエミーにとっては、ステップ移動がスピンドッシュの代わりになる。走りだす前の基本動作として覚えよう。

ヘッドライティング攻撃

ステップ移動中に B

ステップ移動中にBボタンで、ヘッドライティング攻撃ができる。スライディング後はエミーが起き上がるまでスキが生じるので注意しよう。



↑移動距離が長いため遠くの敵に有効だ。

空中回転ハンマー

ジャンプ中に + B

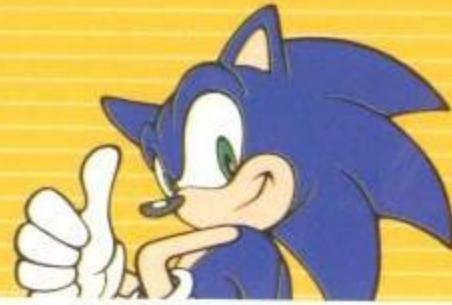
ジャンプ中に下降しながら回転し、ハンマーを振り回す攻撃。攻撃範囲が広く地面に着くまで攻撃判定があるので安全性も高い。



↑高い場所から下へ落ちるときに使うと安心。



ITEM



アイテム紹介

メインゲームに登場するアイテムは全8種類。それぞれACT内の決められた場所に、アイテムボックスに入って設置されている。各アイテムはアイテムボックスを攻撃し破壊することによって使用できるので、有效地に活用してACTクリアに役立てよう。

5リング

リングが5個加算される。

ハイスピード

一定時間移動スピードが上昇。効果は約20秒間持続し、BGMも早くなる。BGMは効果が持続しているかの目安になるぞ。

1up

チャレンジ回数を1回増やすことができる。アイテムボックスの中の顔は、そのときプレイしているキャラの顔が表示される。

バリア

一度だけダメージを防ぐことができる。敵の攻撃やギミックなどによって、ダメージを受けるとなくなってしまう。

磁力バリア

近くにあるリングを吸い寄せるだけでなく、一度だけダメージを防ぐことができる。ダメージを受けるとなくなってしまう。

ランダムリング

リングが、1, 5, 10, 20, 30, 40のいずれかの個数だけランダムで加算される。

CAUTION 注意 バリアと磁力バリアを両方とると?

バリアか磁力バリアを使用中に、持っていない方のバリアを入手すると、新たに使用したバリアの効果が優先される。磁力バリア使用中にバリアを入手すると損してしまうぞ。

↑この状態はバリアを無視して先に進もう。

CAUTION 注意 無敵中にもダウンすることがある

無敵状態のときでも、マップ外に落下したり、ギミックに押しつぶされた場合にはダウンすることになる。無敵状態であっても油断はミスやダウンにつながるので覚えておこう。

←水中で酸素の補給ができないと、無敵中であってもダウンしてしまう。

←タイムオーバーは無敵中であっても即ダウンとなる。

GIMMICK



ギミック紹介

ゲーム中に登場するギミック、全66種類を五十音順で大紹介。プレイ中にうっかり見過ごしてしまっているギミックがないか、じっくり目を通してみよう。各ギミックの具体的な効果を知っていれば、プレイヤーキャラごとの攻略ルートをさらに広げができるぞ。

アーム

触るとつかまれ、自動的に出口まで運ばれる。



泡発生地点

水中で近づくと、息継ぎ用の泡が発生する。



インディー石球

坂道を転がる丸くて巨大な石。触るとダメージを受ける。



浮島

乗ると移動できる。上下と左右に動く2つのタイプがある。



回転移動足場

壁に設置された足場。上に乗って歩くと足場が回転し、溝にそって移動していく。



回転浮島

中心にある軸の周りを、3つの浮島が回っている。



回転扉

一方からしか通過できない扉。逆側からは通ることができない。



火山弾

炎のダメージ。床から上方に打ち上げられ、爆発して2つに分かれたあと放物線状に弾が降ってくる。



滑車

触ると自動的に出口まで運ばれる。



カプセル

ACT2でボスを倒すと上から落ちてくる。中には動物たちが捕えられている。



空中通路

入口から入ると、自動的に出口へと運ばれる。



崩れる足場

乗ってしばらくすると崩れてしまう。



雲

上に乗るとバウンドしてしまう。



グラインド用レール

ソニックとエミーが利用できる。ジャンプ後、
+ボタンの下を押しつつレールに乗ると滑り降りることができる。



クリアパネル

ACT1をクリアするときに通過する看板。プレイヤーキャラが通過すると回転する。



壊せる壁

破壊することができる壁。



壊れる岩

攻撃を加えると壊れる。中にアイテムが隠れている場所もある。



沈む浮島

乗ると下へ沈みこんでいく足場。離れると元の位置へもどる。



シャッター

壁で進路が遮断される。遮断されたところは通ることができない。



重力サークル

入口から入ったあと、途中にある部屋で進む通路を選択し、先へ進むことができる。



重力発生装置

このギミックの上に乗ると、回転して移動する。



蒸気ジャンプ台

蒸気の噴出によって、高く浮き上がる足場。乗ると上方向に移動できる。



上昇浮島

水中にあって、乗ると上に上がりだす浮島。



上昇クレーン

触るとつかまることができ、上まで引き上げてくれる。



真実の受け皿

入ると回転し始め、下へ移動する乗り物。最後は底のほうからプレイヤーキャラが出てくる。



水中火山浮島

火山の上に浮島があつて、噴火の度に上へ打ち上げられる。



スプリング

乗ると弾き飛ばされる。上下左右斜め方向があり、強さも4段階用意されている。



スプリング付き浮島

上にスプリングの付いた浮島。



スペシャルバネ

スペシャルステージへ行くためのバネ。全部で7つあり、見つけにくい場所に隠されている。



滑り移動足場

乗ると坂道を足場と一緒に滑り降りる。足場は着地と同時に破壊される。



扇風機

下にいるプレイヤーキャラを吸い込み、上へと押し上げる。



空飛ぶじゅうたん船

乗ると移動できる。鎖につながれた船が振り子のように動く。



ダストシュートロ

穴に入ると、自動的に下へと運ばれる。



ダッシュパネル

上に乗ると一気に加速する。平面や斜めに置かれたタイプがある。



チューブ通路

入口から入ると、自動的に出口へと運ばれる。



ティーカップ

入ると回転し始め、下へ移動する乗り物。最後は底のほうからプレイヤーキャラが出てくる。



鉄棒

触ると鉄棒につかまり、左右に移動することができる。



電光掲示板

「SONIC」と「SEGA」の文字の形をした足場。照明が消えると足場として使えなくなる。



トゲ

触るとダメージを受ける。トゲの向きは上下左右の4種類。上下のトゲには出入りを繰り返すものもある。



トゲ回転足場

回転しながら上下する足場で、トゲ部分に触るとダメージを受ける。



トゲ付き鉄球

空中を移動していく、触るとダメージを受ける。



トランポリン

プレイヤーキャラが上で跳ね続けていると、徐々に高い位置へ跳ね上げられていく。



トランポリン型浮島

プレイヤーキャラが乗ると、その反動で上下へ浮き沈みを繰り返す浮島。



ネジ型鉄棒

触ると軸を中心回転しながら、自動的に右方向へ移動する。



パイプ通路

入口から入ると、自動的に出口へと運ばれる。



旗ポール

触るとつかまり、その反動で移動できる。横と縦方向が存在する。



バネ板

上に乗るとバウンドしてしまう。



針浮島

浮島の乗る場所か、裏側のどちらかに針が付いている。



バンク坂

加速がついた状態で乗ると、横の壁を走ることができる。



バンパー

触ると弾き飛ばされる。直角三角形、平たい二等辺三角形、六角形の3種類がある。



ひねりジャンプ台

加速がついた状態で乗ると、大きく飛距離のあるジャンプができる。



氷柱

氷の塊で、攻撃して破壊することができる。



ピンボールレール

入口に入るとレール上を通り、出口まで自動的に移動する。



風船

触れると割れて弾き飛ばされる。色は数種類存在する。



フリーフォール

触れると軸の中心でプレイヤーキャラが回転しながら落下していく。



振り子クレーン

振り子のように左右に揺れているクレーン。つかまることで移動でき、ジャンプすることで手を放すこともできる。



フリッパー

上に乗ってAボタンを押すと弾くことができる模型と、触れると弾き飛ばされる縦型が存在する。



ベルトコンベア

通路がコンベア状態になっていて、上にのるとプレイヤーキャラが勝手に左右どちらかへ流されてしまう。



ポール

触れるとつかまり、その反動で移動する。縦方向のみ存在する。



ポイントマーカー

チェックポイント。通過しておくとダウンしたとき再スタートできる。



ボビン

丸い形をしていて、触ると弾き飛ばされる。



雪足場

地面が雪深くなっている、移動スピードが低下してしまう。



落下浮島

乗ってしばらくすると下へ落下する。大きさは通常の浮島と変わらない。



流砂

中に入ると、徐々に下へ落ちて行ってしまう。



連続バンバー

触ると弾き飛ばされる。小さなバンバーが上下にたくさんつながっている。



ワープ穴

入口から決められた出口までワープする通路。入口が2つあるものもある。



ENEMY



エネミー紹介

ゲーム中に登場するボス以外の敵、全19種類を五十音順で大紹介。その出現ACTとともに主な行動パターンや攻撃方法も明記しているので、敵ごとにどう対処すればいいかの参考にしよう。敵の特徴を把握していれば、遭遇しても落ち着いて対処することができるぞ。



→プレイヤーキャラごとの、敵への
トナ対処方法を見つけ出していく。

オクト



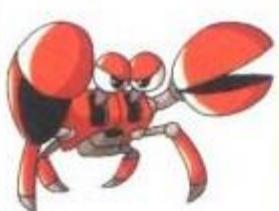
出現ACT

ZONE 6 1 RCT 6 2



タコ型のロボット。空中の同じ場所を左右に移動しながら、同じ周期で真下に弾を撃ってくるが、プレイヤーキャラから見えない高さの場合も多い。攻撃は真下以外から狙おう。

ガミガミ



出現ACT

ZONE 1 1 RCT 1 2



カニ型のロボット。同じ場所を左右に移動し、移動範囲の端に着くとサミから放物線状に弾を撃ってくる。弾が出たのを確認して、急いで近づいて倒すのが安全だ。

キキ



出現ACT

ZONE 1 1 RCT 1 2



サル型のロボット。ヤシの木に登って上下に移動しながら、プレイヤーキャラに向けて爆弾を投げてくる。爆弾はプレイヤーキャラが触れるか、地面で一定時間経過すると爆発する。

クラー



出現ACT

ZONE 4 1 RCT 4 2



くらげ型のロボット。水面や水中の同じ場所を左右に移動し、同じ周期で全身から電気を発生させる。この間は無敵になるので、電気が消えるのを待ってから攻撃しよう。

ケロケロ



出現ACT

ZONE 1 1 RCT 1 2



カエル型のロボット。同じ場所を左右に移動し、プレイヤーキャラのほうへ飛び跳ねてくる。プレイヤーキャラが走っていれば、ジャンプした敵の下を走り抜けられることが多い。

スティンガー



出現ACT



※難易度「やさしい」には出現しない



ハチ型のロボット。空中の同じ場所を左右に移動し、プレイヤーキャラメがけて弾を撃ってくる。1回弾を撃ったあとは、再びUターンするまで弾を撃ってこないぞ。

スロト



出現ACT



※難易度「やさしい」には出現しない



コウモリ型のロボット。空中の同じ場所を左右に移動し、プレイヤーキャラが真下に来ると弾を落とす。弾は地面に落ちると拡散するが、拡散した弾には攻撃判定はないぞ。

センボン



出現ACT



※難易度「やさしい」には出現しない



ハリセンボン型のロボット。空中の同じ場所を左右に移動し、たまに全身から針を出す。針が出ている間は無敵なので、針が収納されたのを確認してから急いで攻撃しよう。

テントー

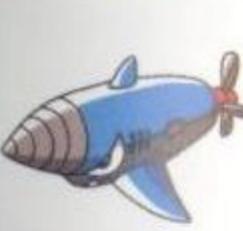


出現ACT



てんとう虫型のロボット。天井に張り付き左右へジャンプ移動し、弾を左右に降らせてくる。狭い通路では敵の真下に入ってしまうと倒されないと、次のジャンプに当たってしまう。

ドリサメ



出現ACT



サメ型のロボット。水中にある特定の壁に近づくと中から突然現れ、まっすぐプレイヤーキャラメがけて体当たりしてくる。出てくる位置を覚えておいて迎撃しよう。

ハナビー



出現ACT



エリマキトカゲ型のロボット。同じ場所を左右に移動し、たまに真上に向けて弾を打ち出す。弾は頭上で爆発して花火状になり、攻撃範囲が拡大する。上以外からの攻撃で倒そう。

ピーエロ



出現ACT



ピエロ型のロボット。同じ場所を左右に移動し、敵が乗っているポール部分には、スピンドッシュを弾く特性がある。倒すにはポール部分ではなく本体への攻撃が必要だ。



ペン



出現ACT

※難易度「やさしい」
には出現しない

ペンギン型のロボット。同じ場所を左右に移動し、同じ周期で氷の弾を撃ってくる。また、氷の弾には地面を滑って進む特性がある。氷の弾をジャンプでかわして攻撃しよう。

ミラー



出現ACT

※難易度「やさしい」
には出現しない

立方体型のロボット。空中の同じ場所を左右に移動し、同じ周期で真横に弾を撃ってくる。この弾を撃ち出すとき以外は無敵なので、攻撃するときは真下から狙おう。

モグ



出現ACT



モグラ型のロボット。地面の穴から同じ周期で出入りを繰り返している。スプリングの着地点にいる場合が多く、穴の手前で待ちかまえ、現れる瞬間を狙って攻撃しよう。

ユキマル



出現ACT



雪だるま型のロボット。同じ場所を左右に移動し、プレイヤーキャラが頭上に来ると弾を撃つ。横からの攻撃に弱いが、力へに張り付いた横向きタイプもいるので注意しよう。

リノタンク



出現ACT



サイ型のロボット。同じ場所を左右に移動しているが、プレイヤーキャラの前で立ち止まると、スピードを上げて体当たりしてくる。敵が立ち止まったら攻撃に注意しよう。

レオン



出現ACT

※難易度「やさしい」
には出現しない

カメレオン型のロボット。同じ場所を左右に移動しながら、たまに攻撃判定のある舌を左右に伸ばしていく。伸びた舌が引っかかるのを確認して、安全な上から攻撃しよう。

ワム



出現ACT



毛虫型のロボット。空中の同じ場所を左右に移動している。胴体は長いが頭部以外無敵で、波のようにうねりながら移動しているため、慎重に頭部だけを狙う必要がある。

MAP

マップ攻略

マップ攻略にのぞむ前に
知っておこう!

マップ攻略ページの
見方について

ZONE1

ZONE2

ZONE3

ZONE4

ZONE5

ZONE6

COLUMN タイムアタックQ&A
コラム 初級者編「基礎知識解説」

マップ攻略にのぞむ前に知っておこう!

これからマップ攻略を始める前に、知っていればよりゲームを楽しく遊べる要点を3つ紹介しよう。



難しいと感じたら 難易度を「やさしい」に

このゲームは難易度に「ふつう」と「やさしい」があり、ゲームモードの「オプション」で変更できる。難易度を「ふつう」から「やさしい」に変えても、セーブデータやエンディングには何の違いも生じないので安心しよう。

オプション	オプション	オプション
パーティクルデータ なんいど	やさしい	
▶ じかんぎれ サウンドをきく ことばをえらぶ ボタンそうち きろくをけす もどる	なし	
	(ほんご	
	ノーマル	



↑難易度を「やさしい」、時間切れを「なし」にすれば、攻略がより簡単になるぞ。

◀難易度「やさしい」では各ZONEから敵が1種類減り、ボスの耐久値も低くなっている。

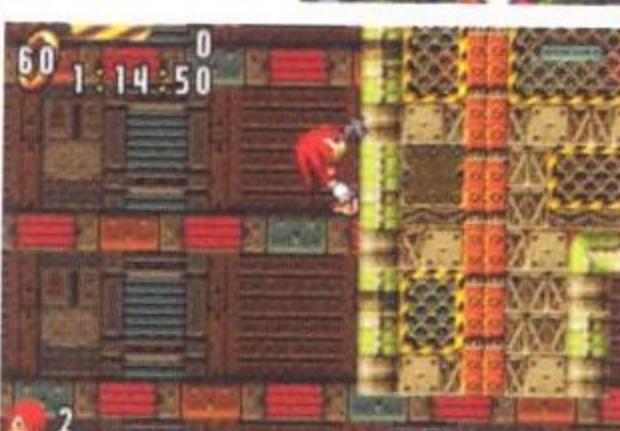


プレイヤーキャラごとの ベストルートを見つけよう

ゲーム中で攻略するマップは、地形が多重構造になっている。プレイヤーキャラによって行ける箇所も違うので、キャラごとにさまざまな攻略ルートがあるぞ。いろんな可能性を試してベストのルートを導き出そう。



↑空中を自由に飛べるテイルズを使って、一度はマップ内をくまなく探索してみよう。



◀プレイヤーキャラごとの特徴を活かし、自分だけの攻略ルートを見つけて楽しもう。



攻略が簡単なキャラと そうでないキャラを見極めよう

ソニック



トータル
ゲーム難易度 / 並

長所

- ・いちばんベーシックな攻略が楽しめる

短所

- ・他のキャラに比べて突出した特徴がない

テイルス



トータル
ゲーム難易度 / 易

長所

- ・空中を飛行して自由に移動できる
- ・水中を泳いで自由に移動できる
- ・シッポ攻撃のリーチが長い

短所

- ・固有アクションが少なくて単純

ナックルズ



トータル
ゲーム難易度 / やや
易

長所

- ・空中を滑空して移動できる
- ・水中を滑空の要領で移動できる
- ・壁を登って移動できる

短所

- ・攻撃のリーチが短い

エミー



トータル
ゲーム難易度 / 難

長所

- ・独自の特殊な攻略が楽しめる

短所

- ・操作系に慣れが必要になる
- ・スピンドッシュができない
- ・ジャンプアタックができない

マップ攻略ページの見方について

ここから57ページまでは本を横にして読みもう!

ACT概要

ACTごとのマップの特徴と、そのACTを攻略するときの心構えを大まかに解説。

対応ACT名

マップを掲載し攻略しているACTの名前。ZONE1～6までの全12ACTがある。

キャラクター別攻略難易度

ACTごとのキャラ別攻略難易度。★の数が多いほど攻略するのが難しい。

スペシャルステージの有無

このACTにスペシャルステージへ行くための、スペシャルバネがあるかどうか。

MINIマップ

このACTの全体マップ。ポイント攻略やスペシャルバネの位置が記されている。

スペシャルステージへの道

スペシャルステージへ行くスペシャルバネまでのルートを詳しく紹介している。



本書の特別付録

「BIGマップポスター」と使い分けて攻略しよう!

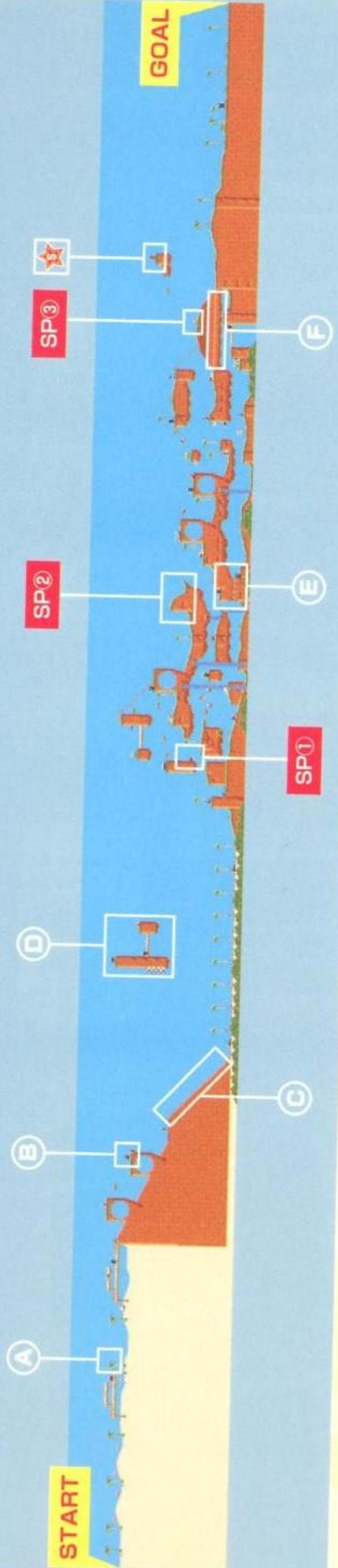
ACTごとの各種アイテムやポイントマークの位置は、本書の特別付録「BIGマップポスター」内にわかりやすくマークで記してある。本書で攻略ポイントを読みつつ、巨大マップも使って攻略していこう。



ZONE 1

ACT 1

●キャラクター別
攻略難易度



まずは腕だめしう 基本操作に慣れれよう

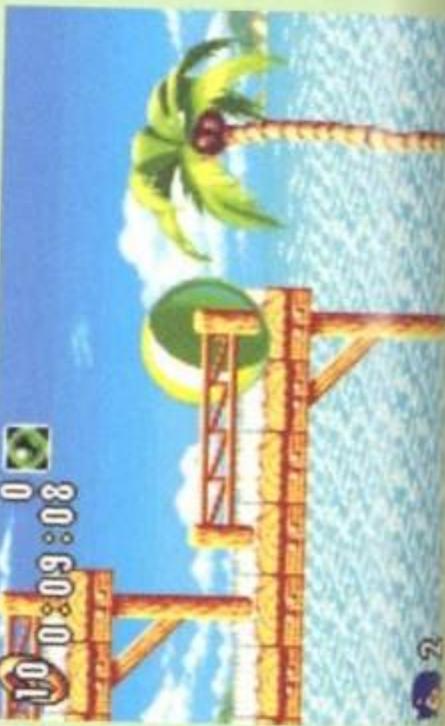
いちばん最初のACTだけあって、難易度も低く、やっつかしいな仕掛けもない。ここでキャラクターの固有アクションなど練習をしておくといいだろう。



スティンガーは難易度「やさしい」では出

A スタート直後のバリアを入手すれば その後の展開がグンとラクに!

スタート直後の建物にはバリアがある。ACT1は簡単なので、上級者ならあえて取る必要はないが、まだゲームに慣れていない人は念のために取つておこう。入手するときは、上から降ってくるガミガミの弾に要注意。



B 磁力バリアを獲得すれば リングを大量にゲットできる!

この場所には、周囲のリングを引きつける磁力バリアがある。これを取るには、坂道の上にあるジャンプ台を使ってひとつつのループの上に乗り、そこから磁力バリアがあるループの上へと渡るようにしよう。



S ★ 下ルートには落ちないように!

ここにいるスペシャルバネは、Fのバンク坂の上か下。まずSP①のスプリングを使い、ACT全体の最上段をたどるルートにそつてバンク坂の上に行こう。テイルスなら最下段からでも空を飛んでいいぞ。



D テイルスとナックルズならば小島への上陸も可能

ここにある小島には、飛行能力を持つティルスかナックルズしか行けない。右のほうの小島から、空を飛んでいけばたどり着くことができる。ただし、ランダムリングしかないので、無理して行く必要はないかも。



F 遠切れている道は、バンク坂をダッシュで駆け抜けろ！

ゴール手前の道は大きく途切れていって、通れないようになっている。でも、ここのがバンク坂は、加速がついた状態で走ると横の壁を駆け抜けられる。手前のダッシュパネルを使つて、失速しないうちに通り抜けよう。



C グラインド用レールはソニックとエミー専用！

グラインド用レールが曲がっている部分に、ボタンの下を押しながら飛び乗ると、高速でレール上を滑り降りながらリングを取りこなすことができる。ただし、ソニックとエミーだけだ。



E 行き止まりのように見えるけどじつはここには抜け道がある……

一見レンガの壁だけど、真ん中に通り抜けられる通路がある。スプリングを使わずに、手前の滝が落ちてくるあたりからジャンプすれば抜け道に入れるぞ。通路の先には無敵アイテムがあるのでゲットしよう。

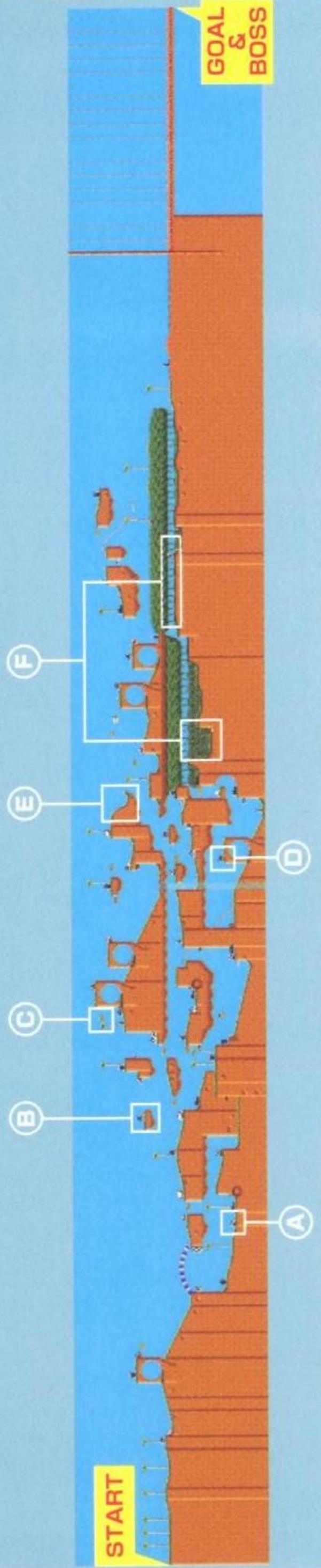


ACTのスペシャルステージ攻略は、P2~3を確認しよう。

ZONE 1

ACT 2

●キャラクター別
攻略難易度



3つある1upを 残さず手に入れよう

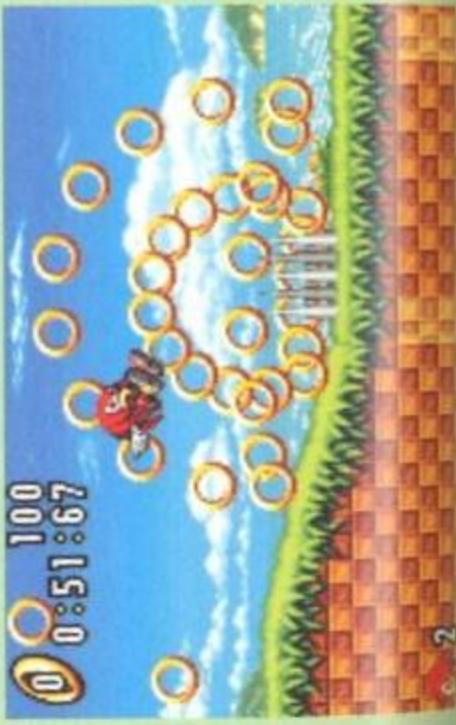
ACT1よりも飛び道具を持つ敵が増え、攻撃が少し激しくなっている。また、ここには1upが3つあるので、今後のために入手しておこう。

出現ENEMY



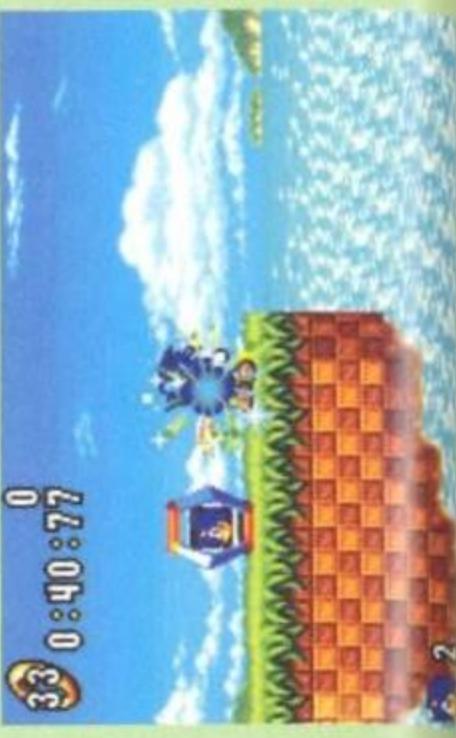
A 突然飛び出すトゲには注意

このACT以降は、何もない場所から突然トゲが飛び出すトラップが増えてくる。特に、スプリンクラーでのジャンプの着地点や、壁の手前などのやっかいな場所に多いので、マップであらかじめ確認しておこう。



B 1upを取る前に 無敵を入手して万全の体勢を

この1upを取るには、すぐ右の小島からスプリンクラーを使って飛んでくる以外に方法はない(テイルスは空を飛ぶだけでOK)。ステインガーが少しじゃまだが、右の小島で無敵アイテムを取っておけば問題ないだろう。



※ステインガーは難易度「やさしい」では出現しない。

C ラストの1upを入手するためには、ループ上の難関ルートを進む必要あり

いちばん右に浮いている小島の上には、ひとりと1upがある。テイルス以外のキャラで入手するには、この浮島からループの上に登



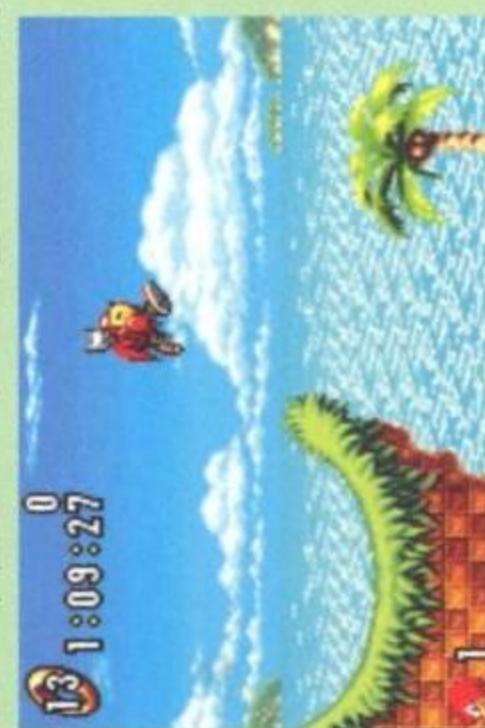
D ループの上に置かれている磁力バリアの入手方法

テイルスとナックルズは固有アクションであるプロペラ飛行やカベ登りで、ソニックとエミーならグラウンド用レールを使つたジャンプでループの上に登れる。磁力バリアでリング大量獲得を狙おう。



E ダッシュで駆け抜け 大ジャンプでループの上へ

バンク坂に乗る前に、スピンドッシュで加速をつけよう。エミーの場合には、ステップ運動からのダッシュで加速を付けよう。ジャンプしたら、+ボタンの右を入れっぱなしにすれば、バネ板からループ上に着地できるぞ。



F 視界が極端に悪くなる森の中や茂みの中では、特に注意深く進もう

このポイントには草木で視界が悪いエリアがある。ここを一気に駆け抜けようとすると、キキが投げた爆弾を知らずに踏んだり、背景色に溶けこんだガミガミに当たつたりと口クなことがない。周囲に敵がないことを確認しつつ、ゆっくり進むようにしよう。



↑キキの爆弾を回避するため、いったん立ち止まって爆発が起こらないか確認してから進もう。

↑下段ルートでは、ガミガミが非常に見えにくいう位置にある。あらかじめ予測して、攻撃に備えておこう。

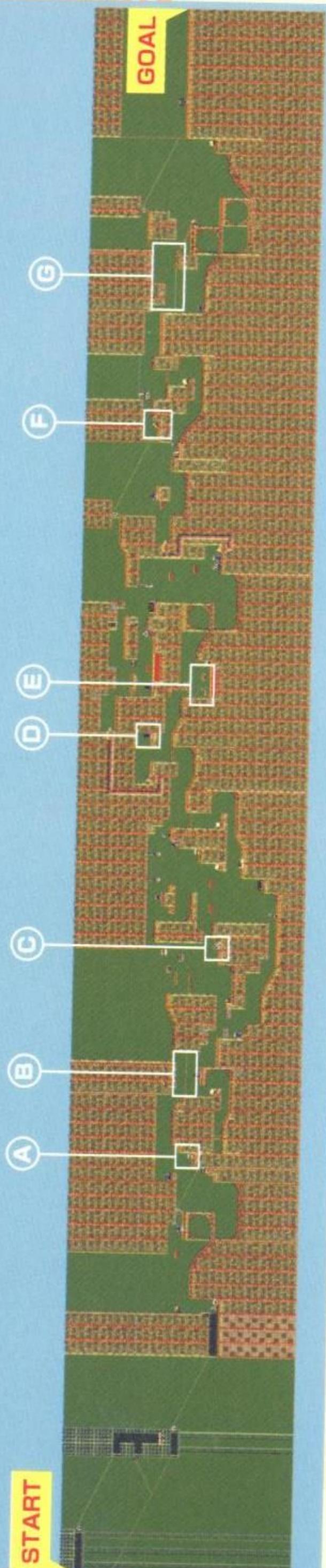


ZONE 2 ACT 1

●キャラクター別
攻略難易度



START



マップを確認して ルート選択を怠るな

このZONEの舞台は、秘密基地の内部。仕掛けによつては戻れなくなる場所がいくつかあるので、前もつてマップをよく確認しておこう。

出現ENEMY



テントー



モグ

※センボンは難易度「やさしい」では出現しない

センボン

A 着地地点に出没する モグには要注意

スプリングでジャンプすると、ちょうど着地地点にモグがいる。モグが地面から顔を出す、少し手前の位置に着地するようにして。これ以降も、着地地点にモグがないか注意しながらジャンプすること。



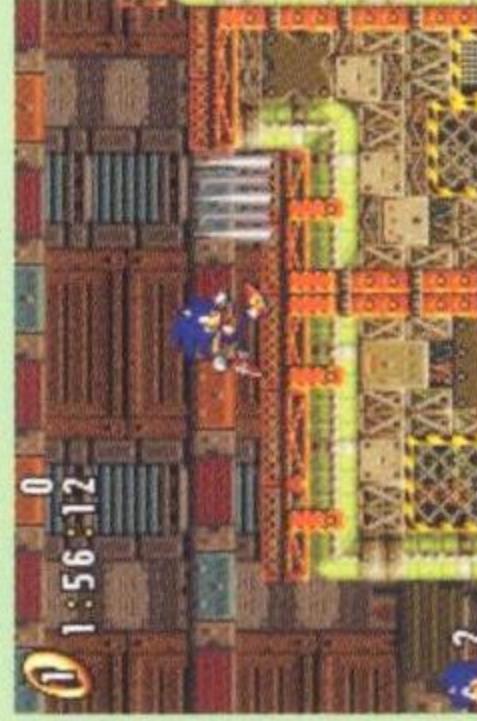
B ネジ型鉄棒を使って 行き先のルートを決定

ネジ型鉄棒につかまると、回転しながら右に進んでいく。このとき、行きたい方向の+ボタンを押しながらAボタンを押すことで、自由に行き先を決められる。ここでは上方に進むのがオススメ。



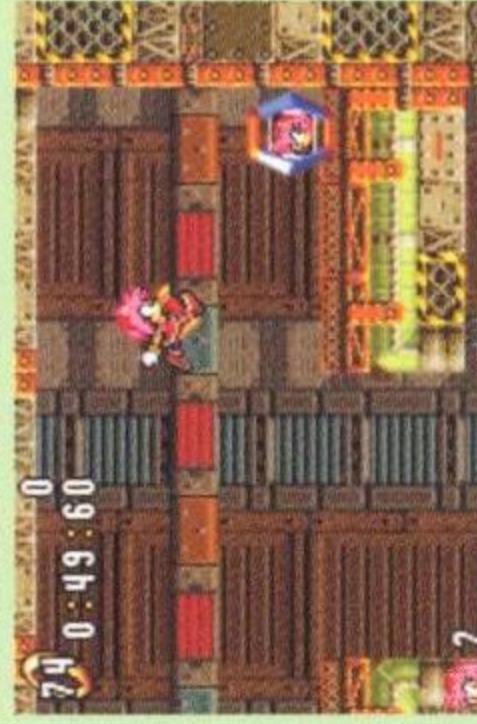
C 何もないところから突然飛び出すトゲに気をつけろ

このACTにも、何もないところから突然トゲが飛び出す場所がある。出現地点をあらかじめ知つないとかわすのは非常に難しい。どんな場合でも、常にリングを1個は持つておくように心がけよう。



D ダッシュ状態で坂を駆け抜けで1upを獲得せよ！

この上にある1upを取るには、ソニックの場合は坂に入る前にスピンドッシュをかけねばOK。エミーの場合は1upの左の方でハイスピードを取り、ダッシュで坂を駆け上がらなければ届かないぞ。



E 滑車の着地点に設置されたバネのトラップを回避せよ

滑車で降りると、すぐ目の前にスプリングが設置されていて、左下の方に跳ね飛ばされてしまう。滑車につかまつたら、あらかじめボタンを左に入れておけば、スプリングのトラップは回避できる。



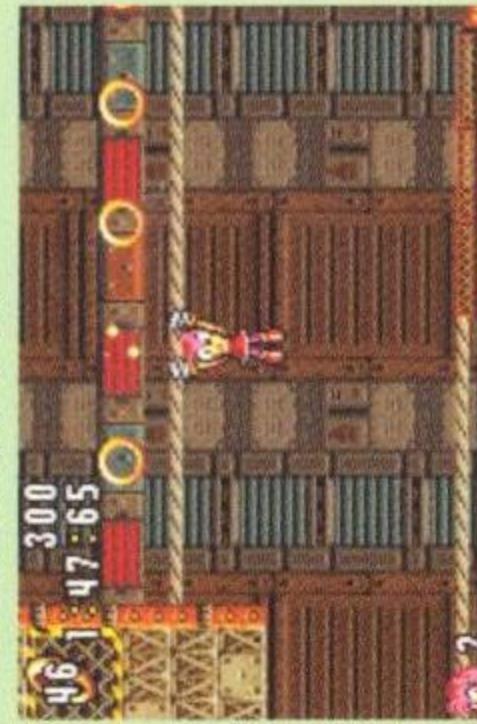
E 火山弾をうまくよけながら、連続で並んだバネ板を突破！

ここは溶岩の池の上にバネ板があるという難所。さらに溶岩の池からは、火山弾が吹き上げられる。これをかわして進むには、左のバネ板でいる。これをかわして進むには、左のバネ



F 2連続のネジ型鉄棒ではいちばん上の最短ルートを選択！

ここには2連続のネジ型鉄棒がある。ここで上段・中段・下段3つのルートに分岐するが、いちばん上のルートを進むのがオススメ。特にアイテムなどは置いてないけど、最短でゴールにたどり着けるぞ。



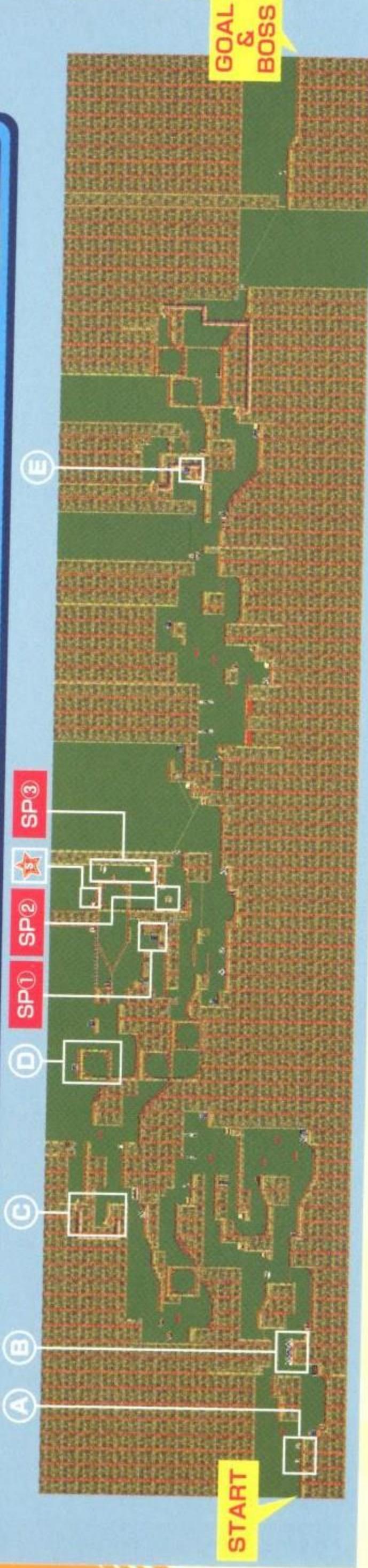
↑火山弾が吹き上がる方が見えたら、右のバネ板へ飛び移る。次の火山弾が来る前にすばやく渡つてしまおう。

↑上から降りてきたら、まずここで跳ねつつ、火山弾が面左端に吹き上げられるのをじっと待つ。

ZONE 2

ACT 2

●キャラクター別
攻略易度



スペシャルバネへは 上へ上へのルートで

このACTはゴールに至るまでにいくつものルートがある。スペシャルステージに行くためには、常にいちばん上のルートを進むよう心がけよう。



A 蒸気ジャンプ台から向かおう

スタート直後に、蒸気と一緒に飛び上がる蒸気ジャンプ台がある。この台の上に乗り、噴き上げたタイミングに合わせてジャンプして浮島に飛び移ろう。ここから上のルートへと向かうことができるぞ。



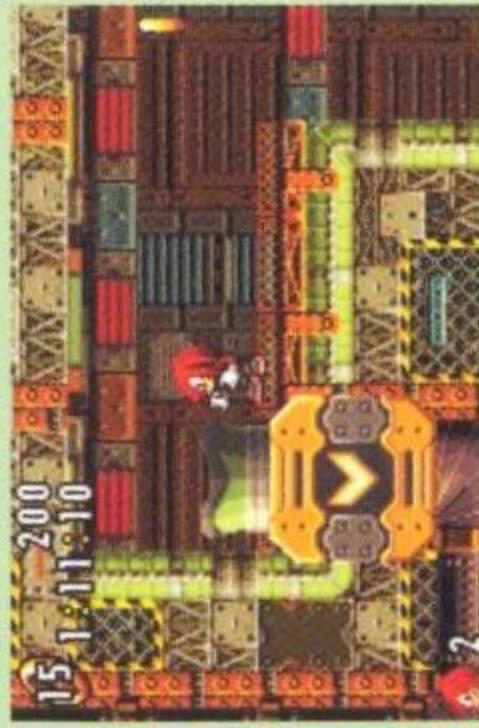
B 減速しながらタイミングをはかって 一気にバリアをゲットせよ！

ネジ型鉄棒を渡っていくと、下にトゲ山に囲まれたバリアが見える。これを取るためには、ボタンの左を押して減速しつつ、バリアの真上に来たらタイミング良く下に降りること。外したらトゲの餌食になるぞ。



E バリアで防衛を固めおこう

マップ各所にあるパイプ通路は、中にいると勝手に別の場所へと移動させられてしまう。しかも、いつたん入ると元の位置には戻れなくなってしまうので、出口はどうぞこのままで確認しておこう。



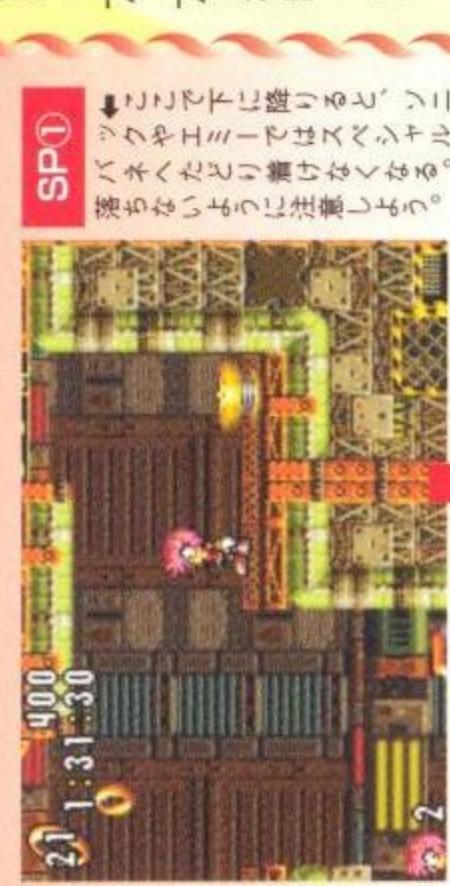
F バス戦に入る前に バリアで防御を固めおこう

このパイプ通路を抜けけると、あとはバスの所まで一直線。でもその前に、パイプの入り口付近にあるバリアを取り忘れてはいけない。いつたん入ったら戻れないので、バリアが入手できなくなるぞ。



C あらかじめマップで出口を確認

上のループから勢いよく降りてくると、そのままスペシャルバネを通り過ぎて、次のポイントマークまで走り抜けてしまう。そこでループを通るとき、ループの頂点に達したところでジャンプしてみよう。そのまま下に落ちるので、走り抜けの心配はないぞ。



D ソニックやエミーで1upを獲得するには高等テクニックが必要!?

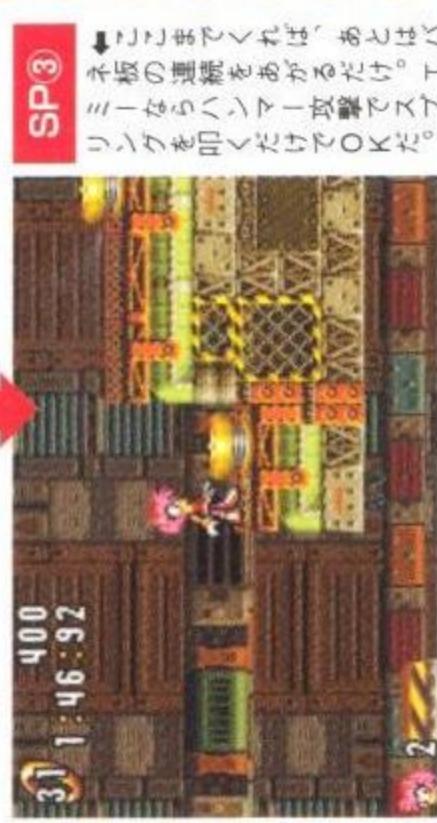
ここでの1upをソニックかエミーではなかなか難しい。ソニックの場合は、スピンドッシュでループを駆け抜けることでループの上へあがれる。エミーはループにさしかかる直前のポイントで、ダッシュ中のハンマージャンプを成功させないと届かない。



E スピードにノリすきると スペシャルバネを通り過ぎてしまう

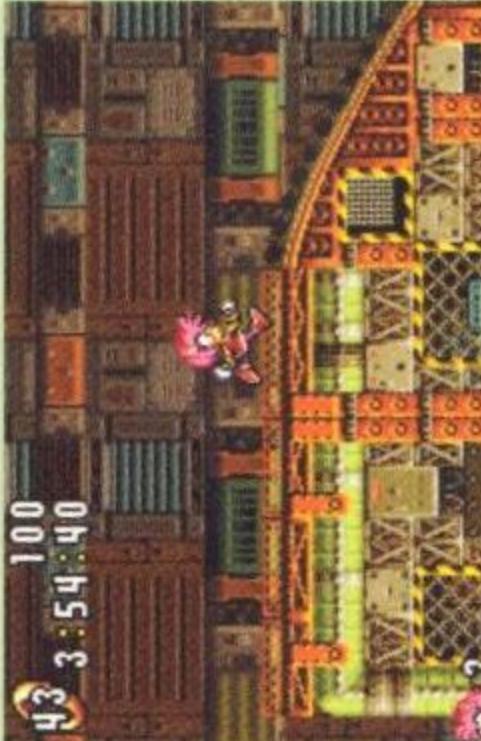
ヘアゲーマーはソニックかエミーで1upを獲得するには高等テクニックが必要!?

ヘアゲーマーはソニックかエミーで1upを獲得するには高等テクニックが必要!?



G ACTのスペシャルステージ攻略は、P47~75を確認しちゃう

ヘアゲーマーはソニックかエミーで1upを獲得するには高等テクニックが必要!?



ヘアゲーマーはこのボイントでハンマージャンプ。ただし、ソニックはループ内をスピンドッシュで駆け抜けば、その勢いで上まで跳ねあがれるぞ。

ヘアゲーマーはこのボイントでハンマージャンプ。ただし、ソニックはループ内をスピンドッシュで駆け抜けば、その勢いで上まで跳ねあがれるぞ。



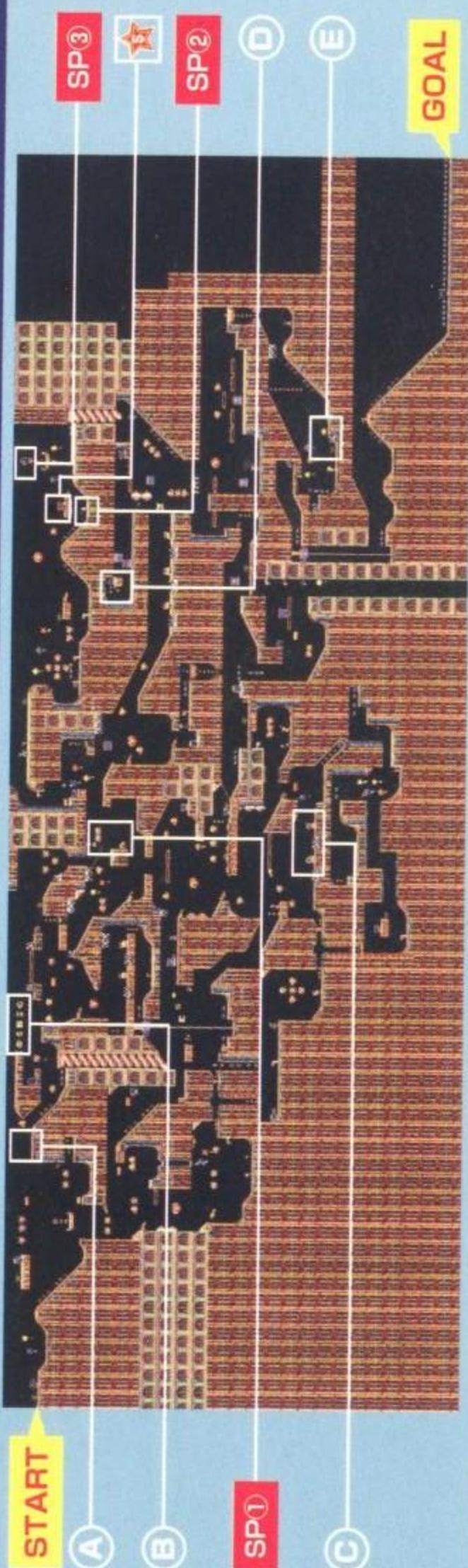
ZONE 3

ACT 1

キャラクター別 攻略難易度



●キャラクター別
攻略難易度

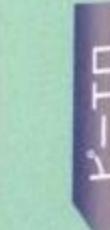


あらゆる特殊ギミックの数々が 嵐のように絶え間なく襲いかかる!

ZONE3ではさまざまなギミックが待ち受けている。特にボビンシャバーンバーなどのジャンプ系のギミックは制御が難しいので注意しよう。



※スロットは難易度
「やさしい」では
出現しない。



A 最上段ルートを進んでいくと スロトの急襲が待っている

スペシャルステージに行くには、最上段ルートをたどらなければならない。しかし、ボビンシャバーンバーを越えた先ではスロトが待ちかまえていて、下に叩き落とされやすい。スロトが落とす弾には特に注意だ。



B 光がついているうちに突破せよ！

夜空に輝く「SONIC」の電光掲示板は、時間とともにについたり消えたりする。光が消えると足場を失って下に落ちてしまうので、掲示板に乗る前に少し待ってから、掲示板の光がついた直後を狙って渡り始めよう。



C スロトとトゲが繰り出す、キツヘイ連係攻撃をかわせ！



横に張り付きながら進み、スロトの落とす弾をやり過ごすのがベストだ。テイルスかナックルズなら空を飛べばラクだぞ。



S スペシャルステージ見逃さないように！

こここのスペシャルステージをめざさすとき注意すべきは、スピードに乗ってスペシャルバネを通り過ぎないようにすること。スペシャルバネ付近には旗ポールが並んでるので、ダッシュは禁物。ゆっくりと進もう。



★ スペシャルステージを旗ポールの反動で見逃さないよ！



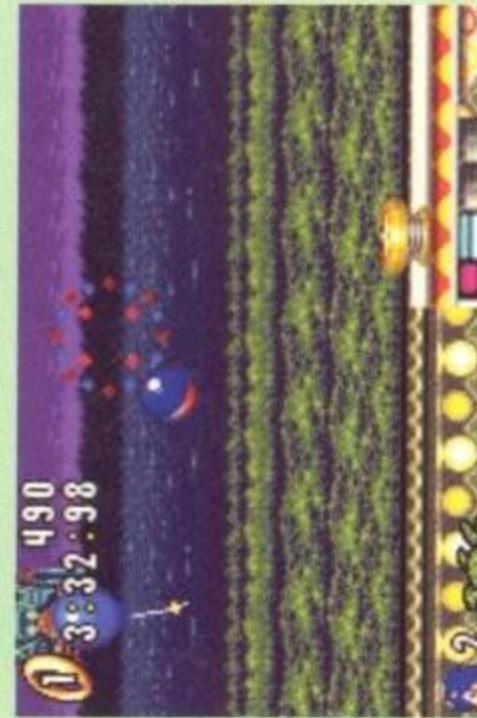
D ワープ穴をうまく使えばゴール直前までラクラク移動！

ZONE3に設置されているワープ穴は、入口と出口が固定された一方通行の装置。この場所を確認しておけば、わざわざ危険なルートを通らなくとも、一気にゴール直前までワープできちゃうのだ。



E スプリングを飛び越えてスロトの攻撃を回避

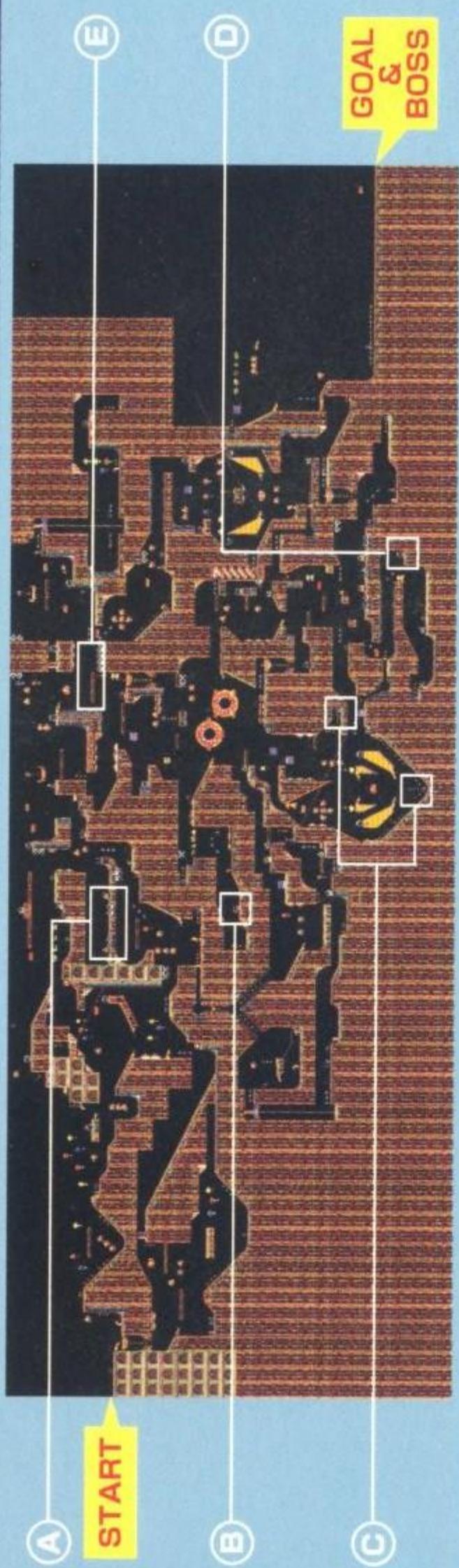
ティーカップから下りてダッシュで移動していくと、スプリングにさえぎられて立ち止まってしまう。これを回避するため、スプリングをジャンプしてやりますごすのだ。



ZONE 3

ACT 2

●キャラクター別
攻略難易度



いたるところ待ちかまえる トゲに注意しよう!!

ここはACT1に比べて、配置されているトゲの数がグッと増えている。しかも通り道にある場合が多いので、本書のマップで確認しておこう。

出現ENEMY



トゲトゲの難関はタイミングをはかって突破

左右に動くトゲ床と、固定されたトゲが連続する地帯。ここを安全に越えるコツは、固定されているトゲの目の前に立ち、移動トゲ床の動きを越えるのだ。焦るとミスをまねくぞ。



▲ 移動トゲ床が手前まで来たあと、向こう側に動くのを確認したら、すかさずジャンプ! 焦らずつっこどこが難題だ。

▲ 固定トゲ床を飛び越える前に、まず移動トゲ床の動きとタイミングを読む。飛ぶのはそれからでも遅くない。

B 後半まで一気に突つ走れ!

ここには無敵アイテムが置いてある。このACTはとにかく厄介なトラップがたくさんあるので、無敵アイテムは非常にありがたい。これを入手したら、トラップや敵などにかまわず、ゴールめざしてひたすら走ろう。



2 20
1:06:23

D バリアで戦いに備えよう

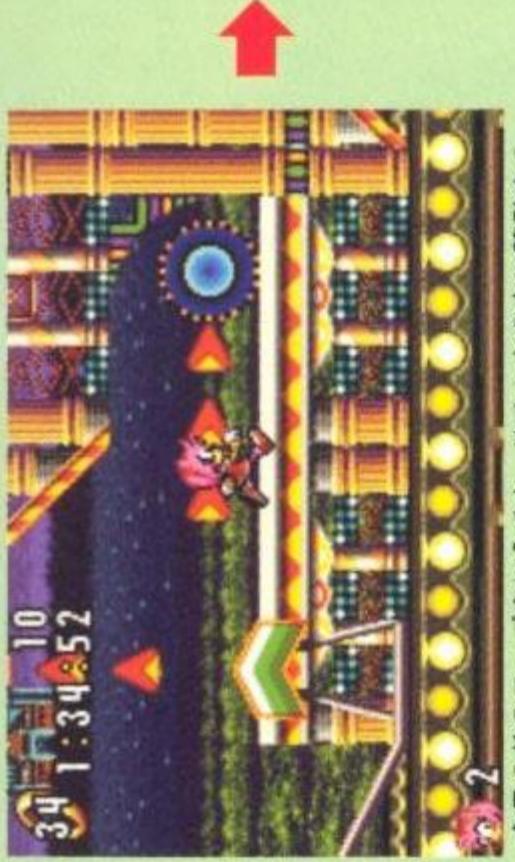
Cで説明した下のワープ穴の先には磁力バリアが置いている。このZONEのボス戦は長期戦になるので、バリアを温存して挑みたい。この先のルートは難易度も低めなので、ノーダメージでボス戦をめざそう。



38 20
1:30:20

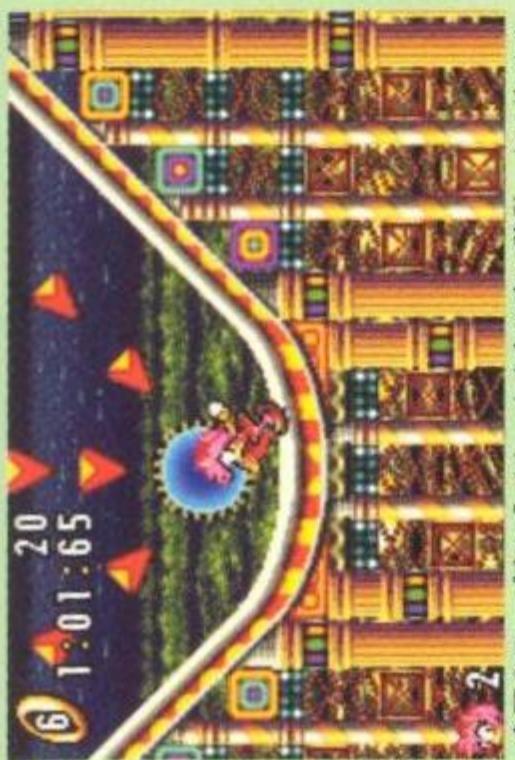
C どちらのワープゾーンを使うかでルートが激変!

左の方にあるピンボールルールに乗って移動していくと、目の前にワープ穴がある。しかしここでつられて入ってしまうと、抜けた先には難易度の高いギミックが連続して待っている。下の方にもうひとつワープ穴があるので、こちらを利用るようにしよう。



34 10
1:34:52

↑目の前のワープ穴に入ると、はるか上の方向に移動する。観覧車やスプリングなど、面倒なギミックが待っているぞ。

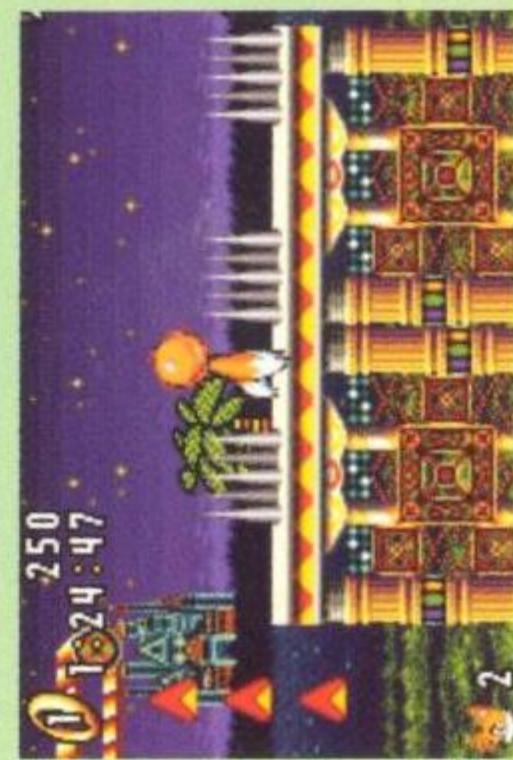


6 20
1:01:65

↑下のワープ穴に入ると、すぐ左の方に移動。上に比べて難易度も低めなので、こちらのルートをオススメする。

E このACT最難関の猛攻撃が待つ!

このACTでもっとも突破が難しいポイント。飛び出すトゲと固定されたトゲが連続して並んでいる。まずはベルトコンベアの上で、一 定に合わせて飛び越えていこう。



0 250
1:24:47

せいでジャンプを繰り返せばいい。



12 240
1:15:23

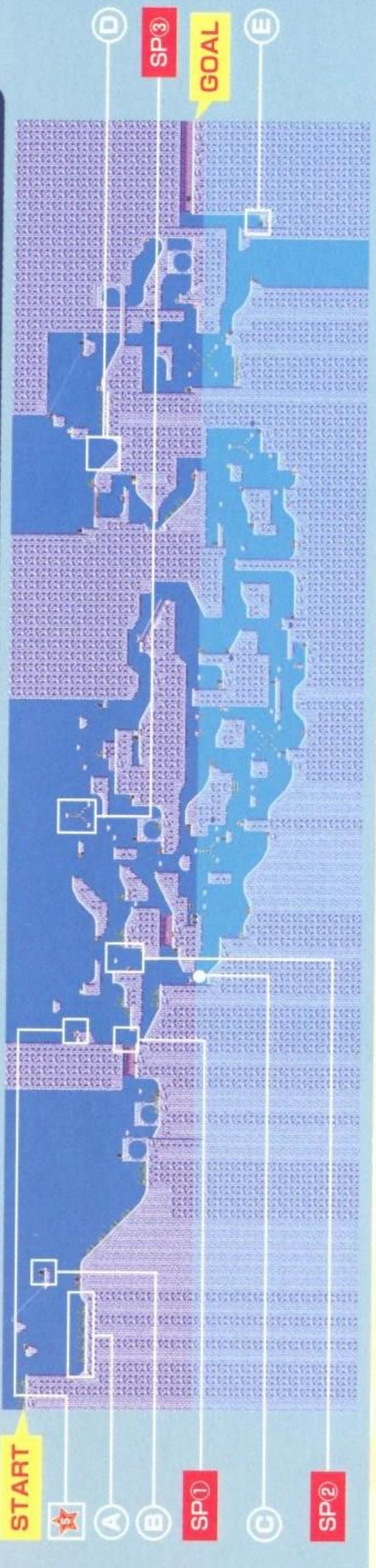
↑出る、引っこむ、出る、引っこむ。ベルトコンベアの上で、このリズムをつかもう。



ZONE 4

ACT 1

●キャラクター別
攻略難易度



動きが大きく制限される 水中の移動に要注意

このZONEでは水中を進む箇所が出てくる。水中では動きが非常に鈍くなり、敵の攻撃がよけにくくなる。さらに、酸素補給も必要になつてくるぞ。

出現ENEMY

- クラー
 - ドリサメ
 - ユキマル
 - ペン
- ※ペンは難易度「やさしい」では出現しない。

A 気をつけろ! 雪の上は移動が困難!!

スタート地点のすぐそばには、厚く雪が降り積もっているポイントがある。ここでは歩くスピードが落ちるうえに、スピンドルシユも途中で止まってしまう。敵の攻撃に気をつけながらジャンプして進もう。



B 氷柱に隠された さまざまなアイテム

一見何の変哲もない氷柱だが、これを破壊すると中に磁力バリアがある。ほかの場所にある氷柱にも、アイテムやスプリンギングが隠されていることが多いので、見かけたらとりあえず破壊してみるといいだろう。



スペシャルルートをたどろう 最上段

このACTのスペシャルルートは、スタート地点の比較的近くにある。しかし、飛行可能なキャラ以外でたどり着くには、いつたんSP③まで進まなければならぬ。そこから最上段ルートを通って戻ることになる。



水中での行動には酸素が必要不可欠

各プレイヤーキャラは水中でも行動できるが、それには酸素が必要不可欠。水中に入つてから約20秒ほど経過すると、頭の上で5から



◆水中の各所には空気が発生する箇所が存在する。カウントダウン状態でなくとも、酸素は必ず補給しておこう。



◆水中での行動中にカウントダウン開始。リングを持っていても、カウントがゼロになるとダッシュしてしまう。

ハイスピードを使って 一気にショートカット!

この場所にあるハイスピードを取つて、右の坂をダッシュで駆け抜けいくと、一気に上の滑車まで登ることができる。この滑車を使えば、難しいルートを通らずに先に進むことができるぞ。



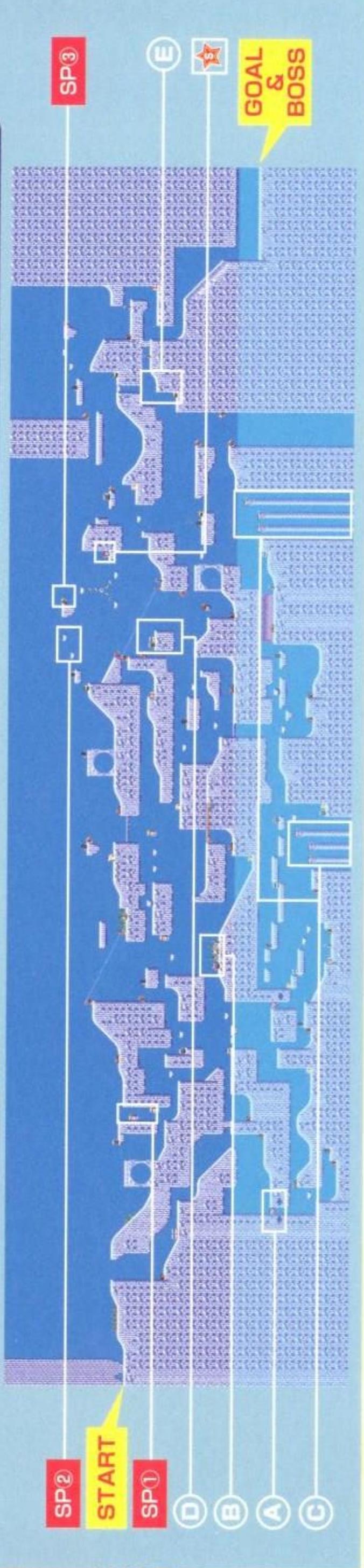
ゴール直前の1upを 忘れずにゲット!

ゴール直前のスプリングの隣には、ちょうど1upが置かれている。上から落下してきたときに、そのままスプリングでジャンプしてしまいがちなので、忘れず1upも手に入れておくようにしてよう。



ZONE 4 ACT 2

●キャラクター別
攻防難易度



もつとも安全な 地上ルートを進もう

このACTも水中を進むのがメインとなる。ただし、途中で落ちないよう気につけさえすれば、最上段の地上のみを通していくことも可能だ。

出現ENEMY



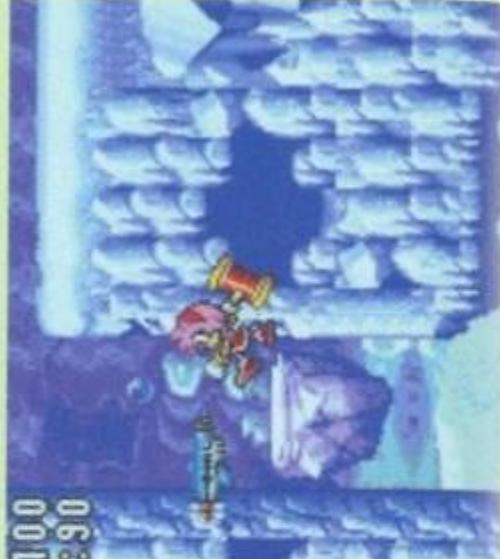
壁から突然あらわれるドリサメを瞬殺!!

ここにある浮島は、上に乗ると少し沈んでいく。このとき、突然左右の壁が壊れて、中から2匹のドリサメが襲いかかってくる。この存



A

在を知らないとかわすのは難しいが、壁が壊れた瞬間を見てジャンプアタックなどを出せば撃退することが可能だ。



◆浮島が崩れたらすぐに反撃! 繋ってくるのを見てからでは遅いので、早めに攻撃を出しておけば間違いない。

◆浮島に乗って移動すると、すぐにドリサメがあらわれる。いつでも反応できるように身構えておいて……。

※ベンは難易度「やさしい」では出

B 氷柱に埋まっているふたつのスプリング

ここに並んでいる氷柱の中には、ふたつのスプリングが隠れている。これを使って上の浮島に乗ることで、地上ルートへと移動することができる。どちらかというと、水中に比べて地上の方が難易度は低いぞ。



27 0:50:10 100

D トゲに気を配りつつ1upをゲット!

ここでの1upを取るには、上の方から飛び降りるのがいちばん簡単。下から取りに行く場合は、スプリング付き浮島でジャンプ後、右の方にあるスプリングでさらにジャンプして飛び移らなければならない。



0 3:29:28 400

C 水中火山浮島を渡るときは細心の注意を払うこと

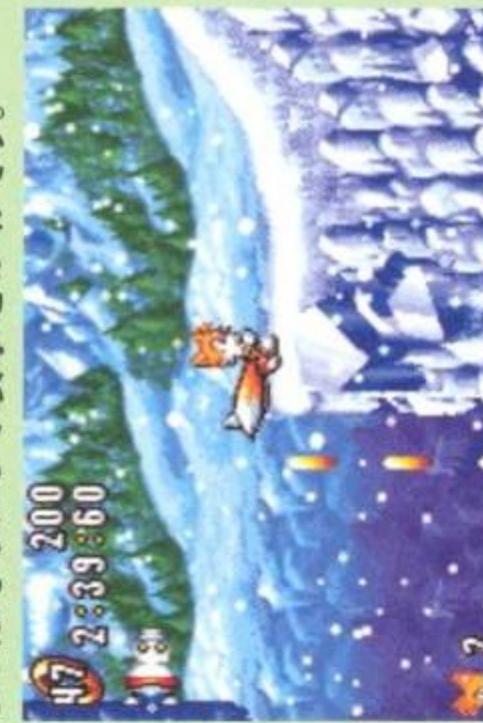
ACT2には2カ所に水中火山浮島がある。これは一定間隔で浮島が浮き上がるギミックで、浮島が下りているところを見計らって渡ることになる。飛び移るのをミスすると、奈落の底に落ちてダウンしてしまうぞ。



0 1:31:87 300

E ユキマルの奇襲は予測してかわそう

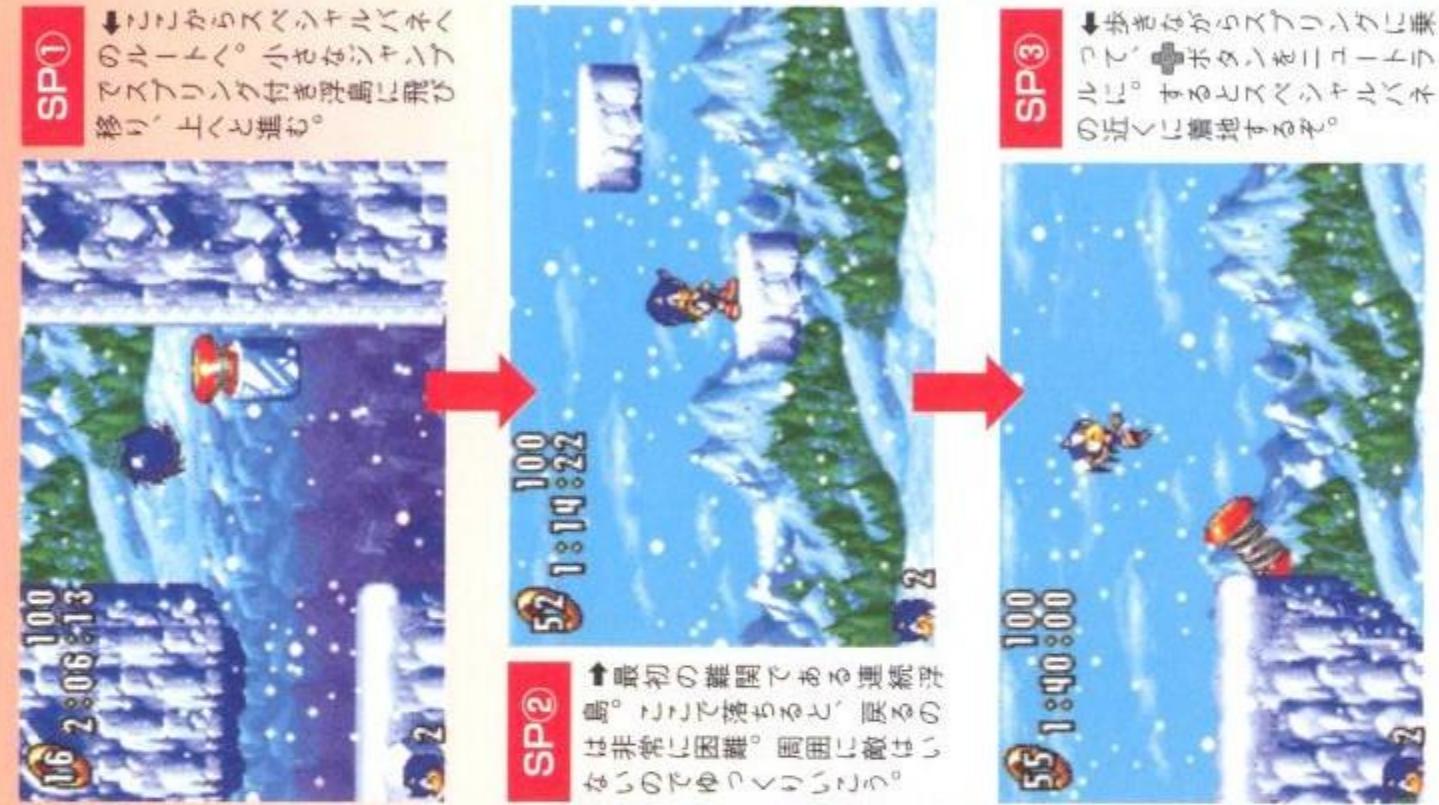
スプリングを使ってユキマルが待ちかまえていて、雪玉を放ってくる。着地して立ち止まっていると直撃をくらうので、 +ボタン の右を押しつぶながらスプリングに乗つて、 +ボタン をニュートラルに近くに着地するぞ。



0 2:39:60 200

S 意外なとこバルバネが!

このACTのスペシャルステージ攻略は、比較的簡単にたどり着ける。注意すべきポイントは、後半にあるスプリングでのジャンプ。スペシャルバネを飛び越さないように、ジャンプ距離を調節して着地しよう。



SP1 ←ここからスペシャルバネべりのルートへ。小さなジャンプアシストでスプリング付き浮島に飛び移り、上へと進む。

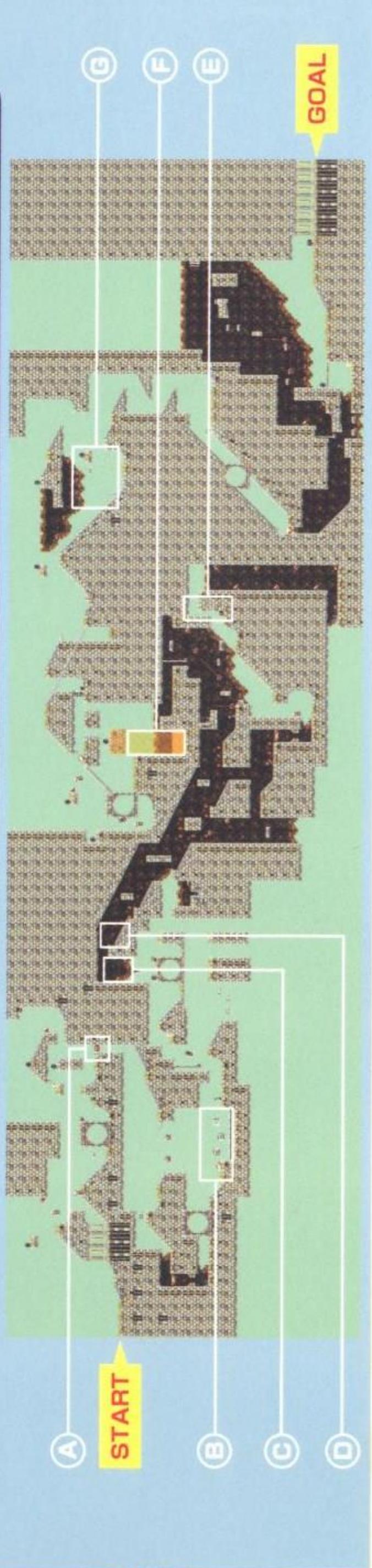
SP3 ←歩きながらスプリングに乗つて、 +ボタン をニュートラルに近くに着地するぞ。



ACT 1

ZONE 5

●キャラクター別
攻略難易度



ZONE各所で待ち受けける ステインガーが最強の敵

このACT1で注意すべき敵は、各所で待ち受けれるステインガー。こちらの攻撃範囲外から弾を撃つるので、相手にせずに駆け抜けるのが無難だ。

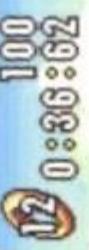
出現ENEMY



※オニは難易度「やさしい」では出
ない。

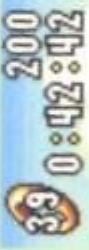
A 滑り移動足場からおりて ショートカットを狙う?

滑り移動足場に乗ると、自動的に先の方へ運んでくれる。ここで、移動足場がジャンプしたときに飛び降りると、ショートカットが可能。しかし下にはトゲの山があるので、挑戦するときはダメージを覚悟しよう。



B 一瞬の操作ミスが 死を呼ぶことに……

3つの落下浮島の下にトゲの山、さらに上空ではステインガーライドが待ち受ける難関。ここは強行突破するより、ステインガーを倒すことを優先しよう。そうすれば、邪魔されることがなく落ち着いてれるぞ。



C 一瞬の操作ミスが 死を呼ぶことに……

3つの落下浮島の下にトゲの山、さらに上空ではステインガーライドが待ち受ける難関。ここは強行突破するより、ステインガーライドを倒すことを優先しよう。そうすれば、邪魔されることがなく落ち着いてれるぞ。



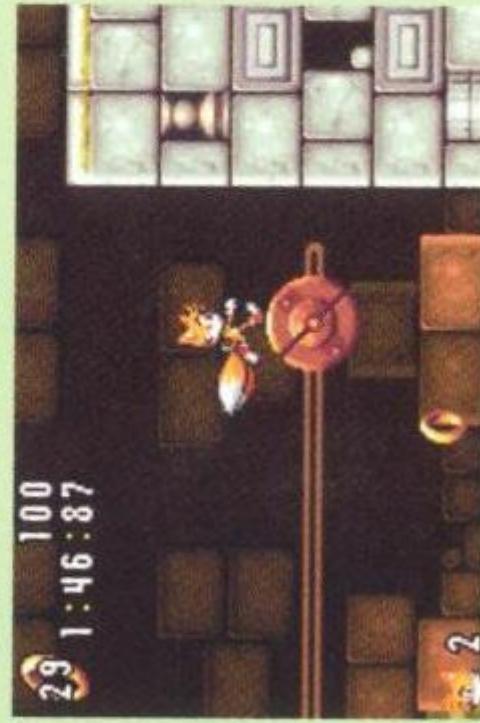
D 一瞬の操作ミスが 死を呼ぶことに……

3つの落下浮島の下にトゲの山、さらに上空ではステインガーライドが待ち受ける難関。ここは強行突破するより、ステインガーライドを倒すことを優先しよう。そうすれば、邪魔されることがなく落ち着いてれるぞ。



C 回転移動足場を 使いこなして進め！

ZONE5の各所にある回転移動足場は、上を歩くことで回転しながら移動するギミック。この上では素早く左右に動くことはできないので、移動中に敵の攻撃を受けたら、すくなくジャンプしてかわすこと。



D インティー石球に気を付ける

この坂道では、巨大なインティー石球が絶え間なく転がってくる。これはプレイヤーキャラの攻撃では壊せないので、後ろからインティー石球が転がってくるのが見えたら、すくなくジャンプしてかわそう。



E テイルスorナックルズで 1upをゲットしよう

この通路の先には1upが置かれているが、ソニックやエミーでは取りに行くことができない。テイルスならば空を飛ぶことで、ナックルズは壁をよじ登ることで、この通路を通過することができる。



F 流砂に流される前に ジャンプで逃れよう

ここでは、流砂が上から絶え間なく流れ落ちてくる。突破するには、流砂の中に入りこんで、少しずつジャンプを繰り返せばいい。しかし、流砂に流れ続けていちばん下に落ちるとダウンしてしまうぞ。



G キャラによって異なる磁力バリア入手法

使った大ジャンプで。テイルスとナックルズなよつて入手法が異なる。ソニックとエミーは、坂道に設置されているグランド用レールを

ここでの磁力バリアは、各プレイヤーキャラによつて入手法が異なる。ソニックとエミーは、坂道に設置されているグランド用レールを



テイルス & ナックルズ



◆テイルスは下の方から空を飛んで、ナックルズは坂道の真ん中当たりから右に滑空飛行して入手しよう。

H

使った大ジャンプで。テイルスとナックルズなら、飛行や滑空を使って磁力バリアがあるポイントにいけるはずだ。



ソニック&エミー

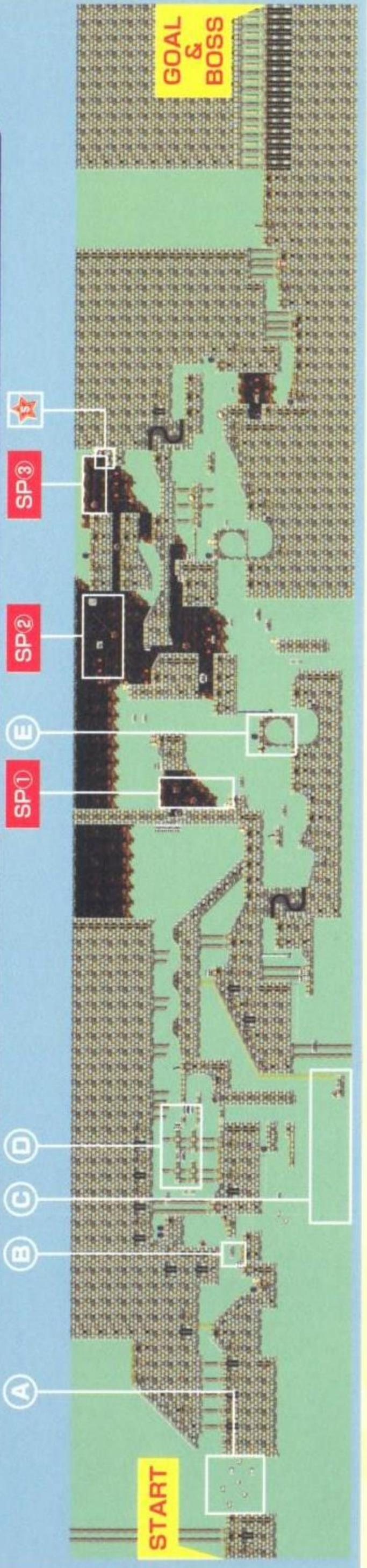


◆ソニックとエミーの場合は、グランド用レールに乗りつて滑走ていき、レールが水平に曲がる手前でジャンプ。



ZONE 5 ACT 2

●キャラクター別
攻略難易度



足を踏み外したら奈落の底へ真っ逆さま!

このACTの前半と中盤には、下に落ちてしまうと即ダウンにつながる難所がある。ジャンプ中の操作に自信があれば、上のルートを進むようにしよう。

出現ENEMY



A

スタート地点の目の前には、雲が連続して並んでいる場所がある。ここでの攻略法は意外と単純で、スタートしたら走りながら雲に向かい、ていれば向こう側に渡れる。

① 0:02:12 ② 0:02:78 ③ 0:02:78



スタート直後の連続雲越えは慎重に

そのままの勢いで手前から3つめの雲にジャンプ。あとはボタンの右を押しつづけなしにしていれば向こう側に渡れる。



◆テイルスやナックルズなら、空を飛べはいいので何の苦労もない。離地した先にいるワムにだけ気をつけよう。

◆下に落ちるとダウンなので、思い切ってジャンプ。手前から3つの雲めがけて飛んだら、右を押しつづけなしに。

B ボヤボヤしていると浮島につぶされる！

このポイントでは大きめの浮島が上下に動いている。ここで、浮島を通り過ぎるとさくにモタモタしていると、そのまま押しつぶされてしまうのだ。リングの有無に関係なく、即ダウンなので注意しよう。



⑤ 0:37:30

D トゲとレオンの連携が待つACT内の最大の難関

ここでは上下に動くトゲ床と、レオンが非常にやっかい。トゲ床をよけて向こう側に渡ろうとすると、その先でレオンが待ちかまえているのだ。レオンは攻撃の間合いが広いので、向こう側を向いているスキに接近しよう。



⑦ 0:42:27

C テイルスとナックルズなら大幅なショートカットが可能

ここにはテイルスとナックルズ専用のショートカットが存在する。まずBの箇所から下の雲に降りて、左右に動いている浮島に乗る。そして、右にある足場の下を飛んでいくと、流砂の先に足場となる浮島があるぞ。



⑥ 0:28:00

E 無敵アイテムを取る前にステインガーを始末せよ

このポイントでたとえ無敵アイテムを取つても、無敵状態になるまでは若干のタイムラグがあるので、このときにステインガーの攻撃を受けやすい。先にステインガーを倒してから無敵アイテムを取ろう。



⑧ 1:55:57

S 回転移動足場を伝つてスペシャルステージ検索

ここでのスペシャルステージは、回転移動足場を通っていくことになる。後半にはステインガーが待ちかまえるが、焦つて渡ろうとせずに、ステインガーを始末してから先に進もう。



SP①

→まずはEのポイントからスピニングで上へ向かい、スペシャルバネをめざそう。途中のステインガーに注意。



SP②

→回転移動足場が3つ連続で並んでいる。ここには注意すべき敵はないので、ゆっくり確実に移動しよう。



SP③

→スペシャルバネのすぐ近くにステインガーが出現。回転移動足場の上ならジャンプで攻撃をかわすこと。

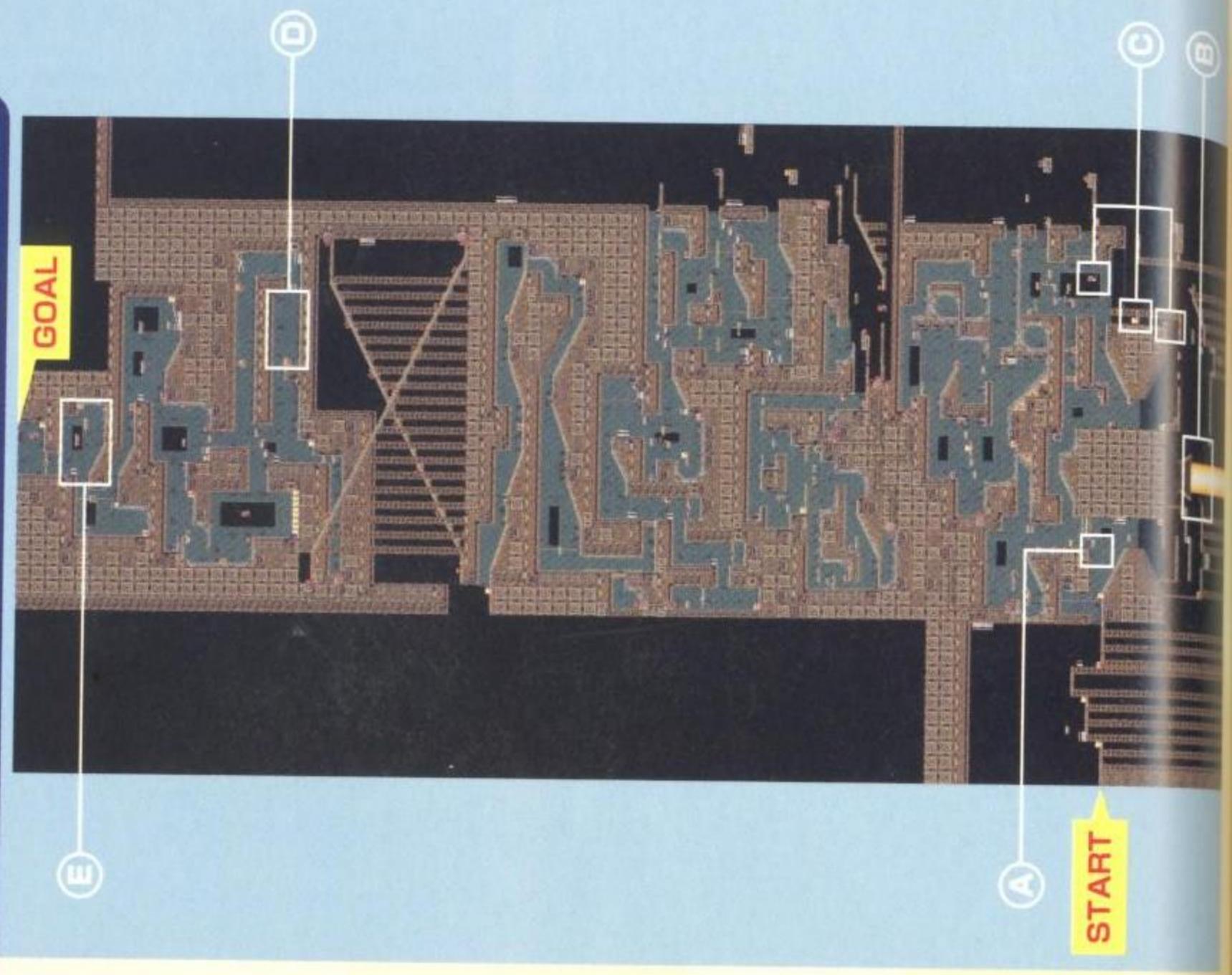
ZONE 6 ACT 1

●キャラクター別
攻略難易度



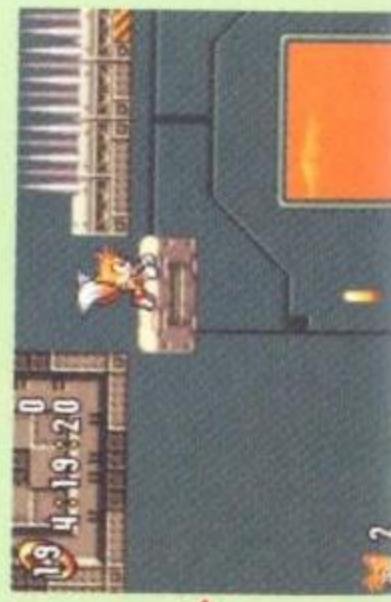
一定時間内に
チェックポイント
通過をめざせ！

宇宙に向けて発射したロケット
内を突き進むACT。5分以内
に各チェックポイントを通過し
なければ、ロケットの切り離し
によってダウンしてしまうぞ。



A 序盤にあるテイルス専用のショートカット

坂道を下り始めたあたりからテ
イルスで空を飛ぶと、上に落下浮
島があるので、これをすり抜けて
上へ向かおう。すると、ほかのP
ezひ試してみよう。

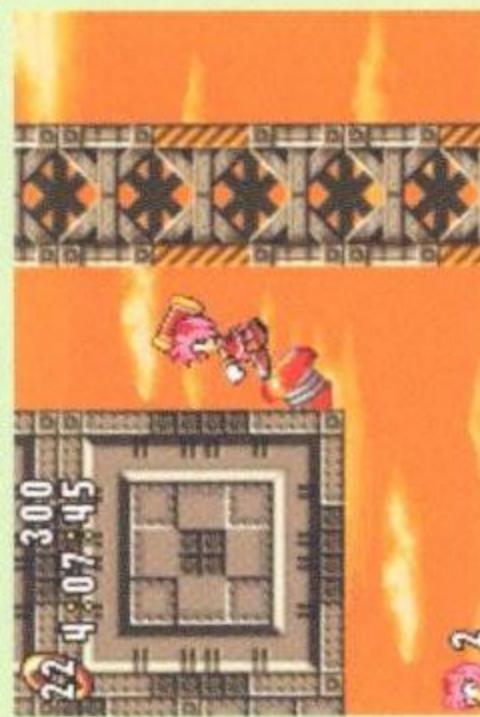


↑ 大幅なショートカット成功！ 憲地するとき
は、右上に見えるトゲに気をつけよう。

このあたりから空を飛ぶと落下浮島が見える。
落下浮島は下からすり抜けができるぞ。

C テイルスとエミーだけの 簡単ショートカット

このポイントには、テイルスとエミー用のショートカットがある。上のマップの、Cの位置のスプリングをエミーのハンマーで叩けば大幅に近道できるぞ。テイルスならば、ここから飛んでいくだけOKだ。



D ロケット最下部での移動には細心の注意を！

このロケット最下部では、下に落ちると即ダッシュでは向こう側に届かない場合が多い。壁につながるので、細心の注意を払って移動したい。特にひねりジャンプ台は、普通のダッシュでは加速が足りない。ジャンプしても向こう側の足場に届かず、落下してダウンしてしまう。



↑通常のダッシュでは加速が足りない。ジャンプしても向こう側の足場に届かず、落下してダウンしてしまう。

↑確実にこのポイントを渡るには、左の壁についているスプリングに触れ、そのままダッシュし続けるだけでいい。

D 突然の重力変動に惑わされるな

チェックポイントを3つ通過し、井に向かって「落ちる」ようになるのだ。ところどころに重力が戻る場所があるので、プレイ中に混ざり、地面ではなく天井に落ちてしまう。



↑歩いていると重力が変わり、天井を歩くことに。何の前触れもないでの落ち着いていこう。

↑重力が変わると、操作方法が変化するわけではないので落ち着いていこう。

E 壁に触れる瞬間を狙ってジャンプ！

このACTの最難関。ダッシュユーパネルに触れたら、ボタンをニュートラルに戻す。そして、右の壁を登り始める直前に、ボタンの行で突破できるので簡単だ。

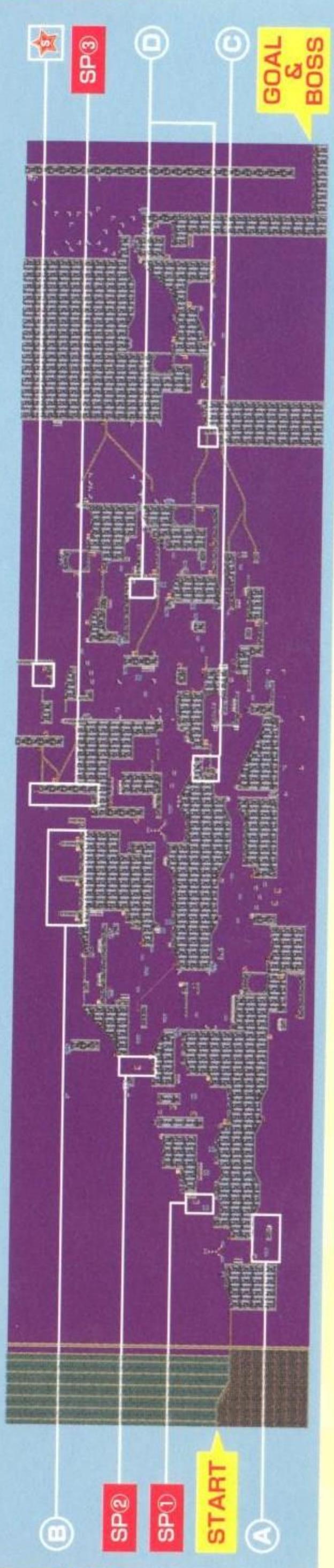


↑ダッシュユーパネルに触って加速したら、右の壁に触れる寸前でジャンプ。タイミングが勝負。

↑テイルスとナックルズなら、坂の上から空を飛んで、浮島に乗り移るだけで大丈夫。

ZONE 6 ACT 2

●キャラクター別
攻略難易度



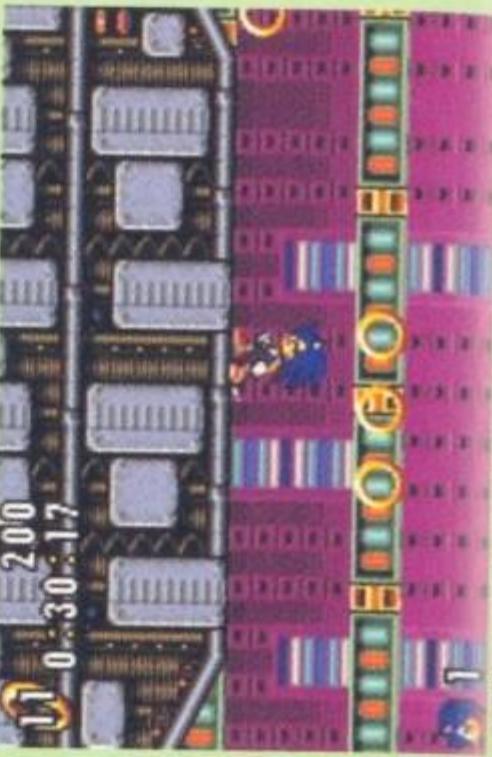
トラップと敵の猛攻が待つ 最後の難関ZONE

最後のACTだけあって、トラップや敵の攻撃が非常に厳しくなっている。ダメージを受ければ、すぐにリングを1個以上回収すること。



A 序盤は難易度が低めの最下段ルートを進もう

スタート付近には、敵とトラップが数多く配置されている上段ルートと、重力変動で天井を歩いていく下段ルートがある。ここで



は、比較的難易度の低い下段ルートがオススメ。回転浮島から下に降りるとき、右側の壁に触れながら落ちるようにならう。

↑下段ルートは重力が運動し、天井を移動することができる。
敵がないうえトラップも少ないのが特徴だぞ。

B 敵とトゲを避けけるには微妙なコントロールが必要

スプリンタで高い壁を越えていくのだが、壁の頂点にはトゲがあり、すぐ側にはミラーが飛んでいる。トゲとミラーに当たらないよう、間をすり抜けるようにジャンプし、軌道を修正しながら移動すること。



C 壁された1upを確実にゲットせよ！

ちょっと見落としてしまったのが、このポイントの下には1upが置かれている。この先はさらに難易度が上がるうえに、FINAL ZONEも控えている。貴重な1upなので確実に入手しておこう。



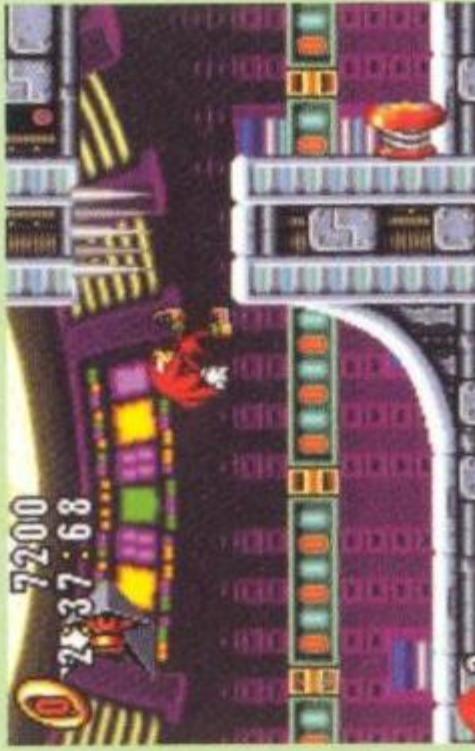
D 一度落ちたら戻れないスペシャルステージへの道

ここでのスペシャルステージ攻略は、P4~85を確認しよう。

このスペシャルステージでは、スプリングを使って最上段ルートへと移り、下に落ちないように移動しなければならない。一度下に落ちたら、空を飛べるテイルスでも戻ることはできなくなってしまうぞ。



はほとんど不可能なので、ダッシュスピードを抑えめにして走つていこう。ゆっくりいけば、障害物を回避しやすくなるぞ。



E ダッシュスピードを抑えて障害物を回避！

このポイントをダッシュで駆け抜けようとすると、その先にはうまい具合に敵やトゲが待ちかまえている。これを目で見てからよけるの



この板はスピンドッシュで駆け上がる。しかし、あまり高く飛びすぎると、その先ではオクトが待ちかまえている。スピードがついていると避けにくくいぞ。

タイムアタックQ&A

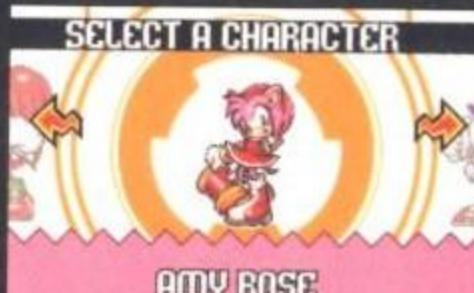
初級者編
基礎知識解説中級者編 P.86
上級者編 P.100

Q

タイムアタックモードってどんなモード？

A

タイムアタックモードは、各ACTを普通にクリアするだけでなく、その最速クリアタイムを競ったり、その記録を見ることができるモード。挑戦するACTにはメインゲームで難易度「ふつう」のときと同じ敵が配置されていて、ACT2を選んだ場合にはボス戦も含まれてくるぞ。



↑4人の中からキャラクターを選んで挑戦することができる。

↓ACTの途中でダウンするとこの画面へ。記録は残らない。

▶もういちどする
キャラをかえる
ACTをかえる
やめる

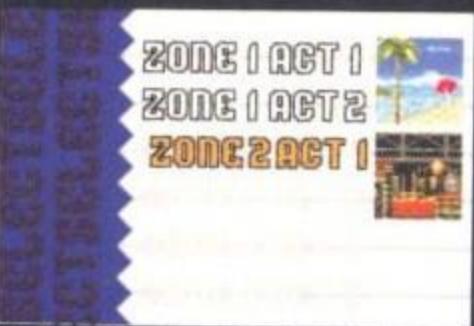


Q

選べるACTは全部でどれくらいある？

A

選べるACTはFINAL ZONEとEXTRA ZONEを除いた、ZONE1～6のACT1と2。つまり合計12ACTを選んで遊ぶことができる。しかし、操作するプレイヤーキャラがメインゲームでクリアしていないACTは、メインゲームと同様に選ぶことはできない。



↑そのプレイヤーキャラがクリアしていないACTは選ぶことができない。

↓最終的にはZONE6のACT2まで選んで遊べるようになるぞ。

ZONE3 ACT 2
ZONE4 ACT 1
ZONE4 ACT 2
ZONE5 ACT 1
ZONE5 ACT 2
ZONE6 ACT 1
ZONE6 ACT 2

Q

どこからどこまでの
タイムを競うの？

A

選んだACTのスタートから、クリアするまでのタイムを競うことになる。クリア条件はメインゲームと同じで、ACT1はクリアパネル地点の通過。ACT2はボスを倒し出現したカプセルを破壊するまで。つまりACT2には、ボス攻略にかかる時間も含まれるのである。



→ボスを短時間で倒せるキャラがACT2ではがぜん有利になってくる。



↑クリアパネルは、その上空を通過した場合でもクリアとみなされる。



↑カプセルは上部分のスイッチを押すまでクリアとみなされない。

Q

記録はどうやって
残していくの？

A

タイムアタックモードでプレイして残された記録は、同モード内の「きろく」で見ることができる。記録は各ACTのプレイヤーキャラごとに残されていて、上位3つまでタイムが保存されているぞ。また、記録は更新するたびに新しいものへと書き換えられていく。



→新記録を出すとクリア時に「NEW RECORD!!」と表示される。

ZONE 1 ACT 1		
SONIC BEST3		
1	0:40:28	
2	2:29:27	
3	9:59:99	

↑チャレンジできる全12ACT分の記録が保存していく。

ZONE 1 ACT 1		
TAILS BEST3		
1	0:48:38	
2	0:48:72	
3	0:56:83	

↑各プレイヤーキャラの記録は別々に保存され、見ることができるぞ。

BOSS

ボス攻略

ZONE1 BOSS

ZONE2 BOSS

ZONE3 BOSS

ZONE4 BOSS

ZONE5 BOSS

ZONE6 BOSS

FINAL ZONE BOSS

EXTRA ZONE BOSS

**ZONE
1****ACT
2****BOSS**

EGG HAMMER TANK

エッグ ハンマー タンク

●キャラクター別● 攻略難易度

迫り来るハンマーをくぐって
必殺の一撃を叩きこめ!

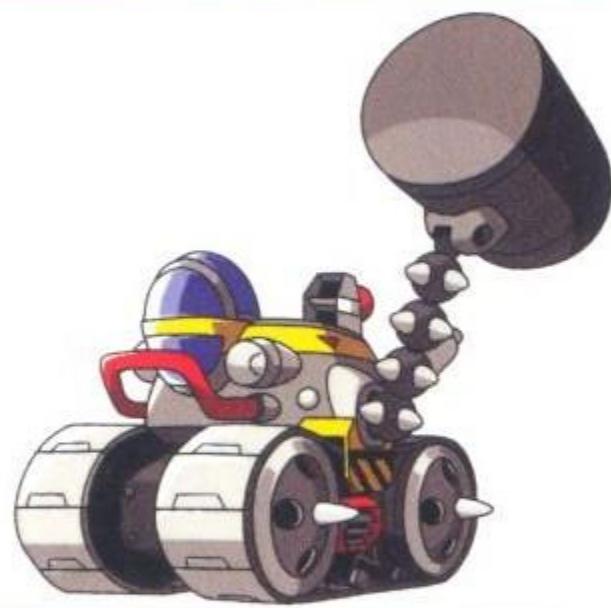
重装甲のタンクに巨大なハンマーを取り付けた兵器。ゆっくり前進しながら、画面いっぱいにハンマーを振り回してくる。さらに、残り耐久値が1になると、ハンマーと本体を交互に打ちつける「パニックアタック」を使ってくる。ハンマーはジャンプではさけられないので、中をくぐろう。ちなみに、タンク本体とハンマー以外には当たり判定はないぞ。



たとえ空を飛んでもハンマーは届く。素直に地上戦に徹した方がいい。



↑ハンマーと本体をつなぐ棒の部分には当たり判定はない。気にせずくぐろう。

**耐久値**難易度
「ふつう」
の場合**8**難易度
「やさしい」
の場合**6****攻撃バリエーション****ハンマープレス**

ハンマーを前後に打ちつける攻撃。攻撃範囲は広いがスピードは遅いので、よけるのにそれほど苦労はしないはず。ハンマーが反対側にいったスキに接近しよう。

パニックアタック

耐久値が残り1になると、今度は打ち下ろしたハンマーを支点にして、本体も打ちつけてくるようになる。本体への攻撃には、ジャンプアタックなどで反撃しよう。

**攻略
POINT!**

ハンマーの間合いを見きわめてアタックを

ハンマーをくぐってボス本体を飛び越えるとき、ついでにジャンプアタック、もしくは空中回転ハンマーでダメージを与えよう。小さくジャンプすれば、2回はダメージを与えられる。



↑タンクの前面に当たるよう、ジャンプすれば、連続でヒットする。ジ



ZONE
2ACT
2

BOSS

EGG PRESS

エッグ プレス

●キャラクター別● 攻略難易度



ボスの攻撃間隔を見切って
プレス攻撃を避けろ!

ホッピングで軽快に跳ね回る小型兵器。一定のタイミングで飛び跳ねながら、プレイヤーキャラを踏みつけてくるという単純な攻撃しか持たない。ボスが着地するタイミングに合わせて接近し、下から突き上げるようにジャンプアタックをくり出そう。ナックルズなら、画面の端から端まで滑空飛行をしていくだけで倒せてしまうぞ。



↑ボスに密着して、突き上げるようにジャンプ。少ないスキで攻撃できるぞ。



↑ナックルズの場合は、ボスが着地するタイミングに合わせて滑空飛行だ。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

8

難易度
「やさしい」
の場合

6

攻撃バリエーション



ホッピングプレス



アースクウェイク

ソニックたちに向かって、ジャンプしながら踏みつけてくる。着地するまでのスピードはそれほど速くないので、どこに落下するかを予測して接近し、攻撃を加えよう。

画面外まで大ジャンプし踏みつけてくる大技。着地したときに地面を大きく揺らす。直接当たらなくても地面にいるだけで地震によるダメージを受けてしまうぞ。

攻略
POINT!

アースクウェイクを
うまくかわすには

アースクウェイクは画面外までジャンプするため、よけるのが難しい。画面外までジャンプするのを見たら、スピニ状態で待とう。落ちてきたらすかさず飛び出してジャンプすればいい。



エミーはステップ移動で急発進できるので、避けるのは簡単だ。



**ZONE
3****ACT
2****BOSS**

EGG BALL

エッグ ボール

●キャラクター別● 攻略難易度**最下段でしゃがみつつ
攻撃のチャンスを待て**

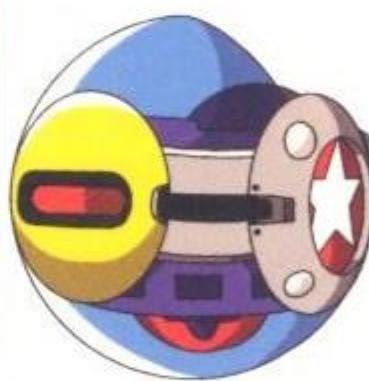
高速で移動しながら、ダミーボールと同時に体当たりをしてくる機動兵器。本体とダミーボールがそれぞれパイプの中からあらわれ、反対側のパイプへと消えていく。下段中央でしゃがみながら待ち、本体が近くを通ったら攻撃するのが各プレイヤーキャラ共通の攻略法だ。ちなみに、ダメージを与えるごとに、ボスの動きは少しずつ早くなっていくので要注意。



↑ボスが近くを通るまで、この中央でじっと待つ。無理はミスをまねくぞ。



↑本体がパイプに入っても、各キャラの特殊攻撃でダメージを与えられる。

**耐久値**難易度
「ふつう」
の場合**8**難易度
「やさしい」
の場合**6****攻撃バリエーション****攻略
POINT!**

**攻撃範囲の広いエミーなら
ハンマーで圧勝できる！**

エミーのハンマーは攻撃範囲が広く、下から上に移動していく本体にも当たりやすい。また、スピードが遅いうちなら、パイプに入り始めたボスに2回連続でダメージを与えられるのだ。



↑ジャンプアタックが届かない位置
の本体も、エミーならば楽々攻撃。



↑ハンマーの連打で、パイプに入ったボ
スにも連続でダメージを与えられる。

ZONE
4ACT
2

BOSS

EGG SPIDER

エッグ スパイダー

●キャラクター別● 攻略難易度



ボスに攻撃を加えながらも
こまめな息継ぎを心がけよう

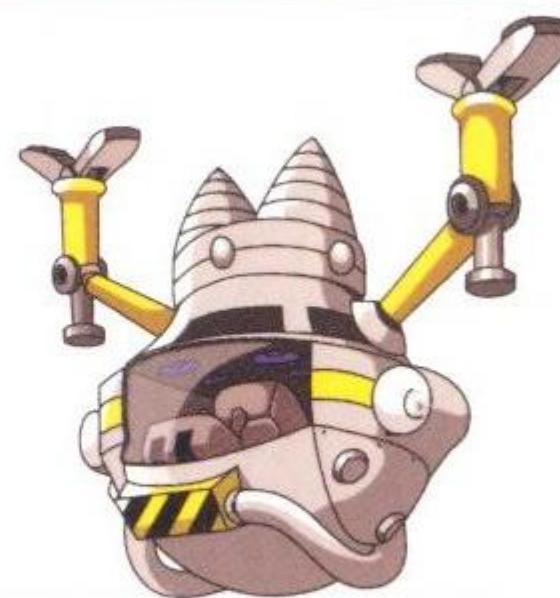
天井に張りつきながら左右に移動し、氷塊を落としてくるクモ型兵器。そのままジャンプしても届かないで、ボスが落としてくる氷塊の上に飛び乗り、そこからさらにジャンプして攻撃する。ここではボスへの攻撃よりも、まず酸素補給を優先しよう。氷塊を落としてきたら、2回に1回は酸素補給のために水上に顔を出しておかないと窒息してしまうぞ。



↑攻撃よりも、息継ぎを優先。酸素を補給してから攻撃に移ることを心がけよう。



↑どれだけリングを持っていても、酸素がなくなったら即ダウンになる。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

8

難易度
「やさしい」
の場合

6

攻撃バリエーション

ドリルアタック



天井にドリルで衝撃を与える、氷塊を降らせる技。この技自体に攻撃判定はない。画面端で待っていると、氷塊を避け損なうことがあるので、中央で待つといいだろう。

攻略
POINT!

キャラクター固有の能力を
活かせば、戦いはさらにラクに

ティルスはシッポがボスに当たるよう飛行、ナックルズは水上で左右に滑空を繰り返すことでラクに倒せる。エミーは氷塊に乗らなくても、ジャンプ頂点でのハンマー攻撃がヒットするぞ。



◆ティルスならば、ボスの下で飛んでいるだけで倒せてしまうぞ。



◆ソニックには特別な攻略法はない。



ZONE
5ACT
2

BOSS

MECHANICAL KNACKLES

メカ ナックルズ

●キャラクター別● 攻略難易度



ミサイルの猛攻をしのいで
すぐさま反撃に移ろう！

このZONEのボスは、ナックルズの偽物・メカナックルズ。初めはナックルズと同じ技（滑空やスピンドッシュなど）で攻撃してくる。しかし、耐久値が4以下になると、ロボット姿になって襲ってくる。すると、これまでの攻撃に加えて、口からミサイルを撃ち出してくるのだ。

攻略
POINT!

落ちる瞬間を狙え
滑空飛行から

メカナックルズは多彩な攻撃を仕掛けてくる手強いボスだが、スキだらけになる瞬間がある。それは滑空飛行から降りてくるときだ。その瞬間を待って、タイミングよく攻撃をヒットさせよう。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

8

難易度
「やさしい」
の場合

6

攻撃バリエーション

パンチ攻撃



密着するほどメカナックルズに近づくと、パンチ攻撃をくり出してくれる。こちらの特殊攻撃はしゃがんでかわされてしまうので、接近しての叩き合いは避けた方がいい。

スピンドッシュ



その場で加速して突っこんでくる。それなりにスピードも速いが、くる瞬間さえわかれば特殊攻撃で迎撃できる。つまり、敵のスピンドッシュは攻撃のチャンスでもある。

滑空飛行



空中をゆっくり下降しながら飛行する。同じナックルズ同士で滑空飛行しても、必ず打ち負かしてしまう。ボスが滑空を解除して落ちてくる瞬間に攻撃を仕掛けよう。

口からミサイル



自動追尾機能を持つ巨大なミサイル。飛んでくるところをただジャンプしても当たってしまうので、目の前まで引きつけてからジャンプしなければならない。



ZONE
6ACT
2

BOSS

EGG SNAKE

エッグ スネーク

●キャラクター別● 攻略難易度



ジャンプで床をたわませて
ボスの弱点をさらけ出せ！

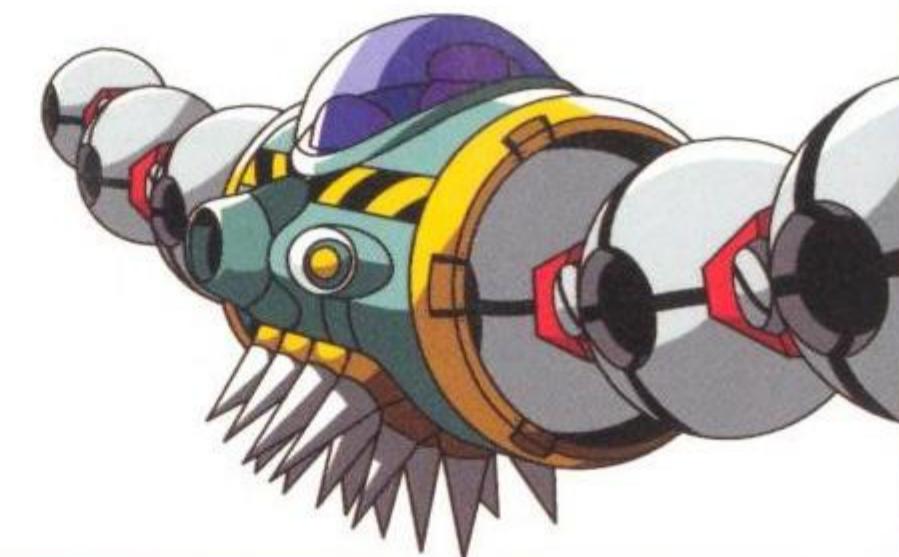
プレイヤーキャラの足場を覆う球形の兵器で、左右に素早く移動しながら足下をすくってくる。このままの状態では弱点が隠れており、ダメージを与えるのが難しい。しかし、ボスが接近してきたら、画面中央付近で大きくジャンプして足場を踏みつけると、一定時間だけ弱点が上側にあらわれる。再び弱点が隠れてしまう前に、素早くダメージを与えるようにしよう。



↑画面端でジャンプしても、ボスをひっくり返せない。狙うは画面中央部だ。



↑超スピードで移動を始めたら画面端へ。画面中央にいるよりはよけやすい。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

8

難易度
「やさしい」
の場合

6

攻撃バリエーション



エナジーボール

3連発で放ってくる弾。飛んでくるスピードは遅いが、そのぶん避けるタイミングが難しい。エナジーボールを撃ってきたら、攻撃よりも回避に専念しよう。



体当たり

弱点であるコクピットを下側に隠し、トゲで武装した底面を上にして体当たりを仕掛けてくる。ある程度ダメージを与えると、スピードを上げて体当たりしてくるぞ。

攻略
POINT!飛行能力を使って
攻撃をかわそう

ボスが超スピードで移動し始めたら、ジャンプでかわすのは非常に困難。しかし、テイルスラッシュやナックルズなら、空を飛んだり壁に張り付くことで、これをやり過ごすことができるのだ。



↑空中や壁に逃れている間も、エナジーボールには注意しよう。



FINAL ZONE

First BOSS

EGG MOBILE-H

エッグモービル・ハンマーボール仕様

●キャラクター別● 攻略難易度



鉄球は画面端の足場に立ち
ギリギリまで引きつけてかわす

空中から巨大な鉄球で攻撃してくる機動兵器。ソニックは画面左右の足場で待ち、鉄球が当たりそうになったらボスに向かって回転アタックをすれば、鉄球をかわしつつダメージを与えられる。ティルスはボスの下でシッポが当たるように飛行、ナックルズは画面左右を滑空で行き来すればいい。エミーのハンマーは、下からのジャンプでも充分届くぞ。

FINAL ZONE

Second BOSS

EGG MOBILE-D

エッグモービル・ドリルマシン仕様

●キャラクター別● 攻略難易度



体あたりをかわしさまに
カウンターでダメージを与えよう

前面の巨大なドリルを武器に、ひたすらに突っこんでくるタンク。ごつい見た目に反して、ゲーム中最弱のボスだ。ただ画面内を行き来するだけなので、向かってきたら敵の上に落ちるようにジャンプアタックしてかわす。基本的にはZONE1のエッグハンマータンクと同じ方法で倒せるぞ。最後のドリルアタックにだけ注意しよう。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

4

難易度
「やさしい」
の場合

4

攻撃バリエーション

巨大鉄球



本体を支点にして、振り子の鉄球で襲ってくる。避けるときは画面下の中央部で、縄跳びの要領でかわせば簡単だ。鉄球の動きをよく見よう。

EGG MOBILE-D

エッグモービル・ドリルマシン仕様

13 1000
0:37:93



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

4

難易度
「やさしい」
の場合

4

攻撃バリエーション

ドリルアタック



耐久値が残り1になると、最後の手段でドリルを飛ばして攻撃てくる。スピードが遅いので、ジャンプすれば簡単に避けができるぞ。

●キャラクター別● 攻略難易度



じっと攻撃に耐えながら
反撃のチャンスを待て！

4種類の武器を搭載したDr.エッグマンの最終兵器。普段は弱点を隠しているため、ダメージを与えられない。まずは、ボスの姿がかろうじて見えるくらい離れて、しゃがみながら待つ。ボスがジャイアントアームを使ったら、素早くよけて接近し、弱点を隠す前にダメージを与える。サイクロンアタックを仕掛けたら、よけざまに1発ダメージを与えよう。



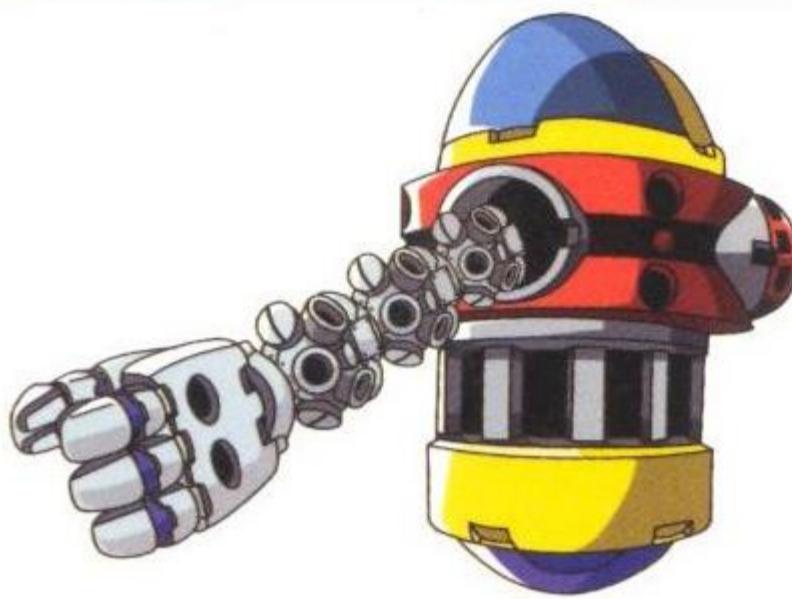
画面端でしゃがみながら待ち、ボスにスキができるのをじっと待とう。

ミニコラム EGG X を倒しても 真のエンディングは訪れない！

じつは、EGG Xを倒しただけでは、世界に平和は訪れない。エンディングの後にDr.エッグマンがあらわれ、「すべてのカオスエメラルドをそろえろ」というメッセージを残す。そう、真の戦いは今始まったばかりなのだ！



すべてのカオスエメラルドをそろえろ。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

8

難易度
「やさしい」
の場合

6

攻撃バリエーション

プラズマビーム

2000
1:20:12



回転している砲塔が横を向いているときは、プラズマビームが発射される。これを見てからかわすのは非常に難しいが、じつはしゃがんでいるだけで当たらないのだ。

鉄球ミサイル

2000
1:13:72



砲塔が斜め上を向いているときは、この鉄球ミサイルが発射される。スピードが緩い弾と速い球の2種類があるが、離れて戦っていればよけるのは難しくないだろう。

ジャイアントアーム

2000
1:17:62



プレイヤーキャラに狙いを付け、猛スピードで腕を伸ばす。捕まるところを最大20個放出されてしまう。画面端で待って、アームが撃ち出されたらジャンプだ。

サイクロンアタック

2000
1:06:52



弱点をむき出しにして突進してくる。それほどスピードは速くないので、ZONE1のエッグハンマーと同じように、ジャンプでよけながらダメージを与えよう。



EXTRA ZONE

True BOSS

SUPER EGG ROBOT

スーパーエッグロボ

●キャラクター別● 攻略難易度



ついに最後の戦い!! 月面での死闘に勝ち残れ

すべての条件を満たして、ソニックでEXTRA ZONEに向かうと、月面での最後の戦いが始まる。スーパーソニックとなったソニックは無敵だが、その力を発揮するには大量のリングを消費する。よって、リングの補充をしながら戦うことになるぞ。ボスの弱点は頭なので、アイビームの爆風をジャンプでかわし、両腕を下げたところを狙って攻撃しよう。



→攻撃を受けてもダメージは受けない。が、ダメージ状態でわずかな硬直時間が発生する。

攻略 POINT!

リング補充を優先
ダメージを与えるより

この戦いではリング稼ぎが重要になる。というのも、リングが切れた元のソニックに戻ってしまうからだ。リングがある限りは無敵なので、パクミサイルを逃がさないようにして戦おう。



→ダメージは受けないが、リングが切れたらアウトなのだ。



耐久値

難易度
「ふつう」
の場合

8

難易度
「やさしい」
の場合

6

攻撃バリエーション



メテオアタック



アイビーム



パクミサイル

巨大な腕で月面を叩き、その衝撃で岩を跳ね飛ばす攻撃。飛んでくる岩はスーパーソニックの攻撃で破壊できるので、あまり気にする必要はないだろう。

目から放つ非常に強力なビーム砲。当たると画面端まで跳ね飛ばされる。また、爆風にも当たり判定があるので、ビームが地面に当たったら、大きくジャンプして避けよう。

捕獲を目的としたミサイル。捕まると数秒間身動きがとれなくなる。捕まる前に破壊すると中からリングがあらわれるので、見かけたら最優先で攻撃しよう。

ミニコラム ついに迎える真の結末

見事Dr.エッグマンを打ち破ったソニックは、最後の力を振り絞って帰っていく。大切な仲間たちが待つ地球へと……。



CHAOS EMERALD

スペシャルステージ攻略

スペシャルステージ攻略にのぞむ前に知っておこう!

スペシャルステージ攻略ページの見方について

ZONE1 ACT1 カオスエメラルド①

ZONE2 ACT2 カオスエメラルド②

ZONE3 ACT1 カオスエメラルド③

ZONE4 ACT1 カオスエメラルド④

ZONE4 ACT2 カオスエメラルド⑤

ZONE5 ACT2 カオスエメラルド⑥

ZONE6 ACT2 カオスエメラルド⑦

COLUMN タイムアタックQ&A
コラム 中級者編「テクニックを伝授」

ゲームの内容

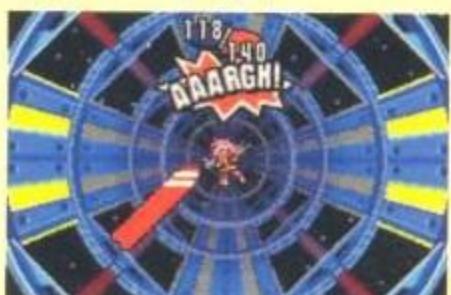
スペシャルステージにはZONE1~6に7つ存在するスペシャルバネを使って行くことができる。このステージは3Dで構成されていて、エアボードで落下していくプレイヤーキャラを操作しながら、点在するリングを集めることができが目的になる。そして決められたノルマ以上のリングを回収すると、カオスエメラルドを手に入れることができるのだ。



↑スペシャルバネにはどのキャラでも行くことができる。



↑ステージの前半ノルマをクリアすると後半に突入する。



↑リングが足りない場合、カオスエメラルドはもらえない。

↑各ステージに1個ずつあるカオスエメラルドを集めよう。

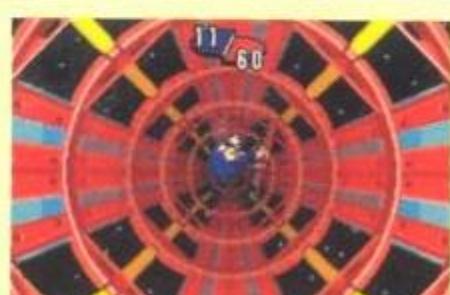
操作方法

ステージ内のキャラ操作は特殊なものになる。ちなみにプレイヤーキャラによる違いはなく、同じ操作でチャレンジできるぞ。

START ボタン	ポーズ機能
ボタン	プレイヤーキャラの移動
ボタン	スピードアップ
ボタン	トリック

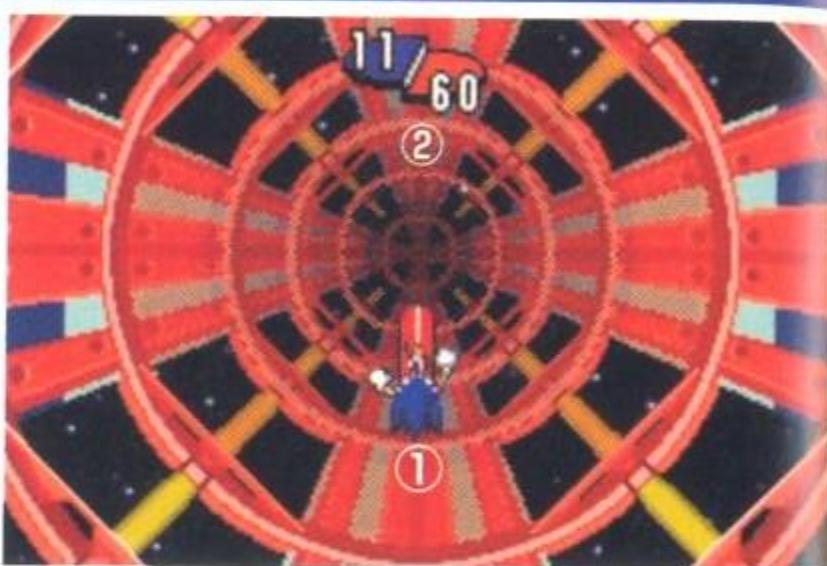


↑スピードアップはキャラの当たり判定を小さくできる。



↑トリック中は、リングを多く取ることができます。

画面の見方



①プレイヤーキャラクター

プレイヤーキャラの当たり判定は、スピードアップやトリックを使うことで変化する。

②リング獲得数/規定リング数

左に現在のリング獲得数、右にクリアノルマとなる規定リング数が表示される。



ACTクリアまで 気を抜くな!

スペシャルステージで見事カオスエメラルドを入手したら、元いたACTにもどされたあと、必ずそのACTをクリアすること! オートセーブはACTをクリアするまで行われないので、まだ油断してはいけないぞ。



カオスエメラルドを 7つすべて集めると…

すべてのプレイヤーキャラでエンディングを見て、7つあるカオスエメラルドを全部集めよう。その後ソニックでFINAL ZONEをクリアすると、EXTRA ZONEへ挑戦できるようになっているぞ。



↑EXTRA ZONEではソニックがスーパーソニックになって戦うぞ!



獲得リングノルマ

ステージ前半と後半、それぞれのクリアに必要な規定リング数を表示。

対応ACT名

そのスペシャルステージへ行くための、スペシャルルバネのあるACT名。

ステージ概要

各スペシャルステージを前半と後半に分け、ステージの特徴や心構えを解説。

2Dマップ

エアボードで落下していくスペシャルステージの要所を、輪切りにして2Dで紹介。

ポイント攻略

2Dマップ上に記されたアルファベットに対応し、要所を詳しく攻略している。



※2Dマップに関する注意点

本書の2Dマップはリング完全回収の解答として作られているため、ボビンに乗ることで入手できるリングについては割愛しています。また、要所で登場するリングは1枚目の位置だけを明記し、以降のリングの流れは矢印で表されています。

マーク説明

ステージ内に登場するアイテムなど、2Dマップ内に記されたマークの説明。

スペシャルステージに出現するアイテムなど

スペシャルステージ内に現れるアイテムを、本書では7つに分類し紹介していく。規定リング数をクリアするために重要になってくる「ボビン」は、そのタイプが大きく3つに分かれていることに注目してほしい。



ボビン(上)

触ると手前側へ高速で跳ね飛ばされ、一時的にコースを逆走してもどることができる。



リング

スペシャルステージをクリアするために必要。規定リング数を目標に集めていくことになる。



トリックポイント

ここを通る瞬間にトリックを決めると、リング+12個を獲得することができる。



ボビン(下)

触ると奥へ高速で跳ね飛ばされる。スピードが落ちると操作できるようになる。



障害物

触るとリング-10個のほか、しばらく半透明になりリングが取れなくなってしまう。



チャオ

各ステージに必ず1体登場し、これを取るとコンティニューが1回分加算される。



ボビン(斜め下)

触ると斜め奥方向へ高速で跳ね飛ばされる。スピードが落ちると操作可能になる。

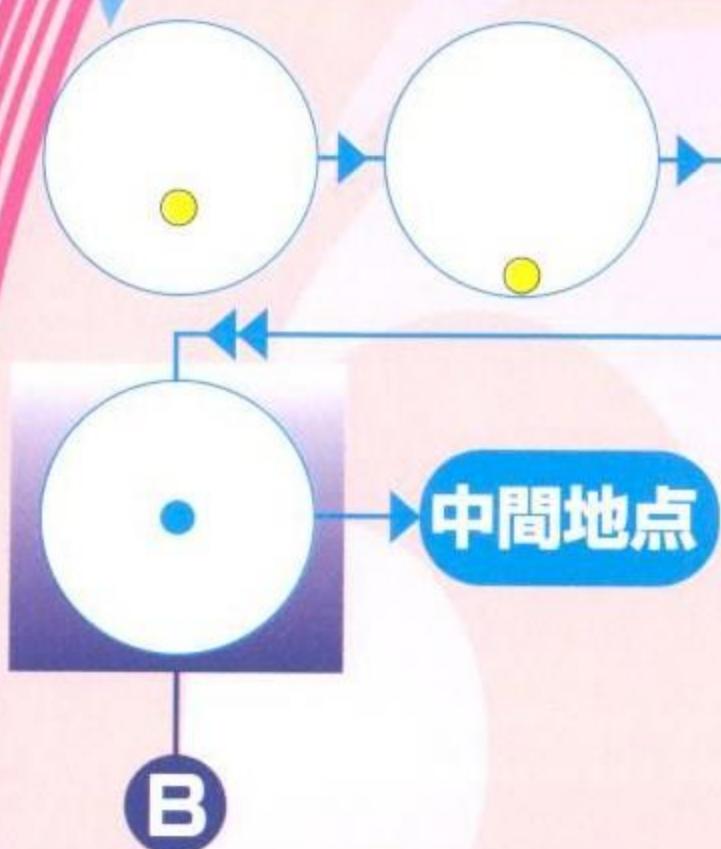




前半START



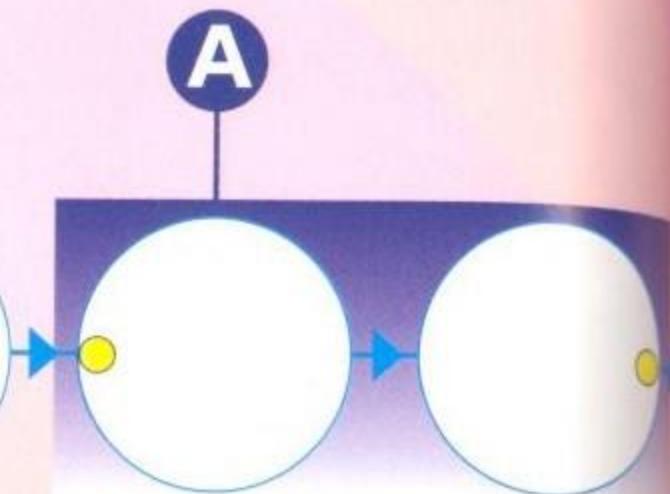
前半はスペシャルステージの基本操作を学ぶのにちょうどいい。障害物は登場しないので、ここではトリックを使ったリングの獲得方法を覚えよう。



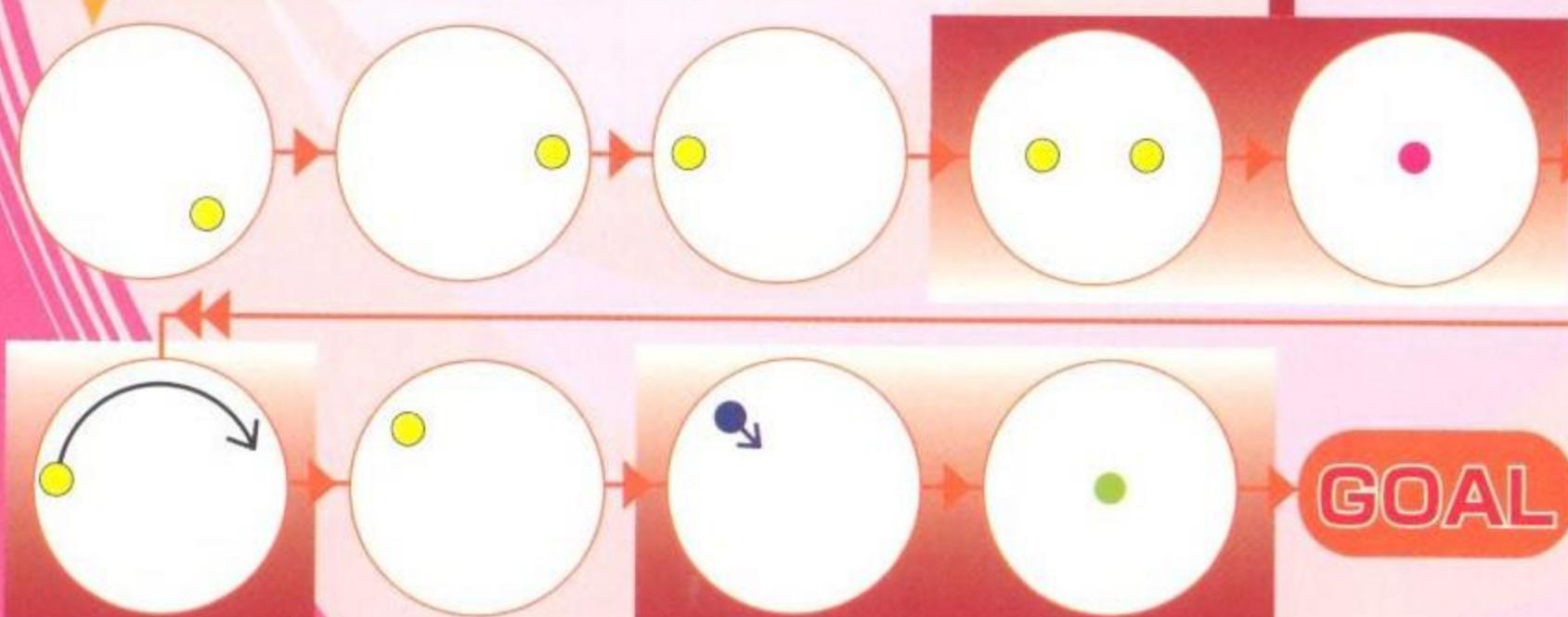
後半START



後半にはボビンが初登場。ボビンのルート上にはリングのある確率が高く、ボビンからボビンへ繋がる機会も多い。連続ボビンには最初から乗っていこう。



左右に分かれたリングは、まず片方のリングを入手。すぐに中央へ移動し、スピードアップしてその先のボビン(上)に乗ろう。コースをもどつて、もう片方のリングも取れるぞ。



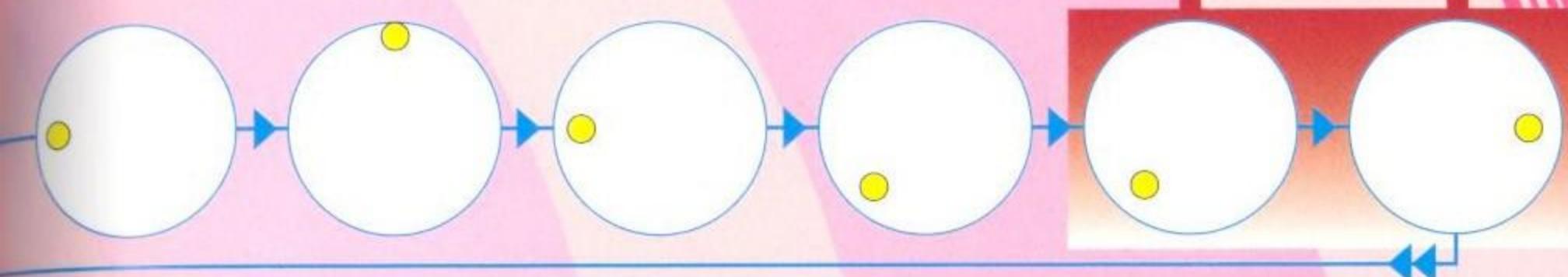
このタイプは、リングの入手音を確認しながらリズムよく直線的に移動して取ろう。

ここもボビン(斜め下)から、ボビン(下)へと繋がっていく。このルートに乗れば、さらにリングを追加入手できる。

半獲得リングノルマ **60** 個
半獲得リングノルマ **120** 個



このリング集団は中央から少しだけ外へ寄せた程度で取れる。確実に入手しておこう。



A トリックで広範囲をカバー

広めのリング集団は、ただ移動してその座標を通過するより、トリックを使った方がより多くのリングを獲得できる。



B トリックポイント初登場!

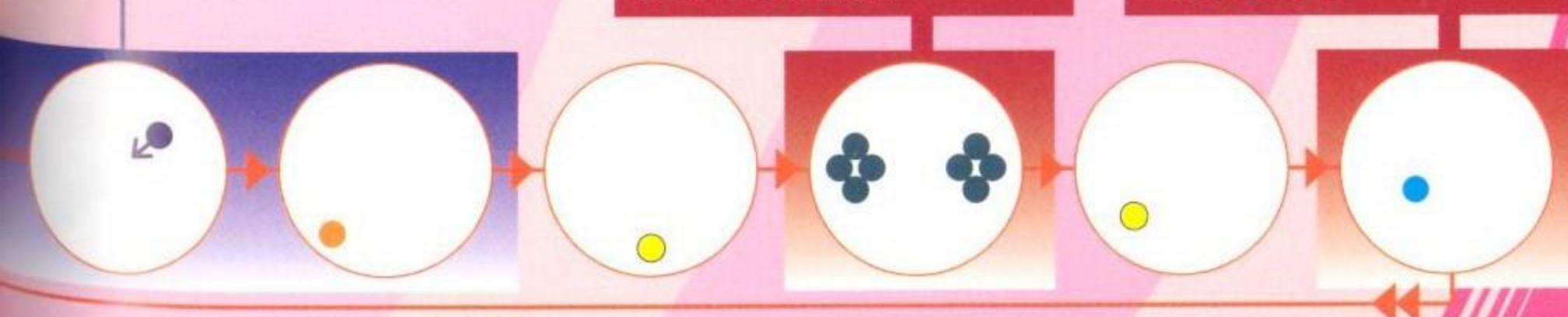
トリックポイントでは、重なると思った瞬間にトリックを使おう。全ステージに登場するのでタイミングをよく覚えておくこと。



C

障害物が初登場。接触するとリングが10個減るので、絶対触らないように注意。

このトリックポイントだけ微妙に中央からずれているので気を付けること。



C 連続ボピンで高速移動!

ボピン(斜め下)に乗って、途中にあるリングと最後にあるチャオをゲットしよう。誤ってボピンの端に乗ったりすると、コースが変化してリングが入手できないこともあるぞ。

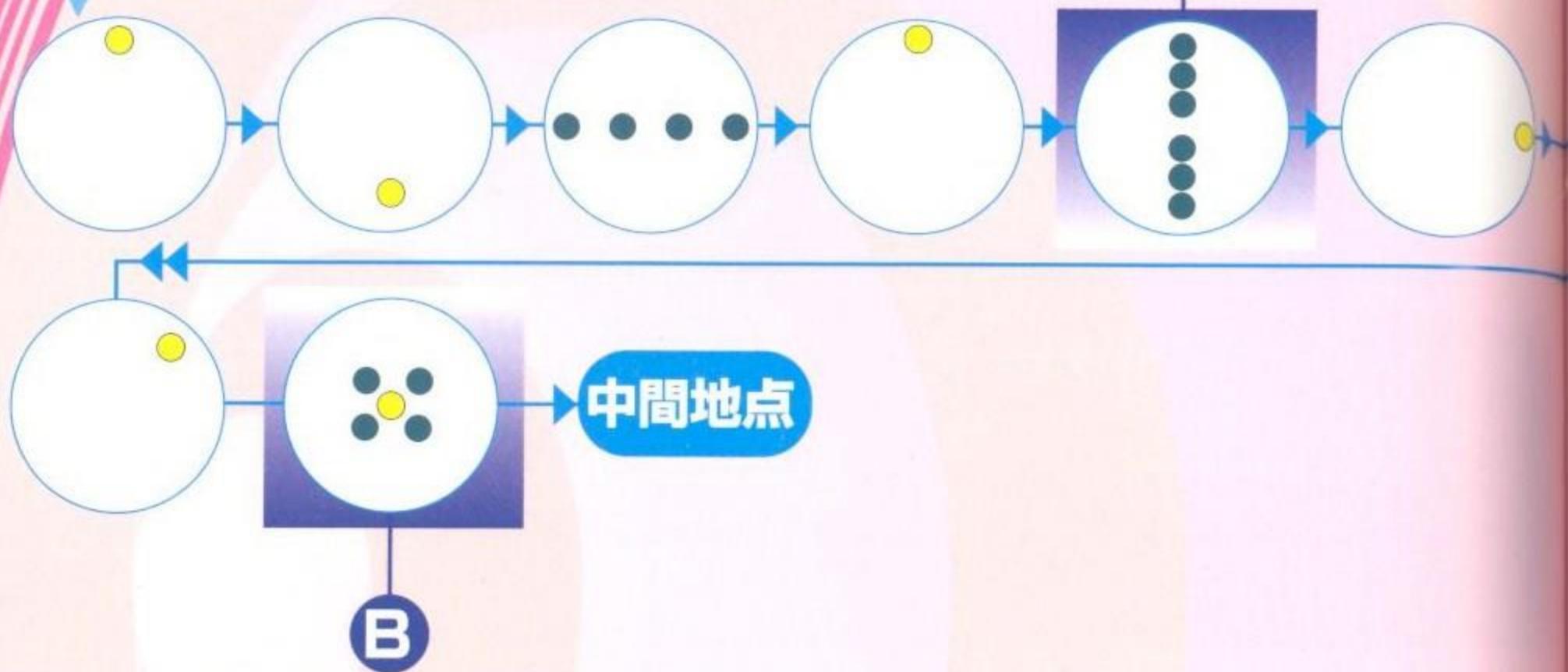




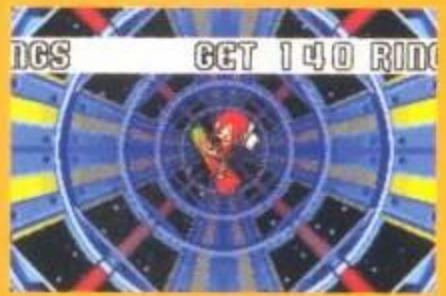
前半START



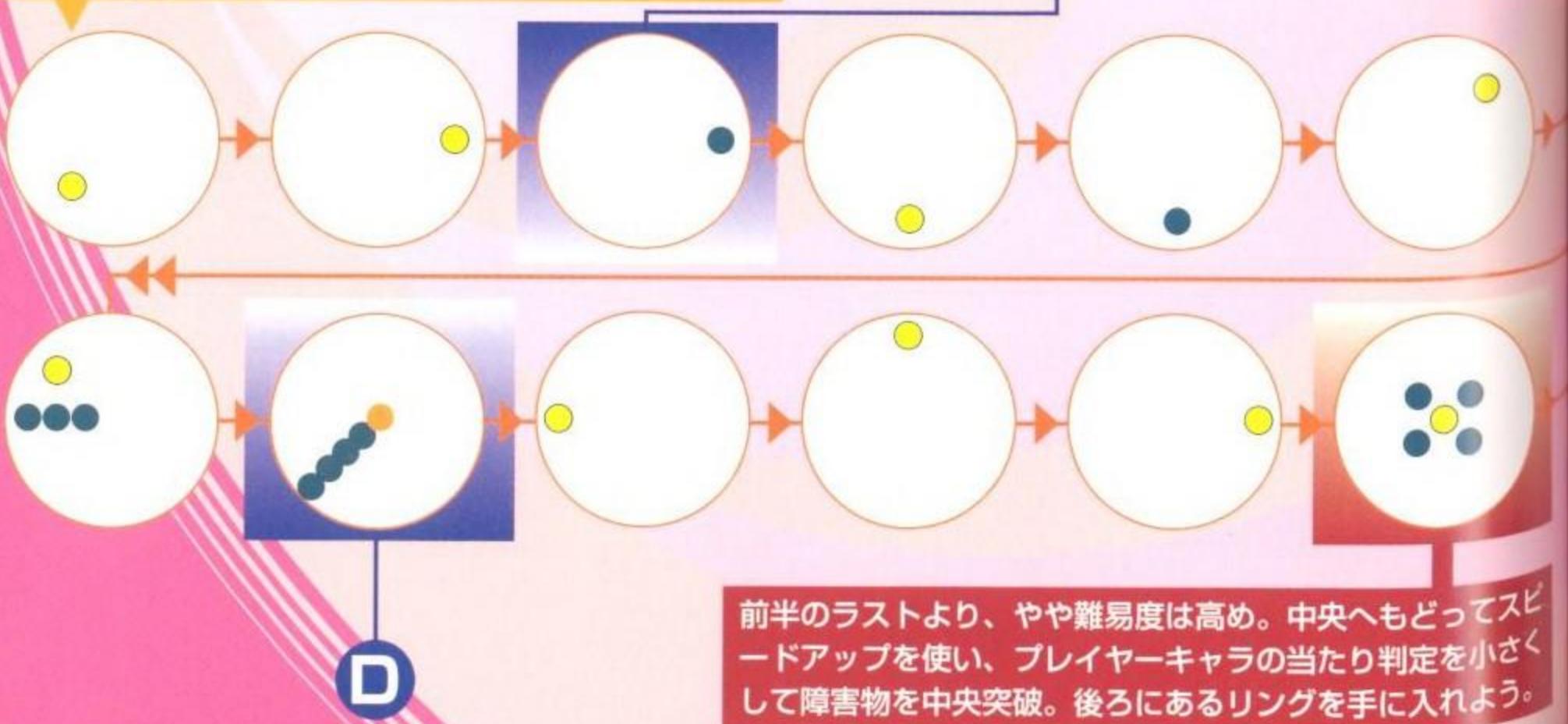
前半から障害物をよけることに集中しよう。リング集団の後ろには同じ座標で障害物の現れる場合が多いので、スキが生じるトリックの乱用はひかえること。



後半START

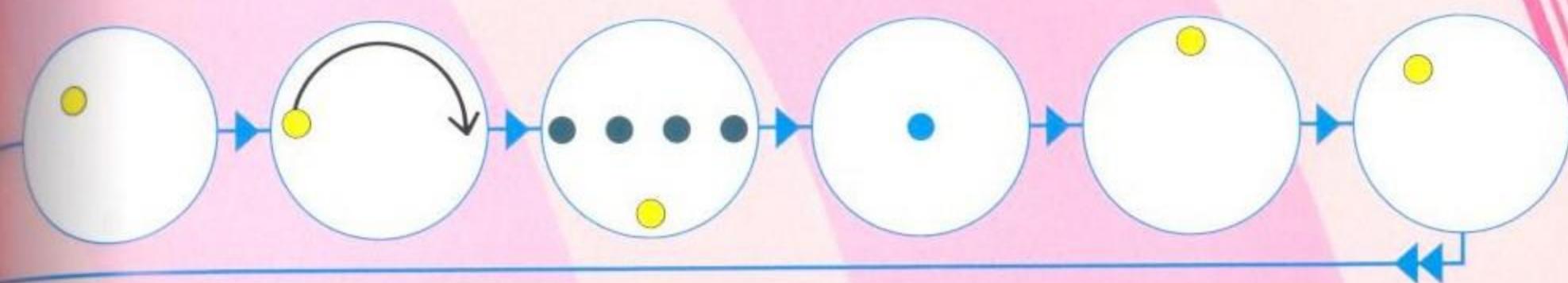


必要になるテクニックは前半とそう変わらない。ただし、確実に障害物の数が増え難易度も上がっている。この後半でも障害物をよけすることに集中して行こう。



前半のラストより、やや難易度は高め。中央へもどってスピードアップを使い、プレイヤーキャラの当たり判定を小さくして障害物を中央突破。後ろにあるリングを手に入れよう。

半獲得リングノルマ **70** 個
半獲得リングノルマ **140** 個



A

リングの後ろには危険が迫る!

リングを手に入れたあと気を抜くと、同じ座標で現れる障害物に接触してしまう。リングを取り終えたら安全な左右に素早くよけよう。



B

中央を抜けるときは加速!

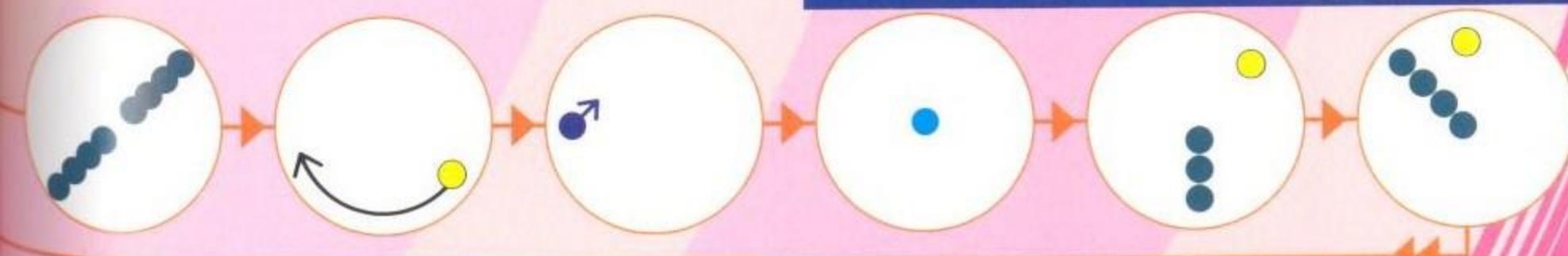
障害物の中央を抜けてリング入手する場合、スピードアップで加速している状態だと抜けやすくなるので覚えておこう。



C

リングのあとに再び危険が

リング入手後、ここも同じ座標で障害物が現れる。トリックを用いて取っていると、その間は移動できないので避けられなくなるぞ。



D

チャオはどうする?

中央にはチャオ。だがすぐそばには障害物がある。獲得リングの数に余裕があれば、危険をさけてチャオをあきらめるのも手だ。



ZONE 3

ACT 1

スペシャル
ステージ
S

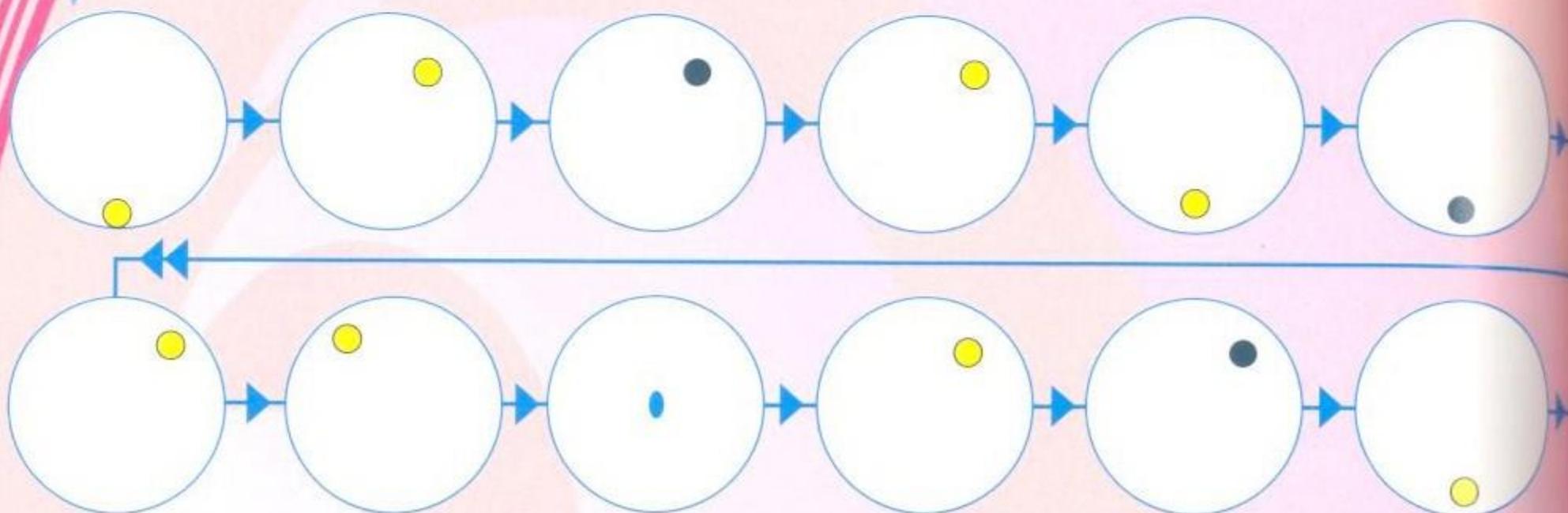
カオスエメラルド③

CHAOS EMERALD

前半START



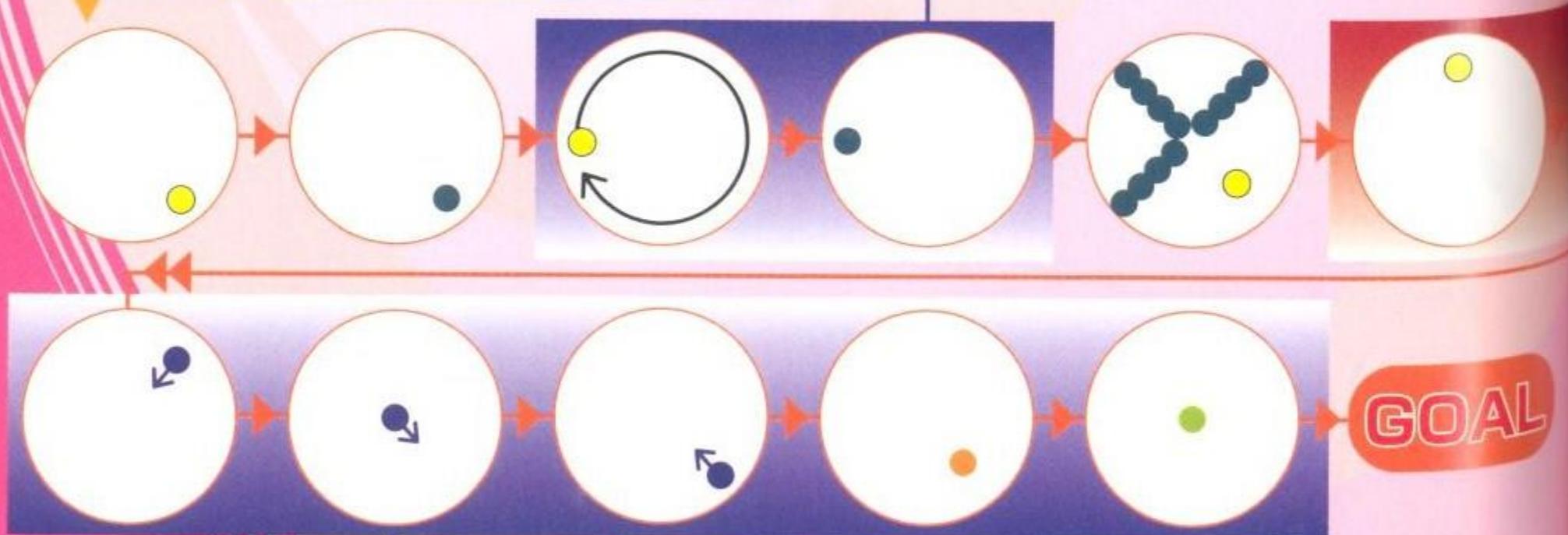
難易度的には前ステージとあまり変わらないが、獲得リングノルマが増えているので、厳しくなってくる。ここから3連続ボビンが登場し始めるぞ。



後半START



後半からはリングからリングへの間隔が短くなってくる。3~6個程度のリング集団は、トリックを使わなくとも回収できるようになっておこう。



前半獲得リングノルマ **80** 個
後半獲得リングノルマ **160** 個



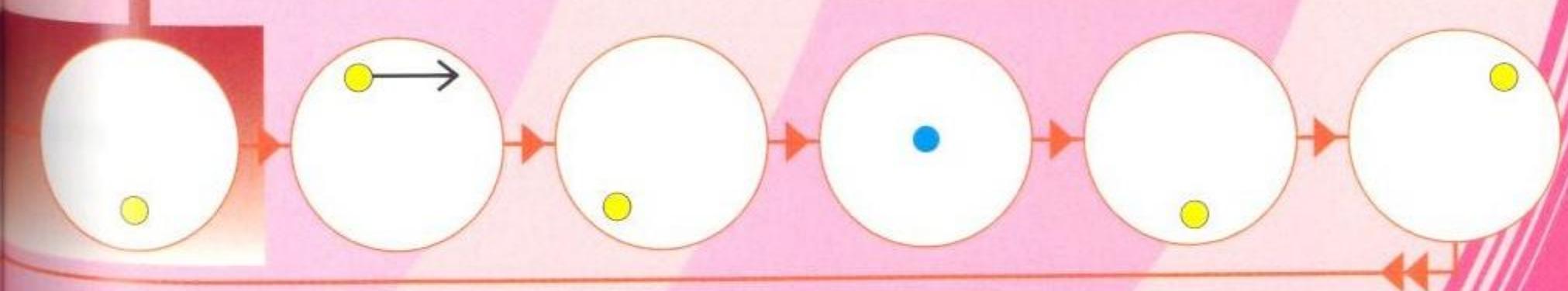
3つ目のボビン(下)の手前でスピードが落ちる。座標を微調整して3つ目に乗ろう。

ボビン(下)を抜けたあとには障害物がある。スピードが落ちたらすぐに避けよう。



連続ボビンは最初のボビンに触れた位置でリングの獲得数が変わる。必ず中心に乗ろう。

この連續リングは間隔が非常に短い。トリックを使っていたら移動が間に合わないぞ。



A

長い連續リングのあとに障害物

長い連續リングのあとには障害物が待っている。非常に油断しやすいポイントなので、障害物の位置を覚えておいて確実によけよう。



B

4連続ボビンでチャオもゲット

4連続ボビンも、やはり最初のボビン(斜め下)の中心に乗ることが大事。連續ボビンの途中ではチャオもゲットできるぞ。



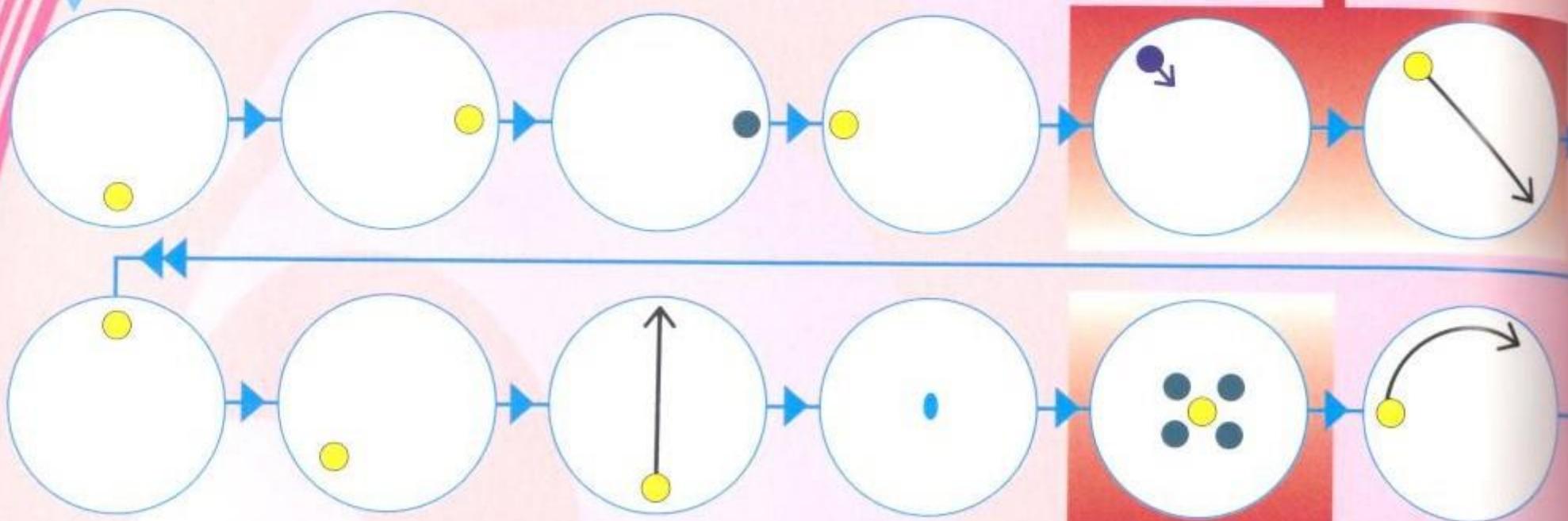


前半START



前のステージと獲得リングノルマは変わらないが、ボビンや障害物の配置が難しい。しかし後半はさらに障害物が多いので、リングを稼ぐならこの前半だ。

ボビン(斜め下)はスピードアップして乗らないと、最後のほうのリングまで届かない。



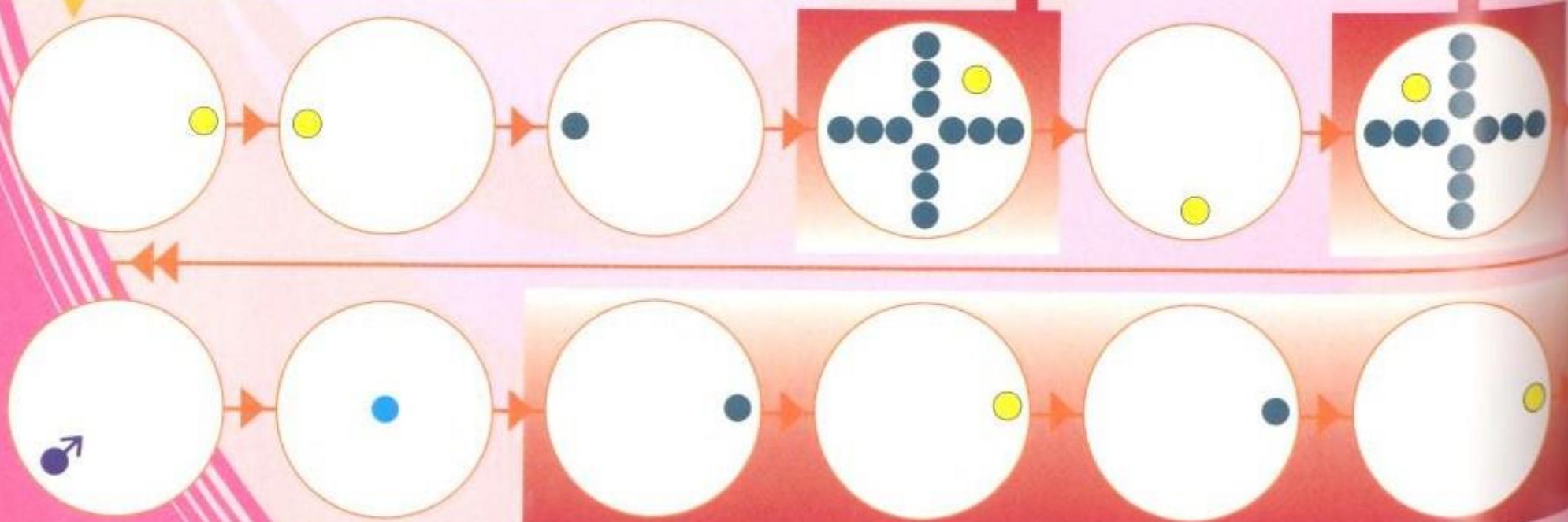
トリックポイント直後は目標を見失いやすい。
スピードアップで中央を突破しよう。

後半START



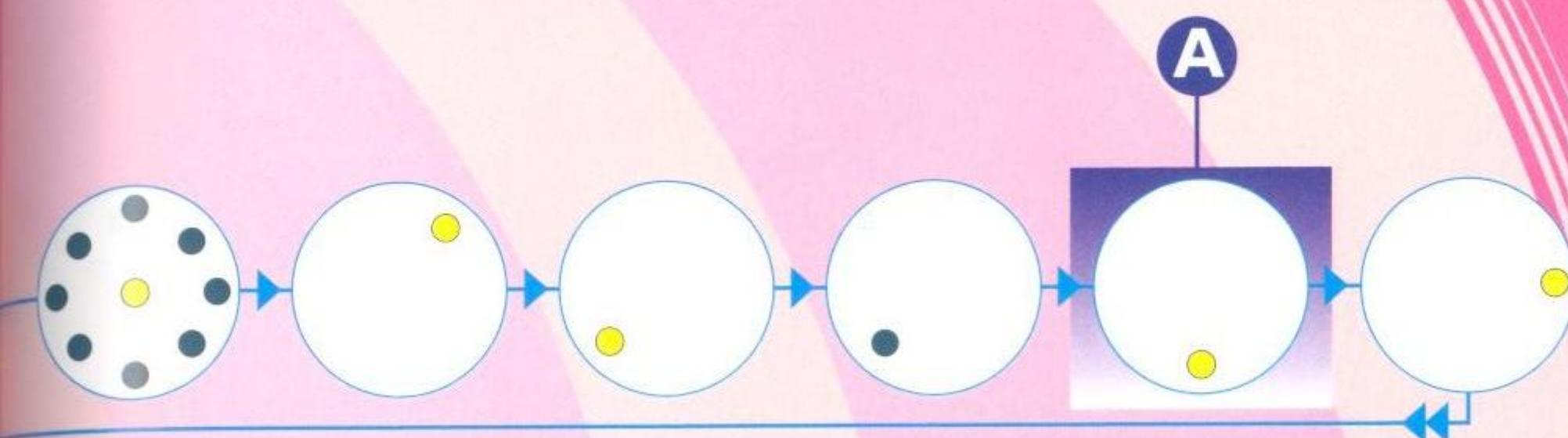
前半より明らかに障害物の数が増している。獲得リングがノルマを達成したら、危険すぎるリング配置は無視して安全にクリアすることも必要だろう。

4つに区切られた安全地帯を抜けたら、すぐ次にひかえるリングの座標に移動すること。



連続リングと障害物が続く。最後に横長の障害物があるので、上下往復で進んでいこう。

前半獲得リングノルマ **80** 個
後半獲得リングノルマ **160** 個

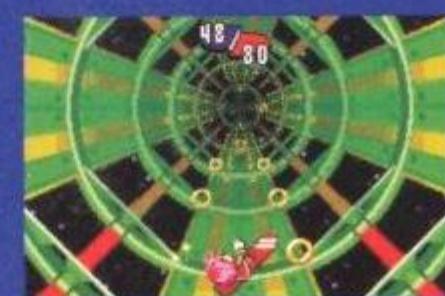


中間地点

A

トリックで両側のリングを獲得

一見すべてのリングを獲得するのは不可能に見えるが、下の壁に張り付かないようにして、上手にトリックを使えば入手できる。必ず座標は両側のリングのセンターにもっていこう。



B

中央のリングをとった直後、同じ座標に障害物が。中央は特に先が見えづらいので注意。

チャオの先に同じ座標でボビン(斜め下)がある。チャオを目印にして中心に乗ろう。

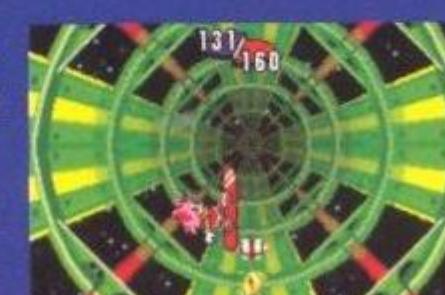


GOAL

B

距離がつかみにくい障害物

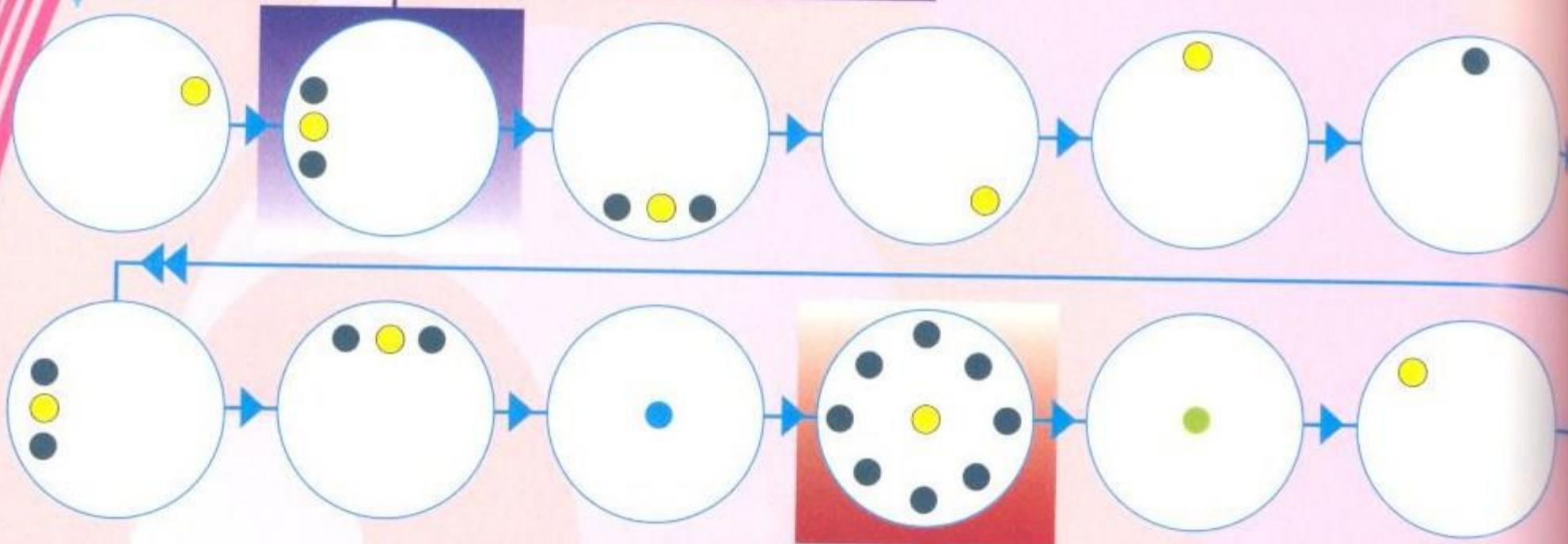
リングの列の最後に障害物がある。リングと障害物の距離がわかりづらく、リングをある程度まで取って早めによけるのも手だ。



前半START



獲得リングノルマが増え、障害物の難易度もさらに上がっている。後半へ進むためにも、難しい位置にあるリングが取れるよう配置パターンに慣れよう。



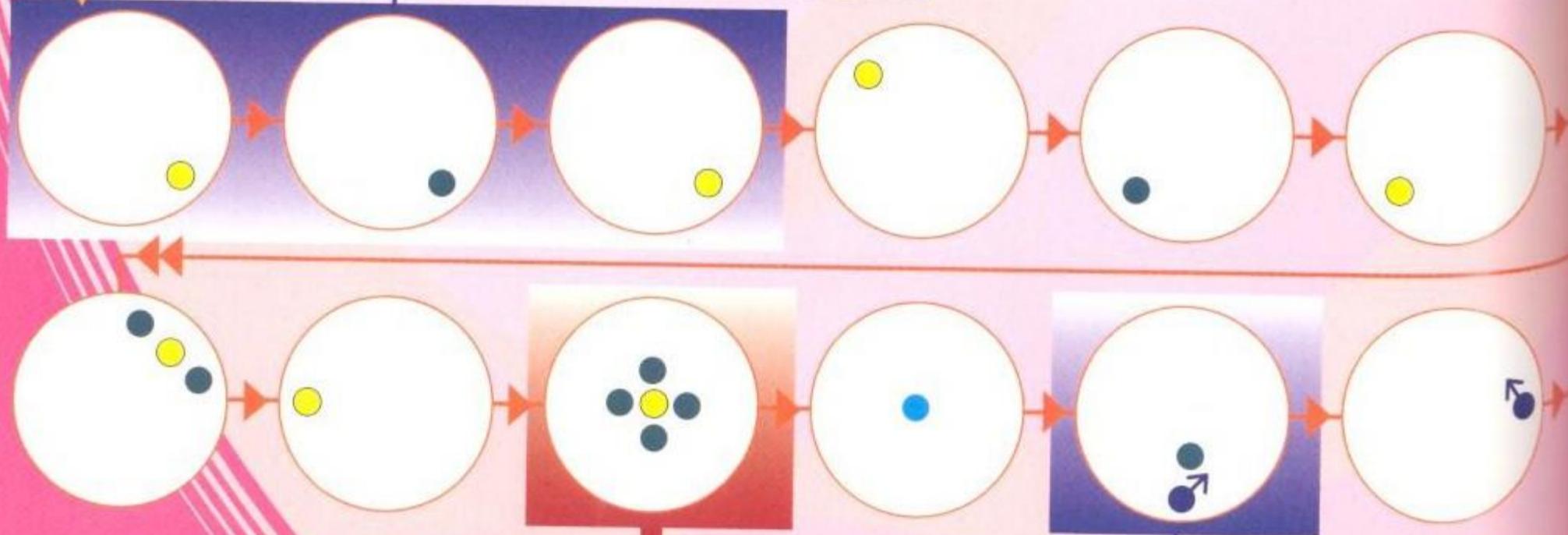
A

すべて取るのは不可能に見えるリング配置だが、中央でトリックを決めて入手できる。

後半START



後半はこれまで以上に、操作の正確さが要求される。特に最後の4連続ボビンは失敗できない。最初のボビン(斜め下)で、必ず中心に乗っていこう。



B

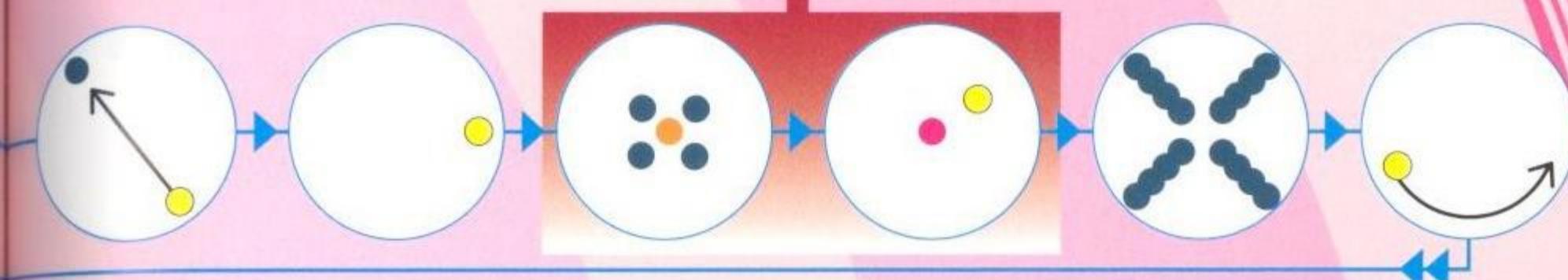
スピードアップで障害物の間を抜け、その直後にトリックを使わないとすべてのリングを獲得することはできないぞ。

C

前半獲得リングノルマ **90** 個
後半獲得リングノルマ **180** 個



チャオは障害物の間を抜けずに、この先のボビン(上)に乗るだけで安全に取れる。



中間地点

A 上下を障害物にはさまれたリング

上下を障害物に挟まれたりング。プレイヤーキャラがギリギリ通れるくらいなので障害物に接触しやすい。正確さが要求されるぞ。

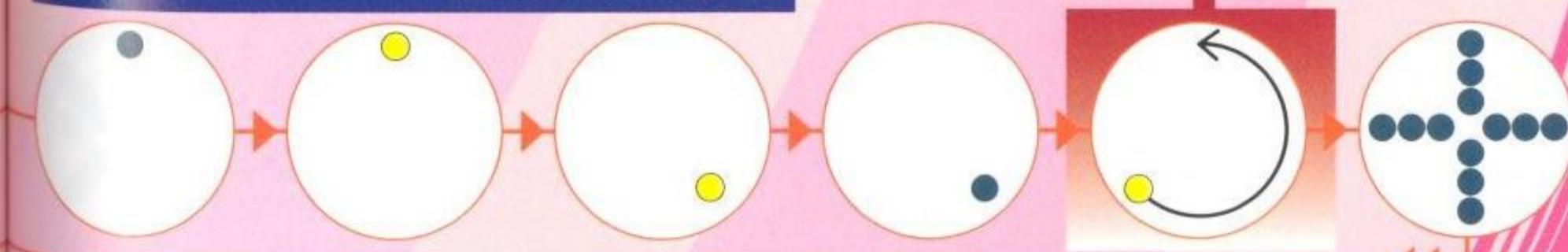


B 最初だからといって油断するな

後半開始直後、リングと障害物が交互に同じ座標で登場。障害物をよけたら、すぐに元いた座標にもどってリングを入手しよう。



リングがコース上を回転するように続く。各座標を直線で移動し、リズミカルに進もう。



GOAL

C ボビンは必ず中心に乗ろう

4連続ボビンには、最初のボビン(斜め下)に左よりで乗ってしまうと、その後障害物に接触する可能性が高いので要注意。



ZONE
5

RCT
2

スペシャル
ステージ
S

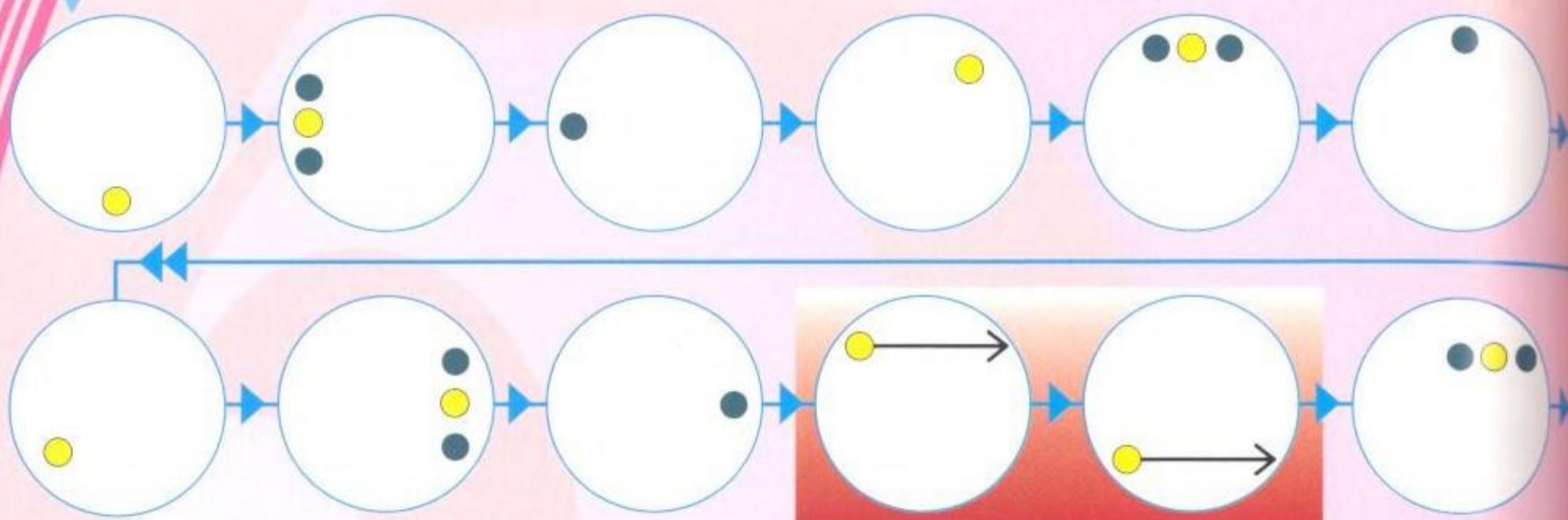
カオスエメラルド⑥
CHAOS EMERALD



前半START



このステージの前半には、トリックを使うべき場所と、決して使ってはいけない場所がある。トリックの使用ポイントを厳選しながら進んでいこう。

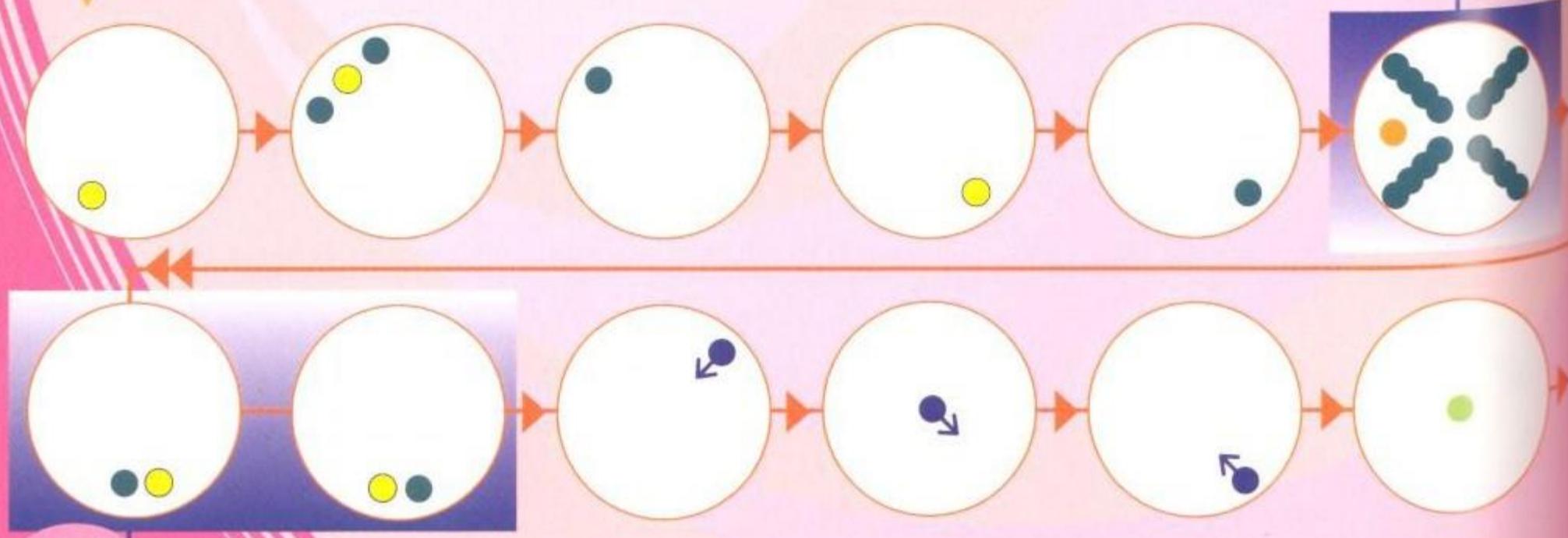


プレイヤーキャラで「Z」の文字を描くように、スピーディに移動してリングを取ろう。

後半START



新たに注意すべき点は、ポイント攻略のCとDくらいだろう。あとは最後の4連続ボビンを成功させてリングを獲得し、ノルマのクリアをめざそう。



x4

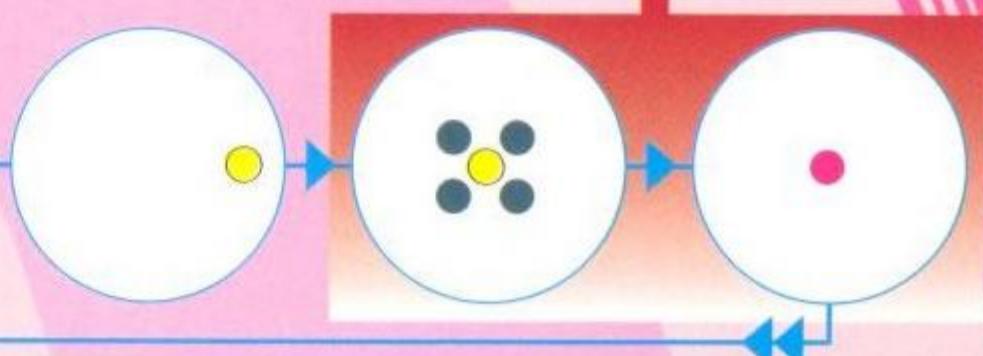
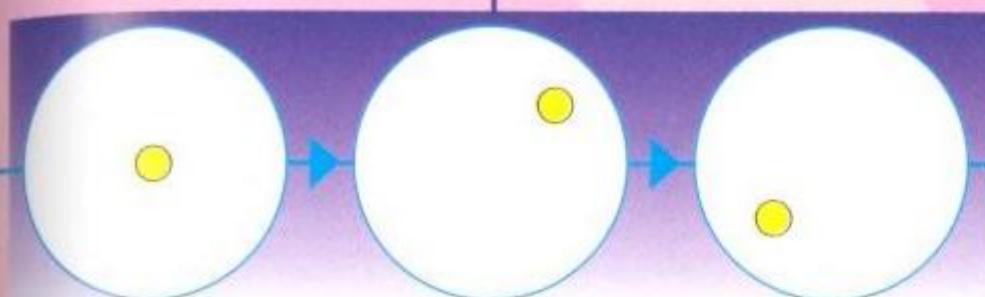
D



前半獲得リングノルマ **90** 個
後半獲得リングノルマ **180** 個



A



中間地点

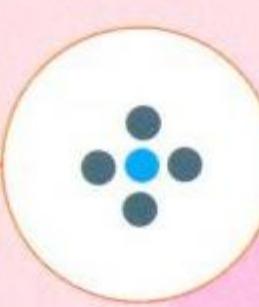
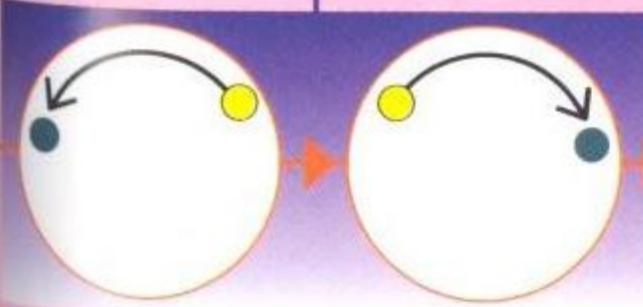
B

チャオは確実に入手だ

ここでは比較的入手がラクな位置にチャオが登場する。余裕があれば入手して、コンティニューの回数を増やしてみてもいいだろう。



C



C

途中の障害物に注意

リングがコース上を回転するように続く。最後の障害物をよけたら、すぐに同じ座標へもどろう。今度は逆方向へ同じ配置が続くぞ。



GOAL

D

正確な操作で左右を往復

リングと障害物の左右を入れ替えた配置が4セット続く。ここでは下の壁に張り付いて移動してもリングを取ることができる。



ZONE
6

ACT
2

スペシャル
ステージ
S

力オスエメラルド ⑦
CHAOS EMERALD

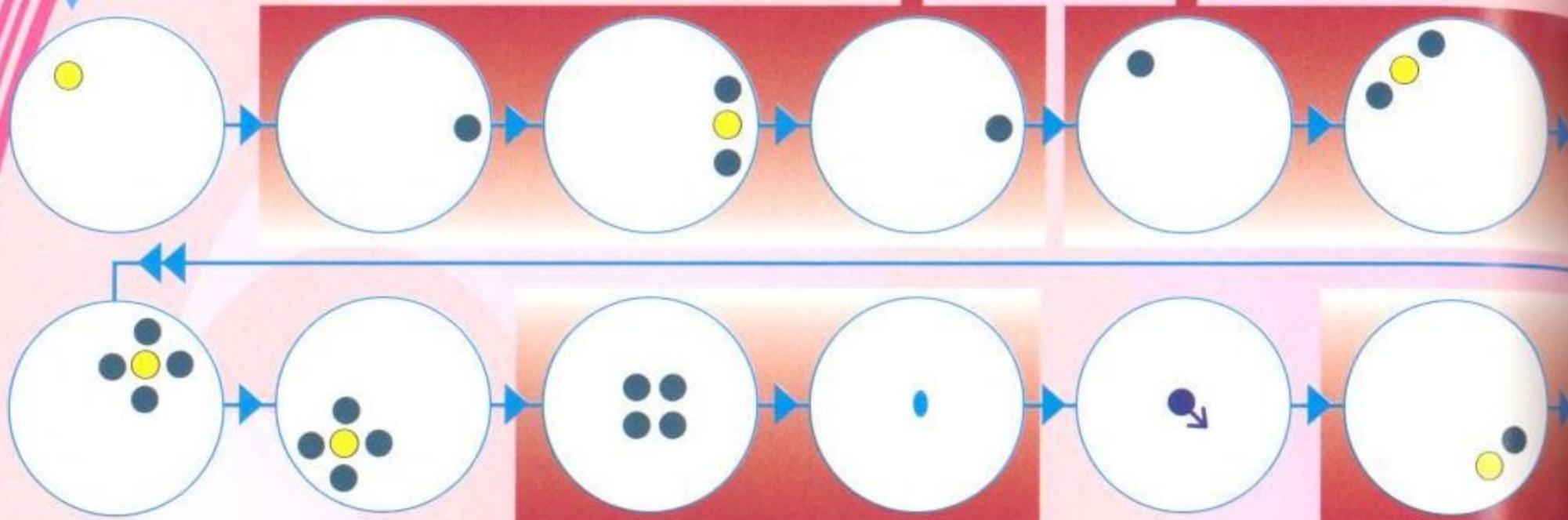


前半START



最後のステージの前半とあって、難易度も最高レベル。またここにきて獲得リングノルマも増えている。まずは後半へ行く事を目標に気長に進めよう。

障害物と同じ座標上にリングがあり、そのすぐ後ろには再び同座標で障害物が現れる。



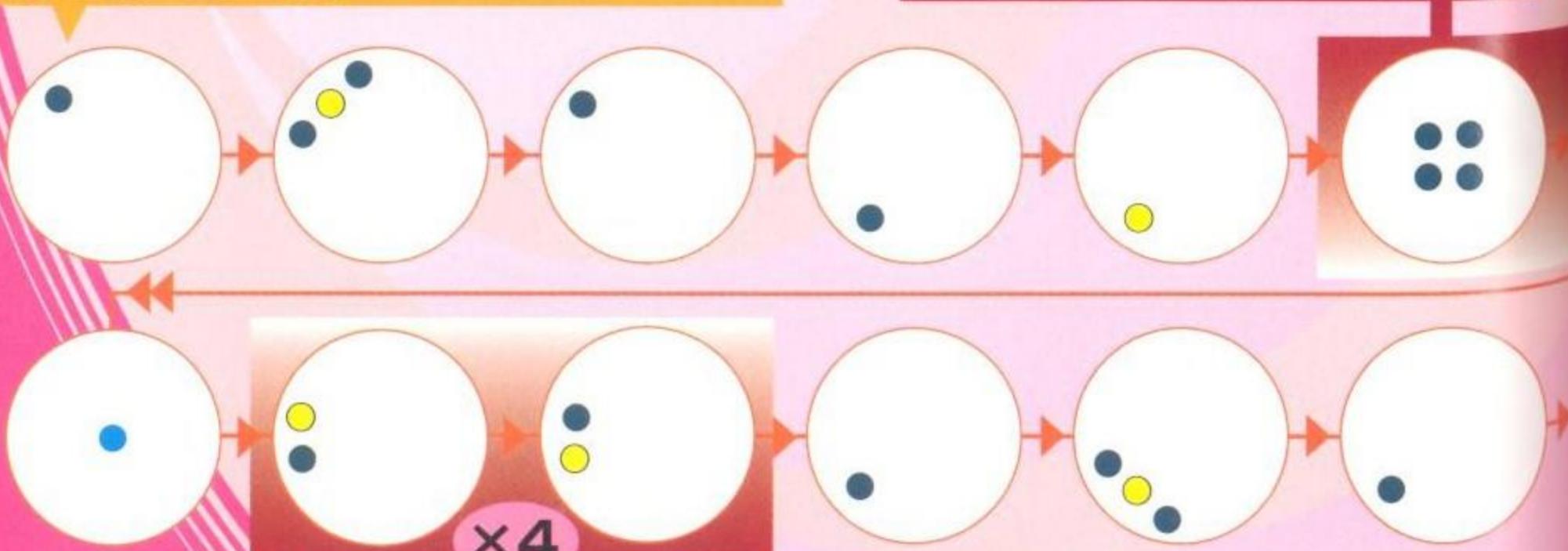
スピードアップで障害物の中央を抜け、直後のトリックポイントでトリックを決めよう。

後半START



最後の最後らしく、後半にはこれまでに登場した仕掛けや配置パターンが総登場する。特にポイント攻略Bの障害物配置は全ステージでもっとも難しい。

ここにも前半と同じ配置でトリックポイントが登場。スピードアップで障害物の中央を抜けたあとトリックを決めてリングを稼ごう。

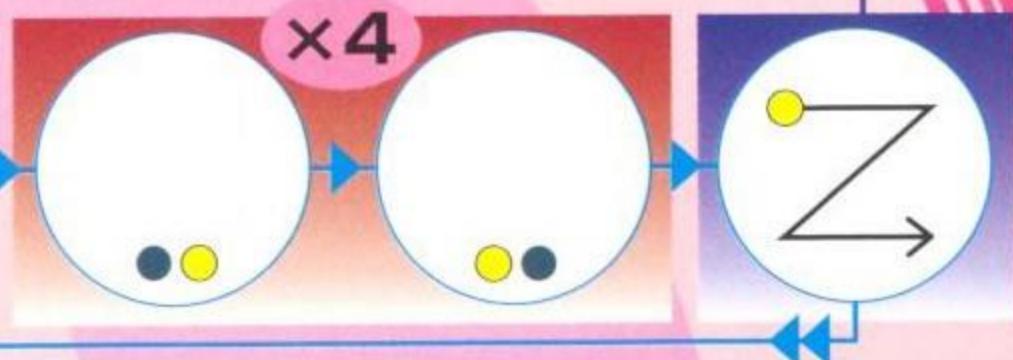
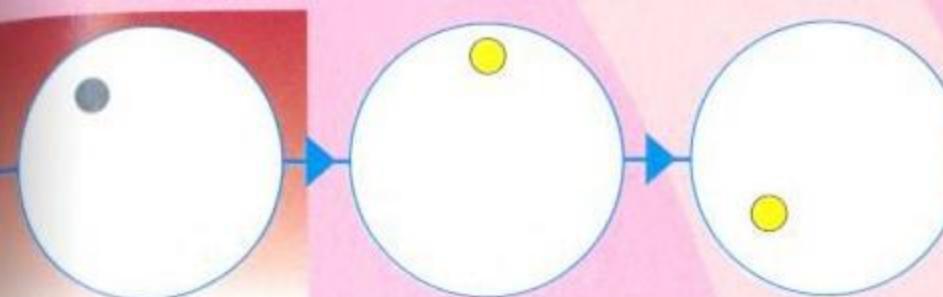


リングと障害物が上下で入れ替わる配置が左で4セット続く。ここでは左の壁に張り付いているとリングが取れないので要注意。

前半獲得リングノルマ **100** 個
後半獲得リングノルマ **200** 個



リングと障害物の左右を入れ替えた配置が4セット続く。ここは下の壁に張り付いて移動してもリングを取ることができるぞ。



中間地点

x4

先ほどに続き、リングと障害物で位置が入れ替わる配置。今度は右下で4セット続く。

A

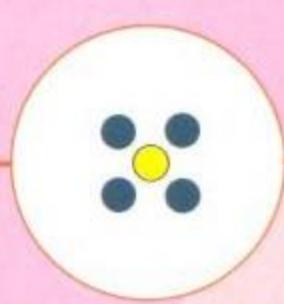
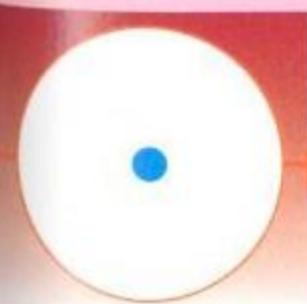
「Z」を描いて素早く移動

プレイヤーキャラで「Z」の文字を描くように移動してリングを取ろう。方向転換時にタイミングが遅れないよう注意が必要だ。



プレイヤーキャラで「N」の文字を描くように、スピーディに移動してリングを取ろう。

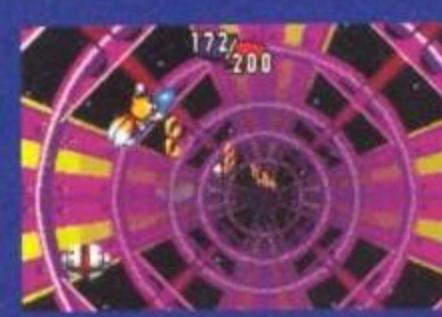
チャオの手前にあるボビンはワナ。チャオを取るなら手前のボビンに触れてはいけない。



B

最後の難関

スペシャルステージ最大の難所。素早い移動が必要だが、障害物があるので直線的な移動は困難。完璧な座標合わせが要求され、障害物に接触すると失敗が確定となってしまう。



B

タイムアタックQ&A

中級者編
テクニックを伝授P.58 初級者編
P.100 上級者編

タイムアタックに向いているキャラは?

A

各ACTによって差はあるが、もっともタイムアタックに適しているのは、ショートカットが多用できるティルス。逆に適していないのはスピンドッシュが使えないエミーだろう。しかし、記録はプレイヤーキャラ別で残されるので、お気に入りのキャラで遊んでも記録はちゃんと残るぞ。



↑高低差のあるACTでは空を飛べるティルスに有利な場合が多い。



↓スピンドッシュのないエミーには登れない壁も出てくるので大変。



タイムを縮めるための基本テクニック教えて!

A

タイムアタックの基本はスタート時のスピンドッシュ。また、移動中に足が止まった場合もスピンドッシュを多用し、Aボタン2回押して加速して使うのがセオリーだ。アイテムではハイスピードの重要性が高い。たとえ遠い場所にあっても、利用すればタイムを縮められる場合があるぞ。



↑スピンドッシュのないエミーは、ステップ移動で走り始めよう。



↓多少遠回りになる程度なら、ハイスピードを利用してみよう。



各キャラごとの時間短縮テクニック教えて!

A

プレイヤーキャラごとの時間短縮テクニックはご覧のとおり。だが、各キャラの固有アクションを駆使して、重視すべきことはほかにある。それは敵の攻撃を走りながらよけるということだ。ダメージを受けると足が止まり、大幅なタイムロスになってしまうぞ。



↓ジャンプ後の着地点でダッシュの勢いを殺さないことも重要だ。

ソニック

クリアタイムの短縮には、助走やジャンプや移動に利用できる空中ダッシュがカギ。上級者向けだが、やりこみがいがあるぞ。



↑着地後ダッシュ状態になる空中ダッシュが非常に有効。

ティルス

飛行によるショートカットがティルス最大の魅力。ボス戦も非常に楽なので、結果的にはACT2で大幅なタイム短縮が狙える。



↑ZONE4のボスなら、飛んでいるだけで速攻で倒せてしまう。

ナックルズ

滑空を使ったショートカットも存在するが、着地の際にスピードを失うので乱用できない。着地直後のスピンドッシュが重要だ。



↑スピードを失うが、それでも滑空はショートカットに重宝する。

エミー

スピンドッシュの代わりにステップ移動を使い、ハンマー攻撃をスプリングを使って、空中からのショートカットを狙おう。



↑ZONE6のACT1には、エミー特有のショートカットが多い。

VS

対戦攻略

通信ケーブルの接続方法
マルチカートリッジ対戦の
楽しみ方
1カートリッジ対戦の
楽しみ方

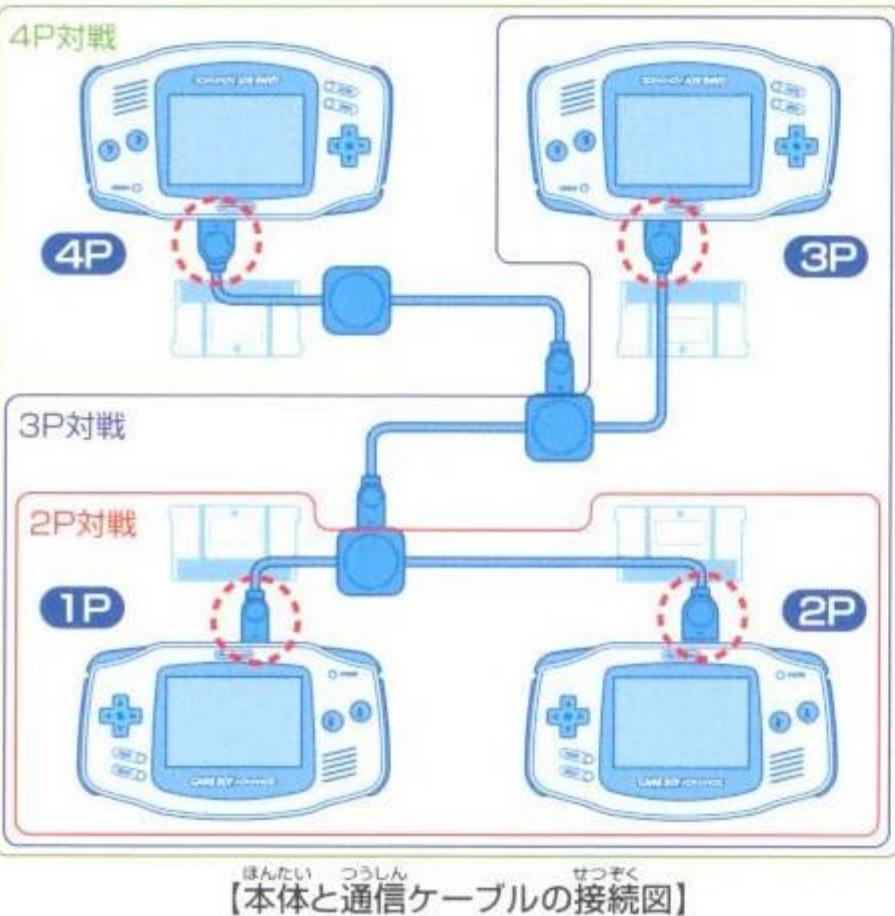
COLUMN タイムアタックQ&A
コラム 上級者編「限界への挑戦」

対戦 必須条件

通信ケーブルの接続方法

対戦するとき迷わないように、通信ケーブルの繋ぎ方を紹介しよう。

マルチカートリッジ対戦の場合



必要なもの

- ゲームボーイアドバンス……プレイする人数分の台数
- 「ソニックアドバンス」のカートリッジ……プレイする人数分の個数
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル
 - ・2人プレイ時 1本
 - ・3人プレイ時 2本
 - ・4人プレイ時 3本

接続方法

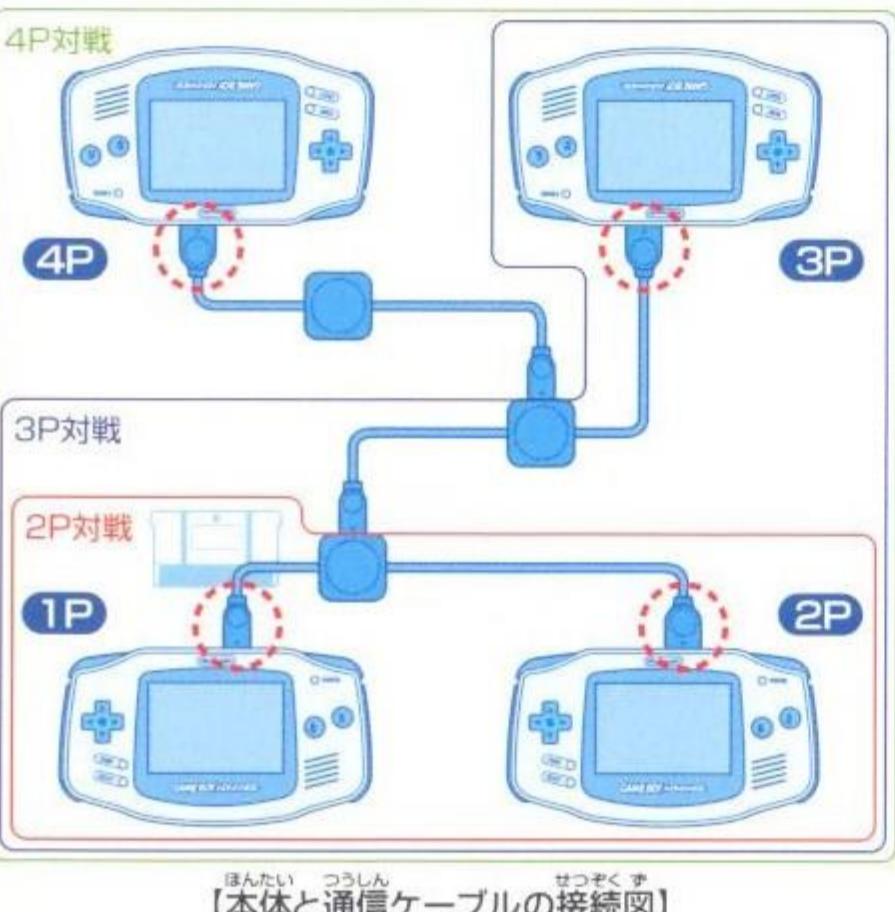
1. プレイに使用するゲームボーイアドバンスの電源がOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをセットする。
2. 通信ケーブルどうしをプレイする人数に合わせて、右の図を参考に接続していく。このとき、通信ケーブルの先が青いプラグを本体に接続した人が1Pとなり、具体的なゲームモードを選べるようになる。
3. すべてのゲームボーイアドバンスの電源をONにする。



CHECK!

マルチカートリッジ対戦の楽しみ方 P89

1カートリッジ対戦の場合



必要なもの

- ゲームボーイアドバンス……プレイする人数分の台数
- 「ソニックアドバンス」のカートリッジ……1個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル
 - ・2人プレイ時 1本
 - ・3人プレイ時 2本
 - ・4人プレイ時 3本

接続方法

1. プレイに使用するゲームボーイアドバンスの電源がOFFになっていることを確認して、1Pになる本体にカートリッジをセットする。
2. 通信ケーブルどうしをプレイする人数に合わせて、右の図を参考に接続していく。このとき、通信ケーブルの先が青いプラグを1Pの本体に接続すること。ちなみに、ゲームモードは1Pが選ぶことになる。
3. すべてのゲームボーイアドバンスの電源をONにする。



CHECK!

1カートリッジ対戦の楽しみ方 P98



通信プレイに関する注意点

通信プレイをするとき、正しく通信ができなかったり、誤動作するような場合には、下記の項目をチェックしてみよう。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用している。
- 通信ケーブルがきちんと奥まで接続されていない。
- 通信中に通信ケーブルの抜き差しを行った。
- 通信ケーブルとゲームボーイアドバンスの各本体が正しく接続されていない。
- ゲームボーイアドバンス本体を5台以上接続してしまっている。

CRAN CRAN CRAN CRAN CRAN CRAN

が生
表な
さき
悲し
しむ
姿オ
通
ラ
チ
ヤ
が
発

マルチカートリッジ対戦の楽しみ方

カートリッジを持ち寄って、チーム戦で協力プレイを楽しもう。

マルチカートリッジ対戦

システム解説

プレイする人数分のカートリッジを用意して対戦するモード。個人別の対戦以外に、チーム別対戦を選択することもできる。チーム戦では仲間同士による協力アクションも使えるようになるぞ。



↑3人以上の対戦ではチーム戦が可能。
2対1や3対1でも戦える。



↑協力アクションはマルチカートリッジ対戦でしか使用できないぞ。

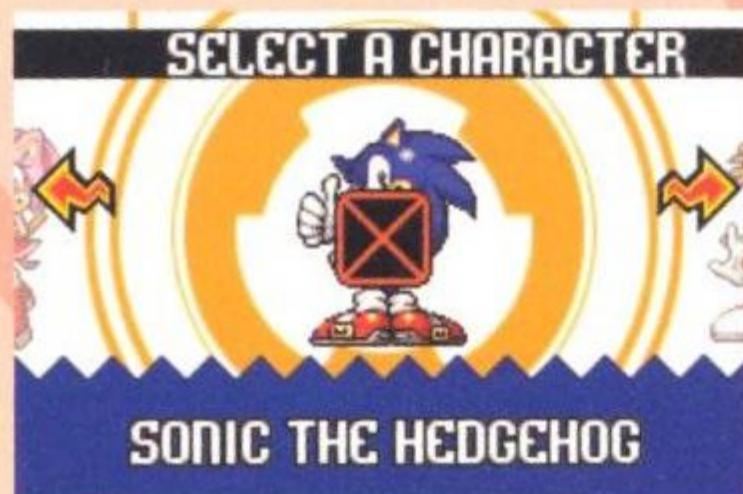
1 ゲーム選択

マルチカートリッジ対戦で楽しめるゲームは2種類。「レース」はメインゲーム内のいずれかのACTを選んで、最短時間でのクリアをめざすゲーム。「チャオさがし」は4つの専用マップのいずれかを選び、どこかにいるチャオを見つけ出してタイムアップまで対戦相手とチャオを奪い合うゲームだ。



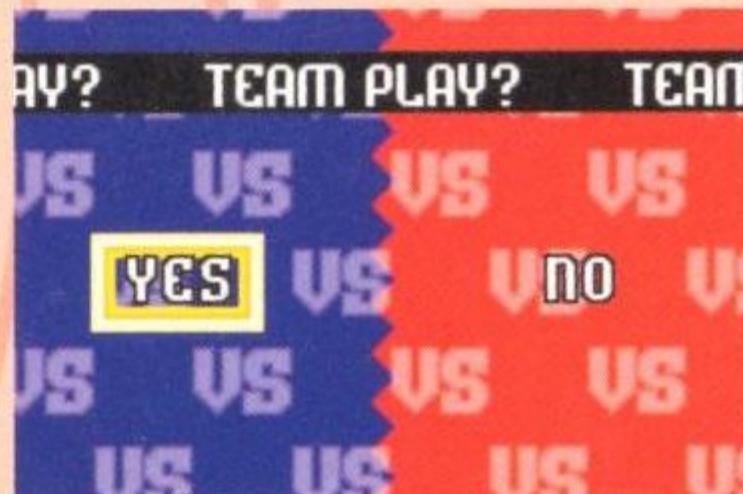
2 キャラ選択

自分が操作するキャラを選ぶ。選択は早い者勝ちで、他のプレイヤーが選んだのと同じキャラは選択することができなくなる。



3 チーム戦

個人別で戦うか、チーム戦にするかを選択する。チーム戦を選ぶと、各プレイヤーのチーム分けを経てマップ選択に移る。



4 マップ選択

「レース」は参加プレイヤーのもっとも進んでいるACTまで選べ、「チャオさがし」は4つの専用マップの中から選ぶことになる。

VS ZONE A
VS ZONE B
VS ZONE C
VS ZONE D

5 対戦開始

マップを選択したら、いよいよ対戦がスタートする。各ゲームの勝利条件をめざして対戦相手と戦っていく。



6 対戦結果

決着がつくと対戦結果が表示される。結果はセーブされて、オプションのパーソナルデータで確認できる。

△	△	△	△
SPE	△	△	△
△	△	△	△

7 再戦

対戦結果画面のあとに、対戦を続けるかどうかを選択できる。「はい」を選ぶとゲーム選択画面へと移る。

たいせんをつづけますか？

はい



マルチカートリッジ対戦

協力アクション

マルチカートリッジ対戦では、チームの仲間同士で協力アクションが使って、活用すれば対戦を有利に進めることができる。

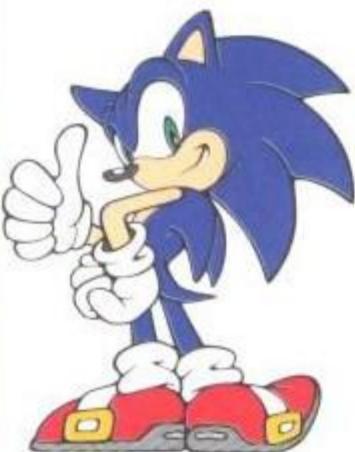


↑協力によって移動できる場所がさらに広がる。



↑ふたつあるミニゲームのどちらでも協力できる。

ソニック



ダッシュ移動

同じチームの仲間であれば、その場でスピン中のソニックに触れてダッシュすることができる。ダッシュパネルと同じ効果で使えるぞ。



ティルス



つかまり移動

飛行中のティルスに同じチームの仲間が触れると、ティルスに捕まることができる。しかし、その間は重量が増えるため飛行が難しくなる。



ナックルズ



飛び乗る

同じチームの仲間であれば、滑空飛行中のナックルズの上に乗ることができる。同様に壁を登るときも、ナックルズの上に乗ることができる。



エミー



バネジャンプ

ハンマー攻撃を仲間にヒットさせると、仲間はスプリングに乗ったときのように、高くジャンプできる。2回目はさらに高いジャンプが可能になるぞ。



ハンマー攻撃

ハンマー攻撃を対戦相手にヒットさせると、相手の移動スピードが遅くなる。また、この効果は10秒間持続するので覚えておこう。



マルチカートリッジ対戦

当たり判定

マルチカートリッジ対戦では、攻撃を当てても対戦相手をダウンさせられないが、ダメージ状態にすることができる。どのアクションをヒットさせればダメージ状態にできるのか、しっかり把握して対戦に挑もう。



→攻撃以外でも相手をダメージ状態にできる。

ダッシュによる接触

ダッシュ中の状態で、対戦相手に後ろから接触すると、相手をダメージ状態にすることができる。ただし、前からの接触ではダメージ状態にすることはできない。



攻撃による接触

対戦相手に攻撃を当てると、一瞬操作が不能になるダメージ状態にできる。「レース」では時間のロスに。「チャオさがし」ではチャオを奪われることになるぞ。



仲間同士の接触

同じチームの仲間に対して各種攻撃を使っても、仲間をダメージ状態にすることはない。逆に仲間へプラス効果が発揮される場合もあるので、よく覚えておこう。

マルチカートリッジ対戦

専用アイテム

マルチカートリッジ対戦モードには、5種類の専用アイテムが用意されている。また、これらのアイテムには「レース」だけに出現するものと、「チャオさがし」だけに出現するものがある。



→どのアイテムも、
も対戦相手を困
らせる

混乱

共通

10秒間だけ対戦相手の操作をおかしくするアイテム。ボタンの上下左右が変化し、チーム戦では相手チーム全員の操作をおかしくできる。



ワープ

レース

いちばん離れた場所にいるキャラクターを、自分の位置に引き寄せる。ただし、すでにゴールしているキャラクターには効果がない。



ブレーキ

レース

対戦相手の移動スピードを10秒間だけ遅くすることができる。チーム対戦時は相手チーム全員に対して効果を発揮する。



ブラインド

チャオさがし

チャオを持つ対戦相手の視界を10秒間狭くする。自分自身が持っている、または誰も持っていない場合、ほかの全対戦相手の視界を狭くできる。



透明

チャオさがし

ほかのプレイヤーから自分の姿が10秒間だけ見えなくなる。ただし、チーム対戦時なら同じチームの仲間からは姿が確認できる。



ゲーム①

レース

RACE



ゲーム内容

メインゲームに登場したACTを選んで、誰よりも早いゴールを競い合うゲーム。途中でダウンしてしまっても、メインゲームと同じようにスタート地点やポイントマーカーから再スタートできる。ただし、ACT2にボスは出現せず、ボスのいた地点に到達するだけでゴールとなる。

勝利条件

最初にゴールしたプレイヤーの勝ちとなる。誰かがゴールするとカウントダウンが始まり、カウント中にゴールまで辿り着けなかったプレイヤーは失格となる。全員の順位が決まった時点でゲームは終了だ。



チーム対戦

チーム全員がゴールに到着するまでゲームは終わらない。

個人対戦

2人対戦ではどちらかがゴールすると終了。3人以上の対戦では誰かが1位でゴールしたあと、1分以内にゴールしないと失格になる。

アイテムボックス

アイテムボックスの中身は、右の図の順序で変化していく。目で追える速さなので、欲しいアイテムを狙ってアイテムボックスを破壊しよう。



アイテムボックスの中身の変化



*レース専用アイテム（ワープ・混乱・ブレーキのどれかがランダムで出現）

マルチカートリッジ対戦必勝法①

ソニック

移動スピードが早いので、「レース」では相手を無視してゴールをめざし、「チャオさがし」ではそのスピードで相手を混乱させて戦おう。



マルチカートリッジ対戦必勝法②

ティルス

空を飛べるという特徴があるため、対戦を有利に運ぶことができる。飛行中は回転しているシッポで相手を撃退することもできる。



ゲーム②

ゲーム内容

フィールド内にいるチャオを見つけ出し、みんなで奪い合うゲーム。地面に座っているチャオを見つけて触ると、チャオはそのキャラの後ろにつく。また、そのプレイヤーを攻撃してダメージ状態にすると、チャオを奪うことができるぞ。個人対戦では1体、チーム対戦では3体のチャオが登場する。

勝利条件

個人対戦では制限時間の終了時に、チャオを持っていたプレイヤーの勝利。チーム対戦では3体出現するチャオを、より多く持っていたチームの勝利となる。また、全員が持っていない場合や、所持数が同じ場合は引き分けになってしまう。

アイテムボックス

アイテムボックスが出現する場所は、フィールド内に設定された数ヶ所の中からランダムで決定される。また、その中身もランダムで「混乱・ブラインド・透明」の3種類のうちどれかがアイテムボックス内に表示される。

CHECK! チーム対戦必勝法

チーム対戦では、仲間同士協力しながら戦うのが基本。1人が対戦相手の邪魔をし続けたり、2人で協力して安全地帯に移動したりしよう。



CHECK! 勝利のカギはアイテム

アイテムボックスは現れて約8秒経つとその場から消え、他の場所に移動して現れる。また、破壊した場合はその直後に他の場所へ現れることはなく、同じように約8秒経過しないと現れないの覚えておこう。



↑アイテムの効果は10秒間持続するぞ。

マルチカートリッジ対戦必勝法③

ナックルズ

「レース」では滑空飛行を使ってショートカット。「チャオさがし」では、力登りでナックルズしか行けない場所を利用しよう。



マルチカートリッジ対戦必勝法④

エミー

個人対戦でのエミーはほかのキャラと比べて見劣りする。しかし、チーム対戦でサポート役に徹すれば、有能な相棒になれるぞ。



チャオさがし CHAO HUNT



画面の見方



①チャオの数

各プレイヤーが現在入手しているチャオの数。

②タイム表示

ゲームが終了するまでの残りタイム。

③対戦者カーソル

各プレイヤーキャラの位置を示す。相手との距離によって大きさが変化する。



VS ZONE A～D ガイド



VS ZONE

A

—フォレストチャオガーデン—

上と下にある2つのループと、左から右へ流れる水柱のあるマップ。移動にはフィールド内にたくさん配置された浮島を利用しなければならず、空を飛べるテイルスとナックルズに有利な地形といえるだろう。



攻略POINT!

ナックルズの安全地帯

ナックルズの場合、ソニックやエミーが相手なら、チャオを入手してからこの場所にいるだけでほぼ勝利が確定する。下からのジャンプ攻撃はまったく届かないし、上から攻められる心配もない。空を飛べるテイルスが相手でない限り、有効な安全地帯になってくれるぞ。

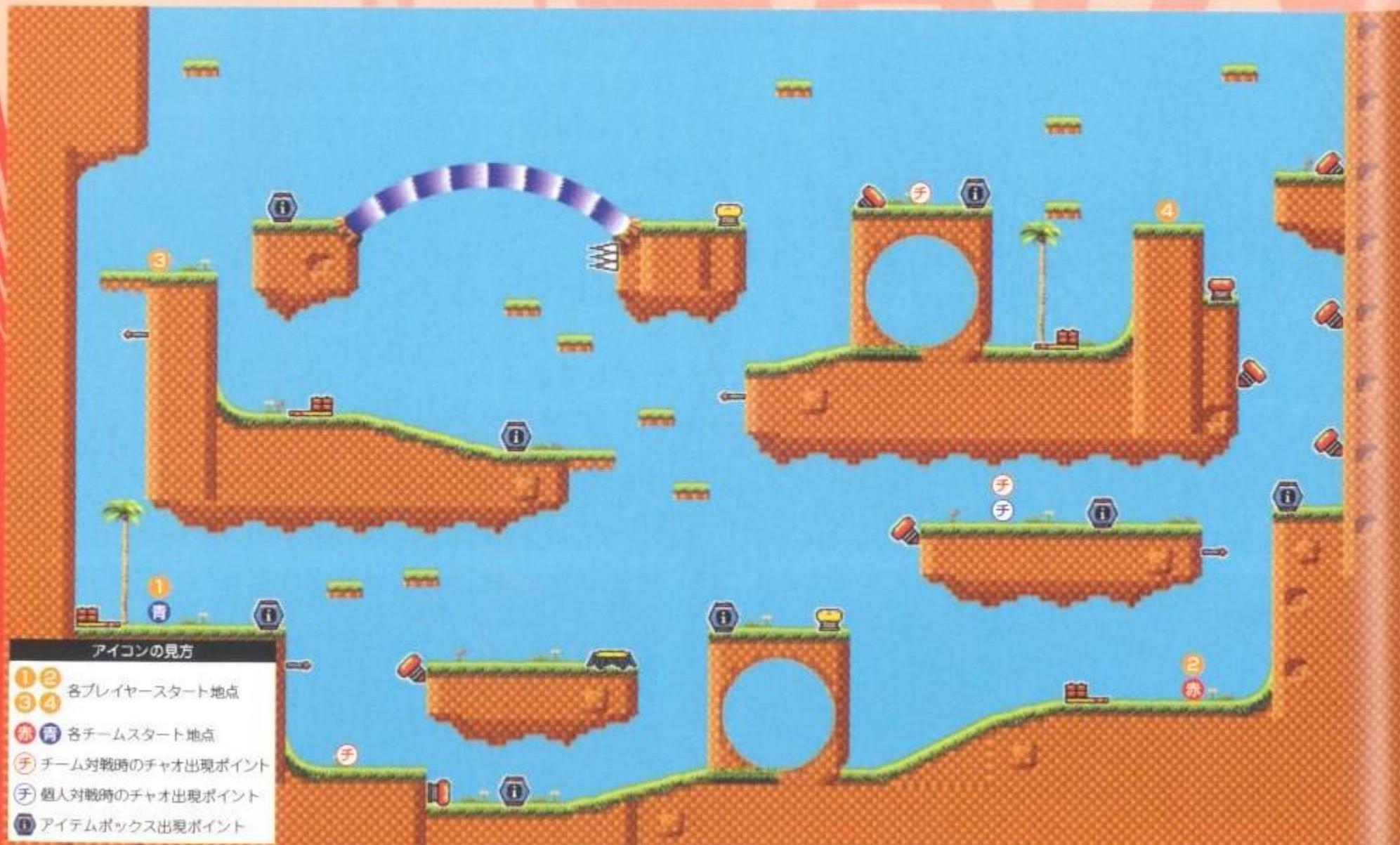
攻略POINT!

上空を飛んでいれば勝利は確実！

テイルスならチャオを入手したあとで、最上段にある浮島を端から端へ飛んで往復していれば安全に過ごせる。ナックルズ以外は下からしか近づけないため、下方向への用心だけですむのだ。対戦者カーソルで下からの危険を察知したら、左右の浮島に移動して回避しよう。



▲ テイルスとナックルズが非常に有利なマップ。





VS ZONE

B

—ファクトリーチャオガーデン—

上まで運んでくれるパイプ通路と、フィールドを斜めに横断する滑車のあるマップ。特定キャラでしか到達不可能な場所もなく互角に戦える。



↑滑車での移動中はどんな攻撃も受けつけない。



攻略POINT! 激しい移動で対戦相手を煙に巻こう

フィールドの左右にあるパイプ通路と、右から中央へ伸びる滑車を使えば、対戦者カーソルを目安に追つてくるプレイヤーを混乱させることができる。また、パイプ通路を移動しているときは対戦者カーソルが消えて、相手は一瞬こちらの姿を見失うことになるぞ。



攻略POINT! 立ち止まると居場所がばれる

このマップは移動できるコースが少なく閉鎖された空間なので、立ち止まるとすぐに居場所を知られてしまう。ここでは特に空を飛べるキャラが有利ということもなく、滑車やパイプ通路での移動中以外はどこにいても攻撃を受けてしまうので常に移動し続けよう。





VS ZONE

C

—ピンボールチャオガーデン—

数多くのボビンやバンパーが設置されている。他のマップと異なり、縦に長いマップ構成になっている。



↑ピンボールレール移動時は攻撃を受けない。



↑ワープ穴に入るとスタート地点へ戻る。

攻略POINT!

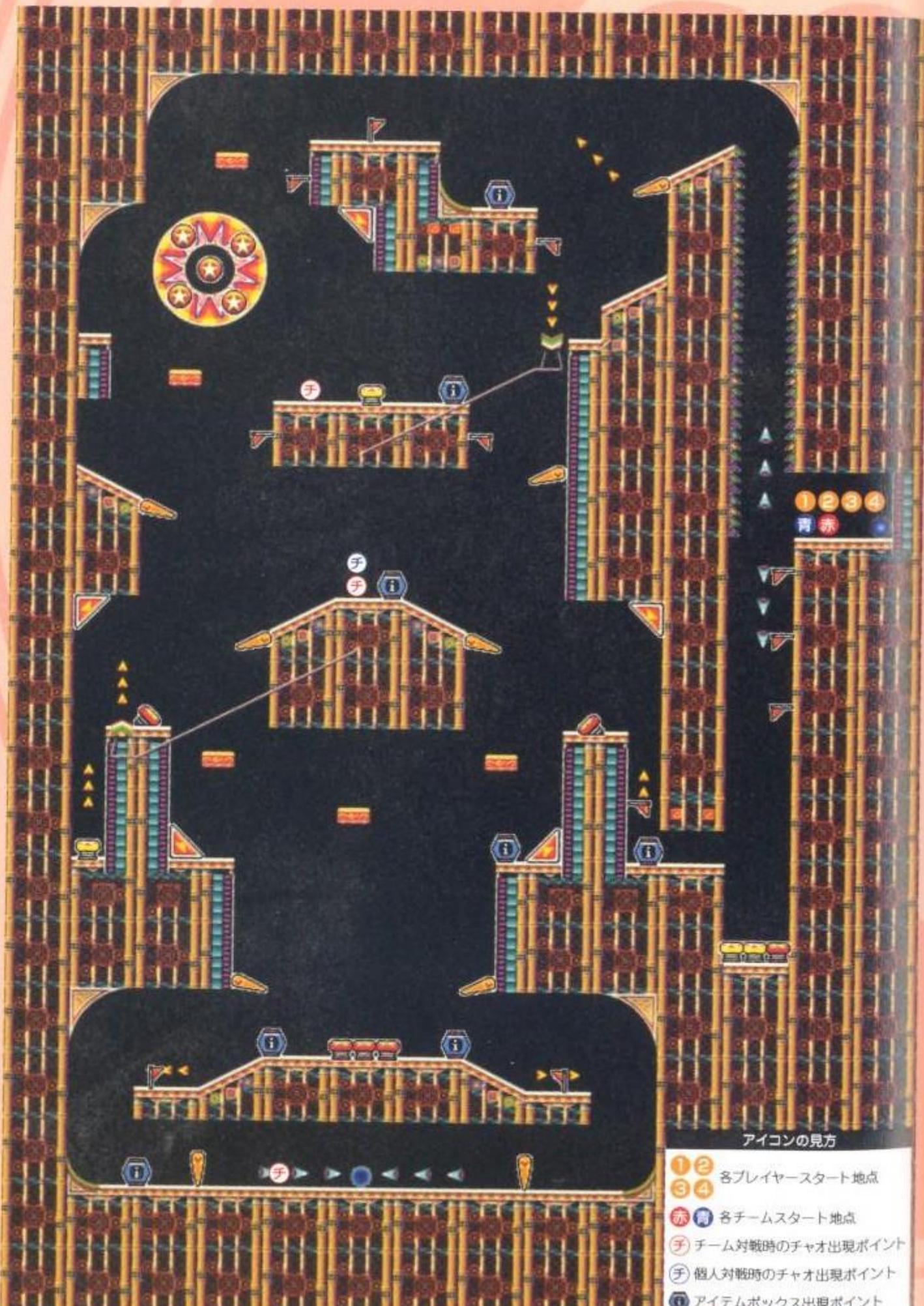
ギミックを利用し活路を見いだせ

フィールドの各所に設置されたギミックは、プレイヤーキャラを弾き飛ばすものばかり。たとえ対戦者カーソルで位置が示されていても、上下左右へ目まぐるしく変化するので、対戦相手の場所が把握しづらくなる。チャオを入手したら、ボビンやピンボールレールなどを利用して跳ね回り、相手を混乱させながら逃げ回るのもひとつの手だ。



攻略POINT! 力ベ登りで安全地帯に逃げ込もう

このマップでいちばんオススメなのはナックルズ。チャオを入手したあと力ベ登りを使えば、ソニックやエミーでは攻撃の届かない場所へ移動できる。対戦相手がティルスでない限りは安全だぞ。





VS ZONE

D

—スペースチャオガーデン—

重力の反転する場所があり、中央には扇風機が配置されているマップ。重力反転地点では天井が足場になり、扇風機上では身動きが取りづらくなるなどして戦いづらくなる。キャラの特性より、プレイヤー自身の腕前が力技となるマップだ。



↑重力反転地点は位置を覚えておいて対処しよう。

攻略POINT! 扇風機の上は無防備状態

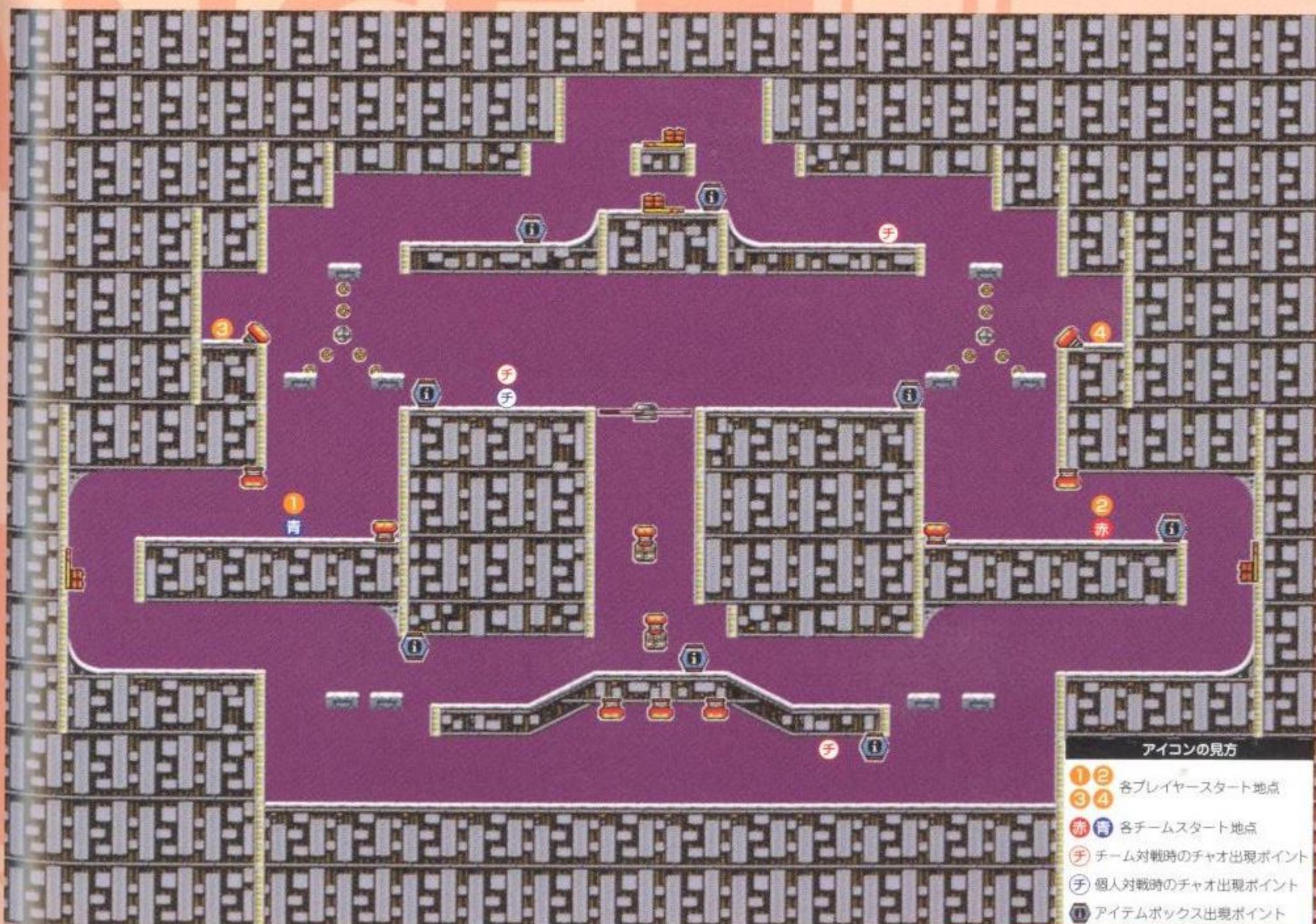
マップ中央にある扇風機の上を通ると、プレイヤーキャラが無防備な状態になる。このとき対戦相手から攻撃されると、簡単にダメージ状態になってしまうので気をつけよう。



攻略POINT!

重力反転地点へ誘い相手のスキを突こう

重力反転地点では、天地が逆になり天井が足場になる。この場所でも戸惑わずに、プレイヤーキャラを操作する自信があれば、重力反転地点へと対戦相手を誘いこもう。相手が反転した重力に戸惑っているうちに攻撃をヒットさせれば、チャオを奪い取ることができるぞ。



アイコンの見方

- ① ② 各プレイヤースタート地点
- ③ ④ 各チームスタート地点
- 赤 青 チーム対戦時のチャオ出現ポイント
- チ 個人対戦時のチャオ出現ポイント
- ⑤ アイテムボックス出現ポイント



1カートリッジ対戦の楽しみ方

ひとつのカートリッジでも最大4人までの対戦が楽しめる。

1カートリッジ対戦

システム解説

カートリッジひとつで、最大4人の同時対戦が楽しめるモード。ただしチーム対戦はできず、個人対戦で勝利をめざすことになる。このモードでは「リングあつめ」を遊ぶことができる。

1カートリッジ対戦

ゲーム

ゲーム内容

制限時間内でリングを集め、もっとも多くリングを持っていたプレイヤーの勝利となる。キャラ選択はできず、1Pから順番に、ソニック、ティルス、ナックルズ、エミーとなり、各キャラの共通アクションしか使えない状態で対戦する。



→対戦相手を攻撃して、落としたリングを奪い取ろう。



→ランダムリングを入手すれば、一発逆転の可能性もある。

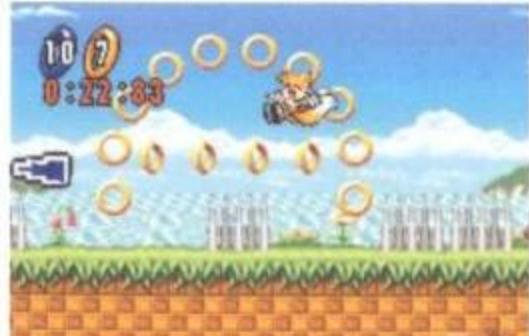
アイテムボックス

中身は針スイッチとランダムリングの2種類。ランダムリングは、リングを最低1個から最大で40個入手できる。



ハリスイッチ

対戦相手のまわりにだけ、何も無いところからいきなりトゲが現れる。



リングあつめ

GET THE MOST RINGS

画面の見方



① リングの数

各プレイヤーが入手したリングの数。

② タイム表示

対戦が始まってからの残り時間。

③ 対戦者カーソル

各プレイヤーキャラの位置を示す。相手との距離によって大きさが変化する。



すべてが互角の条件で真剣勝負

「リングあつめ」では全キャラの能力と操作が同じになる。通常はスピンドッシュができなかったエミーも、他のキャラと同じ操作で使用でき、何のハンデもなく、互角の真剣勝負が楽しめるぞ。



→地面を転がりながら高速移動する、エミーの珍しい姿を目にすることができる。

1カートリッジ対戦

当たり判定

「リングあつめ」では、攻撃して相手をダメージ状態にするとリングを落とす。そしてこの落ちたリングも、対戦相手同士で奪い合うことになるのだ。どの攻撃が有効かをきちんと把握しておこう。



◆ リングを落とさせる手段を把握しよう。

ダッシュ中の接触

ダッシュしているだけでも、対戦相手との接触のしたかによっては、相手をダメージ状態にしてリングを落とさせることができるぞ。

前からの接触



↑ 対戦相手に前からぶつかっても、相手を弾き飛ばすだけ。リングは落とさない。

後からの接触



↑ 後ろからぶつかると、対戦相手をダメージ状態にしてリング5個を落とせる。

スピンドッシュやジャンプ攻撃による接触

前や後ろは関係なく、スピンドッシュでの接触やジャンプ攻撃を受けた対戦相手はダメージ状態になり、リングを10個落すことになる。

前や後ろからの攻撃



↑ 攻撃による接触は、その向きに関係なく相手をダメージ状態にできる。

お互いに攻撃



↑ 対戦相手とお互いの攻撃がぶつかると、それぞれが逆方向に弾かれるだけ。

1カートリッジ対戦

VS ZONE ガイド

配置されたリングの位置とアイテムボックスの出現場所を覚えておこう。トゲに触れるとリングを10個落としてしまうぞ。



↑ リングの数に差があるときは、ランダムリングを取って逆転を狙おう。

攻略POINT! 各種攻撃には優劣がある

その場に止まってスピンドッシュしているとき、歩きやダッシュ中の対戦相手が接触すると、相手は勝手にダメージ状態になってくれる。しかし、対戦相手がスピンドッシュやジャンプ攻撃で接触した場合は逆にこちらがダメージ状態になってしまう。各種攻撃には優劣があるので注意しよう。



アイコンの見方

- ① ② 各プレイヤースタート地点
- ③ ④ アイテムボックス出現ポイント
- ハリスイッチギミック



タイムアタックQ&A

上級者編
限界への挑戦

P.58

初級者編

P.86

中級者編



各ACTはそれぞれどのくらいのタイムで走れるの?

A

ここに本書の攻略スタッフが出した、各ACTの最速タイムをプレイヤーキャラ別で掲載しよう。タイムアタックはボス戦のないACT1と、ボス戦を含むACT2で、タイムに大きな差が出てくるぞ。ACTごとにタイム短縮の秘訣もアドバイスしているので参考にしよう。



↑ACT2ではボスを短時間で攻略可能なキャラが重宝する。



↓本書攻略スタッフが出したタイムを追い抜くことができるかな?

TIME 0:33:52

NEW RECORD!!

Sonic GOT THRD

アクト名	参考タイム		ワンポイントアドバイス
ZONE1	00:33:52	00:36:44	地形に邪魔なものが少なく、ほかに比べて平坦な道のりなので、常にダッシュ速度を維持しながら移動するようにしたい。
ACT1	00:36:33	00:41:20	
ZONE1	00:58:91	00:58:92	基本は同じZONEのACT1と同じだが、このACT2にはボス戦が含まれるので、ボスの最短攻略法を研究しよう。
ACT2	00:57:88	01:05:22	
ZONE2	00:55:62	00:55:64	下段よりは上段のルートを通って進む方が時間短縮できる。ネジ型鉄棒を渡り終える時には、必ず上に行くようにしよう。
ACT1	00:55:59	00:55:77	
ZONE2	00:54:65	01:40:97	同じZONEのACT1と同様に上段ルートをめざそう。ボスに辿り着くまで1分30秒前後が目標。あとはボスをいかに短時間で倒すか。
ACT2	01:49:70	02:02:56	
ZONE3	00:58:04	00:59:77	まずは上段のルートを進み続けよう。あとはバンバーやボビン、ティーカップをさけてタイムロスをなくしていこう。
ACT1	00:58:96	01:01:08	
ZONE3	01:35:72	01:31:90	このコースは中段をまっすぐ通り抜けるのが近道。そしてタイムを大きく左右することになるのは、やはりボス戦だ。
ACT2	01:41:22	01:32:85	
ZONE4	01:04:10	01:04:55	水の上ギリギリのところを走り抜けると好タイムが出せる。水中では可能な限り戦闘を避け、ダッシュパネルでタイムを短縮しよう。
ACT1	01:04:60	01:11:42	
ZONE4	01:48:11	01:19:68	上段ルートが近道だが、ソニックやエミーは序盤のスプリング付き浮島を使う必要がある。ボス戦はテイルスが早く倒せるぞ。
ACT2	01:29:75	01:19:61	
ZONE5	01:35:06	01:29:13	滑り移動足場に乗って坂道を下るとき、今まで飛ぶ前に右に降りよう。トゲに落ちるのを覚悟して落下した方がタイム短縮できる。
ACT1	01:36:66	01:39:40	
ZONE5	02:08:63	01:39:60	テイルスとナックルズは下段から大幅なショートカットが可能。テイルスはボス戦も楽なので、タイムで他を大きく突き放せる。
ACT2	01:52:30	02:00:62	
ZONE6	03:43:63	03:04:31	ここでも空を飛べるテイルスが大活躍。ここではダッシュの維持よりも、敵の攻撃をさけることに重点を置きつつ進もう。
ACT1	04:29:81	03:24:80	
ZONE6	01:57:84	01:42:03	敵の少ない下段ルートがオススメ。ボス戦まで1分10秒前後を目標にしたい。すべては最後のボス戦で大きく左右されてしまう。
ACT2	01:51:27	02:07:69	

TINY CHAO GARDEN

チャオのプチガーデン

チャオのプチガーデンの楽しみ方

COLUMN

コラム

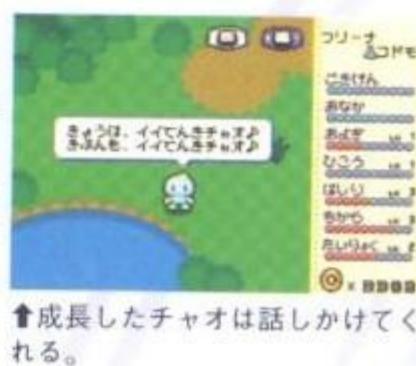
チャオのおしゃべりレポート

チャオのプチガーデン の楽しみ方

チャオのお世話をしながら、2つのミニゲームを楽しもう。

ゲーム内容

卵から生まれたチャオに、いろんな木の実やおもちゃを与えながら育成できる。また、2種類のミニゲームを遊ぶこともできるぞ。



成長したチャオは話しかけてくれる。

操作方法

「チャオのプチガーデン」は育成シミュレーションゲーム。メインゲームなどと違って、その操作方法は独自のものになっている。

START ボタン	名前入力画面の終了、メニュー画面の解除。
十字ボタン	手カーソルの移動、名前入力の文字選択、メニュー・ミニゲームなどの項目選択。
A ボタン	チャオをなでる、アイテムを与える、雑草を抜く、メニュー・ミニゲームなどの項目決定。
B ボタン	名前入力の文字キャンセル、メニュー画面の解除。
L ボタン	アイテム購入画面の表示(もう一度押すと解除)。

プレイヤーができること

チャオには木の実を食べさせたり、頭をなでてあげることができる。チャオを立派に育てるには、こまめに接することが重要だぞ。



画面の見方



①名前・タイプ表示

名前とタイプ。名前は自由に変更できる。

②パラメータ

木の実によって増減する各能力値。

③リングの数

ミニゲームなどで得たリングの数。

④ミニゲーム

選択すると2種類のゲームが楽しめる。

⑤アイテム購入画面

木の実やおもちゃなどを購入できる。

なでる



ごきげんが上昇。ただし、30秒間隔でないと上がらない。

雑草を抜く



雑草を抜かないとごきげんが下がる。

アイテムを買う



木の実やおもちゃなどをアイテムを購入する。

アイテムを与える



木の実やおもちゃをチャオに与える。

アイテム

木の実を与えるとパラメータが変動。おもちゃだとチャオの行動パターンが増える。

パラメータのレベルアップ

パラメータのグラフは10マスで構成されている。10マスすべてが埋まるたびに、そのパラメータのレベルはひとつずつアップしていく。

タイプ表示

チャオの個体差。画面上では変化しないが幼体時と成体時では表示が異なる。

幼体時	コドモ
成体時	属性とタイプで表示される
属性(3種類)	タイプ(6種類)
表示	属性名
※	ニュートラル
☆	ヒーロー
★	ダーク

例:★オヨギ=ダーク属性のオヨギタイプという意味

アイテム一覧

	30リング	「およぎ」「ちから」大幅増加。「たいりょく」増加。「ひこう」「はしり」減少。
	60リング	「ひこう」大幅増加。「およぎ」「たいりょく」増加。「はしり」「ちから」減少。
	55リング	「およぎ」「はしり」大幅増加。「たいりょく」増加。「ひこう」「ちから」大幅減少。
	50リング	「はしり」「ちから」「たいりょく」増加。「ひこう」減少。
	30リング	「ひこう」「はしり」大幅増加。「たいりょく」増加。「およぎ」「ちから」減少。
	55リング	「ひこう」「ちから」大幅増加。「たいりょく」増加。「およぎ」「はしり」減少。
	70リング	「およぎ」「はしり」大幅増加。「ひこう」「ちから」増加。「たいりょく」大幅減少。
	1000 リング	「ごきげん」が低くなければ、チャオに渡すと吹いてくれる。4回目以降で上手く吹ける。
	2000 リング	プチガーデン内にある池に浮かべることができる。
	10000 リング	チャオがテレビを見るようになる。
	0~20000 リング	チャオの卵。種類はたくさんあるが、生まれてくるチャオが変化したりはしない。

チャオの行動

チャオは自由気ままに活動し、さまざまな行動をとる。また、その行動からはチャオが今望んでいることもわかるのだ。



●無条件行動(5種類)

立ち止まる	座る
考える	おしゃぶり しゃべる

条件付き行動(14種類)

歩く	3~5秒間歩いたあと他の行動に移る。
探す	木の実やTVを探す。見つけると「!」が表示され近づいていく。
寝る	3分半少々のサイクルで、14秒間ほど眠る。
TVを見る	TVがあると見る。見終わると番組の感想を言う場合もある。
家出	ごきげんがゼロで1時間経過すると家出してしまう。
泣く	おなかがゼロになると号泣する。
空腹	おなかがある程度減ったことをアピールする。
あくび	眠たくなるとあくびをする。
あいさつ	ごきげんが最高値だとチャオのはうからあいさつする。
喜ぶ	ごきげんが高いと喜ぶ。
怒る	ごきげんが低く、草が10本以上あると怒る。
アカンベー	ごきげんがゼロだとプレイヤーにアカンベーをする。
めそめそ	かなり寂しいとめそめそする。
悲しむ	寂しいと悲しむ。

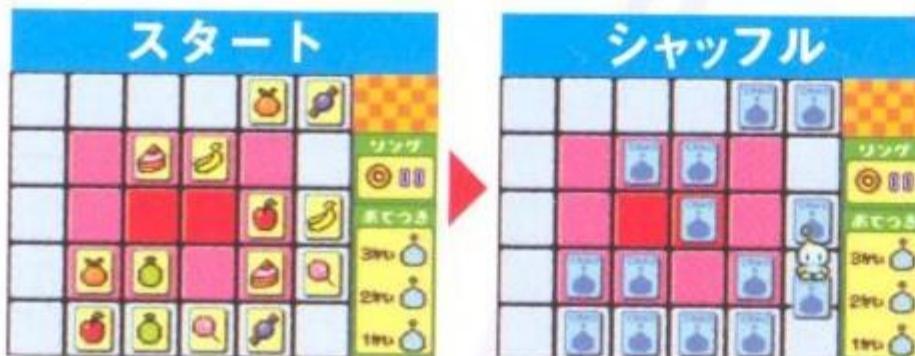


チャオのブチ
ガーデン

ミニゲーム1

ゲーム内容

スタート時にカードの絵柄を覚え、裏返してシャッフルしたあと、同じ絵柄をそろえていくゲーム。



ルール

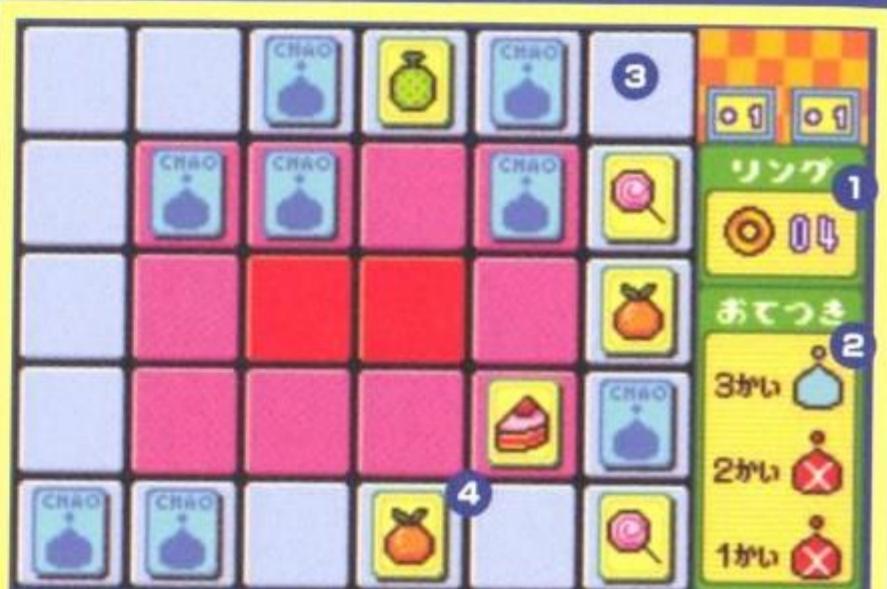
基本的には神経衰弱と同じ。ただし、カードの置かれたエリアによって正解時に獲得できるリング数が違う。中央から順に5、3、1個となっている。

- おてつきは3回まで
- 正解するとそのカードが置かれていたエリアに応じたリング数がもらえる

MATCHING PAIRS

おかしめくつチャオ

画面の見方



① リングの数

正解して手に入れたリングの数。

② おてつき

おてつきした回数。赤が失敗した回数。

③ エリア

色で3つに分けられ、獲得リング数が異なる。

④ カード

2枚ずつ同じ絵柄のカードがある。全7種類。

攻略
POINT!

残ったおてつきは
リングになる

全力カードをめくってクリアすると、おてつきした回数に応じてリングがもらえる。おてつき0回なら60個、1回では30個、2回では10個。



攻略
POINT!

中心にある
カードを狙おう

カードが置かれたエリヤによって獲得リング数が異なる。獲得リング数の多いエリヤを優先して、1個でも多くリングを入手しよう。



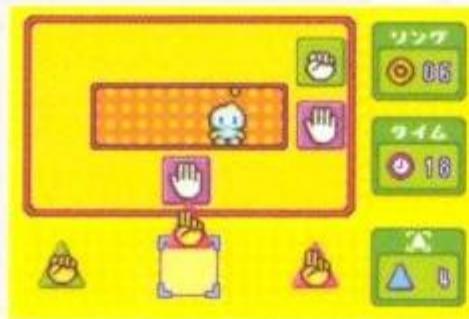
外側のエリヤでは、何度正解しても獲得できるリング数は少ない。
中央エリヤのカードが取れれば、10個が確実に得られる。

チャオのプチガーデン
ミニゲーム2

ROK PAPER SCISSORS
ジャンケンシート

ゲーム内容

チャオの周囲を流れる標的カードに弾カードを命中させて、ジャンケン勝負が楽しめるゲーム。



ルール

カード同士を接触させ、ジャンケンの組み合わせに勝つとリングを獲得できる。与えられた制限時間中にすべての標的カードに勝つと、クリアするごとに10秒ずつ残り時間がプラスされる。

- 「勝つ」組み合わせだとリングが増え、弾カードも減らない
- 「負ける」組み合わせだとリングは増えず、弾カードが減る
- 「引き分け」の組み合わせではリングも弾カードも変動なし
- 弾カードが当たらなかった場合、残り弾カードが減る

攻略
POINT!

待たずに打ち続けよう!

制限時間があるので、時間をかけて勝つよりも、引き分けて標的カードを無くしていった方が効率よくリングを獲得できるぞ。



画面の見方



① リング数

勝つ組み合わせで獲得したリングの数。

② タイム

ゲーム終了までの残り時間。開始時は30秒。

③ 残り弾カード数

弾カードの残り枚数を示す。開始時は5枚。

④ 標的カード

10枚全部消すと、新たに10枚出現する。

⑤ 弾カード

標的カードを狙って撃ちこむカード。



ゲーム本編で集めた
リングも使えるぞ

「チャオのプチガーデン」でアイテムを購入するためにはリングが必要。メインゲームでも入手したリングの合計も反映されるので、メインゲームでもリングをたくさん集めよう。



対話からチャオの実態に迫る

「チャオのフチガーデン」では、チャオがさまざまなお喋りでプレイヤーを楽しませてくれる。ここではチャオの名ゼリフをピックアップして、チャオの実体について考察してみよう。

そもそもチャオとは？

チャオはソニックワールドに登場する不思議な生命体。彼らは世界のいたるところで人間たちと共に存しながらも、独自の生態系を築いている。

REPORT
1 報告1

食



チャオの主食は木の実。食についてもっとも関心が高いようで、木の実について語ることが一番多かった。

- 「きのみは、さいこうチャオ！ たのんでも、あげないチャオ。」
- 「さいきん、のびなやんてるチャオ。チガウきのみがたべたいチャオ。」
- 「きのみをみると、タマラナイきもちになるチャオ。」
- 「このまえくれたみ、おいしかったチャオ。また、たべたいチャオ～。」
- 「いま、かみさまのこえがきこえたチャオ もっと、みをたべろって！」
- 「これからは、ゴハンのじだいチャオ。ゴハンがイチバンだいじチャオ。」
- 「いつもゴハンをたべるチャオ。これからもゴハンをたべるチャオ。」
- 「これでも、スキライはいわないようにしてるチャオ！ チャオえらいチャオ！」
- 「そろそろ、ゴハンどきチャオか？ ゴハンどきがいいチャオ。」
- 「おなかペコペコチャオ。もうじき、ゲンカイがくるチャオ。」
- 「もうゲンカイチャオ。メがかすんできたチャオ。」
- 「おなかがすいて、ゲンカイチャオ。イライラしてきたチャオ～～～！！」

REPORT
2 報告2

友人



チャオはソニックやエミーとは面識があるらしい。ソニックに関してはいっしょに遊ぶ仲のようだ。

- 「ソニックはいったいなにしてるチャオ！ きょうあそぶヤクソクだったチャオ！」
- 「ソニックたちのおかげチャオ。カンシャのテガミをおくるチャオ。」
- 「さっきエミーをみたチャオ！ バーゲンで、スパークしてたチャオ！」

REPORT
3 報告3 プレイヤーについて

プレイヤーについて



チャオはプレイヤーに声をかけてくることがある。こちらから言葉を返せないのが残念だ……。

- 「これから、ふたりでがんばるチャオ。」
- 「これからは、ふたりでニニンサンキャクでガンバルチャオ！」
- 「なんか、いいことあったチャオか？ よかったチャオねえ。」
- 「ほんとは、アリガトウっていつも、おもってるチャオよ。」
- 「たまには、だれかにプレゼントするチャオよ。きっとよろこぶチャオ。」
- 「まわりのひとに、アリガトウっておもってるチャオか？」

REPORT
4 報告4 音楽

音楽



音楽の才能を秘めているようで、歌ったり、踊りを披露してくれたりすることもあるぞ。

- 「おどるチャオ♪おどるチャオ♪ おどるチャオ♪チャ♪チャ♪チャオ♪」
- 「ラーラー♪ララーラー♪ラーララー♪♪ラーララー♪ なかなかうまいチャオ？」
- 「アツいタマシイのさけびチャオ！ 「チャオ♪チャオ♪チャ一♪♪」」

REPORT
5 報告5 野望

野望



チャオにはなにやら野望があるらしい。しかし、その言葉の意味を理解しているのかは不明だ。

- 「たまには、セカイセイフクもいいチャオねえ。」
- 「いずれ、セカイのスペテをてにいれるチャオ～。」

REPORT
6

報告6

システム
について

チャオはセーブや各ボタンの操作方法など、ゲームシステムについて助言してくれることもあるぞ。

- 「でんちのヨビをかってほしいチャオ。でんげんきえるとおわりチャオ。」
- 「いきなりでんげんをきると、セーブされないチャオ！」
- 「おわるときはSTARTボタンから『セーブしておわる』チャオ！」
- 「めがつかれたら、やすむチャオ！ チャオいつまでも、まってるチャオよ！」
- 「ナマエをクリックするとナマエをかえられるチャオ！」
- 「Lボタンでおみせをとじることができるチャオ！ もうしってたチャオか…。」
- 「じつは、Lボタンでおみせのウインドウをとじたり、ひらいたりできるチャオ！」
- 「おみせをだすには、Lボタンをおすチャオ！ Lボタンでしあわせチャオ！」

REPORT
7

報告7

チャオ幼稚園



チャオワールドのどこかに、チャオたちが通っているという「チャオ幼稚園」があるらしい。

- 「ようちえんにいきたいチャオ。トモダチがいっぱいいるチャオ。」
- 「ようちえんのオヤツ…チャオのシタにあわないチャオ！」
- 「きのうようちえんではめられたチャオ♪ でもほめられるとはずかしいチャオ♪」

REPORT
8

報告8

チャオスタジアム



チャオレースやチャオカラテに出場したいらしい。どうやらひそかに訓練しているようだ。

- 「レースにでるには、どうしたらしいチャオか？」
- 「レースにちょうどんしてみたいチャオ！ まだむりチャオか？」
- 「さいきん、マワシゲリのれんしゅうをしてるチャオ！ つよくなるチャオ！！」
- 「いまヒッサツワザのカイハツにいそがしいチャオ！！」
- 「これからも、セイセイドウドウとショウブしていくチャオ。」
- 「なまけているワケじゃないチャオ。カゲでトレーニングしてるチャオ」

REPORT
9

報告9

テレビ



チャオは大のテレビっ子。彼の知識のほとんどは、ここから得ているとみて間違いないだろう。

- 「なかなか、テレビはヤメラレナイチャオ あたまが、ボーッとしてきたチャオ。」
- 「このバングミ、サイコウチャオ」
- 「これは、ヤラセチャオね。」

REPORT
10

報告10

家出



チャオのごきげんが悪いと家出してしまうことがある。出て行く前に必ず引きとめよう。

- 「イエデするチャオ。さよならチャオ。とめるならイマしかないチャオよ。」
- 「とめてもムダチャオ。チャオのケツイはかたいチャオ。」
- 「もどってほしいチャオか？ しょうがないからモドるチャオ。」

REPORT
11

報告11

その他



叫んだり、正義の味方になったり、会話というよりも彼らの行動をみているだけで楽しい。

- 「ねむくなってきたチャオ」。いつもねむいきがす・る・チャオ…。」
- 「チャオチャオチャオチャ—!!!! たまには、さけぶチャオーー!!!」
- 「さいきん、えだけがきになるチャオ～ トリートメントしたいチャオー！」
- 「チャオがはなしをきくばんチャオ。おもてていることをぶつけれるチャオ。」
- 「あっ！ なにをはなそうとしてたかわすれたチャオ、もったいないチャオね」
- 「いま、かわいいっておもったチャオか？ チャオよくかわいいっていわれるチャオ」
- 「チャオチャオチャオ～!!! せいぎのみかたチャオマンとうじょう！」

FINAL
REPORT

最終報告

まとめ

ここまでチャオのおしゃべりを記録してきたが、これはその一部分でしかない。ほかのおしゃべりはキミ自身がチャオと接しながら見つけ出していく。



GBA GCの連動

連動によってできること

GBAケーブルを使用すれば「ソニックアドバンス」とGC専用ソフト「ソニックアドベンチャー2バトル」を連動させることができます。

ゲームキューブ「ソニックアドベンチャー2バトル」

ゲームボーイアドバンス+「ソニックアドバンス」との連動

- ① 「チャオガーデン(ソニックアドバンス)」で育てたチャオを「チャオガーデン(ソニックアドベンチャー2バトル)」に移すことが可能。また、「チャオガーデン」のチャオを「チャオガーデン」へ移動させることもできる。移動させたチャオのデータはセーブも可能だ。
- ② 「チャオガーデン」にチャオがいる場合、「チャオスタジアム(ソニックアドベンチャー2バトル)」にて最大4人で対戦することができる。

ゲームボーイアドバンスのみとの連動

- ① 「チャオガーデン」にいるチャオをゲームボーイアドバンスに移動させる「チャオガーデン」をダウンロードすることができ、再度これを「チャオガーデン」へ戻すこともできる。ただし、ゲームボーイアドバンスの本体電源を切ると、ダウンロードしたデータは消去される。
- ② 「チャオガーデン」にチャオがいる場合、「チャオスタジアム(ソニックアドベンチャー2バトル)」で最大4人による対戦することができる。



連動によって、「ソニックアドベンチャー2バトル」のチャオガーデンに、チャオを連れていくことができるのだ。

チャオワールド全体図

「ソニックアドベンチャー2バトル」には、チャオたちが住んでいるチャオワールドが存在す

る。ここではチャオワールドの内容と、その他のステージとの関係について説明しよう。

ソニックアドベンチャー2バトル

アクションステージ

各ステージにいる小動物は捕まえることができる。チャオに与えるとパラメータが変化するぞ。



小動物の移動が可能

チャオの移動が可能

ソニックアドベンチャー2バトル

チャオガーデン

木の実などを与えてチャオを育てる場所。この「おでかけマシーン」で、GBAの「チャオのプチガーデン」にアクセスできる。



ソニックアドベンチャー2バトル

チャオ幼稚園

幼稚園内にあるクラスでチャオに「おけいこ」させると、特技を覚えることができる。



育てたチャオを出場させることができる

GBAのみ / GBA+「ソニックアドバンス」

チャオのプチガーデン

チャオの育成が可能。木の実を与えることで、チャオのパラメータが増減する。



育てたチャオを出場させることができる

ソニックアドベンチャー2バトル

チャオスタジアム



育てたチャオを「チャオレース」と「チャオカラテ」に出場させることができる。

GBA ↔ GC

ゲームボーイアドバンス ゲームキューブ
連動必須条件

GBAケーブルの接続方法

GBAケーブルの繋ぎ方を解説。
注意点をよく読んで接続しよう。

チャオスタジアム

必要なもの

- ニンテンドーゲームキューブ……1台
 - ゲームボーイアドバンス……1～3台
 - 「ソニックアドベンチャー2バトル」のディスク……1個
 - 「ソニックアドバンス」のカートリッジ……プレイする人数分の個数
 - ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル
 - ・2人プレイ時——1本
 - ・3人プレイ時——2本
 - ・4人プレイ時——3本
- ※「チャオのブチガーデン」をゲームボーイアドバンスにダウンロードしていれば「ソニックアドバンス」のカートリッジがなくても連動は可能です。

接続方法

1. プレイに使用するゲームボーイアドバンスの電源がOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをセットする。
※カートリッジを使用しない場合は、この手順は必要ありません。
2. プレイする人数に合わせて、GBAケーブルをニンテンドーゲームキューブのコントローラポートとゲームボーイアドバンスに右の図を参考に接続していく。
3. ニンテンドーゲームキューブ本体の電源をONにする。
4. すべてのゲームボーイアドバンスの電源をONにする。



チャオスタジアムの説明

P110

おでかけマシーン

必要なもの

- ニンテンドーゲームキューブ……1台
 - ゲームボーイアドバンス……1台
 - 「ソニックアドベンチャー2バトル」のディスク……1個
 - 「ソニックアドバンス」のカートリッジ……1個
 - ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル……1本
- ※「ソニックアドバンス」のカートリッジをセットしなくても連動させることはできますが、カートリッジがあれば「チャオのブチガーデン」にセーブが行えます。

接続方法

1. プレイに使用するゲームボーイアドバンスの電源がOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをセットする。※カートリッジを使用しない場合は、この手順は必要ありません。
2. GBAケーブルをニンテンドーゲームキューブのコントローラポートとゲームボーイアドバンスに、右の図を参考に接続していく。
3. ニンテンドーゲームキューブ本体の電源をONにする。
4. すべてのゲームボーイアドバンスの電源をONにする。



おでかけマシーンの説明

P110



通信プレイに関する注意点

通信プレイをするとき、正しく通信ができなかったり、誤動作するような場合には、下記の項目をチェックしてみよう。

- ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル以外のケーブルを使用している。
- GBAケーブルがきちんと奥まで接続されていない。
- 通信中にGBAケーブルの抜き差しを行った。
- GBAケーブルとゲームボーイアドバンスの各本体が正しく接続されていない。
- 通信中にニンテンドーゲームキューブやゲームボーイアドバンスの電源をOFFにした。
- 通信中にニンテンドーゲームキューブのリセットボタンを押した。
- チャオのブチガーデンの準備ができていない(チャオが会話中の場合など)。



ソニックアドベンチャー2バトル チャオワールド内

ゲーム内容

育てたチャオを「チャオレース」と「チャオカラテ」に参加させることができる。優勝するとおもちゃやメダルが手に入るのだ。

チャオカラテ

育てたチャオを1対1で戦わせる。ただしここでは、チャオの戦いを観戦し、応援することしかできない。スタミナが無くなつて泣き出したり、土俵から落ちると負けになる。



↑ひとり用だけでなく、ふたり対戦もある。

CHAO STADIUM チャオスタジアム

チャオレース

チャオがレースに挑戦する。チャオがゴールをめざすようすを観戦しながら、Aボタンを押して応援してあげよう。最大4人同時プレイが可能な「みんなでレース」もあるぞ。



◀エントリー画面でレースモードを選択。



→応援すると、チャオのスピードが上がるぞ。

ソニックアドベンチャー2バトル チャオガーデン内

おでかけマシーンの使用方法

おでかけマシーンは「チャオガーデン」やGBAの「チャオのプチガーデン」の間で、チャオを移動させるための機械なのだ。

おでかけ

ゲームボーイアドバンスにチャオを移動させることができる。このとき「チャオのプチガーデン」にチャオがいると入れない。



CHAO TRANSPORTER おでかけマシーン



赤いボタンの上に乗ると作動するぞ。



←この機械が出てくれば接続完了だ。

とりだす

「チャオのプチガーデン」で育てたチャオや、木の実や卵などを取り出せる。おもちゃだけは取り出すことができないぞ。



ひっこし

メモリーカードを使って友達とチャオをトレードしたり、友達にあげることができる。

さようなら

チャオと別れるときに使用する。一度お別れしたチャオとは2度と会うことができないので要注意。

秘コマンド大公開！

トゥルーエンディングを見た人もそうでない人も、簡単なコマンドを入力するだけで遊べてしまう隠しモードを大公開するぞ。

ソニックにテイルスのお供がつく 「ソニック2モード」出現コマンド



- 1 タイトル画面で「ゲームスタート」を選び、キャラクター選択画面へ。
- 2 キャラクターセレクト画面に現れた「ソニック」にカーソルを合わせて、**△**ボタンの上へ1回入力。
- 3 次は「テイルス」にカーソルを合わせて、**△**ボタンの下へ1回入力。
- 4 次は「ナックルズ」にカーソルを合わせて、**L**ボタンを1回入力。
- 5 次は「エミー」にカーソルを合わせて、**R**ボタンを1回入力。
- 6 最後は再び「ソニック」にカーソルを合わせて、**A**ボタンを入力してプレイヤーキャラを「ソニック」に決定。
- 7 プレイヤーキャラを決定したのと同時に、リングをとったときの音が鳴ったらコマンド入力が成功した証し。

注意点

ソニック2モードでも、条件さえ満たしていればEXTRA ZONEへと進むことができる。ただし、EXTRA ZONEとスペシャルステージには、テイルスはついてこないぞ。また、このコマンドを対戦やタイムアタックモードで使用しても無効になるので覚えておこう。



ゲームプレイ中、ソニックと一緒にテイルスがついてくるのだ。その後ろを2人で走るテイルスと一緒に戦えるぞ。





ソニックアドバンス

2002年2月20日 初版発行

ひつじょう 必勝パーカートガイド

構成・編集

構成・執筆

デザイン・レイアウト

制作協力・監修

編集協力

堀口 聖一 (タンバリンプロデューサーズ) / 中村 玄 (冒険社)

rain drops

株式会社クラップス 沖田 環 / 奈良 泉 / 久保 紀子 / 三木 健太郎 / 後藤 理恵

株式会社ソニックチーム 西山 彰則

株式会社セガ 井澤 俊樹 / 岩崎 裕子

株式会社冒険社 久本 希世史 / 松永 孝祐

発行人

高比良公成

発行所

株式会社アスペクト

〒101-0054 東京都千代田区神田錦町3-18-3 錦三ビル3F

PHONE03-5281-2551 FAX03-5281-2552

<http://www.aspect.co.jp>

ホームページ

印刷所

中央精版印刷株式会社

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

■本書に対するお問い合わせは、郵便、FAX、またはEメール:info@aspect.co.jpにてお願いいたします。

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承下さい。

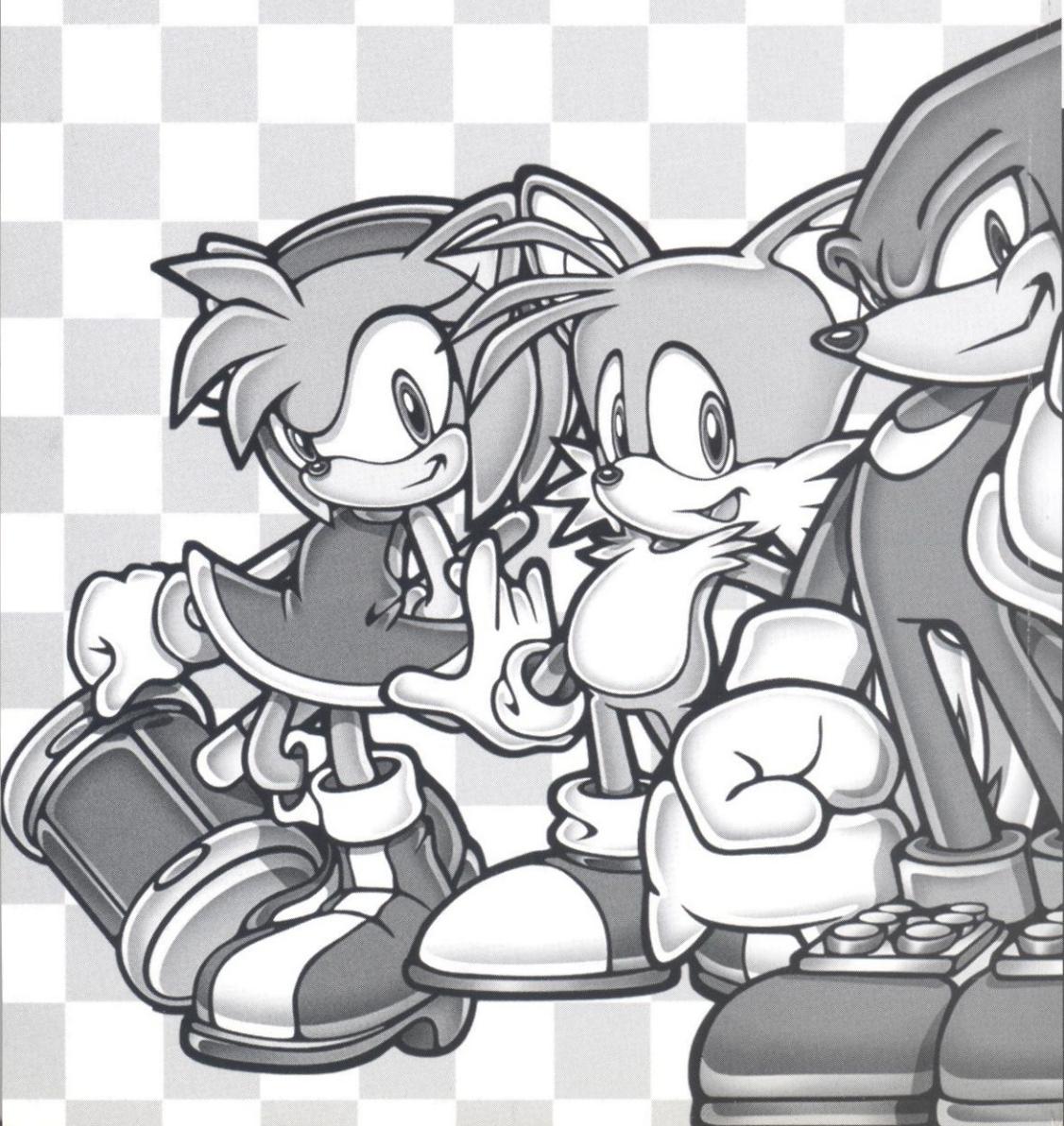
■落丁本、乱丁本は、お手数ですが弊社営業部までお送りください。送料弊社負担でお取り替えいたします。

■GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイアドバンスは任天堂の商標です。

*本体価格はカバーに表示しております。

Original Game ©SEGA
©SONICTEAM/SEGA,2001
©2002 ASPECT
Printed in Japan
ISBN4-7572-0914-2 ●11a0580





ISBN4-7572-0914-2

C0076 ¥1200E


9784757209145
1920076012006

アスペクト

定価 本体1,200円+税

