

SEGA OFFICIAL

SEGA™



SONIC™ R

ソニックR
オフィシャルガイド



FREE | SATURN

セガサターン情報に自信あり!

セガサターンNo.1専門誌

SEGA SATURN MAGAZINE



最新ゲームと徹底攻略記事&
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日発売!

ソニックジャム オフィシャルガイド



超音速のハリネズミ、
ソニックがセガサターンに
帰ってきた!

プロジェクトソニック第1弾「ソニック ジャム」
クールでカッコいい世界でただ1冊の攻略本!



プロジェクトソニック第1弾
「ソニック ジャム」
クールでカッコいい
世界でただ1冊の攻略本!

ゲーム攻略本
キャンペーン
誌 巻 ①

**SONIC
R**



OFFICIAL GUIDE ●

オフィシャルガイド



STORY

再三に渡るDr.エッグマンとの死闘のあと、ソニックと、彼を慕っているテイルスは、一緒に冒険の旅を続けています。その旅の途中、2人はビルの巨大スクリーンに表示された『ワールドグランプリ出場選手大募集!!』のコマーシャルを目にします。

「ソニック、ソニック! 『世界一速い奴を決めるレース大会』だって」テイルスは興味しんしんです。「ねえソニック、出場してみようよ。ソニックなら優勝間違いなしだよ! 僕も自分の力を試してみたいんだ」「レースかあ

…、あんまり興味ないなあ」ソニックはあんまり乗り気ではありません。その場を立ち去ろうとしたその瞬間、彼は切り替わった画面に目が釘付けになりました。そして、「テイルス、出場するよ!」そう告げるが早いか、ソニックは駆け出します。「待ってよ、ソニック!」テイルスは慌てて後を追います。ソニックの目を釘付けにした画面には『出場予定選手リスト: Dr.エッグマン』とあったのです。

全世界に放映されたこの映像を目にしたのは、ソニックだけではありません。レース開催の知らせは、ソニックの良きライバルでもあるナックルズ、そしてソニックに恋する少女エミーのもとへも届いていたのです。

「ソニック、このワールドグランプリでお前との真の決着をつけてやるぜ!」





「ソニックさまは、きつとこのレースに出場されるはず。待っててくださいね、ソニックさまあ〜」

その様子をスパイ衛星を使って、一部始終偵察していた人がいました。彼の名はDr. エッグマン。これまで何度もソニックに戦いを挑んできた悪の超天才科学者です。

「ダ————ハッハッハ……ソニックめ、まんまと罠に引っ掛かりおった。このレースの開催地のどこかにカオスエメラルドが眠っているのはすでに調査済み。ソニック達がレース中にカオスエメラルドを偶然発見してくれば探す手間がはぶけるわい。まとめて奪い取ってくれる。いくらソニックとはいえ、レース中の隙をついて攻撃すればひとたまりもあるまい、そ

れにこの秘密兵器もあることだしな……」と言いながら振り向くDr.エッグマン。その視線の先には薄暗い闇のなか、不気味に目を光らせる数体の人影が並んでいました。

「ダ————ハッハッハ……われながら完璧な作戦だ……

ついに、ついにわしの長年の夢、世界征服を達成するときが来たのだ……

ダ————ハッハッハ……」

果たしてソニックはDr.エッグマンの野望を阻止できるでしょうか？ そしてワールドグランプリの行方は？

さあ、いよいよワールドグランプリの開幕です！

本書の見方

この本ではタイムアタックでの最速ルートやライン取り、アイテムの配置などを含め徹底解説している。本書の情報を残らず入手して最速を目指そう！



タイムアタック攻略ページにはアイテムを配置した各コースの全体マップを掲載している。またタイムアタック攻略ではキャラクターをいくつかのタイプに分類して解説しており、分類は右の表の通り。表中ではソ（ソニック）、テ（テイルス）、ナ（ナックルズ）、エ（エミー）、Dr.エ（エッグマン）、Mソ（メタルソニック）、Mナ（メタルナックルズ）、Tド（テイルスドール）、E（エッグマンロボ）、Sソ（スーパーソニック）と表記。

全アイテム配置MAP

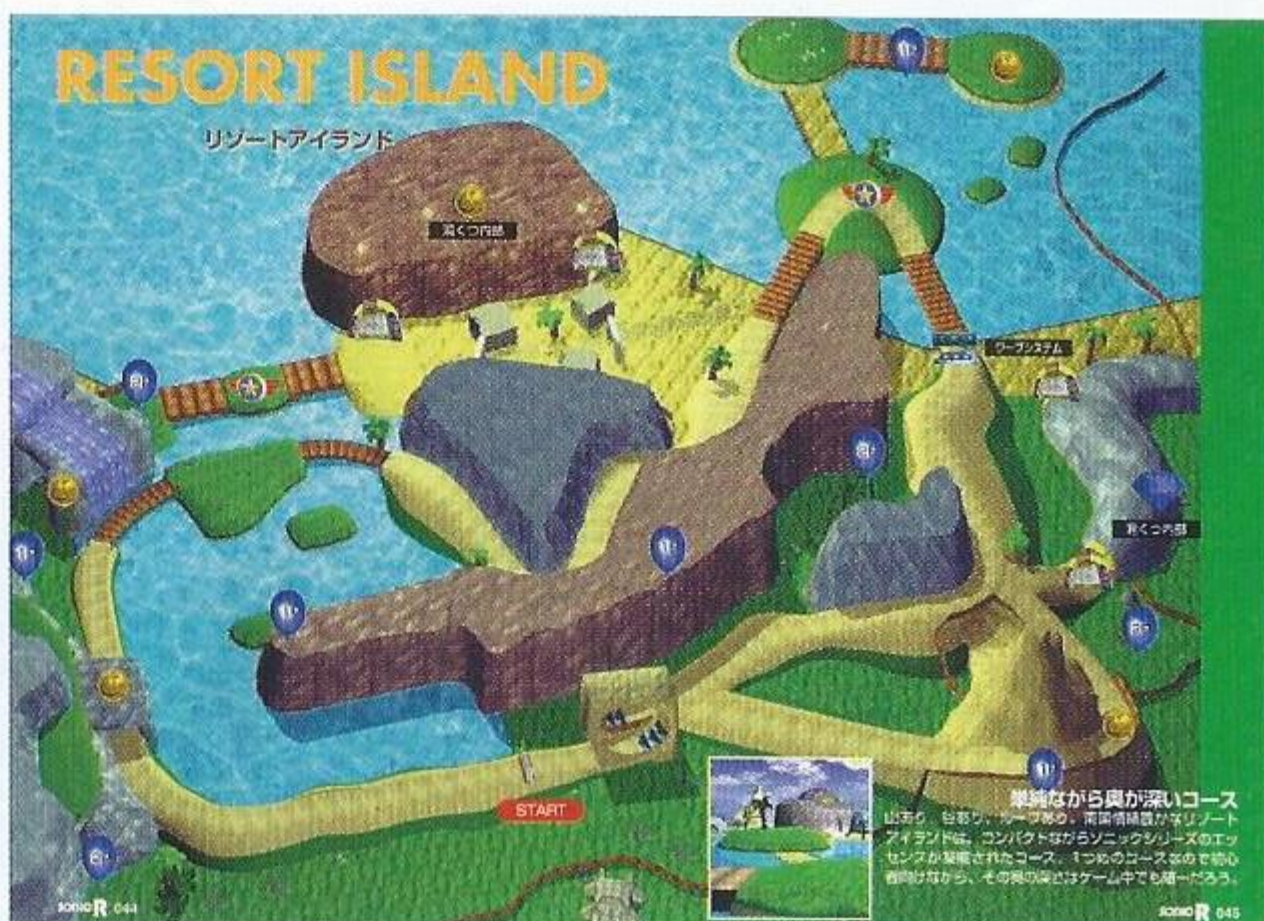
リゾートアイランド	P044
ラジカルシティ	P058
リーガルルーン	P072
リアクティブファクトリー	P082
ラディアントエメラルド	P092

TIME ATTACK解説

リゾートアイランド	ノーマル	ソ、ナ、Mソ、Mナ、Sソ	P046
		テイルス、エッグマンロボ	P048
		エ、Dr.エ、Tド	P050
	リバーズ	ソ、ナ、Mソ、Mナ、Sソ	P052
		テ、エ、Dr.エ、Tド	P054
		エッグマンロボ	P056
ラジカルシティ	ノーマル	テ、Mソ、Mナ、Sソ	P060
		ソニック、ナックルズ	P062
		エ、Dr.エ、Tド、E	P064
	リバーズ	テ、Mソ、Mナ、Sソ	P066
		ソニック、ナックルズ	P068
		エ、Dr.エ、Tド、E	P070
リーガルルーン	ノーマル	ソ、テ、ナ、エ、Dr.エ	P074
		Mソ、Mナ、Tド、E、Sソ	P076
	リバーズ	ソ、テ、ナ、Mソ、Mナ、Sソ	P078
		エ、Dr.エ、Tド、E	P080
リアクティブファクトリー	ノーマル	ソ、テ、ナ、エ、Dr.エ	P084
		Mソ、Mナ、Tド、E、Sソ	P086
	リバーズ	ソ、ナ、E以外の7キャラ	P088
		ソ、ナ、E	P090
ラディアントエメラルド	ノーマル&リバーズ	全キャラクター	P094



各コースの全体マップ。カオスエメラルド、トークン、バルーン、アイテムパネル、リングゲート、ワープシステム、スタート地点を表記しているぞ。2Pという表示のあるバルーンは、バルーン対戦時に登場するバルーンだ。



①

③

④

②

⑤

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

水上滑車が得意なキャラクター!

初心者がこのコースなら、連続ジャンプを繰り返すよりも滑車に乗る方が楽に走り抜けられる。スタート地点からスタート地点まで、スタート地点のコースを走り抜ける。スタート地点からスタート地点まで、スタート地点のコースを走り抜ける。スタート地点からスタート地点まで、スタート地点のコースを走り抜ける。

目標LAPタイム

ソニック	19:80	メタルソニック	20:66
マイルス	23:50	マイルスドール	
ナックルズ	24:00	メタルナックルズ	
エビー		エッグマンロボ	
Dr.エッグマン		スーパーソニック	14:90

POINT A 助走をつけてのジャンプで水路越え

スタート地点から走り出した後、最初のジャンプで水路を渡る。助走をつけてジャンプすると、より高く跳ぶことができる。水路を渡る時は、ジャンプのタイミングを正確に合わせる必要がある。

POINT B 点在する小島をジャンプで通過

湖面上に点在する小島をジャンプで通過する。連続ジャンプとジャンプのタイミングを正確に合わせる必要がある。ジャンプのタイミングを正確に合わせる必要がある。

POINT C ゆるいコーナーだが、看板、ヤシに要注意!

滑車を走らせる際のゆるいコーナー。看板やヤシの位置に注意して走り抜けよう。看板やヤシの位置に注意して走り抜けよう。

POINT D コース最大の難所。木に激突しないように!

コース最大の難所。木に激突しないように走り抜けよう。木に激突しないように走り抜けよう。

① サイドのオビ

攻略の内容の種類とコース名を表示している。攻略の内容は順に「タイムアタック」→「カオスエメラルドの取得」→「トークンの取得」→「バルーン攻略」となっている。

② ノーマル/リバースの表示

コース名の横にタイムアタックルートのノーマルか、リバースかを表示をしている。ラディアントエメラルドのみノーマル&リバースとなっている。

③ ルート&ポイント

真上からの見下ろしマップ。タイムアタック攻略では、そのコースを走るうえでのオススメのルートを表示。点線で示されているルートは、ループや交差しているポイントや建物の下の部分を通ることを示したものの。

一部のキャラだけ、部分的に違うルートを通る場合は、その部分を違う色で表示した。囲みとアルファベットで記載されている部分は、その部分についての詳しい説明が右ページに掲載されている。

④ 目標LAPタイム

そのページで解説しているキャラクターの目標ラップタイムを表示。タイムの表示のないキャラクターのルート、および攻略は別のページに掲載されている。

⑤ 部分解説

右のマップ上の囲みの部分の詳しい解説、走行アドバイスを掲載している。

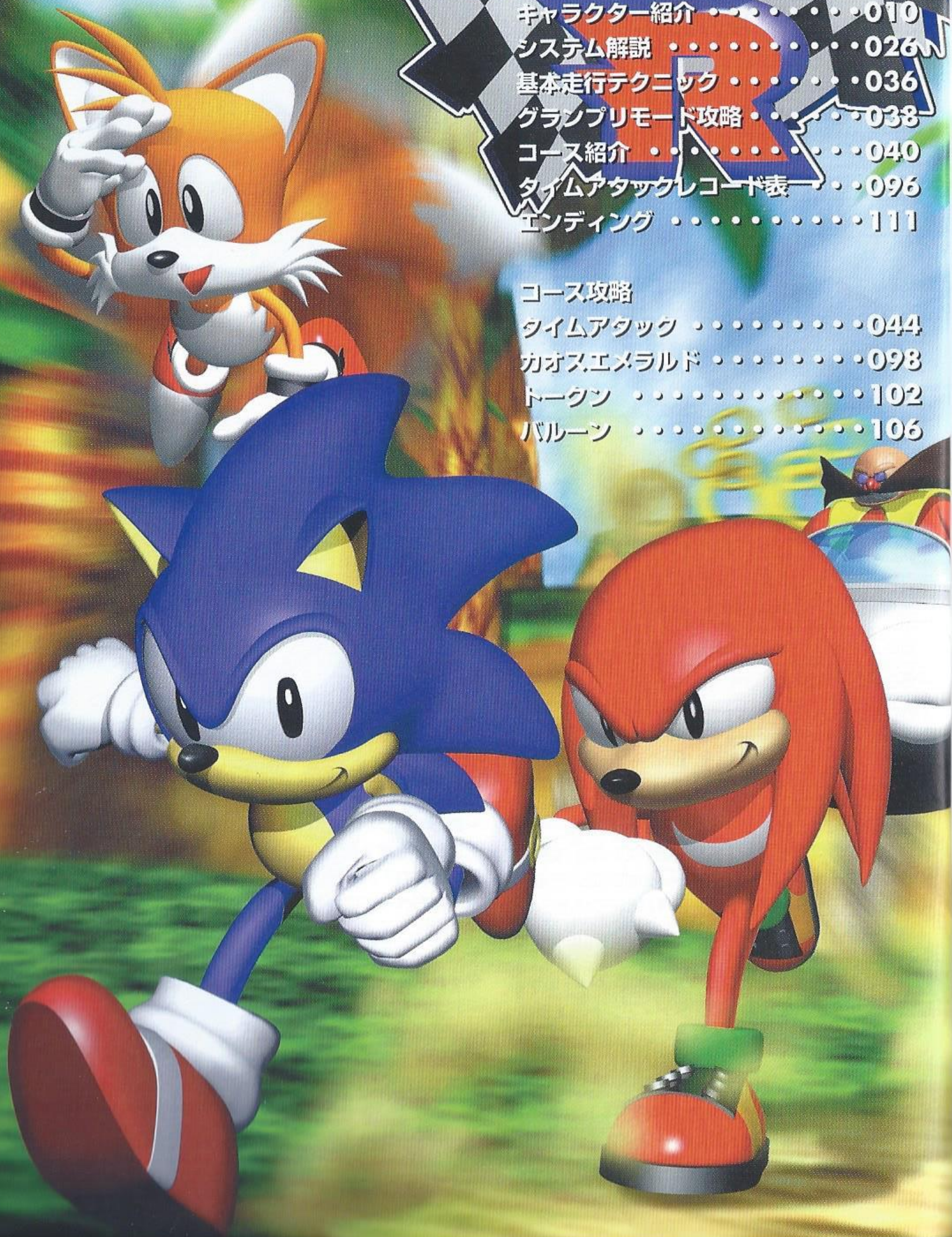
CONTENTS

SONIC R

ストーリー	002
本書の見方	004
キャラクター性能チェック	008
キャラクター紹介	010
システム解説	026
基本走行テクニック	036
グランプリモード攻略	038
コース紹介	040
タイムアタックレコード表	096
エンディング	111

コース攻略

タイムアタック	044
カオスエメラルド	098
トーン	102
バルーン	106



CHARACTER'S FILE

キャラクター紹介

3Dになったソニックや、おなじみのキャラ。アツと驚く隠しキャラなど、「SONIC R」にエントリーしているステキな仲間たちをすべて紹介するぞ！



キャラクター性能チェック

SONIC R

キャラクターによる性能の違い、特にジャンプ能力の有無や水上走行能力の差は、ルート選択や攻略上の大きなポイントとなってくる。おおまかな性能比を頭に入れておくといいたろう。

ジャンプ能力

段差をとび越えたり、ちょっとした加速に便利なジャンプ。これができないとかなりツライ。

ジャンプ
できる



ソニックとSソニックは2段ジャンプ、MソニックとMナックルズは連続してジャンプできる。

ジャンプ
できない

各コース上ののり越えられる段差とのり越えられない段差をチェックしておこう。



最高速度

ダントツに速いスーパーソニック。最高記録を狙うならスーパーソニックでキマリ！

Sソニックの次に速いのはMナックルズ？ 逆にもっとも遅いのはエミーだ。車なのに……。



テイルスドールは…
Tドールはジャンプできない代わりに、少し浮くことができる。とび越えられない場所もあるので気をつけよう。



水上走行能力

水上走行能力は、大きく分けて以下の4グループになる。水中に沈むと、大きなタイムロスになってしまうので絶対に避けていきたいところだ。

この3キャラは、水上で停止しても沈まない完璧な水上走行能力を持つので安定した走りができる。



Sソニックは、よほどスピードが落ちない限り水上もOK。ほぼ完璧といいたいだろう。危なくなったらジャンプで加速していこう。



ある程度スピードがあれば水上も走れる3キャラ。ただしエッグマンロボは、ほぼ水上はダメだと考えた方がいい。



どんなにスピードがあっても、水上はまったくダメな3キャラ。ジャンプや飛行等でうまく水上を越えて行くしかないだろう。

TAG 4 CHARACTERS GET 5 BALLOONS

鬼ごっことバルーンモードがプレイしやすいのは、走りが安定していて、身体が大きいこのキャラクターたち。



スピードの面ではキビシイが、操作はしやすい。鬼ごっことバルーンがうまく遊べないという人は試してみよう。



SONIC

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

THE HE

おなじみの主人公、音速のハリネズミ「ソニック」。
最高速度は、優れているが、
加速能力とコーナーでのグリップ能力は少々劣る。
スペシャルアクションは、走行中のスピン移動と
スピンドッシュによるダッシュスタート。
さらに2段ジャンプもできるので、
大きな障害物でもひとつとび！

スピンドッシュ

停止中に↓を押しながら、Bボタンを押しつづけ、↓をはなす。



スピンドッシュは必須。GOの表示が出てから↓をはなそう。

2段ジャンプ

A、C、Yボタンでジャンプし、ジャンプ中にもう1度、A、C、Yボタンを押す。



障害物や段差をガンガンとび越えて、近道していきましょう！

スピン移動

走行中に↓を押すと身体を丸めてスピン走行に移る。直線コースで使い、スピードアップを狙おう。

スピン走行中は旋回能力が極端に落ちるので注意。止めたいときはジャンプする。



OGGEHOOG

最高速度/8

グリップ能力/8

加速能力/7

ジャンプ力/7

旋回能力/8

スピンドッシュ/9





MILES

マイルス・“テイルズ”・パワー

PROW



最高速度/6.5

グリップ能力/9

加速能力/8

ジャンプ力/8

旋回能力/8

スピンドッシュ/8

プロペラ飛行

A、C、Yボタンでジャンプし、ジャンプ中にもう1度A、C、Yボタンを押しつづける。



テイルスの飛行時間は一定なので、使いどころはよく考えて。

スピンドッシュ

停止中に↓を押しながらBボタンを押しつづけ、GOの表示の後に↓をはなすとダッシュスタート。



スタートから、一気にトップスピードに持っていきけるぞ。

スピン移動

走行中に↓を押すと、身体を丸めるスピン走行ができる。



長い直線コースでは、スピン移動をうまく使ってタイムを縮める努力をしよう。

TAILS

ER

ソニックにあこがれている
2本のシッポの元気なキツネ。
最高速度は少々もの足りないが、
その他の能力はなかなかのもの。
スペシャルアクションは、
ソニックと同じスピン移動と
スピンドッシュ。
それに加え、2本のシッポを回しての
プロペラ飛行もできる。





KNUCKLES

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

THE EC



ソニックの良きライバルであるハリモグラ。すべての能力においてバランスがとれている。スペシャルアクションは、ソニックと同じスピン移動とスピンドッシュ。また、高い場所からグライダーのように滑空して空を飛ぶこともできる。



スピン移動

走行中に↓を押すと、身体を丸めてスピン走行ができる。

ソニックやテイルスのスピン移動と同様に、直線コースで使っていこう。

滑空飛行

A、C、Yボタンでジャンプし、ジャンプ中にもう1度A、C、Yボタンを押しつづける。



滑空のスピードは、普通に走るときよりも遅い。

スピンドッシュ

停止中に↓を押しながら、Bボタンを押しつづけてスピンし、GOの表示の後に↓をはなす。



↓をはなすタイミングが早すぎると失敗するので、少し余裕を持とう。

LES

HIDNA



最高速度/7

グリップ能力/8

加速能力/7

ジャンプ力/8

旋回能力/9

スピンドッシュ/8



ソニックに恋する、このゲーム唯一の女性キャラクター、
エミーは自分の愛車に乗ってレースに挑戦！
最高速度の能力は高くないが、
加速がよいので初心者向けのキャラクターだ。
スペシャルアクションは、
水上走行と自動車ならではのターボダッシュ。

AMY

最高速度/5.5

加速能力/10

旋回能力/7

グリップ能力/7

エミー・ローズ

ROSE

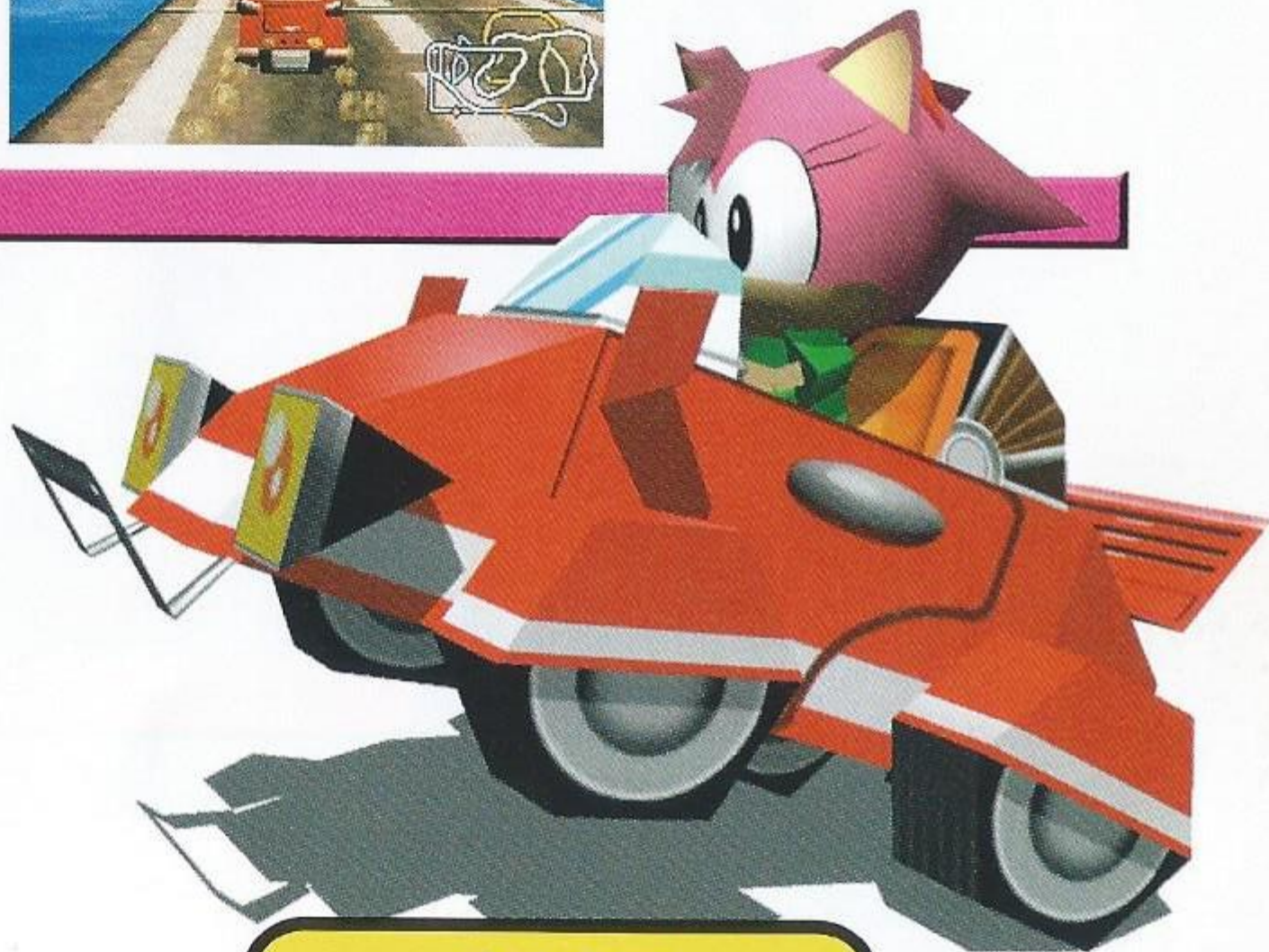


ターボダッシュ

画面右上のトータルタイム、この左にマークが表示されたらA、C、Yボタンでターボダッシュ。

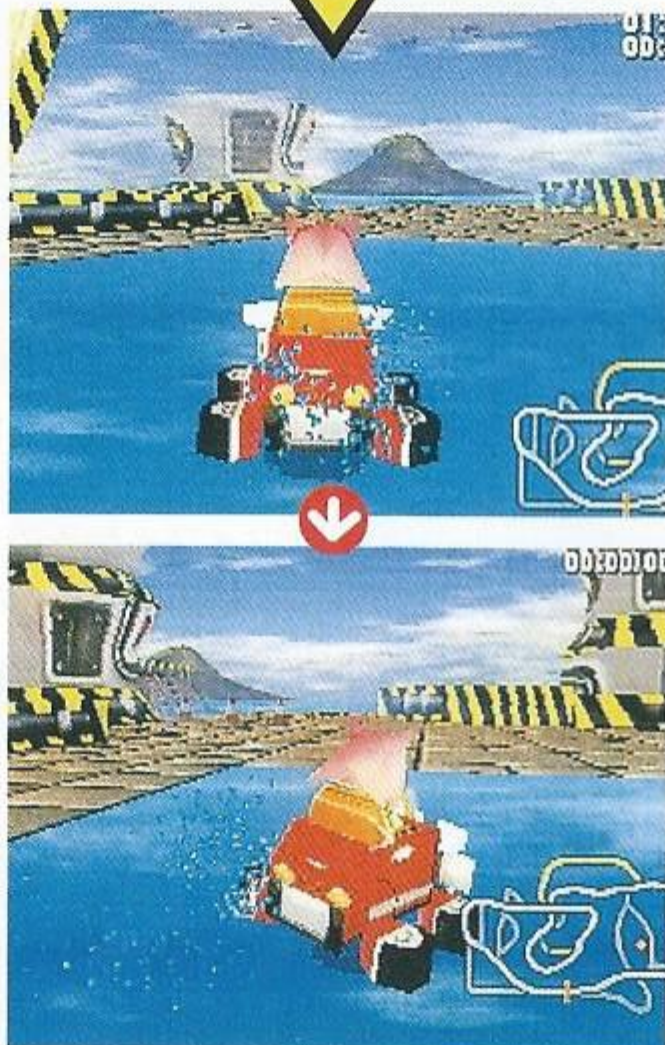


ターボマークはターボ発動後、約18秒で表示される。コースの直線で使おう。



水上走行

車に乗ったまま、水上をスイスイと走ることができる。



水上走行のスピードは、地上を走るときよりも若干落ちる。



Dr. EGGMAN

Dr.エッグマン

世界征服をたくらむ、悪の天才科学者。
愛機のエッグモービルを改造したマシンで登場だ。
旋回能力が非常に高いのが特徴だが、
グリップの能力はかなり低め。
スペシャルアクションは、水上走行と
ロックオンした相手をジャマするホーミング爆弾。

最高速度/6

加速能力/8

旋回能力/10

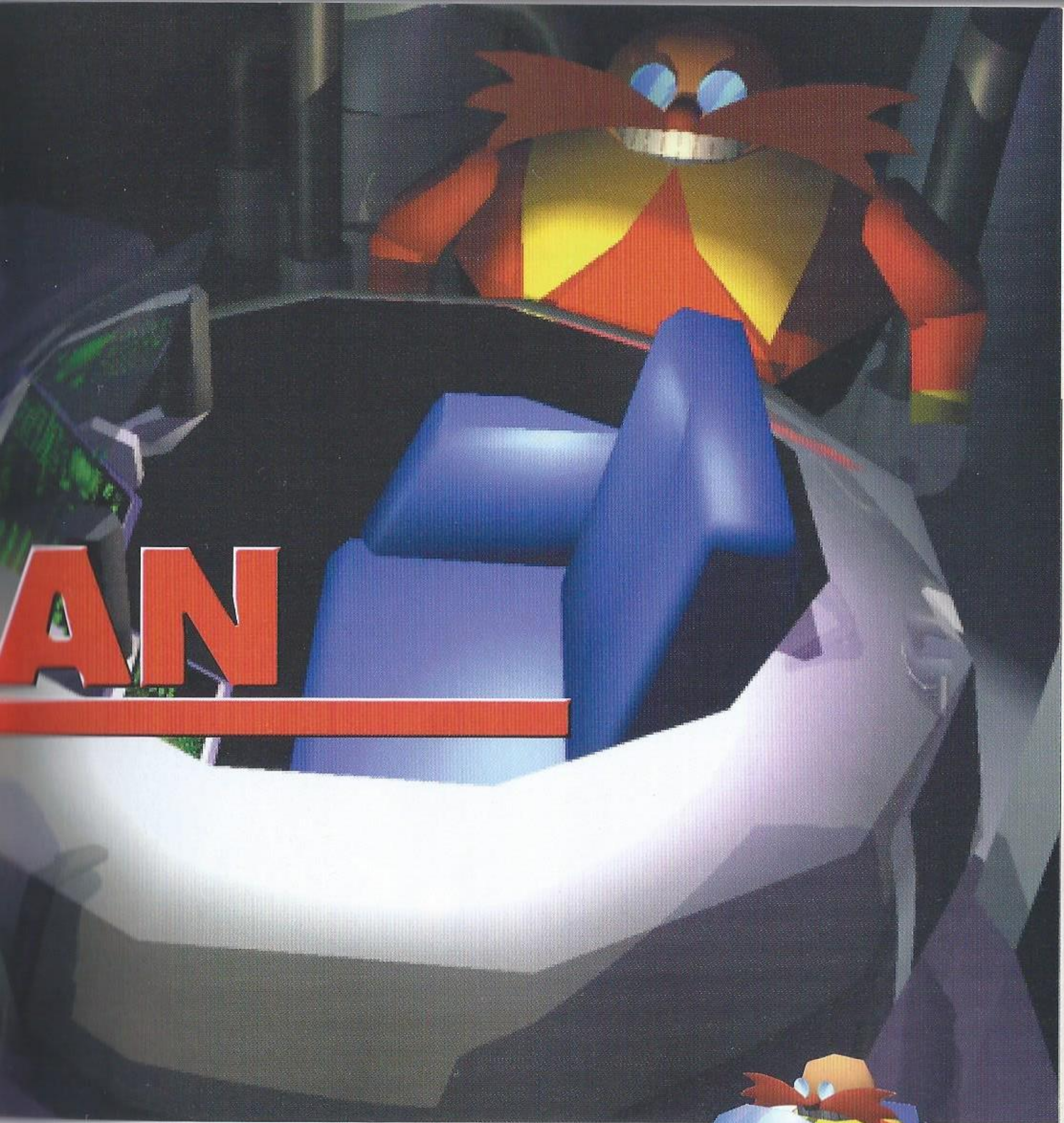
グリップ能力/5

水上走行

宙に浮いて走るエッグマンは、水の上でも地上と変わりなく、そのままスイスイ走ることができる。

水の上もへっちゃらなので、ショートカットもしたい放題！ わりと楽に走れるぞ。





ホーミング爆弾

ロックオンした相手キャラにA、
B、Yボタンで爆弾を発射。

爆弾を1発撃つのにリング
が10個必要。リングをた
くさん集めておこう。

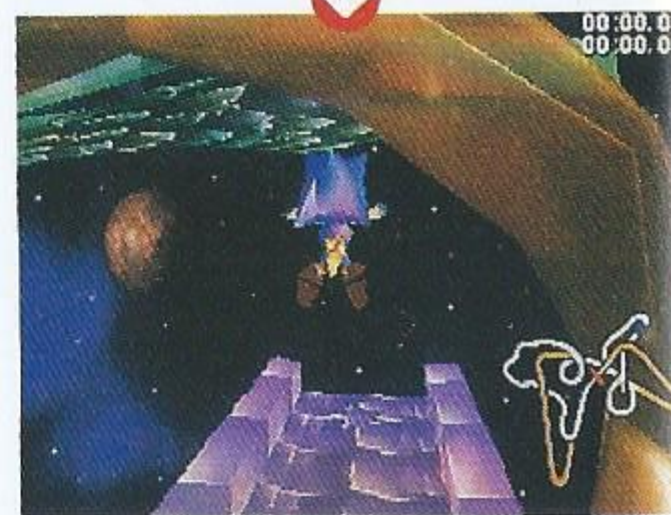
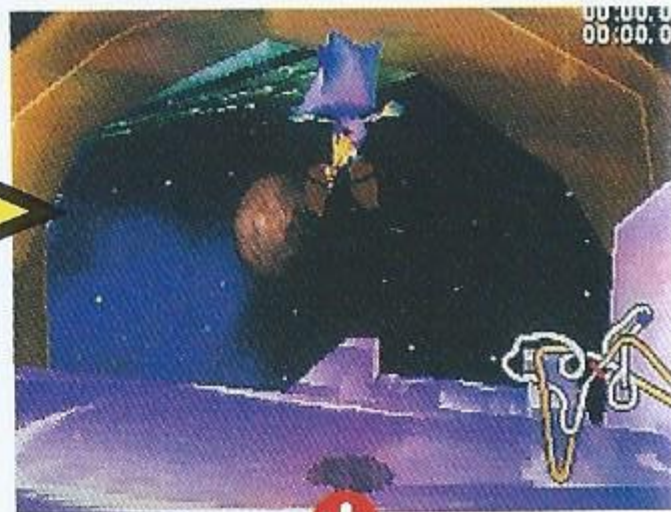


ジャンプ

A、C、Yボタンでジャンプ。着地後すぐ、つづけてジャンプも可能。

Dr.エッグマンによって作り出された、ソニックを模したロボット。チタン製のボディにオルゴン融合エンジンを装備し、エッグマン製カスタムチップを搭載している。自分に似たソニックに強い敵対心を持っているようだ。

ソニックのジャンプと違いスピンせずにジャンプする。



METAL

メタルソニック

SONIC





TAILS

テイルスドール

DOLL

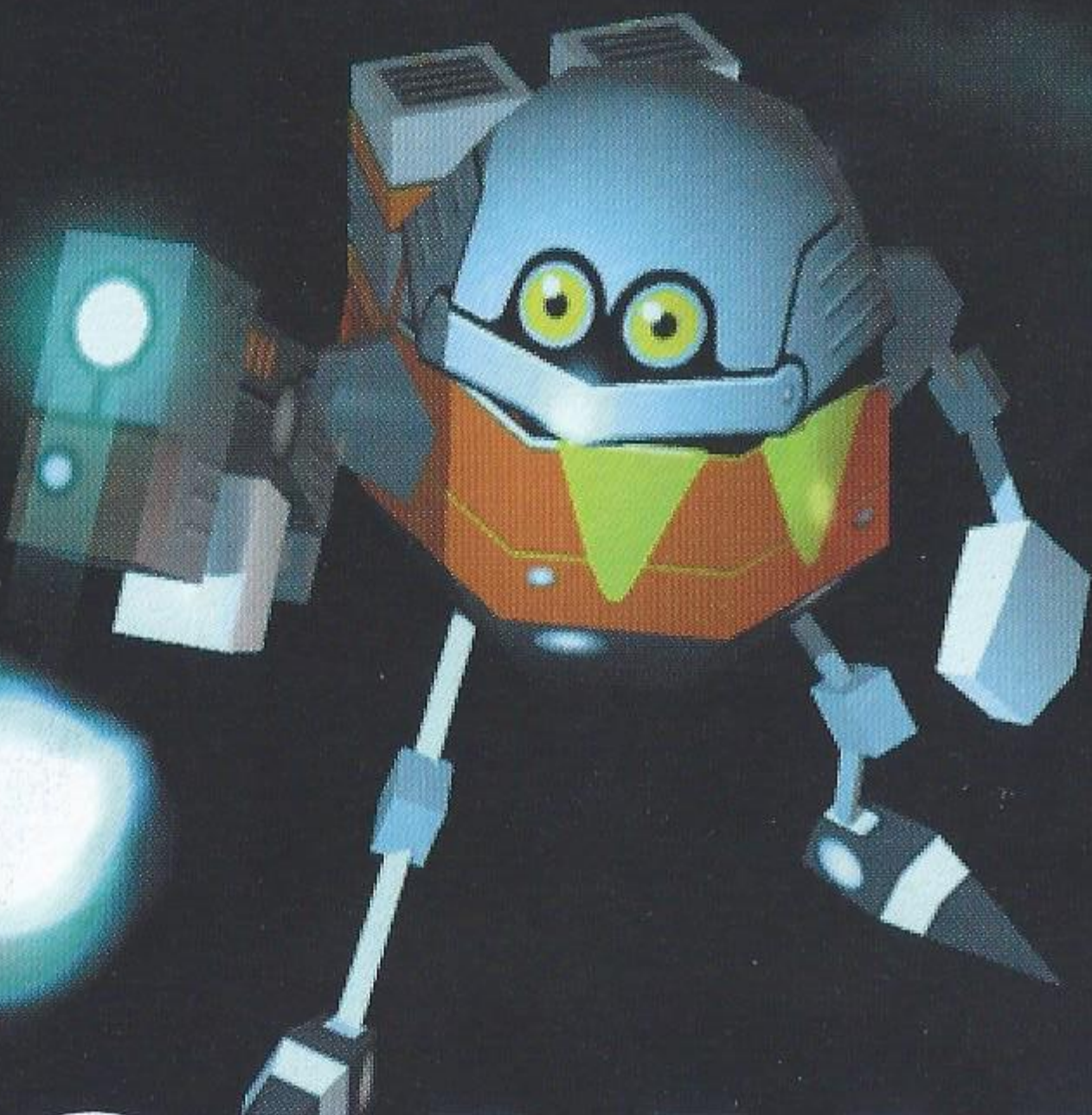
Dr.エッグマンに作られた
テイルスのヌイグルミのようなロボット(?)。
リモートコントロールされているように
ふわふわと空中を漂い、
無表情でコース上を走る。

浮遊

A、C、Yボタンを押すと通常よりも少し高く浮くことができる。

やや使いづらいジャンプともいえる。段差をとび越えるときはタイミングに注意。





EGG MAN

エッグマンロボ

ROBO

「ソニック&ナックルズ」で、敵キャラクターとして登場したエッグマンロボもレースに参戦！スタスタと走って加速し、スピードにのると低空飛行する。Dr.エッグマン同様、爆弾で相手のジャマをするぞ。

ホーミング爆弾

画面内に入った相手を自動的にロックオンし、ロックオンの状態でA、C、Yボタンを押すと爆弾を発射する。

爆弾1発につきリングが10個必要。効果は、いまひとつといったところか。

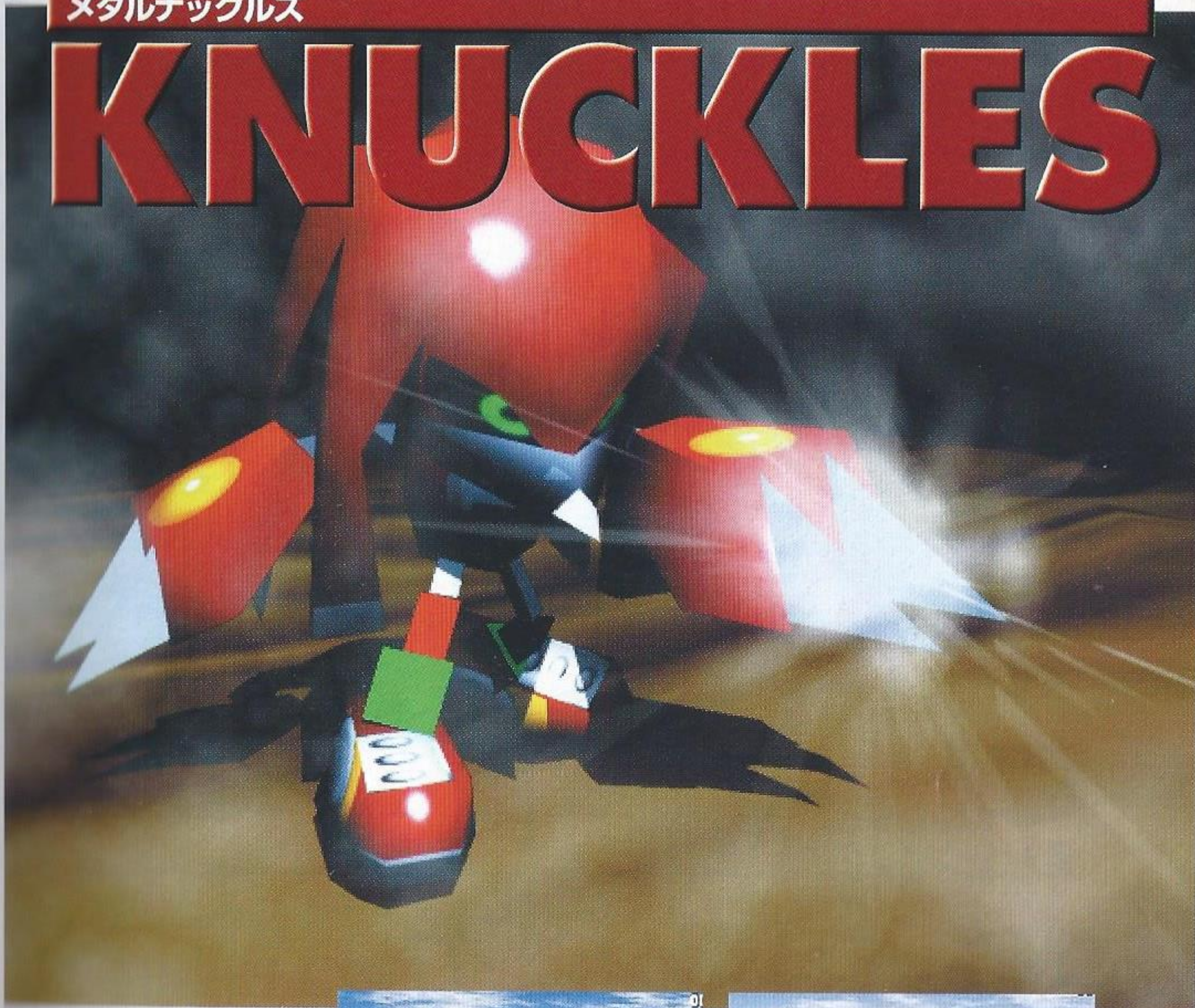


Dr.エッグマンは、
メタルソニックにつづいて、
ナックルズのロボットまで作り出した！
滑空飛行もでき、スピードも速い強力なロボットだ。

METAL

メタルナックルズ

KNUCKLES



滑空飛行

A、C、Yボタンでジャンプし、ジャンプ中にもう1度A、C、Yボタンを押しつづけると滑空を開始するぞ。



滑空はスピードが落ちるので、必要のないときは使わないようにしましょう。



2段ジャンプ

A、C、Yボタンでジャンプし、ジャンプ中にもう1度A、C、Yボタンを押すと2段ジャンプだ。



ジャンプは、スピードも落ちないのでショートカットにどんどん使っていこう。

SUPER

スーパーソニック

SONIC

カオスエメラルドをすべて集めることで、スーパー化したソニック。キラキラと輝きながら低空飛行で走り、最高速度など、ダントツに素晴らしい性能を持っている。

SYSTEM

システム解説

アクションゲーム感覚の新しいレースゲーム「SONIC R」。ここでは、その遊び方から隠しキャラの出現条件まで、すべてを解説。「SONIC R」をとことん楽しもう！





操作方法

従来のレースゲームとは、すこし趣の異なる「SONIC R」。
まずは、このゲームならではの操作方法をしっかりと覚えよう！

走る (アクセル)

B または **↑**

方向ボタンの上を押しつづけるか、Bボタン押しっぱなしで走る。どちらの方法でもOKだが、方向ボタンはコーナリングも兼ねているし、Bボタンで走ったほうが親指もラクだろう。両方同時に入力してももちろん大丈夫だ。アクセルボタンは押すのをやめるとだんだん減速していく。レース中は、ほぼBボタンを押しっぱなしの状態にするとよいだろう。



ブレーキ

L + **R** 同時押し

LボタンとRボタンを同時に押しつづけると、キキッと土煙をあげブレーキがかかる。「SONIC R」では、基本的に減速する場面が少ないので、あまり使う機会はないだろう。ルートを間違えて引き返すときや「TAG 4 CHARACTERS」で相手を追いかけ、すれ違いざまにUターンするときなどには、ブレーキを使うと便利だろう。



コーナリング

← , **→**

走行中に左右に曲がりたいときは、方向ボタンを、左右の曲がりたい方向に入力する。方向ボタン上をアクセルボタンとしている場合は、方向ボタンをななめ上に入力するかたちになる。長く押せば、それだけ大きく体を傾けて曲がることになる。進路を微調整したいときなどはあまり長く入力せずに、チョンチョンと短く押すようにしよう。



左旋回、右旋回

L , **R**

直角のような急カーブやヘアピンカーブなど、方向ボタンのコーナリングだけでは曲がりきれないようなキツイコーナーを曲がる場合は、LボタンやRボタンを使う。右に大きく曲がりたいときは、Rボタンを押しながら方向ボタンを右に入力、左に曲がりたい場合はLボタンと方向ボタン左を入力するとドリフトのように曲がることのできるのだ。



視点変更

X ↔ **Z**

レース中にZボタンを押すと、少し高い視点に切り替えることができる。ジャンプ中に下をよく見たいときなどは、Zボタンの視点の方が見やすいぞ。

X ボタンの視点

Z ボタンの視点



通常は、先が見やすいXボタンの視点のほうが走りやすいかな。

自分のスタイルに合った操作方法を

「SONIC R」には、操作ボタンを変更する「キーコンフィグ」というオプションはないが、アクセルやスペシャルアクションは、複数のボタンで行うことができるので、自分の一番プレイしやすい操作スタイルを作ることができる。編集部のおすすめは、アクセルをBボタン、スペシャルアクションをCボタンかYボタンで行う操作スタイルだ。ジョイスティックでの操作はL、Rボタンでの旋回がちょっと苦しい。また、アナログコントローラーのセガマルチコントローラー(マルコン)に対応しているので、マルコンを使ってプレイすれば、またまた違った操作感覚が楽しめるぞ！

ポーズ (一時中断)

START ボタン

どのゲームモードも、レースの途中でスタートボタンを押すとポーズがかかってゲームを一時中断できる。ポーズをかけるとポーズメニューというウィンドウが表示されるので、方向ボタンの上下で選択し、AボタンかCボタンで決定すれば、レースのやり直しやモード選択画面に戻ることができる。

CONTINUE/ポーズを解除し、レースをそのまま再開する。ポーズ中にスタートボタンをもう一度押す方法でもOK。

RETRY/レースをスタートの時点からやり直す。タイムアタック中にミスをして、もう一度最初から走り直したい……というときなどに使うといい。



RETIRE/レースをリタイヤして、一気にモード選択画面まで戻る。キャラクターやコースを変えたいとき、別のモードに移りたいとき、オプションで設定を変更したいときなどに選択するといいだろう。

スペシャルアクション

A, C, Y, ↓

「SONIC R」には全部で10種類のキャラクターが登場し、各キャラクターは下の一覧表のとおり、それぞれのスペシャルアクションという特殊技能を持っている。例えばソニックの場合、AボタンかCボタン、Yボタンでジャンプすることができ、ジャンプ中にもう一度ボタンを押すと2段ジャンプになる。ソニックはその他にも、スピンドッシュやスピン移動といった特殊能力も持っている。エッグマンとエッグマンロボ



のホーミング爆弾のように1発撃つのにリングを10個消費するというようなスペシャルアクションもある。各スペシャルアクションの詳しい説明は、キャラクター紹介のページを見てほしい。どのスペシャルアクションも欠かすことのできない重要な能力だ。また、各キャラの水上走行の性能とジャンプの有無が攻略の大きなポイントになってくるぞ。

キャラクター	スペシャルアクション A C Y	スピンダッシュ(↓) B	水上走行	スピン移動 ↓
ソニック	2段ジャンプ	○	×	○
テイルス	プロペラ飛行	○	×	○
ナックルズ	滑空飛行	○	×	○
エミー	ターボダッシュ	×	◎	×
Dr. エッグマン	ホーミング爆弾	×	◎	×
メタルソニック	ジャンプ	×	△	×
テイルスドール	浮遊	×	◎	×
エッグマンロボ	ホーミング爆弾	×	△	×
メタルナックルズ	滑空飛行	×	△	×
スーパーソニック	2段ジャンプ	×	○	×

スタートダッシュ



スタートボタンを押したまま、方向ボタンを下に入れつづけるとスピンを始め、00の表示のあとに方向ボタンを離せばスピンドッシュ!

水上走行



エッグマンとエミー、Tドールは水上で停止しても大丈夫。Mソニック、MナックルズとSソニックはスピードがのってれば大丈夫だ。



ゲームの始め方

「SONIC R」ではいろいろなゲームモードが楽しめる。
中には鬼ごっこのような斬新なゲームモードもあるぞ。

① タイトル画面でスタートボタン

「SONIC R」のCD-ROMをサターン本体にセットし、電源を入れてしばらくすると右のようなタイトル画面になるのでスタートボタンを押そう。ボタンを押さずにタイトル画面のままにしておけばデモ画面を楽しむこともできるぞ。



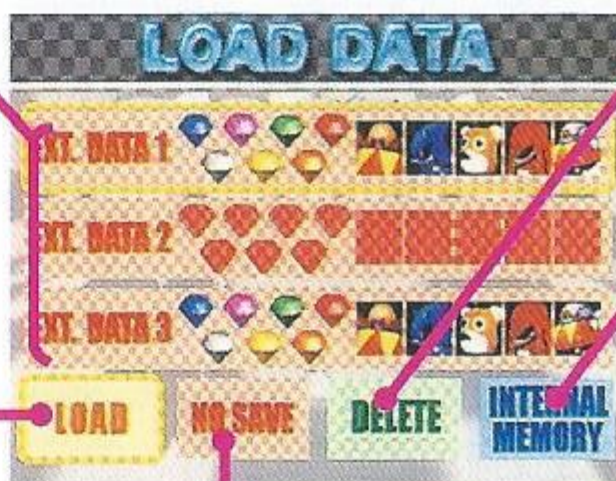
おなじみの我らがヒーロー、ソニックが、今回はアクションレーシングで登場だ！

② ゲームデータのロード

「SONIC R」では、セーブが自動的に行われるのでゲームデータを保存する場所を選択する。すでにゲームデータがある場合は、どのデータで始めるかを選ぼう。ゲームデータは、サターン本体に3つ、バックアップRAMカートリッジに3つ、合計6つまで保存できる。セーブされる内容は、取得したカオスエメラルド、使用可能になった隠しキャラクター、タイムレコード、オプションの設定内容などだ。

セーブデータ
取得したカオスエメラルドと使用可能になった隠しキャラが表示される。

LOAD
選択したセーブデータをロード(呼び出し)する。



DELETE
選択したセーブデータを消したいときに使用する。
EXTERNAL MEMORY / INTERNAL MEMORY
サターン本体のデータとカートリッジのデータの表示を切り替える。

NO SAVE
ゲームデータをセーブせずにプレイしたいときに選択する。

③ モードの選択

ゲームデータのロードを終えるとモード選択画面になる。方向ボタンの左右で下の4つの中から選択し、AボタンかCボタンで決定しよう。はじめはオプションでゲームの設定をしてみよう。モード選択後は使用キャラやコースを選び、いよいよゲームスタートだ。



ゲームモードが3つあり、そのモードの中で、さらにいくつかの選択ができるぞ。

GRAND PRIX	TIME ATTACK	2 PLAYER	OPTIONS
コンピューターが操る4キャラクターを含めた全5キャラクターでレースをし、優勝を目指すモード。	走行タイムの記録に挑戦するモード。通常のタイムアタックの他に、アイテム集めなどのモードもある。	2人で競う対戦用のモード。純粋にスピードを競うモードと、風船を割る速さを競うモードがある。	コンピューターの強さの変更や、記録の表示、データのロードなど、いろいろな設定を行うことができる。
030ページ	032ページ	034ページ	035ページ



アイテム&仕掛け

グランプリモードや対戦を盛り上げる楽しいアイテムや、仕掛けの数々を紹介するゾ！



リング 集めるといいことがある？

コースに大量に並べられたリングは、リングゲートを開けたり、ワープシステムを使うときに必要となる。エッグマンとエッグマンロボはスペシャルアクションのホーミング爆弾を撃つときにもリングが必要だ。たくさん集めておくこと。



トークン 5枚集めて4位以内を目指せ！

黄金に輝くソニック印のビッグコイン「トークン」は、グランプリモードでラディアントエメラルドを除く4つのコースに5枚ずつ存在する。5枚すべて集めて4位以内でゴールすると、隠しキャラクターとの一騎打ち勝負ができるのだ。



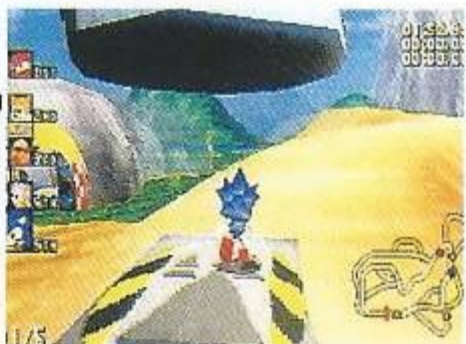
リングゲート 近道やアイテムなどが……

開くためにリングが20個必要なリングゲートと、50個必要なリングゲートの2種類がある。中の通路は近道になっていたり、ワープシステムやカオスエメラルドがあったりする。入口と出口、どちらから開けてもOKだ。



ワープシステム リングを使って一気に加速！

リングを持って乗ると自動的にコース上をギューンと猛スピードでワープする。移動距離はリングの個数により、数が多いほど長くワープする。最長、リング50個分ワープするぞ。リングを減らしたくないときは乗らないよう気をつけよう。



アイテムパネル ランダムで6種類のオトクな特典が！

コース上に浮かんでいて、触れるとランダムで下の6つのうちのどれかが手に入る。リゾートアイランドに2つ、ラジカルシティ、リーガルルーイン、リアクティブファクトリーに各3つあり、ラディアントエメラルドには存在しない。タイムに余裕があればアイテムパネルに触れたまま、リングやアイテムをガンガン稼ぐこともできる。



ビッグ5リング
リングが5個プラスされるアイテムパネル。ちなみにリングは最高999個までためることができるゾ。



ビッグ10リング
リングが10個プラスされる、ソニックシリーズではおなじみのアイテムパネルだ。



ビッグ20リング
なんとリングが20個もプラスされる、これはかなりお得なアイテムパネルだ。



ハイスピード
このアイテムパネルを取ると、一定時間だけ加速力と最高速度がアップするぞ。



アクア
水上を走行できるようになるアイテムパネル。水に触れたあと、1度でも陸に上がると効果は消えてしまう。



サンダー
一定時間だけ周囲のリングを引き寄せる。このアイテムパネルが出たら、リングが大量にあるところへ急ごう。



GRAND PRIX ~グランプリモード~

アイテムや隠し要素がいっぱいの楽しいグランプリモード。
5人のレースで優勝を目指すにぎやかなモードだ。

[グランプリモードの画面の見方]

集めたリングの数

現在所持しているリングの個数の表示。最高999個までためることができる。

現在のレース順位

上から順に、1位から5位までを表示。使用キャラは大きいパネルで表示される。

集めたトークンの数

トークンは各コースに5つずつ。ラディアントエメラルドにはないので、表示もない。



トータルタイム

レーススタート時からの総計タイムが表示される。

ラップタイム

1周、2周、3周の各ラップタイム。新記録が出たときは赤色で表示されるのだ。

コースレイアウト

各コースの上から見たレイアウト。どのキャラクターがどこにいるのかも表示される。

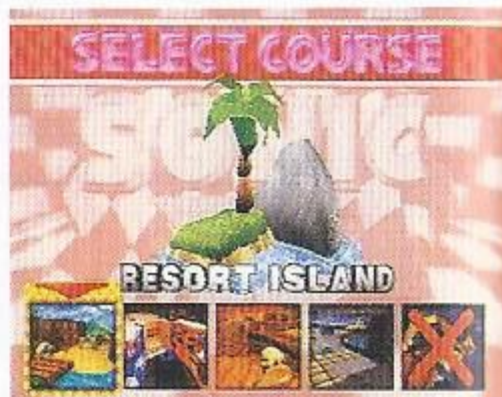
① キャラクター選択

モード選択画面でグランプリモードを選んだら、どのキャラクターで走るかを方向ボタンの左右で決めよう。キャラクターの性能を考慮して、また、グランプリでの目的（優勝を目指す、トークンを集める、カオスエメラルドを集める、など）やコースの性質も考えてキャラを決定する。ちなみに隠しキャラを選ぶと一緒に出場するCPUキャラも隠しキャラになるぞ。



② コース選択

どのキャラクターでエントリーするかを決定したら、次はコースを方向ボタンの左右で選び、AボタンかCボタンで決定する。最初は4種類のコースを選ぶことができるぞ。すでに優勝したコースには、金色のトロフィーが表示される。まずは1つめのコース、リゾートアイランドで優勝を目指してみよう！



③ レーススタート！

コースを決定したら、いよいよレーススタートだ。自分の操作するキャラクターを含めた全5キャラクターで順位を競う。周回数はそのコースも共通で、3周と決められている。ショートカットやアイテム、スペシャルアクションなどを上手に使って、ゴールを目指そう。自分がゴールする前に、他の4キャラがすべてゴールしてしまうとレース終了になってしまうぞ。



④ ゴール&リプレイ

レースが終了すると順位表示の後、レース結果画面に切り替わり、3周の各ラップタイムとトータルタイム、そのコースでのレコードなどが表示される。ここで、もう1度同じキャラやコースでレースをつづけるのなら「RETRY」を、コースやモードを変更するのなら「EXIT」を選択しよう。「REPLAY」を選べば、今のレースが違った角度から再現されるぞ！



A 4つのコースすべてで1位になると5つめのコースが登場!

最初から選択できる4つのコースすべてで優勝すれば、それまで選択できなかった5つめのコース「ラディアントエメラルド」を出現させることができる。この優勝は、ゲームの難易度(GAME LEVEL)がEASYでもOKなので、がんばって4つのコースすべてでトロフィーを獲得しよう。



ゲームの難易度設定は、どれでもOKだ。優勝を目指そう

4つのコースすべてで優勝すると5つめの隠しコースが出現!

B 5つめのコースでも1位になると、Dr.エッグマンが使用可能に!

4つのコースで優勝すれば、選択可能になる5つめのコース「ラディアントエメラルド」。このコースでもみごと優勝すれば、いままで使うことができなかったDr.エッグマンを選択できるようになるのだ。こちら難易度はどれでもOK。エッグマンは操作しやすく、水上走行もバッチリ。攻撃もできるキャラだ。



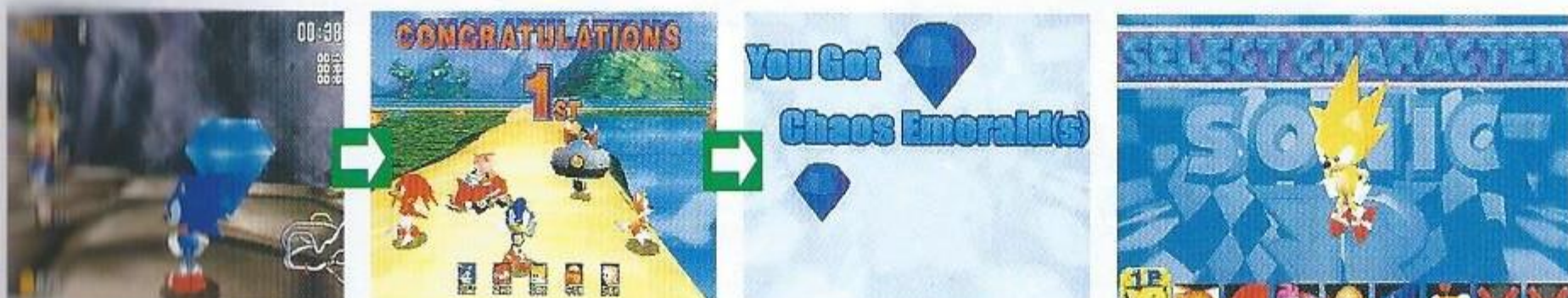
5つめのコースでも優勝しよう。これで全コース制覇だ。

キャラ選択画面を見ると……、おお! エッグマンが使える!

C カオスエメラルドを7つ集めるとスーパーソニックが使える!

ソニックシリーズではもうおなじみのカオスエメラルドが「SONIC R」でもコース上のどこかに隠されている。その数はリゾートアイランドに1つ、シティ、ルーイン、ファクトリーの3コースにそれぞれ2つずつの計7個だ。カオスエメラルドを手に入れるには優勝することが絶対条件。カオスエメラルドを取っ

ても、2位以下でゴールした場合は手に入れたことにならないので気をつけよう。手に入れたカオスエメラルドは、データロード画面で確認できる。7個すべてを集めると最速のスーパーソニックを使えるようになる。キャラ選択画面でソニックにカーソルを合わせ、方向ボタンの下を押せばスーパーソニックの登場だ!



リゾートアイランドには、ブルーがリザードを倒して50の洞窟の中に!

カオスエメラルドを取ったら何がなんでも優勝しよう!

1個めをゲット! 難易度はEASYでもOKだ。

ダントツに性能が優れたスーパーソニックが使えるぞ!

D トークンを集めて隠しキャラクターとの一騎打ち!

ラディアントエメラルドを除く4つのコースにはトークンが5枚ずつ存在する。5枚すべてを集めて4位以内でゴールすると、隠しキャラクターと1対1でのレース勝負になる。周回数は同じく3周だ。この勝負に勝つと、その隠しキャラクターを使用できるようになるぞ。勝負に敗れるとトークンを集めるところからまたやり直し。この場合も難易度はどれでもOKだ。

コース名	登場隠しキャラクター
リゾートアイランド	メタルソニック
ラジカルシティ	テイルスドール
リーガルルーイン	エッグマンロボ
リアクティブファクトリー	メタルナックルズ



トークンだ。3周ずつ5枚集めよう。

4位以内でゴールが条件。ビリじゃなければOKだ。

すると隠しキャラクターとの1対1の勝負が始まる。

隠しキャラクターよりも先にゴールすれば勝ち!

次からは、そのキャラクターが使えるようになるぞ。



TIME ATTACK ~タイムアタックモード

0.01秒を競う熱いタイムアタックモードには、普通のタイムアタックのほかに、すこし変わったモードがあるのだ。

① タイムアタックのモードを選択



① NORMAL	3周して、ラップタイムとトータルタイムを計る
② REVERSE	通常とは逆周りでコースを3周し、タイムを計る
③ GET 5 BALLOONS	各コースに配置された5つの風船を、すべて割るまでのタイムを計るタイムアタック
④ TAG 4 CHARACTERS	プレイヤーが鬼となってCPUの操作する4キャラクターにタッチするまでのタイムを競う (別名: 鬼ごっこ)

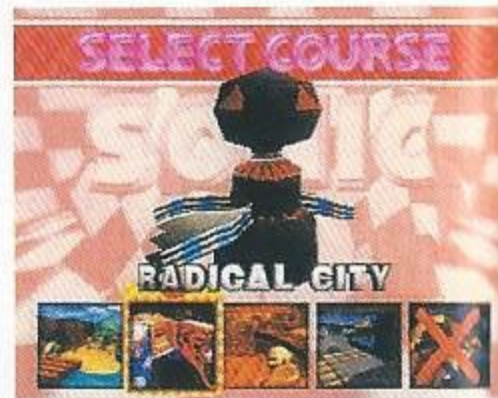
② キャラクター選択

どのキャラクターでタイムアタックするかを決定する。いろいろなキャラクターを使ってタイムをくらべてみよう。バルーンや鬼ごっこならエミーやエッグマンが使いやすい。最速ラップに挑戦するなら、やっぱりスーパーソニックかな？



③ コース選択

キャラクターを決定したら、次はどのコースでタイムアタックに挑戦するかを、方向ボタンの左右で選択しよう。5つのコースはそれぞれ、独特な地形になっているのでポイントをおさえておくことも重要。もう一度キャラ選択画面に戻るときは、Bボタンを押そう。



④ タイムアタックの結果表示

ノーマルとリバースの場合はコースを3周すると、バルーンの場合は風船を5個割ると、鬼ごっこの場合は4キャラクター全員にタッチするとタイムアタック終了となり、結果表示画面になる。

- ①ラップタイム/タイムアタックのモードがノーマルかリバースの場合のみ表示されるラップタイム。コースを1周するのにかかったタイムだ。新記録が出たときは黄色で表示される。
- ②RETRY/同じキャラクターで、もう一度そのコースに挑戦する場合は、AボタンかCボタンを押せばふたたびタイムアタックに移れる。
- ③EXIT/キャラクターやコース、モードを変更する場合は、ここにカーソルを合わせて決定し、モード選択画面に戻ろう。
- ④トータルタイム/3週の合計タイム。新記録が出た場合はラップタイム同様に黄色で表示される。
- ⑤ラップレコード/そのコースでの全キャラクター共通の最短ラップタイム。
- ⑥コースレコード/そのコースでのトータルタイムの最短記録。記録が出ると赤色で表示される。

【画面の見方】





NORMAL & REVERSE

コースを3周し、最速ラップ&トータルタイムに挑戦!

ノーマルとリバースは、コースを3周して1周のタイムと3周合計のタイムを競うタイムアタックだ。リバースの場合は、通常とは逆周りになるが、記録はノーマルもリバースも共通となる。キャラクターやコースによっては、ノーマルよりも逆周りのリバースのほうが速いタイムを出せる場合もあるぞ。タイムアタックではリングを含め、アイテムはいっさい登場しないので、リングゲートは開かないし、ワープシステムも作動しない。ショートカットやスペシャルアクションなどを駆使して、最速タイムの限界に挑戦しよう。速くまわれるライン取りを見つけることが最速への近道



リゾートアイランドのノーマル。他のキャラやアイテムがないが、いつもと同じコースだ。



こちらはコースを逆周りするリバースモードだ。ゴール直前のループが最初にくるぞ。

ゴースト、自分との熱い闘い!!

タイムアタックのノーマルモードかリバースモードで、コースレコード(3週の合計タイム)を更新すると、次のタイムアタックから「そのときの自分の走り」をまったくそのままに再現するゴーストが登場する。この自分の最高の走りであるゴーストと一緒に走って勝てば、コースレコードを更新できるということだ。これでタイムアタックががぜん楽しくなるぞ! ただし、1度でもタイムアタックモードから抜けるとゴーストは消えてしまうので気をつけよう。また、オプションの設定で「GHOST」の項目をオフにしておくとゴーストは出現しないぞ。自分の影=ゴーストをうまく利用して、記録をガンガン更新しよう!



ゴーストとのタイムアタックは、まさに自分との闘いといえるだろう。熱すぎるぜ!



GET 5 BALLOONS

コースを走り回って5つの風船を何秒で割れるかな?

コース上に設置された5つの風船をいかに早く見つけだし、割れるかを挑戦するタイムアタック。風船は接触するだけで割ることができる。風船の置かれている場所は決まっている(コースマップに掲載)ので場所を覚え、どれだけ少ないタイムで割れるか挑戦してみよう。スピードも重要だが、身体の高いキャラクターや小回りのきくキャラクターがプレイしやすいだろう。



風船のある場所を見つけだすのも楽しい。まずはマップを見ずに自力で挑戦してみよう!



TAG 4 CHARACTERS

プレイヤーが鬼になり、逃げる4キャラを追いかける!

プレイヤーのキャラから逃げるように走り去る4キャラ全員に、タッチするまでのタイムを競うモード。スタートすると2キャラは前方に、もう2キャラは後方にそれぞれ走り出し、少し遅れてプレイヤーがスタートして追いかける。相手に接触すれば捕まえたことになり、キャラはその場に停止するぞ。画面左に表示されるキャラのパネルで、大きくなっているものが捕まえた印になる。



やっと追いついたと思っても、そこから相手にタッチするまでがなかなか大変なのだ。



2 PLAYER ~ 2 P対戦モード~

1 Pと2 Pの2人でレースをして、勝負する対戦モード。
バルーンを使つての楽しい対戦もできるぞ！

① 対戦を行うモードの選択

2 P対戦モードでは、2種類のタイプの対戦を楽しめる。コースを3周走りどちらが先にゴールできるかを競う「NORMAL」と、コース上に置かれた9個の風船のうち、先に5個を割った方が勝ちとなる「GET 5 BALLOONS」の2つだ。方向ボタンの左右で選んで、AボタンかCボタンで決定しよう。なお、本体にコントローラーが2つ接続されていないと2 P対戦モードを選択できないので注意しよう。



どちらのタイプで対戦するか、1 P側のコントローラーで選ぼう。

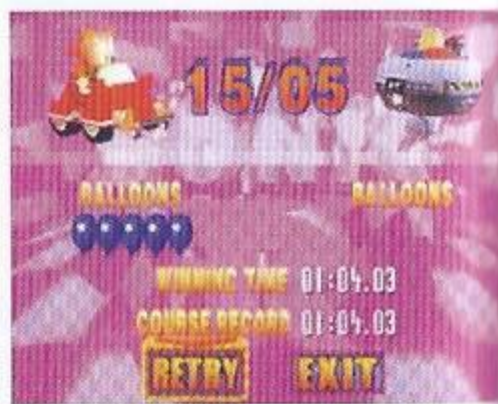
② キャラ&コース選択

使用するキャラクターを1 P、2 Pでそれぞれ選ぼう。同キャラ対戦はできない。また、ソニック対スーパーソニックも選択することはできないぞ。キャラクターを決定したら、1 P側のコントローラーで対戦するコースを決定しよう！



③ 対戦結果の表示

勝負がつくと結果表示画面になる。いままでの対戦成績が記録されており、トータルの勝ち数も表示されるぞ。ノーマル対戦の場合はラップタイムが、バルーン対戦の場合は割った風船の数などで勝負結果が表示される。対戦をつづけるならRETRYでもう一度。



A NORMAL

通常どおり、コースを3周して、どちらが速いかを競う対戦モード。同時にスタートし、先にゴールしたプレイヤーの勝ちとなる。タイムアタックと違い、アイテムが配置されているので、ワープシステムやリングゲートを使つての対戦が楽しめる。エッグマンとエッグマンロボならホーミング爆弾で攻撃し、相手を妨害することもできるぞ。アイテムや仕掛け、スペシャルアタックやショートカットをうまく利用して、友達との対戦を存分に楽しもう！



画面レイアウトはグランプリモードとほぼ同じ。順位も右に小さく表示されている。

B GET 5 BALLOONS

2 P対戦のバルーンモードは、タイムアタック時のバルーンモードと違って、コース上に9つの風船が用意される。そのうちの5つはタイムアタック時と同じ場所に配置されており、そのほかの4つは新たに設置されている。その9つの風船のうち、先に5つを割ったプレイヤーが勝者となる。風船のある場所を覚えて、効率のいいルートで5つ割るのが必勝パターンだ。スピードに自信のないキャラなら逆走して割っていくのもひとつの作戦だろう。



相手に割られる前に割るのだ！バルーンの場所を把握して、しっかり狙いを定めよう。



OPTIONS

ゲームの難易度などの設定のほか、最高記録の確認もできる。
ゲーム中の効果音やBGMも楽しめてしまうぞ！



ラップレコード、トータルタイムレコード、鬼ごっこのレコード、バルーンのレコードの4つの記録と記録したキャラが表示される。

方向ボタンでカーソルを動かし、AボタンかCボタンで変更や選択を決定していく。

GAME LEVEL	グランプリモードでのCPUキャラの強さ(速さ)をEASY/NORMAL/HARDの3段階で設定
GHOST	タイムアタックモードに出現するゴーストのON/OFFを切り替える
BEST TIMES	タイムアタックモードのベストタイム一覧を表示する
LOAD DATA	LOAD DATA画面に進む。ゲームの途中でデータをロードしたい場合に使う
VOCALS	レース中に流れるBGMのボーカルのON/OFFを切り替える
SOUND	ゲーム中のサウンドをSTEREO/MONOに切り替える、テレビに合わせて調節しよう
MUSIC VOL	ゲーム中のBGMの音量をLOW/MID/HIの3段階で調節できる
MUSIC TEST	ミュージックテスト、A・Cボタンで選曲し、Bボタンで演奏開始
SFX TEST	効果音のテスト、A・Cボタンで選択し、Bボタンで効果音が聴ける
EXIT	モードセレクト画面に戻る、スタートボタンでもモードセレクト画面に戻る



ENDING

5つめのコース、ラディアントエメラルドで優勝すると、めでたくエンディングをむかえるぞ。

初めてラディアントエメラルドで優勝したとき、それ以後も優勝するたびにEXITを選べば、エンディングを見ることができる。エンディングではスタッフロールと優勝したキャラのCGや各コースのスナップショットCGなどを見ることができる。エンディングを見たら、本腰を入れてタイムアタックなどに挑戦だ。ゲームはこれから！



本当のレースはこれからだ。

基本走行テクニック SONIC R

「SONIC R」ならではの微妙な操作性に、違和感を感じる人もいるだろう。しかしコツをつかめば、アバウトさと緻密さが絶妙にマッチした操作感覚を理解できるはず。まずは基本テクを紹介しよう。

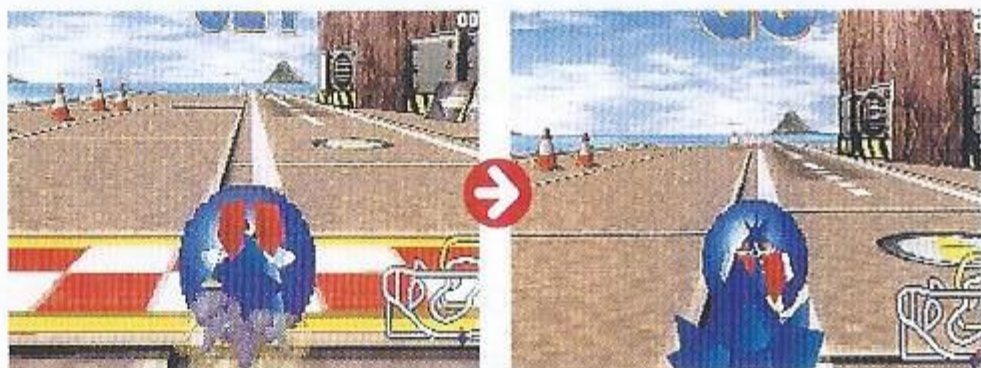
LESSON ① 直線、ループでダッシュを使え！

走行中に方向ボタンの下を押すと、スピン移動できるキャラがいる。スピンは、主にスタートダッシュの際に使用するが、これを直線（下り坂）やループで使うことにより、わずかながらスピードアップを計れるのだ。こまめに使ってタイムを縮めていこう。



特に、下り坂では威力を発揮するスピンによるダッシュ。どんどん使っていこう。

スタートダッシュに使用した場合



スタート時にスピンドダッシュ。使わないときのゴーストとくらべると、効果は明らか。

直線、ループで使用した場合

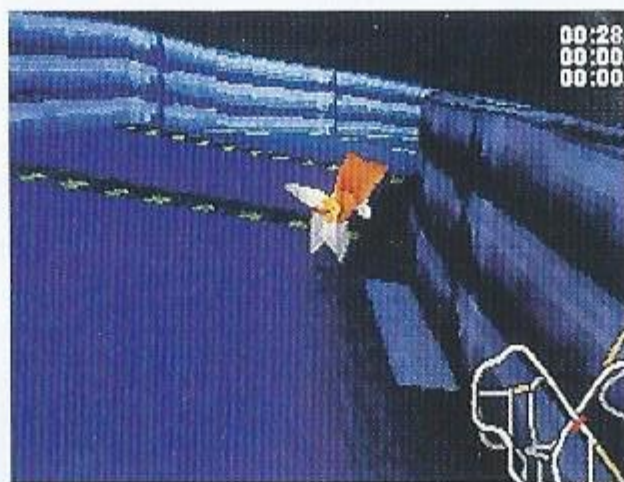


ループで使用する際は、その前の直線でスピードにのっている必要がある。

直線でもスピンするとスピードアップ。操作感は重くなるので注意しよう。

LESSON ② 基本はインベタ、全力疾走

コースを走るときは徹底したインベタ走行を心がけよう。タイムアタックにおいて、よりよいタイムを出すにはどうしても必要だ。また、L+Rボタンによるブレーキは、基本的に使用しない。特にタイムアタックでは使用する機会は皆無とっていいほどだ。全力疾走によるインベタ走行が、「SONIC R」にはふさわしいのだ。



コーナーでも内回り、壁沿いにピッタリとくっついて走る。LRによる微調整が重要。



どのコースでもブレーキはご法度。タイムアタックにおいて必要なポイントはない。

LESSON ③ ショートカットでタイム大幅短縮！

「SONIC R」の神髄ともいえるのがショートカットによるタイム短縮だ。ほとんどのコースで通常ルートより速く走れる“裏ルート”が存在する。コース自体の脇道が非常に多いので、最短で走れるコースを発見するのはなかなか難しいが、一度覚えてしまえば通常のルートを走行するのがバカらしくなるほどのタイムをたたき出せる。キャラによってコース毎のルートも変化し、それぞれを覚える必要があるが、これを実践しなければ「SONIC R」の楽しさを半分も理解したことにはならないぞ。

こんなところにも道がある……という発見が「SONIC R」の醍醐味。どんどん利用して最速ラップを目指せ。



タイムアタック、トークン探索などに大活躍するショートカットルート。特にタイムアタックには必須。

ショートカット時の注意事項

① まずコースを覚えよう



ショートカットのルートも途中で分岐しているところがある。正しいルートで移動せよ。

② キャラでルートは違う



同じコースでもキャラ毎にショートカットのルートは違う。詳しくはコース攻略参照。

③ テクが必要なポイントも



ただショートカットするだけではダメな場所も。技術が要求されるポイントは多い。

LESSON ④ 減速したらジャンプで立て直せ！

ゲーム中、他のキャラや壁に激撞したら、そのまま走るのではなく小ジャンプをくり返して、トップスピードを回復しよう。普通にBボタンを押しているより復帰が早いぞ。スピンのないキャラはスタート時のダッシュとして使ってもいい。グランプリモードで、スタート直後の混雑を回避できるのは非常にありがたいぞ。



壁に当たって減速してしまった。この後、Bボタンを押しっぱなしでは回復が遅い。



そこで、小ジャンプを1~2回くり返して復帰。すぐにトップスピードを回復だ。

グランプリモード解説 SONIC R

グランプリモードは、普通に考えればCPUキャラとの競争がメイン。しかし、実はCPUは単なるわき役にすぎず、タイムアタックと同様、自分の走りができるか否かが明暗を分けるモードなのだ。

LESSON ① ショートカットは当然、敵を出し抜け

グランプリモードはCPUキャラとの競争。当然、ショートカットによる最短ラインの通過は、おおいに利用すべきだ。キャラ毎にショートカットをするポイントを押さえておけば、まずCPUキャラに負けることはないだろう。

ショートカットは、カオスエメラルドやトークンの回収（後述）にも、おおいに利用していこう。



CPUキャラがショートカットしていくこともあるぞ。生意気な……。



トークン回収後の隠しキャラとの対決も、ショートカットを活用すれば楽勝だ。

LESSON ② リングを確実に集めよう

ソニックシリーズではおなじみのリング。このリングが出現するのは、グランプリモードのみ。コース中でキラキラと輝くリングは、無視できない重要なアイテムだ。

リングはコース中や、アイテム出現場所などで入手できるが、コース中のものは、取ってしまっ



ゲートを開くのにリングは必要となる。カオスエメラルド集めにもリングは必須。

も、すぐにふたたび出現する。

ワープシステムでは、持っているリングの数だけ高速移動できるので、たくさん集めた方がいい（ただし、1回の高速移動で消費するリングは最大50個）。

その他、リングはカオスエメラルドを集める際に障壁となるゲートを開くときに必要。また、わずかながら最高速度を上げる効果も持つ。きっちり使っていこう。



エッグマンの秘密基地、リアクティブファクトリーには、リング補給所もあるぞ。



取っても取っても復活するリング。枯渇する心配はないので取りまろう。

LESSON ③ カオスエメラルド&トークン

グランプリモードでゲットできるカオスエメラルドとトークン。これらのアイテムの回収はゲームに対する達成度と密接に関係している。けして最終目標というわけではないが、スーパーソニックをはじめとする隠しキャラを使うためにも、どうしても集めなければならないアイテムなのだ。



カオスエメラルドをすべて集めれば、なんとあのスーパーソニックが使用可能になるのだ。



一方、トークンは隠しキャラを出現させるために集めなければならない。

回収時の注意事項

カオスエメラルドは、リングをいかに早く集め、ゲートを開けるかがすべて。たいていゲートの向こうにあるので、発見自体はラクだ。一方、トークンは発見しづらい。コース攻略を見て正しいルートで集めよう。また、エメラルドをすべて集めスーパーソニックを使用可能にしてから、トークンを集める方が、実は簡単でおすすめだ。

カオスエメラルド



トークン



LESSON ④ アイテムパネルを利用しよう

コース上のそこかしこに配置されているアイテムパネル。リングからスピードアップのアイテムまで、触れるだけで気前よく提供してくれる便利なポイントだ。

アイテムの中でも使えるのがスピードアップとサンダー。前者は文字通り最高速度が一定時間アップするもの。後者は身にまとったバリアがリングを勝手に回収してくれるアイテム。どちらも実用性が高く、とても便利なアイテムだ。

また、アイテムの出現にはバラン

スを配慮した法則があり、順位に応じて出現率が変化する。

具体的には、快調にトップを走っていると、優良アイテムは出づらくなり、リングの数も減少する。

逆に最下位周辺まで順位が落ち込むとアイテムの質は高まってスピードアップや、リング+20個等が出やすくなるのだ。トップを走っているのにこしたことはないのだが。



スピードアップは、とても使えるアイテム。下位をうろうろしているときは重宝する。



アイテム切れにはならない。お目当てのアイテムが出るまでその場にとどまる方法もある。



サンダーも使えるアイテムのひとつ。効力は長いですが、水に落ちると消滅するので注意。



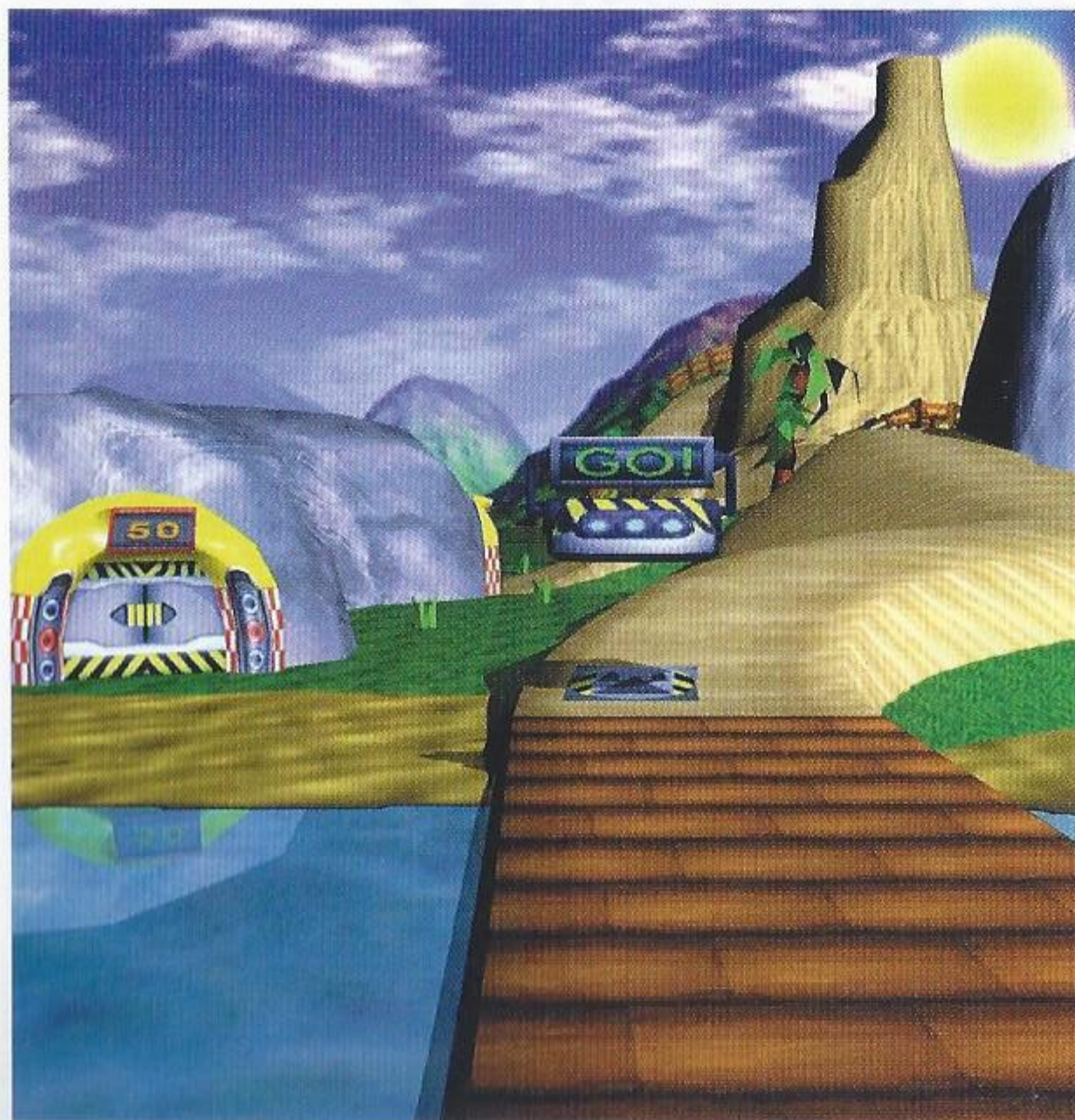
非常に便利なアイテムパネル。配置場所を把握しておく役に立つぞ。



コース紹介

世界一速いやつを決めるレース大会「ワールドグランプリ」の舞台となる5つのコースを紹介しよう。どのコースも非常に美しい景観だが、うっとり見とれてる余裕はないゾ。

RESORT ISLAND ● リゾートアイランド



歴代ソニックシリーズの最初のゾーンと同じく、自然いっぱいの南の島をモチーフにしたコース。澄み渡る青空と、水と緑に囲まれた風景が展開している。

スタートからゴールまでのオーバルコースになっているが、道路になっているところを走るのはあくまで、ひとつのコースにすぎない。道路にしばられずに、崖の上を登っていくのも、水上を進むのもひとつの道。海や池には小島が点在しているので、ソニックは2段ジャンプで渡れば、ショートカットも可能だ。もっとも空を飛べるテイルスやナックルズ、水上走行可能なエミーやエッグマンとのレースなので、最速を誇るソニックの足でも苦戦は必死？ また途中にはかつての港町があったり、森や高山、トンネルがあったりするので、それらの隠された地形をうまく利用して、自分なりのコースを見つけ出していこう。そして、コース最後には、ソニックといえおなじみ360度ループが待っているのだ。

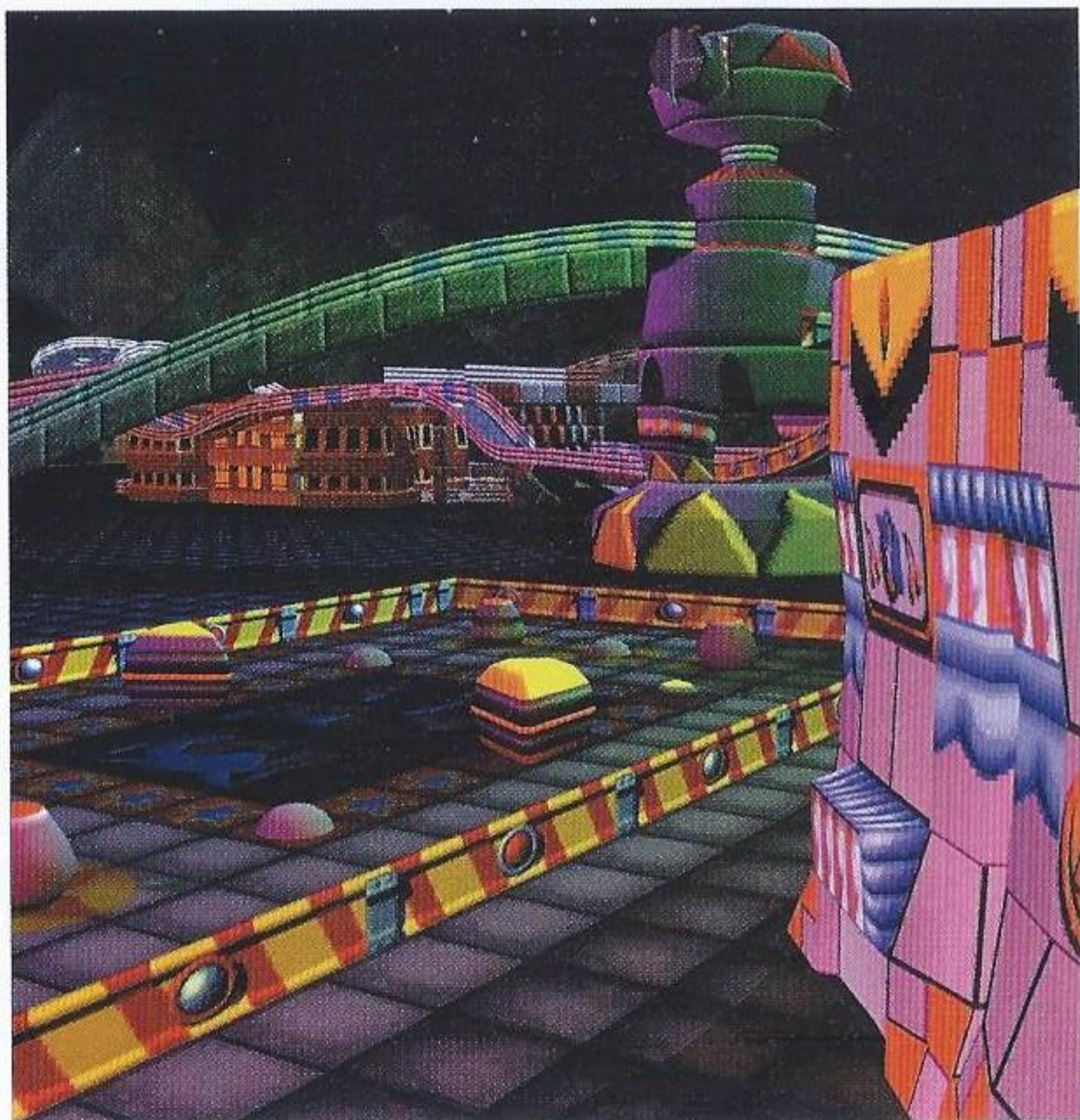
RADICAL CITY ●ラジカルシティ

ネオンきらめく夜の都会を駆け抜けていくコース。ジェットコースターのように起伏の激しいコースを、高速で走り抜けていこう。

ソニックやテイルスは、下り坂を「丸まって」駆け下りることでスピードアップが可能だ。スピードにのったまま、この起伏を駆け抜けることが、このコース攻略のひとつのポイントとなるぞ。コース途中には、道路のとぎれた場所もあり右の道路へ進むか、左の道路へ進むか、それとも、いったんそこから落ちて地上を進むかなど、レース中にいくつかの分岐をせまられる。

一方、エミーやエッグマンは、その特殊能力を生かし、街中にある水路を走行することもできる。プレイヤーがどのキャラクターを選んだかによって、ライン取りも大きく変化していくぞ。

コース後半にはおなじみの巨大なピンボールエリアなどが待ち受けており、ラスベガスのカジノを思わせる。

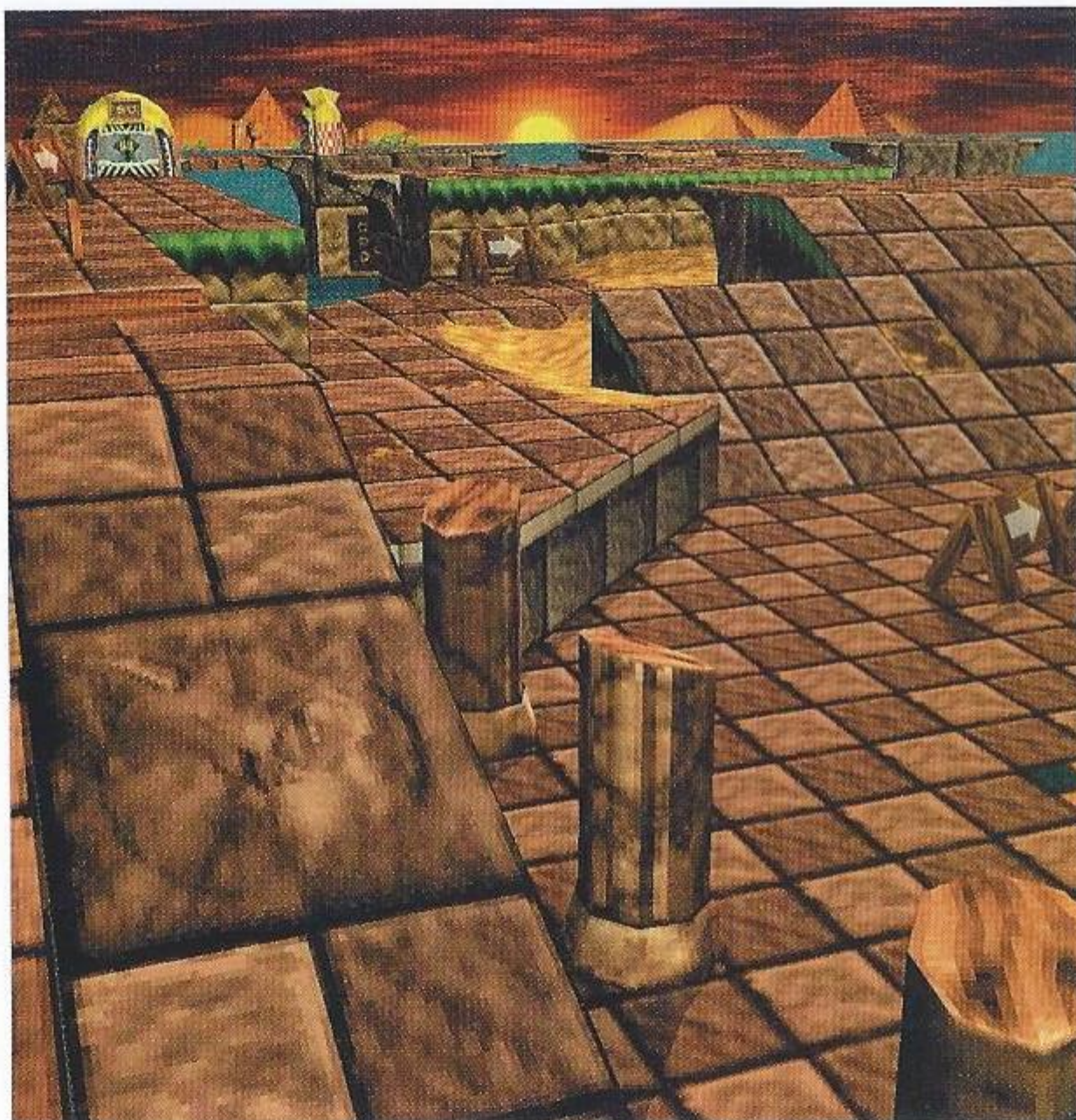


REGAL RUIN ●リーガルルーイン

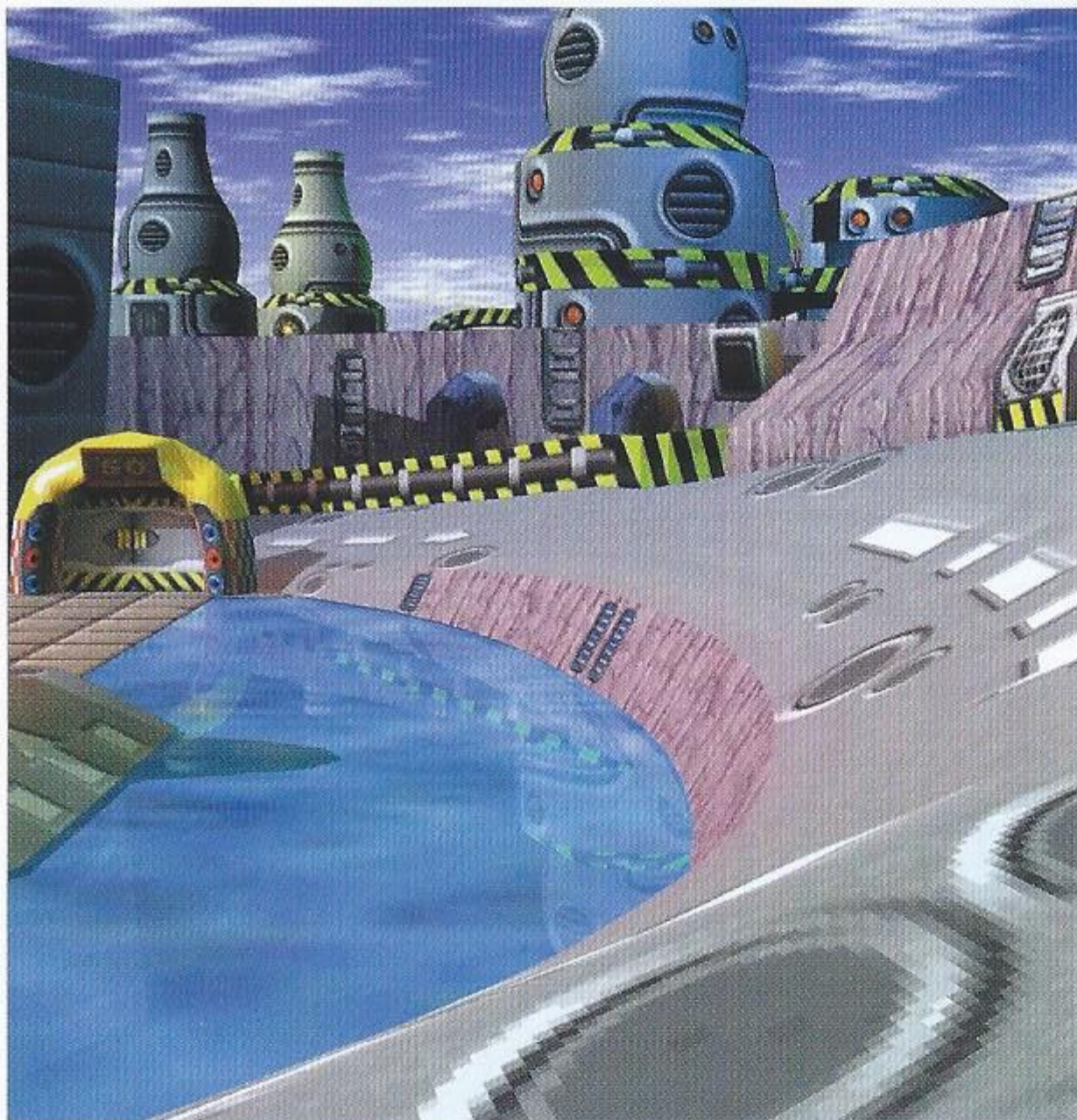
南海に浮かぶ遺跡を舞台にした、ミステリアスなコース。かつての栄華がしのばれる、巨大で美しい古代の文明の中を走り抜けていくことになるぞ。

スタート直後こそ開けた道だが、それにつづく、ナックルズにそっくりのフィンクスを抜けるとそこはまるで迷路。さらにジグザグな坂道を走り降りたり、階段を駆け上ったりと、高低差も激しいコースが待ち受けている。それだけに走っているうちに、自分がどこを進んでいるのかわからなくなってしまいうことも。

また全コース中、もっとも急カーブが多く、コントロールテクニックも必要とされる。しかし、そんなコースだからこそ、秘密の隠しルートを手順に進んでいけば、いきなりトップにおどりでることも夢ではない。隠しルートの中には、唯一の360度ツインループもあるぞ。何度でも挑戦したくなる、冒険者のためのコースともいえるだろう。



REACTIVE FACTORY ●リアクティブファクトリー

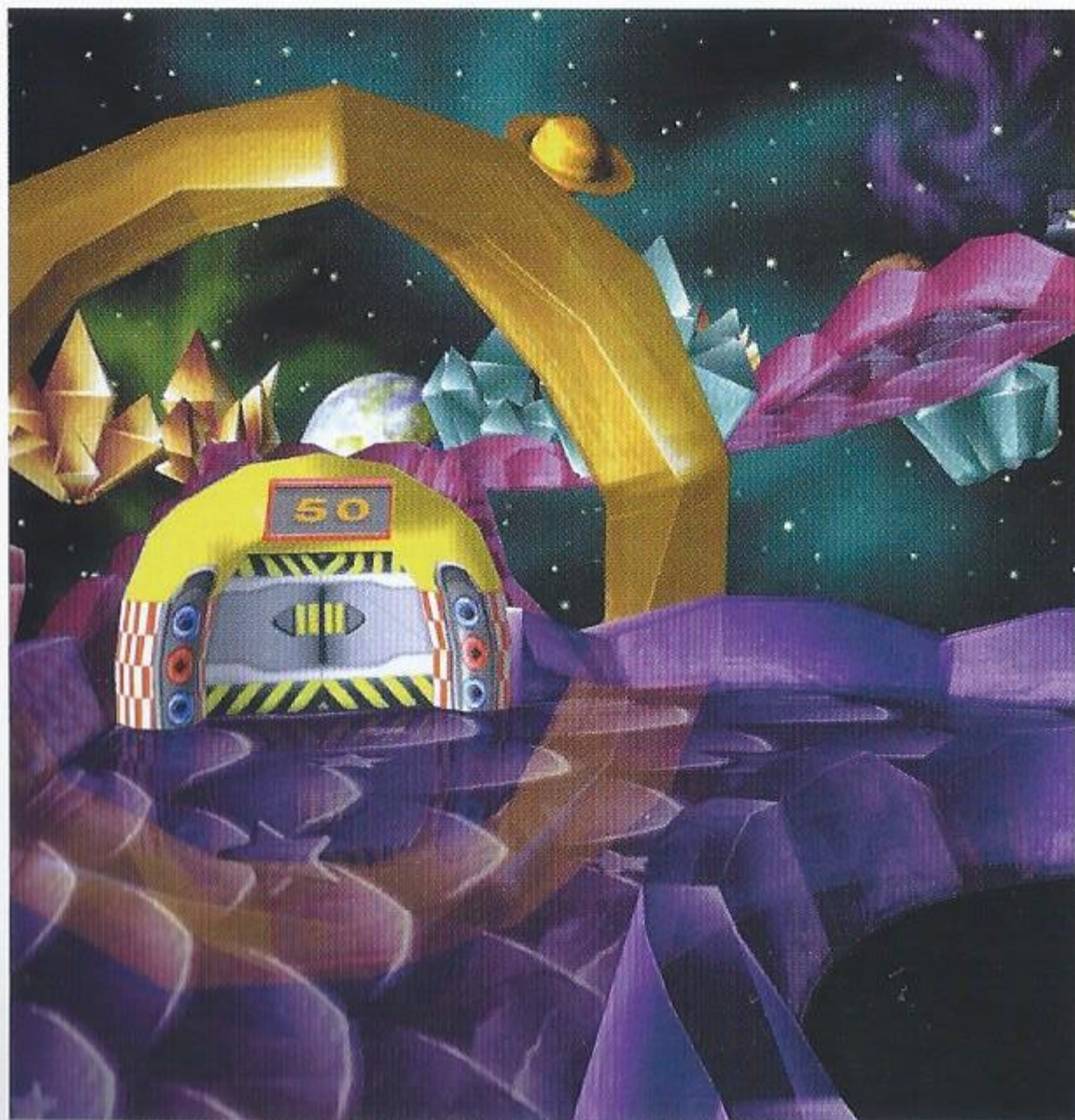


誰も知らない無人島を、Dr.エッグマンが秘密基地へと改造してしまった！その小島の中の工場地帯を走り抜ける。

自然の面影は微塵もなく、高速道路のようなコースが幾重にもなって構成されている。海上に、潜水艦が浮上している場所があったり、リングをたくさん収納した秘密の小部屋など、エッグマンの秘密基地には謎がいっぱいだ。

またコースには、長いバンクやヘアピンカーブなどが次々と登場する。このコースを走るときは、バンクを利用したコーナリングが決め手になるぞ。また一見、遠回りの道でも、秘密のルートを使えば、近道になることがある。だから、トップを走っていると思っていても、気がついたら、ランクがドンドン落ちていた……なんてこともあるかもしれない。

RADIANT EMERALD ●ラディアントエメラルド



すべてのコースで優勝すると出現する最後のコース。キラキラと紫色に輝くエメラルドに囲まれたコースで、全コース中、一番のロングコースになっている。

トークンや、カオスエメラルドは存在しないが、リングゲートが2つあり、その中にはワープシステムもある。

大胆なショートカットが不可能なコースなので、ぶつからずにしっかりとインベタで走行しつづけることがトップを取るためのカギになってくる。



MAP&DRIVING TECH

コース攻略

全5コースのキャラクター
タイプ別タイムアタック解
説、カオスエメラルドやト
ークン、バルーンゲット等、
すべてを徹底解説！ 誰よ
りも速く駆け抜けよう！



RESORT ISLAND

リゾートアイランド

洞くつ内部

2P

1P

1P

2P

START

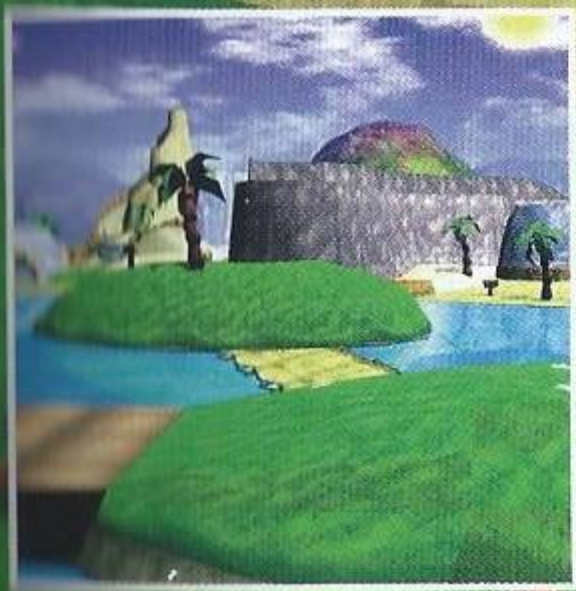


ワープシステム

洞くつ内部

単純ながら奥が深いコース

山あり、谷あり、ループあり。南国情緒豊かなリゾートアイランドは、コンパクトながらソニックシリーズのエッセンスが凝縮されたコース。1つめのコースなので初心者向けながら、その奥の深さはゲーム中でも随一だろう。

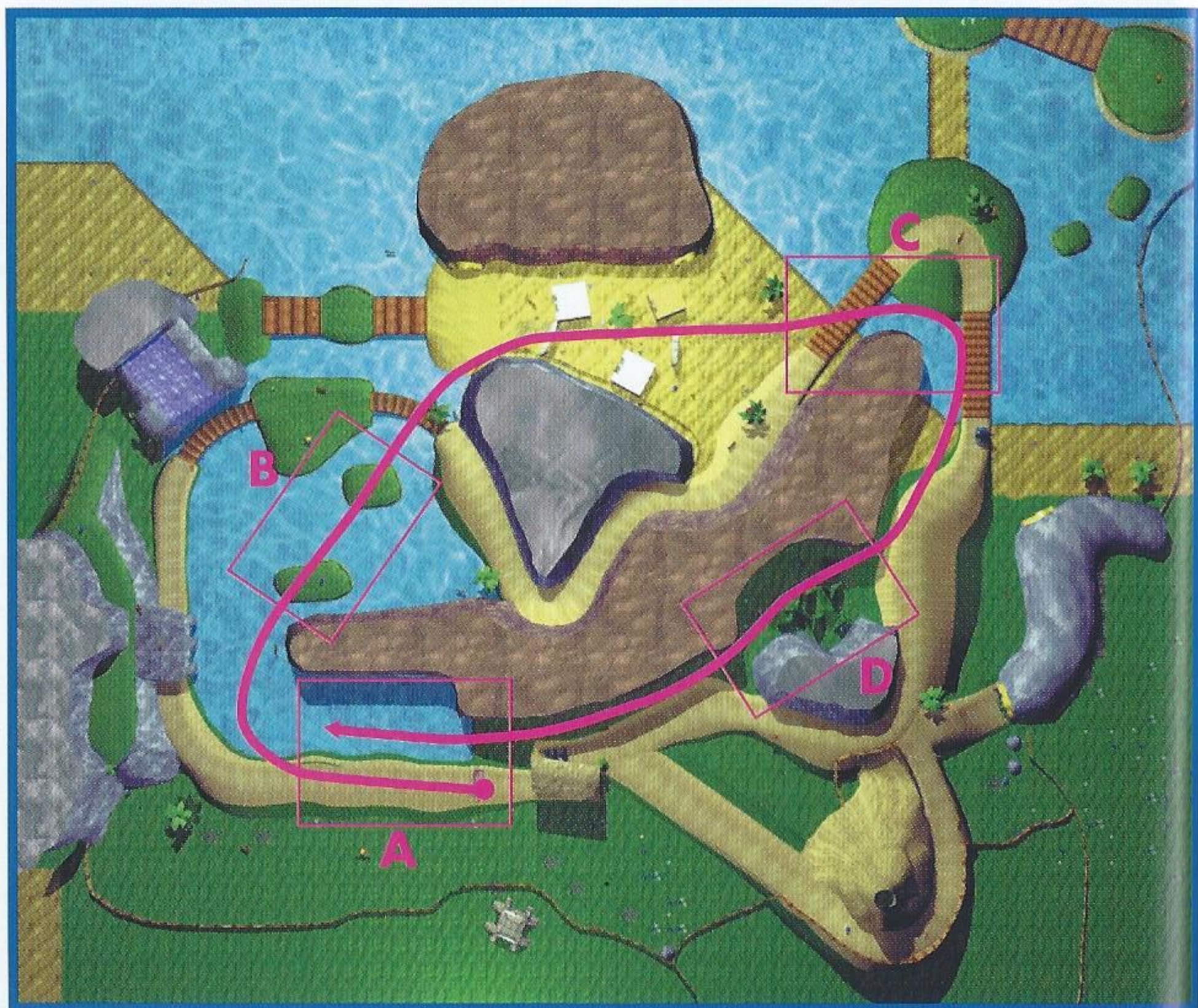


DRAWING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

短いコースながらレイアウトは絶妙。切れ味鋭い走りで最速ラップを目指せ！

TIME ATTACK ● RESORT ISLAND



水上移動ができないと苦戦！

初心者向けのコースながら、最速ラップを目指すとなると難易度が一変する。ショートカットを多用した水際のルートが多くなるだけに水上走行ができないソニック、テイルス、ナックルズは苦戦を強いられるコースだ。スタート直後のコーナーと、ゴール直前の森をスムーズにクリアできるか否かが明暗を分ける。短いだけに、ミスが許されないコースともいえる。



スピードを殺さないショートカットがラップタイム短縮のカギになる。

SONIC R 046

目標LAPタイム

 ソニック 19:80	 メタルソニック 20:66
 テイルス 23:50	 テイルスドール _____
 ナックルズ 24:00	 メタルナックルズ _____
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック 14:90

POINT **A** 助走をつけてのジャンプで水路越え

スタート直後からいきなりショートカット。湖中央の小島へと2段ジャンプ（飛行）で移動しよう。踏み切る位置は通路の右、雑草が生えた場所。Rボタンを押しながらギリギリでジャンプすれば小島まで到達できるぞ。踏み切りのタイミングが非常に重要だ。



この位置から右方向へジャンプ。角度、距離が結構キツイ。



方向ボタンの右、Rボタンを押しすぎると壁に激突してしまうぞ。

POINT **B** 点在する小島をジャンプで通過



島の手前に着地するとスピードが落ちる。島の真ん中を狙って着地。



湖上に点在する小島を足場に対岸までジャンプする。通常ジャンプと2段ジャンプ（飛行）を使い分けよう。島の端、ギリギリで踏み切るとジャンプできないことが多いので注意。水上走行可能な隠しキャラは、島の脇をジャンプで通過してもOKだ。

POINT **C** ゆるいコーナーだが、看板、ヤシに要注意！

港町を抜けた先のコーナー。注意すべきは橋のたもとにある看板。意外と激突しやすいのだ。コーナーリングの際は手前の橋から崖付近へスピードが落ちないようにジャンプしよう。ただし、壁ギリギリに着地するのは、次の森の通過を考えるとご法度。



橋から右方向へジャンプ。ギリギリで曲がる必要はないので余裕を持とう。水路に落ちるとタイムロス。

POINT **D** コース最大の難所。木に激突しないように！

渓谷の森を通過するショートカット。壁に沿って走行していた場合、木との激突を避けるのは至難の技だ。いったん通常ルート of 通路の上に行き、右端の木と崖のスペースに進出し、一気に駆け抜けよう。出口もかなりせまいのでL/Rボタンによる微調整が必須だ。



この位置から右端の木と崖の隙間に進出する。R→Lボタンのタイミングをつかめ！



ルートマップ拡大図。最小限の移動ですり抜けるのだ。

DRAWING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ● リゾートアイランド

確実な内回りのラインでタイムを短縮。要所要所を確実にクリアしていこう。

TIME ATTACK ● RESORT ISLAND



テイルス「飛行」、ロボ「泳ぎ」

テイルス、エッグマンロボが取るルートは内回りのライン。当然、コーナーはきつくなるので、慎重な操作が必要になる。とはいえ、両キャラ共にコーナーリングの性能は悪くない。飛行のタイミングさえ間違え



ポイントさえおさえれば、意外とラクに最速ラップをたたき出すことができる。

なければ、テイルスには難しいコースではない。エッグマンロボの方は、泳ぐべき場所とそうでない場所を覚えておけば、スムーズな走行が可能となる。

SONIC R 048

目標LAPタイム

 ソニック	 メタルソニック
 テイルス 20:96	 テイルスドール
 ナックルズ	 メタルナックルズ
 エミー	 エッグマンロボ 26:70
 Dr.エッグマン	 スーパーソニック

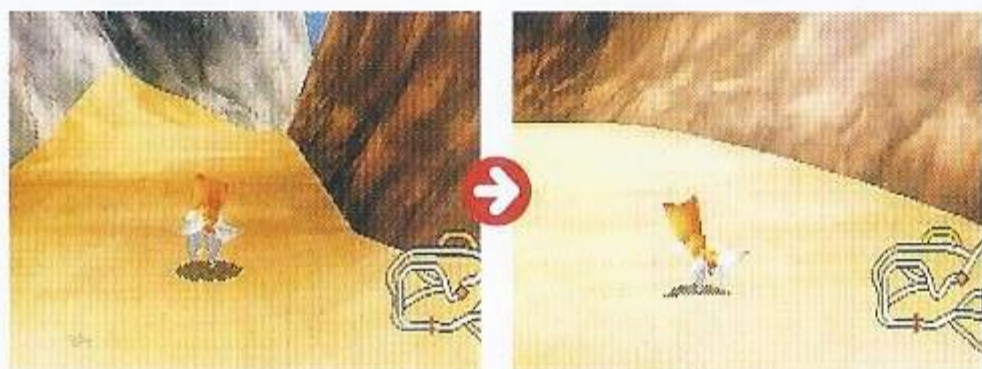
POINT **A** 看板に気を配りつつ、ショートカット

スタートしたら右側の壁の位置を確認しながら併走して、壁の切れ目と看板の間をすり抜けて、湖上の小島まで行こう。テイルスは飛行で、エッグマンロボは泳いでいく。壁や看板に激突しないようにしよう。テイルスは、飛行するときの踏み切りが重要だ。



テイルスは「飛行」、エッグマンロボは「泳ぎ」で。小島にたどり着いたらそのまま溪谷へ移動していきましょう。

POINT **B** ひたすら「まっすぐ」を意識して走ろう



少しでもブレると壁にドッカンドッカン。直進するように走行しよう。

溪谷の細い道を通り抜けるエリア。テイルスの場合、小島から飛行してくるが、溪谷入り口付近のヤシの木と壁の間を抜け、路地に着地しよう（エッグマンロボは看板と壁の間を泳いで上陸）。溪谷の路地はなるべくブレないように、まっすぐを意識して走ろう。

POINT **C** 余裕を持ったコーナーリングをするべし



テイルスは減速しないように飛行。エッグマンロボは泳いでダメ。

橋→小島→橋という形のコーナー。道沿いに通過する必要はなく、テイルスは橋の中央から飛行で水路を越え、壁沿いに着地しよう。エッグマンロボも橋→小島→橋と経由して壁付近に移動しよう。もちろん、それぞれギリギリの端を通過するようにこころがけよう。

POINT **D** 少しの油断が命取りになるぞ！

森を抜けるショートカットポイント。いったん、アウト（土手側）にふくらんでから、木と壁の隙間に入り込もう。木に当たってしまうとスピードダウンは避けられない。また、入り込んでも進入角度がよくなないと壁に激突する。確実な突破には練習が必要だろう。



土手側から入り口をうかがい一気に駆け抜ける。減速の必要はない。

DRAWING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

水上走行ができるのでミスは目立たない。逆に集中力を維持するのが大変なコースか？

TIME ATTACK ● RESORT ISLAND



安定したタイムが狙える

水上走行ができるエミー、エッグマン、Tドール。ここには水越えを敢行するルートがあるので、その意味では楽なキャラといえる。エミーはターボも使えるのでスタート直後や、溪谷付近の直線で積極的に使ってい



エミーもボートで水越えすれば、ラタに無
視コップをたたくことができる。

SONIC R 050

こう。Tドールは他の2キャラに比べ難易度は高め。フラフラする不安定さを、テクニックでいかにカバーするかにかかってくる。

目標LAPタイム

 ソニック	 メタルソニック
 テイルス	 テイルスドール 20:86
 ナックルズ	 メタルナックルズ
 エミー 24:66	 エッグマンロボ
 Dr.エッグマン 20:66	 スーパーソニック

POINT A 水の上を気にせずにショートカット

スタートからすぐ水上を移動して壁を曲がろう。壁の頂点付近には看板があるので、壁と看板の間を通過する。水上走行しているときにあまり壁にくっつき過ぎるとコーナーを曲がりきれないので、ほどほどの距離を保とう。看板にはぶつからないように。



スタート直後から水上移動して最短距離を走行しよう。



壁と看板の間を通過する。かなりギリギリなので慎重にここう。

POINT B 渓谷の道を通過、壁には絶対ぶつかるな

水上の看板と壁の間をって渓谷の道を駆け抜ける。渓谷は多少うねってはいるが、方向ボタンの動きを最小限におさえ、LRボタンのドリフトも加えて一気にクリアしたい。慣れてしまえば、さして難しいポイントではない。ここでのタイムロスはいらない。



看板の内側をって渓谷へ。せまいので十分、気をつけて。



渓谷は最小限の移動でクリア。動きすぎるとタイムロスになる。

POINT C 壁にピタリとついて曲がろう



壁に張りつくようにまわる。衝突しないように注意しよう。

水上走行ができるため、橋を降りて壁にへばりつくようにして走ろう。水路にはいやらしい位置に看板が配置してあるので、衝突しないように、内側を通過する。ただし、あまり壁際に寄りすぎると壁にすれてスピードダウンしてしまうおそれもあるぞ。

POINT D 他のキャラより比較的簡単、でも油断は禁物だ

このコースのポイントとなる森。そこで生きてくるのが、エッグマンの安定性。壁に沿って走っていても十分にまわりきることが可能だ。ただしエミー、テイルスドールの場合は、若干、土手側にふくらんでからでないと曲がれない。しかし、速度を落とす必要はないぞ。



Tドール、エミーはアウトから森に入り込もう。壁沿いに走行すると曲がりきれないことも。



エッグマンの場合は壁沿いに走って曲がっても大丈夫だ。

DRAWING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

スタート直後の森がすべて。NORMAL同様、ひとつのミスですべてがおしゃかなコースだ。



TIME ATTACK ● RESORT ISLAND

安定した走行がカギ

リバースのルートは基本的にノーマルの逆と同じだが、若干の違いは生じてくる。まず、何回か走って逆コースに慣れることが重要だ。ソニック、ナックルズは水上走行ができないぶん、隠しキャラより難易度が



ノーマルとの違いは、単に曲がる方向だけではない。逆コースに慣れよう。

高いのもノーマル同様。また、スタート直後の森もルートが変化し、難しくなっているので注意したい。安定した走行をこころがけていこう。

目標LAPタイム

 ソニック 20:03	 メタルソニック 19:00
 テイルス _____	 テイルスドール _____
 ナックルズ 22:43	 メタルナックルズ 18:10
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック 15:50

POINT **A** 第一の関門、木々の間をすり抜ける

ノーマルと同じく難所のエリア。リバースの場合、せまい木の間をすり抜けることになるので、より慎重な操作が必要。壁際ギリギリをまっすぐ走ればちょうどキャラが通過できるだけのスペースが見える。右の大岩に注意しつつすり抜け、左に抜けよう。



スタートから道路に乗り上げないよう壁際に走り森に突進。そのまま左へと抜けよう。

POINT **B** 勢い余ってのヤシの木に激突は避けよう

内側ギリギリのラインを取ると看板があるなど、その後のライン取りに苦勞する。ここは余裕を持ち、ゆるやかに曲がろう。橋は通過せずに小島を中継点にして、ジャンプで移動。コーナーの先の港町を目指す。アウトにふくらみすぎるとヤシや看板に激突しやすい。



曲がった後にあたふたしないコーナーリングをこころがけよう。ヤシ、看板にも十分気をつけていこう。

POINT **C** 小島の間をジャンプして湖を越えよう

港町の先の湖をショートカットする。ノーマルと同じく2つの小島をジャンプ。水上走行不可のソニック、ナックルズは速度の落ちない小島の中央に着地するように。それ以外のキャラも水上を走ると速度が落ちるので、ジャンプをくり返しつつ移動すること。



ソニック、ナックルズは小島をジャンプしつつ移動。踏み切るタイミングが重要。



水上をジャンプできるメタル達は島を無理に通過する必要なし。

POINT **D** 壁との衝突をいかに避けるかが問題

ポイントCからのつづきとなるコーナー。上手に曲がりきれぬかどうかは、先の小島でどのようなジャンプをしたかにかかっている。2段ジャンプができるキャラは2段めのジャンプを遅らせよう。また、方向ボタンの左を押すタイミングも、やや遅めがベター。



ソニック、ナックルズは小島からとんで道に乗るようにジャンプ。



隠しキャラは水路の上に着地し、そのまま直進でOK。

DRIVING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ● リゾートアイランド

個性はそれぞれだが、だれを選んでも安定した走りが期待できる。

TIME ATTACK ● RESORT ISLAND



テイルスは少し大変かな？

エミー、エッグマンは安定性に優れ、水上走行ができる。Tドールは、安定性こそないが水上走行が可能。これらのキャラに関しては特に問題はないが、テイルスは、優れた飛行テクニックがどうしても必要なので



スピードはあまり期待できないが、テイルス以外は安定した走りができる。

慣れないと難しいだろう。ノーマルとの相違点はそれほどない。気をつけるべきポイントは、スタート直後の森。最初はどうしても苦戦するだろう。

目標LAPタイム

 ソニック _____	 メタルソニック _____
 テイルス 20.60	 テイルスドール 21.26
 ナックルズ _____	 メタルナックルズ _____
 エミー 23.33	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン 21.10	 スーパーソニック _____

POINT **A** 位置確認が大切、絶対にブレないように

壁沿いの道路脇を走り、岩と木の間から森に入り込もう。入り口直前でフラフラしていると、どちらかに衝突してしまうので、壁沿いを走っている段階でビシッと位置を固定しておくこと。テイルスドール以外のキャラは安定性が高いので、比較的楽に走れるだろう。



岩と木の隙間を走り抜ける。ギリギリに見えても、意外とスペースはある。落ちついて通り抜けよう。

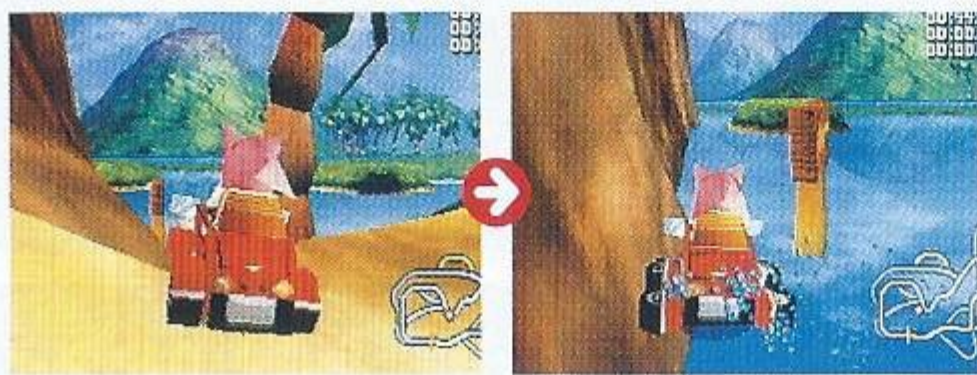
POINT **B** コーナーは思いきり内回りでOK



壁への激突を恐れずにめいっぱいの内回り。道路脇のヤシには注意。

壁沿いに小さく曲がりたいコーナー。看板がやっかいだが、内側を通過して回避すること。テイルスの場合は飛行して曲がろう。ラインが壁沿いなので、方向ボタンのタイミングがずれると、壁に衝突しやすいのが難点。コーナーの感覚を把握することが重要だ。

POINT **C** 溪谷の細道は動かずに走り抜ける



溪谷より出口の看板とヤシがやっかい、テイルスはここから飛行だ。

コーナーの先にある溪谷の道。多少曲がりくねってはいるが、道に沿うような移動はせず、最短距離を走る感覚でラインを取ろう。一度体勢がくずれると大きなタイムロスになってしまうぞ。溪谷の出口にあるヤシの木と看板にも衝突しないように注意！

POINT **D** 引っかかりからずに曲がりきれんかがポイント

このコーナーのポイントは看板と壁に接触せずに曲がりきれんか否かという点。壁ギリギリのラインを取るため、壁と看板に引っかかりやすい。コーナーの長さの見極めが必要だ。テイルスはいったん小島に着地し、ふたたび飛行で道路へと移動するルートを取ろう。



看板と壁の隙間をぬって水上を移動。テイルスは道路へのルートで。

DRIVING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ● リゾートアイランド

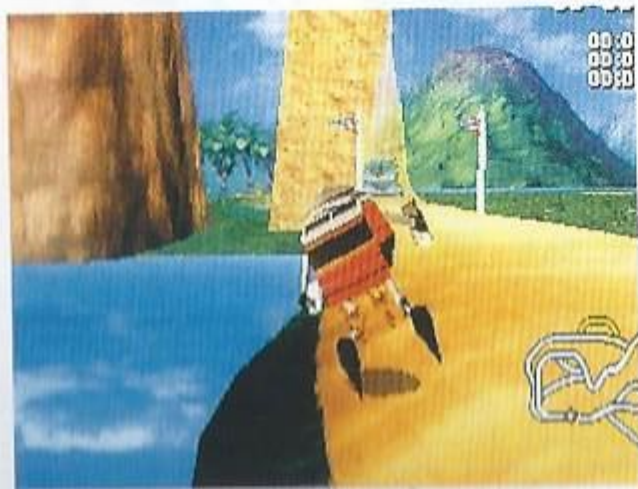
とことこ遠回り。最速ラップを目指してエッグマンロボは1人ゆく!

TIME ATTACK ● RESORT ISLAND



ショートカットしにくい……?

水上走行がほぼできないエッグマンロボは、他のキャラとはリバースのルートが若干変わってくる。湖面に落ちるのを恐れず、確実なショートカットで最短距離を駆け抜けよう。安定性は抜群だが最高速度は遅め。



全体的にのんびりムード。難所も森以外にはとくにないので、初心者にもおすすめ。

SONIC R 056

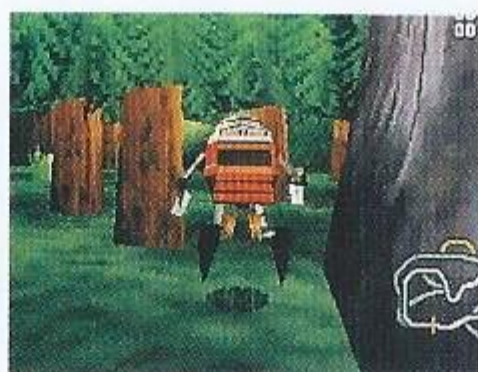
そのため、淡々としたプレイになりやすい。集中力を欠きやすくなるので注意。最速ラップを目指すのに、これといって難しいポイントはないぞ。

目標LAPタイム

 ソニック _____	 メタルソニック _____
 テイルス _____	 テイルスドール _____
 ナックルズ _____	 メタルナックルズ _____
 エミー _____	 エッグマンロボ 21.10
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック _____

POINT **A** 木の間を確実にすり抜けよう

的確な操作が必要とされる、最初にして最大の難所。スタート直後から壁面に沿って走り、右側の大きな岩に接触しないよう注意しながら木々の隙間をすり抜けよう。移動はほんのわずかでいい。エッグマンロボの安定性は抜群なので、他のキャラより格段に走りやすい。



ここから森に突入する。岩にぶつ



木と木の間はギリギリだが、速度が出ないエッグマンロボはラク。

POINT **B** 橋をつたって確実なコーナーリングを



この角度から橋に乗り、小島を経由したコーナーリングをしよう。

水上走行がほとんどできないので、橋を利用したコーナーリングをするしかない。スピードが落ちないように気を配りつつ最短のラインで走行しよう。水上から手前の橋に乗り、ふたたび水上に降りて小島に乗るラインを取る。長く湖面にいると速度が落ちるぞ。

POINT **C** くれぐれも「ドボン!」とならないように

このエリアも、湖岸と橋の間に水路がある。水上から橋に対して鋭角に交差するような感覚で走行しよう。最短ラインとスピードの両方を重視した走りをこころがけるのだ。とにかく、湖面には一瞬だけ「乗る」ような感覚で、エッグマンロボを操作していこう。



水上から橋に乗って先へと進む。最短ラインを意識し、なおかつ速度を落とさないような走りをこころがける。

POINT **D** 橋のわきを通過してタイムを短縮

橋をそのまま通過せずに、より内側のラインを取る。水上走行をするのだが、橋のわきにピッタリくっつくような感覚で走行しよう。橋の先の道まで到達すれば、後はそれに沿ってゴールするだけ。内側ギリギリを走って距離を少しでも短くする努力を忘れずに。



橋にピッタリ寄り添うように水上を走ればいい。高度なテクニックは必要ないだろう。



この付近のルートマップ拡大図。最短ラインを目標していこう。



ネオンきらめく夜の都会

せまく、起伏が激しいコースはさながらジェットコースター、色とりどりネオンが大変美しい。安定して走るのはなかなか難しいが、コースを分断する水路を利用した大胆なショートカットで最速ラップを目指そう。

RADICAL CITY

ラジカルシティ



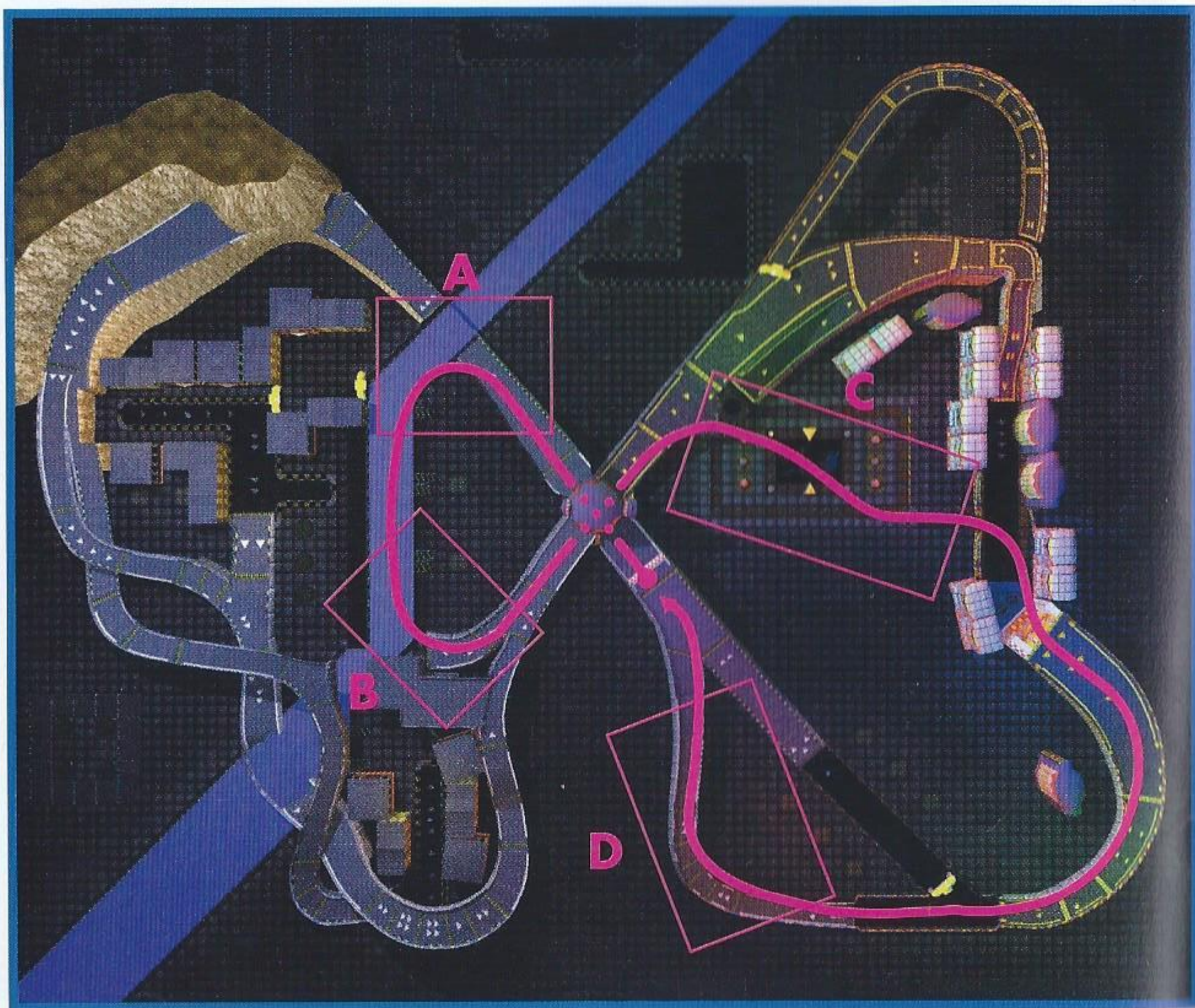
ワープシステム

DRIVING TECHNIQUE

RADICAL CITY ●ラジカルシティ ゴール

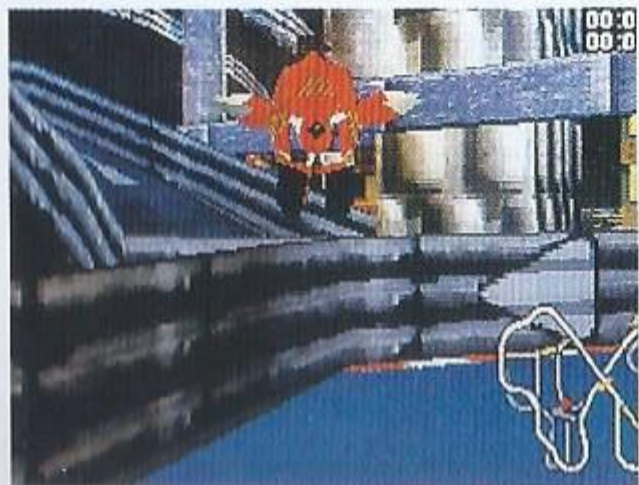
コースは長いがショートカット天国、水路を越えてゴールへとまっしぐら！

TIME ATTACK ● RADICAL CITY



スーパーソニック独壇場！

最初の水路越えがヤマになるコース。ここではスーパーソニックがダントツの速さを見せる。メタルソニック、メタルナックルズもこの障壁をものともしない。やはり苦しいのはテイルス。飛行の能力を持つとはい



このガードレールが難関。見えない壁の存在を頭に入れておこう。

SONIC R 060

え、強引な走りになってしまう感は否めない。ギクシャクとする水路越えを、いかにスムーズにこなしていくかが、最速ラップへのカギとなるだろう。

目標LAPタイム

 ソニック _____	 メタルソニック 30.80
 テイルス 37.20	 テイルスドール _____
 ナックルズ _____	 メタルナックルズ 30.80
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック 25.70

POINT **A** 左へのコーナー、下り坂を考慮に入れろ



見えない壁に接触しないようにジャンプして左に旋回。水路はジャンプしつつ移動。



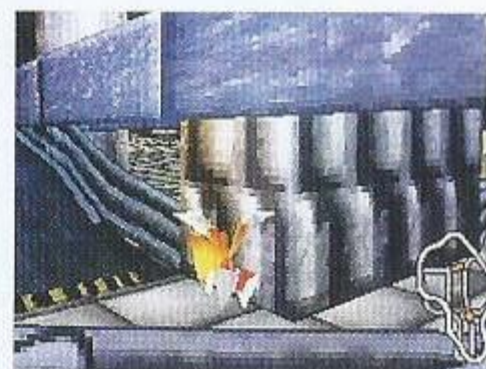
急角度の下り坂から左へのコーナー。曲がった先が水路になっているので（2段）ジャンプして旋回すること。その先の水路はテイルス以外はジャンプで移動する。テイルスは飛行して旋回するが、飛行距離が足りず途中で落ちる。水路右端により足場を確保しよう。

POINT **B** 難所！ ガードレール越えを狙え！

水路左のガードレールをとび越えて道路に移行する。これが、かなり難しい。ガードレールには見えない壁のようなものが存在し、とび越える角度がおかしいと水路にはじきとばされてしまう。あまり内回りをせずに、多少外からジャンプするといい。



ガードレールをとび越え道路へ。水路中央からジャンプしよう。



テイルスは、水路右端からタイミングよく飛行して越えよう。

POINT **C** 道路の切れ目から降りてしまおう

ふたまたに分岐するが、右は分断された道路。しかし、思い切ってとび降りれば一挙にタイムを短縮できるのだ。ジャンプすれば、やっかいなピンボールエリアもとび越せるぞ。しかし、あまり高くとび過ぎるとタイムロス。低くとんで、滞空時間を短くしよう。



ジャンプの滞空時間は短くしよう。とびすぎるのは時間のムダ。



出口となる通路はせまい。ジャンプする際に位置を合わせておこう。

POINT **D** 上り坂のコーナー、やや曲がりにくいが……



ドリフトして曲がる。壁にひっかかるとタイムにもひびく。確実にコーナーリングを。



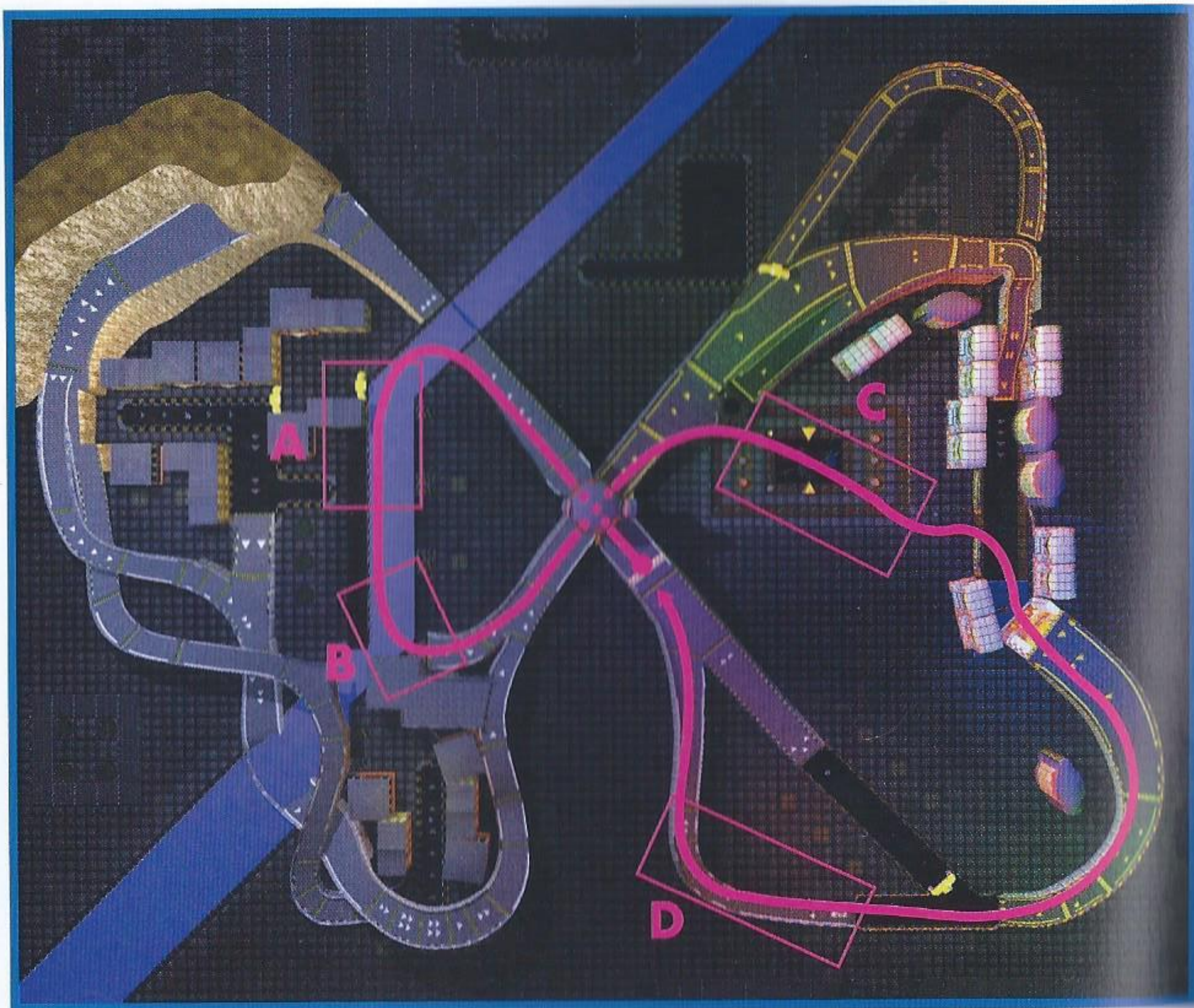
上り坂となっているため、意外に曲がりにくいコーナーだ。ドリフトを駆使し、スピードを落とすことなく曲がれるように練習してみよう。このコーナーは、タイムの差が出やすい。壁に接触しないよう、しっかりと操作してゴールを目指そう。

DRIVING TECHNIQUE

RADICAL CITY ●ラジカルシティ ゴール

序盤の水路をどうやってしのぐのが、その1点のみが課題になる。

TIME ATTACK ● RADICAL CITY



水上移動能力が欲しい……

ルートマップ見れば分かるとおり、水路を越えるライン取りだ。ソニック、ナックルズには水上走行能力がないので少々強引なルートに見えるが、こちらの方が他のルートより明らかに速い。水路越えの際は水路



水路右端になぜか足場がある。これを利用しないと最速ラップは出せないのだ。

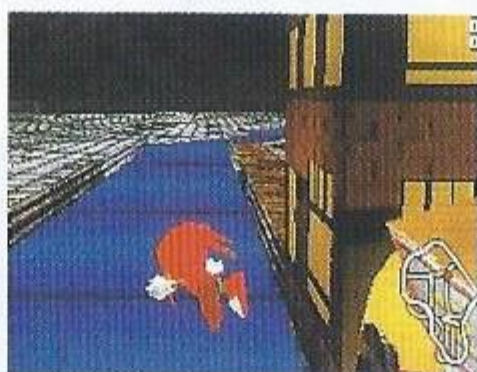
の右端によって足場を確保しよう。何も無いように見えるのだが、なぜか地上と同様、立っての移動が可能なのだ。こいつを利用しない手はないぞ。

目標LAPタイム

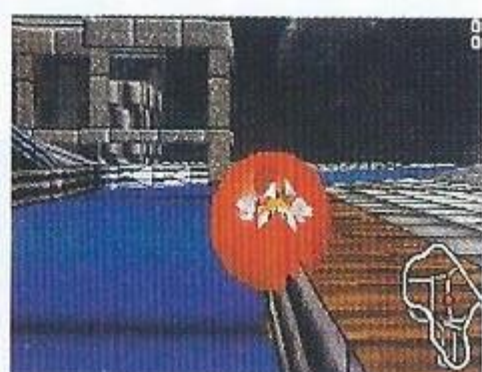
 ソニック 35.56	 メタルソニック _____
 テイルス _____	 テイルスドール _____
 ナックルズ 37.60	 メタルナックルズ _____
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック _____

POINT A 水路は端によって足場をみつけよう

下り坂（もちろんスピンして走る）からジャンプして左に。水路があるが、水上走行ができないので右端ギリギリによろう。突き出した足場にかろうじて乗れるので、小刻みにジャンプしながら進む。移動がスローだと足場から落ちるので、テンポよくジャンプしよう。



坂からジャンプして左へ。なるべく遠くまで行くようにしよう。



水路の右端に着地できれば上出来だ。ジャンプしながら進め。

POINT B 難所のガードレール越え、集中しよう

水路の右端から2段ジャンプ（滑空）してガードレールを越え、道路へと着地する。ジャンプのタイミングが合わないと、水路に落ちてしまう。ガードレールには見えない壁が存在するので、内回りのルートは×。道路の中央付近あたりを着地地点に想定して跳ぼう。



水路右端から2段ジャンプ。うまくいけばそのまま向こうの道路へ。



失敗するとガードレールの手前でドボン。これはいただけない。

POINT C 思いきりのいいジャンプを見せよう



滞空時間を短くしタイムを短縮、ボタンを長く押しすぎないように。

右に分岐した道路は途切れているが、かまわずジャンプしてショートカットする。2段ジャンプは2段めを遅く、軽めにし、あまり高度が高くならないようにしよう。滞空時間が短ければ、そのぶんだけタイムが縮まるからだ。出口のせまさにも注意したい。

POINT D 最後のコーナー、ドリフトしすぎは×

なんというここのないコーナーに見えるが、上り坂になっておりバンクがやや厳しい。Rボタンを小刻みに押してドリフトし、堅実なコーナーリングをしよう。壁に当たってもそんなにスピードは落ちないが、タイム的にはもったいない。直後の左コーナーにも注意。



ここで壁に当たるのはもったいない。ゴールにたどり着くまでは、集中にしていこう。

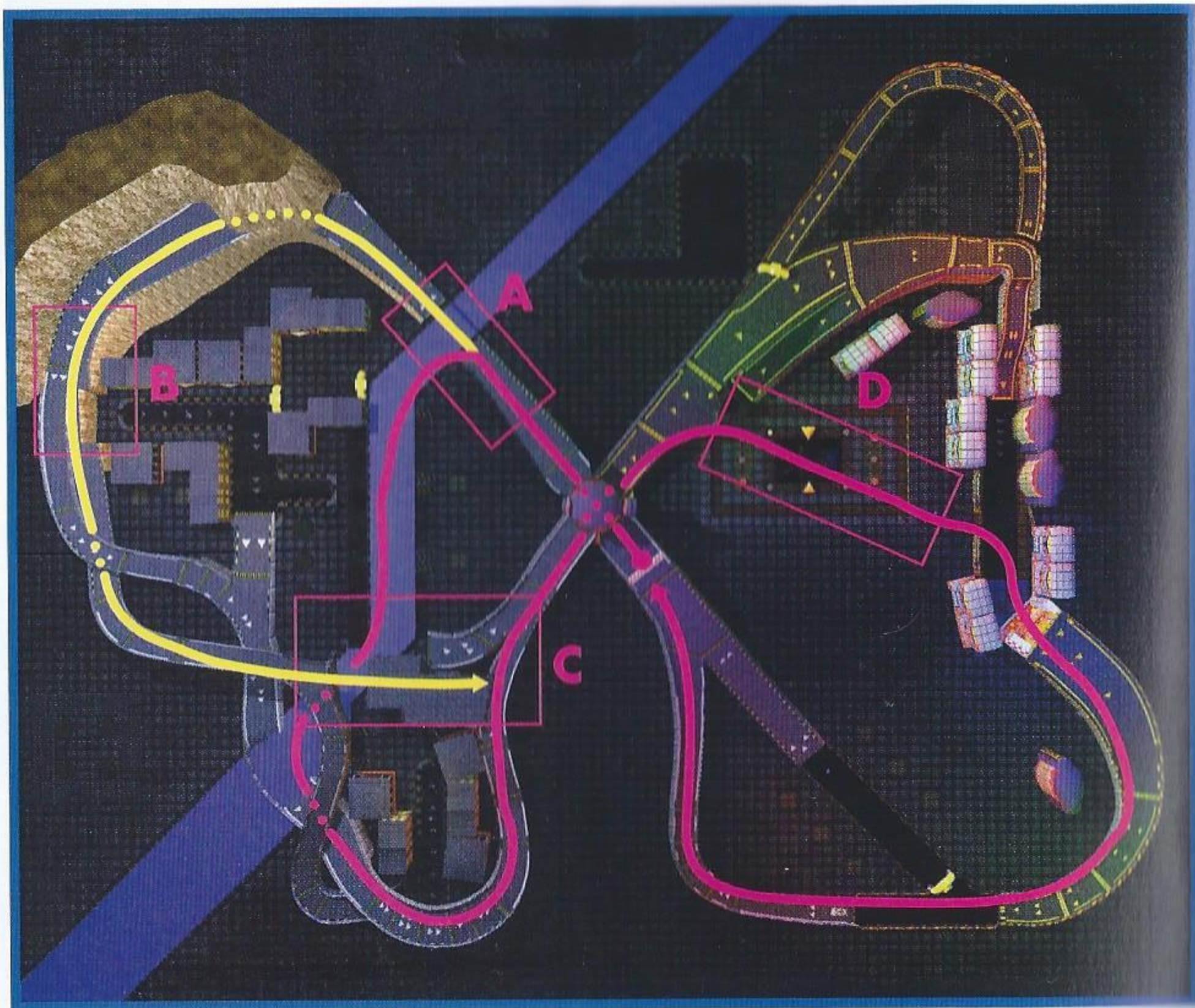


シンプルなコーナーながらドリフトの使い方が問われる。

DRIVING TECHNIQUE ●ラジカルシティ

エミー、エッグマンは大回りでも快適走行、初心者向けのルートが取れる。

TIME ATTACK ● RADICAL CITY



エッグマンロボ以外は楽勝！

エッグマンロボ以外は楽に水上走行ができるため、大きくルートが分岐している。大きく外回りするルートなので、一見するとかなり時間がかかるような印象を受けるが、抜け道が用意されているのでそれほど



エッグマンロボだけが独自のルートを利用することになる。ちょっと仲間外れ？

タイムに影響はない。他のキャラに関しても難しいポイントはないに等しく、非常に安定した走りができる。初心者にもおすすめのキャラとコースといえる。

目標LAPタイム

 ソニック _____	 メタルソニック _____
 テイルス _____	 テイルスドール 42.73
 ナックルズ _____	 メタルナックルズ _____
 エミー 48.73	 エッグマンロボ 45.70
 Dr.エッグマン 44.63	 スーパーソニック _____

POINT **A** 分岐ルート、通常は左、ロボは直進

エッグマンロボ以外のキャラは、左の水路のルートへと直行。水路を走るが、水上走行が可能なのでまったく問題はない。最短ルートを通るように走ろう。エッグマンロボは直進のルートを取る。非常に大回りになるが、長距離を泳いでいくよりは数段マシだ。



水上走行OKのキャラは左の水路へ。最小限の動きでタイムを短縮。



エッグマンロボは直進ルート。一瞬、速度が落ちるが気にしない。

POINT **B** 道路から落ちたら1周のムダに……

トンネルを抜けた先の道路の分岐は下の道を選択しよう。下側は入り口付近の道路幅が極端にせまくなっており、ガードレールがない。そのうえ、かなり厳しいバンクというおまけつき。右側に寄り、道路下に転落しないように慎重に操作していこう。

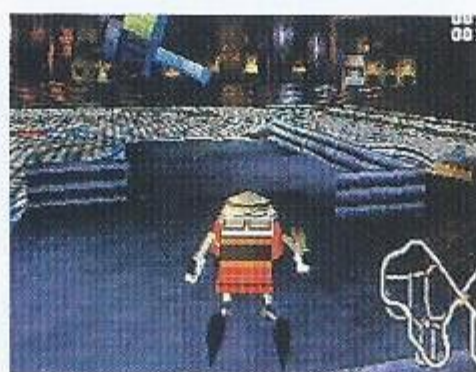


エッグマンロボにとって、いちばんの難所。転落しないように、やや右側によって、一気に駆け抜けよう。

POINT **C** エッグマンロボは大胆に、他は堅実に



エッグマンロボは、ここから道路の外へとルートを変更。



ここには足場がある。すかさず左へ進み、本ルートへ合流しよう。

このポイントにさしかかったら、エッグマンロボは道路の切れ目から直進。道路の先にはしっかりと足場があり、そこから他のキャラのルートと合流できるようになっている。他のキャラは水路を渡り、下の道を利用し堅実に走行しよう。

POINT **D** 着地地点を考えないとはねとばされるぞ！

右道路の切れ目から下りるのは他のルート攻略と一緒にだが、ジャンプ能力のないキャラばかりなので、着地地点をよく考えないとピンボールエリアに落下して、はねとばされてしまう。着地地点に、なにもないのを確認し、無事着地したらそのまま出口へと向かおう。

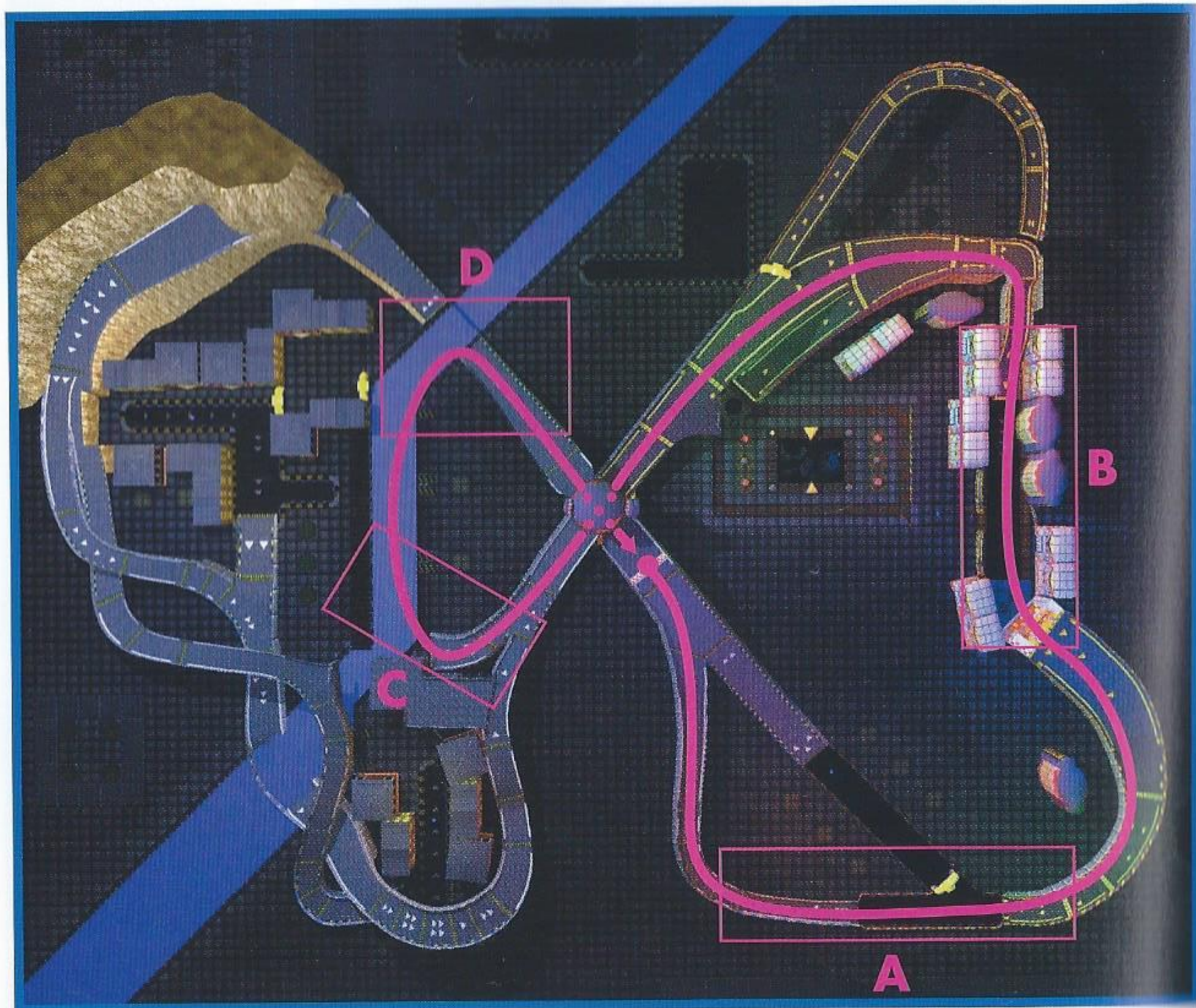


この位置に着地するのがベストだ。必要以上の動きをすることなく、出口までたどり着けるだろう。

DRIVING TECHNIQUE ●ラジカルシティ

REVERSEでもテンポのよいジャンプが命、水路越えをバッチリ決めよう！

TIME ATTACK ● RADICAL CITY



ラップタイムは抜群！

このカテゴリーに集められたキャラは、それぞれジャンプ（飛行）や水上走行の能力を持つキャラクター。このラジカルシティでは、彼らの能力を最大限に生かした豪快かつ大胆なショートカットができる。



やはり水路越えの出来不出来がラップタイムを分ける。

最高速度を維持しながらゴールまでたどり着くのはかなり難しいが、うまく走行できたときの爽快感は格別だ。タイムはかなり期待できる。

SONIC R 066

目標LAPタイム

 ソニック _____	 メタルソニック 33.83
 テイルス 38.40	 テイルスドール _____
 ナックルズ _____	 メタルナックルズ 33.40
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック 28.46

POINT A 丸まってスピードアップ、壁に接触するな!

下り坂のゆるやかなコーナー、長い直線へとつづくポイント。スピンの能力を持つキャラは、スタート直後から上り坂のコーナーまで丸まって走行し、タイム短縮に励む。左によりやすいのでLRボタンを駆使し、うまく壁を避けよう。特に難しい場所ではないぞ。

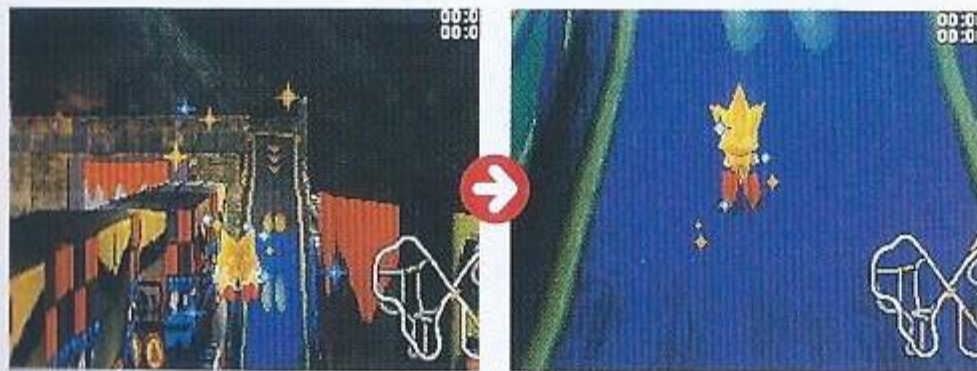


長い直線。スピンができるキャラは、必ず使っていこう。



上り坂直前でスピンを解除。スピンしたままでは曲がりきれない。

POINT B 2段ジャンプで、一気に距離を稼ごう



落差の激しい段差の道路。2段ジャンプで一気に上り坂まで。

コースの高低の落差が激しいエリア。ここでは身をまかせるより、ジャンプして距離を稼ごう。2段ジャンプ（飛行）は、2段めのボタンをやや遅めに押すのがコツ。上り坂の中央地点までたどり着ければOK。直後のコーナーもLボタンのドリフトを駆使して曲がれ。

POINT C ジャンプして水路越えを敢行しよう

右の道路から水路に向かってジャンプ（飛行）し、ゴール前の直線上り坂を目指す。水路と道路の間に存在する“見えない壁”を避け、その後は水路の上を連続ジャンプ。テイルスは飛行距離が足りず、落ちてしまうので、泳いでDポイントへ移動しよう。



道路から水路の間の“見えない壁”がとにかくいやらしい。Rボタンを駆使してキレイにクリアしたい。

POINT D 結構きついコーナー、甘くみではダメ

ゴール直前の上り坂とコーナー。水路をジャンプしてここに到達するので、意外に曲がるタイミングがつかみづらい。ややアウトから入って、勢いよく坂を上ろう。テイルスは、水路右端の足が着く場所に泳いざいたら、ジャンプしてうまくコーナーをまわろう。



最後のコーナー。壁に引っかけないように注意しながら、ジャンプしよう。



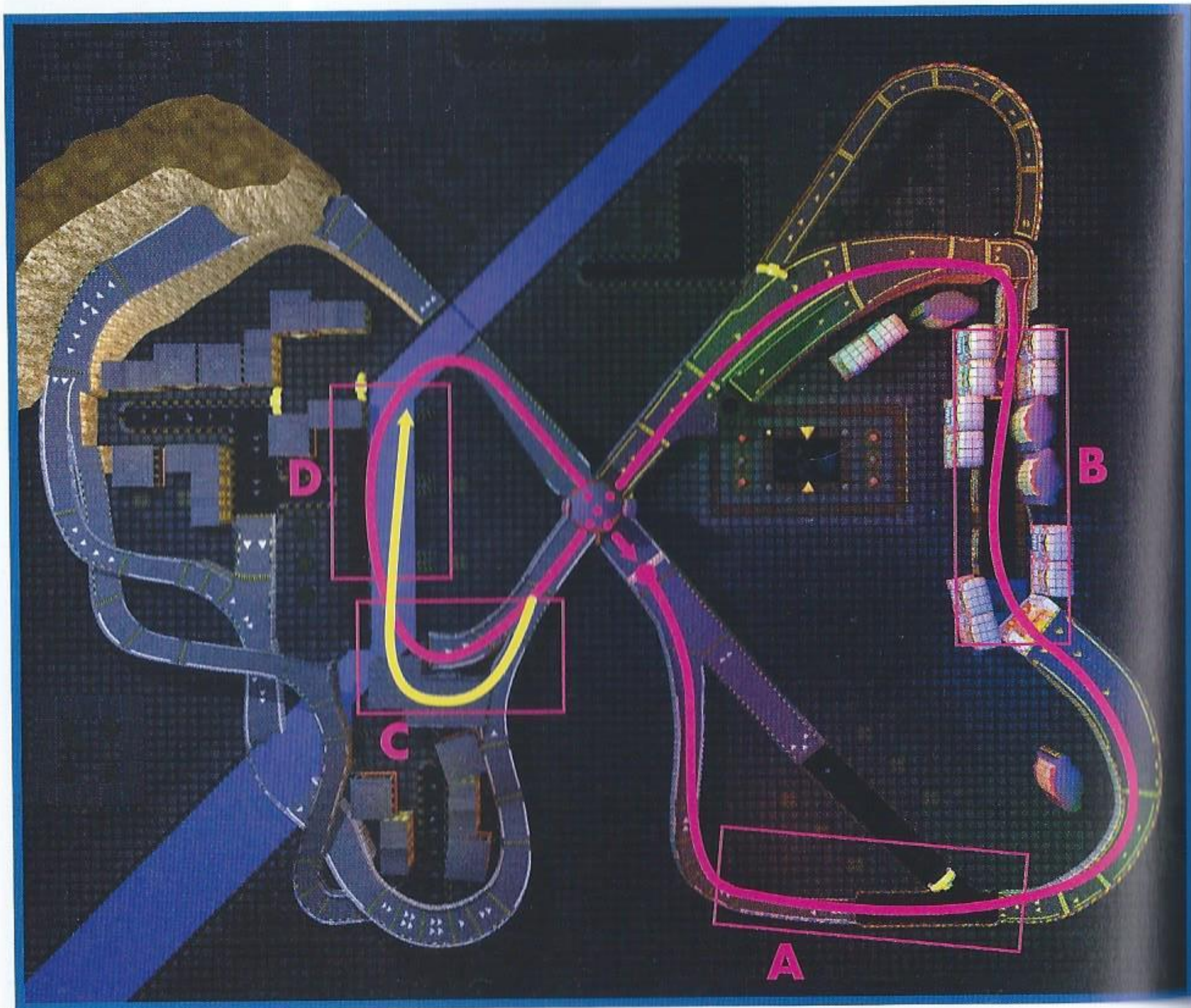
テイルスはここにたどりついたら飛行しながら曲がろう。

DRIVING TECHNIQUE

RADICAL CITY ●ラジカルシティ リバー

ポイントはただ1点、水上でどれだけすばやく移動できるかだけ。

TIME ATTACK ● RADICAL CITY



水路を確実に突破しよう！

双方共に、水上走行ができないのでショートカット時にかかなりの不都合が生じる。しかし、他のルートを通過するよりは圧倒的に速いので、掲載したルートマップどおりに行くしかない。タイム短縮のカギは、水路でのもたつき



この水路をいかにスムーズにクリアするか、それに尽きると言っても過言じゃない！

路でのもたつきを、どれだけ最小限におさえるかにかかっている。難しいことは難しいが、そのぶん上手く周回できたときの喜びも大きい。挑戦あるのみだ！

目標LAPタイム

 ソニック 37.76	 メタルソニック _____
 テイルス _____	 テイルスドール _____
 ナックルズ 37.56	 メタルナックルズ _____
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック _____

POINT **A** 直線はスピンで駆け抜けよう！

スタート直後からスピンして下り坂を下りよう。若干、制御しにくくなるが、コーナーはそれほどきつくないので大丈夫だ。直線に入ってもスピン状態のまま走り、上り坂の直前でジャンプして、通常の状態に戻すようにする。スピンしたままでは曲がりきれないのだ。



スタート直後からスピンでスピードアップ。上り坂の手前で解除しよう。

POINT **B** 段差の手前でジャンプを敢行

急激な落差のあるコース。ここはそのまま落ちずに手前でジャンプしよう。そして高度がかなり下がってからボタンを押し、2段ジャンプ（滑空）をする。うまくいけば上り坂の半ばまでとんでいける。着地直後にジャンプしてしまうと速度が極端に落ちるので注意。



2段ジャンプで距離を稼ぐ。2段めのジャンプを遅くしよう。これで、一気に坂の中腹までたどり着ける。

POINT **C** 微妙な分岐、ナックルズは滑空でいこう

ソニックは右側道路からジャンプし、水路の左端の足場までいく。“見えない壁”にぶつかったり、ジャンプしすぎて着地点が水路の向こう側にオーバーしないように気をつけよう。ナックルズは道路の先の段差から滑空し、水路を一気にクリアしよう。



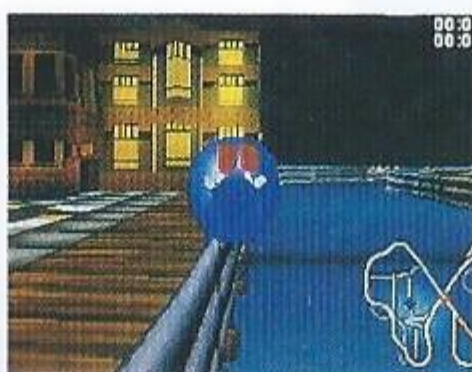
ソニックは分岐した道路から2段ジャンプして水路へ移動。左端に足場を確保しよう。



ナックルズは段差を上り滑空する。一連の行動はすばやく。

POINT **D** 水路にドボンは最小限に

ソニックは足場から上り坂まで、いかにすばやくたどり着けるかがカギ。いちいち水路に落ちてはタイムロスもいいところだ。一方、ナックルズは滑空のタイミングを遅らせて滞空時間を長くし、一気にコーナー付近までたどりつき着地したいところ。



足場は不安定。小ジャンプの連続ですばやく脱出していきたい。

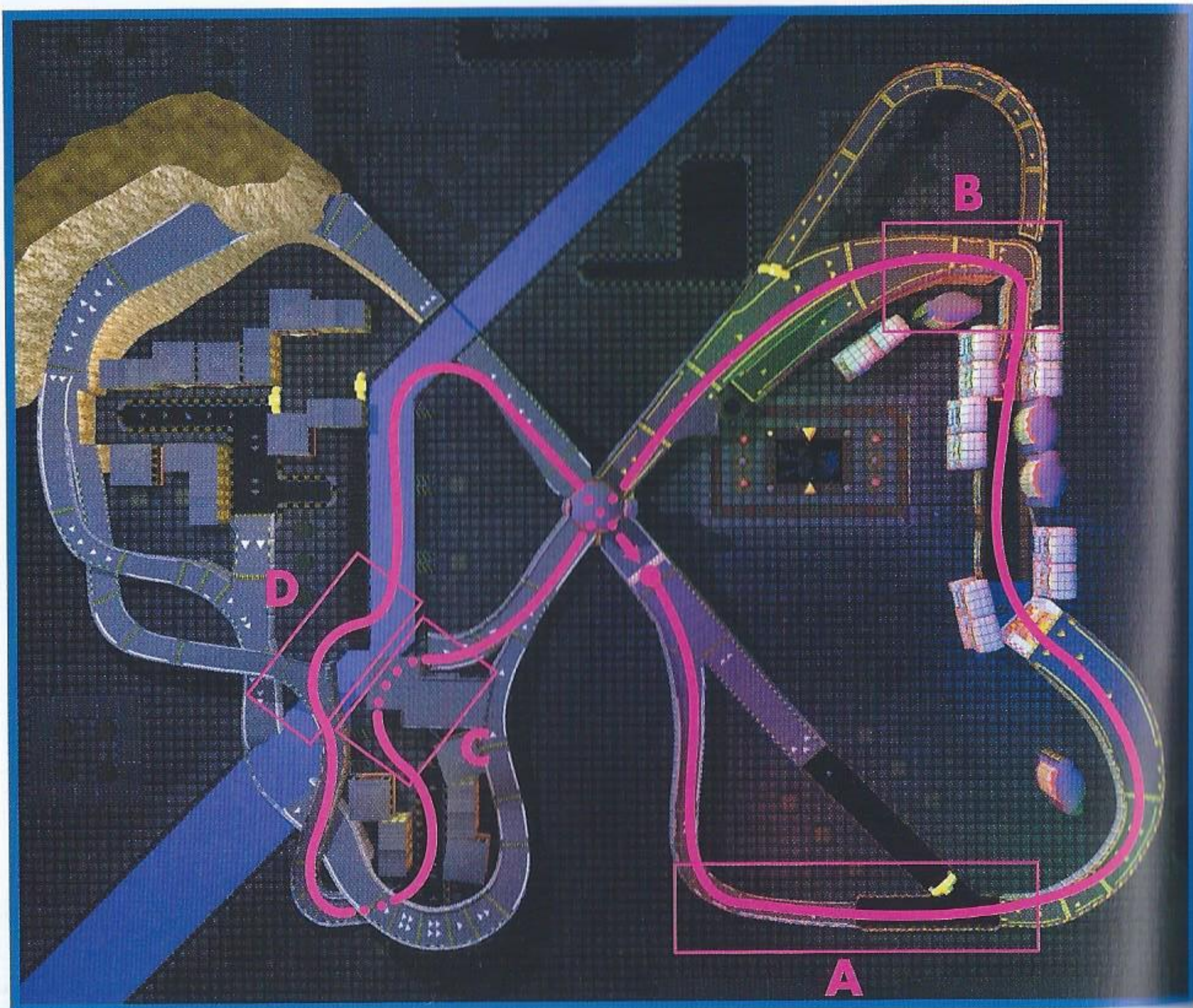


ナックルズは水路上で落ちてはダメ。コーナーまでたどり着こう。

DRIVING TECHNIQUE ●ラジカルシティ

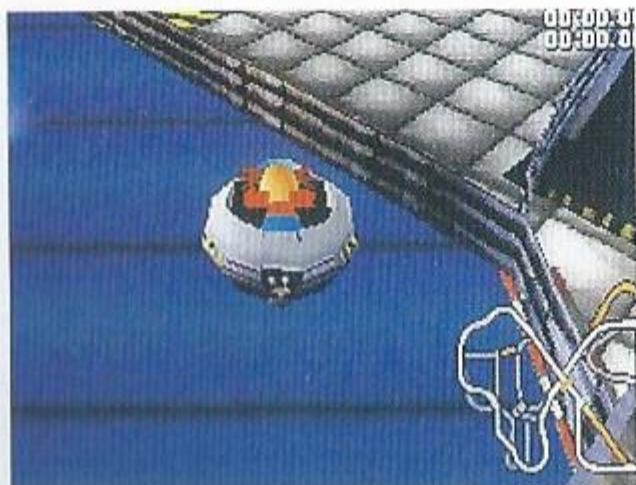
難所はあるが、全体的に難易度は低い。練習にはもってこいだ。

TIME ATTACK ●RADICAL CITY



比較的難易度は低いが……

このカテゴリーは、難易度が低めのキャラばかり。ミスを少なくすれば、最速ラップヘグンと近づけるだろう。唯一と言ってもよい難所は、最後の水路への着地。視界が悪いので、見た目で操作するのはなかなか



ポイントは水路への落下。視界が悪く、慣れないとルートの外へ落ちやすいのだ。

難しい。しかし、逆に言えば難所はそこだけ。何回も練習して、指先に感覚を覚えさせれば、パーフェクトな走りも期待できるコースといえるだろう。

目標LAPタイム

 ソニック	 メタルソニック
 テイルス	 テイルスドール 39.70
 ナックルズ	 メタルナックルズ
 エミー 53.90	 エッグマンロボ 50.86
 Dr.エッグマン 52.23	 スーパーソニック

POINT **A** 難所はない、ライン取りに集中しよう



このコーナーも、安定性が高いキャラならなんの問題もない。やや不安なのはTドールか。



バンクがきついスタート直後のコーナーを経て、たどり着く直線コース。どのキャラもスピンを持っていないので、スピードアップは望むべくもない（エミーの場合はターボを使おう）。ここはタイム短縮のためにも、フラフラした動きを避けて直進していこう。

POINT **B** さわがず、あせらず前進前進！

上り坂直後のコーナーはスピードを殺さないように曲がること。ドリフトもほどほどにしないと、速度がガクンと落ちてしまうので注意。エミーは、この上り坂でターボを使うと、上りきったところで曲がりきれずに壁に激突する。ここでのターボはひかえよう。



あまり内側のラインを意識するとこの位置で引っかかってしまうぞ。



上り坂でターボはご法度。とてもじゃないが、曲がりきれない。

POINT **C** 一応、柱にだけは注意しておこう

右に分岐する道路を下り、街を通過するポイント。注意すべきはコーナー直後の柱。激突しやすい位置にニョキっと立っている。とはいえ、ある程度操作のテクニックがあれば、余裕で回避できるので、過剰に注意を払う必要はない。いちばん楽なポイントともいえる。



ジャンプができない以上、ガードレールは越えはムリ（Tドールも）。



おっとビックリの柱。しかし、注意さえ払ってれば平気、平気！

POINT **D** 落下点が見えない！ 唯一の難所か？



道路から落ちて水路に落下。見えないのがつらいが、これで、一気にタイム短縮だ。



道路の切れ目から右方向に落下して水路に着地する。着地点の位置を見極めるのが難しく、難易度は高い。Rボタンも駆使して水路までなんとか降りよう。水路からは、そのままコーナーまで直進する。エッグマンロボも、泳いで行けば問題はないだろう。

REGAL RUIN

リーガルルーイン





1P

ワープシステム

1P

下の穴

START

1P



悠久の時を越えた南海の遺跡

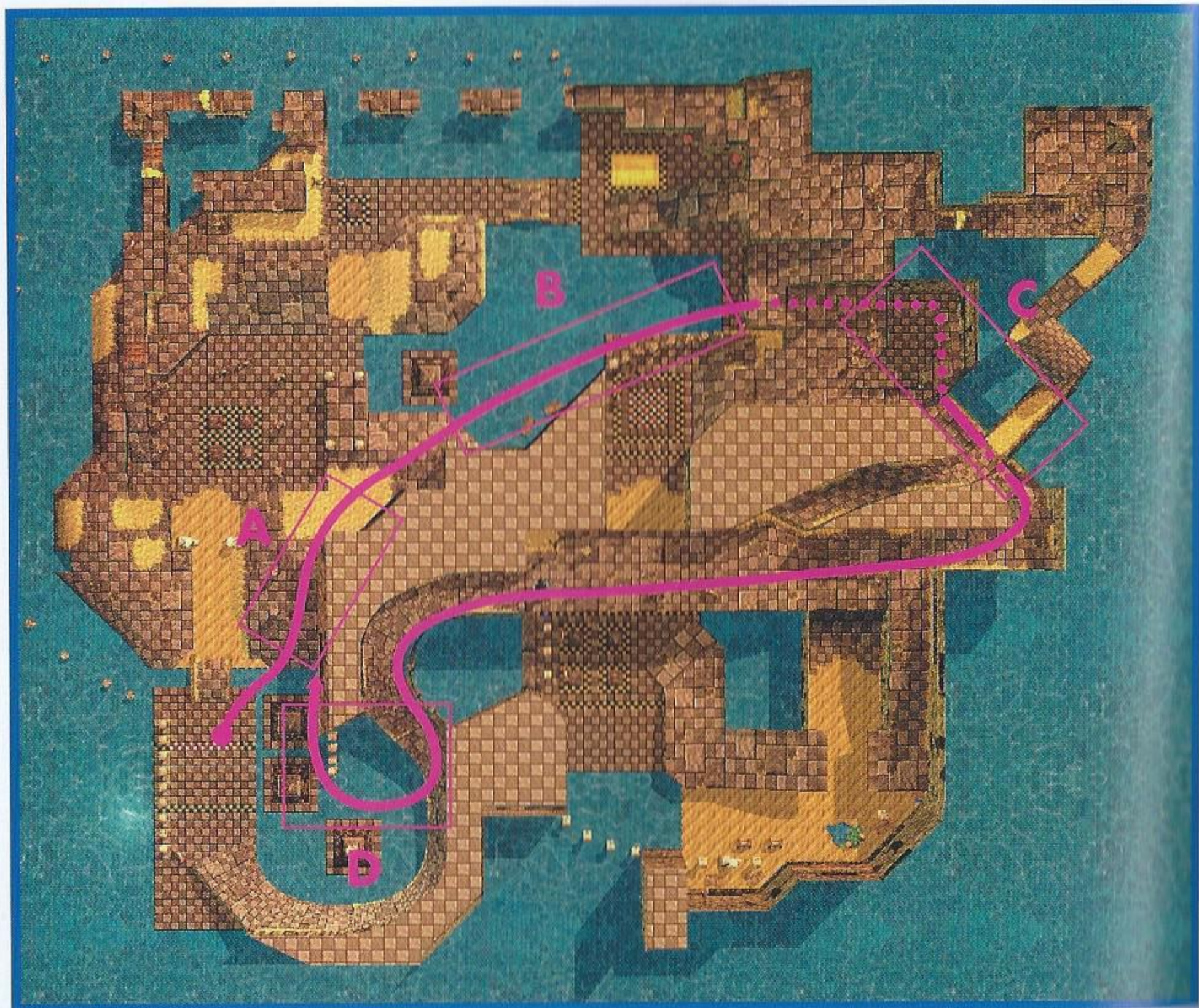
かつての栄華をしのばせる古代遺跡の中を駆け抜ける、ミステリアスなコース。遺跡の中心部は迷路と化しており、プレイヤーを惑わせるだろう。プレイする度に、新たな発見ができる、お楽しみが多いコースともいえる。

DRIVING TECHNIQUE

REGAL RUIN ●リーガルルーイン

ショートカットは自在、遺跡の内部を走り抜ける。最短ルートは速い速い！

TIME ATTACK ● REGAL RUIN



遺跡の中をすばやく通過しろ！

普通に走ってもタイムはかんばしくないが、遺跡の内部を通過することによってタイムは大幅に縮まる。ただし、遺跡の中はせまく、速度を落とさずに走り抜けるのは容易なことではない。2段ジャンプやドリフ



エッグマンロボにはやや走りにくいコース。でも基本的なことは他のキャラと同じ。

トなど、技術的な面も要求されるので手ごたえのあるコースに感じるだろう。ただし、エミーやエッグマンを使用した場合、難易度は大幅に下がる。

目標LAPタイム

 ソニック 23.86	 メタルソニック _____
 テイルス 25.86	 テイルスドール _____
 ナックルズ 23.66	 メタルナックルズ _____
 エミー 28.76	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン 26.83	 スーパーソニック _____

POINT A スタート直後から右へダッシュ

スタートしたら、直進はせずに右の土手方面へ進路を取ろう。石柱と壁の間をすり抜けて、道なりに右方向へと走行する。段差に激突しないように注意したい。2周目以降は直接ここを通過するが土手の端、坂になっているところに着地すると速度が落ちるので注意。



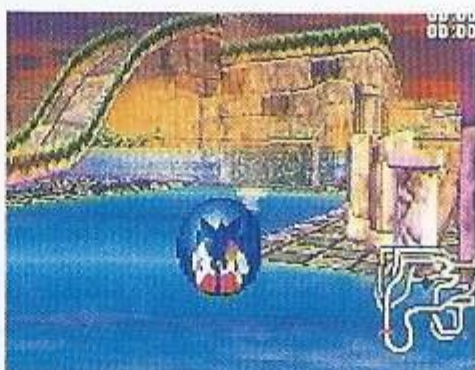
スタートしたらすぐ右方向へ。スピンする必要はない。



土手に乗ってそのまま前進。柱にはぶつからないように。

POINT B 水路は2段階に分けてとべ

ルートの直線上にあるのは遺跡のトンネル。そこへ行くためには、幅のある水路を越えなければならない。2段ジャンプ（飛行）の2段めを遅らせて石柱の立つ足場までとび、ふたたびジャンプしてトンネルに入ろう。エミー、エッグマンはトンネルまで直進すればOK。



ギリギリで踏み切ってジャンプ。2段めも水面でギリギリに出す。



ここに着地したらもう一度ジャンプ。トンネルの入口に一直線。

POINT C せまいので冷静な操作が必要だ



段差をジャンプして、すかさず左に折れる。スムーズな移動が必要だ。

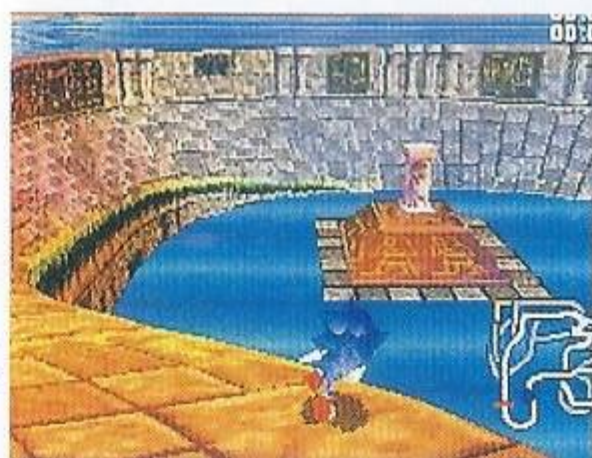
トンネルを抜けると段差になったせまい上り坂があるので、Rボタンを押してのジャンプで一気に入ろう。すぐ左に抜ける路地に入ってふたたび上り坂をクリアする。段差から路地が、もっとも壁に引っかけやすいところなのでジャンプでの位置調整を確実に。

POINT D 急なバンクのコーナーからダイブ！

コーナーの途中でとび降りてRボタンを押しながら右旋回し、土手方面へと移動する。コーナーからとんだとき、3本並んだ石柱に非常に接触しやすいので注意しよう。また、石柱の上を通過しようとしてもムダ。“見えない壁”が存在しているのだ。



ジャンプができるキャラはジャンプして旋回。水に落ちないように注意したい。



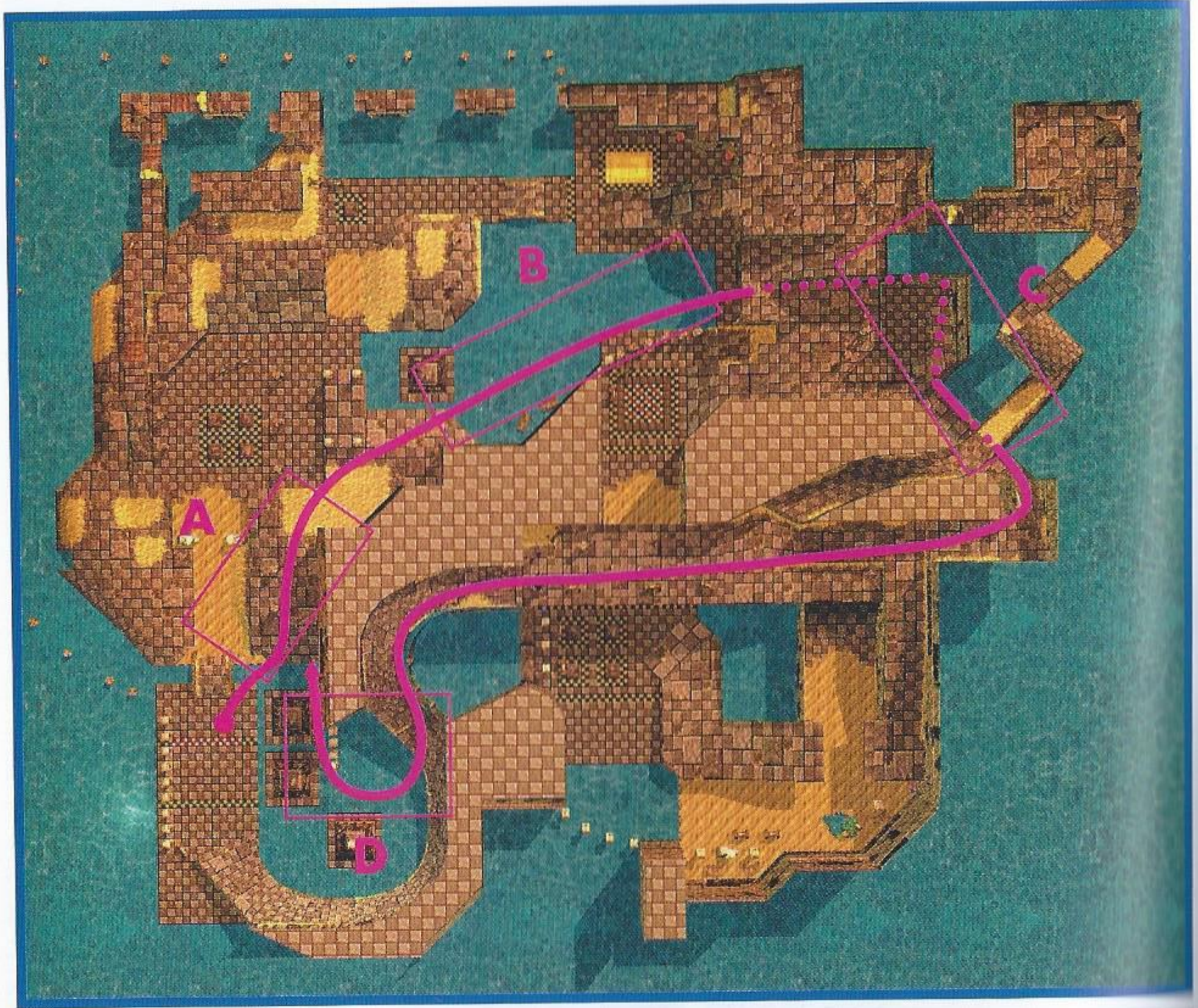
この位置から降りよう。柱の上は通過できない点に注意。

DRIVING TECHNIQUE

REGAL RUIN ●リーガルルーイン

攻略ルートは隠れキャラも共通。遺跡を通して最短距離を！

TIME ATTACK ● REGAL RUIN



水路越えと遺跡通過

正規のルート(?)はゴチャゴチャした感があって、走りにくいが、遺跡内部を通過することによって大幅なショートカットができる。ただし、簡単かというところではなく最速ラップをたたき出すにはかなりの練習が必要になるだろう。ポイントは序盤の水路越えと最後のコーナーからのダイブ。特に最後のダイブは、慣れないとかなり難しい。感覚を指に教え込もう。



遺跡の内部は、通路がせまく走りにくい。一気に走り抜けるには慣れが必要だろう。

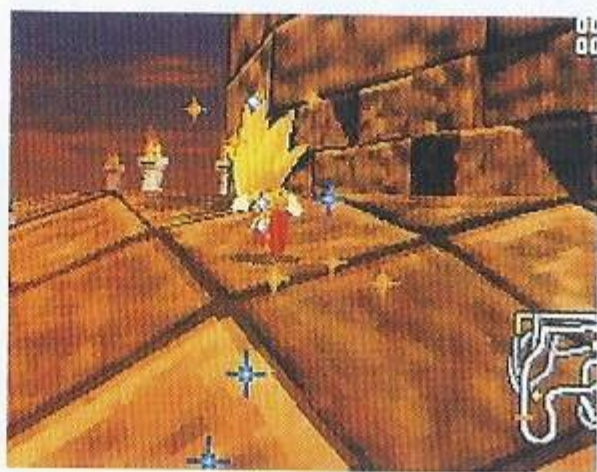
SONIC R 076

目標LAPタイム

 ソニック	 メタルソニック 24.16
 テイルス	 テイルスドール 24.46
 ナックルズ	 メタルナックルズ 22.10
 エミー	 エッグマンロボ 28.80
 Dr.エッグマン	 スーパーソニック 18.33

POINT A 柱と壁の間を移動しよう

スタートしたら右ななめ方向へと移動。土手を上って壁沿いのルートを守ろう。直後にややきついコーナーがあるので左によりすぎないように。段差に衝突してしまうぞ。ジャンプができるキャラは、スタート直後に軽くジャンプしながら移動した方がいいぞ。



スタートしたら右ななめ前に進路を取って土手の方に移動する。直進するよりも速く、最短ルートになる。

POINT B エッグマンロボ以外は問題なし



柱が並ぶ足場を中継点にして、一気にジャンプしてしまおう

幅のある水路を横切ってショートカットする。目標はライン上にある遺跡のトンネルなので、ジャンプのできるキャラは一気に移動してしまおう。エッグマンロボに関しても、回り道をするよりもこの水路を泳いだ方が速い。そのまま直進してOKだ。

POINT C 小回りをきかせて遺跡内部を突破！

遺跡の内部はトンネルをはじめ、かなりせまい。慎重に移動しないと壁に当たってタイムロスしてしまうぞ。最初の坂をジャンプで上り、通路を左に折れるポイントが難所だ。スピードが出すぎてオーバーしやすいのだ。すんなり曲がれるタイミングをつかもう。



最初の段差を上るとすぐに左への通路が。このポイントは、失敗しやすい。練習が必要となるだろう。

POINT D コーナーからゴールへとジャンプ！

このポイントは、コーナーの途中から上手に降りるのがミソ。右に旋回しすぎると、柱の上を通過できずにドボン。かといって大回りになるとタイムロスにつながる。理想は柱のわきギリギリを通過するライン。エッグマンロボは水没しないように着地、移動しよう。



コーナーからのダイブ。2段ジャンプのタイミングを極めよう。アウトにふくらんではダメ。



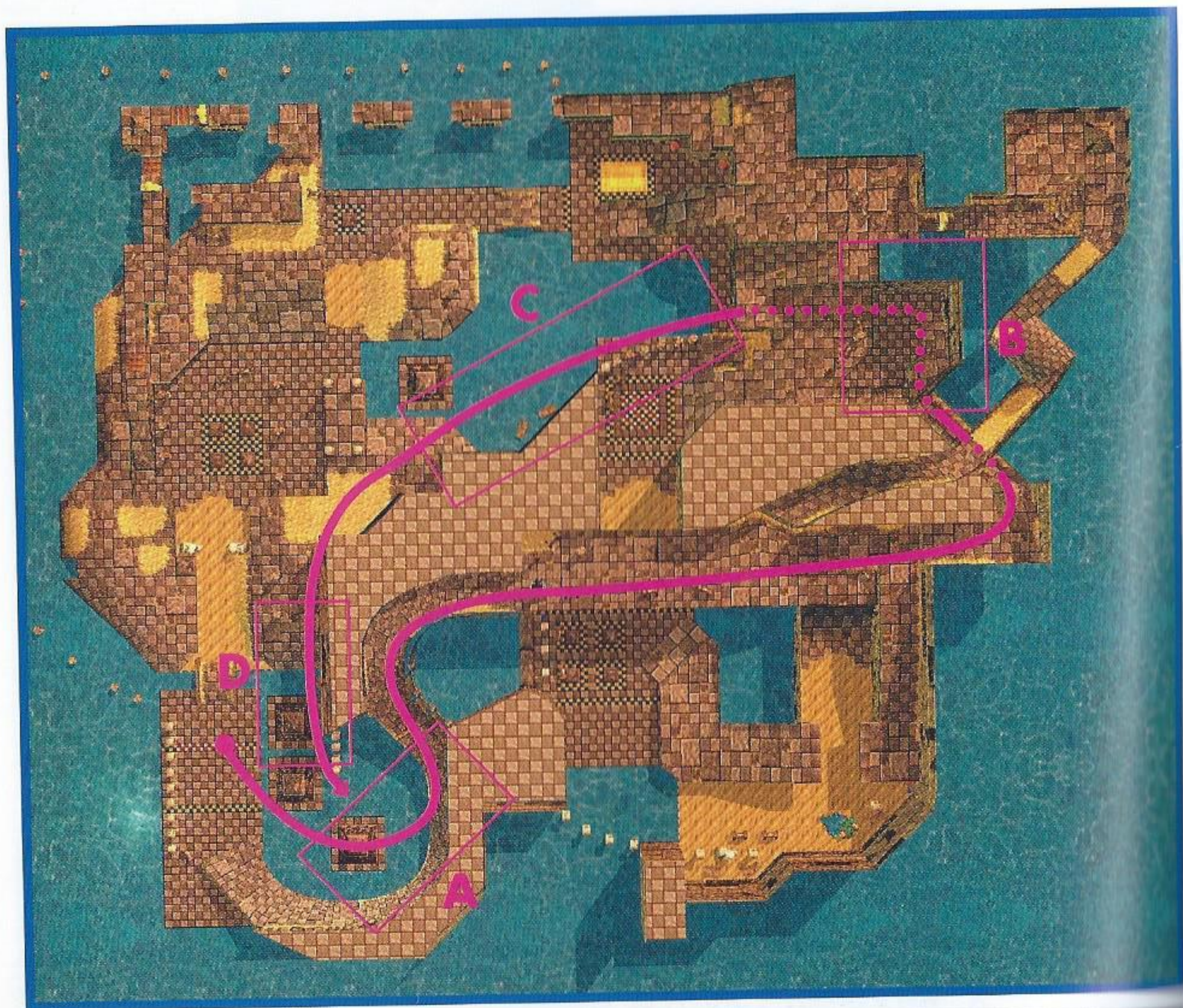
着地しても、もたもたしていると水没。すぐ右に走ろう。

DRIVING TECHNIQUE

REGAL RUIN ●リーガルルーイン

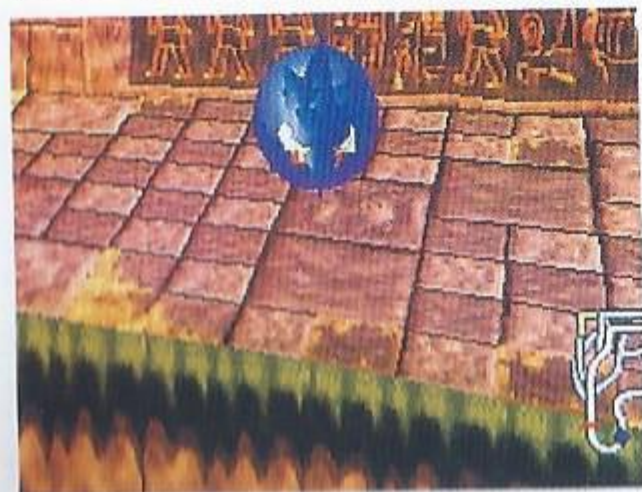
起伏ははげしいが、豪快にショートカットできる。遺跡の内部を走ろう！

TIME ATTACK ● REGAL RUIN



コーナーへのジャンプが命

基本的にノーマルのルートと同じ。ダイナミックなショートカットも健在だ。スタート直後のジャンプを駆使したコーナーへの移動がこのコースのハイライト。ここさえ上手にクリアできれば、コースの8割を制したと言っても決して言いすぎではない。2周目以降が本当の勝負なので、ジャンプのタイミングを完璧につかんで、少しでも最短のラインを通過したい。



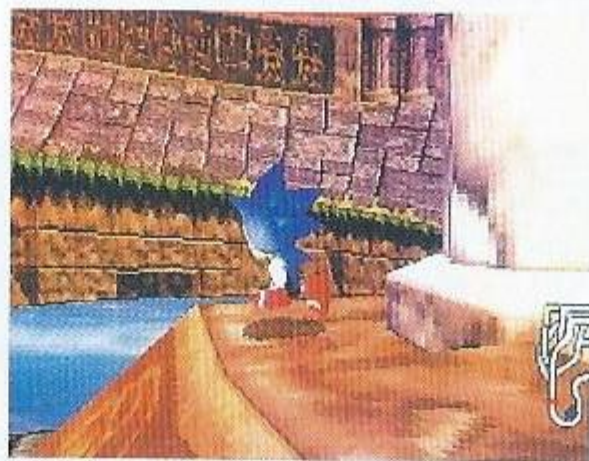
最初のコーナーへうまく乗れるかが勝負。リーガルルーイン、いちばんの難所だ。

目標LAPタイム

 ソニック 26.86	 メタルソニック 24.39
 テイルス 27.43	 テイルスドール _____
 ナックルズ 27.33	 メタルナックルズ 24.76
 エミー _____	 エッグマンロボ _____
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック 19.90

POINT A ジャンプを駆使して一気に坂へ

最初のポイント。左のコーナーへと水路を越えて移動する。ソニック、ナックルズ、テイルス以外は足場を考えずにガンガン、ジャンプして一気にコーナーを狙おう。ソニック達は、柱の立った足場を中継点にジャンプ（飛行）してコーナーまで移動する。



この角度からコーナーへと移動。ジャンプのタイミングが悪いと着地できずに水路へと落ちてしまうぞ。

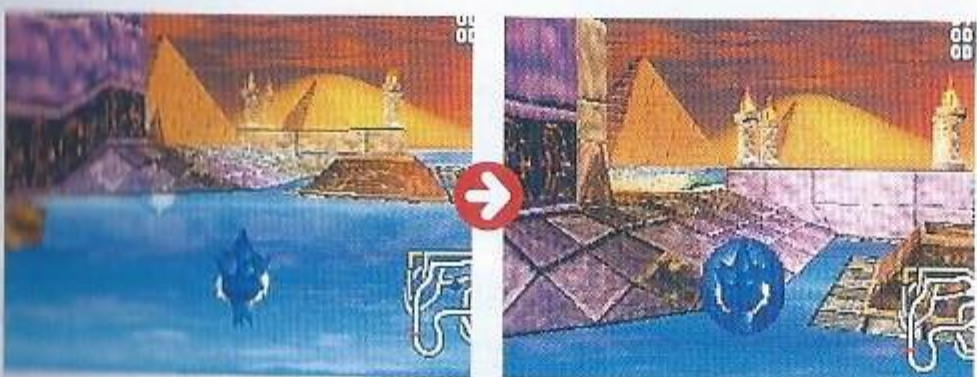
POINT B 下り坂の通路をいかに制するか



坂を降りて左へと移動。トンネルの入り口はせまいので確実な操作を！

せまい通路を、下へ下へと降りる。降りきって突き当たりの左にトンネルがあるので、ジャンプできるキャラはすぐにジャンプで移動。トンネルの入り口は、かなりせまいので、しっかりと操作しないと壁への激突は避けられない。LRボタンのドリフトが必要だ。

POINT C トンネルから対岸まで移動

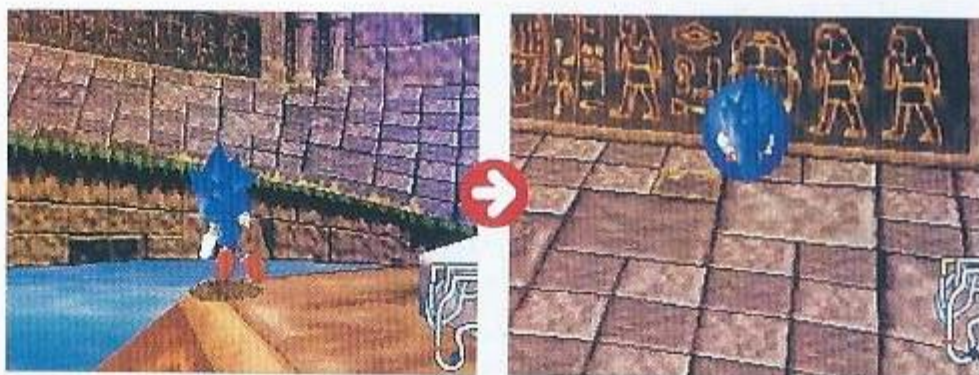


水面ギリギリで2段ジャンプしないと、まず水路に落ちてしまう。

トンネルから出ると水路が行く手をはばむ。ここでは当然ジャンプで移動するが、左の柱のある足場を中継点にしないと、2段ジャンプでもとどかない点に注意。中継点を利用してかなりギリギリなので2段ジャンプ（飛行）のタイミングは水面スレスレにしよう。

POINT D 足場を確保して再びコーナーへ

壁沿いに移動してそのままコーナーへのルートを取る。水路からコーナーへの移動が、角度のないせいでかなり厳しい。よって、最短ラインを狙うと水路に落ちることが多くなってしまう。使用キャラのジャンプ力とスピードをよく把握しておくことが重要だ。



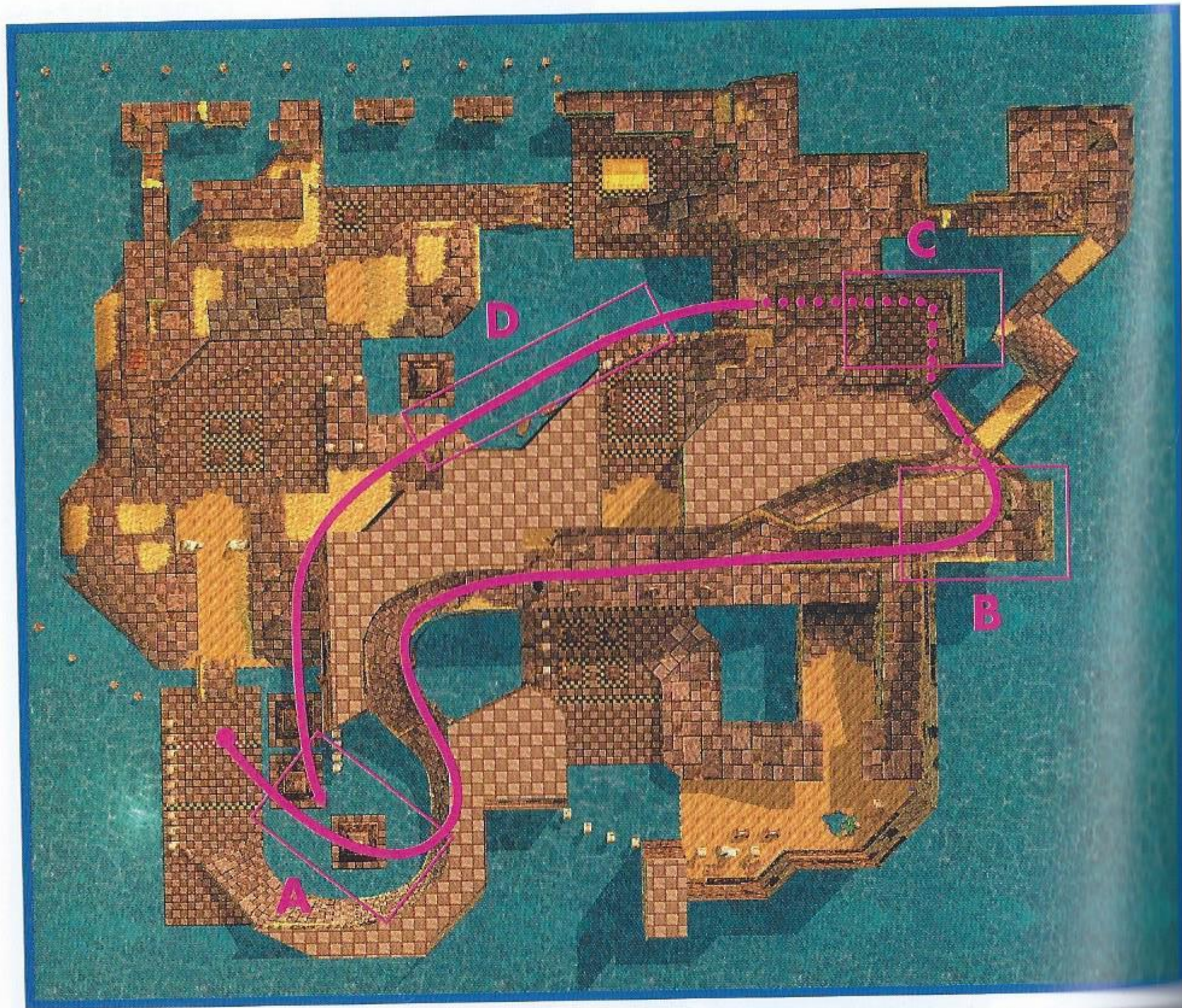
水路から左にジャンプ。実はタイミングがかなりシビア。

DRIVING TECHNIQUE

REGAL RUIN ●リーガルレーイン

水上走行ができれば淡々と進むコース。エッグマンロボ以外は○。

TIME ATTACK ○ REGAL RUIN



安定性で勝負しよう

エッグマンロボ以外は水上走行ができるキャラをそろえたコース攻略。基本的なルートはどのキャラも同じだ。安定性に優れたキャラが多いので、後はいかにミスを少なくして走れるかが課題。スタート直後、2



水上走行できないエッグマンロボはやや走りにくいですが、基本は他のキャラと一緒に

周目以降のゴール付近の走りによってタイムがかなり変わるので、正確な走行をこころがけたい。全体的に見れば、ラクに走れるコースだといえる。

SONIC 080

目標LAPタイム



ソニック



メタルソニック



テイルス



テイルスドール

28.13



ナックルズ



メタルナックルズ



エミー

32.46



エッグマンロボ

31.60



Dr.エッグマン

29.73



スーパーソニック

POINT A 水路を横切って遺跡のルートにのろう

スタート後、左へ進み水路をそのまま横切って遺跡の通路にたどり着く。難しいことはないが、通路のバンクがきついのでルートにのった後、振り回されないように。2周目以降は石柱の立った遺跡の脇を通過するように走行しよう。エッグマンロボはとくに慎重に。



スタート直後からこの角度で、遺跡の通路まで向かおう。



通路にのり損ねるとタイムロス。簡単とはいえ油断は禁物だ。

POINT B 急なコーナー、でも結構簡単なのだ



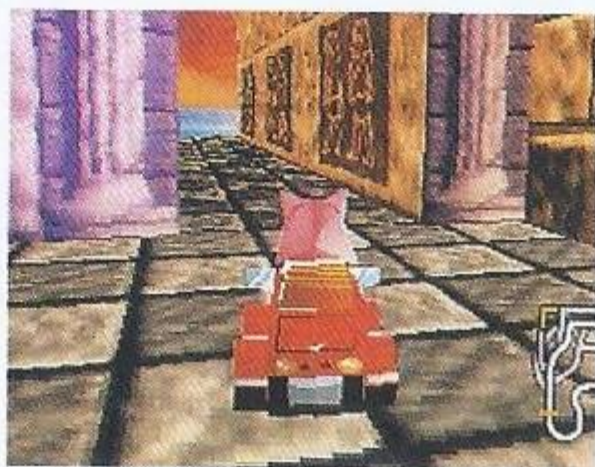
Lボタンのドリフトで軽くクリア。スピードはそのまま。



長い直線後のコーナー。しかし、最高速度が速いとはいえないエミーなどのキャラには、なんの支障もないはず。Lボタンでドリフトして軽く曲がろう。ここでスピードを落としているようでは、とても最速ラップはたたき出せないぞ。

POINT C 小刻みな重心移動でテンポよく走ろう

遺跡のせまい通路を下り、トンネルをくぐるルート。ポイントは坂を下った後のトンネルへの移動。トンネルの入口はせまく、勢いあまって周囲の壁に激突してしまうと大きなタイムロス。エミーをはじめ、安定性のあるキャラばかりだが、慎重な操作が要求される。



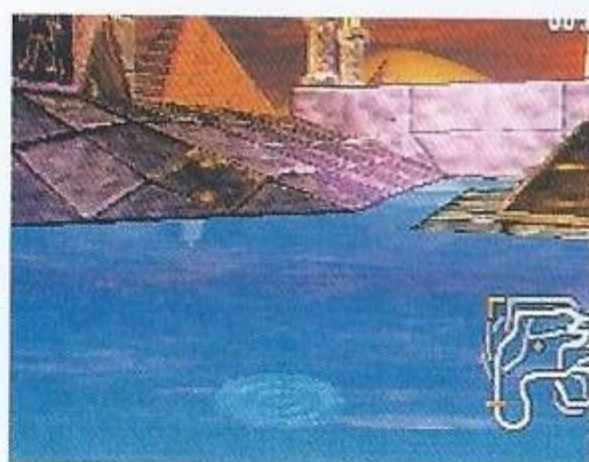
坂を下ると、左手にトンネルの入り口が見える。すばやい移動でトンネルを一気にくぐり抜けよう。

POINT D なにがなんでも直進しよう

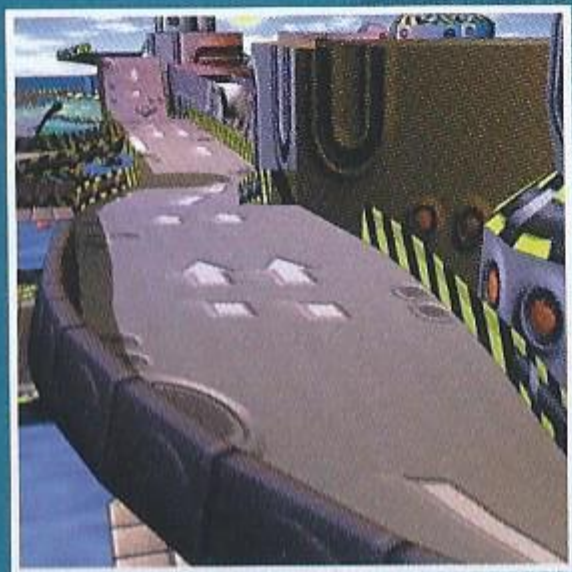
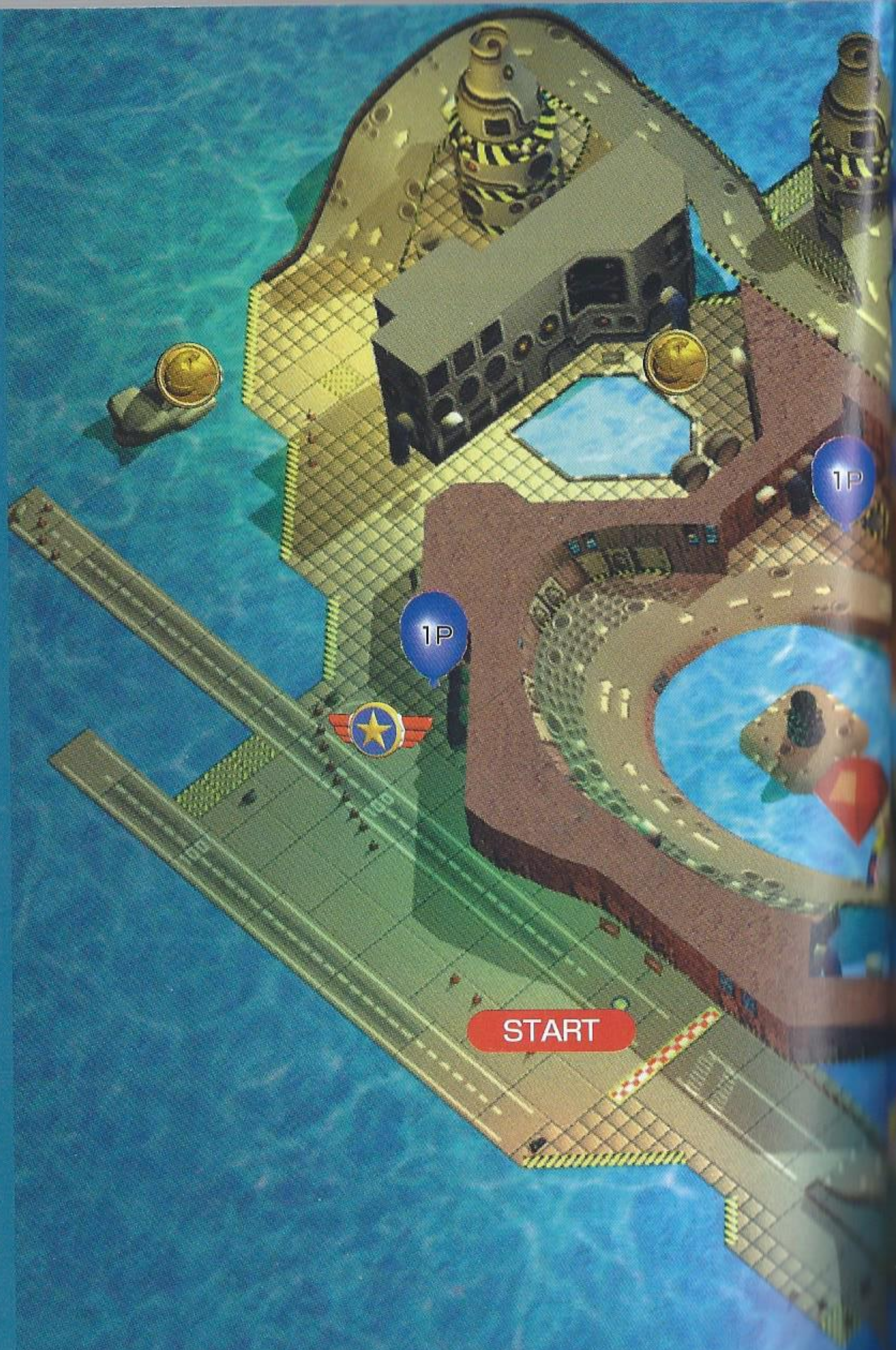
トンネルを抜けるとそこは大きな水路。しかしここは迷わず、やや左の対岸まで直進しよう。水上走行ができないエッグマンロボも、ヘタに回り道するとラップタイムは遅くなるだけ。他のキャラと同様、泳いでいけばいいのだ。



入り口から対岸まで直進しよう。とにかくまっすぐに走行して、タイムを短縮するのだ。



エッグマンロボも、この位置から直進。こっちのほうが早い。



Dr.エッグマンの根城、孤島の秘密基地

無人島を工場化したDr.エッグマンの秘密基地が舞台となるコース。長いバンクとヘアピンカーブが印象的だが、直線の長さも特筆もの。直線をトップスピードで爽快に走り抜ける感覚はこのコースならではの魅力。

REACTIVE FACTORY

リアクティブファクトリー



DRIVING TECHNIQUE

REACTIVE FACTORY ● リアクティブファクトリー

直線の長さアーチが特徴。アーチをくぐれば最速ラップは近い!

TIME ATTACK ● REACTIVE FACTORY



スピーディーな走りに挑戦

全長距離が長そうだが、大きくショートカットできる場所があるので1周のタイムはそうかからない。ジャンプ台からとんでのアーチくぐりが最大の難所だが、慣れればかなり楽にクリアできる。全体を通してスピーディーな構成



直線が多いコース。スピンのできるキャラは、必ず使うようにこころがけよう。

SONIC R 084

になっており、スピード感は爽快。一度コツを覚えれば非常に楽しく走れるコースといえるだろう。テンポのよい走りが課題になるぞ。

目標LAPタイム

 ソニック 33.10	 メタルソニック ——
 テイルス 32.66	 テイルスドール ——
 ナックルズ 30.33	 メタルナックルズ ——
 エミー 36.66	 エッグマンドール ——
 Dr.エッグマン 35.26	 スーパーソニック ——

POINT A 上り坂のコーナーでスピードを殺すな

直線からのコーナー、それにつづく上り坂。コーナー直後の視界が一瞬、きかなくなるので注意が必要だ。上り坂の直後もかなりきついコーナーとなっている。ドリフトを駆使しよう。コーナーリングの性能が低いキャラは速度を殺さないよう、細心の注意を払おう。



コーナーは確実に曲がろう。壁のせいで視界が悪くなっているぞ。



ここでドリフトに失敗すると、途端に、調子がおかしくなるぞ。

POINT B ジャンプからアーチをくぐるのだ



ジャンプ台でジャンプ。そのまま右に旋回して下のアーチをくぐる。



そのまま右に旋回して下のアーチをくぐる。

コース中でもっとも難易度が高いポイント。ジャンプ台から思いきり右に旋回し、交差するようにアーチをくぐらなければならない。慣れないと水に落ちたり、回りすぎて壁に激突することもしばしば。キャラによって、感覚が微妙に違うので、Rボタンでの調整が必要。

POINT C 水路はジャンプで軽く通過

見通しのよいエリアだが、水路が行く手をはばむ。コーナー出口左のガードレールに引っかからないように走行し、2段ジャンプ(飛行)でクリアしよう。距離があるので2段めのジャンプは、やや遅めのタイミングで。水上走行ができるキャラは直進でOK。



少し距離のある水路。2段ジャンプの2段めは、ボタンを押すタイミングを遅らせれば問題ない。

POINT D 段差を上ってショートカット

建物のわきにある段差。一見するとなんでもないガードレールに見えるが、実はジャンプしなくても通過できる段差なのだ。内回りですばやく通過すればタイムの短縮が可能。知っているのと知らないのでは大きな差がでてくる。



建物わきの段差は上れるようになっている。ジャンプのないキャラでも、きちんと通過できるぞ。



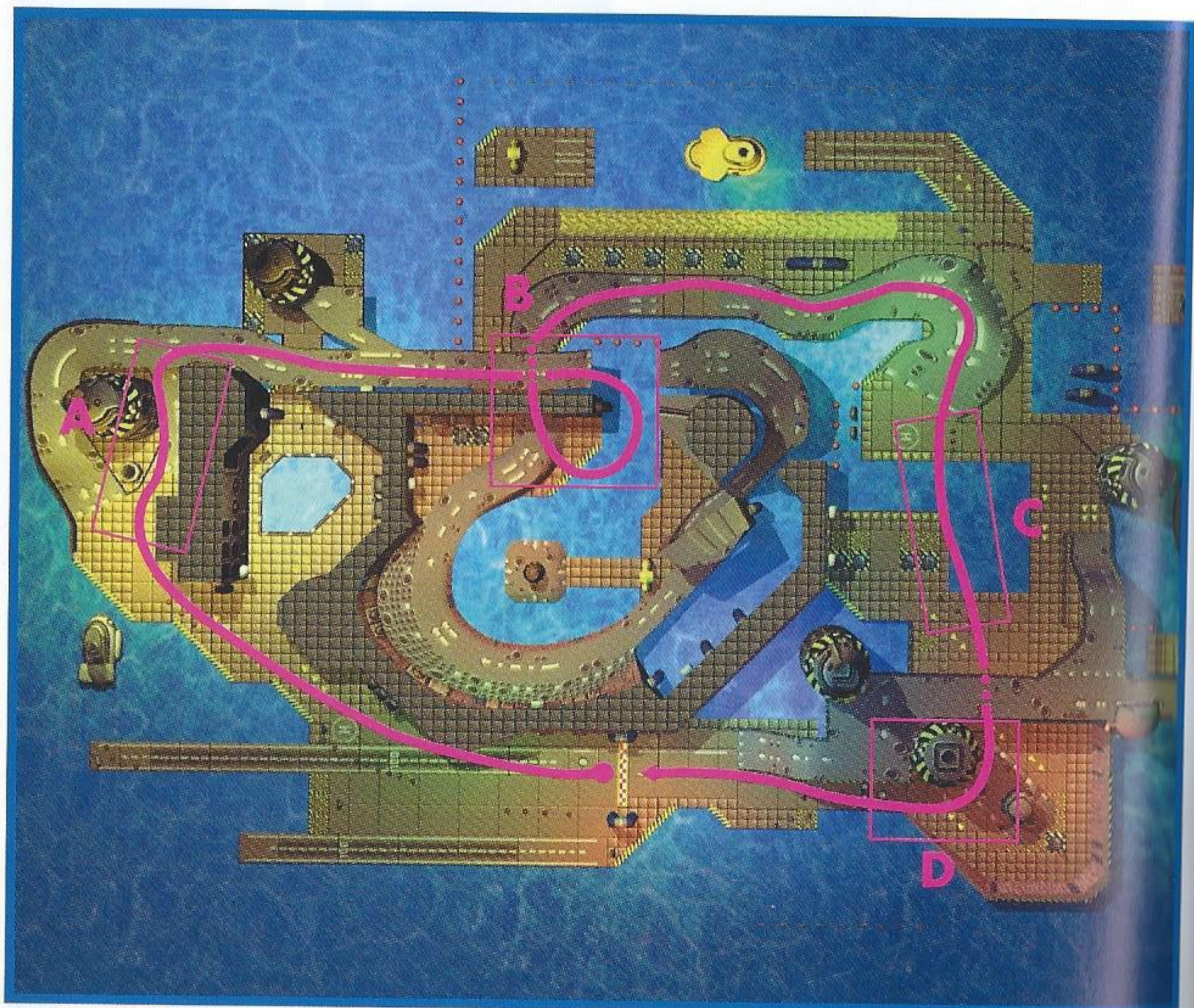
ルートマップ拡大図。リバーも同様のルート。

DRIVING TECHNIQUE

REACTIVE FACTORY ● リアクティブファクトリー

スキルフルなコースだが、スピード感抜群。スーパーソニックの独壇場！

TIME ATTACK ● REACTIVE FACTORY



アーチくぐりがポイント

なんといってもアーチくぐりのショートカットが明暗を分けるコース。全コースを通じてテクニカルな印象が強いが、直線距離も長いのでスピード感は最高だ。とはいえ、やはり最速ラップを狙うにはライン取りを



直線が多いので、スーパーソニックには走行しやすいコース。最速ラップを目指せ！

考えた地道な走り込みが重要だろう。コース最大の難所、アーチくぐりを完璧にクリアできるようになるまでは、何度も走行し、練習を重ねていこう。

目標LAPタイム

 ソニック	 メタルソニック 29.26
 テイルス	 テイルスドール 33.93
 ナックルズ	 メタルナックルズ 29.23
 エミー	 エッグマンロボ 34.16
 Dr.エッグマン	 スーパーソニック 24.83

POINT A 小気味よいコーナーリングを



右の壁が直前まで視界をさえぎる。あまり壁沿いを走るのは、得策ではないだろう。



長い直線の後にある上りのコーナー。あまり壁沿いに走っていると曲がりにくくなるので、事前にやや外側に移動しておこう。坂の上には90度のコーナーが待ち受けている。ドリフトのタイミングが悪いとスピードが極端に落ちてしまうので気をつけよう。

POINT B ジャンプ台からの旋回でショートカット

ジャンプ台から普通には直進せず、右に旋回して真下のアーチをくぐる大胆なショートカット。タイムが大幅に縮む分、難易度は高く、旋回の制御が難しい。方向ボタンを押すのは、短すぎても長すぎてもダメ。この感覚はキャラによっても違うので練習が必要だ。



ジャンプ台からとんだらRボタンを押しつつ右に旋回しよう。



ちょうどアーチをくぐる様に着地するのがベストのタイミング。

POINT C 水路はジャンプか直進か？

コーナーの後の開けた空間に水路が広がる。水上走行ができるキャラは直進してかまわない。できないキャラはジャンプして通過すればいい。スーパーソニックは水上を普通に走行するとスピードがわずかに落ちるので、ジャンプしながら移動していこう。



水上の苦手なエッグマンロボは、右の幅のない水路を通過すれば○。



スーパーソニックは、ジャンプで通過してしまおう。

POINT D 意外なショートカットポイント



一見、通過できないように見えるが、実は台地になっているのだ。近道、近道。



地上から見ると分からないが、ガードレールの上は段差になっており、通過できるようになっている。エッグマンロボもジャンプしなくても乗ることができるので、絶好のショートカットポイントになるぞ。内回りのラインを忘れずに。

DRIVING TECHNIQUE

REACTIVE FACTORY ● リアクティブファクトリー

NORMALコースにタイムは及ばないが、楽しいコース!

TIME ATTACK ● REACTIVE FACTORY



逆回りもテクニカル

アーチくぐりがないだけに、タイムはノーマルコースには及ばない。しかし、難易度やスピード感に関してはノーマルにもひけをとらないコースだ。ループ直前のジャンプがポイントのひとつ。ピンポイントで目標に到達する、



確実なジャンプの技術が要求されるだろう。

エミー、エッグマンの両者は、ここでもやはり楽。初心者におすすめた。

エミー、エッグマンの両者は、ここでもやはり楽。初心者におすすめた。

ゲートが、これでもかというくらいイヤらしい位置に配置されている。憎らしいぞ!

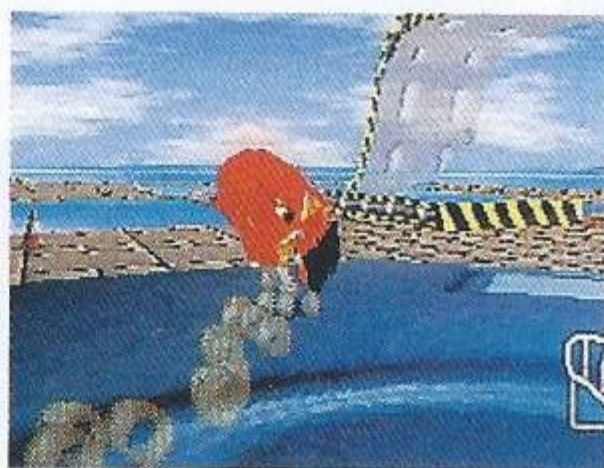
SONIC R 088

目標LAPタイム

 ソニック —————	 メタルソニック 33.50
 テイルス 37.66	 テイルスドール 37.33
 ナックルズ —————	 メタルナックルズ 33.40
 エミー 44.33	 エッグマンロボ —————
 Dr.エッグマン 40.90	 スーパーソニック 29.46

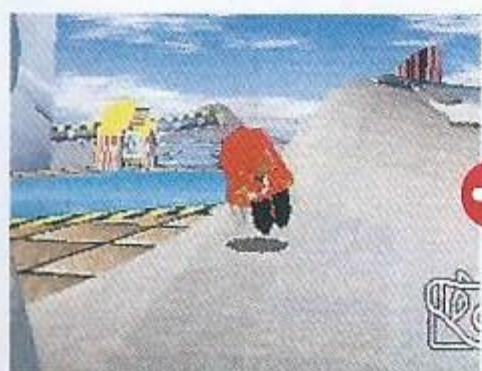
POINT A 必要最小限の移動でOK

建物のわきをすり抜けるようなラインを取って移動する。ここはノーマルと同様なので、ノーマルをやり込んでいれば、ライン取りもたやすいだろう。注意すべきポイントは、建物への接触と進入角度だけ。なるべくギリギリの最短ラインで通過したい。



とくに難しい場所ではないが、次の水路越えを考えて、ジャンプしやすいポジションを確保しておこう。

POINT B リバースの難所、ここがポイント!!



この位置からジャンプし、一気にゲートわきの隙間へと移動。



アーチの下を通過したら道路から左ななめにジャンプし、対面の道路にあるゲートの脇の隙間から、ループ直前の道にすべり込もう。ゲートわきの隙間はかなりせまく、慣れないとループやゲートに激突してしまう。ジャンプのコントロールを確実にしておきたい。

POINT C ジャンプ台から落ちたら大変



コーナーの後にバランスを失ったままだと下に落ちてしまう。



ループ後のジャンプ台は普通に通過する。しかし、直前のコーナーがかなりきついため、キャラの体勢がななめになりがち。そのままジャンプ台に突っ込むとバランスを失って下の水路に落ちてしまう。コーナーの後は、必ずキャラの体勢をまっすぐにしておこう。

POINT D コーナーが見えにくい、練習あるのみ!

ジャンプ後の長い直線から左へのコーナー。この難点はコーナーが見えにくいこと。うっかりしていると通過してしまうので、左方面へ神経を集中させておこう。ただ、実際に見て曲がるより、コースを指先に覚えさせた方がいい。

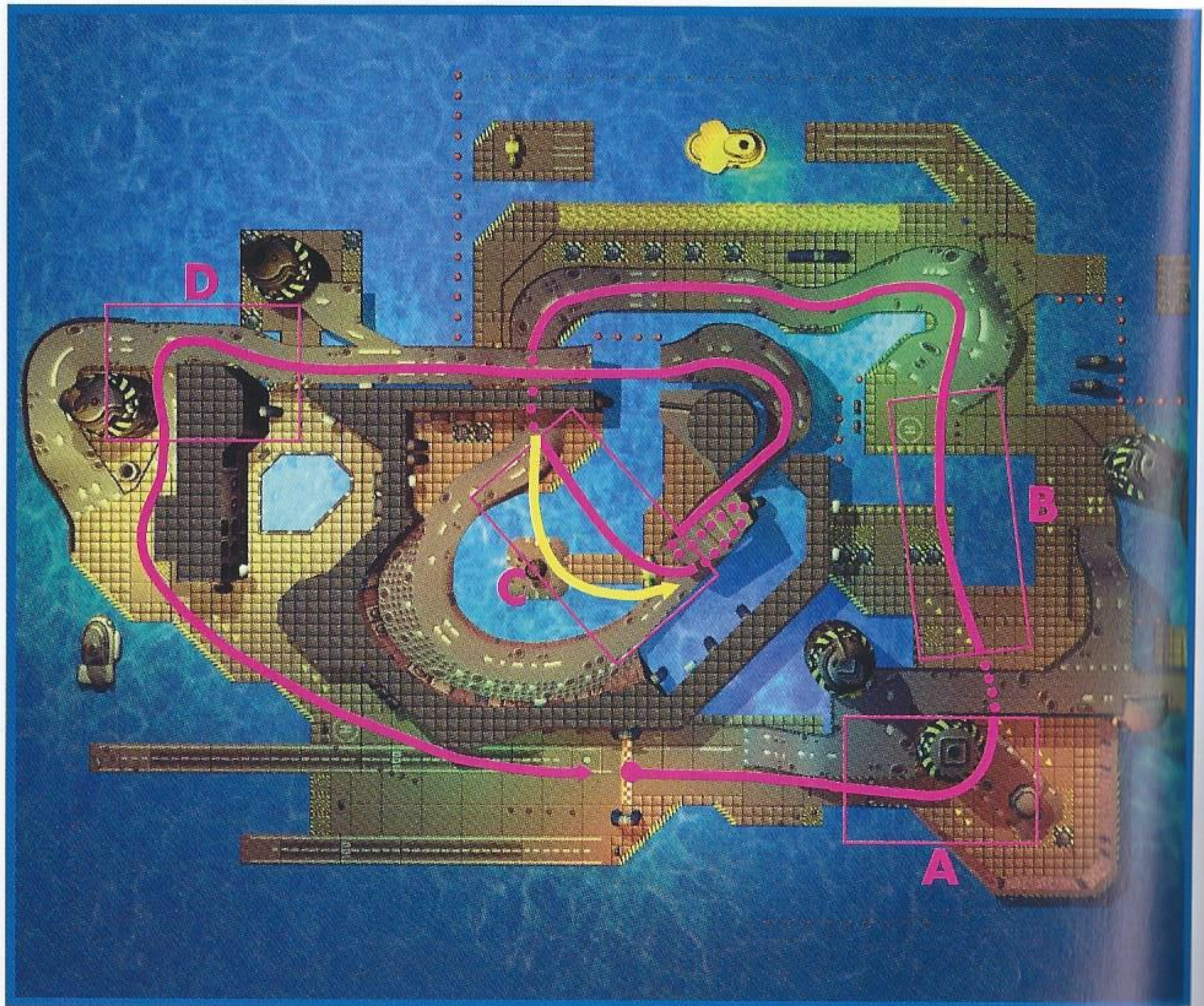


目で確認して曲がるよりは、指先で覚えた方が楽だろう。

DRIVING FACTORY ● リアクティブファクトリー

ルート自体はNORMALとほぼ同じ。同様の感覚で走れるぞ。

TIME ATTACK ● REACTIVE FACTORY



水路にドボン！は禁物だ

水上走行ができない3キャラの攻略ルート。しかし、ルートそのものは他のキャラとほぼ変わらない。ゲート脇の通過で、若干の違いが生じるぐらいだ。ソニック、ナックルズは水路に落ちなければ他の隠しキャラ



と同じ感覚で行けるだろう。エッグマンロボは、いつものように独自のペースを維持して走ることが大切。難所は、やはりゲートわきのルートだろう。

エッグマンロボにしてみれば、少々強引なルートかもしれない。

目標LAPタイム

 ソニック 35.73	 メタルソニック _____
 テイルス _____	 テイルスドール _____
 ナックルズ 35.56	 メタルナックルス _____
 エミー _____	 エッグマンロボ 41.36
 Dr.エッグマン _____	 スーパーソニック _____

POINT A 建物には接触するな

ソニックとナックルズは、当然スタートからスピンで移動しよう。建物わきを最短のラインで通過するが、慣れれば慣れるほど内側ギリギリのラインを取ろうとするので、建物と接触する可能性が大きくなる。ここは慎重に操作して、つまらないタイムロスは避けたい。



安全かつ確実に、第1のコーナーをクリアしよう。

POINT B 水路越えはギリギリのジャンプで!!

水路の幅は意外にあるのでソニック、ナックルズともに2段めのジャンプを遅くし、飛距離を稼ごう。幅のない左のルートを通る手もあるが、次のコーナーがやや厳しくなる。エッグマンロボはノーマル同様、回り道をせずとも、泳いで行けばOKだ。



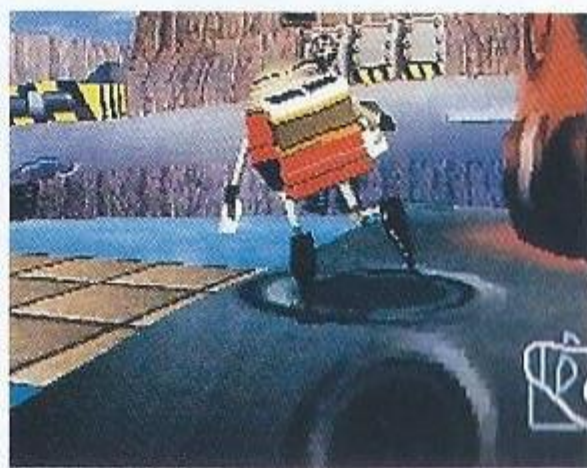
2段ジャンプで水路越え。当然、2段めのジャンプは遅らせ、飛距離をのばすようにするべし。

POINT C ゲートわきに到達できるかがポイント

ソニック、ナックルズは道路から左ななめにジャンプし、ゲートわきを通過してループにたどり着く。当然、水路には落ちないように。エッグマンロボは中央の足場を利用し、水路に落ちないように遠回りをしてループにたどり着こう。これは意外と難しいぞ。



ソニックとナックルズは、ここからジャンプしてゲートわきへ一直線!



エッグマンロボは、やや遠回りになる。歩いていくように。

POINT D コーナーの視界の悪さのみが難点

下り坂のコーナー自体には、特に注意すべき点はない。問題は直線からコーナーが見えにくいこと。コースを何回も走って、どの位置から方向ボタンを入力すればいいのかを覚えておくしかない。確認してから曲がるのは、スピードダウンにつながるからだ。



コーナーが見えにくいので、指先で感覚を記憶しておくこと。



コーナーそのものは落下するだけでOK。とっても簡単だ。



START

1P

2P

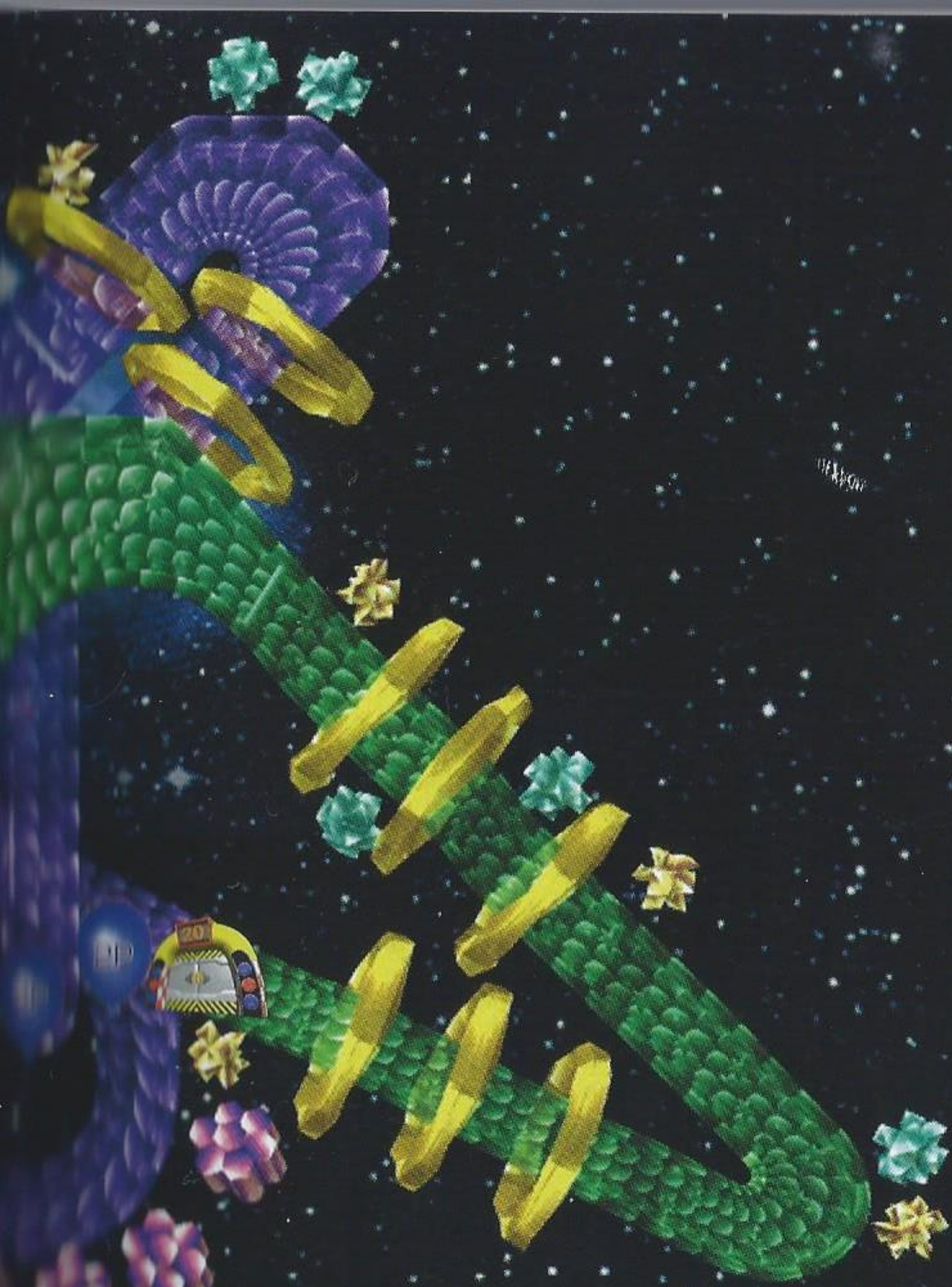
1P

1P

1P

GO!

ワープシステム

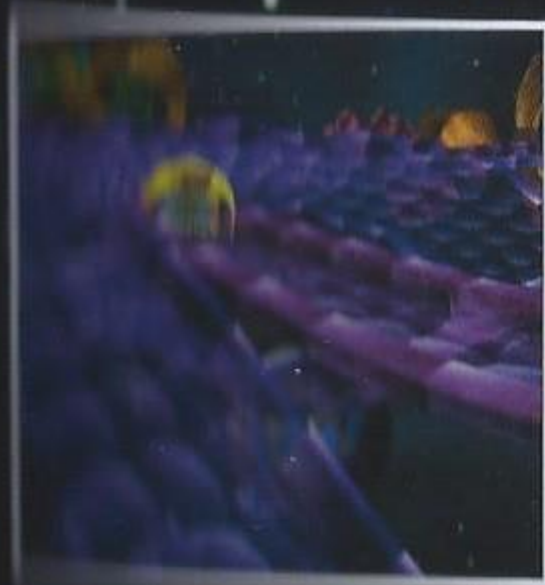


RADIANT EMERALD

ラディアントエメラルド

紺碧の最終コース

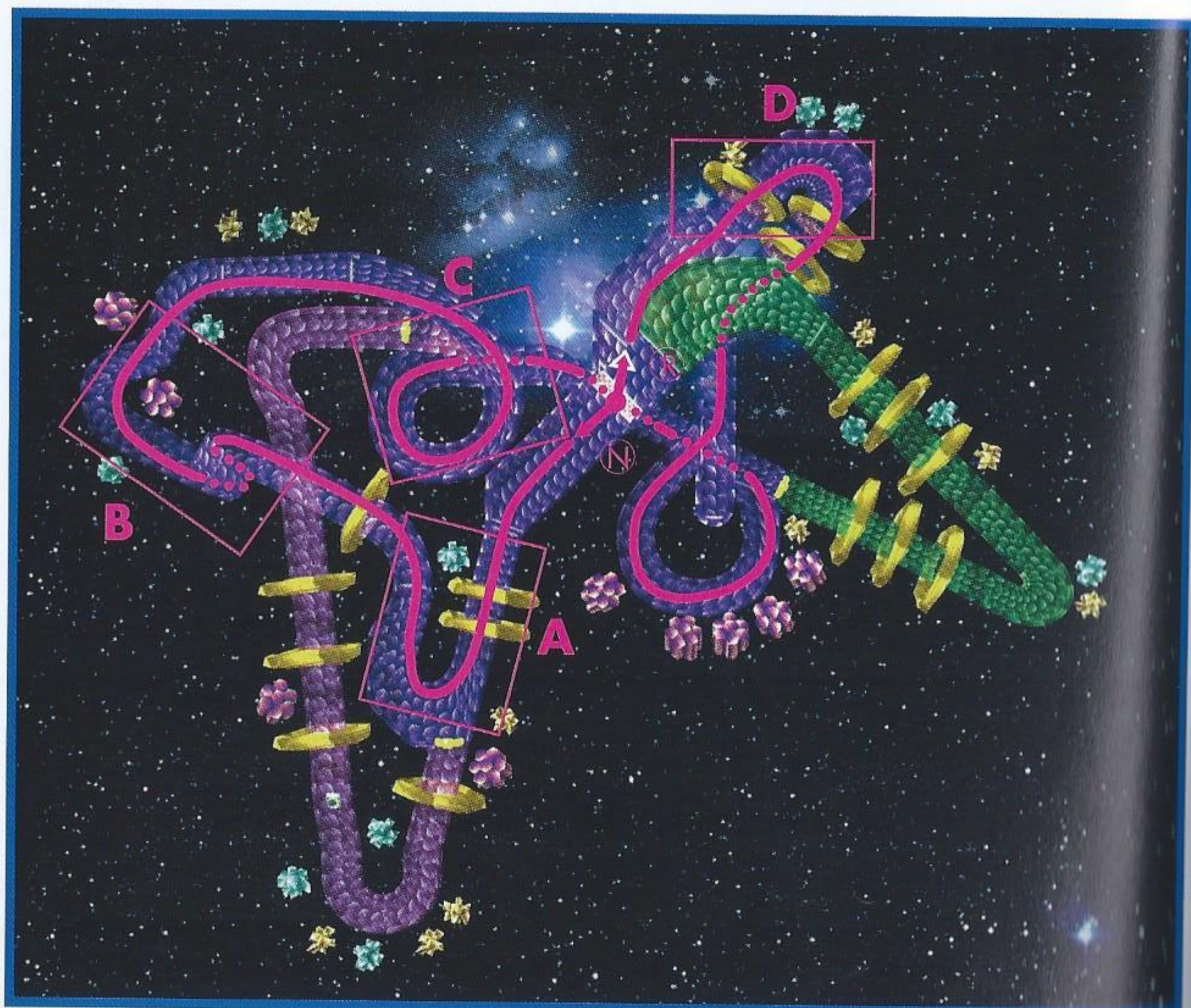
それまでの4コースとは、まったく趣が異なるラディアントエメラルド。宝石のような輝きを放つ通路を駆け抜ける、美しき最終コースだ。仕掛けらしい仕掛けもなく、純粹にプレイヤーの手腕が問われるコースでもある。



RADIANT EMERALD ●ラディアントエメラルド

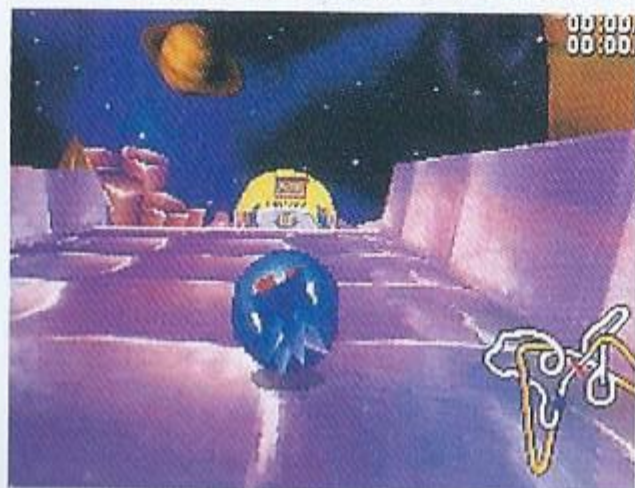
コース自体は超シンプル。インベタ走行を最後まで貫きとおせるか？

TIME ATTACK ● RADIANT EMERALD



徹底して、インベタでいこう

全コース中、唯一ショートカットができないラディアントエメラルド。ループあり、急なバンクのコーナーありで、コースの起伏は激しいものの、構成自体は実にシンプル。ゆえにタイムののび幅は小さく、プレイヤーの操作技術の真価が問われるだろう。



直線はスピンの走るのも当然。また、視点を変更した方が見やすいだろう。

プレイヤーの操作技術の真価が問われるだろう。

ノーマル、リバースによるルートの変化は、方向以外にはないので、同一マップとした。

目標LAPタイム

 ソニック R 58.30 N 59.40	 メタルソニック R 52.90 N 53.60
 テイルス R 59.85 N 1:00.80	 テイルスドール R 59.73 N 57.93
 ナックルズ R 58.33 N 59.66	 メタルナックルズ R 51.46 N 51.76
 エミー R 1:08.90 N 1:09.01	 エッグマンドール R 1:00.66 N 1:00.50
 Dr.エッグマン R 1:06.00 N 1:05.30	 スーパーソニック R 45.86 N 45.80

POINT **A** いきなりヘアピン、速度を落とさないように

直線コースの段差を降りた直後のヘアピン。ここは徹底したインベタで、ドリフトを駆使しながら曲がりきろう。少しでもアウトにふくらんでしまうとタイムロスにつながってしまう。「壁にへばりつく」といった表現がピッタリするぐらいのインベタでOK。



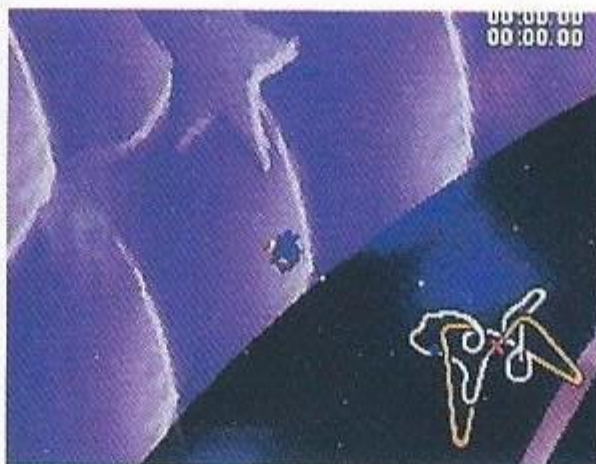
段差を降りると、すぐにヘアピン。さして難しくはないだろう。



ヘアピンの直後に左コーナー。心の準備をしておこう。

POINT **B** ループはスピンで走ろう

ループが存在するので、スピン移動のあるキャラはスピンの状態を維持して走る。ノーマルの場合次のコーナーを考慮し、ループ後は右側によっておこう。ここはZボタンを押して視点の変更をしておいた方が走りやすい。覚えておいてソンはないだろう。



ループはスピン維持で走る。ノーマルではループ後に右側によっていた方が次のコーナーを曲がりやすい。

POINT **C** 内側のラインを堅持！



普通に走ると外側に流される。内側の壁沿いに走ってこよう。



スピンのできればスピン状態のまま走る。若干、操作しづらい。

強烈なバンクのコーナー。普通に走ると遠心力でどんどん外に流されてしまうので、LRボタンを駆使してスピードを落とさないよう注意しつつ、壁沿いにはりつくように走行しよう。スピンの可能なキャラクターは、当然スピンして移動すること。

POINT **D** スタート近くのヘアピンは、意外な難所

ノーマル、リバーズともに難所となるヘアピン。特にノーマルの場合、直前に段差があるため、曲がるタイミングが計りにくい。左側の壁沿いに走行し、Lボタンを押しつつ最短ラインで曲がりたい。リバーズ同様の走行でOKだ。



ノーマルの場合、ここがポイント。タイム短縮ができるかどうかの分かれ目になるってくる。

タイムアタックRECORD記入表

各キャラクターごとの5コースの目標タイム一覧を掲載。空欄にキミの記録を書き込めるようになっているので、コピーして利用してほしい。これでガンガン、記録を更新していこう！

ゲームのオプションで見ることのできる「RECORD」の欄では残念ながら、最速の記録しか見ることができないので、ほとんどがスーパーソニックの記録になってしまうだろう。他のキャラの記録を残すことができないので、ここに書き込んで記録をチェックしていこう。各コース、各キャラ、N（ノーマル）とR（リバーズ）ごとに2つまで書き込めるようになっているぞ。



スーパーソニック以外のキャラクターの記録は自分でこの表に記入してチェックタイムを縮めていこう。

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

ソニック	N		19.80	メタルソニック	N		20.66
	R		20.03		R		19.00
テイルス	N		20.96	テイルスドール	N		20.86
	R		20.60		R		21.26
ナックルズ	N		24.00	メタルナックルズ	N		18.46
	R		22.43		R		18.10
エミー	N		24.66	エッグマンロボ	N		26.70
	R		23.33		R		25.93
Dr. エッグマン	N		20.66	スーパーソニック	N		14.90
	R		21.10		R		15.50

RADICAL CITY ●ラジカルシティ

ソニック	N		35.56	メタルソニック	N		31.60
	R		37.76		R		33.83
テイルス	N		37.56	テイルスドール	N		42.73
	R		38.40		R		39.70
ナックルズ	N		37.60	メタルナックルズ	N		30.80
	R		37.56		R		33.40
エミー	N		48.73	エッグマンロボ	N		45.70
	R		53.90		R		50.86
Dr. エッグマン	N		44.63	スーパーソニック	N		25.80
	R		52.23		R		28.46

REGAL RUIN ●リーガルルーイン

ソニック	N		23.56	メタル ソニック	N		24.16
	R		26.86		R		24.39
テイルス	N		25.86	テイルス ドール	N		24.46
	R		27.43		R		28.13
ナックルズ	N		23.66	メタル ナックルズ	N		22.10
	R		27.33		R		24.76
Eggman	N		28.76	エッグマン ロボ	N		28.80
	R		32.46		R		31.60
Dr. Eggman	N		26.83	スーパー ソニック	N		18.33
	R		29.73		R		19.90

REACTIVE FACTORY ●リアクティブファクトリー

ソニック	N		33.10	メタル ソニック	N		29.26
	R		35.73		R		33.50
テイルス	N		32.60	テイルス ドール	N		33.93
	R		37.66		R		37.33
ナックルズ	N		30.33	メタル ナックルズ	N		29.23
	R		35.56		R		33.40
Eggman	N		36.66	エッグマン ロボ	N		34.16
	R		44.23		R		41.36
Dr. Eggman	N		35.26	スーパー ソニック	N		24.83
	R		40.90		R		29.46

RADIANT EMERALD ●ラディアントエメラルド

ソニック	N		59.40	メタル ソニック	N		53.60
	R		58.30		R		52.90
テイルス	N		1:00.80	テイルス ドール	N		57.93
	R		59.85		R		59.73
ナックルズ	N		59.66	メタル ナックルズ	N		53.46
	R		58.33		R		51.46
Eggman	N		1:09.01	エッグマン ロボ	N		1:01.36
	R		1:08.90		R		1:00.66
Dr. Eggman	N		1:05.30	スーパー ソニック	N		45.80
	R		1:06.00		R		45.86

DRIVING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

難しいところはない、場所さえ分かればらくらくゲットだ！

CHAOS EMERALD ● RESORT ISLAND



エメラルドはひとつだけ

リゾートアイランドに存在するカオスエメラルドはひとつ。ワープシステムの近く、スタート地点から数えて2つめの洞窟内でゲットできる。洞窟を封鎖するゲートを開けるには50個のリングが必要だが、道中で集めるなり、アイテム出現場所で回収するなりすればOK。1周目でリングを50個集めてカオスエメラルドを取り、2周目以降はショートカットを駆使し



短いコースなので、どのキャラでプレイしても大丈夫。好きなキャラを選ぼう。



洞窟内でカオスエメラルド発見。後は、ショートカットを駆使しトップを目指すのみ。それでも、支障はないが、より楽にクリアしたいのであればスピードのあるソニックがオススメ。初心者には、安定性抜群のエミーがいいだろう。最高速度が遅いゆえあまりモタモタできないのが難点ではあるが、致命的な欠点とはいえない。これといって難しいポイントはないので、自分の好きなキャラでプレイするのかもしれない。

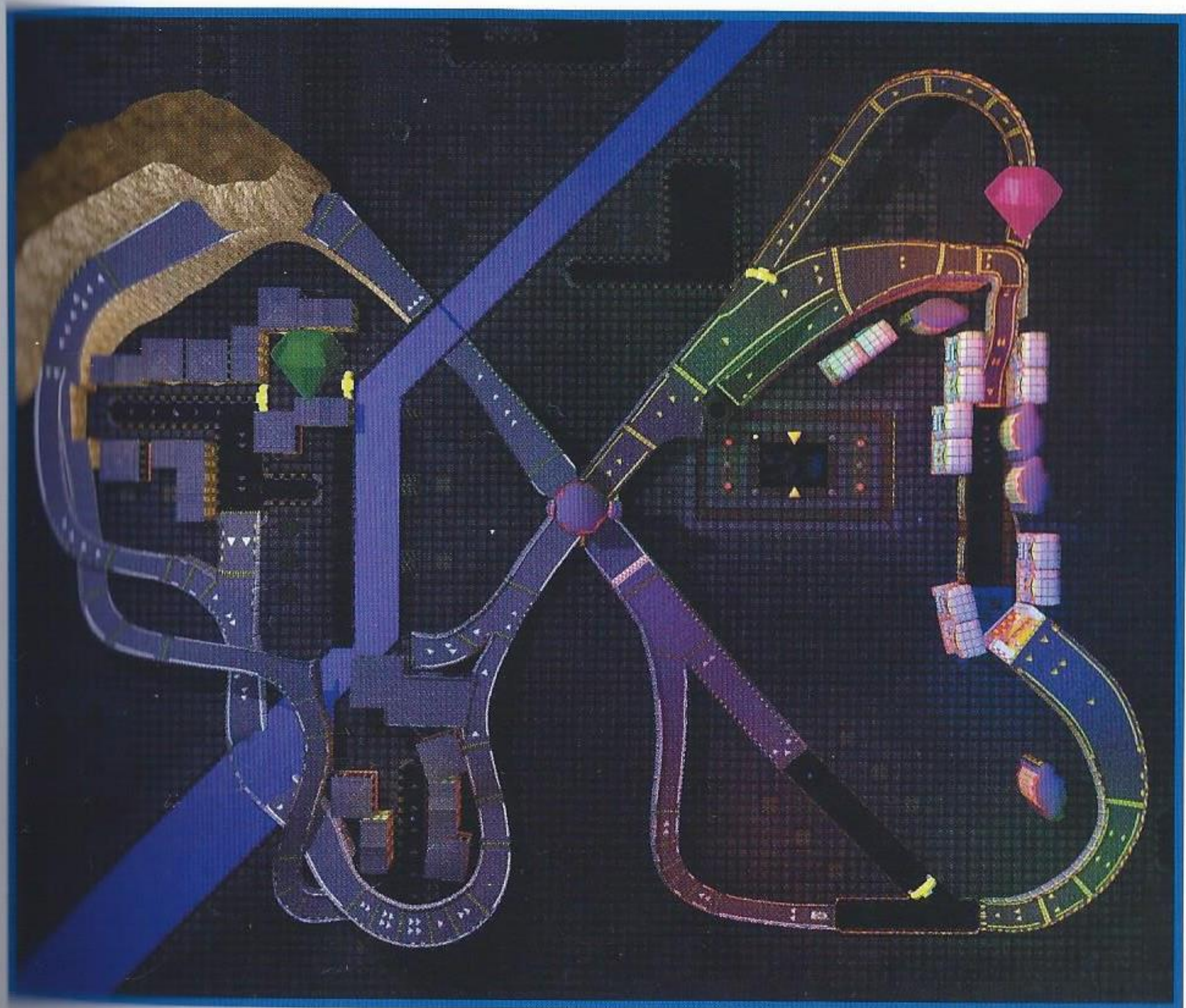
てトップの座を奪い取ろう。カオスエメラルドを取るのに少々遅れてもPUキャラを抜くのはたやすいだろう。

基本的にどのキャラでもプレイ可能。初心者には、安定性抜群のエミーがいいだろう。最高速度が遅いゆえあまりモタモタできないのが難点ではあるが、致命的な欠点とはいえない。これといって難しいポイントはないので、自分の好きなキャラでプレイするのかもしれない。

DRIVING TECHNIQUE

RADICAL CITY ●ラジカルシティ

カオスエメラルドは2つ存在、現在地を見失うな!



CHAOS EMERALD ● RADICAL CITY

カオスエメラルドはゲートの先に

コースに入り組
んでいるラジカ
ルシティだが、
カオスエメラル
ドを回収するの
は難しい。そ
れは、2つとも
上の先とい
う非常に分か
りやすい位置に



ひとつめのカオスエメラルド。水路から市街地に通じるゲートの間にあるぞ。

隠れているからだ。しかも、ゲート自体が目立つ
位置にあるので、ゲットするだけならそう苦勞はし
ないだろう。スタート直後の水路のゲート（リング20
前後）、中央の立体交差をこえた先のゲート（リング

50個）にそれぞれひとつずつカオスエメラルドは存在
する。セオリーどおり、1周目にリング回収、そのま
まカオスエメラルドをゲットし、2周目以降にショ
ートカットを利用して首位を奪回するパターンが使える。

コースが少々長めだが、タイムアタックと同じ感覚
で走れば2周目以降での挽回は十分に可能。どのキャ
ラであっても効果的なショートカットが使えるが、コ



こちらは2つめ。立体交差の近くのゲートの先に存在。リング50個が必要となる。

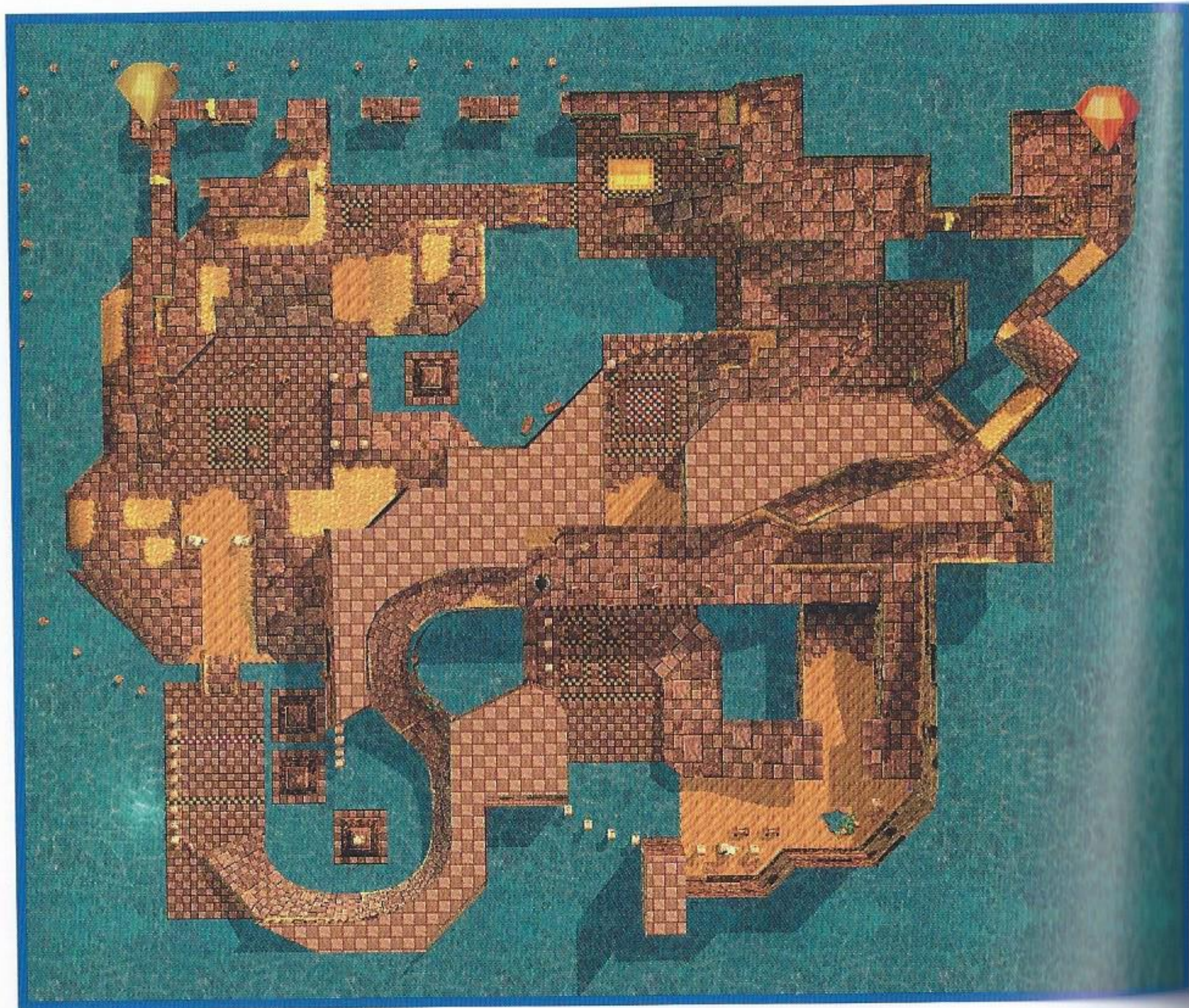
ースが広いだけ
に、回収ベース
があまりにスロ
ーだと、トップ
に追いつけなく
なってしまうお
それがある。ス
ピーディに立ち
回った方がいい
だろう。

DRIVING TECHNIQUE

REGAL RUIN ● リーガルルーイン

封印されたカオスエメラルド、場所はわかりやすいが足場が危険。

CHAOS EMERALD ● REGAL RUIN



足場のせまい場所に注意！

ここに存在するカオスエメラルドは2つ。双方共にゲートの向こうにあるピラミッド(?)に封印されている。マップ中央



付近のゲート(リング20個)の先にあるエメラルドを取るのには難しくない。問題はマップ左、スタート地点の左にあるゲート(リング50個)の向こうのカオスエメラルド。足場がせまく、うっかりすると下の水路に落ちやすい。水路に転落して

せまい足場の上にあるカオスエメラルド。いそがず、あわてず、慎重に歩こう。

SONIC R 100

しまうと、大きなタイムロスになるのであせらない。慎重な操作が必要とされるぞ。

ピラミッドは、せまいスペースの多くを占めてはいるが、実はプレイヤーキャラに対する当たり判定は弱い。よってピラミッド封印が解けたときもわざわざ避けたり、待つ必要はない。堂々とピラミッドの中心に移動してさっさとエメラルドを取ってしまおう。



ゲート(リング20個)の先にあるカオスエメラルド。こちらは後回しにしよう。

1周目の...
段階でカオスエメラルドを...
メラルドを...
とも取って...
えば、トッ...
ゴールす...
も可能。た...
その場合...
り迅速に...
が要求され...

DRIVING TECHNIQUE ● REACTIVE FACTORY ●リアクティブファクトリー

ゲートが2つで、リングは100個必要。2回に分けるのが得策か？



CHAOS EMERALD ● REACTIVE FACTORY

バードのあるキャラで

カオスエメラルドの数は2つ。ひとつはマップ中央のゲート内部の通路に。もうひとつはマップ上の潜水艦の上に出現する。ただし、両方ともゲートをくぐらなければカオスエメラルドは出現しないようになっている。

リングが最終的に100個必要だが、バード系キャラはあまりグリップ力がないため、カオスエメラルドをゲットするときにバード系キャラはあまり向いていない。



ゲートをくぐると突然、カオスエメラルドが……。あわてて水路に落ちないように。



潜水艦の上にもカオスエメラルド出現。見えるまでに少々、タイムラグがある。

ラジカルシティ同様、コースが長めで直線が多いため、ソニック、ナックルズなどのスピードがあるキャラをメインに使用したいが、他のキャラでは絶対にダメ、ということもない。それぞれ親しんだキャラを使用するのが一番だろう。ただ、最高速度が遅いキャラは、前述したように1度のプレイで2つ集めるよりも、2度に分けて、ひとつずつ回収した方がいいかも？

なくなる。自信がなければ2度のプレイでひとつずつ、堅実に回収する方がオススメだ。マップ下のリング補給ポイントもおおいに活用していきましょう。

DRIVING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ● リゾートアイランド

道なりのライン取りで、全トークンをゲット！ 難易度は低めだぞ。

TOKEN ● RESORT ISLAND



難しいところはない

このコースで手に入る5枚のトークン。これらはコース全体にバランスよく配置されている。ショートカットせずに普通に走れば、まず確実に発見できる、分かりやすい配置だ。洞窟内のトークン。リングを20個集めて“道なり”に進んでい



めてゲートを開けば回収できるのだ。けば、すべてのトークンをゲットできるだろう。

スタート後の直線上の崖にあるトークンをはじめにゲットし、そのまま崖沿いの道を降りて、アーチの中にあるトークンも回収しよう。近くの小島にあるアイテム出現場所でリングを集めてゲート（リング20個）

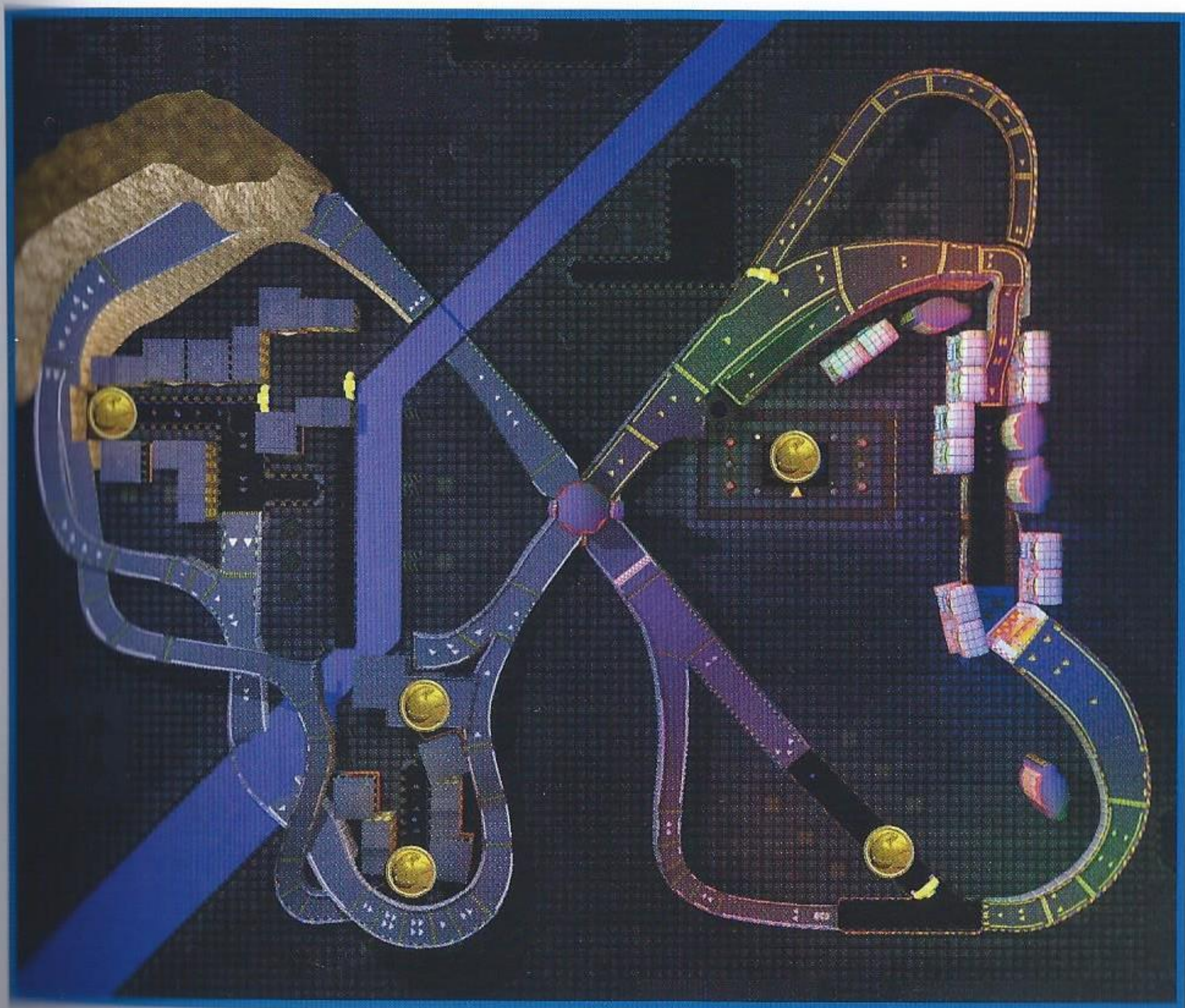
を開ければ洞窟内で3枚目のトークンが発見できる。洞窟を出たら、マップ右上の離れ小島の上にあるトークンの回収に向かう。最後に大外回りのルートに行けば、5枚目、つまり最後のトークンをゲットできる。全トークンを回収したあとはレースに復帰し、4位以内を目標に走るだけ。今度は、タイムアタックと同様、ショートカットを駆使する。そうすれば、隠れキャラであるメタルソニックとの対戦でも楽に勝てるはずだ。無理に1周目で5個すべてそろえなくても、2周目でそろえ、3周目をショートカットで走行すればOK。簡単なコースなのでトークンの場所さえわかれば問題はないはずだ。



こんな離れ小島にもトークンが隠れていて、さっと取って次のトークンへ進めよう。

DRIVING TECHNIQUE ●ラジカルシティ

広く入り組んだコースで現在地を見失いがち。場所を記憶しよう。



複雑なマップが敵だ

派手なネオンがウリのラジカルシティだが、それらに気を取られるように配置された5枚のトークン。画面の隅にトークンが暗いということもあるが、目立たない位置に置かれているという印象が強い。それでもコースの構造とトークンの場所さえしっかりと頭の中に入っていれば、回収するのはさほど難しいことではない。まず最初に取りべきトークンは、市街地の中にある。外回りのルートから、通路が二股に分れるコースを下に降りると発見できるぞ。2枚目は市街



画面の隅に配置されたトークンが、回収のヒントになる。

地を抜け、水路を通過する下の通路。そのままコースを逆走し、ガードレールの切れ目から、高台に移動しよう。そこに3枚目のトークンがあるぞ。



ここまでは複雑だが、市街地のトークンは最初に取りよう。また、残りの2枚は簡易コースの構造を考えるとそれがベスト。単。マップ右のピンボールエリアの真ん中に、堂々と4枚目のトークンが配置されているのでそれを取り、最後のコーナー付近のゲートを開ければ、5枚目のトークンを発見できる。

すばやく回収するコツは、やはりコース全体の構造を把握することに尽きる。マップ全体を把握していないと、現在地を見失って右往左往してしまう。まずは何回も走ってコースを覚えることから始めよう。

DRIVING REGAL RUIN ● リーガルルーイン

仕掛けが盛りだくさん。トークンの配置も遊び心がいっぱいだ。

TOKEN ● REGAL RUIN



周辺を抜け目なく……

古代遺跡がレースの舞台となるリーガルルーインは、全コース中、一番ともいえる複雑に入り組んだルートだ。トークンの配置もそのルートの複雑さに違わず、かなりトリッキーなものになっている。最初にゲットすることをおすすめする2枚のトークンは、スタート直後の左



バネにのるとジャンプカアップ。この上にトークンが浮いているのだ。

にある石橋の上にあるトークンと、通常ルート沿いにある水路際の土手の上に配置されたトークンだ。これらを取ったら、上り坂近くにあるバネを探そう。バネを利用して垂直にジャンプすると、宙に

浮いているトークンをバッチリ取れる。

次はタイムアタックのとき利用するショートカットルート、遺跡のトンネルをくぐるルートを走行すれば、4枚目のトークンを発見できるはずだ。

最後のトークンは通常ルート、コーナーの前を通じる上り坂の上に置いてある。これは非常にやりやすい位置にあるので見のがすことはまずないだろう。リーガルルーインのコース自体は複雑だが、ショートカットのルートはそんなにややこしいわけでもない。寄り道をすればするほど、コース全体を把握しやすくなるので、普段から生真面目なプレイばかりではなかったら、のらりくらりと周囲を見わたす走りも楽しんでもいい。



遺跡の内部を通るルートに、4枚目のトークンが隠れている。身が小さいので、見落とされやすい。

DRIVING TECHNIQUE

REACTIVE FACTORY ●リアクティブファクトリー

最後のコースながら、意外にもトークンの配置は素直？



マップの広さに注意

最後のコースだけあってトークンの配置も面白いやらしいのとは違い、きや、トークンの配置はコースさえ覚えれば、他のコースと違って



広間に置いてあるトークン。見のがしちゃうことはない。さないように注意しよう。

トークンが広いコース全体に散らばっているのだから一苦労だろう。まず、スタート直後のコースに入った池のある広間に、最初のトークンがある。そのすぐ近く、海上に浮上したエ

ここまでは簡単。残り3枚はマップの反対側に集中している。マップ右隅の二股に別れた通路を右に行くと、3枚目発見。戻って左の通路を上ってしばらく行くと、ゲート（リング20個）で封鎖された建物がある。これを開けて4枚目。最後の1枚は、スタート地点から海上側に逆走したルート上のコーナーにポツンと置いてある。すべてのトークンを手にいれたら、後はいつものようにショートカットを駆使して4位以内を確保すればいい。全部集めるのにそれほど時間はかからないはずなので、自分のお気に入りのキャラでプレイしてもOKだ。



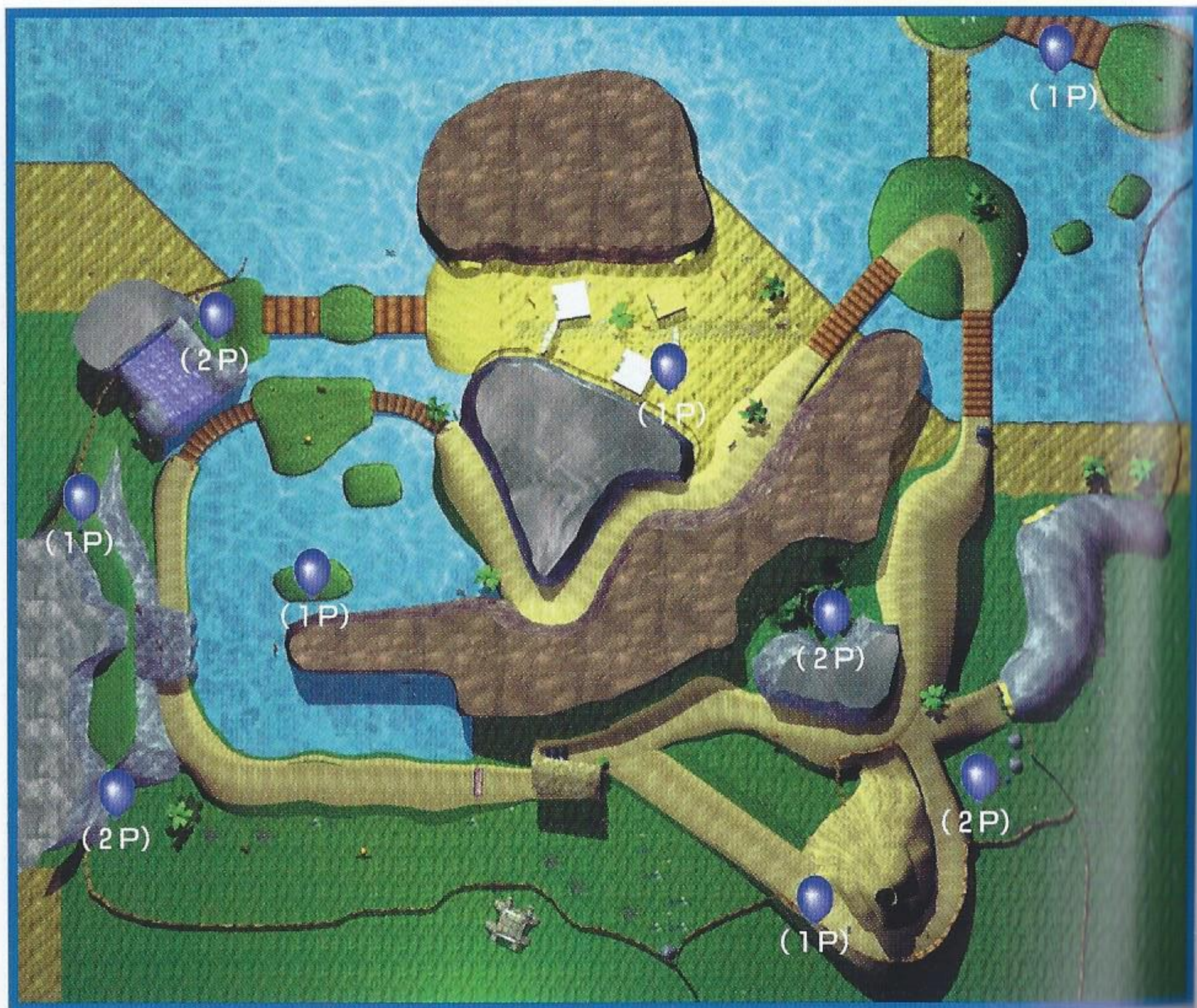
このトークンがある建物はゲートで封鎖されている。リングを集めておこう。

DRIVING TECHNIQUE

RESORT ISLAND ●リゾートアイランド

1Pバルーンは見つけやすい。しかし2Pバルーンは……。

BALLOONS ● RESORT ISLAND



隅々までの探索が必要

1Pバルーンがトークンと同様、比較的分かりやすい場所に配置されているのに比べて、2Pバルーンの配置はかなりイジワルだ。崖の影、アーチの横、マップの隅……周辺を見渡さないと発見しにくい位置にばかり存在する。まずは、バルーン的位置を正確に把握しておかないと、勝負にならないぞ。

1Pモードの場合は、崖上のバルーンを取ったら、通常タイムアタックのときと同様のルートで小島、港町のバルーンもゲット



こんなアーチの隅に、2Pバルーンが。コース周囲へも目を光らせよう。

して離れ小島のバルーン、そしてゴール直前のコースのバルーンをゲットするのがオススメだ。この方がルートの的にもムリが少ないぞ。

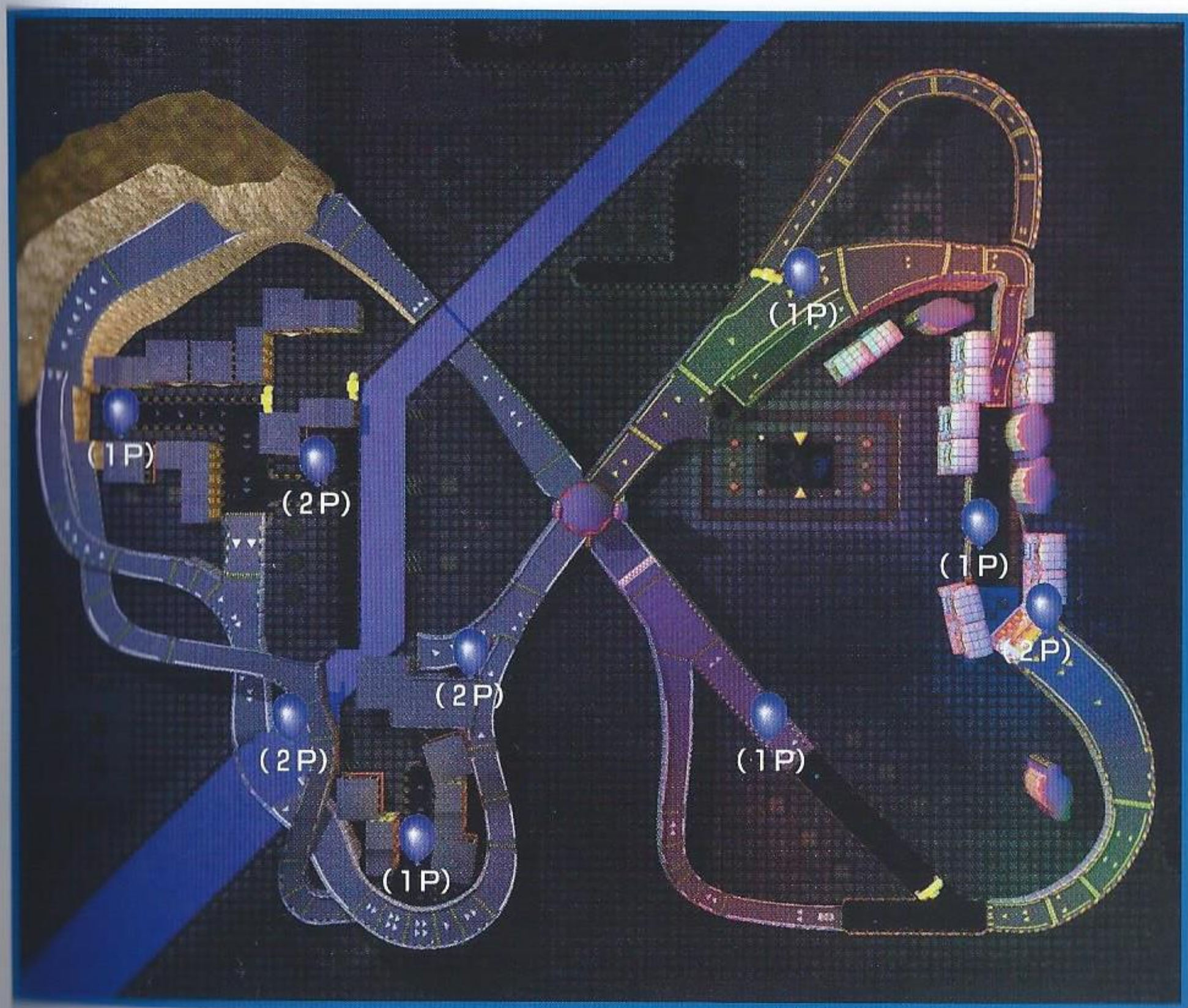


こんなマップの外れにも2Pバルーン。とことん分かりにくい配置だ。2Pモードの場合は、対戦相手との勝負になるので、より速くバルーンをゲットするルートを考えよう。マップ左に集中するバルーン4個をすべて回収し、最後に港町のバルーンをゲットするルートが理想的だろう。バルーンが比較的高い位置に配置されているマップ左のエリアをおさえれば、ほぼ勝負は決まりだ。ただ、これはあくまで理想にすぎず。実際は、開始直後からバルーンの奪い合いになる。相手を出し抜く動きと駆け引きが重要になってくる。

DRIVING TECHNIQUE

RADICAL CITY ●ラジカルシティ

広いコースにバルーンが散っている。2Pモードは激戦必至だ！



情報の記憶が重要か？

1P、2P共に比較的分かりやすい場所に配置されているが、このラジカルシティはコースが広いだけあってバルーンの場所も散らされている。取ったバルーンと取っていないバルーンをカウントし、頭の中で整理していかなないと、どれを取ったのかわからなくなってしまうぞ。このコースを制するには冷静な目が必要とされるのだ。1Pモードに慣れていると、トウク



マップが広いので取ったバルーンの位置を把握するのが大変だ。

的には同じと置いていい。中央の立体交差を越えた先のゲートのわきにある1Pバルーンが、比較的見つけにくい位置にあるので注意したい。



イジワルな位置にバルーンが置いてあるポイントも当然、存在する。2Pモードの場合は散らばったバルーンをどういった経路で回収するかが問題になる。コースを中央の立体交差で右と左のエリアに分け、どちらかのエリアを的をしぼって集めるという手もあるが、左エリアに5個のバルーンが集中するため、必然的に左エリアでの争いになる。相手に構わず、ひたすらすばやくバルーンを集める方法もあるが、相手の動向を察知し、相手が欲しがっているバルーンを先回りして回収していく心理的な揺さぶり作戦も有効だろう。

DRIVING REGAL RUIN ●リーガルルーイン

普通のルートで探しても遅々として進まない。さまざまな場所の探索が必要だ

BALLOONS ● REGAL RUIN



遺跡ならではの配置

遺跡という入り組んだ場所柄か、バルーンの配置されている場所は非常にいやらしい。柱の影やコースの外れ等、「ちゃんと探してね」といわんばかりの配置だ。覚えてしまえばなんということもないが、はじめのうちは探すだけで苦労させられるだろう。

まず、注意すべきバルーン的位置をいくつか解説する。スタート地点近くの、土手の海上に隠れるように置いてある1Pバルーンがひとつ。通常ルートから



この土手の影に隠れたバルーンには注意。非常に分かりにくい場所だ。

けでは見つけることができないのだ。次はコース右下の1Pバルーン。広間の隅に配置され、他のオブジェクトに隠れるような形になっており、非常に見つけにくい



こんなところにもバルーン発見。イヤな場所に配置されています。

また、ゴール直前のコーナーの下の空間にある1Pバルーンも、コーナーの下、水路の上と意識的に探さなければ、まず見つけることができない。問題となるのはこの3つのバルーンだろう。一度場所さえ覚えてしまえば、問題はそれくらいのことだ。1Pの場合はおおむねルート通り、連続で回収すればいい。2Pモードの場合は、取るのが簡単でバルーンから回収し、難しいバルーンは後回しにするのがおすすめのパターンだ。

DRIVING TECHNIQUE ● REACTIVE FACTORY ● リアクティブファクトリー

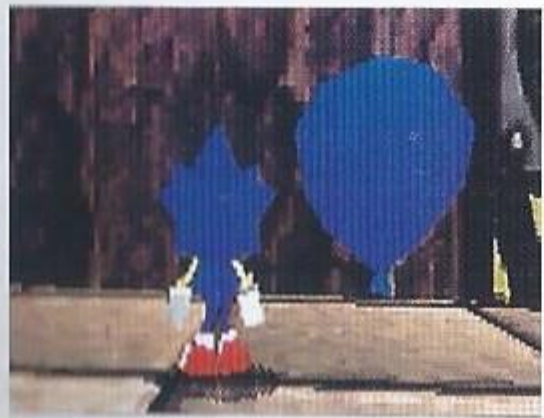
バルーンはコースのあちこちに点在。ゲットするにはスピーディな動きが必要。



狙うべき範囲は広いぞ

このコースのバルーンは発見、獲得に難しい配置ではないが、コース全域に思いきり散らばっているといえる。2Pモードでは、バルーンの回収にあちこちとフル回転しなければならない。ルートの自由度は全コースの中でも高い方なので、対戦の場合は自分なりのルートを決めて行動し、バルーンをゲットしていこう。

1Pモードの場合は、ほぼ道なりに走行すれば全バルーンをゲットできる。戸惑うのはマップ右の建物内部にあるバルーンくらいか。



コースのあちこちに分散しているバルーン。少々、やっかいだ。

最速タイムを狙う場合は、やはり自分なりの最速ルートを確立しておく方がいい。妨害する相手キャラもいないので余計な茶々を入れられず、タイムアタックに



こういったマップの外れにもバルーンは存在しているのだ。

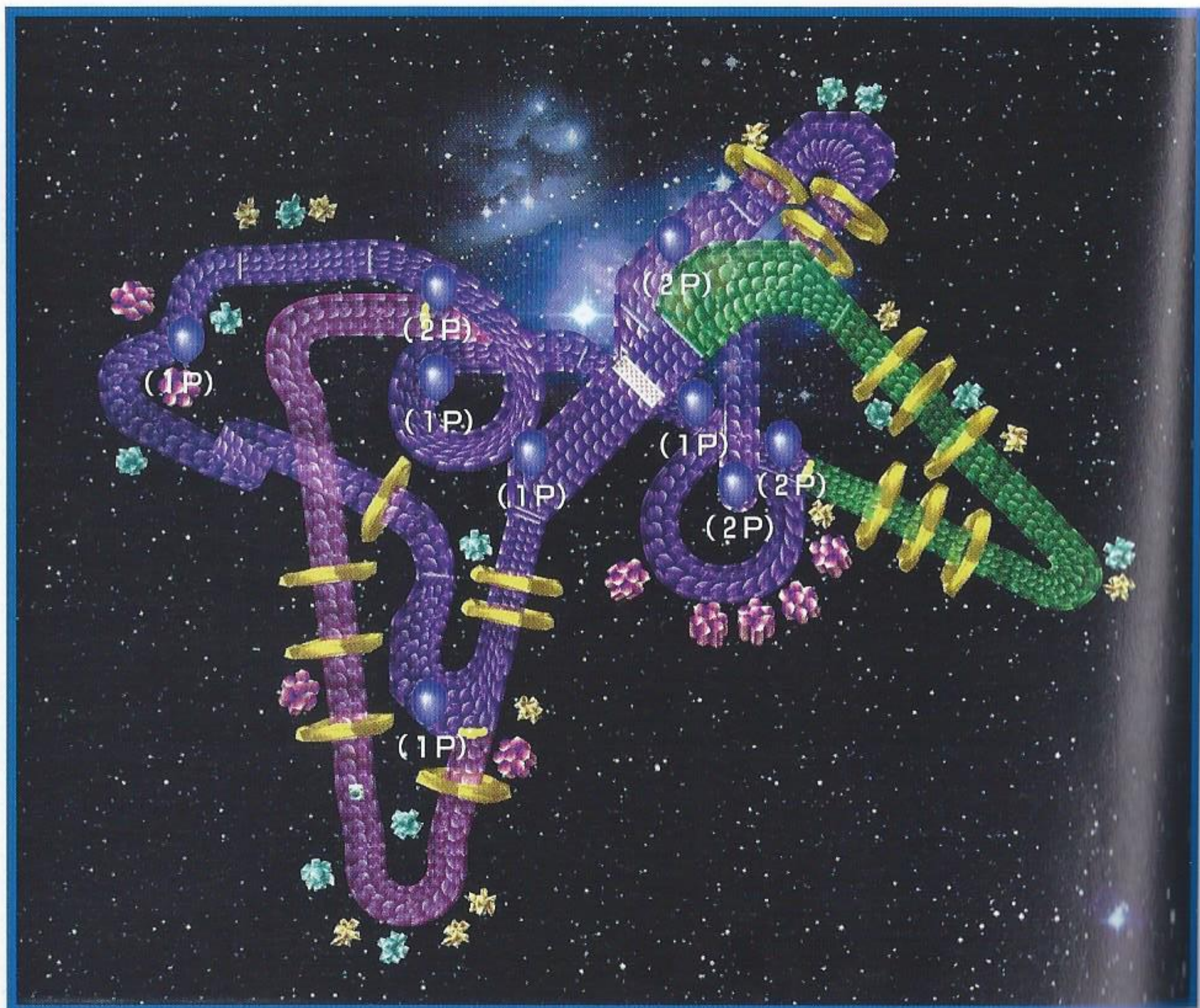
没頭することができるだろう。また、どちらかというと2Pバルーンの方が、コースの外れに位置し、少々回り道になる。対戦の場合は、取りやすい1Pバルーンを先に押さえた方が若干だが有利ではある。まず1Pバルーンをどうやって確保するかを考えて行動しよう。おすすめは直線が多いコースだけにスピードのあるキャラか。ただし、スーパーソニックは実力のある相手以外との対戦で使うのはやめておこう。ちょっとズルいかも？

DRAWING TECHNIQUE

RADIANT EMERALD ●ラディアントエメラルド

コースはシンプル、バルーンの配置もシンプル。もっとも遊びやすいコース。

BALLOONS ● RADIANT EMERALD



対戦もシンプルになる？

ラディアントエメラルドには、カオスエメラルドやトークンはないが、バルーンは存在する。その配置は実にシンプルだ。たいてい、道の真ん中に堂々と置いてあり、見のがすことはまずないだろう。1Pモードでプレイする場合には、普通にルートを走行するだけで、簡単にすべてのバルーンを発見できる。他のコースのように、わき道にそれたり、スピード落として周囲を見渡す、といった作業をする必要はまったくないのだ（もともと、バルーンの配置はとってもシンプル。すぐに発見できるだろう。グランプリモードを除く）。



いて、わき道自体がないのだが）。

2Pモードも同様で、道なりに走行していれば、バルーンを次々と発見できる。分かりやすい配置のため、

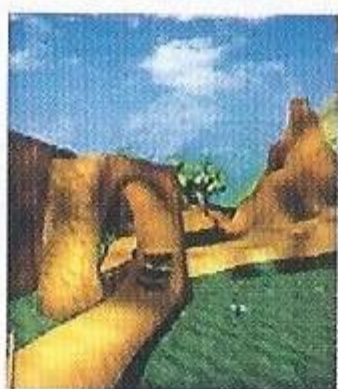


対戦では、「相手を出し抜く行動」をするのは難しいだろう。駆け引きの要素が乏しいので、とにかくスピードのあるキャラが勝つということになってしま

コースがシンプルなので速いキャラが有利。スーパーソニックはその典型。いキャラの代表である、隠しキャラのメタルソニックやメタルナックルも、そしてスーパーソニックが非常に有利になるだろう。ただし、これらキャラばかり使っていると対戦相手に嫌われるかも？ たまにはエミーやエッグマンに乗って、のんびりとした対戦するのもおもしろいので、

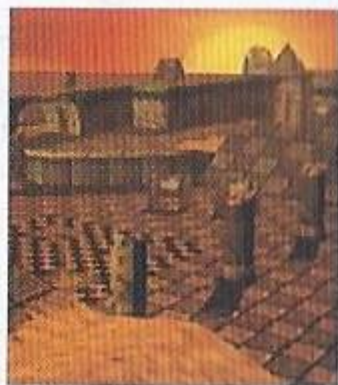
エンディング

グランプリモードでラディアントエメラルドを走り、優勝するとうれしいエンディングになる。使用したキャラクターのCGと、各コースの美しいスナップショットを見ることができるぞ。レース中は落ち着いて見られなかった、それぞれの景観をゆっくりと楽しもう。さて、次はどんなゲームでソニック達に出会えるのかな？ 今後のソニックの活躍も楽しみだね！



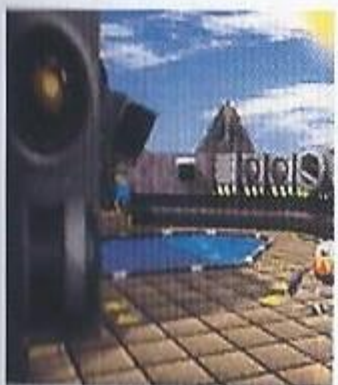
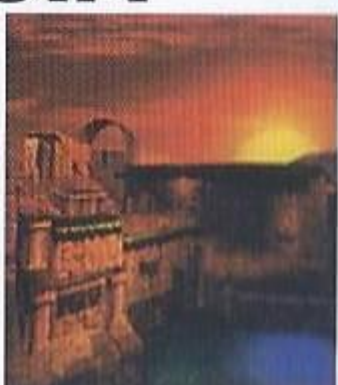
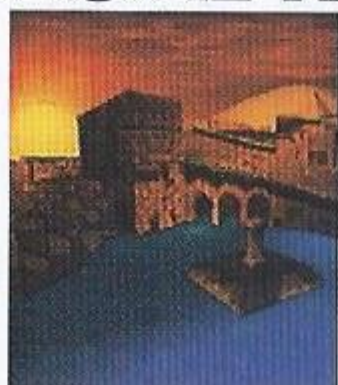
RESORT ISLAND

緑と青のコントラストが美しいリゾートアイランド。気持ちのいいコースだったね。



荘厳な長い歴史を感じる遺跡コース。ナックルズの石像は何を意味するのだろうか？

REGAL RUIN



REACTIVE FACTRY

ここでエッグマンは色々なロボットを作っているのだろうか？ よく見るとエッグマンロボの姿が！



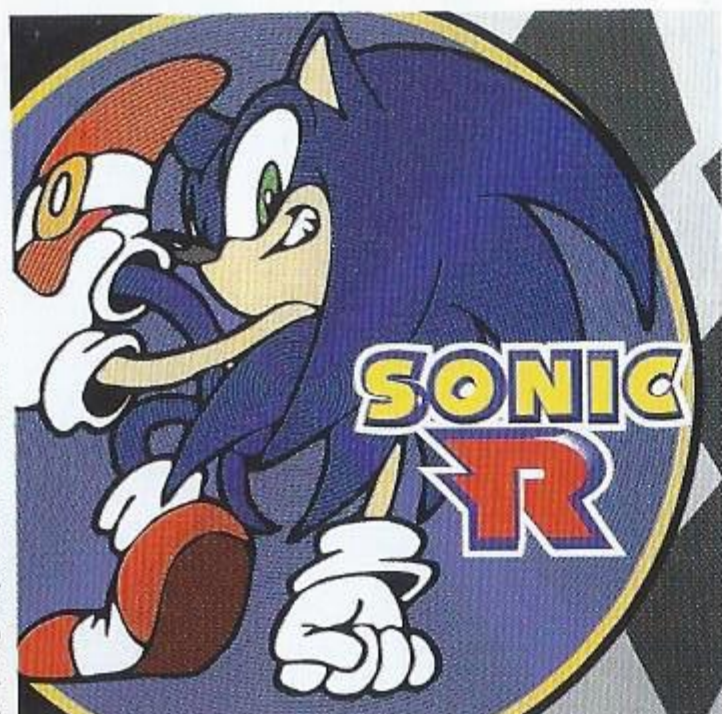
ぼんやりと照らし出されたスタート地点の近く。これもネオンきらめく、都会のワンシーンだ。

RADICAL CITY



SEGA ENTERPRISES, LTD.

※ジャケットは多少、異なる場合がございます。



PRESENT!

「SONIC R」のサウンドトラックを 抽選で10名様にプレゼント!

親しみやすいCOOLなキャラクターとスピード感あふれるゲーム性
で幅広い層から人気を博する「SONIC」シリーズ。

この期待の最新作「SONIC R」のサウンドトラックが早くも登場!!

SONIC R / 1998年1月21日発売

発売 (株) マーベラス エンターテイメント

販売 (株) ポニーキャニオン

品番 MJCA-00012 / 2,310円 (税込)

●応募方法●

「SONIC R サウンドトラック」をご希望の方はカバーについている「SONIC R プレゼント応募券」を、
本書についているアンケートハガキに貼って、投函して下さい。締切は1998年2月末日(当日消印有効)。
なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

SONIC R オフィシャルガイド

1997年12月24日 初版発行

編集	SEGASATURN MAGAZINE編集部 アミューズメント書籍編集部 (吉本美雅子)
構成・文	カラーフィールド
カバーデザイン	竹内雄二
本文デザイン	シロロ・グラフィック / 小松宏明
製作協力	株式会社マーベラス エンターテイメント

発行人	天野泰元
発行	株式会社セガ・エンタープライゼス
発売	ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 販売局 TEL 03-5642-8101 編集部 TEL 03-5642-8187

印刷・製本 共立印刷株式会社

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

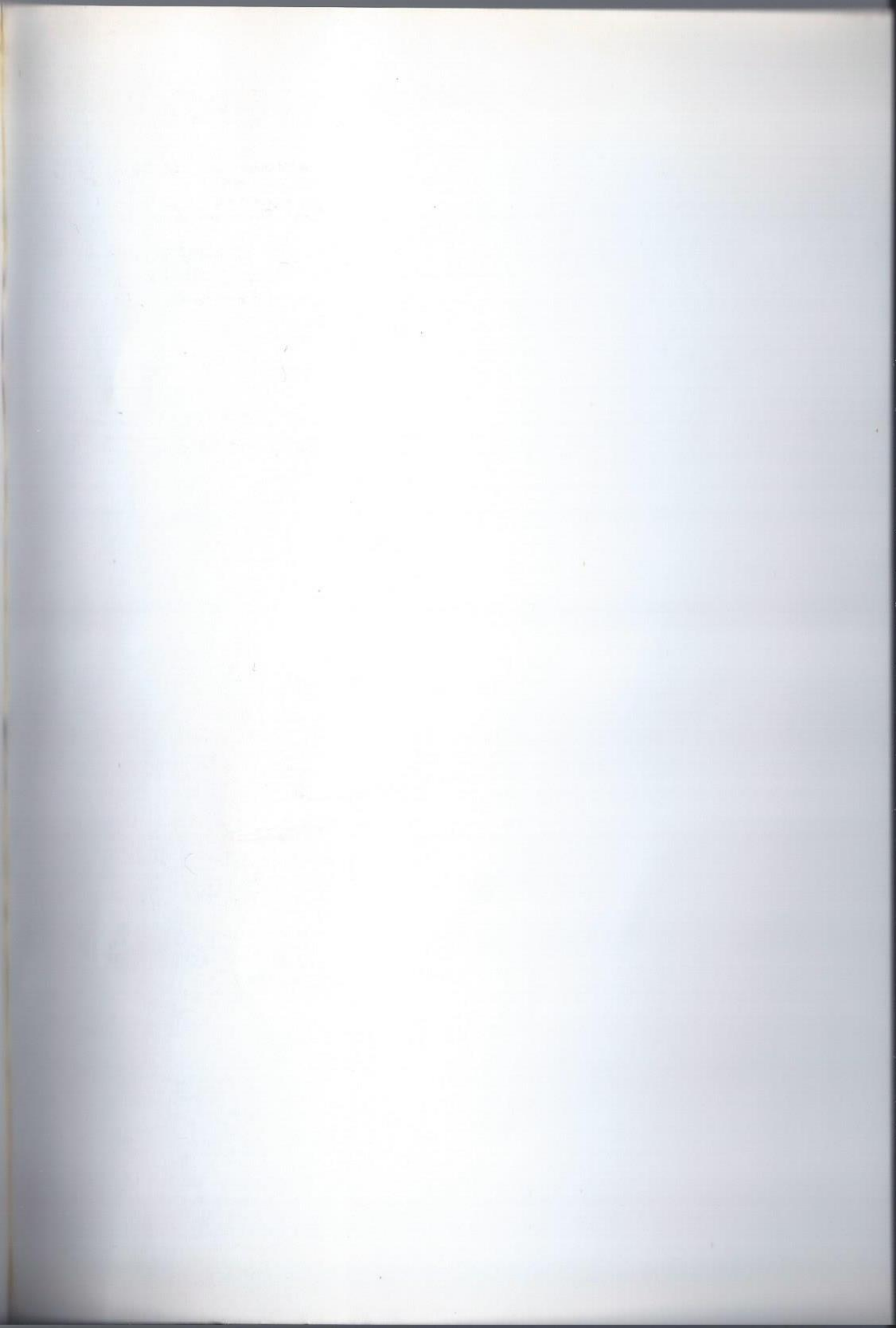
©1997 SOFTBANK CORP.

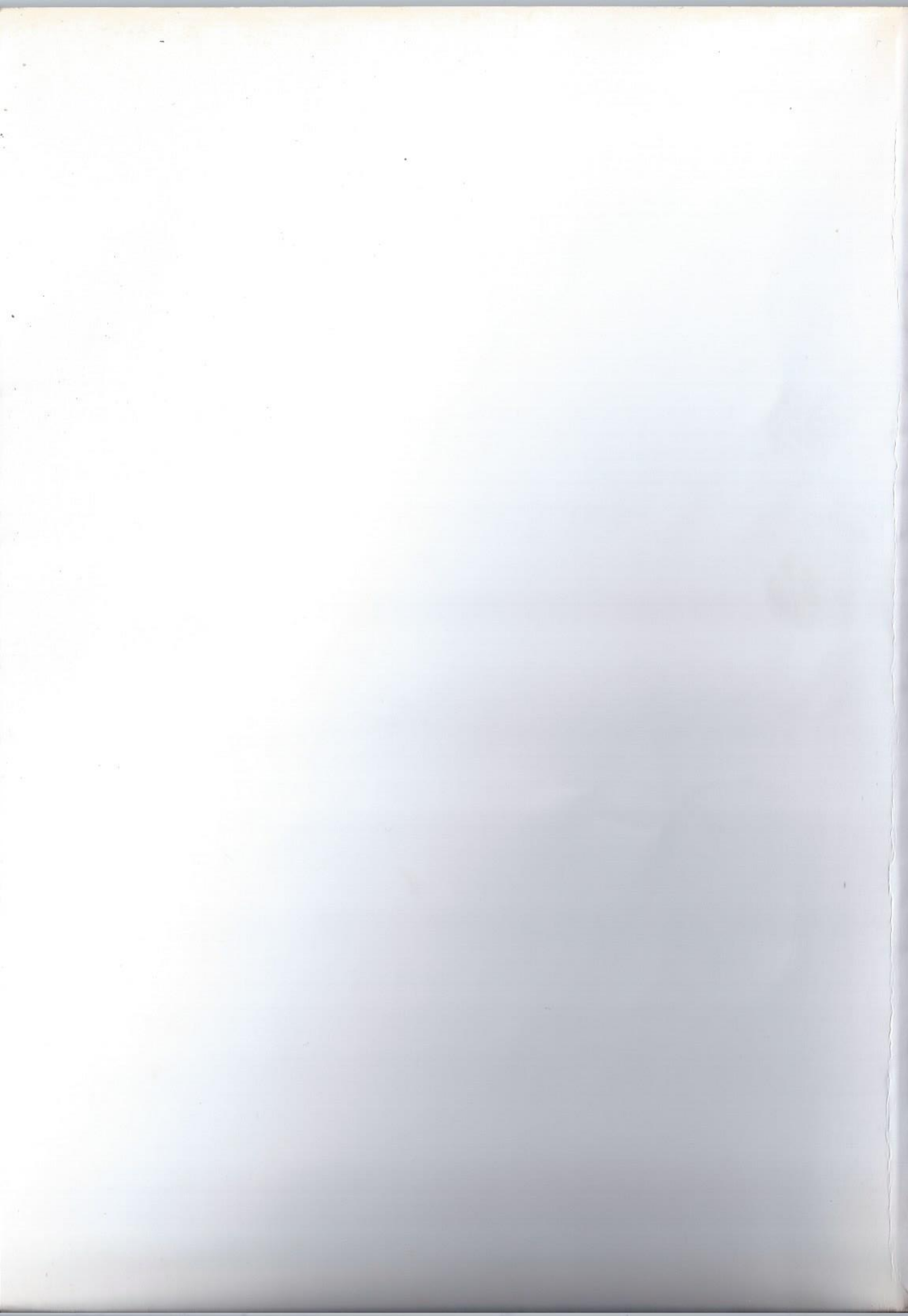
ISBN4-7973-0516-9

Printed in Japan

- 落丁本・乱丁本は、ソフトバンク株式会社販売局にてお取り替えいたします。
- 定価は、カバーに記載されています。
- 禁無断複製
- ゲームの内容に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。







ソフトバンクの攻略本

バーチャファイター2 パーフェクトガイド	1068円
ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド	854円
ガングリフォン パーフェクトガイド	951円
誕生S~Debut~ パーフェクトガイド	1068円
月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド	1068円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 パーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニュアル	1068円
ファイターズメガミックス オフィシャルガイド	1456円
電腦戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド	1600円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル	1000円
クオヴァディス2 惑星強襲オヴァンレイ パーフェクトガイド	1000円
花組対戦コラムス オフィシャルガイド	933円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド	1500円
機動戦艦ナデシコ~やっぱり最後は「愛が勝つ」?~ パーフェクトガイド	1000円
ゼロヨンチャンプDooZy-J パーフェクトガイド	1100円
魔法少女プリティサミー~恐るべし身体測定!核爆発5秒前!!~ オフィシャルガイド	1500円
ラストブロンクス オフィシャルガイド	1300円
ソニック ジャム オフィシャルガイド	1300円
卒業S オフィシャルガイド	1200円
ゼルドナーシルト オフィシャルガイド	1300円
全日本プロレスFEATURING VIRTUA オフィシャルガイド	1200円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2~経営編 オフィシャルガイド	950円
SONIC R オフィシャルガイド	1100円
シャイニングフォースIII シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド	950円
グランディア 公式ガイドブック	950円

(価格は全て税抜きです)

ソニックR
プレゼント
応募券

**SOFT
BANK**

ソフトバンク

ISBN4-7973-0516-9

C0076 ¥1100E



9784797305166

定価

本体1,100円

 +税



1920076011009



ソフト
バンク

ワンズ
マスターズ

ド
イ
ガ
ル
ャ

ツ
ツ
ツ

ホ
ン
ク

ク
ツ
ツ

ツ
ツ
ツ

ツ
ツ
ツ

ツ
ツ
ツ

ツ
ツ
ツ

